

MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

Möglichkeiten und Grenzen der zielkulturellen
Anpassung des Humors bei der Synchronisation. Am
Beispiel von „Monty Python and the Holy Grail“

Verfasserin

Raffaella Noto, BA

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, Oktober 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 060 331 342

Studienrichtung lt. Studienblatt: Masterstudium Übersetzen Deutsch Englisch

Betreuerin / Betreuer: Ao. Univ. Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Danksagung / Ringraziamenti

Ich möchte mich zunächst bei Herrn Professor Klaus Kaindl für die Betreuung meiner Masterarbeit bedanken.

Ein großer Dank gilt außerdem meiner Familie und meiner Freunden, die mich ständig unterstützt und ermutigt haben.

Un ringraziamento particolare va ai miei genitori, Salvatore e Ludovica, ai quali questo lavoro è dedicato. Senza il vostro amore e il vostro sostegno non avrei mai raggiunto questo importante traguardo. Grazie di cuore!

Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung	7
1. Theoretische Grundlagen	9
1.1. Die Skopostheorie.....	9
1.1.1. Kultur und Translationswissenschaft.....	9
1.1.2. Der Skopos.....	11
1.1.3. Text als Informationsangebot	12
1.1.4. Die Kohärenz.....	13
1.1.5. Äquivalenz und Adäquatheit	14
1.2. Theorie vom translatorischen Handeln.....	15
1.2.1. Texte als Botschaftsträger.....	15
1.2.2. Aktantenmodell.....	16
1.3. Übersetzungskritik.....	17
1.3.1. Scenes-and-frames-semantics.....	18
1.3.2. Das übersetzungskritische Modell nach Margret Ammann.....	21
2. Humor.....	25
2.1. Humor, Komik und Lachen	25
2.2. Die klassischen Humortheorien.....	27
2.2.1. Überlegenheitstheorie	27
2.2.2. Entspannungstheorie.....	28
2.2.3. Inkongruenztheorie	28
2.3. Humorübersetzung.....	30
2.3.1. Die (Un)Übersetzbarkeit des Komischen	30
2.4. Modelle zur Humoranalyse.....	32
2.4.1. Script-Bases Semantic Theory of Humor	32
2.4.2. General Theory of Verbal Humor.....	33
2.4.3. Das Modell von Brock.....	33
2.4.3.1. Einführung und Entwicklung der Erwartung	35
2.4.3.2. Ansatzpunkt der Inkongruenz	36
2.4.3.3. Einführung und Entwicklung der Inkongruenz	37
2.4.3.4. Trägerschaft der Inkongruenz	38
2.4.3.5. Kombination von Inkongruenzen.....	38
2.4.3.6. Grad der Abweichung von der Erwartung	38
2.4.3.7. Auflösung der Inkongruenz.....	39
2.4.3.8. Rezeptionssteuerung durch Gattungswissen und/oder Humormaximen.....	39
2.5. Formen des Humors.....	40
2.5.1. Komödie	40
2.5.2. Parodie	40
2.5.2.1. Exkurs: Anspielungen	41
2.5.3. Travestie	41
2.5.4. Satire	41
2.5.5. Grotteske.....	42
2.5.6. Witz	42

2.6. Englischer Humor	42
2.6.1. Bathos	44
2.6.2. Understatement	44
2.6.3. Nonsense.....	45
2.6.4. Schwarzer Humor	45
2.6.5. Grausamkeit.....	46
2.6.6. Pun.....	46
3. Audiovisuelle Übersetzung und Synchronisation	48
3.1. Audiovisuelle Übersetzung im wissenschaftlichen Diskurs	48
3.2. Begriffliche Entwicklung.....	49
3.3. Audiovisuelle Übersetzung als Sonderform der Übersetzung	50
3.4. Audiovisuelle Übersetzung als <i>constrained translation</i>	52
3.5. Übertragungsarten der audiovisuellen Übersetzung	54
3.5.1. Voice Over.....	54
3.5.2. Untertitelung	54
3.5.3. Synchronisation	55
3.5.4. Synchronisation oder Untertitelung?	56
3.6. Der Synchronisationsprozess.....	58
3.7. Theoretische Ansätze bei audiovisueller Übersetzung	61
3.7.1. Soziologischer Ansatz	61
3.7.2. Linguistischer Ansatz	62
3.7.2.1. Lippensynchronität.....	63
3.7.2.1.1. Qualitative Lippensynchronität.....	63
3.7.2.1.2. Quantitative Lippensynchronität.....	64
3.7.2.2. Gestensynchronität.....	65
3.7.2.3. Charaktersynchronität	66
3.7.2.4. Inhaltliche Synchronität	67
3.7.3. Pragmatischer Ansatz	68
3.7.4. Deskriptiver Ansatz	69
3.8. Humorübersetzung bei audiovisuellen Texten.....	69
4. Monty Python.....	72
4.1. The Pythons - Die Anfänge	72
4.2. „Monty Python and the Holy Grail“	75
4.2.1. Entstehungsgeschichte des Filmes.....	75
4.2.2. Inhalt und Struktur des Filmes.....	78
4.2.3. Die italienische Synchronfassung.....	80
4.3. Pythonesker Humor	81
5. Korpusanalyse nach den Modellen von Margret Ammann und Alexander Brock.....	82
5.1. Einführung.....	82
5.2. Translatfunktion.....	82
5.3. Funktion des Ausgangstextes.....	83
5.4. Szene 1: „Coconuts“ (00:03:33)	83
5.4.1. Intratextuelle Translatkohärenz	85

5.4.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	89
5.4.3.	Intertextuelle Kohärenz	90
5.5.	Szene 2: „Plague Village“ (00:06:45).....	91
5.5.1.	Intratextuelle Translatkohärenz	92
5.5.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	95
5.5.3.	Intertextuelle Kohärenz	96
5.6.	Szene 3: „Constitutional Peasants“ (00:08:31).....	96
5.6.1.	Intratextuelle Translatkohärenz	98
5.6.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	101
5.6.3.	Intertextuelle Kohärenz	103
5.7.	Szene 4: „The Black Knight“ (00:12:10).....	103
5.7.1.	Intratextuelle Translatkohärenz	105
5.7.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	108
5.7.3.	Intertextuelle Kohärenz	109
5.8.	Szene 5: „French Taunters“ (00:24:50)	109
5.8.1.	Intratextuelle Translatkohärenz	111
5.8.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	114
5.8.3.	Intertextuelle Kohärenz	115
5.9.	Szene 6: „Tim the Enchanter“ (01:02:50).....	116
5.9.1.	Intratextuelle Translatkohärenz	117
5.9.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	120
5.9.3.	Intertextuelle Kohärenz	122
5.10.	Szene 7: “The Bridge of Death“ (01:16:00.10).....	122
5.10.1.	Intratextuelle Translatkohärenz	124
5.10.2.	Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes	126
5.10.3.	Intertextuelle Kohärenz	127
6.	Zusammenfassung.....	129
7.	Bibliographie.....	133
8.	Anhang	141
8.1.	Abstract (Deutsch)	141
8.2.	Abstract (Englisch)	142
8.3.	Lebenslauf.....	143

0. Einleitung

Gegenstand der vorliegenden Arbeit ist die Übersetzungsproblematik von Humor bei audiovisuellen Texten. Wie im Laufe der Arbeit erörtert wird, stellt Humor ein sehr komplexes Phänomen dar, das in hohem Maße kulturspezifisch ist. Aufgrund dessen und der multimodalen Natur audiovisueller Texte stellt die Übersetzung von Humor im Film für ÜbersetzerInnen eine doppelte Herausforderung dar. Die vorliegende Arbeit verfolgt somit das Ziel, die Möglichkeiten und Grenzen der Anpassung des Humors zu untersuchen. Anhand der Analyse des britischen Filmes „Monty Python and the Holy Grail“ und dessen italienischer Synchronfassung wird erörtert, inwiefern Humor übertragen bzw. angepasst werden kann.

Im ersten Kapitel werden die translationswissenschaftlichen Theorien und Konzepte präsentiert, die für die Verfassung dieser Arbeit angewandt wurden und die ihre theoretischen Grundlagen bilden. Dabei handelt es sich um die Skopostheorie (1984) nach Reiß/Vermeer, die Theorie vom translatorischen Handeln von Holz-Mänttari (1984) sowie die Scenes-and-Frames-Semantics nach Fillmore (1977). Hierbei wird auch auf die Rolle der Scenes-and-Frames-Semantics in der Übersetzungswissenschaft eingegangen, indem die Ansichten von Snell-Hornby/Vannerem (1986) und Vermeer/Witte (1990) illustriert werden. Anschließend wird das übersetzungskritische Modell von Margret Ammann erläutert, bei dem die Zieltextorientiertheit, die Berücksichtigung des sozio-kulturellen Kontextes sowie die Erwartungen und das Vorwissen der RezipientInnen eine tragende Rolle spielen. Aus diesem Grund werden nicht nur die fünf Kritikschritte erläutert, sondern wird auch auf Ecos Konzept vom Modell-Leser sowie auf die Bedeutung der Scenes-and-Frames-Semantics in der Übersetzungskritik eingegangen.

Das zweite Kapitel behandelt Hauptthema dieser Arbeit, d.h. dem Humor. Zuerst wird das Phänomen Humor aus theoretischer Sicht behandelt; der Begriffserklärung folgt die Darstellung der klassischen Humorthorien, wobei besonderes Augenmerk auf die Inkongruenztheorie gerichtet wird, welche eine weitere Grundlage für die Korpusanalyse bildet. Im Anschluss wird das Thema Humorübersetzung behandelt, wobei auf die Frage eingegangen wird, ob und wie Humor übertragen werden kann. Danach wird ein kurzer Überblick auf die verschiedenen Modelle zur Humoranalyse gegeben: Raskins Script-Based Semantic Theory of Humor (1985), die General Theory of Verbal Humor von Raskin/Attardo (1991) und Brocks Modell zur Analyse von Inkongruenzen (1996, 2004). Da der praktische Teil der vorliegenden Arbeit u.a. auch auf Brocks Überlegungen bezüglich des Zusammenhanges zwischen Humor und Inkongruenzen fußt, wird Brocks Modell ausführlich präsentiert. Abschließend werden sowohl verschiedene Humorformen im Allgemeinen als auch typisch englische Humorformen beschrieben, die für die Analyse als relevant betrachtet wurden.

Kapitel 3 beschäftigt sich mit der audiovisuellen Übersetzung. Zuerst wird ein Überblick über die Entstehung und Entwicklung des Bereiches sowie über die begriffliche Entwicklung gegeben. Danach wird die semiotische Komplexität des Mediums Film erörtert, indem audiovisuelle Übersetzung als Sonderform von Übersetzung und als *constrained translation* dargestellt wird. Im Anschluss werden die verschiedenen Übertragungsarten audiovisueller Übersetzung präsentiert, wobei das Hauptaugenmerk auf die Synchronisation gelegt wird. Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Synchronisation und Untertitelung sowie die Vor- und Nachteile der beiden Übertragungsarten werden auch kurz besprochen. Danach wird der Ablauf des Synchronisationsprozesses dargelegt. Daraufhin wird auf die Anforderungen bzw. Einschränkungen der Synchronisation eingegangen, indem die verschiedenen Arten von Synchronität präsentiert werden. Das vorletzte Unterkapitel beschäftigt sich mit der Humorübersetzung bei audiovisuellen Texten, wobei die pragmatischen Ansätze Veigas und Zabalbeascoas zur Humorübersetzung erläutert werden. Abschließend werden die verschiedenen theoretischen Perspektiven und Forschungsansätze zur Filmübersetzung kurz besprochen.

Das vierte Kapitel ist der Komikertruppe Monty Python gewidmet. Zuerst werden ihre Anfänge, der erzielte Durchbruch und ihre Rezeption in Italien und weltweit beschrieben. Im Anschluss folgen die Entstehungsgeschichte von „Monty Python and the Holy Grail“ sowie eine Erklärung über den Inhalt und die Struktur des Filmes. Danach wird die italienische Synchronfassung besprochen. Schließlich werden die typischen Merkmale des pythonesken Humors erörtert, welche im praktischen Teil der Arbeit analysiert werden.

Im letzten Kapitel erfolgt die Analyse des Korpus anhand des übersetzungskritischen Modells von Margret Ammann und des Modells Brocks zur Analyse von Inkongruenzen; dabei werden insgesamt sieben Filmszenen mit den italienischen Versionen analysiert und miteinander verglichen. Unter Berücksichtigung der Scenes-and-Frames-Semantics werden die intratextuelle Translat- und Ausgangstextkohärenz sowie die intertextuelle Kohärenz zwischen Ausgangstext und Zieltext festgestellt. Gleichzeitig werden Inkongruenzen sowie die verwendeten Humorformen in Original- und Synchronfassung analysiert, um Aufschluss über die verwendeten Strategien zur Erzeugung von Komik zu geben. Es wird somit untersucht, wie die englischen Dialoge skoposadäquat ins Italienische übertragen wurden bzw. wie der englische Humor für das Zielpublikum angepasst wurde.

1. Theoretische Grundlagen

In diesem Kapitel werden die Theorien, die die Grundlagen der vorliegenden Arbeit bilden, präsentiert, und zwar die Skopostheorie von Hans J. Vermeer und die Theorie vom translatorischen Handeln von Justa Holz-Mänttari. Anschließend wird das übersetzungskritische Modell von Margret Ammann (1990) dargestellt. Da Ammanns Modell u.a. auf dem Konzept der Scenes-and-Frames-Semantics von Charles J. Fillmore (1977) basiert, wird dieses erläutert und im Folgenden auch aus translationswissenschaftlicher Sicht betrachtet, indem auf die Anmerkungen von Mia Vannerem und Mary Snell-Hornby (1986) und Hans J. Vermeer und Heidrun Witte (1990) hingewiesen wird.

Die in diesem Kapitel dargelegten funktionalen Ansätze und Modelle sind für die vorliegende Arbeit von besonderer Relevanz, da deren Ziel darin liegt, die Übertragung des Humors zu analysieren und die Skoposadäquatheit der italienischen Synchronfassung des Filmes „Monty Python and the Holy Grail“ zu bewerten.

1.1. Die Skopostheorie

Die Skopostheorie zählt zu einer der wichtigsten Theorien in der Translationswissenschaft und wurde zum ersten Mal im Jahre 1978 von Hans J. Vermeer im Artikel *„Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie“* behandelt. Erst später – im Jahre 1984 – wurde die Theorie in Zusammenarbeit mit Katharina Reiß verarbeitet und im Buch *„Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie“* ausführlich dargestellt.

1.1.1. Kultur und Translationswissenschaft

Im Gegensatz zu den traditionellen ausgangstextorientierten Ansätzen stützt sich Vermeers Skopostheorie auf zieltextorientierte Ansätze, die das Übersetzen als eine Sondersorte interkulturellen Transfers betrachten. So beschäftigen sich funktionale Ansätze wie Vermeers Skopostheorie nicht nur mit sprachlichen Aspekten, sondern auch und vor allem mit den kulturellen Aspekten der Translation. Im Verlauf der Darstellung seiner Theorie wird von Vermeer die Interdependenz von Sprache und Kultur mehrmals betont, da Sprache Teil einer Kultur sei (vgl. Reiß/Vermeer 1984:13 und Vermeer 1990b:10).

Der Begriff „Kultur“ spielt also in der Skopostheorie eine sehr wichtige Rolle und wird von Heinz Göhring (1978) wie folgt definiert:

Kultur ist all das, was man wissen, beherrschen und empfinden können muß, um beurteilen zu können, wo sich Einheimische in ihren verschiedenen Rollen erwartungskonform oder abweichend verhalten, und um sich selbst in der betreffenden Gesellschaft erwartungskonform verhalten zu können, falls man dies

will und nicht etwa bereit ist, die jeweils aus erwartungswidrigem Verhalten entstehenden Konsequenzen zu tragen. (Göhring 1978:10)

Laut Vermeer (1986:32f) ist jede Handlung eines Menschen Teil seines Gesamtverhaltens; Handlung und Verhalten werden von den Konventionen und Normen einer Kultur gesteuert und beeinflusst. Das Translat¹ ist ein Handlungsprodukt und daher auch Bestandteil der jeweiligen Zielkultur. Demnach wird Translation als kultureller Transfer und kulturelle Handlung angesehen. Vermeer stützt sich auf Göhrings Definition von Kultur, fasst sie aber folgendermaßen zusammen: „Kultur sei die Menge aller Verhaltensnormen und -konventionen einer Gesellschaft und der Resultate an den normbedingten und konventionellen Verhaltensweisen.“ (Vermeer 1990a:36) Des Weiteren unterscheidet Vermeer zwischen drei verschiedenen Arten von Kultur: Parakultur, Diakultur und Idiokultur. Parakultur ist die Kultur einer Gesamtgesellschaft (zum Beispiel die deutsche Gemeinschaft); Diakultur bezeichnet eine Kultur, die Teil einer Gesamtgesellschaft ist (zum Beispiel eines Fußballklubs), während Idiokultur die Kultur eines Einzelindividuums ist (vgl. Vermeer 1990:59).

Vermeer hebt außerdem hervor, dass Translation eine komplexe Handlung ist. Sie impliziert nicht nur die bloße Übertragung von Wörtern und Sätzen von einer Sprache in die andere. Vielmehr werden in der Translation auch kulturelle Bedingungen in Betracht gezogen. So lehnt Vermeer die Auffassung von Translation als zweistufigen Kommunikationsvorgang und bloße Transkodierung ab:

Eine Translation ist nicht die Transkodierung von Wörtern oder Sätzen aus einer Sprache in eine andere, sondern eine komplexe Handlung, in der jemand unter neuen funktionalen und kulturellen und sprachlichen Bedingungen in einer neuen Situation über einen Text (Ausgangssachverhalt) berichtet, indem er ihn auch formal möglichst nachahmt. (Vermeer 1986:33)

Die Bedeutung eines Textes kann sich somit je nach soziokultureller Einbettung ändern; aus diesem Grund müssen ÜbersetzerInnen nicht nur über sprachliche Kompetenzen, sondern auch über Wissen über Ausgangs- und Zielkultur verfügen. Es ist allerdings anzumerken, dass Reiß' und Vermeers Auffassung von Kultur veraltet und aus heutiger Sicht nicht mehr haltbar ist. Der traditionelle Kulturbegriff fasst Kulturen als in sich abgeschlossene Welten auf. Nationale Kulturen werden als „homogene, einheitliche und abgeschlossene Formationen“ (Hein 2006:57f) bezeichnet. Aufgrund der neuen globalen Bedingungen, wie z.B. der freie Verkehr von Personen, Waren und Informationen, ist so ein Verständnis von Kultur heutzutage nicht mehr geeignet. Der Begriff von „Transkulturalität“ von Welsch scheint passender zu sein, um die zeitgenössischen pluralistischen und hybriden Gesellschaften zu beschreiben:

¹ Vermeer definiert das Translat als „Produkt einer Translation, Zieltext als dieses Produkt“ (Reiß/Vermeer 1984:7).

„Transkulturalität“ bezeichnet die veränderte Verfassung heutiger Kulturen. Diese sind nicht mehr, wie das klassische Kulturkonzept es wollte, in sich geschlossene, homogene Kugeln, sondern sie weisen intern vielfältige Differenzen auf und sind stark miteinander verflochten. (Welsch 2012:146)

Heutige Kulturen sind somit immer enger miteinander verwoben und die Grenzen zwischen den verschiedenen Kulturen immer verschwommener.

Da Humor in hohem Maße kulturspezifisch ist², spielt das Konzept von Kultur und Übersetzung als interkultureller Transfer auch bei Humorübersetzung eine wesentliche Rolle. Santana López (2012) hebt in diesem Zusammenhang hervor:

Eine Übersetzung, verstanden als interkultureller Transfer [...], steht oft vor der schwierigen Aufgabe [...], das Komische und seine Wirkung von der Ausgangs- in die Zielsprache zu übertragen. Dabei soll selbstverständlich nicht nur die Sprache, sondern auch und vor allem [...] die gesamte Kultur berücksichtigt werden. (Santana López 2012:3)

1.1.2. Der Skopos

Schwerpunkt der Skopostheorie ist der sogenannte „Skopos“ (aus dem Griechischen *skopós*: Zweck, Ziel), der als Dominante der Translation angesehen wird:

Als oberste Regel einer Translationstheorie setzen wir die „Skoposregel“ an: Eine Handlung wird von ihrem Zweck bestimmt (ist eine Funktion ihres Zwecks) [...] – Mit anderen Worten: Für Translation gilt, „Der Zweck heiligt die Mittel“. (Reiß/Vermeer 1984:101)

Jedes Translat muss einem gewissen Ziel in einer Situation in der Zielkultur dienen: „Auf diesen ‚Skopos‘ hin muß das Translat ausgerichtet sein.“ (Vermeer 1990:80) Anders gesagt, muss jede translatorische Handlung ein Ziel bzw. einen Zweck erreichen. Im translatorischen Handeln wird eine Übersetzung von einem/einer AuftraggeberIn in Auftrag gegeben, der/die den Zweck der Translation festlegt: „Ziel und Realisierungsmodus des Ziels bei translatorischem Handeln werden argumentativ mit dem Auftraggeber ausgehandelt“ (Vermeer 1990a:72).

Zu diesem Punkt ist es aber notwendig, zwischen Funktion und Skopos zu unterscheiden. Mit dem Terminus „Funktion“ wird gemeint, was ein Text (aus der Sicht der RezipientInnen) besagt bzw. besagen soll; der Skopos (das Ziel) deutet hingegen an, wozu (also zu welchem Zweck) ein Text gebraucht wird bzw. gebraucht werden soll (vgl. Vermeer 1990:95).

Translation wird also immer von einem Zweck bestimmt. Vermeer betont, dass der Zweck von der Handlungssituation abhängt. So kann es geschehen, dass ein Zweck bei einer geänderten Situation nicht mehr passend ist, wodurch er inadäquat oder obsolet wird (vgl.

² Unger (1995) spricht in diesem Zusammenhang von „Lachkulturen“ und schreibt dazu: „Es gibt bestimmte soziale, regionale, nationale oder historische Zuschreibungen von Komikphänomenen, und es scheint gewisse soziale, regionale, nationale oder historische Vorlieben für bestimmte komisierende Verfahrensweisen zu geben.“ (1995:13)

Vermeer 1986:46). Wenn die Situation sich ändert – wie es normalerweise bei Translation bzw. bei interkulturellem Transfer der Fall ist – muss der Translatzweck auch geändert werden. Vermeer spricht in diesem Fall von Funktionsänderung zwischen Ausgangs- und Zieltext. Man spricht hingegen von Funktionskonstanz, wenn Ausgangs- und Zieltext dieselbe Funktion behalten (vgl. 1986:46). In diesem Zusammenhang behauptet Vermeer: „Funktionskonstanz sei die Ausnahme, Funktionswechsel zwischen Ziel- und Ausgangstext die Regel“ (Vermeer 1990a:115). Im Falle von Humorübersetzung bei einer Komödie besteht jedoch Funktionskonstanz, da der Skopos des Zieltextes mit dem Skopos des Ausgangstextes übereinstimmt, d.h. die RezipientInnen sollen zum Lachen gebracht werden.

Aus der obersten Regel des Skopos als Dominante aller Translation wurden weitere Regeln entwickelt, die die Grundlagen der Skopostheorie bilden:

1. Ein Translat ist skoposbedingt.
2. Ein Translat ist ein Informationsangebot in einer Zielkultur und -sprache über ein Informationsangebot in einer Ausgangskultur und -sprache.
3. Ein Translat bildet ein Informationsangebot nicht umkehrbar eindeutig ab.
4. Ein Translat muss in sich kohärent sein.
5. Ein Translat muss mit dem Ausgangstext kohärent sein.
6. Die angeführten Regeln sind untereinander in der angegebenen Reihenfolge hierarchisch geordnet („verkettet“). (Reiß/Vermeer 1984:119)

Wie bereits erwähnt, wird bei der Skopostheorie das Hauptaugenmerk auf die Erfüllung des Skopos gerichtet, und nicht auf die Weise, in der die Translation durchgeführt wird. Der Handlungsskopos sei somit der Handlungsart übergeordnet (vgl. Reiß/Vermeer 1984:100). Vermeer hebt jedoch hervor, dass ein funktionaler Ansatz nicht mit adaptierendem Übersetzen gleichgestellt werden darf:

Skoposadäquate Translation bedeutet nicht, dass an die Gepflogenheiten einer Zielkultur adaptierend übersetzt werden muss, sie bedeutet wohl, dass unter gegebenen Umständen skoposgemäß adaptierend übersetzt werden kann. (Vermeer 1990b: 102).

1.1.3. Text als Informationsangebot

Laut Reiß und Vermeer handelt es sich bei Translation im Wesentlichen um Kommunikation. Texte sind Handlungen, die für einen bestimmten Zweck produziert werden und uns erlauben, mit jemandem in Interaktion zu treten – also um zu kommunizieren (vgl. Reiß/Vermeer 1984:18). Da im Falle von Translation der Ausgangstext als „Primärhandlung“ gilt, stellt sich dabei die Frage, ob und wie die Interaktion weitergehandelt werden soll (und nicht, ob und wie gehandelt wird) (vgl. Reiß/Vermeer 1984:95).

Es wurde bereits festgestellt, dass die KommunikationspartnerInnen (ProduzentInnen und RezipientInnen) immer in einer (sozialkulturellen) Situation eingebettet sind. Der/die TranslatorIn geht von einem vorgegebenen Text aus und ist gleichzeitig RezipientIn der Ausgangsinformation und ProduzentIn der Zielinformation. Die Arbeit des/der TranslatorIn liegt nicht mehr darin, den Ausgangstext zu transkodieren; vielmehr wird er/sie „informieren“ (vgl. Reiß/Vermeer 1984:65). Ein Translat wird somit als „Informationsangebot bestimmter Sorte über ein Informationsangebot“ definiert (Reiß/Vermeer 1991:19). In diesem Zusammenhang drücken sich die AutorInnen mit folgenden Worten aus:

Entscheidend für unsere Theorie als einheitlicher Translationstheorie ist, daß jedes Translat [...] unabhängig von seiner Funktion [...] und Textsorte als Informationsangebot in einer Zielsprache und deren –kultur (IAz) über ein Informationsangebot aus einer Ausgangsprache und deren –kultur (IAa) gefaßt wird. (Reiß/Vermeer 1984:76)

Die AutorInnen fügen außerdem hinzu, dass das Informationsangebot einer Translation „als abbildender Transfer eines Ausgangsangebots“ dargestellt wird und dass die Abbildung „nicht eindeutig umkehrbar“ ist. Translation sei somit „imitierender Transfer eines Ausgangsangebots“ (Reiß/Vermeer 1984:105). Da Texte sich erst in der Rezeption realisieren, wird das Translat durch die Interpretation des Übersetzers/der Übersetzerin unvermeidlich beeinflusst (vgl. Reiß/Vermeer 1984:57). Diesbezüglich schreiben Reiß/Vermeer: „Ein Text ist kein Text, sondern wird als je der und der Text rezipiert und, z.B. durch einen Translator interpretiert, in je eigener Weise tradiert“ (1984:58). Aus diesem Grund können jedem Text, je nach Interpretationsweise, Vorwissen und soziokultureller Einbettung der RezipientInnen zahlreiche Lesarten zugeschrieben werden.

1.1.4. Die Kohärenz

Aus den oben zitierten Regeln der Skopostheorie wird ersichtlich, dass die Kohärenz bei Translation eine wichtige Rolle spielt. Ein weiterer Schwerpunkt der Skopostherie ist nämlich das Problem des Verstehens. Reiß und Vermeer unterscheiden zwischen intratextueller und intertextueller Kohärenz. Im Bezug auf die intratextuelle Kohärenz, gilt eine Information als verstanden, wenn sie von den RezipientInnen als in sich kohärent und als kohärent mit der Situation interpretiert wird. In diesem Fall wird die Information für die RezipientInnen „sinnvoll“ (vgl. Reiß/Vermeer 1984:109) Ein Translat muss also nicht nur auf sprachlicher Ebene sondern auch im Bezug auf die Situation verstanden werden. Diesbezüglich stellen die Autoren die folgende Kohärenzregel fest: „Geglückt ist eine Interaktion, wenn sie vom Rezipienten als hinreichend kohärent mit seiner Situation interpretiert wird und kein Protest, in welcher Form auch immer, zu Übermittlung, Sprache und deren Sinn [...] folgt.“

(Reiß/Vermeer 1984:112) Das Translat muss also mit der Situation der ZielrezipientInnen kohärent sein.

In einer Translation wird aber nicht nur die intratextuelle Kohärenz, sondern auch die sogenannte „Fidelität“ zwischen Translat und Ausgangstext (intertextuelle Kohärenz) angestrebt (vgl. Reiß/Vermeer 1984:114). Die Autoren führen die folgende Fidelitätsregel ein: „Eine Translation strebt nach kohärentem Transfer eines Ausgangstextes.“ (Reiß/Vermeer 1984:114). Ein Translat muss also mit seinem Ausgangstext kohärent sein. Es wird allerdings betont, dass die intertextuelle Kohärenz der intratextuellen Kohärenz des Translats nachgeordnet ist. In diesem Zusammenhang weist Vermeer darauf hin, dass die ZieltexrezipientInnen „das Translat nicht mit dem Ausgangstext vergleich[en] und vergleichend“ rezipieren (Reiß/Vermeer 1984:115) und daher können sie nur die intratextuelle Kohärenz beurteilen. Da der Skopos der Fidelität übergeordnet ist, ermöglicht die Skopostheorie einen Skoposwechsel, der nicht gegen die Fidelitätsregel verstößt (vgl. Reiß/Vermeer 1984:115).

1.1.5. Äquivalenz und Adäquatheit

Im Rahmen der Skopostheorie ist es notwendig, die Unterschiede zwischen den Begriffen „Äquivalenz“ und „Adäquatheit“ zu klären. Reiß und Vermeer bezeichnen die Äquivalenz als „eine Relation zwischen einem Ziel- und einem Ausgangstext, die in der jeweiligen Kultur auf ranggleicher Ebene die gleiche kommunikative Funktion erfüllen (können).“ (Reiß/Vermeer 1984:139f) Man könne nicht äquivalent übersetzen, sondern könne ein Zieltex als äquivalent für den Ausgangstext gelten. Äquivalenz sei somit ein produkt- bzw. resultatorientierter Begriff und wird als Sondersorte von Adäquatheit betrachtet, und zwar Adäquatheit bei Funktionskonstanz zwischen Ausgangs- und Zieltex. Des Weiteren besitze der Äquivalenzbegriff nach Reiß/Vermeer keinen statischen, sondern einen dynamischen Charakter (vgl. Reiß/Vermeer 1984:140).

Der Begriff „Adäquatheit“ wird hingegen folgendermaßen definiert:

Adäquatheit bei der Übersetzung eines Ausgangstextes (bzw. -elements) bezeichne die Relation zwischen Ziel- und Ausgangstext bei konsequenter Beachtung eines Zwecks (Skopos), den man mit dem Translationsprozeß verfolgt. (Reiß/Vermeer 1984:139)

Es wird also adäquat übersetzt, „wenn man die Zeichenwahl in der Zielsprache dem Zweck der Übersetzung unterordnet“ (1984:139). Diesem neuen Konzept zufolge gäbe es keine „richtigen“ oder „falschen“ Übersetzungen, sofern der Skopos erfüllt wird. So wird der/die TranslatorIn – unter Beachtung des Skopos – Information anbieten, die in Form, Inhalt und Menge anders als die im Ausgangstext ist, denn Ziel- und AusgangstexrezipientInnen gehören zu verschiedenen Sprach- und Kulturgemeinschaften (vgl. Reiß/Vermeer 1984:123).

1.2. Theorie vom translatorischen Handeln

Eine weitere Theorie, die die funktionale Translationswissenschaft geprägt hat, ist die Theorie des translatorischen Handelns von Justa Holz-Mänttari. In dieser Theorie, die zur selben Zeit wie die Skopostheorie entstanden ist (im Jahre 1984), wird Translation als komplexes Handlungsgefüge und als Expertenhandlung dargestellt.

Ein zentraler Begriff der Theorie Holz-Mänttaris ist das Konzept des Handelns, welches folgendermaßen aufgefasst wird:

[Z]weckgerichtete Tätigkeit, die nach Vergleich eines Ist-Zustandes mit einem Soll-Zustand zur Erreichung des gemeinten Soll-Zustandes unter bestimmten Bedingungen und in gegebener Situation ausgeführt wird. Handeln setzt das Vorhandensein eines motivierten Aktanten voraus, der ein Gesamtziel erreichen will. (Holz-Mänttari 1984:29f)

Eine Handlung wird als erfolgreich betrachtet, wenn sie funktionsgerecht ist, d.h. wenn sie „aus der Sicht des Aktanten ihren Zweck erfüllt hat“ (Holz-Mänttari 1984:29).

1.2.1. Texte als Botschaftsträger

Wie Holz-Mänttari hervorhebt, ist das Auftreten von Texten im Handlungsprozess eine wesentliche Bedingung für Translation. Texte werden als „Botschaftsträger“ angesehen und daher spricht die Autorin im Rahmen der Translation von „Produktion bzw. Vertextung von Botschaftsträgern“ (vgl. Holz-Mänttari 1984:31). Translation wird also als eine von ExpertInnen ausgeführte kreative Handlung aufgefasst, die der Erschließung des im Ausgangstext Gemeinten dient. So werden Botschaften in Botschaftsträgern realisiert und auf die Rezeptionssituation ausgerichtet (vgl. Holz-Mänttari 1984:30f). In Hinsicht auf Botschaftsträger drückt sich Holz-Mänttari so aus:

Unter translatorischem Aspekt sind Texte Botschaftsträger, die aus funktionsgemäss strukturierten Sach- und Strategie-Inhalten, dargestellt mit Hilfe von Textur-Elemente, bestehen. Textur heisse die Organisation von funktionsgemässen Textbaumitteln, durch die verbale und non-verbale Ausdrücke mit Hilfe von verbalen und non-verbalen Verknüpfungsmitteln [...] rhythmisiert und vernetzt werden. (Holz-Mänttari 1984:31).

In Kommunikationssituationen benötigen die KommunikationspartnerInnen Botschaftsträger, um Botschaft zu vermitteln. Diese gehören – im Fall von Translationsbedarf – verschiedenen Kulturen an. Laut Holz-Mänttari ist die Ansicht von der Welt, die die interpretatorischen Handlungen beeinflusst, kulturspezifisch. Die Verwendung von Zeichen – und zwar auch von sprachlichen Zeichen – sei somit ebenfalls kulturell geprägt. Aus diesem Grund treten Texte als Botschaftsträger, „die unter hauptsächlichlicher Verwendung von sprachlichen Zeichen

hergestellt werden, [...] kulturspezifisch unterschiedlich in Kombination, im Verbund, mit anderen Botschaftsträgern“ auf (Holz-Mänttari 1984:31).

Einer der Schwerpunkte der Theorie vom translatorischen Handeln ist die Auffassung von Translation als ExpertInnenhandlung:

Durch „translatorisches Handeln“ als Expertenhandlung soll ein Botschaftsträger „Text“ im Verbund mit anderen Botschaftsträgern produziert werden, ein Botschaftsträger „Text“, der in antizipierend zu beschreibender Rezeptionssituation zwecks kommunikativer Steuerung von Kooperation über Kulturbarrieren hinweg seine Funktion erfüllt. (Holz-Mänttari 1986:366).

Der/die TranslatorIn wird also nicht mehr als ein/eine bloße(r) SprachmittlerIn in einem zwei- oder mehrstufigen Kommunikationsprozess angesehen, sondern als ExpertIn für die Produktion von transkulturellen Botschaftsträgern, der/die eigenständig und eigenverantwortlich handelt und die Kooperation in kommunikativen Handlungen steuert (vgl. Holz-Mänttari 1986:354 und 1984:27). TranslatorInnen werden also als KooperationspartnerInnen gebraucht, „wenn Botschaftsträger für interkulturelle Kommunikation ohne Mitwirkung von Experten nicht funktional oder rationell produziert werden können“ (Holz-Mänttari 1984:42).

1.2.2. Aktantenmodell

Kooperation ist also ein weiteres wichtiges Element in der Theorie vom translatorischen Handeln. In diesem Kooperationsmuster sind aber TranslatorInnen nicht die einzigen Aktanten; im Gegenteil arbeiten mehrere Aktanten zusammen und jeder übernimmt eine bestimmte Rolle. So führt Holz-Mänttari ein Aktantenmodell ein, in dem die verschiedenen Handlungsrollen geschildert werden. Im translatorischen Handlungsrahmen werden die folgenden Schlüsselrollen unterschieden:

- | | |
|--|---|
| - der Translations-Initiator/Bedarfsträger | braucht einen Text |
| - der Besteller | bestellt einen Text |
| - der Ausgangstext-Texter | produziert einen Text, von dem der Translator ausgeht |
| - der Translator | produziert einen (Ziel)-Text |
| - der (Ziel-)Text-Applikator | arbeitet mit dem (Ziel-)Text |
| - der (Ziel-)Text-Rezipient | rezipiert den (Ziel-)Text |

(Holz-Mänttari 1984:109)

In der Praxis kann sich die Möglichkeit ergeben, dass die Rollen „kumulativ in einer oder wenigen Personen zusammenfallen“ (Holz-Mänttari 1984: 109), d.h. die Rollen können sich überschneiden. Der/die TranslatorIn kann im Team arbeiten und ist immer für die Zielproduktion verantwortlich.

Der/die BedarfsträgerIn spielt auch eine zentrale Rolle im translatorischen Handeln, weil er/sie Informationen über den Zweck des Textes und die ZieldestextrezipientInnen liefert. Der/die TranslatorIn bleibt allerdings die zentrale Figur in diesem Prozess. Der/die BedarfsträgerIn ist nämlich kein(e) ExpertIn der Translation und verlässt sich auf den/die TranslatorIn, der/die einen funktionsgerechten Text über Ort- und Zeitdistanzen sowie Kulturbarrieren hinweg produziert (vgl. Holz-Mänttari 1986:367). Diese Distanz nennt Holz-Mänttari „Experten-Distanz“, die folgendermaßen definiert wird: „Die Distanz, die den Translator von dem Bedarfsträger und von der Verwendungssituation des von ihm zu produzierenden Botschaftsträgers trennt [...]“ (1986:363).

Holz-Mänttaris Aktantenmodell lässt sich auch auf die Filmsynchronisation anwenden: In diesem Fall kann als Translations-Initiator bzw. Bedarfsträger die Verleihfirma eines Filmes oder ein Fernsehsender angesehen werden. Die Rolle des Bestellers wäre von einem Synchronstudio besetzt, welches mit der Herstellung einer synchronisierten Version des Filmes beauftragt wird und bei einem ÜbersetzerIn/einer Übersetzerin eine Rohübersetzung des Dialogbuches bestellt. Die Rolle des Ausgangstext-Texters besetzen in diesem Fall die AutorInnen des originalen Drehbuchs. Als Translatoren werden nicht nur die ÜbersetzerInnen angesehen, da sie nur eine Rohübersetzung anfertigen. Auch die SynchronautorInnen und SynchronregisseurInnen, die die Rohübersetzung anpassen, können als Translatoren betrachtet werden. Als Zieldestext-Applikatoren zählen die SynchronsprecherInnen, die mit der Übersetzung arbeiten. Abschließend stellen die ZuschauerInnen der Zielkultur – also KinobesucherInnen oder FernsehzuschauerInnen – die Zieldestext-Rezipienten dar.

1.3. Übersetzungskritik

Für die Herstellung ihres übersetzungskritischen Modells greift Margret Ammann (1990) auf Fillmores Scenes-and-frames-semantics zurück. Bei ihrem Modell stellt die Übertragung von *scenes* und entsprechenden *frames* einen Kernpunkt für die Bewertung von Übersetzungen dar. Aus diesem Grund sollen im Folgenden das Konzept von Scenes-und-frames-semantics und ihre Bedeutung für das Übersetzen näher erläutert werden.

1.3.1. Scenes-and-frames-semantic

Die Scenes-and-frames-semantic, die von Charles J. Fillmore (1977) entwickelt wurde, stellt für die Translationswissenschaft ein wichtiges Konzept dar und wurde zunächst von Mary Snell-Hornby und Mia Vannerem (1986) und später von Heidrun Witte und Hans J. Vermeer (1990) erarbeitet und auf die Übersetzungswissenschaft angewandt.

Fillmores Scenes-and-frames-semantic basiert auf der Prototypensemantik der Psychologin Eleanor Rosch (1973). Kernbegriff seiner Semantik ist der „Prototyp“, der als „bestes Exemplar bzw. Beispiel, bester Vertreter oder zentrales Element einer Kategorie“ bezeichnet wird (Kleiber 1993:31). Es handelt sich also um ein Exemplar einer Kategorie, welches diese besser als andere Elemente vertritt und von den Menschen als typisch erkannt und mit der Kategorie assoziiert wird. Durch eine Serie von Experimenten konnte Rosch beweisen, dass die Menschen nach Prototypen kategorisieren; die natürliche Kategorie hätte somit eine fokale Mitte und verschwommene Ränder (vgl. Vannerem/Snell-Hornby 1986:187). Für die Kategorie Vogel wäre beispielsweise „Spatz“ als prototypisch betrachtet, nicht aber „Pinguin“.

Nach Fillmore beruht die Kenntnis eines Prototyps bzw. die Bedeutungsauffassung auf den Erfahrungen des Sprechers/der Sprecherin, sowie auf anderen Faktoren wie Kultur, Situation und Kontext:

It seems to me that our knowledge of any linguistic form is available to us, in the first instance, in connection with some personally meaningful setting or situation. Because of the fact that is personally meaningful its recurrence – or the occurrence later on of something similar to it – will be recognized. (Fillmore 1977:62)

Die Kenntnis von Wortbedeutungen sei mit dem Spracherwerb eines Kindes vergleichbar. Das Kind erfährt zunächst Bedeutung im Gesamtzusammenhang einer Situation und dann lernt es, von der Situation zu abstrahieren und die erlernte Bedeutung auf andere Situationen anzuwenden (vgl. Vannerem/Snell-Hornby 1986:185). In diesem Zusammenhang merkt Fillmore an, dass “the process of using a word in a novel situation involves comparing current experiences with past experiences and judging whether they are similar enough to call for the same linguistic coding” (1977:57). Die Bilder, die in der Vorstellung des Sprechers/der Sprecherin entstehen und die mit ihren erlebten Situationen bzw. Erfahrungen verbunden sind nennt Fillmore “scenes”; mit „frame“ wird hingegen die sprachliche Kodierung bezeichnet, die mit den scenes assoziiert wird. Unter „scene“ versteht Fillmore nicht nur visuelle Vorstellungen, sondern auch:

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

Bei Menschen, die gelernt haben, scenes und frames zu assoziieren, aktivieren diese einander wechselseitig (vgl. Fillmore 1977:63). Eine bestimmte sprachliche Form kann nämlich Assoziationen hervorrufen, die wiederum andere sprachliche Formen aktivieren bzw. weitere Assoziationen erwecken (vgl. Vannerem/Snell-Hornby 1986:186). In diesem Zusammenhang schreibt Fillmore: "I would like to say that scenes and frames are mutually retrievable, meaning that a scene can activate its associated frame and a frame can activate its associated scene." (1977:64)

Fillmore wendet das scenes-and-frames-Konzept auf die Textanalyse an und versucht zu erklären, wie Bilder im Kopf der RezipientInnen entstehen. Der Verstehensprozess läuft laut Fillmore folgendermaßen ab: Zunächst wird ein Bild einer bestimmten Situation im Kopf des Rezipienten/der Rezipientin hervorgerufen. Im Laufe des Textes wird diese Situation in andere Situationen eingebettet und der Text wird mit immer mehr Informationen über die Situation gefüllt. Es wird somit eine Art von (Teil)Welt kreiert, die von erlebten Erfahrungen und Vorwissen des Rezipienten/der Rezipientin geprägt ist. Aus diesem Grund kann sich die Möglichkeit ergeben, dass derselbe Text von verschiedenen RezipientInnen auf verschiedene Weise interpretiert wird (vgl. Fillmore 1977:61 und Vannerem/Snell-Hornby 1986:186). Fillmore beschreibt mit folgenden Worten den Kommunikations- und Verstehensprozess:

The process of communication involves the activation, within speakers and across speakers, of linguistic frames and cognitive scenes. Communicators operate on these scenes and frames by means of various kinds of procedures, cognitive acts such as filling in the blanks in schematic scenes, comparing presented real-world scenes with prototypical scenes and so on. (1977:66)

Betrachten wir nun das scenes-and-frames-Konzept im Bezug auf die Übersetzungswissenschaft. Ausgehend von den frames des Ausgangstextes rezipiert der/die ÜbersetzerIn bestimmte scenes und sucht nach passenden frames in der Zielsprache, „welche die gewünschten scenes beim Adressaten der Übersetzung hervorrufen“ (Vannerem/Snell-Hornby 1986:191). Erst wenn der/die ÜbersetzerIn alle scenes im Text dekodiert hat, kann er/sie den Text in die Zielsprache übertragen. Bei dieser Übertragung soll er/sie also geeignete zielsprachige frames auswählen, die beim Zielpublikum die gleichen intendierten scenes des Ausgangstextes evozieren bzw. evozieren können. Der/die ÜbersetzerIn muss prüfen, „ob der in der ZS³ aufgerufene frame wirklich der bestmögliche Ausdruck der scene(s) hinter dem frame der AS⁴ ist - natürlich in Abhängigkeit von der Funktion der Übersetzung“ (Snell-Hornby/Vannerem 1986:191). So besteht die Arbeit der ÜbersetzerIn nicht nur darin, sprachliche frames zu dekodieren und neu zu enkodieren, sondern er/sie muss die scenes

³ Zielsprache

⁴ Ausgangssprache

hinter den frames verstehen, um ihre Bedeutung vermitteln zu können (vgl. Vannerem/Snell-Hornby 1986:191).

Dasselbe gilt selbstverständlich auch für die Übersetzung von Humor; der/die ÜbersetzerIn muss zuerst die scenes hinter der Komik verstehen und dann geeignete zielsprachige frames verwenden, die beim Zielpublikum solche scenes hervorrufen, die zur selben Erheiterung wie beim Ausgangspublikum führen bzw. führen können. In diesem Zusammenhang spricht Santana (2004) von der „doppelten Herausforderung“, die die Übersetzung des Komischen darstellt:

Der Übersetzer muss nicht nur die AT-scenes korrekt interpretieren und sie mit den passenden frames in die ZS übertragen, sondern gleichzeitig versuchen, Dimension und Perspektive⁵ des AT zu bewahren (oder auch nicht!), damit die komische Wirkung gewährleistet wird. (2004:53)

Wie bereits erwähnt hängt die Bildung von scenes und frames von Kultur, Erfahrungen und Situation ab. In diesem Zusammenhang heben Vannerem und Snell-Hornby hervor, dass es sich als ein Problem erweisen kann, wenn sich die Muttersprache des Übersetzers/der Übersetzerin von der Ausgangstextsprache unterscheidet. In diesem Fall werden möglicherweise andere scenes hervorgerufen als die, die bei einem/einer MuttersprachlerIn bzw. bei dem/der AutorIn aktiviert würden (vgl. Vannerem/Snell-Hornby 1986:190). Aus diesem Grund spielt die Kulturkompetenz des/der ÜbersetzerIn eine wichtige Rolle. Vermeer und Witte (1990:89) weisen darauf hin, dass der/die TranslatorIn die scenes je nach Skopos und Fremdkulturkompetenz bilden muss. Er/sie rezipiert frames nicht als naive(r) EmpfängerIn und bildet demnach keine freie, beliebige scenes. Vielmehr versucht er/sie, zu einer scene zu gelangen, die die scene des Autors/der Autorin oder die des Ausgangstextrezipienten/der Ausgangstextrezipientin – oder beider – berücksichtigt (vgl. Vermeer/Witte 1990:88). Diesbezüglich drücken sich Vermeer und Witte folgendermaßen aus:

Je nach Skopos kann der Translator also versuchen, durch einen entsprechenden Ziel-frame entweder gerade eine solche scene beim Zieltextrzipienten zu evozieren, wie der Ausgangstextproduzent sie gern bei dem (Ausgangs- oder Ziel-) Rezipienten, den er sich vorstellt, evoziert hätte, oder eine zielkulturspezifische analoge scene. (1990:94f)

Wie auch Rojo Lopez (2002) hervorhebt, erweist sich Fillmores scenes-and-frames-Ansatz als besonders geeignet für die Analyse und Übersetzung von Humor, da dieser ein komplexes kulturelles und soziales Phänomen ist und daher nicht nur aus sprachlicher Perspektive betrachtet werden kann. Nash (1986:12) sagt dazu, dass Humor „characterizes the interaction of persons in situations in cultures, and our response to it must be understood in that broad

⁵ Hier verwendet Santana zwei Termini, die von Snell-Hornby folgendermaßen definiert werden: „dimension refers to the linguistic orientation realized in lexical terms, stylistic devices and syntactic structures [...]. With perspective I mean the viewpoint of the speaker, narrator or reader in terms of culture, attitude, time and place.“ (Snell-Hornby 1995:51)

context“. Fillmores scenes-and-frames-Konzept ermögliche, die Situation und die kulturelle Einbettung des humoristischen Textes miteinzubeziehen. Der/die TranslatorIn muss die scenes hinter dem komischen Moment erfassen, um sie in der Zielsprache und –kultur wiedergeben zu können:

[Fillmore’s] cognitive perspective is based on the concepts of ‘context’, ‘prototype’ and ‘frame’ [...] and proves especially relevant for the study of humour as a complex cultural phenomenon. The notion of ‘cognitive context’ is of a crucial importance for the analysis of humour as a phenomenon linked, not only to the immediate context in which the humorous emission takes place, but also to the expectations and attitudes that speakers build on the basis of their experience of the world. (Rojo Lopez 2002:35)

Die Thematik der Übersetzung des Humors wird im Kapitel 2.3. näher erläutert.

Da diese Arbeit sich mit der Übersetzung des Humors bei audiovisuellen Texten beschäftigt, soll im Folgenden auch die Relevanz der Scenes-and-frames-semantics für die Filmübersetzung bzw. die Filmsynchronisation erläutert werden. Normalerweise steht einem Rezipienten/einer Rezipientin eines Zieltextes ein schriftlicher Text – also ein *frame* – zur Verfügung, der bestimmte *scenes* hervorruft. Da aber audiovisuelle Texte polysemiotischer Natur sind und aus Ton und Bild bestehen, bekommen die ZuschauerInnen eines Filmes mehr Informationen als die RezipientInnen eines schriftlichen Textes. Dies ergibt sich, weil „*scenes* auf der Leinwand beim Zuschauer *scenes* oder *frames* hervorrufen, während der begleitende Filmdialog einen *frame* darstellt, der simultan dazu ebenfalls *scenes* und *frames* aufruft“ (Manhart 1996:80). *Scenes* und *frames* sollen daher kombiniert werden, damit ein Gesamtbild entstehen und der Film bei den ZuschauerInnen Sinn ergeben kann. Wie Manhart hervorhebt, werden oft „durch das „exotische“ Bild *scenes* oder *frames* aktiviert, die mit den *scenes* oder *frames* der vertrauten Sprache (...) nicht übereinstimmen“. Daraus wird ersichtlich, dass die gleichen *scenes* beim Ausgangs- und Zielpublikum zu evozieren ein schwer zu erzielendes Ergebnis ist. Fillmores Scenes-and-frames-Konzept sei geeignet, um die Bedeutung aller Vorstellungen und Interpretationen der ZuschauerInnen aufzuzeigen (vgl. Manhart 1996:81).

1.3.2. Das übersetzungskritische Modell nach Margret Ammann

Es wird nun auf das funktionale Modell der Übersetzungskritik von Margret Ammann näher eingegangen, da dies als Grundlage für die Analyse der vorliegenden Arbeit dient.

Ammanns Aufsatz „*Anmerkungen zu einer Theorie der Übersetzungskritik und ihrer praktischen Anwendung*“ wurde 1990 in der Zeitschrift TEXTconTEXT veröffentlicht und stellt den Versuch dar, die Übersetzungskritik im Rahmen einer allgemeinen Translationstheorie zu erläutern und die Grundlagen für die Bewertungskriterien der Übersetzungskritik aufzustellen (vgl. 1990:211). In ihrer Arbeit stützt sich Ammann auf die oben präsentierte Skopostheorie, die Theorie des translatorischen Handelns sowie auf das Modell der scenes-and-frames-semantics. Die Autorin setzt sich mit einigen zentralen Fragen

der Übersetzungskritik wie beispielsweise Fragen zur Textrezeption, Textproduktion und zur Relation zwischen Translat und Ausgangstext auseinander und legt hierbei ein besonderes Augenmerk auf die Rolle der RezipientInnen (vgl. 1990:209f).

Ammanns übersetzungskritisches Modell schließt die folgenden Kritikschrte ein:

1. Feststellung der Translatfunktion⁶ (hierbei wird die Eigenständigkeit des Translats betont und es ist zu beachten, dass Ausgangstext und Translat unterschiedliche Skopoi je nach kulturellem Zusammenhang erfüllen können);
2. Feststellung der intratextuellen Translatkohärenz (Kohärenz des Inhalts bzw. des Sinns, Kohärenz der Form und Kohärenz zwischen Inhalt und Form);
3. Feststellung der Funktion des Ausgangstextes;
4. Feststellung der intratextuellen Kohärenz des Ausgangstextes;
5. Feststellung einer intertextuellen Kohärenz⁷ zwischen Translat und Ausgangstext. (Ammann 1990:212)

Nach diesem Modell erfolgt also zunächst die Analyse des Translats, das als eigenständiger Text rezipiert und als gleichberechtigt neben dem Ausgangstext betrachtet wird (1990:215,219). Aus diesem Grund wird die intertextuelle Kohärenz der intratextuellen Kohärenz untergeordnet. Zuerst wird das Translat hinsichtlich seiner Funktion – die von der Funktion des Ausgangstextes abweichen kann – und seiner intratextuellen Kohärenz analysiert. Wie aus dem zweiten Kritikschrte ersichtlich ist, wird die Kohärenz des Translats in Hinsicht auf den Inhalt sowie auf die Form untersucht. Dieselben Schritte werden bei der Analyse des Ausgangstextes wiederholt und als letzter Schrt werden Translat und Ausgangstext nach der intertextuellen Kohärenz verglichen (vgl. 1990:216).

Wenn man eine translatorische Handlung als zielgerichtete Handlung betrachtet, steht die Figur des Rezipienten/der Rezipientin im Vordergrund. Denn ohne RezipientInnen wären die Funktion und die intra- und intertextuellen Relationen nicht feststellbar, weil ein Text sich erst durch die Rezeption von den RezipientInnen realisiert (vgl. 1990:217). Ammann betont, dass die kommunikativen Situationen, in denen die Texte eingebettet sind, von Variablen wie Zeit und Raum geprägt sind. Demnach werden Texte in bestimmten historisch-sozialen Situationen rezipiert, die immer variieren können. Die Rezeption eines Textes sei somit dynamischer Natur und beim translatorischen Handeln sei es wichtig, die unterschiedlichen Rezeptionsbedingungen mit zu berücksichtigen (vgl. 1990:218ff).

Aus diesem Grund müssen Texte nicht nur aufgrund von sprachlichen Äquivalenten bzw. sprachlicher Vergleichbarkeit untersucht werden, sondern in Bezug auf die Vergleichbarkeit ihrer Wirkung und Rezeption bei den RezipientInnen (vgl. Ammann 1990:219). Ammann übt

⁶ Ammann verwendet hier die Begriffe “Funktion” und “Skopos” synonym.

⁷ Ammann definiert die intertextuelle Kohärenz als „ein Netz unterschiedlicher Relationen zwischen Translat und Ausgangstext“ (1990:234).

Kritik an der Tatsache, dass die meisten übersetzungskritischen Modelle zu sehr am Ausgangstext orientiert sind und die Texte auf bilingualer, nicht aber auf bikultureller Ebene untersucht werden. Bei diesen Modellen fehle somit die „Fähigkeit zur Perspektivenübernahme“ (vgl. 1990:219). In diesem Zusammenhang hebt Ammann hervor:

Es wird im allgemeinen postuliert, es sei möglich, ausgangstextuelle Merkmale auch in einer anderen textuellen Umgebung beizubehalten, ohne daß sie sich durch die neue kulturelle Einbettung verändern. Es wird nicht berücksichtigt, daß die einzelnen Merkmale in einem größeren Zusammenhang stehen [...], daß dies jedoch in einer anderen Kultur nicht mehr stimmen muß. [...] Und das kann dann auch heißen, daß das, was als „Besonderheit“ eines bestimmten Textes ausgemacht wurde, in einer anderen kulturellen Umgebung [...] nicht als „Besonderheit“ erkannt werden kann. (1990: 219)

Wie bereits erwähnt, wird ein Text zu einem Text erst durch die Rezeption seitens der RezipientInnen. Diese kommen zum Verständnis des Textes nicht durch die Deutung einzelner Wörter, sondern durch die Situation, in der der Text rezipiert wird. Daraus ergibt sich, dass die Interpretationsmöglichkeiten von der Situation eingeschränkt werden (vgl. Ammann 1990:220).

Ammann stützt sich auf Eco's Konzept vom „Modell-Leser“, um die Beziehung zwischen RezipientInnen und Wirkung des Textes zu erläutern. Sie will aufzeigen „inwieweit der Leser [...] mit seiner Lektüre mit dazu beiträgt, daß sich eine bestimmte Wirkung einstellt“ (1990:221). Eco definiert den/die Modell-LeserIn als „jener Leser, der in der Lage ist, die größtmögliche Anzahl sich überlagernder Lektüren zur gleichen Zeit zu erfassen“ (Ammann 1990:222). Laut Eco geht der Textproduzent von einer Serie von Annahmen aus, und zwar Annahmen über die möglichen Gewohnheiten der LeserInnen, ihr mögliches Wissen oder Nicht-Wissen, ihre Vorlieben usw. Der Text enthält Leerstellen, die von den LeserInnen ausgefüllt werden müssen. Beim Erfüllen dieser Leerstellen wenden die LeserInnen Lesestrategien und Interpretationen an, die nicht willkürlich sind. Es bestehen nämlich Interpretationstraditionen, die kulturspezifisch, diachronisch und synchronisch unterschiedlich sind und daher werden Interpretationen durch diese Traditionen begrenzt (vgl. Ammann 1990:224). Nach Ammann ist also der/die Modell-LeserIn „jener Leser, der aufgrund einer Lesestrategie zu einem bestimmten Textverständnis kommt“ (1990:225). Ziel dieser Lesestrategie ist, zu einer Gesamtscene bzw. einem Gesamtverständnis eines Textes zu gelangen, welche sich aus dem kulturspezifischen Aufbau von einzelnen *scenes* ergibt und durch das Vorwissen und die Erwartungen der LeserInnen beeinflusst wird (vgl. 1990:225).

Laut Ammann muss eine Übersetzungskritik die kulturspezifischen unterschiedlichen Erwartungen der LeserInnen sowie den/die Modell-LeserIn von Ausgangs- und Zieltext berücksichtigen und die Auswirkung der einzelnen *scenes* auf das Textganze untersuchen (vgl. 1990:226).

Ammanns Modell wird vorwiegend für die Analyse literarischer Texte angewandt, aber in der vorliegenden Arbeit wird trotzdem versucht, das Modell für die Analyse des

Filmes „Monty Python and the Holy Grail“ anzuwenden und es mit Brocks Modell für die Analyse von Inkongruenzen (Kapitel 2.4.3) zu kombinieren. Wie es im Kapitel 2.3. erklärt wird, beruht nämlich das Komische immer auf Inkongruenzen, d.h. auf der Abweichung von der Norm und vom Erwarteten. In Bezug auf den scenes-and-frames-Ansatz kann man feststellen, dass das Komische auf einem Spiel mit sprachspezifischen *frames* und/oder mit kulturspezifischen *scenes* beruht (vgl. Santana 2004:52) und daher scheint Ammanns Modell anwendbar zu sein.

2. Humor

Das vorliegende Kapitel beschäftigt sich mit dem komplexen Phänomen Humor. Zunächst erfolgt eine Darstellung der verschiedenen Definitionen des Begriffs Humor und verwandter Begriffe wie Komik und Lachen. Anschließend wird ein Einblick in die klassischen Theorien der Humorforschung gegeben, insbesondere in die für diese Arbeit relevante Inkongruenztheorie. Des Weiteren werden die Theorien zur Humoranalyse von Victor Raskin und Salvatore Attardo sowie das Modell von Alexander Brock zur detaillierten Beschreibung und Analyse von Inkongruenzen erläutert. Den Abschluss des Kapitels bildet eine Beschreibung der verschiedenen Erscheinungsformen des Humors im Allgemeinen sowie der typischen Ausprägungen des englischen Humors.

2.1. Humor, Komik und Lachen

Obwohl der Begriff *Humor* jedem Mensch bekannt ist und im allgemeinen Sprachgebrauch als selbstverständlich gilt, erweist er sich bei näherer Betrachtung als ein sehr komplexes und schwer greifbares Phänomen. Etymologisch betrachtet entstammt der Begriff dem lateinischen Wort „(h)umor“, das „Feuchtigkeit“ bedeutet und die vier Körperflüssigkeiten (Blut, Lymphe, gelbe Galle und Schwarze Galle) bezeichnet. In der Antike glaubte man, dass das Mischungsverhältnis dieser vier Körperflüssigkeiten die vier Temperamente (das sanguinische, das phlegmatische, das cholericische und das melancholische) bestimme (vgl. Gelfert 2007:12).

Trotz der schweren Fassbarkeit des Begriffs wurden im Laufe der Zeit mehrere Definitionsversuche unternommen. Von Schmidt stammt der folgende: „Humor wird theoretisch als Beobachtungs- und Interpretationsperspektive konzipiert, die wirksam wird, wenn wir bestimmte Phänomene als komisch wahrnehmen und bewerten und sie gegebenenfalls mit einem Lächeln oder mit Lachen quittieren.“ (2008:283)

Ausgehend von dieser Definition lässt sich feststellen, dass eine Beziehung zwischen Humor und Lachen besteht. Im Duden (2007) finden sich die folgenden Definitionen des Terminus:

1. Fähigkeit und Bereitschaft, der Unzulänglichkeit der Welt und der Menschen, den Schwierigkeiten und Missgeschicken des Alltags mit heiterer Gelassenheit zu begegnen
2. sprachliche, künstlerische o.ä. Äußerung einer von Humor bestimmten Geisteshaltung, Wesensart
3. gute Laune, fröhliche Stimmung

Laut der ersten Definition handelt es sich bei Humor um eine Reaktion auf im Grunde keineswegs lustige Situationen wie z.B. Schwierigkeiten und Unglücksfälle. Der zweiten Definition zufolge wird Humor als Geisteshaltung und Wesensart verstanden. Ein wesentliches Merkmal des Humors scheint das Lachen zu sein. Die Beziehung zwischen

Humor und Lachen kann sich jedoch als problematisch erweisen, da die beiden nicht immer wechselseitig miteinander verknüpft sind. Das Lachen kann nämlich auch durch andere Stimuli wie Nervosität, Lachgas, Triumph, Kitzeln, Intoxikation hervorgerufen werden (vgl. Brock 2004:40). Es gibt somit „amüsiertes Lachen, Lachen ohne Amusement und Amusement ohne Lachen“ (Brock 2004:41).

In ähnlicher Weise drückt sich Attardo über die nicht immer symmetrische Beziehung zwischen Humor und Lachen aus:

The assumption behind this identification of humor and laughter is that what makes people laugh is humorous, and hence the property is incorrectly seen as symmetrical – what is funny makes you laugh and what makes you laugh is funny. This leads to the identification of a mental phenomenon (humor) with a complex neuropsychological manifestation (laughter). (Attardo 1994:10)

Im Forschungsgebiet des Komischen herrscht noch eine gewisse terminologische Verwirrung; es besteht in der Tat keine terminologische Einigung über den Untersuchungsgegenstand. Laut Schmidt ist eine „endgültige“ Definition von Komik bzw. Humor unmöglich:

beim Umgang mit dem Begriff „Komik“ kann man nur scheitern, wenn man etwas Endgültiges von diesem Umgang verspricht; zu disparat sind die damit verknüpften Begrifflichkeiten, zu kontrovers die Beschreibungstheorien, zu düpierend die möglichen Referenzbereiche dieses Begriffs. [...] Das Problem wird zusätzlich auch dadurch verschärft, dass der Begriff Komik in den verschiedenen Diskursen, in denen er verwendet wird, sowohl auf Einstellungen als auch auf Erscheinungsformen und Darstellungsformen referiert, also sowohl auf Humor, Lächerlichkeit oder Lachen als auch auf Komödie, Witz oder Karikatur. (Schmidt 2008:282)

Tatsächlich werden in der Fachliteratur verschiedene Begriffe (*Humor, Komik, das Komische, das Lachen*) willkürlich verwendet, wobei die Bezeichnungen „Humor“ und „das Komische“ am häufigsten anzutreffen sind. Je nach Forschungsrichtung und Interessenslage werden sie allerdings unterschiedlich definiert und oft synonym oder antonym verwendet.

Im Rahmen der Humour Studies⁸ wird versucht, mit der terminologischen Verwirrung umzugehen, indem das englische Wort *humour* als Oberbegriff verwendet wird. Einerseits fördere und erleichtere eine solche Vereinfachung den internationalen und interdisziplinären Austausch; andererseits erschwere sie aber die mehrsprachige Auseinandersetzung mit dem Thema, da die Unterschiede zwischen dt. Humor, engl. humour, it. umorismo usw. nicht genau betrachtet würden (vgl. Santana López 2012:32f). Aus diesem Grund wird es in der vorliegenden Arbeit auf den Oberbegriff *humour* verzichtet und werden hingegen die Termini „Humor“, „Komik“ und „das Komische“ synonym verwendet.

⁸ Humor Studies ist jene Disziplin, deren Untersuchungsgegenstand das Komische ist. Sie wurde im Jahre 1996 durch die Gründung der „International Society for Humor Studies“ (ISHS) institutionalisiert (vgl. Santana López 2012:15).

2.2. Die klassischen Humorthorien

Die Wurzeln der Humorforschung reichen sehr weit zurück. Seit Platon (428-348 v. Chr.), der als Begründer der Humorthorie betrachtet wird, beschäftigten sich zahlreiche ForscherInnen mit dem Phänomen des Lachens. Wie bereits erwähnt, ist Humor ein sehr komplexes Phänomen. Aus diesem Grund ist es in der Humorforschung bisher nicht gelungen, eine allgemeingültige Humorthorie hervorzubringen. Dennoch haben sich im Laufe der Zeit aus verschiedenen Strömungen drei Theorien durchgesetzt, die als die klassischen Humorthorien betrachtet werden: die Überlegenheitstheorie, die Entspannungstheorie und die Inkongruenztheorie. Diese Theorien werden nachfolgend kurz erläutert.

2.2.1. Überlegenheitstheorie

Die Überlegenheitstheorie – auch Degradations- und Aggressionstheorie genannt – ist die älteste Theorie des Komischen. Platon wird als der erste Vertreter dieser Theorie angesehen. Weitere Vertreter der Theorie sind Aristoteles, Hobbes und Bergson. Bei Platon wird Humor als Mischung von Vergnügen und Schmerz verstanden. Dieser Theorie zufolge resultiert Humor aus „ambivalenten Gefühlen gegenüber dem Lächerlichen, welches als Abweichung vom Guten gesehen werden müsse“ (Kotthoff 1996:11). Demnach wird Lachen als Verlachen aufgefasst, als „Ausdruck des Überlegenheitsgefühls einer Person, die über jemand anderen lacht bzw. diesen auslacht“ (Santana López 2012:17). Der Lachende fühle sich somit dem Verlachten gegenüber überlegen. Die Aggressionstheorie beschäftigt sich mit der Frage, „wer sich in aggressiver Scherzkommunikation mit wem gegen wen verbündet“ (Brock 2004:30). Diesbezüglich unterscheidet Brock zwischen auf Ranghöhere oder Rangniedere abzielendem Humor.

Die Aggressionstheorie untersucht zudem das Verhältnis zwischen der Heftigkeit der Aggression und der „Schwere des Vergehens, das die Zielscheibe der Aggression auf sich geladen hat“ (Brock 2004:30). Diese Aggression ist bei verschiedenen Arten von Witzen zu finden wie z.B. bei Stereotypenwitzen. Bei solchen Witzen gäbe es tatsächlich zwei verschiedene Opfer: die eigentliche Zielscheibe des Witzes und die RezipientInnen, die auf ihr Verständnis der im Witz vorkommenden Anspielungen getestet werden. Dies impliziert laut Brock die Notwendigkeit einer komplexen Beschreibung des Rezeptionsprozesses, die Inkongruenzen sowie Aggressionen in Betracht zieht. Die Überlegenheitstheorie ist für die vorliegende Arbeit relevant, weil manche Arten des in ihr vorkommenden Humors auf Stereotypen bestimmter Gruppen und Kulturen verweisen.

2.2.2. Entspannungstheorie

Die Entspannungstheorie – auch als Abfuhrtheorie oder Entlastungstheorie bezeichnet – stammt aus dem Fachgebiet der Psychologie und Sigmund Freud gilt als ihr berühmtester Vertreter. Diese Theorie geht davon aus, dass durch das Lachen innere Spannungen abgebaut werden. Freud schreibt dem Witz die Fähigkeit zu, „die Spannung zwischen Trieb- und Kulturerfordernissen zu regulieren“ (Kotthoff 1996:12). In seiner Theorie des Witzes konstatiert er, dass Menschen im gesellschaftlichen Leben bestimmte tabuisierte Tendenzen und Triebe unterdrücken müssten. Witze können laut Freud einen Spannungsabbau herbeiführen und eine Aufhebung von Hemmungen bewirken. Freud differenziert zwischen harmlosen und tendenziösen Witze, wobei letztere besser dazu geeignet seien, Hemmungen aufzuheben und Ideale herabzusetzen. Ein Witz, der nicht dem Selbstzweck dient, definiert Freud als „harmlos“, da er keine besondere Absicht verfolge. Er beschreibt hingegen tendenziöse Witze als auf einen bestimmten Zweck ausgerichtet und vornimmt eine Unterscheidung zwischen feindseligen und obszönen Witzen. Der feindselige Witz ist mit Aggression, Satire und Abwehr verbunden, während der obszöne Witz der Entblößung dient (vgl. Freud 1940:105).

Das Wesen des tendenziösen Witzes bringt Freud folgendermaßen auf den Punkt:

Hier wird endlich greifbar, was der Witz im Dienste seiner Tendenz leistet. Er ermöglicht die Befriedigung eines Triebes (des lüsternen und feindseligen) gegen ein im Wege stehendes Hindernis, er umgeht dieses Hindernis und schöpft somit Lust aus einer durch das Hindernis unzugänglich gewordenen Lustquelle. (Freud 1940:110)

Allerdings bietet das Komische laut der Entspannungstheorie nicht nur die Möglichkeit, aggressive Triebe und Tendenzen auszuleben, sondern auch mit Problemen, Schwächen und Ängsten umzugehen. Somit könne die Abfuhr psychischer Probleme erleichtert werden (vgl. Kotthoff 1996:13 und Brock 2004:37).

2.2.3. Inkongruenztheorie

Auf der Basis der bereits erwähnten Theorien wird ersichtlich, dass in der Humorforschung verschiedene Meinungen vertreten werden. Dennoch herrscht seit dem 18. Jahrhundert Einigkeit in der Auffassung, dass Inkongruenzen eine sehr wichtige Rolle bei der Erzeugung von Humor spielen. Zu den wichtigsten Vertretern der Inkongruenztheorie zählen Kant und Schopenhauer. In seinem Werk *Die Welt als Wille und Vorstellung* (1819) erläutert Schopenhauer die Beziehung zwischen Lachen und Inkongruenz mit folgenden Worten:

Das Lachen entsteht jedesmal aus nichts Anderem, als aus der plötzlich wahrgenommenen Inkongruenz zwischen einem Begriff und den realen Objekten, die durch ihn, in irgendeiner 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. (Schopenhauer 1873:70)

Demnach ist der Grund für das Lachen bei Schopenhauer die Wahrnehmung einer Inkongruenz zwischen einem Begriff und dem realen Gegenstand. Dieselbe Meinung vertritt auch Gelfert, indem er Folgendes behauptet: „Alle komischen Sachverhalte lassen sich in irgendeiner Form als semiotische Inkongruenzen erklären, die in der Abweichung von der erwarteten Normalform eines Erscheinungsbildes bestehen.“ Gelfert (2007:20f)

Eine weitere Erläuterung des Begriffs *Inkongruenz* liefert McGhee:

The notion of congruity and incongruity refers to the relationships between components of an object, event, idea, social expectation and so forth. When the arrangement of the constituent elements of an event is incompatible with the normal or expected pattern, the event is perceived as incongruous. (McGhee 1979:6)

Müller (1994:182) bringt hervor, dass Inkongruenzen auf ganz verschiedenen Ebenen zu finden sind, und nicht nur immanent im schriftlichen Text. Sie spricht beispielsweise von Verstößen gegen Gattungskonventionen, Durchbrechungen von Leseerwartungen und – bei der Parodie – von Spannung zwischen Text (Parodie) und Prätext (Parodiertem).

Die Inkongruenztheorien befassen sich nicht mit den emotionalen Aspekten des Humors, sondern mit dem kognitiven Aspekt und kommen daher besonders in der kognitiven und linguistischen Humorforschung zur Anwendung. Obwohl die drei verschiedenen Humorthorien im Widerstreit zueinander stehen und Spannungen zwischen den jeweiligen Vertretern erkennbar sind, müssen sich Inkongruenz, Aggression und Entspannung in der Scherzkommunikation keinesfalls gegenseitig ausschließen. Vielmehr wirken sie oft zusammen, sie verstärken sich gegenseitig oder schwächen sich ab (vgl. Kotthoff 1996:10). Diesen Standpunkt vertritt auch Vandaele (2002a), der die beiden Konzepte nicht als gegensätzlich, sondern als einander ergänzende und miteinander verknüpft Begriffe betrachtet. So stellt er fest, dass „in terms of superiority, incongruity can be seen as abnormality (inferiority)“ und “ironic incongruity is controlled abnormality as a sign of superiority” (Vandaele 2002a:157). Des Weiteren können Inkongruenzen in den meisten Fällen aufgelöst und überwunden werden und somit Überlegenheit erzeugen. In diesem Zusammenhang hebt Vandaele hervor: „the ability to understand humour is commonly accepted as an important index of intelligence. Each time we laugh, we demonstrate our wit to our peers and diminish the social pressure they may exercise on us.” (Vandaele 2002a:157)

2.3. Humorübersetzung

Seit den 90er Jahren interessierten sich immer mehr AutorInnen für die Erforschung des Humors im Rahmen der Translationswissenschaft. Mit dem Thema setzten sich u.a. Zabalbeascoa (1996), Delabastita (1997), Hickey (1998), Vandaele (2002) und Veiga (2009) auseinander. Trotz des zunehmenden Interesses, hebt Vandaele hervor:

Whereas the immense practical act of translation itself is [...] increasingly being theorized in what has come to be known as translation studies [...] the combined object of humour translation must have seemed until now so vast, disorientating and dangerous an ocean that few academic efforts were made to theorize the processes, agents, contexts and products involved. (2002a:149)

In seinem Beitrag *(Re)Constructing Humour: Meanings and Means* (2002) betrachtet Vandaele die Definition von Humor aus translationswissenschaftlicher Sicht und merkt an, dass einige WissenschaftlerInnen das Komische in Verbindung mit der komischen Wirkung bringen und Humor daher „whatever has a humorous effect“ sei (Vandaele 2002a:153). Die Auffassung des Humors im Sinne von komischer Wirkung ist laut Vandaele ein guter – obgleich vorläufiger – Anfangspunkt für die Erforschung des Humors im translationswissenschaftlichen Rahmen. Er schreibt dazu:

For our purposes⁹ it would seem that humour can indeed be readily recast as a humorous effect and, hence, translating humour would come down to achieving the ‘same humorous effect’. [...] The definition of humour in terms of effect offers a provisional way out of the vicious circle into which disciplines may fall with their objects of study [...]. The safest place to break that circle for humour is the point at which effect, with its ‘realist’ appeal, becomes tangible (in the form of laughter, for instance). But this is only a start. (Vandaele 2002a:151 und 2002a:154)

2.3.1. Die (Un)Übersetzbarkeit des Komischen

Wie bereits erwähnt, wurde die (Un)Übersetzbarkeit des Komischen im Laufe der Jahre immer ausführlicher diskutiert. Ein Beispiel dafür stellen die im Jahre 1989 in der Zeitschrift *Meta* erschienene Sondernummer „Humor et traduction“ sowie die von Vandaele herausgegebene Sondernummer der Zeitschrift *The Translator* (2002) dar. Manche AutorInnen zeigten sich der Humorübersetzung gegenüber pessimistisch (Diot, Van Crugten), während andere eine optimistische Ansicht vertraten (Landheer, Laroche) (vgl. Santana López 2012:12). In diesem Zusammenhang stellt Santana López fest:

Erst wenn man [...] allmählich von einer isolierten Einheit des Komische auf Wort- und Satzebene Abstand nimmt und sich auf die Suche nach Wirkungsgleichheit [...] auf einer ganzheitlichen Textebene begibt, fällt die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Übersetzung des Komischen auf fruchtbaren Boden. (Santana López 2012:12)

⁹ Vandaele meint hier “für translationswissenschaftliche Zwecke“

Dieselbe Meinung teilt Leo Hickey, der in seinen Aufsätzen „*Perlocutionary Equivalence: Marking, Exegesis and Recontextualisation*“ (1998) und „*Aproximación pragmalingüística a la traducción del humor*“ (2000) einen pragmatischen Ansatz zur Humorübersetzung vorstellt. Hickey geht von der Inkongruenztheorie aus und stützt sich auf den Begriff der „*adecuación*“ (Angemessenheit):

[...] la congruencia puede considerarse como una categoría subordinada a otra que podría denominarse la adecuación o appropriateness, dando lugar a un principio que postula que, a menos que haya motivo en contra, los seres humanos se comportan de una manera adecuada o apropiada a las circunstancias en las que se encuentran. (URL: cervantes/Hickey)

Die Inkongruenzen, die Komik erzeugen, ergeben sich aus einer Verletzung der „*adecuación*“, also aus einem unpassenden Verhalten. Der schwierige Auftrag des Übersetzers/der Übersetzerin besteht darin, dass er/sie zwischen angemessenem und unangemessenem Verhalten in der Ausgangs- und in der Zielkultur unterscheiden können muss. Hickey hebt hervor, dass dieser Auftrag sich als schwierig erweisen kann, da die Situation und die Kultur ausschlaggebend dafür sind, was als angemessen wahrgenommen wird (vgl. URL: cervantes/Hickey).

Ferner unterteilt Hickey den Humor in drei Kategorien:

- 1) den auf universalen Verhaltensnormen und Kenntnissen basierenden Humor,
- 2) den gesellschafts- oder kulturspezifischen Humor,
- 3) den auf sprachlichen Aspekten basierenden Humor (vgl. cervantes/Hickey)

Laut Hickey stellt die erste Kategorie keine großen Übersetzungsschwierigkeiten dar, da diese Art von Humor universell verständlich ist. Im Gegensatz dazu stellen die zweite und dritte Kategorie stellen meistens eine große Herausforderung für ÜbersetzerInnen dar. Um mit diesen Schwierigkeiten umgehen zu können, schlägt Hickey die Strategie der „*recontextualisation*“ vor:

By recontextualisation I refer to a radical approach to the translation of a particular text, which consists of totally or partially abandoning the literal, propositional or locutionary level, while maintaining the illocutionary act (usually ‘telling’) as far as possible and focusing strongly on the perlocutionary effect, directly or accurately reproducing it. (1998:222)

Hickey konzentriert sich somit auf den pragmatischen perlokutionären Effekt und schlägt eine pragmalinguistische Analyse des Textes vor. Der/die ÜbersetzerIn soll die Inkongruenz und ihre sprachlichen Auslöser identifizieren, sich von der semantischen Ebene lösen und eine pragmatische Äquivalenz vor einer semantischen Äquivalenz erreichen.

Dieser Ansatz bietet einen großen Spielraum für die Humorübersetzung und findet daher auch im Rahmen der audiovisuellen Übersetzung häufig Anwendung. Auf das Thema der Humorübersetzung bei audiovisuellen Texten wird in Kapitel 3 näher eingegangen.

2.4. Modelle zur Humoranalyse

Zu den wichtigsten Theorien zur Analyse des Humors zählen die *Script-Based Semantic Theory of Humor (SSTH)* von Victor Raskin und die *General Theory of Verbal Humor (GTVH)* von Salvatore Attardo und Victor Raskin. Im folgenden Absatz werden die beiden Theorien kurz erläutert.

2.4.1. Script-Based Semantic Theory of Humor

Einen Ansatz zur Erforschung des Komischen stellt die *Script-Based Semantic Theory of Humor* von Victor Raskin (1985) dar. Dabei handelt es sich um ein Modell zur linguistischen Analyse von Witzen. Die Theorie geht von semantischen *scripts*¹⁰ aus, die in Opposition zueinander stehen und einander teilweise überlappen. So lautet die Haupthypothese der SSTH folgendermaßen:

A text can be characterized as a single-joke-carrying-text if both of the [following] conditions are satisfied:

- 1) The text is compatible, fully or in part, with two different scripts
- 2) The two scripts with which the text is compatible are opposite [...]

The two scripts with which some text is compatible are said to fully or in part in this text. (Raskin 1985:99)

Nach der SSTH wird daher nur dann ein komischer Effekt erzeugt, wenn der Text zwei in Opposition stehende und überlappende scripts aufweist. Raskin identifiziert verschiedene Kategorien von Oppositionen: actual vs. non-actual, normal vs. abnormal und possible vs. impossible. Diesen drei Hauptkategorien sind andere Untergruppen untergeordnet: good vs. bad, life vs. death, obscene vs. non-obscene, money vs. no-money, high vs. low stature. Des Weiteren wies Raskin darauf hin, dass Witze gegen eine oder mehrere der Griceschen Kommunikationsmaximen verstoßen. Er schlägt daher andere Maximen vor, die er als Non-Bona-Fide Kommunikationsmaxime bezeichnet:

1. Quantity: Give exactly as much information as is necessary for the joke
2. Quality: Say only what is compatible with the world of the joke
3. Relation: Say only what is relevant to the joke
4. Manner: Tell the joke efficiently (Raskin 1985:103)

¹⁰ Raskin (1985:81) definiert ein *script* wie folgt: “a large chunk of semantic information surrounding the word or evoked by it. The script is a cognitive structure internalized by the native speaker and it represents the native speaker’s knowledge of a small part of the world.”

2.4.2. General Theory of Verbal Humor

Mit der *General Theory of Verbal Humor* (1991) erweitern Raskin und Attardo die SSTH. Sie versuchen ein neues, verbessertes und nicht nur an Witzen anwendbares Modell zur Erfassung des Komischen zu entwickeln. Zu diesem Zweck werden fünf Parameter – die sogenannten *knowledge resources* (KR) – zu den von Raskin bereits definierten Script Opposition (SO) eingeführt:

- Logical mechanism (LM): Die in der humoristischen Kommunikation existierende Logik
- Situation (SI): das Thema des Witzes
- Target (TA): das Opfer bzw. die Zielscheibe des Witzes
- Narrative strategy (NS): die Erzählungsform
- Language (LA): die sprachliche Äußerung, die für den Witz verwendete Sprache (Attardo 1994:222ff)

Die GTVH soll also nicht nur der Analyse von Witzen dienen, sondern wäre sie auch auf andere (längere) Texte anwendbar (vgl. Attardo 1994:222).

Santana López (2012) und Brock (1996, 2004) sind jedoch der Meinung, dass die GTVH für die Analyse von Humor ungenügend ist, weil sie nicht alle Fälle sprachlichen Humors abdecken kann und weil sie tatsächlich meist auf schriftlich fixierten Witzen beruht. In diesem Zusammenhang hebt Santana López hervor, dass es sich bei einer komischen Kurzgeschichte nicht um „die bloße Aneinanderreihung mehrerer Witze“ handle (Santana López 2012:33). Die Übertragung der GTVH von kurzen auf längere Texte sei somit unzureichend. Brocks Kritik an Raskin und Attardo richtet sich an die semantische Natur ihrer Theorie. So ist er der Meinung, dass die Autoren nur innerhalb des Witzes und seiner Semantik bleiben. Brock schlägt hingegen ein pragmatisches Modell vor, denn „erst ein umfassend-pragmatischer Blickwinkel ermöglicht es, Inkongruenzen systematisch zu erfassen, die nicht-semantischer Natur sind.“ (Brock 2004:77)

2.4.3. Das Modell von Brock

Wie bereits erwähnt, spielen Wissensmuster (Raskins *scripts*) in der Humorforschung – wie in anderen kommunikativ orientierten Disziplinen – eine sehr wichtige Rolle. Dies gilt auch für den Bereich der Inkongruenztheorie und die damit verwandten Konzepte. Im vorherigen Absatz wurden zwei wichtige Theorien zur Analyse schriftlich fixierter Witzen dargestellt. Laut Brock handelt es sich bei der SSTH und der GTVH um rein linguistische Theorien, die sich meistens nur auf zwei Wissensmuster beschränken und daher unzureichend für die Beschreibung komplexerer Humorereignisse sind. Diesen Umstand erläutert Brock folgendermaßen:

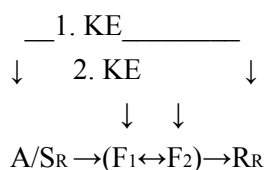
Fast immer beschränkt man sich auf die Modellierung einer vermeintlich zentralen Inkongruenz, die sich durch die Kombination (zweier) miteinander inkompatibler Wissensmuster ergibt. Die Kombination wird oft durch eine Schaltstelle zwischen beiden Wissensmustern erklärt. Eine solche Schaltstelle ist ein an prominenter Stelle stehendes Wort, eine Phrase oder eine Handlung, die wegen ihrer Mehrdeutigkeit potentiell zwei oder mehr unterschiedlichen Wissensbereichen zugeordnet werden können. (Brock 1996:21)

Die GTVH wäre laut Brock ein passender Ansatz für rein linguistische Überlegungen, wie im Fall schriftlich fixierter Witze. Beschäftigt man sich jedoch mit komplexen Kommunikationsereignissen, erkennt man leicht, dass „die Konzentration auf zueinander in Opposition stehende zentrale Wissensmuster es nicht erlaubt, Inkongruenzen in humoristischen Kommunikationsprozessen genauer zu erfassen“ (Brock 1996:21f). Rein linguistische bzw. semantische Ansätze können nämlich die Multidimensionalität und Vielschichtigkeit von Erwartungsbrüchen nicht erfassen (vgl. Kotthoff 1996:14).

Brock konzentriert sich auf die Inkongruenzdimension der humoristischen Kommunikation und zeigt, „wie sich verschiedene Inkongruenzen gegenseitig aufladen und wie das Spiel mit den vielfältigen Verknüpfungen der Inkongruenzen (nicht nur) bei Monty Python pragmatisch gefaßt werden kann“ (Kotthoff 1996:14). Brock schlägt daher einen Ansatz zur Beschreibung und Analyse von Inkongruenzen vor, der rezeptionsseitig orientiert ist und der prozeduralen Erfassung von Wissensmustern dient. Dieser Ansatz sei linguistisch-pragmatisch, da er „die Erfassung einer Vielzahl von Dimensionen der relevanten kommunikativen Vorgänge und die Modellierung möglicher Rezeption als kognitiver, kontextuell situierter Prozeß“ ermögliche (Brock 1996:22f).

Brock's Ansatz erweist sich für die Analyse der vorliegenden Arbeit als besonders geeignet, da er eine detaillierte Beschreibung von Inkongruenzen ermöglicht. Eine präzise Analyse der Inkongruenzen soll Klarheit bezüglich der Unterschiede bei der Erzeugung von Komik in Original- und Synchronfassung schaffen.

Brock unterscheidet zunächst zwischen professionellem Humor und konversationellem Humor, wobei ersterer – der künstlich hergestellt, inszeniert und dargestellt wird – eine stärkere Trennung von ErzählerInnen/DarstellerInnen und Figuren vorsieht. Zur Darstellung dieses professionellen Humors schlägt Brock das folgende Modell humoristischer Kommunikation vor:



A/S_R = realer Autor/ realer Schauspieler

F₁, F₂ = dargestellte Figuren

R_R = reale(r) RezipientIn

KE = Kommunikationsebene (Brock 1996:23)

Wie aus der Abbildung ersichtlich wird, findet die Kommunikation zwischen AutorInnen/SchauspielerInnen und RezipientInnen auf der 1. Kommunikationsebene (KE) statt. Diese Art der Kommunikation ist so real wie ein Alltagsgespräch. Die fiktive Kommunikation der Figuren, die sich auf der 2. Kommunikationsebene befinden, wird zum Element der Kommunikation auf der 1. Kommunikationsebene, da sie gleichzeitig „Kommunikat“ auf der 1. Ebene ist. Brock beschäftigt sich mit der Frage, „welche Wissensbereiche auf den beiden Kommunikationsebenen anzusetzen sind, um den Humor der ablaufenden Kommunikation in wichtigen Elementen zu erfassen“ (Brock 1996:24). Aus diesem Grund sei es relevant, den Bezug zwischen 1. KE und 2. KE zu untersuchen.

Zur Beschreibung von Inkongruenzen schlägt Brock die folgenden Punkte vor:

- Einführung und Entwicklung der Erwartung
- Ansatzpunkt der Inkongruenz
- Einführung und Entwicklung der Inkongruenz
- Trägerschaft der Inkongruenz
- Kombination von Inkongruenzen
- Grad der Abweichung von der Erwartung
- Auflösung der Inkongruenz
- Rezeptionssteuerung durch Gattungswissen und/oder Humormaximen (vgl. Brock 1996:23).

2.4.3.1. Einführung und Entwicklung der Erwartung

Bei der Kommunikation entstehen ständig und auf verschiedenen Ebenen Erwartungen, die kontinuierlich aufgebaut, modifiziert und getilgt werden und Spannung entstehen lassen. Diese Erwartungen stellen „in Verbindung mit dem menschlichen Streben nach Kohärenz [...] eine außerordentlich potente Basis für kognitive Verarbeitungsprozesse“ dar (Brock 2004:164f), sowie die Basis für die Erzeugung von Inkongruenzen. Wie Brock (2004:166) hervorhebt, besitzen Erwartungen einen prozeduralen und dynamischen Charakter, werden durch Wissensbereiche und Maximen gesteuert und durch die Einführung der Inkongruenz spezifiziert. Diesbezüglich unterscheidet Brock zwischen „allgemeinem Erwartungskontext“ und „konkreter Erwartungsbasis“ der Inkongruenz, wobei ersterer aus unspezifizierten Wissensbereichen entsteht, während letztere von einer Inkongruenz spezifiziert wird. Die konkrete Erwartungsbasis wird von Brock „Ansatzpunkt der Inkongruenz“ genannt. In jenem Moment, in dem die Erwartung durch die auftretende Inkongruenz konkretisiert wird, bricht sie in sich zusammen. Bei der Betrachtung der Erwartungen und der durch visuelle Stimuli

oder Text bei den RezipientInnen aufgerufenen Wissensmuster unterscheidet Brock die 1. KE von der 2. KE. Auf der 1. KE bringen die RezipientInnen bestimmte Wissensbereiche „gemäß der kommunikativen Gegebenheiten und Stimuli in den Rezeptionsprozeß“ ein (Brock 1996:25). Zu diesen Wissensbereichen zählen beispielsweise Weltwissen, Wissen über das Sprachsystem und die kommunikativen Ablaufmuster und abstrakte Konversationsmaximen. Im Falle der Rezeption der Komödie „Monty Python and the Holy Grail“ wird weiteres Muster- und Gattungswissen – beispielsweise zur humoristischen Kommunikation im allgemeinen und etwaiges Musterwissen zu Monty Python – aktiviert (vgl. 1996:25f). Die RezipientInnen einer Komödie nehmen bewusst am komischen Diskurs teil und rezipieren somit unter der Komikmaxime. Dies kann jedoch nur auf der 1. KE erfolgen. Auf der 2. KE kommt es zu keiner aufmerksamen Rezeption. Vielmehr werden die RezipientInnen zu „naiven“ TeilnehmerInnen. Dies erläutert Brock folgendermaßen:

Komische Inkongruenzen können auf der 2. KE nur entstehen, wenn die RezipientInnen die Geschehnisse auf jener Ebene als „naive“ TeilnehmerInnen mitvollziehen. Das Rezeptionsverhalten muß sich also gewissermaßen aufspalten in absichtlich naive Rezeption¹¹ auf der 2. KE und besonders aufmerksame Rezeption auf der 1. KE. (Brock 1996:26)

Auf der 2. KE evozieren visuelle oder sprachliche Stimuli (vorhanden) Wissensmuster der RezipientInnen, die aufgrund der „willing suspension of disbelief“ ernste Kommunikationsinhalte antizipieren. Laut Brock sind die Erwartungsunterschiede zwischen der 1. KE und der 2. KE eine notwendige Bedingung für das Komische.

Die formalen Mittel der Erwartungseinführung sind im Falle des allgemeinen Erwartungskontexts entweder sprachlicher oder visueller Natur, während die konkrete Erwartungsbasis zumeist sprachlich eingeführt wird. Erwartungen können allerdings auch durch geschriebenen Text hervorgerufen werden (vgl. 1996:26f).

2.4.3.2. Ansatzpunkt der Inkongruenz

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei dem Ansatzpunkt einer Inkongruenz um ihre konkrete Erwartungsbasis, die normalerweise erst beim Einsatz der Inkongruenz erkennbar wird. Brock hebt hervor, dass im komischen Diskurs Inkongruenzen potentiell an jeder kommunikativen Dimension und Ebene ansetzen können: an verschiedenen Weltwissens-Mustern, sowie an kommunikativen Ablaufmustern und institutionellen Rahmenbedingungen (vgl. 1996:31). Der Autor führt verschiedene Wissensmuster als mögliche Ansatzpunkte von Inkongruenzen an: Sprachwissen, allgemeines Kommunikationswissen, Weltwissen, soziales Wissen und Wissen um physikalische Gesetzmäßigkeiten und logische Operationen. Ein bei Monty Python häufig zu beobachtender Ansatzpunkt von Inkongruenzen besteht in dem

¹¹ Brock verweist hierbei auf die „willing suspension of disbelief“, d.h. die Rezeptionsanweisung, das offensichtlich Inszenierte im gegebenen Kontext für wahr und ernst zu halten.

ständigen Stören und Freilegen der Fiktion. Dabei wird durch die absichtliche Vorführung der Produktionsbedingungen eines Sketches bzw. eines Films ein Illusionsbruch erzielt (vgl. Brock 2004:214ff und 1996:28ff).

2.4.3.3. Einführung und Entwicklung der Inkongruenz

Unter „Einführung“ bzw. „Disjunktion“ der Inkongruenz wird jene Phase verstanden, in der die RezipientInnen die Inkongruenz erkennen. Sie stellt also jenen Zeitpunkt in der Rezeption dar, in dem ein Bruch der kommunikativen Erwartung festgestellt wird.

Brock (1996:31) unterscheidet zwei Arten der Einführung der Inkongruenz: den *harten Einsatz (abrupte Disjunktion)* und den *weichen Einsatz (allmähliche Disjunktion)*. Ein *harter Einsatz* liegt vor, wenn ein inkongruentes Element oder ein Wissensmuster direkt visuell oder sprachlich eingeführt wird. In diesem Fall steht der Ansatzpunkt der Inkongruenz allein im Aufmerksamkeitsfokus und es kommt zu keinen abschwächenden Ablenkungen. Bei diesem Einsatz kommt oft vor, dass kein oder nur ein sehr schwaches Verbindungselement zwischen den verschiedenen Wissensmustern besteht. Ein *weicher Einsatz* liegt hingegen vor, wenn ein inkongruentes Element allmählich aus einem eingeführten Muster heraus entwickelt wird. In diesem Fall wird die Inkongruenz von der RezipientIn nicht sofort entdeckt, sondern erst nach und nach. Ein der entscheidenden Kriterien für die Unterscheidung eines harten Einsatzes von einem weichen scheint der Grad der Abweichung von der Erwartung (vgl. 2.3.3.6) zu sein (vgl. Brock 2004:186f und 1996:31f). Brock hebt allerdings hervor, dass bei einer einmaligen Rezeption ohne schriftlich fixierten Text ein exaktes Lokalisieren des Einsatzes fast unmöglich sei. Dennoch behauptet er: „Selbst wenn im nachhinein ein Einsatzpunkt relativ genau festgestellt werden kann, ist die Tatsache, daß man dies erst *im nachhinein* tun kann, ein ausreichendes Kriterium, um von einem weichen Einsatz zu sprechen.“ (Brock 1996:33)

In Bezug auf die Entwicklung von Inkongruenzen, wird zwischen den folgenden Formen unterschieden:

- einfache Okkurrenz (Minimalfall: einmaliges Auftreten der Inkongruenz)
- serielle Okkurrenz (mehrfaches Auftreten der Inkongruenz in Minimalform)
- modifizierte serielle Okkurrenz (Auftreten von Variationen einer Inkongruenz im seriellen Vorkommen)
- lokale Eskalation einer Inkongruenz (eine Inkongruenz wird durch weitere Einsätze ergänzt, z.B. durch steigende Rechtfertigungen, Selbstkorrekturen und Präzisierungen)
- treppenförmige Eskalation (ausgehend von einer zentralen Inkongruenz werden schrittweise steigende inkongruente Teil-Themen eingeführt)
- permanente Inkongruenz (Inkongruenzen, die als ständiger Hintergrund für andere Vorgänge fungieren und durch den gesamten Sketch deutlich erkennbar sind) (vgl. Brock 1996:34f).

2.4.3.4. Trägerschaft der Inkongruenz

Hierbei beschäftigt sich Brock mit den TrägerInnen von Wissensmustern und Inkongruenzen. Wie bereits erwähnt entstehen Inkongruenzen durch kollidierende Wissensmuster. Zumindest eine der Figuren im Kommunikationsvorgang ist normalerweise TrägerIn korrekter Wissensmuster und wird im Fachjargon als „straight man“ bezeichnet. Die RezipientInnen gehen tatsächlich bis auf Widerruf davon aus, dass alle auftretende Gestalten TrägerInnen normaler bzw. korrekter Wissensmuster seien. Zu diesem Zeitpunkt bringen eine Figur bzw. mehrere Figuren inkongruente Wissensbereiche in die Kommunikation ein, die letztendlich die Pointe veranlassen. Diese Figuren werden als „funny man“ bezeichnet (vgl. Brock 1996:35f). Brock unterstreicht die Wichtigkeit der Rolle des „straight man“ folgendermaßen: „Für die RezipientInnen wird die Ordnung trotz der Inkongruenz aber dadurch gerettet, daß sich diese meist auf eine Person beschränkt und daß auf der 2. KE in Form der anderen Personen Komplizen agieren, die unsere „korrekte“ Weltsicht teilen.“ (1996:35f)

Bei Monty Python kommt es jedoch häufig zur Anwendung der Technik, mit den Trägerschaften von Inkongruenzen zu spielen. Daher kann es in manchen Fällen vorkommen, dass auch die Figuren auf der 2. KE TrägerInnen der Inkongruenz werden. Es ergibt sich somit eine „in sich geschlossene inkongruente Welt“ (Brock 1996:36), was die Eskalation der Inkongruenz fördert (vgl. Brock 1996:35f).

2.4.3.5. Kombination von Inkongruenzen

Auf der Basis der vorherigen Punkte wird ersichtlich, dass Inkongruenzen auf verschiedenen Ebenen kombiniert werden können. Laut Brock basiert die Komplexität des Phänomens Humor oft nicht auf einer zentralen Inkongruenz, sondern „auf dem Oszillieren der rezeptiven Aufmerksamkeit zwischen einer Kombination miteinander in vielfältigen Beziehungen stehender Inkongruenzen“ (Brock 1996:37). So können diese den Hintergrund für weitere Inkongruenzen bilden, sich verschachteln, sich einander aufladen und auf diese Weise ihre humoristische Wirkung verstärken. Aus diesem Grund sei es wichtig zu untersuchen, ob es sich um eine bloße Addition handelt, oder ob man von einzelnen Inkongruenzen sprechen kann, die sich auseinander ergeben und entwickeln (vgl. Brock 1996:37f)

2.4.3.6. Grad der Abweichung von der Erwartung

Wie bereits erwähnt, wird in der Humorforschung der Versuch unternommen, die humoristische Wirkung kollidierender inkongruenter Wissensmuster durch das Vorhandensein einer zentralen Opposition zu erklären¹². Brock übt Kritik an der Tatsache, dass dieser Ansatz auf binären Entscheidungen basiert und das Abstraktionsniveau der

¹² Hier wird es auf die bereits erwähnte Semantic Script Theory of Humor von Raskin (1985) verwiesen.

verschiedenen Oppositionen zu hoch ist. Demnach sei es nicht möglich, relevante Aspekte wie beispielsweise den Status der Inkongruenz, d.h. die Art und Weise wie der Humor von den RezipientInnen empfunden wird, in Betracht zu ziehen. Der kann nämlich als hintergründig oder wie ein Paukenschlag empfunden werden (vgl. 1996:39). Brock möchte somit Oppositionen und Inkongruenzen auf konkreterer Ebene untersuchen, indem er die Beziehung zwischen dem inkongruenten Element und anderen Elementen der aktivierten Wissensmuster näher betrachtet. Um den Grad der Abweichung einer Inkongruenz von der Erwartung untersuchen zu können, muss eine große Spannbreite angenommen werden. Diese reicht von einer minimalen Veränderung einer Musterposition bis zur Gelegenheit, dass die Inkongruenz nicht mehr mit dem etablierten Wissensmuster vereinbart werden kann (vgl. Brock 1996:38f).

2.4.3.7. Auflösung der Inkongruenz

Im Bereich der Inkongruenztheorie beschäftigen sich ForscherInnen mit der Frage, ob Inkongruenzen immer aufgelöst werden oder nicht. Laut Brock ist gelungene Kommunikation ohne Kohärenzbildung unmöglich und daher ist auch humoristische Kommunikation ohne Auflösung von Inkongruenzen ebenso unmöglich. Diese Auflösungen finden auf der 1. KE statt und bestehen immer in einer Sinnstiftung, die erst erfolgt, wenn die RezipientInnen die Inkongruenz kognitiv erfasst und einer humoristischen Idee untergeordnet haben (vgl. 1996:40). Brock betont aber Folgendes:

Die Formulierung ‚Auflösung der Inkongruenzen‘ bedeutet nicht, daß Inkongruenzen durch kognitiven Aufwand plötzlich kongruent werden. Kognitive Turbulenzen bleiben potentiell bestehen. Sie werden jedoch rezipientInnenseitig – bewusst oder nicht – in ihrem Mechanismus erfaßt, als humoristisch gerahmt und damit eingedämmt. Somit ist sie in ihrer Wirkung nicht bedrohlich, sondern in erster Linie amüsant. (1996:40)

2.4.3.8. Rezeptionssteuerung durch Gattungswissen und/oder Humormaximen

In der Humorforschung wird seit einigen Jahren darüber diskutiert, ob die Rezeption von Humor sowohl durch Welt- und allgemeines Kommunikationswissen und Gattungswissen als auch durch Humormaximen gesteuert wird. Brock ist der Meinung, dass die Griceschen Maximen so allgemein gehalten sind, dass sie auch humoristische Kommunikation erfassen können. Die Qualitätsmaxime stellt die einzige Ausnahme dar: „Die Anweisung ‚Versuche Deinen Beitrag so zu machen, daß er wahr ist‘ bzw. rezeptionsseitig ‚Interpretiere den Beitrag als wahr‘ ist in dieser Fassung für humoristische Kommunikation einfach irrelevant.“ (Brock 1996:43) Diese Anweisung wird durch die Maxime „Interpretiere das, was Du rezipierst, als komisch“ (Brock 1996:43) ersetzt. In manchen Fällen wäre also der Weg von einem Muster zum anderen durch eine Humormaxime überbrückt. Demnach ist humoristische Kommunikation laut Brock muster- und maximengeleitet (vgl. Brock 1996:41-44).

Bei der vorliegenden Arbeit wird vorwiegend auf die Kapitel 2.4.3.1 bis 2.4.3.7 zurückgegriffen, um die einzelnen Inkongruenzen auf detaillierte Weise analysieren zu können und somit Schlüsse über die verschiedenen Strategien zur Erzeugung von Komik in Original- und Synchronfassung zu ziehen.

2.5. Formen des Humors

Humor kann in vielen verschiedenen Formen auftreten. Bourke (1965:16ff) unterscheidet zwischen „geschehenem“ und „geschaffenem“ Humor, und zwar zwischen der sogenannten Situationskomik, bei der Humor unabsichtlich aus Ereignissen des Alltagslebens entsteht, und Humor, der absichtlich von AutorInnen bzw. KünstlerInnen zur Erheiterung des Publikums geschaffen wird. Für diese Arbeit sind nur die Formen des „geschaffenen“ Humors relevant; zu diesen zählen z.B. die folgenden Gattungen: Komödie, Parodie, Farce, Posse, Satire, Humoreske, Witz, Travestie, Grotteske und Karikatur. Im Folgenden werden jedoch nur einige dieser Formen näher erläutert, und zwar die Komödie, die Parodie, die Travestie, die Satire, die Grotteske und der Witz.

2.5.1. Komödie

Die Komödie wird als eine Gattung beschrieben, bei der „menschliche Schwächen dargestellt und Konflikte heiter überlegen gelöst werden“ (Duden 2010:564). Die dargestellten Figuren sind meistens Alltagsmenschen und Personen von niedrigem Stand. Die Komödie schafft gleichzeitig Distanz (gegenüber dem Lächerlichen) und Nähe (da Durchschnittsmenschen dargestellt werden); die Grundsituation dreht sich immer um eine Normverletzung zum Zwecke der Wiederherstellung der Norm (vgl. Santana López 2012:64).

2.5.2. Parodie

Die Parodie ist eine traditionsreiche literarische Gattung, die im Metzler Literatur Lexikon (2007) so definiert wird:

Ein literarisches Werk, das eine Vorlage (sei es ein Einzeltext oder ein Gattungsmuster) unter Beibehaltung kennzeichnender Strukturelemente, aber meist mit satirischer oder kritischer Wirkungsintention umarbeitet. Der komische Effekt der P. ist umso stärker, je größer die Fallhöhe gegenüber der Vorlage ist. (2007:572)

In der Parodie herrscht demnach eine Inkongruenz zwischen Form und Inhalt: Form und Stil des Originals werden beibehalten, während der Inhalt verändert wird. Die Gattung der Parodie war schon im Altertum und im Mittelalter sehr verbreitet und diente als eine Form der Auseinandersetzung mit kirchlichen Autoritäten. Nach der traditionellen Definition wird Parodie als Gattung betrachtet, jedoch wird sie von den Vertretern intertextueller Ansätze eher als Schreibweise angesehen. In diesem Zusammenhang schlägt Müller eine Kombination

dieser zwei Interpretationen vor und äußert sich folgendermaßen: „Ein Text gehört immer zur Gattung Parodie, wenn die Charakteristika der parodistischen Schreibweise über die Eigenschaften der ursprünglichen parodierten Gattung dominieren“ (Müller 1994:41).

Bourke zufolge werden bei englischen Parodien oft Nonsense-Elemente eingeführt, um die Diskrepanz zwischen übernommener Form und unpassendem Inhalt zu steigern. Oft sind auch satirisch-sarkastische Spuren zu erkennen, was die Feststellung der Grenzen zwischen der Parodie und anderen Formen wie Burleske und Travestie erschwert.

2.5.2.1. Exkurs: Anspielungen

Hierbei ist anzumerken, dass Parodie in enger Verbindung mit Anspielungen steht, die daher bei der Erzeugung von Komik eine wichtige Rolle spielen. Wenn Anspielungen eingesetzt werden, besteht nämlich immer ein potentieller Hinweis auf Parodie (vgl. Nash 1985:80). Anspielungen stellen außerdem immer eine Art von Test dar, bei dem die AutorIn bzw. ErzählerIn ihre Überlegenheit im Sinne von Wissen ausübt. Nash betont ebenfalls, dass “most allusions make some demand on our competence as social beings with ready access to certain facts and commonplaces; when we lack such access, the allusion misfires, and becomes material for expository comment.” (Nash 1985:76) Anspielungen müssen nicht unbedingt auf literarische Werke verweisen, sondern können bekannte Ausdrücke aus der Politik, der Werbung, dem Recht usw. andeuten (vgl. Nash 1985:78).

Gemeinsames Wissen stellt immer die Basis für das Funktionieren von Humor dar (vgl. Nash 1985:4); dasselbe gilt auch für Anspielungen. Da das Ziel einer Komödie darin besteht, die ZuschauerInnen zu unterhalten, ist es wichtig, dass sie die Anspielungen verstehen. Ansonsten würde der komische Effekt verloren gehen.

2.5.3. Travestie

Bei der Travestie handelt es sich um eine Form der Verspottung eines Werkes, die sich von der Parodie dadurch unterscheidet, dass nur der Inhalt des Originals beibehalten wird, während sich die Form verändert. Ein weiterer Unterschied zwischen Parodie und Travestie ist die Tatsache, dass bei letzterer vorwiegend epische Dichtung und Einzelwerke behandelt werden, während die Parodie auf alle Gattungen bezogen ist. Die Travestie hält sich vorzugsweise an klassische und antike Dichtungen, da ihr Inhalt öfter allgemein bekannt ist. Die Travestie beschränkt sich auf ein Spiel mit der Form und erweist sich somit als weniger aggressiv als die Parodie (vgl. Santana López 2012:69).

2.5.4. Satire

Ebenso wie der Begriff „Humor“ erscheint der Begriff „Satire“ vieldeutig und schwer definierbar. In der Satireforschung besteht tatsächlich keine Einigung bezüglich seiner Definition. Die Satire als Gattung wird im Duden wie folgt definiert: „Kunstgattung (Literatur, Karikatur, Film), die durch Übertreibung, Ironie und [beißenden] Spott an

Personen und Ereignissen Kritik übt, sie der Lächerlichkeit preisgibt, Zustände anprangert, mit scharfem Witz geißelt“ (Duden 2007:1435). Unter „Satire“ versteht man laut Santana López (2012) sowohl eine „eigenständige historische Gattung“ als auch eine „gattungsabhängige literarische Methode der kritischen Erfassung von Wirklichkeit“ (Santana López 2012:66f). Widersprüche zwischen Ideal und Wirklichkeit werden ironisch und/oder sarkastisch thematisiert. Laut Bourke unterscheidet sich die Satire von der Parodie dadurch, dass der Parodist spottet aber im Wesentlichen gutmütig bleibt, während die Satire hingegen aggressiver und vernichtender wirkt (vgl. Bourke 1965:47).

2.5.5. Grotteske

Eine weitere Erscheinungsform des Humors ist die Grotteske, die eine künstlerische Darstellung sowie eine eigenständige Gattung ist. Typische Merkmale der Grotteske sind die Aufhebung von Symmetrie, Proportion und Logik und der Aufbau einer seltsamen Kunstwelt. Das Ziel der Grotteske ist die Provokation und die Komik wird durch die Gegenüberstellung von menschlichen Idealen und Deformation erzeugt. Als Vertreter der Grotteske in der volkstümlichen Tradition gelten Cervantes und Rabelais. Sie wird allerdings auch später in der Literatur des 20. Jahrhunderts von unterschiedlichen Autoren wie z.B. Kafka und Dürrenmatt verwendet. (vgl. Santana López 2012:69).

2.5.6. Witz

Im alltäglichen Sprachgebrauch wird der Witz als eine kurze Erzählung verstanden, die in einer Pointe gipfelt und Lachen erregt. Es handelt sich daher um eine „erzählerische Kurzform mit Explosivcharakter“ (Santana López 2012:67), bei der die Spannung bewusst gesteigert und dann plötzlich aufgelöst wird. Der Witz kann sowohl als Gattung als auch als Textsorte verstanden werden und wird vor allem mündlich verbreitet. Es handelt sich um ein kulturelles Phänomen, das alle Lebensbereiche – öffentliche, private, beruflich-soziale, politische und religiöse – umfasst. Alle Arten menschlicher Schwächen werden in Witze hineingezogen (vgl. Röhrich 1977:2). Wie Santana López (2012:68) hervorhebt, besitzt der Witz eine eigene Typologie (politischer Witz, absurder bzw. surrealistischer Witz, Wortspiele usw.) und ist durch zwei wesentliche Elemente gekennzeichnet: Exposition und Pointe.

2.6. Englischer Humor

Dem englischen Volk wird oft ein besonderer Sinn für Humor zugeschrieben. Man könnte sich daher fragen, worin die Besonderheit des englischen Humors besteht. Bourke (1965) unterscheidet zunächst zwischen „humour“ und „wit“. Unter „humour“ wird Folgendes verstanden:

Jene Empfänglichkeit sinnlicher wenigstens nicht-intellektueller Art [...] die vor allem die Missverständnisse, Verwechslungen, Diskrepanzen und Ungereimtheiten in unseren Leben auf eine tolerante, gutmütige Weise beobachtet und so zum Ausdruck bringt, daß ein vergnügtes und befreiendes Lachen entsteht. (Bourke 1965:13)

Diese Definition verweist daher auf eine bestimmte Beobachtungs- und Geisteshaltung, wie die am Anfang des Kapitels dargestellte Auffassung von Humor. „Wit“ bezeichnet dagegen eher die geistige Begabung bzw. die Fähigkeit, „eine unerwartete, doch treffende Ideenassoziation in Form einer geistreichen Bemerkung, einer schlagfertigen Antwort, eines scharfsinnigen Wortspiels zustande zu bringen, die dann eine Befriedigung intellektueller Art hervorruft“ (Bourke 1965:13).

Allerdings muss geklärt werden, was unter „englischem Humor“ zu verstehen ist. Bourke (1965) und Gelfert (2007) heben nämlich hervor, dass die korrekte Bezeichnung eigentlich „britischer Humor“ wäre, da Schotten und Waliser in politischer Hinsicht nicht Engländer, sondern Briten sind. Dennoch wird in der Literatur normalerweise die Bezeichnung „englischer Humor“ verwendet. Dies geschieht aus folgenden zwei Gründen: zum einen ist das Wort „englisch“ geläufiger und vertrauter als „britisch“, zum anderen kann der Begriff „britisch“ politische Assoziationen hervorrufen (vgl. Bourke 1965:11). Da sich die vorliegende Arbeit nicht mit den Unterschieden zwischen den verschiedenen Humortraditionen innerhalb des Vereinigten Königreichs befasst, wird auch hier der Oberbegriff „englischer Humor“ verwendet.

Des Weiteren soll auch die Bezeichnung „typisch Englisch“ aufgeklärt werden. Gelfert (2007) behauptet in diesem Zusammenhang, dass die typischen Merkmale bzw. Erscheinungsformen des englischen Humors in der Tat solche Eigentümlichkeiten sind, „die in einem Volk signifikant häufiger auftreten als in anderen Völkern“ (Gelfert 2007:30). Auf diese Weise werden also bestimmte Merkmale des Humors als nationaltypisch betrachtet. Gelfert bemerkt hierzu, dass diese nationalen Unterschiede vor allem auf den bevorzugten Ausdrucksmitteln des Humors beruhen, während „die meisten Lachreflexe und sonstigen Anzeichen von Humor [...] in allen Nationen, die dem gemeinsamen westlichen Kulturkreis angehören, mehr oder weniger gleich“ seien. Es besteht in der Tat die allgemein verbreitete Meinung, dass der Sinn für Humor zweier Kulturen umso ähnlicher ist, je ähnlicher diese Kulturen sind.

Zu den typischen Merkmalen bzw. bevorzugten Erscheinungsformen des englischen Humors zählen: Bathos, Respektlosigkeit, Understatement, Selbstironie, Grausamkeit, Geschmacklosigkeit, Kälte, hinterlistige Nackenschläge, gespielte Scheinheiligkeit, Exzentrik, Anti-Intellektualismus, Nonsens, Schwarzer Humor, Rumbustiousness, spielerische und groteske Obszönität, Bottom up-Humor, Puns und Limericks (vgl. Gelfert 2007 und Bourke 1965). Gemeinsame Wesenszüge der verschiedenen Ausprägungen des englischen Humors sind die Respektlosigkeit und die Rebellion gegen Regeln und Autorität sowie die offenbare Tendenz zur Selbstironie. Im Folgenden werden einige für diese Arbeit besonders relevante

Humorformen näher betrachtet: Bathos, Understatement, Nonsens, Schwarzer Humor, Grausamkeit und Pun.

2.6.1. Bathos

Der Begriff „Bathos“ stammt aus dem Griechischen und bedeutet „Höhe“ oder „Tiefe“. Das Wort wurde 1728 vom Satiriker Alexander Pope in die englische Sprache als Gegenbegriff von „Erhabenen“ eingeführt. So versteht man unter „Bathos“ den Absturz vom Erhabenen ins Lächerliche und stellt den Begriff somit jenem des „Pathos“ gegenüber (vgl. Gelfert 2007:32f). Die Entwicklung dieser Humorform liegt in historischen, politischen und religiösen Ereignissen zwischen 1660 und 1720 begründet. Aufgrund der zu jener Zeit erlebten zahlreichen Wandel wurde die BritInnen zu einem sehr pragmatischen Volk mit wenig Respekt für Bekenntnisse jeglicher Art (vgl. Gelfert 2007:32ff). Bathos und Respektlosigkeit sind daher sehr eng miteinander verbunden, da der Bathos als Respektlosigkeit gegenüber Autoritäten betrachtet werden kann. Obwohl dieses Stilmittel eine lange Tradition hat, ist es in der humoristischen englischen Literatur heute noch sehr oft zu finden, wie Gelfert (2007:39) folgendermaßen betont: „Selbst da, wo es nichts Erhabenes vom Sockel zu holen gibt, nutzen englische Humoristen gern das Mittel, die Erwartung von etwas Gewichtigem zu wecken, um sie gleich darauf mit etwas Banalem zu enttäuschen“.

2.6.2. Understatement

Grundsätzlich handelt es sich beim Understatement um die Neigung, weniger zu sagen als gemeint ist. Es ist daher eine Art von Zurückhaltung, die nicht immer unbedingt komisch wirkt, aber zahlreiche Möglichkeiten für das Komische anbietet. Beispielsweise können tragische oder schockierende Ereignisse auf nüchterne Weise dargestellt werden, was eine erheiternde Diskrepanz erzeugt. Das Understatement ist daher durch knappe, gedämpfte und farblose Formulierungen sowie durch die Abwesenheit von Superlativen gekennzeichnet (vgl. Bourke 1965:37).

Obwohl die Humorform Understatement oft als „typisch englisch“ betrachtet wird, ist sie in der Tat auch in anderen Kulturen anzutreffen; bei letzterer wird jedoch das Understatement als konkreter sprachlicher Ausdruck angeführt, während es in England als eine Lebenshaltung betrachtet wird. Understatement wäre somit kein bloßes rhetorisches Mittel, sondern eher ein sozialer Habitus, der aber auch die Literatur vom 18. Jahrhundert an geprägt hat (vgl. Gelfert 2007:45). Dieser einfache, unangestrengt erscheinende Stil drückt die englische Haltungsethik aus, die mit der Figur des englischen Gentleman verbunden ist. In diesem Zusammenhang hebt Gelfert hervor, dass ein Gentleman seine Überlegenheit nicht durch „ostentative Tüchtigkeit“ zeige, „sondern allein dadurch, dass er Haltung bewahrt und sich nicht anmerken lässt, dass ihn etwas anstrengt“ (Gelfert 2007:46). Er vermutet außerdem, dass Understatement eine Abwehrstrategie gegen die Angriffe des Bathos sei, denn „in einer

Gesellschaft, in der die Neigung, Autoritäten vom Sockel zu stoßen zu einer nationalen Disposition geworden ist, kann man sich gegen den Sturz nur dadurch schützen, dass man gar nicht erst auf den Sockel steigt.“ (Gelfert 2007:46)

Bourke unterstreicht allerdings den Unterschied zwischen der Neigung zur Zurückhaltung und dem Understatement als bewusst verwendete Humorform und fügt hinzu, dass der Sprachstil eines Volks von Elementen wie beispielsweise der Sozialstufe und dem Bildungsniveau abhängt:

Der bewußte Gebrauch von „understatement“, um eine komische Wirkung zu erzielen (im Unterschied zu der im englischen Volkscharakter liegende Neigung zu Nüchternheit und Zurückhaltung in der Ausdrucksweise) setzt wohl eine gehobenere Sozialstufe und ein gewisses geistiges Niveau voraus. (Bourke 1965:40)

2.6.3. Nonsens

Der Nonsens gilt als die bekannteste Form des englischen Humors und daher wird England als Geburtsstätte des Nonsens betrachtet. Der Erfinder des literarischen Nonsens ist Edward Lear, der den Begriff im Jahre 1846 mit seinem Werk *A Book of Nonsense* einführte. Als eines der berühmtesten Beispiele von Nonsens in der Prosa gilt Lewis Carrolls *Alice's Adventure in Wonderland* (1865). Im 20. Jahrhundert trug die Komikergruppe Monty Python mit ihrer Serie *Monty Python's Flying Circus* zur Verbreitung der Gattung bei. Unter ihrem Einfluss wird nämlich der Nonsens zu einem charakteristischen Merkmal der englischen Unterhaltungsindustrie.

Harold Nicolson (1956:46) definiert Nonsens folgendermaßen: „Nonsense is in its essence a rebellion against the authority of orderly thinking; it is a war of liberation waged against conceptual logic; it is the supreme release from the constraint of reason.“ Unter „Nonsens“ versteht man somit ein bewusstes Brechen der Regeln der Logik, eine Auflehnung gegen Ordnung und Autorität. Die vertraute Realität wird bewusst aufgehoben und in Frage gestellt, um neue, freie Gedanken fließen zu lassen (vgl. Bourke 1965:25). Dennoch ist anzumerken, dass englischer Nonsens bei genauerer Betrachtung oft nicht völlig frei von Sinn ist. Es besteht nämlich selbst in dem (scheinbaren) Unsinn eine gewisse Sinnstiftung. Oft sind hinter Nonsens vielmehr satirische Spitzen und parodistische Anspielungen zu finden. (vgl. Gelfert 2007:71). Nonsens wird außerdem oft in Verbindung mit schwarzem Humor und Geschmacklosigkeit verwendet.

2.6.4. Schwarzer Humor

In Großbritannien ist der sogenannte *black humour* sehr bekannt und beliebt. Der Begriff bezeichnet eine Art von Humor, der durch die Darstellung tragischer Sachverhalte auf makabere Weise und die Übertreibung der Grausamkeit gekennzeichnet ist. Wie auch Bourke (1965:40) hervorhebt, bringt schwarzer Humor dadurch eine bittere Heiterkeit zum Ausdruck,

dass die Unglücksfälle der anderen auf nüchterne und kalte Weise erzählt werden. Der Widerspruch zwischen Thema und Haltung bzw. Ausdrucksweise wirkt somit komisch.

Diese Humorform hat in Großbritannien eine lange Tradition. So sind die ersten Spuren schon im elisabethanischen Drama zu finden. Im Laufe der Zeit setzte sich der schwarze Humor auch in der Literatur durch. Einige Vertreter dieser Humorausprägung sind beispielsweise Swift, de Quincey und Munro, besser unter dem Pseudonym Saki bekannt. Wie bei anderen typisch englischen Humorausprägungen ist Respektlosigkeit auch ein Wesensmerkmal des schwarzen Humors. Es handelt sich hier um Respektlosigkeit gegenüber der Moral, die vollkommen ignoriert wird:

Er [schwarzer Humor] greift sie [die Moral] nicht satirisch an, um sie durch eine bessere zu ersetzen, sondern tut so, als gäbe sie gar nicht. Statt nach der Autorität einer Übermoral zu suchen, löst er die Fesseln jeder ethischen Norm auf und überlässt den Leser oder Zuhörer seinem individuellen moralischen Bewusstsein. Schwarzer Humor ist darum nur dort zu erwarten, wo Individualität stark ausgeprägt ist und normative Autoritäten mit Misstrauen betrachtet werden. (Gelfert 2007:75f)

Das entspricht genau jener Situation, die in Großbritannien nach der Glorreichen Revolution zustande gekommen war; damals war nämlich die gesellschaftliche Ordnung von den BürgerInnen nicht mehr gefürchtet, was die Verspottung jener Ordnung ermöglichte.

2.6.5. Grausamkeit

Englischer Humor ist deutlich ungemütlich und eine latente Aggressivität ist fast immer zu spüren. Grausamkeit beschränkt sich oft nicht nur auf verbale Äußerungen. Vielmehr wird sie mittels *practical jokes* ausgedrückt, die sich bei den Engländern großer Beliebtheit erfreuen. Im Bezug auf die öffentliche Unterhaltung ist die Neigung zur Grausamkeit in England schon seit vierhundert Jahren vorhanden. Die BritInnen befreien sich somit von ihrer Gehässigkeit, indem sie beispielsweise über Folterknechte, Mörder und Kannibalismus scherzen (vgl. Gelfert 2007:51ff). Der Humor der Komikerguppe Monty Python weist oft grausame Züge auf; ein Beispiel dafür ist die Präsenz von Kadavern, Blut und Körperversümmelungen.

2.6.6. Pun

Mit der Sprache zu spielen ist eine typische englische Neigung. Wie aber Gelfert (2007:91) hervorhebt, besteht die Besonderheit allerdings nicht in der Möglichkeit der Wortspiele selbst, aber vielmehr in deren obsessivem Gebrauch. So bietet das reiche Repertoire von doppeldeutigen Wörtern und Satzkonstruktionen zahlreiche Möglichkeiten für Wortspiele.

Die englische Bezeichnung für „Wortspiel“, „pun“ fand erst im Jahr 1662 in der englischen Sprache Eingang. In Großbritannien waren *puns* immer ein sehr beliebtes Kunstmittel zum Ausdruck des Humors, das durch die Verwendung durch zahlreiche

englische Dichter veredelt wird (vgl. Gelfert 2007:89). Ein *pun* entsteht, wenn ein verwendetes Wort mehr als eine Bedeutung zu tragen scheint, oder wenn Wörter benutzt werden, die gleich lauten (Homophone), aber unterschiedliche Bedeutungen haben. Gleichklang und Zweideutigkeit reichen aber natürlich nicht, um ein *pun* als solcher bezeichnen zu können. Vielmehr geht es vor allem um eine geistreiche bzw. satirische Anspielung. (vgl. Bourke 1965:51-53)

Beim Analyseteil der vorliegenden Arbeit werden die Kapitel 2.6.1 bis 2.6.6 in Betracht gezogen, um Aufschluss über die im Film vorliegenden Humorformen bzw. über die Anpassung des englischen Humors zu geben.

3. Audiovisuelle Übersetzung und Synchronisation

3.1. Audiovisuelle Übersetzung im wissenschaftlichen Diskurs

In den letzten Jahrzehnten hat die Entwicklung von Massenmedien (Fernsehen, Internet und Radio) zur Entstehung und Entwicklung eines neuen Bereichs der Übersetzungswissenschaft geführt: die audiovisuelle Übersetzung. Wie Jüngst (2010) hervorhebt, hat z.B. das Aufkommen der DVD und des Internets „neues Bewusstsein für die Existenz der audiovisuellen Übersetzung geschaffen“ (2010:2). Als Folge dieser technologischen Entwicklung ergibt sich, dass die Originalversionen audiovisueller Produkte immer leichter zugänglich sind, was es den Laien ermöglicht, Originalfassungen und Übersetzungen parallel anzusehen und zu vergleichen (vgl. Jüngst 2010:2).

Obwohl die Forschung in diesem Bereich am Anfang vernachlässigt wurde, veränderte sich die Situation maßgeblich im Laufe der Jahre:

[...] over the last 20 or so years the audiovisual industry has provided a fertile ground for a burgeoning activity in academic studies with translation at their core. Apart from growing as a professional activity, thanks primarily to the digital revolution, AVT has now become a resolute and prominent area of academic research. (Díaz Cintas 2009:1).

Audiovisuelle Übersetzung ist somit “one of the fastest growing areas in the field of Translation Studies” geworden (Díaz Cintas 2008:1).

Die Forschung zum Thema begann schon in den 50er und 60er Jahren¹³, erlebte jedoch erst am Ende des 20. Jahrhunderts einen Boom. Die *EBU Conference on Dubbing and Subtitling*, die 1987 in Stockholm stattfand, trug dazu bei, das Interesse für audiovisuelle Übersetzung zu wecken. Laut Gambier (2003) stellt das Jahr 1995 – der 100. Jahrestag des Kinos – den sogenannten „turning point“ für audiovisuelle Kommunikation und Übersetzung dar.

Die 90er Jahre wurden somit zum „Golden Age“ der audiovisuellen Übersetzung. Das bis damals wenig erforschte Thema gewann immer mehr Interesse und zahlreiche Artikel und Master- und Doktorarbeiten wurden zum Thema veröffentlicht. Ein Beispiel dafür stellen die Beiträge von Luyken et al. (1991), Ivarsson (1992), Whitman-Linsen (1992) und Herbst (1994) dar (vgl. Díaz Cintas 2009, Remael 2010 und Gambier 2003).

Das steigende Interesse für das Thema forderte die Anerkennung der audiovisuellen Übersetzung als Teilbereich der Übersetzungswissenschaft, welche sich im Rahmen der *Descriptive Translation Studies* entwickelte.

Laut Díaz Cintas ist jedoch die Position der audiovisuellen Übersetzung in der Translationswissenschaft noch nicht klargestellt worden. Der Autor betrachtet audiovisuelle Übersetzung als einen eigenständigen Bereich der Übersetzungswissenschaft, als „an entity in its own right rather than a subgroup within, say, literary translation“ (Díaz Cintas 2009:5). Dem Autor zufolge liegt das Problem darin, dass audiovisuelle Übersetzung oft nur als Genre verstanden wird und nicht als Textsorte. Laut Díaz Cintas sind Übertragungsformen der

¹³ Siehe z.B. Caillé (1960), Cary (1960) und Hesse-Quack (1969).

audiovisuellen Übersetzung wie beispielsweise Synchronisation, Untertitelung und Voice Over keine bloßen Varianten der Literaturübersetzung wie Drama oder Poesie, sondern sie gehören einer übergeordneten Textsorte an, nämlich der audiovisuellen Textsorte, die sich von „written-only“ und „spoken-only“ Sorten unterscheidet (vgl. Díaz Cintas 2009:6).

Auf die Merkmale audiovisueller Texte und auf audiovisuelle Übersetzung als Sonderform des Übersetzens wird in Kapitel 3.3 näher eingegangen.

Gambier (2008:12) schreibt, dass bis Mitte der neunziger Jahre das Hauptaugenmerk der Publikationen auf der linguistischen Dimension und der Sprache als eine zu überwindende Hürde lag. Nachher erweiterte sich die Reihe von Forschungsthemen und heute wird vor allem die soziokulturelle Dimension, eher als rein technische und sprachliche Aspekte in Betracht gezogen (vgl. Díaz Cintas 2009:8).

Díaz Cintas (2009:1) hebt jedoch hervor, dass trotz der zahlreichen Publikationen zum Thema noch heute eine erschöpfende Historiografie der audiovisuellen Übersetzung fehlt. Des Weiteren betont Remael (2010:16), dass manche WissenschaftlerInnen das Fehlen einer umfassenden Theorie der audiovisuellen Übersetzung bedauern; die Autorin stellt dennoch die Nützlichkeit einer solchen Theorie in Frage. Sie merkt auch an, dass Fallstudien immer häufiger durch korpusbasierte Ansätze ersetzt werden und stellt fest, dass Interdisziplinarität ein Schlüsselkonzept bei der Forschung im Rahmen audiovisueller Übersetzung darstellt. ForscherInnen kombinieren nämlich unterschiedliche linguistische Untersuchungsmethoden mit Methoden anderer Disziplinen wie beispielsweise Psychologie, Anthropologie, Literaturwissenschaft oder Filmwissenschaft (vgl. 2010:16).

3.2. Begriffliche Entwicklung

Aufgrund der raschen Entwicklung der audiovisuellen Übersetzung und der ständig verändernden Natur der Übersetzung selbst herrscht noch heute eine gewisse terminologische Verwirrung und Uneinigkeit zur Bezeichnung des Bereichs. In den ersten Publikationen wurden die Bezeichnungen „Filmübersetzung“ und „Kinübersetzung“ verwendet. Diese Begriffe wurden jedoch als eher einschränkend empfunden, da Filme nur eines der verschiedenen Genres der Disziplin darstellen und Kino nur eines der Medien (vgl. Díaz Cintas 2009:5f).

Auch die später verwendete Bezeichnung „language transfer“ wurde nicht als ideal betrachtet, da sie nur die sprachlichen Aspekte des audiovisuellen Produkts miteinbezog. Ein weiterer Begriff, der sich im englischsprachigen Raum durchsetzte war „screen translation“. Der Begriff bezieht sich auf alle Produkte, die durch den Bildschirm übertragen werden, sei es Fernsehen, Kino oder Computer (vgl. Díaz Cintas/Remael 2007:12). Obwohl der Begriff „screen translation“ umfassender als die vorherigen Bezeichnungen ist, schließt er z.B. Lokalisierung ein, die nicht unbedingt eine Form audiovisueller Übersetzung ist; andererseits bezieht er andere Formen von audiovisueller Übersetzung – wie beispielsweise Übertitelung für das Theater – nicht ein (vgl. Remael 2010:13).

Ein Begriff, der laut Gambier (2003) häufig Verwirrung erregt, ist „multimediale Übersetzung“. Der Terminus „multimedial“ bezieht sich auf einen der von Katharina Reiß (1971) identifizierten Texttypen. Neben dem informativen, expressiven und operativen Texttyp unterschied sie nämlich eine vierte Kategorie, den audiomedialen Texttyp. Die

Bezeichnung „audiomedial“ wurde aber von ÜbersetzungswissenschaftlerInnen stark kritisiert, da dabei nur der auditive Aspekt und nicht die bildliche Darstellung berücksichtigt wird. Um die bildlichen Aspekte mit einbeziehen zu können, ersetzten somit Reiß und Vermeer (1984) den Begriff „audiomedial“ durch die Bezeichnung „multimedial“. Unter „multimediale Texte“ verstehen Reiß/Vermeer Texte, die akustische und visuelle Elemente kombinieren (vgl. 1984:211).

Wie Remael hervorhebt, umfasst die Bezeichnung „multimediale Übersetzung“ – die u.a. von Gottlieb und Gambier (2001) verwendet wurde – „translations for the stage as well as different forms of screen translation, and refers explicitly to the multitude of media and channels used in global and local communication“ (2010:13f). Gambier betont aber, dass der Begriff manchmal Theater, Comics und Filme und manchmal Fernsehen, Kino, Video und Online- bzw. Offline-Produkte – wie z.B. Webseiten, CD-Roms und Computerspiele – einschließt (vgl. 2003:171f). Auch Snell-Hornby (1996:30) merkt an, dass der Terminus „multimedial“ heutzutage Assoziationen hervorruft, die vorwiegend mit Computertechnologie assoziiert werden. Aus diesem Grund erweist sich die Bezeichnung „audiovisuelle Übersetzung“ für den filmischen Bereich als besser geeignet. Laut Gambier (2003:171) wird mit dem Begriff „audiovisuelle Übersetzung“ die multisemiotische Dimension aller Programme berücksichtigt. Remael stellt in diesem Zusammenhang fest:

Audiovisual Translation is the most commonly used term in the field. This term refers to the different components involved in the type of text under scrutiny, and though it does not explicitly point to the interactive component of multimedia, it does not exclude it either. (2010:14)

Hervorzuheben ist, dass Díaz Cintas die Instabilität der Terminologie im Rahmen der audiovisuellen Übersetzung als positiv betrachtet. Sie sei ein Zeichen dafür, dass zahlreiche ForscherInnen sich mit dem Thema auseinandergesetzt und gleichzeitig die neuen Entwicklungen in der Übersetzungspraxis anerkannt haben, statt sich immer nur an die alten Theorien anzulehnen (vgl. 2009:7).

3.3. Audiovisuelle Übersetzung als Sonderform der Übersetzung

In der Translationswissenschaft wurde lange Zeit darüber diskutiert, ob es sich bei audiovisueller Übersetzung um eine Sonderform der Übersetzung handelt und vor allem, ob es sich um Übersetzung im eigentlichen Sinne handelt. Audiovisuelle Texte unterscheiden sich von anderen (rein schriftlichen) Texten dadurch dass, die Botschaft über mehrere Kanäle übertragen wird, nämlich über den akustischen und den visuellen Kanal. Audiovisuelle Texte beinhalten also akustische und visuelle Informationen sowie verbale und nonverbale Elemente. Die Rezeption der Botschaft wird somit komplexer, da der Text von den RezipientInnen nicht gelesen, sondern gesehen und gehört wird. (vgl. Delabastita 1989:196)

Was bei audiovisueller Übersetzung besonders herausfordernd ist, ist die Tatsache, dass einige Teile des ausgangssprachlichen Materials erhalten bleiben – das Bild kann nämlich nicht modifiziert werden.

Aufgrund der vom Medium abhängigen zeitlichen und räumlichen Einschränkungen audiovisueller Texte wird oft von „Anpassung“ oder „Adaptation“ eher als von Übersetzung gesprochen (vgl. Díaz Cintas/Remael 2007:9 und Lambert/Delabastita 1996:35).

Einige ÜbersetzungswissenschaftlerInnen, wie beispielsweise Díaz Cintas, Remael und Gambier, lehnen jedoch diese Auffassung ab. Gambier (2003:178) spricht in dieser Hinsicht von „Transadaptation“, ein Terminus der die Dichotomie zwischen Übersetzung und Anpassung überwinden soll. Die Bezeichnung bezieht sich auf eine Übersetzung, die die Funktion des Zieltextes sowie die Erwartungen des Zielpublikums berücksichtigen soll.

Audiovisuelle Texte sind auch wie andere Texte in einer Situation und einer Kultur eingebettet und ihre Übersetzung impliziert nicht nur einen sprachlichen, sondern auch einen kulturellen und zielorientierten Transfer. Ausgehend von Vermeers Skopostheorie werden also auch audiovisuelle Texte unter Berücksichtigung des Zwecks, der Funktion und der Zielkultur adäquat übersetzt. Demnach ist audiovisuelle Übersetzung als Form der Übersetzung zu verstehen, da deren Ziel darin besteht, Sprach- und Kulturbarrieren zu überwinden.

Wie bereits erwähnt, müssen bei audiovisueller Übersetzung beide Kanäle (der akustische und der visuelle) sowie die durch die Kanäle übermittelten verbalen und nonverbalen Informationen berücksichtigt werden. Gottlieb (2002:188) erklärt, dass literarische Texte wie z.B. Romane ein-kanalige Texttypen (monosemiotisch) sind; im Gegensatz sind audiovisuelle Texte polysemiotisch, also mehr-kanalig:

Was in einem Roman monosemiotisch, nur durch die Schrift, ausgedrückt wird, besetzt im Film vier Kanäle: Dialog, Musik und Geräuscheffekte, Bild und – zu einem kleinen Teil – Schrift (Inserts und Überschriften und in einigen originalen Filmen, sogar Untertitel). (Gottlieb 2002:188).

Bei mehr-kanaligen Texttypen muss der Inhalt non-verbaler Kanäle ebenso in Betracht gezogen werden.

Delabastita (1989:199) und Gottlieb (1994:265) schlagen eine Klassifizierung der Informationskanäle vor und unterscheiden:

- verbal-akustischer Kanal (Dialog, Hintergrundstimmen, Gesang)
- verbal-bildlicher Kanal (Schrift im Bild, z.B. Einblendungen)
- nonverbal-akustischer Kanal (Hintergrundmusik und Geräusche)
- nonverbal-visueller Kanal (Bild)

Delabastita betont aber, dass die Trennung zwischen akustischem/visuellem Kanal und verbalen/nichtverbalen Zeichen nicht immer parallel verläuft; die ersten zwei Kategorien schließen die anderen zwei nicht unbedingt aus. Oft werden verbale Elemente über den visuellen Kanal übermittelt; einige Beispiele dafür stellen Vorspann und Nachspann, Briefe, Zeitungen und andere Dokumente sowie Verkehrsschilder und Werbeanzeigen dar (vgl. Delabastita 1989:198). Des Weiteren weist der Autor darauf hin, dass „reality tends to be less clear-cut than such division may suggest“ (1989:199).

Es wurde bereits festgestellt, dass bei audiovisueller Übersetzung einige Aspekte des Originals – wie z.B. Bild und Ton – auch im Zielprodukt erhalten bleiben. Aus diesem Grund kann man bei der Übersetzung nicht nur die sprachliche Dimension berücksichtigen, sondern man muss die semiotische Komplexität des audiovisuellen Produkts verstehen und den Kontext (Ort und Zeit) miteinbeziehen (vgl. Diaz Cintas 2009:9). Wie auch Brons betont, ergibt sich „die Bedeutung des filmischen Werkes aus dem Zusammenspiel aller Informationskanäle“ (2012:161); daher plädiert sie auch für die Berücksichtigung bei der Übersetzung des gesamten „polysemiotischen Gefüges“, damit das Endprodukt beim Zielpublikum kohärent wirkt (vgl. Brons 2012:161f). In diesem Zusammenhang spricht sich Gottlieb gegen die „sture Reproduktion“ des Ausgangstextes aus:

In trying to get the message through to the target audience, across language and culture barrier, a more realistic ideal would be achieving the same effect on the audience as the one the original audience experienced; the same text they cannot get. (1994:265)

Auch Chaume Varela unterstreicht die semiotische Komplexität audiovisueller Texte, bei der „two narrations, which use two different channels of communication, take place at the same time, thus forming a coherent and cohesive text, a multidimensional unit“ (1997:316). Er teilt ebenso die Meinung, dass ÜbersetzerInnen den audiovisuellen Text als ein Ganzes betrachten müssen und dass sie sich des Zusammenspiels zwischen visuellem und akustischem Kanal bewusst sein müssen. Laut Chaume Varela ist es genau das Zusammenspiel zwischen verschiedenen Kanälen und zwischen verbalen und nonverbalen Informationen, das die audiovisuellen Texte zu einer eigenständigen und unterschiedlichen Textsorte macht (vgl. 1997:315f).

3.4. Audiovisuelle Übersetzung als *constrained translation*

Wegen ihrer polysemiotischen Natur weisen audiovisuelle Texte besondere Einschränkungen auf, was zur Auffassung von audiovisueller Übersetzung als „constrained translation“ geführt hat. In diesem Zusammenhang drückt sich Diaz Cintas (2009) mit folgenden Worten aus:

AVT is always constrained by the presence of the original production, which lives on semiotically through images (and sound) in the adoptive culture. Dialogue exchanges do not just happen in a vacuum but they always take place in a given context, which, in the case of AVT, is a concrete situation in time, captured and frozen by the camera. The fact that target viewers have the same access as source viewers to the visuals of the programme, and in the case of subtitling and voiceover even to the same soundtrack, has vast implications for the way the translation can be carried out. Obviously, studying the linguistic dimension of this process only will not yield satisfactory results. (2009:9)

Der Begriff „constrained translation“ wurde 1982 von Christopher Titford in seinem Aufsatz „*Sub-Titling – Constrained Translation*“ eingeführt und einige Jahre später von Mayoral et al. (1988) ausgearbeitet. Bei „constrained translation“ wird die Freiheit des Übersetzers/der Übersetzerin dadurch begrenzt, dass er/sie sich mit besonderen Einschränkungen auseinandersetzen muss. Als Ursache für diese fehlende Freiheit betrachten Mayoral et al. die Existenz von verschiedenen Kommunikationssystemen (vgl. 1988:363). Die Autoren heben

hervor, dass wenn die Botschaft nicht nur vom sprachlichen System, sondern auch von anderen Systemen vermittelt wird, die Übersetzung alle diese Elemente berücksichtigen muss. Es muss aber präzisiert werden, dass dies nicht bedeutet, dass alle verschiedenen Teile der Botschaft – d.h. Bild, Sprache und Musik – die gleiche Bedeutung übermitteln sollen. Gemeint ist, ist dass die verschiedenen Teile wechselseitig zusammenwirken und einander nicht widersprechen sollen, soweit der Text keine abweichende Absicht verfolgt. Auch nonverbale Elemente spielen eine wichtige Rolle bei audiovisuellen Texten, da sie einen Teil der Botschaft darstellen. Wenn sie bei der Übersetzung nicht beachtet werden, wird der Text seine kommunikative Funktion nicht erfüllen (vgl. 1988:363). Des Weiteren müssen die nonverbalen Elemente und der Text die verschiedenen Synchronitäten berücksichtigen, weil sonst „extreme ‚noise‘ may be produced, which may cause either a failure in the communication act or, at the very least, additional difficulty in the act of decoding” (1988:363).

Auch Remael (2010) erwähnt die Existenz von Einschränkungen bei audiovisuellen Texten und nennt einige Beispiele in Bezug auf Synchronisation und Untertitelung: “Constraints include, in dubbing, the need for various forms of synchrony between text and image/sound; and, in subtitling, the need to compress, paraphrase and adapt speech to a hybrid form of writing.” (2010:15)

Chaume Varela (1998:21) geht auf das Thema näher ein und unterscheidet vier Kategorien von Einschränkungen:

- *formal constraints*, die alle Arten der Synchronität sowie die Bewegungen der Figuren auf dem Bildschirm umfassen;
- *content constraints*, die sich auf den Inhalt beziehen und die Sinnstiftung von Text und Bild sichern;
- *texture constraints*, die aus dem Zusammenspiel verbaler und visueller Subtexte resultieren;
- *semiotic constraints*, die aus Zeichen auf Mikro- und Makroebene resultieren.

Chaume Varela hebt hervor, dass bei der Übersetzung audiovisueller Texte dann Probleme auftreten können, wenn der verbale Subtext des Zieltextes nicht mehr kohärent mit dem Bild ist. Da der visuelle Subtext in Bezug auf die Priorität eine höhere hierarchische Position einnimmt, darf das Bild nicht verändert werden; daher muss der/die ÜbersetzerIn Lösungen auf der verbalen Ebene finden (vgl. 1997:318). Chaume Varela kommt zu dem Schluss dass, zwar jeder Kanal Einschränkungen aufweist, die eine Herausforderung darstellen, sie dem/der ÜbersetzerIn aber auch ermöglichen, kreativ zu sein und sich von dem verbalen Subtext loszulösen. Der/die ÜbersetzerIn kann sich in manchen Fällen auch vom akustischen Subtext distanzieren, da manchmal die Möglichkeit besteht, den Soundtrack zu manipulieren (vgl. Chaume Varela 1998:18). Wichtig ist dabei, dass der/die ÜbersetzerIn keinesfalls von dem visuellen Subtext abweicht. Chaume Varela stellt diesbezüglich fest: “moving away from the visual subtext would lead to a lack of textual coherence that could lead to a total misunderstanding of the film.” (1998:18). Obwohl Einschränkungen die Möglichkeit bieten, mit dem Text kreativ umzugehen, warnt Chaume Varela vor der Gefahr exzessiv willkürlicher

Kreativität: „[...] some rules must be applied to creativity, otherwise there would be no clear edge between translations and other kinds of creative writing [...]“ (1998:21). Auf die für die Synchronisation spezifischen Einschränkungen wird in Kapitel 3.7. näher eingegangen.

3.5. Übertragungsarten der audiovisuellen Übersetzung

Obwohl Untertitelung, Synchronisation und Voice Over die meist verwendeten Übertragungsformen im Rahmen audiovisueller Übersetzung darstellen, trug die moderne Technologie zur Entwicklung neuer Übertragungsarten bei¹⁴. Einige Beispiele dafür sind die Übertitelung, die intralinguale Untertitelung für Hörgeschädigte, die Audio-Beschreibung und die Sichtübersetzung (vgl. Gambier 2004:2f). In der vorliegenden Arbeit werden jedoch nur die drei am meisten verbreiteten Formen besprochen (Untertitelung, Voice Over und Synchronisation), wobei die ersten zwei Verfahren (Untertitelung und Voice Over) nur kurz präsentiert werden. Auf die Übertragungsform der Synchronisation wird dagegen näher eingegangen, da sie den Schwerpunkt der vorliegenden Arbeit darstellt.

3.5.1. Voice Over

Das Voice Over – auch als „eingesprochene Übersetzung“ oder „sous-titrage auditif“ bezeichnet – gehört wie auch die Synchronisation zur Kategorie der akustischen Übertragungsverfahren. Dabei sind sowohl die Ausgangssprache als auch die Zielsprache simultan zu hören. Die Originaltonspur wird leiser gestellt und die Übersetzung mit einer geringen zeitlichen Verzögerung über das Original gesprochen. Das Voice Over findet vorwiegend bei Dokumentarfilmen und Nachrichtensendungen Anwendung (vgl. Díaz Cintas/Orero 2010:441 und Reinart 2004:75).

3.5.2. Untertitelung

Im Gegensatz zum Voice Over gehört die Untertitelung zur Kategorie der schriftlichen Übertragungsverfahren. Gottlieb definiert die Untertitelung mit folgenden Worten: „Übertragung in eine andere Sprache von verbalen Nachrichten im filmischen Medium in Form ein- oder mehrzeiligen Schrifttextes, die auf der Leinwand erscheinen und zwar gleichzeitig mit der originalen gesprochenen Nachricht.“ (2002:187f)

Laut Gottlieb kann Untertitelung *vertikal* oder *diagonal* sein. Intralinguale Untertitelung ist vertikal: dabei wird die Rede lediglich verschriftlicht und die Ausgangssprache stimmt mit der Zielsprache überein. Interlinguale Untertitelung ist hingegen diagonal, sie bewegt sich also in einer diagonalen Linie von der Ausgangssprache zur Zielsprache (vgl. 2002:190). Bei der Untertitelung wird das Original nicht verändert, sondern der/die ÜbersetzerIn fügt ein neues Element hinzu. Aus diesem Grund wird sie oft als die authentischere Übertragungsform angesehen (vgl. Gottlieb 2002:193). Untertitelung impliziert jedoch einen Bruch mit der semiotischen Struktur des Tonfilms, weil Schriftzeichen eingeführt werden. Sie bedeutet also einen Übergang vom Verbalen zum Schriftlichen (vgl. 2002:193). Ein wesentliches Merkmal,

¹⁴ Gambier (2004:2f) unterscheidet zwölf verschiedene Übertragungsarten.

das die Untertitelung kennzeichnet, ist die Reduktion von Sprachinhalten. Gottlieb hält allerdings die „Vermeidung oder Kondensierung redundanter mündlicher Merkmale beim Wechsel von Rede zur Schrift“ (2002:194) für notwendig. Er hebt hervor, dass die sogenannte „intersemiotische Redundanz“¹⁵ oft dafür sorgt, dass die RezipientInnen wenig vom Film verpassen. Er stellt demnach fest, dass „in einem polysemiotischen Kontext [...] semantische Lücken oft intersemiotisch gefüllt“ werden (2002:194).

3.5.3. Synchronisation

Die Synchronisation ist die teuerste und eine der verbreitetsten Formen der audiovisuellen Übersetzung. Ihre Entwicklung begann mit dem ersten Tonfilm „The Jazz Singer“ im Jahr 1927. Vor der Einführung der Synchronisation in den Filmmarkt war es üblich, sogenannte „Versionen“ herzustellen. Dabei wurden mehrsprachige Versionen eines Filmes produziert; ein Film wurde also mehrmals und in verschiedenen Sprachen gedreht. Bei den Versionen kam es oft vor, dass beliebte SchauspielerInnen aus dem jeweiligen Zielland eingesetzt wurden. Manchmal wurden aber dieselben SchauspielerInnen der Originalversion eingesetzt, die selber in der Fremdsprache spielten, aber in den meisten Fällen die Fremdsprache nicht gut beherrschten. Der größte Nachteil war jedoch der enorme Zeit- und Kostenaufwand des Verfahrens. Auf der Basis dieses Übertragungsverfahrens entwickelte sich später die Synchronisation (vgl. Jüngst 2010:59f).

Bei der Synchronisation handelt es sich grundsätzlich um die Ersetzung einer ausgangssprachlichen Dialogtonspur durch eine zielsprachige Dialogtonspur (vgl. Jüngst 2010:59). Dazu gibt es aber noch zahlreiche Definitionen. Laut Herbst (1994) geht es z.B. darum, „eine vorgegebene Bildfolge mit Lauten einer anderen Sprache zu versehen“ (1994:1). Gottlieb (2002) definiert die Synchronisation aus translationswissenschaftlicher Sicht als „horizontale Form des Übersetzens“ (2002:190), in der der Originaldialog durch einen Dialog in der Zielsprache ersetzt wird und keine Änderung des Sprachmodus stattfindet.

Pisek zieht in seiner Definition von Synchronisation den Grund ihrer Anwendung hinzu und definiert sie als „Mittel zur Übertragung ausländischer Filme in die eigene Sprache“ (1994:46). Er merkt aber an, dass der Begriff im filmtechnischen Sinn auch andere Bedeutungen hat, und zwar:

Verfahren, bei dem das Bild und der Ton, die aus künstlerischen und technischen Gesichtspunkten gewöhnlich auf verschiedenen Filmstreifen aufgenommen sind, gekoppelt werden, so daß sie wie in der Wirklichkeit zusammen wahrnehmbar sind. Normalerweise fällt dem Zuschauer die Synchronisation nur auf, wenn etwas dabei schief läuft. (Buchers Enzyklopädie des Films 1977:754).

Pisek hebt hervor, dass sich der Synchronisationsbegriff nicht ausschließlich auf den Ersatz eines fremdsprachlichen Dialogs mit einem Dialog in eine andere Sprache bezieht, sondern er umfasst auch das Verfahren, in dem „der originale Ton aus künstlerischen, kommerziellen oder technischen Gründen durch eine neue Spur“ ersetzt wird (vgl. 1994:46). Der Begriff bezieht sich also auch auf die Nachsynchronisation eines Filmes in der Ausgangssprache. Die

¹⁵ Gottlieb definiert die intersemiotische Redundanz als „das positive Feedback durch das Sichtbare und Hörbare“ (2002:194).

Bezeichnung „Synchronisation“ erweist sich also als mehrdeutig und aus diesem Grund unterscheidet Whitman-Linsen drei verschiedene Formen von Synchronisation: „pre-synchronization“, „direct sound synchronization“ und „post-synchronization“ (vgl. 1992:56-60). Die geläufigste Form von Synchronisation, die auch in der vorliegenden Arbeit behandelt wird und die allgemein als „Synchronisation“ bezeichnet wird, ist eigentlich die „post-synchronization“. Bei diesem Verfahren werden Bild und Ton separat aufgenommen und später synchronisiert.

Bei vielen Definitionen von Synchronisation liegt das Hauptaugenmerk auf der Illusion, die mittels des Verfahrens geschaffen wird:

It [dubbing] involves replacing the original soundtrack containing the actors' dialogue with a TL recording that reproduces the original message, ensuring that the TL sounds and the actors' lip movements are synchronized in such a way that target viewers are led to believe that the actors on screen are actually speaking their language. (Díaz Cintas/Orero 2010:442)

Das Hauptziel der Synchronisation ist die Unauffälligkeit der sprachlichen Übertragung, also die Illusion, dass die Figuren im Film tatsächlich in der Zielsprache kommunizieren und daher, dass es sich um eine zielsprachliche Produktion handelt (vgl. Brons 2012:164).

Um diese Illusion zu schaffen, muss Äquivalenz auf verschiedenen Ebenen erreicht werden, wobei die Synchronität eine – jedoch nicht die wichtigste – dieser Ebenen darstellt. Herbst stellt in diesem Zusammenhang fest, dass „der Zweck der Übersetzung bei der Synchronisation darin besteht, Äquivalenz auf den drei Ebenen der Funktion des Textes, des Textsinns und der Synchronität herzustellen“ (1994:239). Auf die verschiedenen Arten von Synchronität wird in Unterkapitel 3.7. näher eingegangen.

3.5.4. Synchronisation oder Untertitelung?

In der Frühzeit der audiovisuellen Forschung haben sich zahlreiche WissenschaftlerInnen mit der Frage auseinandergesetzt, welches Übertragungsverfahren zwischen Untertitelung und Synchronisation die beste Übertragungsart war. Die Diskussion zur Thema erwies sich jedoch nicht als besonders konstruktiv, da die Argumente für eine Übertragungsform als Argumente gegen die andere Form verwendet wurden. Die Vorteile eines Verfahrens wurden somit als die Nachteile des anderen Verfahrens betrachtet und umgekehrt.

Je nachdem, ob in einem Land vorwiegend untertitelt oder synchronisiert wird, kann man zwischen Untertitelungs- und Synchronisationsländer unterscheiden. Wie auch Jüngst (2010) hervorhebt, kann es verschiedene Gründe geben, warum ein Land zu einem Untertitelungs- oder Synchronisationsland wird. Dabei können beispielsweise historische Ereignisse beitragen. Die Synchronisation hat sich z.B. in Ländern, die eine faschistisch-totalitäre Vergangenheit haben, durchgesetzt (wie Deutschland und Italien). Der Grund liegt darin, dass mit der Synchronisation Inhalte verfälscht oder zensiert werden konnten (vgl. Jüngst 2010:4). Auch Kostengründe können eine wichtige Rolle spielen. Die Synchronisation ist nämlich viel teurer als die Untertitelung; die Kosten der Untertitelung können ein Zehntel bis ein Siebtel der Kosten der Synchronisation betragen. Der Zeitaufwand bei der Synchronisation ist auch erheblich größer (vgl. Brons 2012:165).

Des Weiteren gehören in der Regel Länder mit einer kleineren Sprachgemeinschaft zu den Untertitelungsländern. Einige Beispiele dafür sind die Niederlande, Dänemark, Schweden, Norwegen, Finnland, Portugal und Griechenland (vgl. Jüngst 2010:4 und Brons 2012:165). Laut Reinart (2004:75) spielt der Alphabetisierungsgrad auch eine entscheidende Rolle. Aufgrund der hohen Anzahl von Analphabeten wird z.B. in Lateinamerika die Synchronisation bevorzugt. Nicht zuletzt hebt Jüngst hervor, dass „welche Übersetzungsmethode vom Publikum bevorzugt wird, hängt stark von der Gewöhnung an die betreffende Methode ab“ (2010:5).

Es ist anzumerken, dass Untertitelung und Synchronisation eine grundlegende Gemeinsamkeit haben: sie ermöglichen nämlich den ZuschauerInnen, die die Originalsprache nicht bzw. nicht ausreichend beherrschen, dem Filmgeschehen zu folgen (vgl. Reinart 2004:74).

Die beiden Übersetzungsverfahren weisen jedoch auch eine Reihe von Unterschieden auf: Bei der Synchronisation wird die Illusion erweckt, dass es sich um das Original handelt und man spricht somit von covert translation; bei der Untertitelung handelt es sich dagegen um overt translation, da jedem bewusst ist, dass das Original in eine andere Sprache verfasst wird (vgl. Reinart 2004:74). Ein weiterer Unterschied ist, dass die Untertitelung einen Medienwechsel impliziert (mündliche Reden werden durch geschriebene Sprache ersetzt), während bei der Synchronisation Rede durch Rede übertragen und daher derselbe Informationskanal (verbal-akustisch) verwendet wird (vgl. Brons 2012:163).

Die wichtigsten Vorteile der Synchronisation sind die Aufrechterhaltung der filmischen Illusion und die Tatsache, dass es keine Ablenkung durch Text am unteren Bildrand gibt, wie es bei der Untertitelung der Fall wäre. Die Rezeption ist somit weniger anstrengend, da die ZuschauerInnen nicht mitlesen müssen. Des Weiteren ist die Synchronisation für Kinder, die noch nicht (gut genug) lesen können, die einzige Möglichkeit, Programme aus einem fremdsprachigen Land zu rezipieren. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass bei der Synchronisation „kommunikatives Übersetzen“ im Sinne von Reiß/Vermeer (1984) möglich ist; man kann nämlich die Illusion erzeugen, dass es sich nicht um eine Übersetzung handelt (vgl. Herbst 1994:21). Ein Nachteil der Synchronisation besteht dennoch darin, dass die Originalstimmen verloren gehen und es daher zu einem Authentizitätsverlust kommt. Gestensynchronität und Lippensynchronität sind außerdem schwierig zu erzielen, was zur Erstellung von Asynchronien führen kann, die das Filmerlebnis stören könnten. Bei der Untertitelung werden die Originalstimmen beibehalten, das Bild wird aber von den Untertiteln überdeckt. Ein Vorteil der Untertitelung besteht jedoch in dem damit verbundenen Lerneffekt: Untertitel können nämlich dazu beitragen, Fremdsprachenkenntnisse zu erweitern und das Hörverständnis sowie die Lesefähigkeit zu verbessern. Überflüssige und unverständliche Teile der Dialoge können weggelassen werden und Erklärungen von Wortspielen und anderen Elementen können eingebaut werden. Als Nachteil gilt jedoch die Notwendigkeit der Kürzung, welche oft zum Informationsverlust führt (vgl. Pisek 1994:43ff, 65ff und Herbst 1994:19ff).

Da die beiden Verfahren sowohl Vor- als auch Nachteile aufweisen, wird heutzutage die Frage, ob der Untertitelung oder der Synchronisation den Vorzug gegeben werden sollte als eine alte und müßige Diskussion angesehen. Eine „richtige Art“ existiert nicht. In der gegenwärtigen Translationswissenschaft herrscht Einigkeit darüber, dass beide

Übertragungserfahren gleichberechtigt sind und dass die Entscheidung, welche Übertragungsart verwendet werden sollte von unterschiedlichen zeitlichen, ökonomischen und sozio-kulturellen Faktoren abhängt (vgl. Díaz Cintas 2009:4). In diesem Zusammenhang hält Brons eine konstruktive Diskussion über die Verbesserung und die Optimierung beider Formen der audiovisuellen Übersetzung und der Arbeitsbedingungen für viel wichtiger, „sodass qualitativ hochwertige und kinematographisch gelungene Lösungen den internationalen Filmmarkt bereichern.“ (2012:165).

3.6. Der Synchronisationsprozess

In diesem Absatz sollen die wichtigsten Schritte des Synchronisationsprozesses erklärt werden. Der Synchronisationsprozess stellt ein treffendes Beispiel für die Theorie vom translatorischen Handeln dar (vgl. Holz-Mänttari 1984). Auch bei der Synchronisation wird Translation als komplexe Handlung verstanden, an der mehrere AkteurInnen beteiligt sind.

Der Synchronisationsprozess beginnt, wenn ein Filmverleiher die Entscheidung trifft, die Rechte eines Films zu kaufen, um eine neue sprachliche Version zu erstellen. Wie bereits erwähnt, sind an diesem Prozess, der aus verschiedenen Schritten besteht, mehrere Aktanten beteiligt. Der Filmverleiher kann, im Sinne von Holz-Mänttaris Aktantenmodell, als der Translations-Initiator bzw. Bedarfsträger betrachtet werden.

Der Verleiher trägt einem Synchronstudio die Erstellung einer fremdsprachigen Version des Filmes auf und stellt das folgende Material zur Verfügung: eine Arbeitskopie des Originalfilms mit Dialog, Musik und Soundeffekten; die sogenannte continuity (das Skript des Films, das Anmerkungen zu den Szenen, Kameraeinstellungen und sonstige Informationen und Instruktionen beinhaltet); das International Track (internationale Tonaufnahme, die Musik, Hintergrundgeräuschen und Soundeffekte enthält); das Internegativ (das Negativ des Filmes ohne Dialog, Musik oder Soundeffekte) (vgl. Whitman-Linsen 1992:60f.).

Das Synchronstudio übernimmt die Rolle des Bestellers und beauftragt so einen/eine ÜbersetzerIn mit der Übersetzung des Filmskripts. Die Verfassung dieser Rohübersetzung stellt den ersten Schritt des Synchronisationsprozesses dar. Die von dem/der ÜbersetzerIn angefertigte Rohübersetzung besteht in einer möglichst wörtlichen Übertragung – sogar idiomatische Redewendungen werden wörtlich übersetzt (vgl. Whitman-Linsen 1992:105). Der/die ÜbersetzerIn soll also nicht auf Lippen synchronität achten, sondern auf Bedeutungs- und Formulierungsgenauigkeit (vgl. Jüngst 2010:65).

Whitman-Linsen hebt hervor, dass der/die RohübersetzerIn oft über keine Videofassung des Filmes verfügen, was die Übersetzung maßgeblich erschwert, da ihm/ihr wichtige visuelle und auditive Informationen unzugänglich sind. Diese Umstände werden von Whitman-Linsen stark kritisiert:

The rough translator is at a great disadvantage since he is deprived of not only all the other linguistic messages conveyed in the film (e.g., written materials, such as posters, billboards, newspaper headlines, often background radio and television conversation and announcements), but also supporting and crucial paralinguistic messages (e.g., tone of voice, facial expressions, bodily movements). [...] without the resources of the most important Informationsträger, the image, the translator must remain ignorant of a number of non-linguistic influences upon plot, such as temporal and spatial context, atmosphere and tenor of

setting. More important, he can only surmise age, social status, accent, and other distinctive features of the characters that color their spoken language. (1992:106f)

Auch Herbst übt Kritik an die Tatsache, dass den Rohübersetzern wichtige Elemente nicht zugänglich sind. Seiner Meinung nach wird dies negative Auswirkungen auf den endgültigen Synchrontext haben, weil Elemente wie Intonation, Mimik und Gestik „für die Interpretation einer Äußerung entscheidend sein können“ (1994:199).

In Bezug auf die Rohübersetzung hebt Herbst außerdem hervor, dass eine wortgetreue Übersetzung aus übersetzungstheoretischem Standpunkt fast alle Äquivalenzkriterien verletzt: „Sie [die Rohübersetzung] enthält krasse Verstöße gegen die Äquivalenz der verschiedenen Ebenen, also etwa [...] gegen die denotative, konnotative, textnormative, pragmatische und formale Äquivalenz.“ (1994:216)

Der nachfolgende Schritt des Synchronisationsprozesses besteht in der Anpassung des Dialogs zum Bild, welche vom Synchronautor/von der Synchronautorin durchgeführt wird. Die Rohübersetzung – die als Vorlage für die Erstellung des Synchronbuchs dient – wird dem/der SynchronautorIn weitergereicht und von ihm/ihr weiterbearbeitet. Häufig übernimmt der/die SynchronautorIn auch die Rolle von dem/der SynchronregisseurIn. In dieser Phase des Synchronisationsprozesses steht dem/der SynchronautorIn der Film zur Verfügung, da er/sie den Text „lippensynchron“ machen muss, d.h. der Text muss an die Lippenbewegungen angepasst werden (vgl. Jüngst 2010:68). Die Überarbeitung seitens des Synchronautors/der Synchronautorin beschränkt sich allerdings nicht nur auf die Lippensynchronität; vielmehr müssen auch nonverbale Elemente, wie beispielsweise Mimik und Gestik, beachtet und angepasst werden. Gesten und damit verbundene verbale Referenzen müssen also übereinstimmen und synchron erfolgen. Der/die SynchronautorIn muss außerdem dafür sorgen, dass der Dialog nicht als Übersetzung erkannt wird. Daher muss er/sie den Dialog verbessern und sich von den wörtlichen Lösungen der Rohübersetzung lösen. Nichtsdestoweniger soll der/die SynchronautorIn darauf achten, dass der Synchrontext nicht zuviel von der Bedeutung des Originaldialogs abweicht. Er/sie kann trotzdem überflüssige bzw. unnötige Informationen entfernen (vgl. Martínez 2004:4f).

Des Weiteren trifft der/die SynchronautorIn auch inhaltliche Entscheidungen betreffend die sozio-kulturellen Unterschiede der involvierten Länder. Solche Entscheidungen dienen der Überwindung der Sprachbarriere sowie anderer sozio-kultureller Barrieren zwischen Ausgangs- und Zielkultur. Der/die SynchronautorIn ist somit für zwei Arten von Kontrolle zuständig: die „Kompetenzkontrolle“ und die „soziale Kontrolle“; das bedeutet, dass er/sie darüber entscheidet, was das Zielpublikum verstehen kann und was passend für die Zielkultur ist. Und in dem Fall, wo der/die SynchronautorIn etwas für nicht passend hält, kann er/sie den ausgangsprachigen Inhalt durch für die Zielkultur passende Elemente ersetzen (vgl. Pisek 1994:88). Pisek betont, dass Synchronisation als Instrument sozialer Kontrolle betrachtet werden kann, „weil sie bei der Übertragung eliminiert, was in den ausländischen Filmen als bedrohlich für die eigene Gesellschaft empfunden wird“ (1994:61).

Wie bereits erwähnt, spielt der/die SynchronautorIn eine sehr wichtige Rolle im Synchronisationsprozess, da seine/ihre Arbeit entscheidend ist für die Dialoge, die die ZuschauerInnen hören werden. Dagegen scheint die Arbeit des Rohübersetzers/der Rohübersetzerin eine geringere Rolle zu haben, was in der Literatur oft kritisiert wird.

Herbst vertritt die Meinung, dass die Arbeitsteilung zwischen RohübersetzerInnen und SynchronautorInnen notwendig ist und rechtfertigt seine Aussage mit den folgenden Worten:

Die Arbeitsteilung zwischen Erstellung einer Rohübersetzung und Verfertigen von Synchrondialogen geht auf die Überlegung zurück, daß es sich dabei um zwei sehr verschiedenartige Fertigkeiten handelt. Von „normalen“ Übersetzern kann nicht erwartet werden, daß sie in der Lage sind, Dialoge zu schreiben, die lippensynchron sind. Auf der anderen Seite kann von den Synchronregisseuren nicht erwartet werden, daß sie die Fremdsprache (so gut) beherrschen, daß sie in der Lage wären, das Drehbuch selbst zu übersetzen. (Herbst 1994:198)

Andere Autoren kritisieren jedoch die Tatsache, dass der/die RohübersetzerIn nur in der ersten Phase des Synchronisationsprozesses involviert ist und mit der endgültigen Textgestaltung nichts zu tun hat. Diese Zerteilung zwischen der Arbeit des Rohübersetzers/der RohübersetzerIn und des Synchronautors/der Synchronautorin hätte schlechte Auswirkungen auf das Endprodukt und würde zur Erstellung unbefriedigend synchronisierter Filme beitragen (vgl. Pisek 1994:87). Wie auch Jüngst (2010:64) betont, hat der/die RohübersetzerIn nur in sehr kleinen Firmen einen echten Einfluss auf das endgültige Synchronbuch: „Nur dort werden Übersetzer in jeder Phase des Übersetzungs- und Bearbeitungsprozess eingesetzt. In größeren Firmen haben sich Strukturen herausgebildet, in denen professionell ausgebildete Übersetzer mehr oder minder ausgegrenzt sind“ (2010:64).

Mit der Erstellung des Dialogbuches beendet die Übersetzungsarbeit, wobei weitere Abänderungen am Synchrontext auch in der nachfolgenden Phase vorgenommen werden können. Diese besteht in dem technischen Prozess, und zwar in der Aufnahme der Filmdialoge und die Aufteilung des Films in sogenannten takes. Es handelt sich dabei um kleine Filmabschnitte, die normalerweise zwei oder drei Sätze umfassen und Sinneinheiten darstellen. Die Länge der takes kann je nach Land und Synchronstudio in beträchtlichem Ausmaß variieren¹⁶ (vgl. Herbst 1994:13 und Whitman-Linsen 1992:62).

Das Einsprechen der Filmdialoge erfolgt in einem Synchronstudio, wo SynchronregisseurInnen mit ProfisprecherInnen (die SynchronsprecherInnen) zusammenarbeiten. Die SynchronsprecherInnen agieren in diesem Zusammenhang als Zieltext-Applikatoren (Holz-Mänttari, 1984). Beim Einsprechen der Synchronfassung führt der/die SynchronregisseurIn Regie und sorgt dafür, dass die SynchronsprecherInnen „immer eine Vorstellung davon haben, in welchem Handlungszusammenhang das jeweilige Take steht“ (Jüngst 2010:69). Der/die SynchronregisseurIn gibt den SynchronsprecherInnen Anweisungen darüber, wie der Text zu sprechen sei. Diese Anweisungen betreffen nicht nur die reinen Dialoge, sondern auch andere nonverbale akustische Elemente, wie beispielsweise Seufzen, Räuspern und Ähnliches (vgl. Whitman-Linsen 1992:64).

Darüber hinaus liefert der/die SynchronregisseurIn Informationen zum Kontext, zur Handlung und zum Rollenverständnis (vgl. Herbst 1994:14). Es kann nämlich vorkommen, dass die SynchronsprecherInnen mit dem Kontext einer Szene nicht vertraut sind, weil die Szenen nicht chronologisch synchronisiert werden. Die Szenen werden im Gegenteil so

¹⁶ Hesse-Quack (1969:98) spricht z.B. von 200-250 takes für einen Film von etwa 90 Minuten; Müller (1982:111) spricht hingegen von 500 bis 600 takes, während laut Whitman-Linsen (1992:62) die Anzahl von takes 700-800 betragen kann.

eingeteilt, dass alle oder die meisten Dialoge einer Figur nacheinander synchronisiert werden. (Jüngst 2010:69 und Herbst 1994:14).

In dieser Phase des Synchronisationsprozesses kann der/die SynchronregisseurIn noch Textveränderungen vornehmen. Die takes werden also von den SynchronsprecherInnen synchron zum Bild gesprochen, bis ein befriedigendes Ergebnis erzielt wird. Der/die SynchronregisseurIn achtet in dieser Phase darauf, dass die Aufnahme lippensynchron sei, da das Ziel der Synchronfassung in der Schaffung der oben erwähnten Illusion besteht.

Nachdem alle takes aufgenommen werden, wird die neue Dialogspur mit dem IT-Band¹⁷ abgemischt und anschließend das Endprodukt den AuftraggeberInnen eingereicht.

Das Zielpublikum, das den synchronisierten Film anschauen wird, verkörpert im Sinne von Holz-Mänttäräs Aktantenmodell die Zieltext-RezipientInnen.

3.7. Theoretische Ansätze bei audiovisueller Übersetzung

Die Entwicklung und Anerkennung der audiovisuellen Übersetzung als Teilbereich der Translationswissenschaft hat zur Entstehung verschiedener theoretischer Ansätze geführt. Im Folgenden werden diese theoretischen Forschungsansätze kurz besprochen.

3.7.1. Soziologischer Ansatz

Otto Hesse-Quack (1969) und Gabriele Toepser-Ziegert (1978) beschäftigen sich mit den soziologischen Aspekten der Synchronisation und sehen den Film als Phänomen der Massenkommunikation an. Ihrer Meinung nach spiegelt der Film die sozialen Zustände und die Veränderungen einer Gesellschaft wider. Filme und Medien im Allgemeinen seien somit „soziale Basisdaten“ und „in ihnen objektiviert sich die Kultur“ (Hesse-Quack 1969:35). Aus diesem Grund enthalten sie wichtige Informationen für die sozialwissenschaftliche Forschung. Da Medien und also auch Filme Kultur und Werte übertragen, können Synchronfassungen Auskunft über die Gesellschaft, die die Synchronisation erstellt, geben. Hesse-Quack sagt dazu: „Die Analyse der Manipulation von Symbolen im Übersetzungsprozeß [kann] als wichtige Aufschlußquelle über soziale Wertsysteme gelten“ (1969:48). Laut Hesse-Quack handelt es sich bei der Synchronisation um eine „soziale Institution“, da sie gesellschaftlichen Zwecken dient (vgl. 1969:53).

Ein Film wird immer in einer bestimmten Gesellschaft, also in einem bestimmten sozialen Milieu hergestellt. Daher kann es vorkommen, dass die Werte und Normen der Ausgangskultur von der der Zielkultur abweichen. Wenn aufgrund dieser abweichenden Werte und Normen das Verständnis des Zielpublikums gefährdet wird, ist eine „Anpassung des nicht Assimilierbaren an das Symbol- und Wertmilieu der aufnehmenden Gesellschaft (Hesse-Quack 1969:51) notwendig. Dieselbe Meinung vertritt Toepser-Ziegert: „Im Synchronisationsprozeß werden bestehende Werte reproduziert und davon abweichende [...] durch bestehende, geläufige und bekannte ersetzt“ (1978:49). Bei der Synchronisation erfolgt

¹⁷ „IT“ steht für „Internationale Tonaufnahme“.

also eine „Anpassung des Originalinhalts an den Normen- und Wertkomplex der rezipierenden Gesellschaft“ (1978:49).

Die Synchronisation wird somit als Kontrollinstanz betrachtet. In diesem Zusammenhang stellt Toepser-Zieger fest:

Die Funktion der Synchronisation als soziale Kontrollinstanz bestimmt überwiegend die Veränderungen in den Dialoglisten, die über die unvermeidlichen hinaus auftreten. Sie unterstützt auf diese Weise die Einhaltung gesellschaftlicher Normen und Werte. (1978:227)

Hesse-Quack unterscheidet drei verschiedene Arten der Kontrolle: zensurähnliche Kontrollen, Kontrollen aus dem ökonomischen Sektor und Feedback-Prozesse mit Kontrollcharakter (vgl. 1969:61-69). Durch seine Untersuchung kam der Autor zur Ergebnis, dass bei der Synchronisation eine stärkere Standardisierung zustande kommt, welche vor allem für Themen wie Sex und Gewalt zu bemerken ist.

3.7.2. Linguistischer Ansatz

István Fodor war einer der ersten Autoren, der sich mit den linguistischen Aspekten der Synchronisation beschäftigte und einen theoretischen Ansatz zur Synchronisation erarbeitete. In seinem Werk „Film dubbing: phonetic, semiotic, esthetic and psychological aspect“ (1976) stellen die linguistischen Anforderungen der Synchronisation den Fokus dar. In seinem „visual phonetics“ unterstreicht er die Wichtigkeit der Lippensynchronität, die jedoch im Laufe der Jahre an Wichtigkeit verlor. Fodor untersucht gründlich alle Aspekte der Lippensynchronität, welche im Folgenden ausführlich besprochen werden.

Auch Herbst (1994) befasst sich in seinem Werk „Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien“ mit den sprachlichen Aspekten der Synchronisation. Er konzentriert sich auf die linguistischen Herausforderungen der Synchronisation und betrachtet die Problematik der Übertragung von gesprochener Sprache in geschriebene Sprache (vgl. 1994:259). Dabei schenkt er der Lippensynchronität besondere Aufmerksamkeit¹⁸. Herbst spricht sich auch für eine pragmatische Übersetzungsmethode aus, die in Unterkapitel 3.7.3 dargestellt wird.

Wie in Kapitel 3.4. bereits erwähnt, handelt es sich bei audiovisueller Übersetzung um „constrained translation“; dabei muss sich der/die ÜbersetzerIn mit zahlreichen Einschränkungen auseinandersetzen. Ein Beispiel dafür stellen die verschiedenen Arten der Synchronität dar, die bei der Übersetzung berücksichtigt werden müssen, damit die Illusion, dass es sich bei der Synchronfassung um das Original handelt, geschaffen wird. Laut Herbst enthält jedoch jeder synchronisierte Film Asynchronien, und zwar bemerkbare Verstöße gegen die Synchronität (vgl. 1994:53). Er merkt allerdings an, dass diese Asynchronien die Rezeption des Filmes meistens nicht beeinträchtigen. Es besteht beim Zielpublikum eine gewisse Bereitwilligkeit, die Illusion zu akzeptieren und sich täuschen zu lassen und daher

¹⁸ Auch Caillé (1956:118-122) beschäftigt sich mit derselben Problematik sowie mit der Herausforderung, die Lippensynchronität und die Synchronität von Mimik und Gestik zu erlangen.

werden kleine Verstöße nicht bemerkt bzw. berücksichtigt. Dieselbe Meinung vertritt Pisek, der betont, dass das Zielpublikum sich normalerweise bereit zeigt, „inhaltliche Ungereimtheiten und Verstöße gegen die Logik in Kauf zu nehmen, da es sonst [...] prinzipiell unmöglich wäre, Filme anzusehen, die nicht in ihrer Originalfassung gezeigt werden“ (1994:20). Laut Herbst wird die Illusion den ZuschauerInnen erst dann bewusst, wenn grobe Verstöße gegen die Synchronität oder inhaltliche Fehler bzw. Inkonsistenzen vorkommen (vgl. Herbst 1994:69f). In diesen Fällen wird das Filmerlebnis gestört, da die Illusion nicht aufrechterhalten wurde. In diesem Zusammenhang weist auch Maier (1997) darauf hin, dass „erst wenn sich eine Synchronisation im negativen Sinne auswirkt, merkt der Zuschauer plötzlich wieder, einen synchronisierten Film zu sehen“ (1997:93). Im Folgenden soll also auf die verschiedenen Arten der Synchronität näher eingegangen werden sowie auf die Probleme und Einschränkungen, die damit verbunden sind.

3.7.2.1. Lippensynchronität

Unter Lippensynchronität versteht man grundsätzlich, dass die Lippenbewegungen der SchauspielerInnen im Film und die hörbaren zielsprachigen Dialoge synchron sind. Bei einer gut gelungenen Synchronisation bemerken die ZuschauerInnen nicht, dass die Lippenbewegungen sich vom Gehörten unterscheiden. Der gesprochene synchronisierte Text muss also mit den Lippenbewegungen der SchauspielerInnen weitestgehend übereinstimmen (vgl. Maier 1997:93). Pisek (1994:91) hebt hervor, dass die Anforderungen an enge Lippensynchronität von verschiedenen Faktoren abhängen, wie z.B. Kameraeinstellungen oder die Beleuchtung der Szene. All diese Faktoren werden in Bezug auf die verschiedenen Arten der Synchronität im vorliegenden Unterkapitel besprochen.

Herbst (1994:32) unterscheidet vier Arten der Lippensynchronität: qualitative Lippensynchronität, quantitative Lippensynchronität, Lippensynchronität in Bezug auf das Sprechtempo und Lippensynchronität in Bezug auf Lautstärke und Artikulationsdeutlichkeit.

3.7.2.1.1. Qualitative Lippensynchronität

Die qualitative Lippensynchronität bezieht sich auf die Art und Weise der Lippenbewegungen, also „in welchem Umfang die Lippenbewegungen des Synchrontextes zu dem Original passen“ (Maier 1997:97). Ziel der qualitativen Lippensynchronität ist es laut Maier „die Lippenbewegungen so gut aufeinander abzustimmen, daß die Illusion entsteht, der im Bild zu sehende Darsteller spricht gerade den synchronisierten Text“ (1997:97). Der Synchrontext soll also den Lippenpositionen des Originaltexts entsprechen.

Die Anpassung von den Lauten, deren Artikulation nicht zu sehen ist, stellt keine große Herausforderung dar; im Gegenteil kann sich die Anpassung der sogenannten Problemlaute als besonders schwierig erweisen. Problemlaute sind Laute, die „deutlich ins Bild treten, da entsprechende Artikulationsorgane wie Lippen, Zunge usw. bestimmte Positionen einnehmen“ (Maier 1997:97). Problemlaute sind beispielsweise die Vokale, bei denen die

Lippen- oder Kieferstellungen „extrem“ und daher deutlich zu erkennen sind“ (vgl. Maier 1997:98). Andere Problemlaute sind bei den Konsonanten labiale, bilabiale und labiodentale Laute sowie das „th“ Im Englischen. Maier weist darauf hin, dass Grad der Munderöffnung sowie die Ausprägtheit der Lippenbewegungen die wichtigsten Faktoren der qualitativen Lippensynchronität darstellen (vgl. 1997:99).

Allerdings weist Herbst darauf hin, dass sich die Mundbewegungen von Sprecher zu Sprecher unterscheiden: Manche Schauspieler haben einen großen Mund und ausgeprägtere Lippenbewegungen als anderen (vgl. 1994:31). Auch andere Merkmale können die Erzielung der qualitativen Lippensynchronität erschweren oder erleichtern, wie z.B. Lippenstift bei Frauen (der die Lippenbewegung betont) oder ein Bart bei Männern (der die Lippenstellung oft überdeckt) (vgl. Herbst 1994:31).

Besonders problematisch sind die Szenen, in denen das Sprechtempo langsam ist und der Mund der SchauspielerInnen in Nahaufnahme zu sehen ist. Bei anderen Blickwinkeln ist hingegen der Spielraum viel größer, wie z.B. wenn der Mund des Schauspielers/der SchauspielerIn von der Seite zu sehen ist oder bei totalen und halbtotalen Aufnahmen.

Es ist fast unmöglich, eine perfekte qualitative Lippensynchronität zu erreichen, aber soweit die Asynchronien nicht extrem auffällig sind und nicht zu häufig auftreten, ist sie auch nicht unbedingt erforderlich. Viel wichtiger ist im Gegenteil die Wahrung anderer Faktoren, wie z.B. die Bewegungssynchronität, die Charaktersynchronität sowie eine gute und flüssige Übersetzung (vgl. Maier 1997:101). Ziel der Synchronisation ist allerdings laut Maier „eine auffällige Häufung von Asynchronien und sehr krasse Asynchronien zu vermeiden, um die Fokussierung der Perzeption auf die Lippenbewegungen zu vermeiden“ (1997:100). Herbst vertritt dieselbe Meinung und betont, dass, obwohl die Lippensynchronität nur bei wenigen Passagen von großer Bedeutung ist, dennoch „eine Häufung von Verstößen vermieden werden“ muss (1994:70).

3.7.2.1.2. Quantitative Lippensynchronität

Bei der quantitativen Lippensynchronität – auch als „Isochronie“ oder „temporale Synchronität“ bezeichnet – geht es nicht um Lippenbewegungen, sondern um den temporalen Aspekt, und zwar „inwieweit der synchronisierte Text mit dem Originaltext gleichzeitig oder zeitverschoben beginnt und endet, also um die Simultaneität von Ton und Lippenbewegungen“ (Maier1997:95).

Der Synchrontext muss also mit der Lautäußerung im Film zeitgleich einsetzen und enden (vgl. Jüngst 2010:73). Maier bringt hervor, dass es oft vorkommt, dass die Länge des Originaltextes mit der des Synchrontextes nicht übereinstimmt. Der Grund liegt darin, dass ein Film nicht nur aus On-Passagen, sondern auch aus Off-Passagen besteht, d.h. aus Passagen, wo der/die SprecherIn gar nicht oder nur von hinten zu sehen ist. Diese Off-Passagen bieten hinsichtlich der quantitativen Lippensynchronität einen gewissen Spielraum, der von den SynchronsprecherInnen ausgenutzt werden kann. Auch bei On-Passagen kann bei manchen Stellen der Spielraum erweitert werden. Ein Beispiel dafür sind die Szenen, wo

der/die SchauspielerIn den Mund öffnet, bevor er/sie tatsächlich zu reden beginnt; dieser Zeitraum kann auch von den SynchronsprecherInnen zugunsten der Synchronisation ausgenutzt werden. Dasselbe gilt auch für Szenen, in denen der/die SchauspielerIn den Mund am Ende von etwas Gesagtem nicht sofort schließt (vgl. Maier 1997:95f). Ein weiterer Faktor, der die quantitative Lippensynchronität beeinflussen kann, ist die Sprechgeschwindigkeit. Das Sprachtempo kann nämlich erhöht oder verringert werden, um die quantitative Lippensynchronität zu erzielen.

Pisek hebt hervor, dass diese Art der Synchronität besonders relevant ist, da die Verstöße gegen die temporale Synchronität den ZuschauerInnen in hohem Maße auffallen und daher „zu beträchtlichen Störungen der filmischen Illusion“ führen können (1994:91).

3.7.2.2. Gestensynchronität

Die Gestensynchronität – auch „paralinguistische Synchronität“ oder „kinetische Synchronität“ genannt – bezieht sich auf die Synchronität von Mimik und Gestik eines Charakters mit dem Dialog. Dazu gibt Meier die folgende Definition:

Unter Gestensynchronität versteht man die synchrone Übereinstimmung in bezug (sic!) auf ‚außenstehende‘ Faktoren wie Gesten, Augenbewegungen, Gesichtsausdrücke usw., die in direktem Zusammenhang stehen zu dem, was und wie etwas gesagt wird. Die Gestensynchronität stellt einen Typ der paralinguistischen Synchronität dar. (Maier 1997:101)

Gesten spielen bei der Synchronisation eine wichtige Rolle, weil sie unterstreichen, was man sagt. Wie auch Jüngst betont, passen Worte und Gesten im Originalfilm zusammen und daher soll bei der Synchronisation darauf geachtet werden, „dass sprachbegleitende Gesten mit einem sinnvoll dazu passenden Text kombiniert werden“ (Jüngst 2010:71).

Unter Gesten versteht Herbst „alle kinesischen Elemente einer Äußerung [...], die ein Element der Bewegung enthalten und in direktem Zusammenhang mit der gesprochenen Sprache stehen“ (1994:50). Als Beispiele dafür nennt er z.B. das Hochziehen von Augenbrauen sowie Kopf- und Handbewegungen, deren Ausführung normalerweise mit einer betonten Silbe (Nukleus) zusammenfällt. Ziel der Synchronisation sei es, die Gesten mit dem Nukleus des Satzes zu korrelieren (vgl. 1994:50). In diesem Sinne sprechen Luyken et al. (1991:160f) von Nukleussynchronität, deren Zweck darin besteht, den Nukleus der Äußerung mit der entsprechenden Geste in Einklang zu bringen. Diese Art der Synchronität ist jedoch oft schwer zu erlangen, da Gesten kulturspezifisch sind und daher ein Problem für die Synchronisation darstellen können. In den meisten Fällen erweist sich eine gut gelungene Gestensynchronität für die filmische Illusion wichtiger als eine enge Lippensynchronität. Die Entscheidung, ob die Gestensynchronität wichtiger als die Lippensynchronität ist, „hängt von Fall zu Fall und von Szene zu Szene ab und kann nicht verallgemeinert werden“, wie Maier betont (1997:102).

3.7.2.3. Charaktersynchronität

Die Stimme wird als Teil der Persönlichkeit angesehen und trägt zur Bildung der Charakterdarstellung bei. Aus diesem Grund spielt die Auswahl der SynchronsprecherInnen bei der Synchronisation eine entscheidende Rolle. Die ausgewählte Synchronstimme muss nämlich mit dem Charakter und Verhalten des Schauspielers/der SchauspielerIn kompatibel sein.

In der Literatur wird jedoch die von Fodor (1976:72) eingeführte Bezeichnung *character synchrony* oft kritisiert. Whitman-Linsen lehnt diesen Begriff ab, weil ihrer Meinung nach nicht nur rein stimmliche Faktoren zur Charakterdarstellung beitragen, sondern auch inhaltliche Elemente der Dialoge (vgl. Whitman-Linsen 1992:38f). Auch Herbst teilt dieselbe Meinung und spricht statt von Charaktersynchronität von Charakteräquivalenz. Damit meint er, dass „sich das Persönlichkeitsbild einer Rolle im Originalfilm und in der Synchronfassung entsprechen“ (1994:84f).

Auch Chaume Varela (2004) lehnt die Auffassung von Charaktersynchronität ab, da seiner Meinung nach ÜbersetzerInnen keinen Einfluss die Charakterdarstellung haben. Der Autor erklärt seine Position mit den folgenden Worten:

I consider it to be directly related to the dramatization of dubbing actors, rather than a type of synchronization. As such, it falls outside the range of synchronization to which the translator or dialogue writer has access, and to my mind, it should not be regarded as a type of synchronization as it does not directly affect translation operations or text re-writing. The effects of dramatization are totally in the hands of the dubbing actors and the dubbing director (Chaume Varela 2004:45)

Wie in Kapitel 3.6 festgestellt wurde, übernimmt aber der/die SynchronautorIn oft auch die Rolle von SynchronregisseurIn. Er/sie nimmt am Übersetzungsprozess teil und agiert also als ÜbersetzerIn; daher kann man nicht bestimmt behaupten, dass es bei der Charaktersynchronität um keine echte Art der Synchronität geht.

Wie bereits erwähnt, tragen verschiedene Elemente zur Bildung eines Charakters bei, wie beispielsweise Sprachstil, Klangfarbe, Intensität, Intonation usw. Die Auswahl der SynchronsprecherInnen muss also hinsichtlich bestimmter Faktoren getroffen werden. Dabei spielen laut Herbst die folgenden Kriterien eine entscheidende Rolle: „Die Übereinstimmung von Bild und Ton, so daß sich kein Widerspruch zwischen Stimmqualität und Aussehen (Alter, körperlicher Statur usw.) des Schauspielers ergibt“ und „die Übereinstimmung bezüglich solcher Bedeutungselemente, die darüberhinaus Aufschluß über die Persönlichkeit geben“ (Herbst 1994:84). Wenn diese Faktoren nicht berücksichtigt werden, können Asynchronien entstehen, die für die ZuschauerInnen irritierend wirken würden. Solche Asynchronien nennt Whitman-Linsen „acoustic internal dischrony“ (Whitman-Linsen 1992:39). Die Stimmqualität liefert beispielsweise Informationen zu biologischen, physiologischen und sozialen Faktoren bezüglich des Charakters. Demnach würde es für die RezipientInnen irritierend wirken, wenn ein älterer Charakter mit einer jungen Stimme synchronisiert würde. Der Grund dafür liegt darin, dass die RezipientInnen bestimmte Erwartungen haben, da sie mit sprachlichen Merkmalen auch bestimmte körperliche

Merkmale assoziieren. Daher kann die Filmillusion gestört werden, wenn die Stimme den Erwartungen der RezipientInnen nicht entspricht. Herbst (1994:84) weist allerdings darauf hin, dass Synchronstimme und Originalstimme nicht unbedingt ähnlich sein müssen, um Charaktersynchronität zu erlangen, sondern die Synchronstimme lediglich zum Charakter passen muss.

3.7.2.4. Inhaltliche Synchronität

Die inhaltliche Synchronität bezieht sich auf die Erfüllung der kommunikativen Funktion des Filmtextes, welcher adäquat unter Berücksichtigung des Inhalts und der Funktion übersetzt werden muss. Obwohl der Begriff „inhaltliche Synchronität“ in der Literatur weit verbreitet ist, lehnt Chaume Varela (2004) diese Bezeichnung ab, weil er der Meinung ist, es handle dabei nicht wirklich um Synchronität, sondern um Kohärenz:

[...] the term synchrony or synchronization is misleading, as we are referring, rather than to synchrony, to the functional-systemic term of coherence. Translation must not only follow the source written text, but also the events on screen. In other words, it must be coherent with the communicative situation established on screen (context of situation). (2004:45)

Während die Forderung nach anderen Arten der Synchronität wie z.B. der Lippensynchronität relativiert werden können, hält Reinart (2004) die Übereinstimmung des Synchrontextes mit der Handlung des Originals „als unabdingbares Muß“ (2004:94). Der Grund liegt darin, dass das Bild in der Regel nicht modifizierbar ist und ein eklatanter Unterschied zwischen gesprochenem Text und Bild von den RezipientInnen höchstwahrscheinlich wahrgenommen wird (vgl. Reinart 2004:94). In diesem Zusammenhang stellt Reinart fest: „Daß keine Brüche zwischen bildlicher Information und den gesprochenen Äußerungen entstehen dürfen, heißt aber gerade nicht, daß die Synchronübersetzungen dem ausgangssprachlichen Text inhaltlich sehr eng folgen müßten“ (2004:94f). Wenn eine wortgetreue Übersetzung des Filmtextes den Skopos nicht erfüllt, soll sich also der/die ÜbersetzerIn vom Originaltext entfernen und neue Lösungen finden, um die inhaltliche Kohärenz zu erlangen (vgl. Pisek 1994:111). Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Übersetzung einer Filmkomödie, deren Ziel darin besteht, die ZuschauerInnen zum Lachen zu bringen. Laut Rowe (1960) wird diese Funktion erfüllt, wenn das Zielpublikum genauso wie das Ausgangspublikum reagiert:

In any case, the intensity of the audience reaction to a comic line is far more important than any literary fidelity to the original sense. A funny line is intended to get a laugh. If it fails to do so when translated into the foreign tongue, then the translation has failed, whatever the literary excellence or fidelity to the original. (Rowe 1960:120).

Nicht nur Humor, sondern auch kulturspezifische Aspekte sowie Sprachvarietäten und Dialekte können ein Problem für die inhaltliche Kohärenz darstellen. Im Rahmen dieser Arbeit soll jedoch nur auf die Problematik der Humorübersetzung näher eingegangen werden, da sie den Kern der vorliegenden Masterarbeit darstellt (vgl. 3.8).

3.7.3. Pragmatischer Ansatz

Luyken et al. (1991:162ff) und Herbst (1994:248-263) beschäftigten sich mit den praktischen Aspekten der Synchronisation, indem sie eine pragmatische und zieltextorientierte Übersetzungsmethode vorschlugen. Diese Methode sieht die Abweichung vom Originaltext vor, was mehr Freiraum bei der Übersetzung erlaubt. Die beiden Autoren lehnen die Satz-für-Satz-Übersetzung ab und sprechen sich für eine skoposorientierte und handlungsbezogene Übersetzung aus. Diesbezüglich schlagen Luyken et al. den folgenden Ansatz vor, welcher der Erzielung einer höheren Textqualität dienen sollte:

The principle is to translate scene by scene rather than sentence by sentence, to identify the plot-carrying elements and to create a dubbed version containing these elements and conveying the general tone of the scene. The freedom gained through such an approach can not only be used to increase the amount of lip and nucleus-sync, but also [...] to achieve a dialogue which is consistent in style and much more natural than dialogue based on the sentence for sentence approach (1991:163).

Herbst unterscheidet fünf verschiedene Schritte in einer pragmatischen Übersetzungsstrategie:

1. die Festlegung des Zwecks der Übersetzung (der/die ÜbersetzerIn muss wissen, ob Funktionsäquivalenz mit dem Ausgangstext besteht);
2. Grundlegendes Textverständnis des Ausgangstextes (auch in Bezug auf Textsorte, Texttyp, soziokulturelle Einbettung, Verlauf der Handlung und Charakter der handelnden Personen);
3. Ermittlung der Kristallisationspunkte in Bezug auf die Synchronität (der/die ÜbersetzerIn muss entscheiden, wie wichtig welche Aspekte der Synchronität in den jeweiligen Szenen sind);
4. Klassifizieren der Sinnelemente der Szene (in Bezug auf die Kategorien des intendierten, des text- bzw. adressatenrelevanten akzidentellen und des irrelevanten Textsinns);
5. Versprachlichung des Textsinns in der Zielsprache (die durch die Erfordernisse der Synchronität vorgegeben ist). (vgl. Herbst 1994:248-250)

Laut Herbst ermöglicht diese Methode es, Sinnelemente, die mit kulturspezifischen Elementen wie Akzente oder kulturspezifische Gesten verbunden sind, besser auszudrücken. Er sagt außerdem dazu: „Durch die Loslösung vom Satz wird es wesentlich einfacher, textliche Kohärenz, stilistische Konsistenz, situationelle Angemessenheit von Äußerung zu erreichen.“ (1994:251) Des Weiteren, führt er den Begriff von „versetzten Äquivalenten“ ein, welche zur Vermeidung von Konflikten zwischen Textsinn und Lippen- oder Nukleussynchronität dienen. Damit meint Herbst, dass „ein Sinnelement des Ausgangstextes im Zielttext mit grundsätzlich anderen sprachlichen Mitteln ausgedrückt wird“ (1994:250). Schließlich stellt Herbst fest, dass diese pragmatische Übersetzungsstrategie auf alle Filme anwendbar ist, unabhängig von dem Genre.

3.7.4. Deskriptiver Ansatz

Laut manchen Autoren – wie beispielsweise Chaume Varela (1997), Karamitroglou (2000) und Díaz Cintas (2004) – braucht die audiovisuelle Übersetzung keine neue Theorie der Übersetzung. Ihrer Meinung nach kann man sich auf die bereits existierenden Übersetzungstheorien stützen, vor allem auf die „Descriptive Translation Studies“ und die Polysystemtheorie.

Chaume Varela (2004:39) hebt hervor, dass deskriptive Ansätze sich nicht auf die Funktion der Übersetzung konzentrieren, sondern auf die Normen der Zielkultur. Im Hinblick auf die Filmsynchronisation schreibt er:

Synchronization is analyzed as a translational norm for a particular target culture that, for historical, social, political or economic reasons seeks to domesticate a foreign product and to make both the translator and the translation invisible. (2004:39)

Er fügt hinzu, dass bei deskriptiven Ansätzen keine Bewertung hinsichtlich der Übersetzungsqualität oder der verschiedenen Übersetzungsstrategien angestrebt wird; das Ziel ist es vielmehr, die Realität zu beschreiben und die Position der Synchronisation in der Zielkultur zu erklären (vgl. Chaume Varela 2004:39f). Deskriptive Ansätze betrachten somit die Übersetzung als Resultat von Entscheidungen, die von den Normen einer bestimmten Gesellschaft beeinflusst werden. In diesem Zusammenhang hebt Delabastita (1989:194) hervor, dass aus bestimmten wiederkehrenden Übersetzungsstrategien Schlüsse über die zugrundeliegenden Normen gezogen werden können. In seinem Aufsatz schlägt der Autor eine Checkliste von Fragen vor, die der Identifizierung der Übersetzungsnormen dienen sollen (vgl. 1989:206ff).

Díaz Cintas (2004:23) betont, dass ein Film-Polysystem aus nationalen und übersetzten Produkten besteht. Bei deskriptiven Ansätzen wird die Übersetzung als eigenständiges und in dem „target polysystem“ (d.h. in der Zielkultur) integriertes Produkt betrachtet. Díaz Cintas schreibt dazu: „The translated product is, in principle, at the same social and cultural level as the national one.“ (2004:24). Nach dem Autor weist dieser Ansatz zahlreiche Vorteile auf: der Untersuchungshorizont kann nämlich erweitert werden. Des Weiteren erlauben die fließenden Grenzen zwischen den Kulturen „the reclamation of social activities that have been traditionally marginalized in the academic exchanges, e.g. [...] audiovisual translation as opposed to literary or poetry translation“ (Díaz Cintas 2004:23).

3.8. Humorübersetzung bei audiovisuellen Texten

Wie bereits erwähnt, ist in den letzten Jahren das Forschungsinteresse an der audiovisuellen Übersetzung beträchtlich gestiegen. Da Komik und Humor in zahlreichen audiovisuellen Produkten tagtäglich zu finden sind, wird das Augenmerk immer mehr auf Humorübersetzung gerichtet. Diese stellt eine größere Herausforderung als Humor in rein schriftlichen Texten dar, da bei audiovisuellen Texten Komik nicht nur durch inhaltliche sondern auch durch optische oder akustische Elemente erzeugt wird.

Bei Humorübersetzung wird grundsätzlich Funktionskonstanz angestrebt, d.h. die RezipientInnen sollen zum Lachen gebracht werden. Die erheiternde Funktion des Textes muss also erhalten bleiben. Die Aufgabe des Übersetzers/der Übersetzerin besteht somit darin, die komischen Elemente des Ausgangstextes unter Berücksichtigung der Zielkultur zu übertragen und gleichzeitig die Dimension und Perspektive (siehe Kapitel 1.3) des Ausgangstextes zu bewahren.

Um diese schwierige Aufgabe zu erfüllen müssen ÜbersetzerInnen bestimmte Kompetenzen besitzen. Veiga unterscheidet in ihrem Aufsatz „*The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words*“ (2009) drei wichtigen Kompetenzen, nämlich:

1. humour awareness
2. humour competence
3. audiovisual humour translation competence (2009:175)

Unter „humour awareness“ versteht Veiga die Fähigkeit, den Humorstimulus (also den perlokutionären Effekt) zu erkennen. Nachdem diese Stimuli identifiziert worden sind, muss der/die ÜbersetzerIn verstehen, was den humoristischen Effekt erzeugt, d.h. warum etwas in der Zielkultur als komisch empfunden wird (humour competence). Der/die ÜbersetzerIn muss also die Bedeutungen und Verbindungen zwischen Ausgangs- und Zieltext herausfiltern und ausverhandeln. Im letzten Schritt benötigt der/die ÜbersetzerIn „audiovisual humour translation competence“, welche es ihm/ihr ermöglicht, Entscheidungen in Bezug auf die Sprache (wie z.B. Relevanz, recontextualisation, Prioritäten und Restriktionen), die Kultur und die technischen Einschränkungen zu treffen, damit die perlokutionäre Äquivalenz erreicht wird (vgl. Veiga 2009:175).

In seinem Aufsatz „*Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies*“ (1996) setzt sich Zabalbeascoa mit der Übersetzung von Witzen auseinander. Die von ihm vorgeschlagene Übersetzungsstrategie, die auf Prioritäten und Restriktionen beruht, ist dennoch nicht nur für die Übersetzung von Witzen relevant, sondern auch für Humorübersetzung im Allgemeinen. Sein Modell basiert auf Prioritäten, die die Ziele eines Auftrags ausdrücken und auf Restriktionen, die alle Probleme und Hindernisse darstellen:

It is possible and [...] fruitful to see translation as a matter of priorities and restrictions: the concept of priorities is used as a means of expressing the intended goals for a given translation task and the restrictions are the obstacles and problems that help to justify one's choice of priorities and, ultimately, the solutions adopted in the translation. (Zabalbeascoa 1996:243)

Laut Zabalbeascoa muss man zunächst feststellen, welche Rolle Humor in einem bestimmten Programm bzw. Film spielt. Daher unterscheidet er Prioritäten auf lokaler und globaler Ebene. Man muss also feststellen, ob Humor eine Priorität für den ganzen Text darstellt (global) oder nur für bestimmte Teile des Textes (lokal) (vgl.1996:243f). Des Weiteren schlägt Zabalbeascoa die folgende Skala von Prioritäten vor:

Top: for example TV comedy, joke-stories, one-liners
Middle: happy-ending love or adventure stories, TV quiz shows

Marginal: as pedagogical device in school, humour in Shakespeare's tragedies

Prohibited: moments of high drama, for example in a tragedy or a horror text (1996:244)

Die verschiedenen Prioritäten werden somit auf einer „scale of importance“ angeordnet: Den wichtigsten Prioritäten wird der Vorrang gegeben und erst dann, wenn die wichtigeren Prioritäten erfüllt sind, werden auch die weniger wichtigen erfüllt (vgl. Zabalbeascoa 1996:243). Zabalbeascoa merkt außerdem an, dass zu den Restriktionen nicht nur Faktoren wie Sprache, kulturelle Unterschiede und technische Schwierigkeiten gehören, sondern auch der/die ÜbersetzerIn selbst und sein/ihr Wissen und Humorverständnis (vgl. 1996:248). Darüber hinaus schlägt der Autor auch eine Klassifizierung von Witzen vor; er unterscheidet zwischen „international joke“, „binational joke“, „national-culture-and-institutions joke“, „national-sense-of-humour joke“, „language-dependent jokes“, „visual jokes“ und „complex joke“ (vgl. 1996:251-254).

Als Schlussbemerkung erwähnt Zabalbeascoa die Notwendigkeit einer engeren Zusammenarbeit von ÜbersetzerInnen und SynchronautorInnen, sowie der Erstellung von Referenzmaterialien, die die Aufgabe der ÜbersetzerInnen erleichtern würden. Als Beispiel dafür nennt er die sogenannten „stylebooks“, die u.a. Glossare, Fernsehrichtlinien und Übersetzungsnormen sowie Hinweise auf die festgelegten Prioritäten und Restriktionen und auf die nationalen Humortraditionen und Vorlieben der Ausgangs- und Zielkultur beinhalten sollen (vgl. 1996:250f).

There may be something harder to do than making good comedy but I'm not sure what it is.

John Cleese

4. Monty Python

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der englischen Komikergruppe Monty Python. Zunächst wird ein Überblick über ihre Anfänge, ihre Erfolge und ihre Rezeption in Großbritannien und weltweit gegeben. Anschließend wird auf den Film „Monty Python and the Holy Grail“ sowie auf die italienische Synchronfassung „Monty Python e il Sacro Graal“ näher eingegangen.

4.1. The Pythons - Die Anfänge

Monty Python gilt als eine der berühmtesten englischen Komikertruppen aller Zeiten. Ihr Humor wurde mehrmals als revolutionär und anarchisch bezeichnet und mit ihrem Werk haben sie im Laufe der Jahre zahlreiche andere Komiker inspiriert.

Die Gruppe wurde 1969 gegründet und bestand aus sechs Mitgliedern: den Engländern Graham Chapman (1989 verstorben), John Cleese, Eric Idle und Michael Palin, dem Waliser Terry Jones und dem Amerikaner Terry Gilliam.

Chapman, Idle und Cleese lernten sich in Cambridge kennen; sie widmeten sich verschiedenen Studien (Chapman studierte Medizin, Idle Anglistik und Cleese Jura) aber alle drei waren Mitglieder des Theaterclubs Footlights an der Universität Cambridge. Sie fingen also sehr jung an, an Komikprojekten zusammen zu arbeiten. Palin und Jones gehörten hingegen zur sogenannten „Oxford-Gruppe“, weil sie in Oxford Geschichte und Englisch studierten und sich dort kennenlernten. Gilliam studierte Politikwissenschaft in Los Angeles und kam erst später in die Gruppe. Die Komikertruppe erlebte ihre Blütezeit in den 70er Jahren und löste sich schließlich 1983 auf (vgl. Monty Python 2004:24-87).

Den ersten Erfolg erreichte die Komikertruppe mit der TV-Serie „Monty Python's Flying Circus“, die 1969 bis 1974 von BBC ausgestrahlt wurde. Wie die Pythons selbst in ihrer Autobiographie (2004) erzählen, bot der damalige Leiter der Comedy-Abteilung der BBC, Barry Took, der Gruppe die Produktion einer Fernsehserie an, die damals noch keinen Namen hatte:

TERRY GILLIAM: Barry got this job as Head of Comedy, whatever that was, and he was trying to justify his existence because the job has been created. The BBC had offered John the chance to do whatever he wanted whenever he wanted to do it, and he took advantage of that by bringing Mike and Mike's friends along. (Monty Python 2004:131)

Ursprünglich hätten 13 Folgen der Sketchcomedy-Sendung produziert werden sollen. Der vorläufige Titel der Show war „The 5 Show“, was sich auf die fünf Texter bezog. Terry Gilliam arbeitete nämlich am Anfang nur als Grafiker und Animator. Nach einer langen Suche nach einem passenden Namen (Terry Jones notierte über 60 potentielle Ideen), kam die Gruppe zum Namen „Monty Python’s Flying Circus“. Der Name „Monty“ kam von Eric Idle, der sich an einen Stammgast seines Pubs erinnerte und meinte, dass der Name „Monty“ gleichermaßen unerhört und nett scheine. „Python“ kam hingegen von John Cleese, der immer Tiernamen verwendete, wenn etwas witzig sein sollte (vgl. Bleeck 2008:25).

Die Zusammenarbeit erwies sich aus verschiedenen Gründen zum Teil als besonders schwierig. Selten gelang es, alle Mitglieder der Gruppe zur selben Zeit und am selben Ort zu versammeln. Des Weiteren kam es oft zu Streit und Konflikten wegen Meinungsverschiedenheiten, vor allem zwischen John Cleese und Terry Jones. Aus diesen Gründen arbeiteten die beiden Gruppen (die „Cambridge Gruppe“ und die „Oxford Gruppe“) oft getrennt und trafen sich erst danach, um die Sketche zu besprechen (vgl. Monty Python 2004:132-138). Die beiden Gruppen waren außerdem durch unterschiedliche Ansätze zum Humorausdruck gekennzeichnet: der Humor der Cambridge Gruppe war eher verbal, während der Humor der Oxford Gruppe sich mehr auf die visuellen Elemente konzentrierte (vgl. Monty Python 2004:132-136 und Alò 2007:196). Nichtsdestoweniger gab es zwischen den Mitgliedern der Gruppe immer noch eine bestimmte Chemie, die ihnen eine sehr produktive Zusammenarbeit ermöglichte.

Eric Idle beschrieb die Zusammenarbeit der Gruppe mit folgenden Worten:

It was a writers’ commune. The writers were in charge. That’s very, very, very, very, very unique. There was no producer. There was no director or any power telling you what to do. [...] So we were the creators. [...] Everybody was mad, but in a slightly different way, each had his own element of madness. But together we made this perfectly mad person. (Monty Python 2004:136)

Von der Show „Monty Python and the Flying Circus“ wurden vier Staffeln mit insgesamt 45 Folgen produziert und die erste Folge wurde am 5. Oktober 1969 von BBC ausgestrahlt. John Cleese entschied sich jedoch, an der vierten und letzten Staffel nicht mehr mitzuwirken (vgl. Monty Python 2004:222f).

Aufgrund der späten Sendezeit hatte die Serie am Anfang niedrige Einschaltquoten, aber gegen das Ende der ersten Staffel (13 Folgen) stiegen sie an und die Sendung war in ganz Großbritannien sehr erfolgreich. Michael Palin schrieb darüber in seinem Tagebuch am 14. Januar 1970: “[...] we have completed the first series, thirteen shows of Monty Python’s Flying Circus. It seems to have been extremely successful. The press were unanimously in praise of the show.” (Monty Python 2004:170)

Zwei Jahre nach der ersten Übertragung der Fernsehserie unternahm die Gruppe den Versuch, auch in den USA berühmt zu werden. 1971 wurde der Film „And Now For Something Completely Different“ mithilfe des Leiters des Londoner Playboy-Clubs Victor Lownes produziert. Der Film ist tatsächlich eine Kompilation der ersten beiden Staffeln von „Monty Python’s Flying Circus“, eine Art „Best of“. Überraschend war der Film in Großbritannien zwar sehr erfolgreich, befriedigte aber das US-amerikanische Publikum nicht und war auf dem US-amerikanischen Markt ein Fehlschlag (vgl. Monty Python 2004:171 und Pittler 1997:142f).

Nach der letzten Staffel von „Monty Python’s and the Flying Circus“ entschloss sich die Gruppe keine andere Staffel zu produzieren und die Mitglieder konzentrierten sich meistens auf eigenen Projekten. Allerdings arbeiteten sie später an einigen Kinofilmen wieder zusammen, die einen großen Erfolg hatten. Die 70er Jahre stellten die Blütezeit von Monty Python dar, wie auch von Bleek hervorhebt: „Mit ihrer TV-Serie, den Büchern, Platten und Tourneen wurde Monty Python bekannt und war schon erfolgreich, durch ihre Kinofilme wurden sie zum Kult, weltweit.“ (2008:22) Mit den Filmen „Monty Python and the Holy Grail“ (1975), „Monty Pythons Life of Brian“ (1979) und „Monty Python’s The Meaning of Life“ (1983) erzielte die Gruppe ihren größten Erfolg und wurde weltweit bekannt.

Im Bezug auf die Rezeption von Monty Python in Italien muss erwähnt werden, dass die Komikertruppe ihren Durchbruch erst viele Jahre später als in Großbritannien und in den USA erlangte. Wie der italienische Filmkritiker Francesco Alò in seinem Buch „*Monty Python. La storia, gli spettacoli, i film*“ erklärt, wurde „Monty Python and the Flying Circus“ von der italienischen Hörfunk- und Fernsehanstalt RAI zu jener Zeit „vollkommen ignoriert“ (2007:191). Erst 1989 wurde die Fernsehserie in Italien ausgestrahlt und erst 1992, elf Jahre nach seiner Produktion, erschien der Film „And Now For Something Completely Different“ mit dem Titel „E ora qualcosa di completamente diverso“. Auch der Film „Life of Brian“ erschien in Italien erst viele Jahre nach der Produktion (1991). Mögliche Gründe für die enorme Verzögerung sind höchstwahrscheinlich Probleme, die mit der Zensur verbunden waren. Der Vatikan widersetzte sich dem Film, da dieser eine Parodie auf das Leben Jesu war und daher als entheiligend und gotteslästerlich betrachtet wurde (vgl. URL:cinemalia). Dennoch war der Film in Italien sehr erfolgreich und hatte sehr gute Einspielergebnisse (vgl. Alò 2007:191ff). Der Film, der in Italien die beste Rezeption erhielt, war allerdings „Monty Python and the Meaning of Life“ (1983 erschienen) (vgl. Alò 2007:192). Laut Alò stellt dieser Film – der sogar von der Filmkritik ausgezeichnet wurde – den echten Durchbruch von Monty Python in Italien dar. Der Filmkritiker schreibt der guten Synchronisation seitens der SynchronsprecherInnen der Synchronfirma „Trenta“ und des Synchronautors Roberto De Leonardis den Großteil des Erfolgs zu (vgl. Alò 2007:192).

4.2. „Monty Python and the Holy Grail“

4.2.1. Entstehungsgeschichte des Filmes

„Monty Python and the Holy Grail“ stellte aus verschiedenen Gründen eine neue und große Herausforderung für Monty Python dar; erstens, weil es sich um den ersten Film handelt, bei dem die Gruppe selbst Regie führte. Zweitens einigte sich die Gruppe, eine narrative Struktur zu verwenden, indem sie einzelne Sketche zu einer durchgängigen Geschichte zusammenfügten. Dies stellte, im Vergleich zu den vorherigen Arbeiten der Gruppe, die aus einzelnen und voneinander unabhängigen Sketchen bestanden, eine Neuigkeit dar. Monty Python heben trotzdem hervor, dass die meisten Szenen auch allein bestehen könnten.

Nachdem sich die Gruppe für das Thema des Filmes – König Artus und die Ritter der Tafelrunde – entschieden hatte, begannen die Mitglieder, Entwürfe zu erstellen. Als sie sich nach einiger Zeit wieder trafen, um ihre Entwürfe und Ideen zum Film zu vergleichen, war Terry Jones von John Cleeses Sketchen eher enttäuscht. Cleese wollte den Film sowohl in der Gegenwart, als auch im Mittelalter spielen lassen. Eine Szene sah beispielsweise vor, dass der heilige Gral am Ende im Kaufhaus Harrods gekauft würde.¹⁹ Im Gegensatz dazu schlug Jones vor, den ganzen Film im Mittelalter spielen zu lassen, denn dies sei etwas Neues und Unerwartetes. Überdies war Terry Jones an der Ritterzeit und der Artuslegende sehr interessiert und seine Leidenschaft fürs Mittelalter kam durch seine sorgfältige Arbeit als Regisseur zum Ausdruck. Die Gruppe schien mit Terrys Idee zufrieden zu sein. Wie beim Schreiben der Sketche von „Monty Python’s Flying Circus“, arbeiteten die Mitglieder der Gruppe am Drehbuch ihres neuen Filmes teilweise zusammen und teilweise allein (vgl. Monty Python 2004:235f).

Die Regiearbeit des Filmes dadurch erschwert, dass sowohl Terry Jones als auch Terry Gilliam Regie führen wollten, obwohl sie fast keine Erfahrung damit hatten. Keine Filmgesellschaft wollte Gefahr laufen, einen Film mit Amateurregisseuren zu produzieren:

TERRY JONES: I thought we’d write the script and go and get finance but it came as a bit of a surprise that film companies weren’t interested. They’d say ‘Well, if you have your television director directing it, yeah we’ll have a look, but if you’re going to direct it, no way’. And it was Michael White who saved the day really. (Monty Python 2004:239)

Michael White, John Goldstone und Mark Forstater entschieden sich letztendlich, den Film zu produzieren. Auch Tony Stratton-Smith, Gründer des Rocklabels Charisma Records, trug zur Produktion des Filmes bei, indem er den größten Teil des Budgets zusammenbrachte. Er konnte viele Musikgruppen als Investoren gewinnen, wie beispielsweise Led Zeppelin, Genesis und Pink Floyd, die etwa 100.000 Pfund in den Film investierten. Die andere Hälfte

¹⁹ Harrods Motto ist nämlich „Omnia Omnibus Ubique“ („All Things, For All People, Everywhere“) und damit wird gemeint, dass man bei Harrods alles finden bzw. kaufen kann.

des Budgets kam hingegen von der Film Finance Corporation. Das gesamte Budget betrug etwas über 229.000 Pfund. Aufgrund des sehr bescheiden Budgets erhielten die Pythons für das Schreiben des Drehbuchs und die 25 übernommenen Rollen (die Mitglieder der Gruppe spielten fast alle Rollen) jeweils nur 4.000 Pfund (vgl. Monty Python 2004:239 und Bleeck 2008:105f).

Die Finanzierung war jedoch nicht das einzige Problem, das die Gruppe überwinden musste. Eine weitere Schwierigkeit ergab sich zwei Wochen vor dem Beginn der Dreharbeiten, als das Department of the Environment for Scotland der Gruppe untersagte, den Film in den ausgewählten Burgen in Schottland zu drehen. Laut der Umweltschutzbehörde war Monty Pythons Film „not consistent with the dignity of the fabric of the buildings“ (Monty Python 2004:239). So kommentierte Terry Jones die seiner Meinung nach unsinnige Absage: „These places were built for torturing and killing people, you couldn't do a bit of comedy? It was so ridiculous.“ (Monty Python 2004:239) In letzter Minute fand die Gruppe zwei private Burgen, die als Drehort benutzt werden konnten: Doune Castle und Castle Stalker am Loch Leven. Castle Stalker wurde dank dem Film sehr berühmt und zog im Laufe der Jahre zahlreiche TouristInnen an. Im Souvenirshop wird sogar das Drehbuch des Filmes verkauft und TouristInnen können sich mit Requisiten, wie z.B. den Kokosnusshälften, im Burghof fotografieren lassen (vgl. Bleeck 2008:106f). Die Dreharbeiten fingen am 30. April 1974 an und erwiesen sich als ebenso problematisch. Am ersten Tag ging die einzige Kamera, mit der Tonaufnahmen gedreht werden konnten, kaputt. Die beiden unerfahrenen Regisseure entschieden sich dann „für das Falsche“ (Monty Python 2004:248), wie Terry Gilliam in der Pythons Autobiographie schreibt: statt die Landschaft auf jeden Fall zu nutzen, drehten sie mit einer anderen Kamera Close-ups, die auch woanders hätten gedreht werden können.

Die technischen Probleme waren nicht das Einzige, das die Dreharbeiten erschwerte. Aufgrund seines Alkoholismus, konnte Graham Chapman bei manchen Szenen keine gute Spielleistung liefern. Ein Beispiel dafür ist die Szene, in der die Schauspieler eine Hängebrücke überqueren mussten und ein Ersatz von Chapman durch ein Double wegen seines alkoholentzugsbedingten Tremens notwendig war. Er versuchte während der Dreharbeiten mit Alkohol aufzuhören, hatte aber sehr oft mit Entzugserscheinungen zu kämpfen (vgl. Bleeck 2008:107 und Pittler 1997:150f). Solche Probleme wiederholten sich während der ganzen Zeit der Dreharbeiten, was zu langen Pausen zwischen dem Drehen der verschiedenen Szenen führte. John Cleeses Höhenangst stellte ein weiteres Problem dar: bei der Szene der „Brücke des Todes“ weigerte er sich, die Brücke zu überqueren. Auch bei der Szene, in der Cleese der Zauberer Tim spielte, erschwerten seine Höhenangst sowie die schlechten Wetterbedingungen weiter die Dreharbeiten.

Einige Probleme, die die Pythons überwinden mussten, konnten jedoch in Tugend umgewandelt werden. Ein Beispiel dafür ist der Geldmangel, der sich laut Terry Gilliam als sehr hilfreich erwies. Es fehlte z.B. das Geld für echte Pferde, so kamen Palin und Jones auf

die Idee, das Galoppieren der Pferde mit Kokosnussschalen, die von den Knappen der Ritter aneinandergeschlagen werden sollten, zu imitieren. Aufgrund des Geldmangels konnte also der Kokosnuss-Gag ausgedacht werden, welcher später zu einem Markenzeichen des Filmes wurde:

What was wonderful was the limitations put on us by the budget. [...] We would never have got through the movie with real horses. It makes a wonderful leap because with that opening shot you accept the kind of lunatic logic that's there. Arthur is incredibly serious, never a blink, and then in the background you've got all this stuff going on. It's one of those things that's, in retrospect, brilliant. (Monty Python 2004:239)

Obwohl die meisten Rollen von den Mitgliedern der Gruppe gespielt wurden, brauchte man für einige Szenen – wie z.B. die Szene des Hexenprozesses und der Endschlacht – zusätzliche Komparsen. Aus diesem Grund wurden TouristInnen und StudentInnen für 2 bzw. 4 Pfund pro Tag als StatistInnen angestellt (vgl. Monty Python 2004:248). Allerdings gab es noch immer zu wenige Menschen und zu wenig Geld, um die Endschlacht inszenieren zu können. So mussten sich die Pythons für ein alternatives Ende entscheiden und nutzten diese Gelegenheit, um ihre beliebte Technik des Illusionsbruches anzuwenden (vgl. 4.2.2).

Die vielen Probleme, mit denen die Gruppe bei den Dreharbeiten zu kämpfen hatte, verursachten oft Spannungen zwischen den beiden Regisseuren und zwischen Schauspielern und Regisseuren. Die Zusammenarbeit von Terry Gilliam und Terry Jones erwies sich oft wegen ihres unterschiedlichen Charakters und ihrer Arbeitsweise als sehr schwierig. Gilliam war sehr sorgfältig und ein echter Perfektionist. Seine übertriebene Genauigkeit und hohe Ansprüche waren oft schwer mit dem Willen der Gruppe zu vereinbaren. Wie Terry Jones in der Autobiographie von Monty Python selbst schreibt, gab es meistens beim Dreh Meinungsverschiedenheiten, weil Gilliam alles perfekt haben wollte, während Jones einfach schnell weitermachen wollte (vgl. Monty Python 2004:252ff und Bleeck 2008:107).

Am 1. Oktober 1974 fand die Testvorführung für die Investoren statt und der Film wurde sehr schlecht angenommen, wie auch Michael Palin in seinem Tagebuch schrieb:

[...] the result was even more disastrous than I thought. It was one of those evenings when Python flopped. There was some laughter and there was some enjoyment and there was polite applause at the end which felt like a spear in the guts because it was clear that the audience had been, by and large, disappointed. (Monty Python 2004:263)

Nach der ersten Testvorführung wurde der Soundtrack geändert, die Szenen bearbeitet und nachsynchronisiert und das Timing verbessert. Die Gruppe brachte die notwendigen Abänderungen ein, damit alle Szenen flüssig vorangingen. Hintergrundmusik und Soundtrack spielten insbesondere eine wichtige Rolle bei der Bearbeitung des Filmes. Die Gruppe merkte, dass die ursprünglich ausgewählte Musik die Filmstimmung verflachte und somit negativ

beeinträchtigte. Sie wurde daher durch eine Art schlechter Musik aus der Konserve, „a sort of classic bad Hollywood soundtrack“ (Monty Python 2004:264) ersetzt, die aber im Film gut funktionierte. Laut Monty Python verlieh der neue Soundtrack dem Film die Basis für eine Filmparodie; da der Soundtrack parodistisch wirkte, merkte man unbewusst, dass es sich um eine Parodie auf Abenteuerfilme handelt und dies hielt die Gruppe als sehr hilfreich. Des Weiteren merkte Terry Jones, dass Hintergrundgeräusche auf die Dialoge störend wirkten. Daher beschloss er, die Geräusche vom Dialog zu löschen und sie wegzulassen, solange gesprochen wurde. Dies war laut Jones eine sehr wichtige Erkenntnis (vgl. Monty Python 2004:263f). Manche Lieder aus der originalen Version wurden trotzdem behalten, wie z.B. Neil Innes „We’re Knights of the Round Table“, welches auch im Musical „Spamalot“ zu finden ist. Ausgehend von „Monty Python and the Holy Grail“ schrieb nämlich Eric Idle dreißig Jahre nach dem Film die Texte für das Musical „Spamalot“, welches 2005 den Tony Award für „Best Musical“ gewann (vgl. Bleek 2008:108 und URL: ericidle).

Das Endprodukt erwies sich als ein großer Erfolg sowohl in Großbritannien als auch in den USA. Nach dreizehn Testvorführungen wurde „Monty Python and the Holy Grail“ am 14. März 1975 zum ersten Mal dem Publikum vorgeführt (vgl. URL: imdb/releaseinfo). Die erste Kinopremiere fand in Los Angeles statt. Als die Premiere in New York stattfand (am 28. April 1975) waren Monty Python dank ihrer Fernsehserie „Monty Python’s Flying Circus“, die in der Zwischenzeit von der amerikanischen TV-Senderkette PBS ausgestrahlt worden war, schon sehr bekannt. Sowohl Publikum als auch Kritik waren begeistert und dank des Filmes konnten die Pythons in den USA ihr „Image als Kultgruppe für eine kleine Menge interessierter Fans ablegen“ (Pittler 1997:152).

In den nachfolgenden Jahren wurde der Film zuerst in Form von Videokassetten und dann als DVD verliehen. Einige Szenen wurden nochmals bearbeitet und zwischen 2001 und 2003 wurde der Film in amerikanischen Kinos mehrmals vorgeführt (vgl. URL: imdb/business).

4.2.2. Inhalt und Struktur des Filmes

Wie bereits erwähnt, geht es im Film um die Artussage und die Haupthandlung ist im Mittelalter angesiedelt. Eine Besonderheit des Filmes ist jedoch die Tatsache, dass er in zwei verschiedenen Zeiten und Realitäten spielt: einerseits im Jahre 932 nach Christus im Königreich Mercia, andererseits im Jahre 1975, im zur Zeit der Entstehung des Filmes gegenwärtigen Großbritannien. Mit verschiedenen Zeitebenen und Realitäten zu spielen, ist eine der von Monty Python häufig verwendeten Taktiken, um Inkongruenzen und somit Humor zu erzeugen. Die Gestalt eines Historikers fungiert als Bezug zur Gegenwart: er erzählt in verschiedenen Szenen Ereignisse über die Artussage und die Abenteuer der Ritter der Tafelrunde und verleiht somit den Charakter eines Dokumentarfilmes. Später im Film kommt es zu einer Überschneidung der zwei Realitäten, als der Historiker von einem der

Ritter getötet wird. Der zweite Bezug zur Gegenwart stellt das Ende des Filmes dar, als die englische Polizei König Artus und die Ritter wegen des Mordes an dem Historiker verhaftet.

Schon zu Beginn des Filmes verwenden Monty Python einige Mittel, um die ZuschauerInnen zu verwirren, was typisch für ihren Nonsens-Humor ist. Der Film fängt mit einer Szene der britischen Schwarzweiß-Komödie „Dentist on the Job“ aus den 60er Jahren an, welche nach zwei Minuten unterbrochen wird und auf der Leinwand wird für die Schrift „One moment please while operator changes reels“ Platz gemacht. Danach beginnt der „eigentliche“ Film. Das Publikum wird nochmals dadurch verwirrt, dass der Abspann am Anfang des Filmes gezeigt wird und kryptische angeblich skandinavische Untertitel eingeblendet werden. Die unsinnigen Untertitel informieren über die schönen schwedischen Seen („the löveli lakes“), die schönen aber gefährlichen Elche („the majestik møøse“) und das „wønderful“ schwedische Telefonsystem. Als zusätzlicher Gag werden dann die Untertitel unterbrochen und durch weitere unsinnige Schrifteinblendungen ersetzt, die dem Publikum mitteilen, dass die Verantwortlichen für die falschen Untertitel rausgeschmissen worden sind. Ein letzter skandinavischer Untertitel wird aber wieder eingeblendet, so werden auch diejenigen, die die Verantwortlichen rausgeschmissen hatten, selber rausgeschmissen. Der Abspann endet mit einer fröhlichen mexikanischen Musik und weiteren Nonsens-Schrifteinblendungen, wie z.B. der Hinweis auf die zahlreichen Lamas, die mit Terry Jones und Terry Gilliam Regie geführt hätten.

Nach den erwähnten Gags beginnt endlich der Film, der aus insgesamt 28 Szenen besteht. Da die meisten Szenen auch als einzelne Sketche bestehen könnten, verwenden die Pythons einige Techniken, um das Ganze zu einer durchgängigen Geschichte zu verbinden. Ein Beispiel dafür sind die von Terry Gilliam erstellten Animationssequenzen. Des Weiteren dient eine Erzählerstimme als Erklärung für das, was im Film passiert und beschreibt die Abenteuer der Ritter. Zwischen den verschiedenen Szenen ist auch oft ein Buch zu sehen, das als Einleitung zu jeder Rittergeschichte dient.

Wie bereits erwähnt, spielt der Film im Mittelalter im Königreich Mercia. König Artus ist auf der Suche nach tapferen und kühnen Rittern für seine Tafelrunde. Daher reitet er durch das ganze Königreich, um seine Ritter zu versammeln. Auf seinem Weg wird aber Artus, der von seinem Knappe Patsy begleitet wird, einige Menschen treffen, die nicht wirklich kooperationsbereit sind und er muss zahlreiche Hindernisse überwinden. Vor der ersten Burg wird Artus in einer Diskussion über europäische und afrikanische Schwalben hineingezogen. In der Zwischenzeit sterben die Armen des Landes an der Pest und die Leichen werden vom Karrenführer eingesammelt. Vor dem nächsten Schloss wird Artus in eine weitere Diskussion verwickelt, als er sich bei einem Mann erkundigt, wer der Herr des Schlosses sei. Der junge Mann erklärt, dass das Schloss niemandem gehört und dass die Bevölkerung keinen Herrn hat, weil es sich um ein autonomes anarchistisch-syndikalistisches Kollektiv handelt. Artus reitet weiter und stößt auf den Schwarzen Ritter, der aber kein Ritter der Tafelrunde werden will und Artus untersagt, die Brücke zu überqueren. Dies führt zu einem Duell zwischen

Artus und dem schwarzen Ritter, welches mit der Verstümmelung des letzteren endet. In einem Dorf findet Artus während eines Hexenprozesses seinen ersten Ritter, Sir Bevedere, der durch seine Klugheit und Weisheit auffällt. Nachdem Artus alle Ritter versammelt hat, wird er von Gott beauftragt, den heiligen Gral zu suchen. Als sie bei der Burg von Guy de Lombard ankommen, werden sie von französischen Soldaten verhöhnt und mit Vieh bombardiert. Nach der Niederlage trennt sich die Tafelrunde und jeder Ritter geht allein auf der Suche nach dem Gral weiter. Danach werden die Abenteuer von Sir Robin, Sir Galahad und Sir Lancelot geschildert. Letztendlich treffen die Ritter wieder zusammen und kommen zum Zauberer Tim, der ihnen sagt, wo der heilige Gral zu finden ist. König Artus und seine Ritter müssen zuerst noch dem Killerkaninchen und dem Wärter der Brücke des Todes entgegentreten. Daraufhin kommen sie endlich zur Gralsburg, wo dieselben Franzosen von der Burg von Guy de Lombard sie nochmals verhöhnen. Artus sammelt seine Armee, aber kurz bevor sie die Burg stürmen, werden sie von der Polizei gestoppt. Die Witwe des gestorbenen Historikers bestätigt, dass Artus und seine Ritter die Mörder sind und sie werden von der Polizei verhaftet. Ein Polizist legt eine Hand auf die Kameralinse und so endet der Film.

4.2.3. Die italienische Synchronfassung

Wie bereits erwähnt, erschienen fast alle Erfolge von Monty Python – sowohl die Fernsehserie als auch die Kinofilme – viel später in Italien. Der Film „Monty Python and the Holy Grail“ stellt die einzige Ausnahme dar, da die italienische Premiere am 7. Mai 1976 stattfand. Monty Python waren damals in Italien völlig unbekannt und obwohl sich ihr Bekanntheitsgrad seit den 90er Jahren gesteigert hatte, erzielten sie in Italien nie denselben Erfolg wie in Großbritannien oder in den USA. Vielleicht gerade aus diesem Grund ist sehr wenig über die italienische Synchronfassung des Filmes „Monty Python and the Holy Grail“ bekannt. Die verfügbaren Informationen über die italienische Version sind gering und verstreut.

Der Film wurde 1976 von der italienischen Filmverleihgesellschaft „P.A.C.“ vertrieben. Eine Besonderheit stellt die Tatsache dar, dass der Auftrag für die italienische Synchronisation, der Varieté-Truppe „Bagaglino“ erteilt wurde. Es handelt sich um eine Komikertruppe, die in Italien zwischen 1965 und 2011 im Theater und im Fernsehen tätig war.

Die Kabarettisten der „Bagaglino“ waren für ihre vulgäre und satirische Art von Humor bekannt, wie auch Morini hervorhebt: “[...] the fact that these voices belong to a number of very well-known Italian comic actors specializing in a rather vulgar, scurrilous brand of humour tells us something about the nature of the transposition.” (vgl. URL: intralinea/Morini 2009).

Es war nicht möglich herauszufinden, wer für die Rohübersetzung verantwortlich war, da darüber keine Angaben vorhanden sind. Die verantwortlichen Personen für die Erstellung des Dialogbuches waren, wie bereits erwähnt, die Mitglieder der „Bagaglino“. Die Aufteilung der verschiedenen Rollen und Aufträge innerhalb der Gruppen ist nicht klar und wird

nirgendwo genauer angegeben. Die Dialogregie führte der Kabarettist und Komiker Oreste Lionello, der die Entscheidung traf, italienische regionale Dialekte zu verwenden, auch dort, wo in der Originalfassung Standardenglisch gesprochen wurde. Diese Entscheidung wurde von Terry Jones selbst stark kritisiert, als er in einem Interview mit dem Filmkritiker Francesco Alò sagte, dass die Verwendung italienischer Dialekte die gesamte Leistung von Monty Python verfälscht hat (vgl. Alò 2007:200f).

4.3. Pythonesker Humor

In den 70er Jahren war Monty Pythons Humor etwas Neues, Unerwartetes und Revolutionäres. Die sogenannten „Könige des Absurden“ trugen in hohem Maße dazu bei, die typischen Merkmale und Ausprägungen des englischen Humors auch über die Grenzen Großbritanniens zu verbreiten. Ihre Art von Humor wurde im Laufe der Jahre so berühmt, dass ihnen das neu erfundene Adjektiv „pythonesque“ zugeschrieben wurde, welches sogar im Oxford Dictionary enthalten ist.

In ihren Sketchen haben sich Monty Python immer mit unterschiedlichen Themen wie z.B. Kunst, Kultur, Geschichte und Tabus auseinandergesetzt und dabei mit Neuem experimentiert. Eine ihrer bevorzugten Formen von Humor ist Nonsense; typisch ist die Einführung eines inkongruenten und humorerzeugenden Elementes, das graduell eskaliert und ad absurdum geführt wird. Besonders charakteristisch bei Monty Python sind auch die oft vorkommenden Illusionsbrüche und die Nichtauflösung oder das plötzliche Abbrechen von Sketchen.

Zwei weitere Humorformen, die den Humor der Gruppe kennzeichnen und in Kapitel 2 erwähnt wurden sind Schwarzer Humor und Grausamkeit: groteske Situationen, Überschreiten von moralischen Grenzen und Themen wie Tod und Krankheit sind ständig anwesend. Ein Beispiel dafür stellen einige Szenen des in dieser Arbeit analysierten Filmes dar, wo Blut, Tierkadaver und Verstümmelung häufig zu sehen sind. Laut Francesco Alò war diese Art von Humor in den 70er Jahren revolutionär und avantgardistisch (vgl. 2007:146). Beim pythonesken Humor findet auch das Stilmittel Bathos, welches mit der Respektlosigkeit gegenüber jeglicher Autorität eng verbunden ist, häufig Anwendung.

Wie bereits erwähnt, besteht jedoch auch in Nonsense-Humor eine gewisse Sinnstiftung. Hinter dem pythonesken Humor sind nämlich oft satirische Spitzen und Kritik an der Gesellschaft zu finden. Wie auch Bleek schreibt, zeigten Monty Python, dass „Comedy hochgradig albern sein kann und dann auch wieder tiefsinnig, ja, regelrecht philosophisch“ (2008:18).

5. Korpusanalyse nach den Modellen von Margret Ammann und Alexander Brock

5.1. Einführung

Vor der Analyse soll kurz erläutert werden, wie die in den Kapiteln 1 und 2 präsentierten Modelle in dieser Arbeit angewandt werden. Die fünf Kritikschritte des Modells Ammanns werden mit der Analyse von Inkongruenzen des Modells Brocks kombiniert. Zunächst wird die Funktion vom Translat und Ausgangstext – also von Synchron- und Originalfassung – festgestellt.

Bei jeder Beispielszene werden danach die intratextuelle Translat- und Ausgangstextkohärenz sowie die intertextuelle Kohärenz zwischen Translat und Ausgangstext durchleuchtet. In Anlehnung an die Scenes-and-Frames-Semantics sowie an die in Kapitel 2.3.3 beschriebenen Punkte zur Analyse von Inkongruenzen wird untersucht, wie Inkongruenzen in den beiden Fassungen entstehen, ob die verwendeten *frames* den ZuschauerInnen ermöglichen, kohärente *scenes* aufzubauen, die für Erheiterung sorgen und ob und welche Unterschiede in Bezug auf die komische Wirkung aufgrund der evozierten *scenes* in Original- und Synchronfassung vorliegen. Dabei wird nicht in jeder Szene auf alle Punkte von Brock eingegangen, sondern auf einzelne Aspekte, die im Beispiel vorkommen und für die Analyse relevant sind.

Anhand der Beispielszenen soll aufgezeigt werden, welche Humorformen in den jeweiligen Versionen vorherrschen und wie der englische Humor dem Zielpublikum angepasst wird. Es wurden insgesamt sieben Szenen gewählt und analysiert, die für die Herausforderung, die bei der Übersetzung bzw. Anpassung des Humors vorkommen, repräsentativ sind.

5.2. Translatfunktion

Da es sich bei diesem Film um eine Kömodie handelt, ist die Funktion von „Monty Python e il Sacro Graal“ Unterhaltung; die RezipientInnen sollen zum Lachen gebracht werden. Des Weiteren handelt es sich um eine Parodie auf das Genre „Ritterfilm“ und daher werden Form und Stil des Originals beibehalten, während der Inhalt verändert wird.

In Bezug auf die Erwartung der ZuschauerInnen werden die folgenden Wissensmuster aktiviert: das historische Wissensmuster über Gralssage und Ritterfilme; das Muster der humoristischen Kommunikation im Allgemeinen und über Parodie und eventuell über Monty Pythons Humor. Es ist allerdings anzumerken, dass der Film „Monty Python e il Sacro Graal“ in Italien im Jahr 1976 erschienen ist. Damals waren Monty Python in Großbritannien und in den USA schon sehr bekannt, während in Italien die Komikertruppe erst später berühmt wurde. Ausgehend von der Tatsache, dass „Monty Python e il Sacro Graal“ der erste in Italien

erschienene Film von Monty Python ist, kann man also annehmen, dass das italienische Publikum mit der Gruppe und mit dem pythonesken Humor nicht vertraut war.

5.3. Funktion des Ausgangstextes

Wie beim Translat ist die Funktion des Ausgangstextes auch Unterhaltung, und zwar sollen die RezipientInnen zum Lachen gebracht werden. Man kann daher feststellen, dass zwischen Translat und Ausgangstext Funktionskonstanz besteht. Anzumerken ist, dass Monty Python in Großbritannien und in den USA sehr berühmt und beliebt waren, als der Film im Jahre 1975 erschien. Das englische bzw. amerikanische Zielpublikum war mit dem pythonesken Humor vertraut und erwartete, im Film „Monty Python and the Holy Grail“ alle typische Merkmale des pythonesken Humors bzw. des englischen Humors (wie z.B. Nonsens, schwarzer Humor usw.) zu finden.

5.4. Szene 1: „Coconuts“ (00:03:33)

Hier handelt es sich um die erste Szene des Filmes, in der König Artus und sein Knappe Patsy zu einem Schloss kommen; der König informiert die Soldaten über seine Absicht, tapfere Ritter für seine Tafelrunde zu finden. Daher bittet er die Soldaten darum, ihren Herrn zu rufen. Diese verwickeln König Artus in eine sinnlose Konversation über Schwalben und Kokosnüsse.

Italienischer Dialog:

ARTÙ: Eeeh! Aaalt!

I SOLDATO: Chi sei?

ARTÙ: Artù, figlio di Pendragon, del castello di Camelot. Gioia dei Bretoni, angoscia dei Sassoni, re dell'irreta Intilghiera!

I SOLDATO: Dell'intera Inghilterra!

ARTÙ: Eh mi son sbagliato! E questo è il mio fido scudiero Patsy. Noi si va per le terre a cavallo dell'onde, in cerca di cavalieri valorosi per la mia corte di Camelot. Chiami il suo padrone, e qui, punto e basta.

I SOLDATO: Ma dove vai, se il cavallo non...

ARTÙ: Ce l'ho!

I SOLDATO: ... non ce l'hai!

ARTÙ: Cosa?

I SOLDATO: Il galoppo lo facevi con le noci di cocco. Eccole lì!

ARTÙ: E con ciò? Cavalcammo le candide distese di Norvegia, di Finlandia, di Danimarca, d'Olan...

I SOLDATO: E dove hai preso il cocco?

ARTÙ: Durante il viaggio.

I SOLDATO: In Scandinavia? E niente banane, datteri e cous-cous?

ARTÙ: Cos'è, un rebus?

I SOLDATO: No, parole crociate.

ARTÙ: D'inverno la rondine cerca il sole. E il piviere fa la spola tra le opposte rispettive primavere. E c'è un gran traffico tra continenti.

I SOLDATO: E allora la noce di cocco è un uccello migratore?

ARTÙ: Chi dice questo? Trasportata!

I SOLDATO: Cosa? Un cocco da una rondine?

ARTÙ: Eh sì, per un pelo della coccia.

I SOLDATO: Non è questione di pelo, ma questione di peso. Un uccello da cento grammi con una noce da mezzo chilo! Fatti il conto, va per sotto.

ARTÙ: Beh, non ha importanza. Ora vada a dire al su' padrone che Artù di Camelot è qui.

I SOLDATO: Va bene. Metti che la rondine debba mantenere una certa velocità, dico bene? Oe', se no, quando arriva?

ARTÙ: La prego!

I SOLDATO: Metti 43 battiti al minuto...

ARTÙ: Non è questione d'uccelli!

II SOLDATO: Però se si trattasse di una rondine africana...

I SOLDATO: Ah, africana, certo! Ma una europea, quando mai? Africana sì.

II SOLDATO: Ah, sì, europea no.

ARTÙ: Dite a quell'accidenti del vostro padrone che io l'aspetto a Camelot!

I SOLDATO: Moment, c'è un fatto. Le rondini africane non migrano mica.

II SOLDATO: Ah, no.

I SOLDATO: Quindi le noci t'attacchi.

II SOLDATO: Però se due rondini europee si mettessero in due...

I SOLDATO: Ma figurati se due europee van d'accordo!

II SOLDATO: Ma mettiamolo!

I SOLDATO: E la noce come la tengon su? Oh, è grossa come una palla!

II SOLDATO: Tra le zampette, nel sottocoda.

I SOLDATO: Due uccelli per una palla!

II SOLDATO: Ma cosa, due palle per un uccello?

I SOLDATO: Un uccello con due palle è normale, ma una palla con due uccelli quando s'è visto?

5.4.1. Intratextuelle Translatkohärenz

Bereits am Anfang der Szene werden Informationen über die Artussage übermittelt, indem die Jahreszahl (932 A.D.) und der Ort der Handlung (England) eingeblendet werden; außerdem stellt sich König Artus ausführlich vor, als der Soldat ihn fragt, wer er sei: „Chi sei?“ „Artù, figlio di Pendragon, del castello di Camelot. Gioia dei Bretoni, angoscia dei Sassoni, re dell'irreta Intilghiera!“. In Bezug auf die Erwartung kann man also feststellen, dass bei den RezipientInnen Wissensmuster über die Artussage aktiviert werden, welche als Ansatzpunkt von Inkongruenzen fungieren. Aus dieser ersten Szene wird auch sofort ersichtlich, dass es sich um eine Parodie des Genres Ritterfilm handelt: die Form wird beibehalten, während der Inhalt verändert wird.

Die erste eingeführte Inkongruenz ist visueller Natur und resultiert aus der Tatsache, dass das Hufgeklapper der Pferde von dem Knappen Patsy durch das Aneinanderschlagen zweier Kokosnussschalen imitiert wird. Diese Inkongruenz wird visuell mit weichem Einsatz (vgl. 2.3.3.3) eingeführt, d.h. die Inkongruenz wird den RezipientInnen erst allmählich bewusst. Am Anfang der Szene sind nicht die ganzen Körper von Artus und seinem Knappen zu sehen; die Kamera ist so positioniert, dass man nur die wiegenden Oberkörper sowie den Arm Artus', der die vermeintlichen Zügel hält, sieht. Es wird somit die Erwartung aufgebaut, dass Artus beritten sei. Erst später erkennt man, dass König Artus und sein Knappe tatsächlich zu Fuß gehen, aber der Knappe das Hufgeklapper der Pferde imitiert, indem er zwei Kokosnussschalen zusammenschlägt. Diese erste visuelle Inkongruenz ist im Laufe des ganzen Filmes zu finden und daher handelt es sich um eine permanente Inkongruenz (vgl. 2.3.3.3).

In der Vorstellung seitens des Königs ist eine weitere Inkongruenz zu finden, die sprachlich mit hartem Einsatz eingeführt wird. Der König verspricht sich beim Aussprechen der Wörter „dell'intera Inghilterra“ (ganz Englands) und sagt stattdessen „irreta Intilghiera“, was auf Italienisch keine Bedeutung hat. Der Aussprachefehler erzeugt einen komischen Effekt, der dadurch verstärkt wird, dass der Soldat den Fehler des Königs korrigiert: „Dell'intera Inghilterra!“. Zudem rechtfertigt sich Artus sogar und gibt zu, dass er sich geirrt hat („Eh mi son sbagliato!“). Hier ist anzumerken, dass die Filmillusion durch die fehlende quantitative Lippensynchronität gestört wird. Der vom König ausgesprochene Satz „Eh mi son sbagliato“ ist offensichtlich zu lang (der entsprechende Ausdruck in der Originalfassung ist viel kürzer: „I am“). Auch die Wortlaute passen nicht, sodass keine quantitative bzw. qualitative Lippensynchronität besteht. In den meisten Szenen des Filmes spielt die Lippensynchronität keine große Rolle, da die Gesichter der Figuren oft nicht deutlich zu sehen sind bzw. Nahaufnahmen selten sind. In diesem Fall fällt jedoch die fehlende Lippensynchronität sofort auf, da der Mund des Königs deutlich zu sehen ist.

Wie in Kapitel 2.3.3.4 erwähnt, ist der *straight man* der Träger „korrekter“ Wissensmuster und wird in diesem Fall von König Artus verkörpert, der beharrlich nach dem Gral sucht und

in seiner Rolle immer ernst und ehrwürdig bleibt. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass die Inkongruenz, die auf dem Kontrast zwischen dem Verhalten von König Artus und den anderen Figuren basiert, eine entscheidende Rolle im Film spielt (vgl. Monty Python 2004:234-236). Aus dieser Szene wird jedoch ersichtlich, dass König Artus die Rolle des „straight man“ nicht völlig übernimmt. Er bleibt zwar meistens ernst und ruhig und spricht mit erhabenem Tonfall, verspricht sich aber beim Aussprechen seines eigenen Landes. Zudem verwendet er teilweise umgangssprachliche Ausdrücke „punto e basta!“ und Schimpfwörter „Dite a quell'accidenti del vostro padrone che io l'aspetto a Camelot!“. Das Schimpfwort „accidenti“ ist jedoch nicht besonders derb bzw. vulgär, es wirkt im Gegenteil eher mild und lustig. Die Soldaten verkörpern hingegen die *funny men*, da sie die Aussagen von König Artus bezweifeln und ihn in eine seltsame Konversation über Schwalben und Kokosnüsse verwickeln. Die Soldaten erweisen zudem dem König keinen Respekt und prahlen mit ihren Kenntnissen und ihrem „Fachwissen“ über Schwalben. Diese Umkehrung von Machtverhältnissen ist der Humorform der Bathos zuzuordnen und spiegelt auf exemplarische Weise den anarchistischen Humor von Monty Python – und von englischem Humor im Allgemeinen – wider. Der komische Effekt wird außerdem durch den Kontrast zwischen dem Fachwissen der Soldaten und ihren umgangssprachlichen Ausdrücken verstärkt: „Fatti il conto, va per sotto“, „t’attacchi“, „ma mettiamolo“.

In dieser ersten Szene des Filmes wird es den RezipientInnen bewusst, dass sowohl König Artus als auch die Soldaten kein Standarditalienisch sprechen. König Artus spricht mit ausgeprägtem toskanischen Akzent und die Soldaten mit dem Akzent aus der Region Emilia-Romagna. Die Verwendung italienischer Sprachvarietäten ist mit der Handlung – und zwar mit der Artussage, die in England stattfindet – nicht kohärent und könnte die RezipientInnen verwirren bzw. irritieren. Da zahlreiche Dialekte und Sprachvarietäten im ganzen Film zu finden sind, lässt sich vermuten, dass sie als Mittel zur Erzeugung von Komik und von „sicherem Lachen“ betrachtet und somit angewandt wurden, obwohl sie mit der Handlung nicht kohärent sind. Dialekte und Sprachvarietäten können nämlich komisch wirken, da sie zur Erstellung regionaler Karikaturen beitragen und häufig parodistische Absichten haben.

Komik wird auch durch die Verwendung von Anspielungen erzeugt. Diese Technik wird im ganzen Film durchgängig verwendet, indem ständig auf Ereignisse und berühmte Persönlichkeiten des gegenwärtigen Italiens (zur Zeit der Entstehung des Filmes) verwiesen wird. Die im Folgenden analysierte Stelle ist ein Beispiel dafür. Gleich nach dem Aussprachefehler seitens des Königs fragt ihn einer der Soldaten, wohin er ohne Pferd ginge: „Ma dove vai se il cavallo non ce l'hai?“. Hier wird ein Illusionsbruch zwischen Mittelalter und Gegenwart durch eine Anspielung auf die italienische Kultur erzeugt. „Ma dove vai se il cavallo con ce l'hai?“ ist eine italienische Revue der 50er Jahren, in der zahlreiche berühmte Persönlichkeiten des Showbusiness auftraten. Beachtenswert ist, dass die Anspielung in den 70er Jahren von den meisten ZuschauerInnen verstanden werden konnte, sie würde jedoch beim heutigen Publikum nicht dieselbe *scene* wie damals evozieren, da die Revue sehr alt und

heutzutage nicht allgemein bekannt ist. Daraus wird ersichtlich, dass Humor – und besonders auf Anspielungen basierender Humor – in beträchtlichem Ausmaß vom Faktor Zeit abhängen kann.

Ein weiterer Illusionsbruch – und das konsequente Freilegen der Fiktion, welches ein typisches Merkmal des pythonesken Humors ist – wird durch die folgende Äußerung des Soldaten erzeugt: „Il galoppo lo facevi con le noci di cocco. Eccole li!“. Der Soldat unterstreicht somit die Tatsache, dass König Artus und sein Knappe keine echten Pferde haben, sondern das Hufgeklapper nur durch das Zusammenschlagen von Kokosnussschalen imitieren. So fängt eine lange Diskussion zwischen dem König und den Soldaten an, die durch Nonsens geprägt ist. In den meisten Aussagen der Figuren ist trotzdem ein logischer Faden zu finden, was eine gewisse Sinnstiftung – die eine unentbehrliche Bedingung für das Verständnis von Nonsens ist – ermöglicht. Bei einer Stelle ergibt sich jedoch keine Sinnstiftung, was die intratextuelle Kohärenz stört: Der Soldat fragt den König ironisch, ob er außer der Kokosnuss auch Bananen, Datteln und Couscous gefunden hätte. Die Antwort von Artus scheint aber überhaupt keinen Zusammenhang mit der Frage zu haben: Er fragt, ob es sich bei der Frage des Soldaten um ein Rebus handelt: „Cos'è, un rebus?“. Die Antwort des Soldaten ist dann ebenso sinnlos: „No, parole crociate“ („Nein, es ist ein Kreuzworträtsel“). Man könnte davon ausgehen, dass auch diese Stelle des Dialogs zur Humorgattung Nonsens zuzurechnen sei. Es bleibt allerdings fragwürdig, ob diese Äußerungen einen komischen Effekt bei den RezipientInnen erzeugen würden, da kein logischer Faden erkennbar ist, der zur Auflösung der Inkongruenz führen würde.

Wie oben erwähnt, dienen die Machtverhältnisse zwischen König Artus und den Soldaten sowie das angebliche Fachwissen der Letzteren über Schwalben als Ansatzpunkt für Inkongruenzen. Die Komik dreht sich um die Tatsache, dass König Artus in eine Diskussion, ob und wie Kokosnüsse von Schwalben transportiert werden können, verwickelt wird, obwohl er daran keine Interesse hat. Im Laufe der Diskussion werden immer mehr Inkongruenzen eingeführt und sie wird ad absurdum geführt, was typisch für Monty Pythons Humor ist. Ein weiteres Element, das zur komischen Wirkung beiträgt, ist der hohe Grad der Abweichung von der Erwartung, da die RezipientInnen eine Diskussion über Schwalben und Kokosnüsse nicht erwarten (vgl. 2.3.3.6).

In Bezug auf die Synchronität ist anzumerken, dass das Sprechtempo sehr hoch ist und die Dialoge infolgedessen eher gehetzt, gedrängt und stressig wirken. Dies ist besonders am Ende der Szene auffallend, als ein Wortspiel eingeführt wird. Einer der Soldaten merkt an, es sei seltsam zwei Vögel („uccelli“) mit einer „palla“ zu sehen, während es üblicher wäre, einen Vogel mit zwei „palle“ zu sehen. Hier basiert das Wortspiel auf der Homonymie der Wörter „uccello“, was Vögel sowie Penis heißt, und „palla“, was allgemein „Ball“ heißt. „Palla“ bezieht sich hier auf die runde Kokosnuss, kann jedoch auch „Hoden“ heißen. Mit Ausnahme von der oben erwähnten Stelle, in der kein logischer Faden erkennbar ist und somit keine Sinnstiftung möglich ist, wird die intratextuelle Kohärenz in dieser Szene nicht gefährdet; die

Szene wirkt in ihrer Gesamtheit lustig und daher kann man feststellen, dass der Skopos der Unterhaltung im Großen und Ganzen erfüllt wurde.

Englischer Dialog:

GUARD #1: Halt! Who goes there?

ARTHUR: It is I, Arthur, son of Uther Pendragon, from the castle of Camelot. King of the Britons, defeator of the Saxons, sovereign of all England!

GUARD #1: Pull the other one!

ARTHUR: I am. And this my trusty servant Patsy. We have ridden the length and breadth of the land in search of knights who will join me in my court of Camelot. I must speak with your lord and master.

GUARD #1: What, ridden on a horse?

ARTHUR: Yes!

GUARD #1: You're using coconuts!

ARTHUR: What?

GUARD #1: You've got two empty halves of coconut and you're banging 'em together.

ARTHUR: So? We have ridden since the snows of winter covered this land, through the kingdom of Mercea, through--

GUARD #1: Where'd you get the coconut?

ARTHUR: We found them.

GUARD #1: Found them? In Mercea? The coconut's tropical!

ARTHUR: What do you mean?

GUARD #1: Well, this is a temperate zone.

ARTHUR: The swallow may fly south with the sun or the house martin or the plumber may seek warmer climes in winter yet these are not strangers to our land.

GUARD #1: Are you suggesting coconuts migrate?

ARTHUR: Not at all, they could be carried.

GUARD #1: What -- a swallow carrying a coconut?

ARTHUR: It could grip it by the husk!

GUARD #1: It's not a question of where he grips it! It's a simple question of weight ratios! A five ounce bird could not carry a 1 pound coconut.

ARTHUR: Well, it doesn't matter. Will you go and tell your master that Arthur from the Court of Camelot is here.

GUARD #1: Listen, in order to maintain air-speed velocity, a swallow needs to beat its wings 43 times every second, right?

ARTHUR: Please!

GUARD #1: Am I right?

ARTHUR: I'm not interested!

GUARD #2: It could be carried by an African swallow!

GUARD #1: Oh, yeah, an African swallow maybe, but not a European swallow, that's my point.

GUARD #2: Oh, yeah, I agree with that...

ARTHUR: Will you ask your master if he wants to join my court at Camelot?!

GUARD #1: But then of course African swallows are not migratory.

GUARD #2: Oh, yeah...

GUARD #1: So they couldn't bring a coconut back anyway...

GUARD #2: Wait a minute -- supposing two swallows carried it together?

GUARD #1: No, they'd have to have it on a line.

GUARD #2: Well, simple! They'd just use a standard creeper!

GUARD #1: What, held under the dorsal guiding feathers?

GUARD #2: Well, why not?

5.4.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

Wie beim Translat werden auch bei den RezipientInnen des Ausgangstextes Wissensmuster über die Artussage durch visuelles und sprachliches Material aktiviert, und zwar durch die eingeblendeten Informationen zu der Zeit und dem Ort der Handlung sowie die Vorstellung von König Artus als „son of Uther Pendragon, from the castle of Camelot. King of the Britons, defeator of the Saxons, sovereign of all England“.

Die erste Inkongruenz ist auch im Ausgangstext zu finden, da sie visueller Natur ist und das Bild nicht abgeändert werden kann. Bei den RezipientInnen wird so die Erwartung aufgebaut, dass König Artus und sein Knappe auf Pferden reiten. Als sie erfahren, dass das Geräusch von Hufgeklapper durch das Zusammenschlagen von Kokosnussschalen erzeugt wurde, entsteht die Inkongruenz und somit der komische Effekt. Die erste sprachliche Inkongruenz wird mit hartem Einsatz eingeführt, als der Soldat sagt: „Pull the other one!“ . Es handelt sich hier um einen idiomatischen Ausdruck, der verwendet wird, wenn man einer Behauptung nicht glaubt (URL: Cambridge Dictionaries Online). Hier basiert der komische Effekt darauf, dass der Soldat die Identität von König Artus bezweifelt und ihm keinen Respekt zeigt, da er den König mit einem sehr umgangssprachlichen Ausdruck anspricht. Dies widerspricht dem Wissensmuster der Gralssage, da man davon ausgeht, dass die Figur Königs Artus allgemein bekannt und respektiert werden soll. Bereits aus dieser Äußerung des Soldaten wird ersichtlich, dass er einen der *funny men* verkörpert; sowohl er als auch der andere Soldat bringen nämlich inkongruente Elemente in die Szene ein. König Artus verkörpert hingegen den *straight man*, da er im Laufe der Szene durchgehend ernst bleibt und keine inkongruente Elemente einführt. Wie oben erwähnt, spielt dieser Kontrast zwischen Artus als *straight man* und den Soldaten als *funny men* eine sehr wichtige Rolle beim Erzeugen der Komik in diesem Film.

Wie beim Translat werden im Ausgangstext erheiternde Effekte auch durch Illusionsbrüche und das Freilegen der Fiktion erzeugt: „You're using coconuts!“, „You've got two empty halves of coconuts and you're banging 'em together“. Die ganze Szene ist außerdem durch Nonsens und Bathos geprägt. Die Diskussion über die (Un)möglichkeit des Transports von Kokosnüssen seitens der Schwalben eskaliert und die Tatsache, dass die RezipientInnen eine solche Diskussion nicht erwarten, verstärkt den komischen Effekt. In der scheinbar sinnlosen Diskussion ist dennoch ein logischer Faden zu finden, was wesentlich für die gelungene Rezeption von Nonsens ist und den RezipientInnen trotzdem erlaubt, eine kohärente Gesamtszene aufzubauen.

Die Humorform Bathos spiegelt sich in dem respektlosen Verhalten der Soldaten gegenüber dem König. Nicht nur muss der König seine Anfrage (d.h. dass die Soldaten den Herrn des Schlosses rufen) mehrmals wiederholen, sondern die Soldaten versuchen den König zu „indoktrinieren“, indem sie ihr angebliches (Fach)wissen vorzeigen und somit die Ignoranz bzw. Unwissenheit des Königs offenbaren: „Well, this is a temperate zone“, „It's a simple question of weight ratios“, „in order to maintain air-speed velocity, a swallow needs to beat its wings 43 times every second, right?“, „But then of course African swallows are not migratory“. Diese Respektlosigkeit sowie die Umkehrung der Machtverhältnisse führen somit zum Absturz vom Erhabenen ins Lächerliche, was ein typisches Merkmal des englischen bzw. pythonesken Humors darstellt.

5.4.3. Intertextuelle Kohärenz

Aus der Gegenüberstellung von Translat und Ausgangstext wird ersichtlich, dass die Verwendung bestimmter *frames* Einfluss auf die Charakterisierung der Figuren hat. In der Originalfassung dreht sich die Komik um die Tatsache, dass die Soldaten die Identität von König Artus bezweifeln, obwohl er offensichtlich eine sehr bekannte Figur ist. In der Synchronfassung geht dieses komische Element verloren, weil der Dialog abgeändert wurde. Der komische Effekt wird hier dadurch erzeugt, dass der König den Namen seines Landes falsch ausspricht. So wirkt die Figur von König Artus in der Synchronfassung etwas albern und weist Merkmale des *funny man* auf. Die Komik, die aus dem Kontrast zwischen *funny* und *straight man* entsteht wird so in der Synchronfassung abgeschwächt.

Auch der komische Effekt, der mit der Humorform Bathos verbunden ist, wird in der Synchronfassung meistens beseitigt. Der in der Originalfassung verwendete *frame* „pull the other one“ spielt nämlich eine entscheidende Rolle im Sinne des Bathos, da er das respektlose Verhalten der Soldaten zum Ausdruck bringt. In der italienischen Fassung wird dieser Ausdruck eliminiert und damit geht auch ein Teil der Komik verloren.

Trotz der anscheinend unsinnigen Schwalben-Kokosnüsse-Diskussion, sind die Struktur des Dialogs sowie die Übergänge in der Originalfassung klar und nachvollziehbar. In der Synchronfassung wird bei manchen Stellen versucht, den Nonsens zu verändern. Wie in

Kapitel 2.5.3. bereits erwähnt, muss im Unsinn trotzdem eine gewisse Sinnstiftung bestehen; dies ist jedoch bei der italienischen Synchronfassung nicht der Fall, da kein logischer Faden zu finden ist. Dies hat natürlich Einflüsse auf die Rezeption des Zieltextes, welcher Verwirrung stiftet und somit als weniger lustig wahrgenommen wird.

In Bezug auf die Synchronität ist anzumerken, dass in der Synchronfassung jede Pause mit Wörtern ausgefüllt wird; daraus resultiert, dass das Sprechtempo sehr hoch ist. Aus diesem Grund werden die Dialoge als sehr rasch wahrgenommen. Off-Passagen werden genutzt, um weitere komische Elemente hinzuzufügen (wie z.B. im Fall der sexuellen Anspielung am Ende der Szene). Aufgrund dieser Hinzufügungen wirkt jedoch der Dialog gehetzt, gedrängt und stressig. Im Gegensatz dazu, sind die im Original bestehenden langen Pausen beabsichtigt, da sie der Verstärkung des komischen Effekts dienen.

5.5. Szene 2: „Plague Village“ (00:06:45)

Die folgende Szene spielt in einem Dorf, das von einer Pestepidemie verseucht wurde. Ein Karrenfahrer fordert die BewohnerInnen des Dorfes dazu auf, ihre Toten herauszubringen, damit er sie wegtragen kann. Daraufhin spricht ein Mann den Karrenfahrer an und versucht ihn zu überzeugen, einen noch nicht gestorbenen Dorfbewohner wegzutragen.

Italienischer Dialog:

BECCHINO: Morti, tombe, morti! Morti, tombe, morti! Fuori l'immortizia! L'immortezzero! Li prendo caldi! Andiamo che è tardi! Morti freschi! Pulite la casa! Ammucchia lì. L'immortezzero! Sveglia femmine! Ancora c'è posto! Me ne vado!

UOMO: Ascolta, ci avrei questo.

BECCHINO: Due centesimi.

CADAVERE: So' vivo!

BECCHINO: Chi è?

CADAVERE: Non so' morto!

UOMO: Non dare retta a lui.

CADAVERE: So' vivo e vegeto!

BECCHINO: Aoh! Ma questo parla!

UOMO: È un fenomeno.

CADAVERE: Sto bene!

BECCHINO: Sta bene?

UOMO: Ma per poco. Parla e gli da fiato.

CADAVERE: Voglio il mio avvocato!

UOMO: Dai, nun sta' a pianta' grane.

BECCHINO: Così non posso, almeno parlasse piano.

CADAVERE: Non voglio salire su quel carro!

UOMO: Non stare a fare il bambino, nonno!
 BECCHINO: È contro il regolamento.
 CADAVERE: Mi sento un toro
 UOMO: E fallo per me.
 BECCHINO: No...
 UOMO: Se aspetti un secondo, questo ci resta.
 BECCHINO: Sì, a me me lo sai dire chi me lo paga il fermo?
 UOMO: E quando ripassi?
 BECCHINO: Venerdì.
 CADAVERE: Se me fai scendere io me ne andrei pure.
 UOMO: Ma sei più di là che di qua. Non puoi far niente?
 CADAVERE: Ma lascialo perdere, che il signore ci ha tanto da fare. L'aspettano!
 UOMO: E ti ringrazio tanto.
 BECCHINO: Quando si può dare una mano...
 UOMO: Mi hai levato un gran peso. E quello chi è?
 BECCHINO: È un re.
 UOMO: E come si capisce?
 BECCHINO: Perché i re passano.

5.5.1. Intratextuelle Translatkohärenz

In dieser Szene wird eine von Monty Python beliebten Humorformen zur Anwendung gebracht: schwarzer Humor. Typische Merkmale des schwarzen Humors, die in dieser Szene vorhanden sind, sind der respektlose Umgang mit Themen wie Tod und Krankheit. Ansatzpunkte für die Inkongruenzen stellen Wissensmuster über Tod und Pestepidemie, sowie historische Wissensmuster über die Zustände im Mittelalter dar. Inkongruenzen entstehen also durch das respektlose Verhalten des Karrenfahrers und des großen Mannes bezüglich des Todes des Dorfbewohners. Der komische Effekt basiert außerdem darauf, dass der Dorfbewohner selbst in die Diskussion eingreift und behauptet, er sei nicht tot. Wie es im Laufe der Analyse ersichtlich wird, werden im Film zahlreiche italienische Dialekte bzw. Akzente verwendet. Sowohl der Karrenfahrer als auch der alte Dorfbewohner sprechen mit römischem Akzent. Die Verwendung von Dialekt bzw. von regionalen Akzenten wird als durchgängige Strategie zur Erzeugung von Komik eingesetzt. Diese passen allerdings nicht zum Handlungskontext (Artussage, die in England spielt), was die ZuschauerInnen irritieren könnte. Des Weiteren kann die Verwendung dialektaler Wörter bzw. Ausdrücke Verwirrung stiften, da man nicht davon ausgehen kann, dass das ein breites Zielpublikum mit allen Dialekten Italiens vertraut ist. Im Gegensatz zu anderen Szenen stellt hier die Verwendung einer Sprachvarietät kein Problem bezüglich der Kohärenz dar, da die Dialoge klar verständlich sind.

Zu Beginn der Szene wird ein komisches Element sprachlich mit hartem Einsatz eingeführt, indem der Karrenfahrer sagt: „Fuori l'immortizia! L'immortezzero!“. Beim ersten Wort („immortizia“) handelt es sich um ein Wortspiel, das aus der Mischung des Wortes „immondizia“ (Müll) und „morto“ (Tote) resultiert. Das Wortspiel „immortezzero“ resultiert hingegen aus der Mischung der Wörter „monnezzero“ (was „Müllman“ heißt) und „morto“. Im Gegensatz zum ersten Wortspiel, wird hier ein dialektales Wort verwendet (die Endung „-aro“ stammt nämlich aus dem römischen Dialekt). Die Komik wird hier nicht nur durch die Wortspiele erzeugt, sondern die verwendeten *frames* rufen auch Assoziationen zur Filmfigur „Er Monnezza“ hervor, welche im Film „*Il trucidato e lo sbirro*“ (vgl. URL: wikipedia/er monnezza) den Stereotyp des typischen vulgären und ungebildeten Römers verkörperte. Diese Anspielung und der zeitliche Bruch zwischen Mittelalter und Gegenwart tragen somit zur Verstärkung der komischen Wirkung bei. Es ist aber anzumerken, dass es sich bei „*Il trucidato e lo sbirro*“ um einen Film der 70er Jahre handelt; die Anspielung konnte also vom damaligen Zielpublikum problemlos verstanden werden, während sie heutzutage wahrscheinlich nicht dieselben Assoziationen wie damals hervorrufen würde.

Im Laufe des Dialogs werden weitere Verweise auf die Gegenwart angedeutet: Mit dem *frame* „Voglio il mio avvocato!“ protestiert der alte Dorfbewohner und erhebt Anspruch auf einen Rechtsanwalt. Weiter im Dialog bittet der große Mann den Karrenfahrer darum, kurz auf das Sterben des Dorfbewohners zu warten, dieser antwortet aber mit einer ironischen Frage „Sì, a me me lo sai dire chi me lo paga il fermo?“. Hier wird auf den „fermo amministrativo“ verwiesen – eine Verwaltungsstrafe, die bei Nichtzahlung der Kraftfahrzeugsteuer erteilt wird. Hier werden somit Illusionsbrüche zwischen Mittelalter und Gegenwart erzeugt, um komische Effekte zu erzielen.

In Bezug auf den schwarzen Humor spiegelt sich das respektlose Verhalten des Karrenfahrers auch in Äußerungen wie beispielsweise „Pulite la casa!“ und „Sveglia femmine!“ wider, indem er die Frauen auffordert, „das Haus zu putzen“ und somit das Sammeln von Leichen mit dem Hausputz vergleicht. Weitere komische Effekte entstehen aus der Tatsache, dass der große Mann die Offensichtlichkeit verleugnet, indem er sagt, der alte Dorfbewohner sei schon tot. Dieses komische Element eskaliert und wird durch die Beteuerungen des alten Mannes verstärkt, welcher zuerst sagt, er sei nicht tot und danach hinzufügt, er fühle sich besser und möchte weggehen: „Non so' morto“, „So' vivo e vegeto“, „Mi sento un toro“, „Se me fai scendere io me ne andrei pure“. Im Laufe der Szene werden immer mehr Aussagen über das Sterben bzw. Leben des Dorfbewohners hinzugefügt, daher kann man von einer modifizierten seriellen Okkurrenz der Inkongruenz sprechen (vgl. 2.3.3.3). Die Inkongruenzen kulminieren letztendlich als sich der Karrenfahrer vom alten Mann überreden lässt und den Dorfbewohner schlägt und auf den Karren auflädt.

Am Ende der Szene wird versucht, Komik durch ein Wortspiel zu erzeugen. König Artus reitet vorbei und der große Mann fragt den Karrenfahrer, wer der sei („E quello chi è?“). Der Karrenfahrer antwortet, dass es sich wahrscheinlich um einen König handle, weil Könige

“passano“. Das Wortspiel basiert auf der Polysemie des Verbs „passare“, was „vorbeigehen“ (oder in diesem Fall vorbereiten) sowie „vorübergehen“ heißt. Was hier gemeint ist, ist dass Könige aufeinanderfolgen; das Wort „passare“ wird aber meistens mit physischer Bewegung assoziiert und nicht im Sinne von Thronfolge. Das Wortspiel klingt daher etwas „gezwungen“ und es ist fraglich, ob es die RezipientInnen zum Lachen bringen würde.

Englischer Dialog:

CART DRIVER: Bring out your dead!

LARGE MAN: Here's one -- nine pence.

BODY: I'm not dead!

CART DRIVER: What?

LARGE MAN: Nothing -- here's your nine pence.

BODY: I'm not dead!

CART DRIVER: Here -- he says he's not dead!

LARGE MAN: Yes, he is.

BODY: I'm not!

CART DRIVER: He isn't.

LARGE MAN: Well, he will be soon, he's very ill.

BODY: I'm getting better!

LARGE MAN: No, you're not -- you'll be stone dead in a moment.

CART DRIVER: Oh, I can't take him like that -- it's against regulations.

BODY: I don't want to go in the cart!

LARGE MAN: Oh, don't be such a baby.

CART DRIVER: I can't take him...

BODY: I feel fine!

LARGE MAN: Oh, do us a favour...

CART DRIVER: I can't.

LARGE MAN: Well, can you hang around a couple of minutes? He won't be long.

CART DRIVER: Naaah, I got to go on to Robinson's -- they've lost nine today.

LARGE MAN: Well, when is your next round?

CART DRIVER: Thursday.

BODY: I think I'll go for a walk.

LARGE MAN: You're not fooling anyone y'know. Look, isn't there something you can do?

BODY: I feel happy... I feel happy.

LARGE MAN: Ah, thanks very much.

CART DRIVER: Not at all. See you on Thursday.

LARGE MAN: Right.

CART DRIVER: Who's that then?

LARGE MAN: I don't know.

CART DRIVER: Must be a king.

LARGE MAN: Why?

CART DRIVER: He hasn't got shit all over him.

5.5.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

Wie bereits angeführt, ist diese Szene der Humorform schwarzer Humor zuzurechnen. Gleich zu Beginn der Szene werden bestimmte Wissensmuster sowohl durch das Bild als auch durch den Dialog („Bring out your dead!“) aktiviert, und zwar allgemeines und soziales Wissen über Tod, Pestepidemie und Trauer, sowie historisches Wissen über Mittelalter und die damaligen Zustände. Der respektlose Umgang der Figuren mit diesen Themen und die evozierten Assoziationen stoßen aneinander und erzeugen somit Inkongruenzen, die zur Erheiterung führen. Der komische Effekt wird außerdem dadurch verstärkt, dass der angeblich tote Mann an der Diskussion über sein Ableben teilnimmt und versucht, die anderen Figuren zu überzeugen, er fühle sich besser: „I’m not dead!“, „I’m getting better!“, „I feel fine!“, „I think I’ll go for a walk“. Daraus wird ersichtlich, dass der hohe Grad der Abweichung von der Erwartung der RezipientInnen (vgl. 2.3.3.6) zur Verstärkung der komischen Wirkung beiträgt. Ein weiteres Beispiel dafür stellt das Ende der Szene dar, als der Karrenfahrer den alten Mann schlägt und ihn auf den Karren lädt und der große Mann sich herzlich bedankt; die ZuschauerInnen erwarten ein solches Ende wahrscheinlich nicht, was zu einer Inkongruenz und somit zur Erheiterung führt. In dieser Szene spielt auch die Nüchternheit, mit der die Diskussion bezüglich des Ablebens des Dorfbewohners geführt wird, eine entscheidende Rolle zur Erzeugung von Komik. Sie stellt eine typische Ausprägung des schwarzen Humors sowie des sogenannten „deadpan humour“ (URL: [urbandictionary](#)) dar, in dem die Figuren keine Miene verziehen. Darüber hinaus führt der legere Ton der Diskussion zur Banalisierung der behandelten Themen, was ein typisches Merkmal des schwarzen Humors sowie der Humorform Understatement darstellt. Da das Thema des Todes im Laufe der Dialoge mehrmals vorkommt, handelt es sich bei dieser Szene um eine modifizierte serielle Okkurrenz sowie um eine Kombination von Inkongruenzen (vgl. 2.3.3.3 und 2.3.3.5), die einander aufladen und somit die humoristische Wirkung verstärken. Man kann feststellen, dass die intratextuelle Kohärenz im Ausgangstext keinesfalls gestört wird, die Dialoge sind nachvollziehbar und erlauben den ZuschauerInnen, kohärente *scenes* aufzubauen. Die Szene ist außerdem sehr repräsentativ für die Vorlieben des Ausgangspublikums, da schwarzer Humor ein wichtiger Bestandteil englischen Humors ist.

5.5.3. Intertextuelle Kohärenz

Beide Fassungen wirken insgesamt lustig und man kann daher feststellen, dass der Skopos der Unterhaltung erfüllt wurde. Aus dem Vergleich von Original- und Synchronfassung wird ersichtlich, dass im Original die Komik ausschließlich auf schwarzem Humor basiert, während dieser in der italienischen Fassung teilweise abgeschwächt wird. Explizite Äußerungen über das Ableben des Dorfbewohners wie z.B. “Yes, he is [dead]” und “You’ll be stone dead in a moment” werden in der italienischen Fassung beseitigt. Der schwarze Humor bleibt in der Synchronfassung zwar visuell und sprachlich erhalten, wird aber abgemildert bzw. angepasst, da diese Humorform sich vermutlich mit dem Geschmack des Zielpublikums nicht vereinen lässt und verletzend wirken könnte. Um den Verlust an komischer Wirkung zu kompensieren, werden andere Mittel angewandt: Einige Beispiele dafür sind Illusionsbrüche bzw. Verweise auf die Gegenwart sowie Wortspiele. Es ist allerdings anzumerken, dass manche Hinzufügungen bzw. Abänderungen – wie im Fall des Wortspiels am Ende der Szene – nicht als gelungen betrachtet werden können, da sie das Verständnis erschweren und Verwirrung stiften. Abgesehen davon kann man feststellen, dass die Szene grundsätzlich funktional bzw. skoposadäquat übersetzt wurde.

5.6. Szene 3: “Constitutional Peasants” (00:08:31)

In dieser Szene sucht König Artus nach tapferen Rittern für seine Tafelrunde; er reitet durch das Land mit seinem Knappen und trifft auf dem Weg zu einem Schloss ein Bauerspärchen, die ihn in eine politische Diskussion einbeziehen.

Italienischer Dialog:

ARTÙ: Ehi, lei, plebeo! Come la si chiama?

UOMO: Bestia!

ARTÙ: La senta, bestia, di chi è quel castello laggiù?

UOMO: E daglie con le domande!

ARTÙ: Cosa?

UOMO: È chiuso. Si apre solo quando che piove.

ARTÙ: E perché solo quando piove?

UOMO: Se no fuori te bagni, ignorante.

ARTÙ: Ma il padrone dove vive?

UOMO: Da 'ste parti, ma è difficile.

ARTÙ: È difficile vivere su queste terre?

UOMO: No, standoci sopra tirava pure a campa', ma da sotto è difficile.

ARTÙ: Chi sono gli eredi?

UOMO: E questo ci insiste con le domande. Oh, mica sei delle tasse, eh? Sai che te dico? Che se fai tante domande è capace che te ne accettano una e ti assumono a corte dove ti ingrassi senza lavora', e il lavoro invece è tutto...

DONNA: Vai a lavora', bestia!

UOMO: Mia moglie, 18 anni, un fiore.

DONNA: E chi sei tu?

ARTÙ: Permetta che mi presenti. Sono Artù, re dei Bretoni. Desideravo un'informazione circa...

DONNA: E 'ndò lavori?

ARTÙ: Io comando.

DONNA: E che comandi?

ARTÙ: Per adesso, la Gran Bretagna, e i suoi figli.

DONNA: Noi non comandiamo niente, non tutti si può nasce sfaticati.

UOMO: Non ci parlare con quello, che te po' attacca' la malattia. Guarda che il tempo non se deve spreca'. Si no ne risente il lavoro!

DONNA: Lavoro, lavoro, non pensi che al lavoro!

UOMO: Questa è la nuova conquista del proletariato!

ARTÙ: Ehi! Felice coppia!

DONNA: Lo so, lo so.

ARTÙ: Andrei di fretta. A chi appartiene ora quel castello!

DONNA: E dove l'hai visto?

ARTÙ: La costruzione laggiù.

DONNA: Non me ne so' mai accorta.

ARTÙ: Cosa?

UOMO: Lei non ha studiato i castelli, s'è fermata alle baracche. Ma non ci vergogniamo: con la rivoluzione non ci serve nient'altro, capito questo?

ARTÙ: Sì.

UOMO: Non ci freghi. Noi i nostri bisogni li abbiamo eliminati. Siccome tutto è merda...

ARTÙ: Lo sento.

UOMO: ... noi lavoriamo direttamente la merda.

ARTÙ: La finisca.

UOMO: Abbiamo abolito gli intermediari.

ARTÙ: La finisca! Le ordino di smetterla!

DONNA: Ordino? Ma chi ti credi d'essere?

ARTÙ: Il vostro re!

DONNA: Io non t'ho mai dato il voto.

ARTÙ: Non si vota per i re.

DONNA: E allora come t'è saltato in mente?

ARTÙ: La Signora del Lago, seno d'alghes ricoperto, fronte cinta da un bel serto, m'investì le

cuore adea, e del Regno re mi fea. “Ribattei stupito e incerto, tale investitura merto?” disse “sono più che certa, io la do a chi la merta”.

DONNA: Ah, no!

UOMO: No, non se riesce più a camminare tranquilli che te vanno a investire pure nel profondo dei laghi. Il potere però, mio caro, sai da dove proviene? Direttamente dal mandato popolare, vattelo un po' a studiare, imbecille!

ARTÙ: Basta così!

UOMO: Scusa, ma come mi sarebbe a dire che perché a una signora qualunque gli gira tu ti metti a esercitare la monarchia?

ARTÙ: La finisca!

UOMO: Se allora io vado a dire che sono imperatore perché un'isterica m'ha sventolato in faccia un'insalata di alghe con le tette mi chiudono in manicomio.

ARTÙ: Le intimo di fare silenzio!

UOMO: Oh! Vedete questo che comincia a fa' il prepotente?

ARTÙ: Zitto!

UOMO: Oooh! Questo qui comincia a fa' il prepotente! E solo perché una puttarella del porto...

ARTÙ: La Signora del Lago!

UOMO: Sentito come la difende? L'avete sentito? Quanto ce tiene alla sua signora, si fa mantenere a corone, è un pappa!

5.6.1. Intratextuelle Translatkohärenz

Die in dieser Szene vorhandene Komik ist vor allem der Humorform Bathos zuzurechnen; der wichtigste Ansatzpunkt der Inkongruenzen bildet die Tatsache, dass die Protagonisten (ein Bauern-Pärchen) die Identität von König Artus anzweifeln und ihm keinen Respekt erweisen. Das respektlose Verhalten des Bauern spiegelt sich auch in den Beschimpfungen wider: „bestia“, „ignorante“, „sfaticato“, imbecille“, „pappa“. Mit der ersten Beschimpfung wird außerdem eine weitere Inkongruenz sprachlich und mit hartem Einsatz eingeführt: Als der Bauer auf Artus' Frage nach seinem Namen mit der Beschimpfung „Bestia!“ (Dummkopf) antwortet und somit den König beleidigt, glaubt dieser, dass „bestia“ der Name des Bauern sei. Das Missverständnis seitens des Königs verursacht also Erheiterung, da er nicht nur beleidigt wurde, sondern das nicht einmal mitbekommen hat. In Bezug auf die Trägerschaft der Inkongruenz kann daher festgestellt werden, dass König Artus den *straight man* nicht völlig verkörpert, sondern in diesem Fall als *funny man* agiert. Die Bauern agieren hingegen die ganze Szene hindurch als *funny men*, da sie ständig Inkongruenzen in den Dialog einführen. Das respektlose Verhalten des Bauers wird nicht nur durch Beschimpfungen, sondern auch durch andere Äußerungen ausgedrückt: „E daglie con le domande“, „e questo ci insistisce con le domande“; dabei zeigt sich der Bauer irritiert und meint, der König stelle zu

viele Fragen. In dieser Szene wird Komik auch dadurch erzeugt, dass die Bauern sehr umgangssprachliche und dialektale Ausdrücke benutzen (z.B. „daglie“ und „tirare a campà“) und Grammatikfehler machen (z.B. „insistisce“ statt von „insiste“ und „quando che piove“ statt von „quando piove“). Weitere Mittel zur Erzeugung von Komik sind der zeitliche Bruch zwischen Mittelalter und Gegenwart und die Verweise an die Politik. Der Bauer verwickelt nämlich König Artus in eine Diskussion über die Wichtigkeit der Arbeit und der Arbeiterklasse: „Il lavoro invece è tutto“, „Guarda che il tempo non se deve sprecà. Si no ne risente il lavoro“, „Questa è la nuova conquista del proletariato!“. Als König Artus die beiden informiert, er sei ihr König, führen diese das Thema der Wahl ein und sagen, sie haben für ihn nicht gestimmt („Io non t’ho mai dato il voto“). Artus erzählt also, wie die Herrin vom See ihm Excalibur gegeben hat und wie er zum König wurde. Bei dieser Stelle spielen der Kontrast zwischen Pathos und Bathos sowie der zeitliche Bruch zwischen Mittelalter und Gegenwart eine entscheidende Rolle zur Erzeugung von Komik; der König erzählt die Geschichte mit viel Pathos und verwendet dabei Reime und erhabene Sprache während sich der Bauer über ihn lustig macht und behauptet, die Macht könne man nur durch ein Mandat der Bevölkerung erhalten: „Il potere però, mio caro, sai da dove proviene? Dal mandato popolare [...]“. Der Bauer fängt danach an, auch die Herrin vom See zu beleidigen, indem er sie „isterica“ (Hysterikerin) und „puttanella“ (Schlampe) nennt und behauptet, Artus sei ihr Zuhälter („pappa“). Der König fühlt sich aufgrund dieser Beschimpfungen noch stärker beleidigt und so eskaliert die Lage und er wird gewalttätig.

Am Anfang der Szene wird versucht, komische Effekte durch Nonsense zu erzielen. Als König Artus den Bauern fragt, wem das Schloss gehöre, antwortet dieser, dass es geschlossen sei und nur bei Regen aufmache. Daraufhin fragt Artus, wo der Herr denn lebe und der Bauer antwortet er wohne „kaum in der Nähe“ („Da ste parti, ma è difficile“) und fügt noch hinzu, es sei schwer „unter der Erde zu leben“ („standoci sopra tirava pure a campà, ma da sotto è difficile“). Das Verständnis wird hier durch die sehr umgangssprachliche und dialektale Ausdrucksweise des Bauern sowie durch die unklaren Übergänge bzw. den nicht nachvollziehbaren logischen Faden erschwert. Abgesehen von dieser Stelle wirkt die Szene grundsätzlich lustig, was jedoch größtenteils auf die Verwendung umgangssprachlicher Ausdrücke und vulgärer Sprache zurückzuführen ist.

Englischer Dialog:

ARTHUR: Old woman!

DENNIS: Man!

ARTHUR: Old Man, sorry. What knight lives in that castle over there?

DENNIS: I'm thirty seven.

ARTHUR: What?

DENNIS: I'm thirty seven -- I'm not old!

ARTHUR: Well, I can't just call you `Man'.

DENNIS: Well, you could say `Dennis'.

ARTHUR: Well, I didn't know you were called `Dennis.'

DENNIS: Well, you didn't bother to find out, did you?

ARTHUR: I did say sorry about the `old woman,' but from the behind you looked--

DENNIS: What I object to is you automatically treat me like an inferior!

ARTHUR: Well, I AM king...

DENNIS: Oh king, eh, very nice. An' how'd you get that, eh? By

exploitin' the workers -- by hanging on to outdated imperialist dogma

which perpetuates the economic an' social differences in our society!

If there's ever going to be any progress--

WOMAN: Dennis, there's some lovely filth down here. Oh -- how d'you do?

ARTHUR: How do you do, good lady. I am Arthur, King of the Britons.

Who's castle is that?

WOMAN: King of the who?

ARTHUR: The Britons.

WOMAN: Who are the Britons?

ARTHUR: Well, we all are. we're all Britons and I am your king.

WOMAN: I didn't know we had a king. I thought we were an autonomous collective.

DENNIS: You're fooling yourself. We're living in a dictatorship. A self-perpetuating autocracy in which the working classes--

WOMAN: Oh there you go, bringing class into it again.

DENNIS: That's what it's all about if only people would—

ARTHUR: Please, please good people. I am in haste. Who lives in that castle?

WOMAN: No one lives there.

ARTHUR: Then who is your lord?

WOMAN: We don't have a lord.

ARTHUR: What?

DENNIS: I told you. We're an anarcho-syndicalist commune. We take it in turns to act as a sort of executive officer for the week.

ARTHUR: Yes.

DENNIS: But all the decision of that officer have to be ratified at a special biweekly meeting.

ARTHUR: Yes, I see.

DENNIS: By a simple majority in the case of purely internal affairs,--

ARTHUR: Be quiet!

DENNIS: --but by a two-thirds majority in the case of more--

ARTHUR: Be quiet! I order you to be quiet!

WOMAN: Order, eh -- who does he think he is?

ARTHUR: I am your king!

WOMAN: Well, I didn't vote for you.

ARTHUR: You don't vote for kings.

WOMAN: Well, how did you become king then?

ARTHUR: The Lady of the Lake, her arm clad in the purest shimmering samite, held aloft Excalibur from the bosom of the water signifying by Divine Providence that I, Arthur, was to carry Excalibur. That is why I am your king!

DENNIS: Listen -- strange women lying in ponds distributing swords is no basis for a system of government. Supreme executive power derives from a mandate from the masses, not from some farcical aquatic ceremony.

ARTHUR: Be quiet!

DENNIS: Well you can't expect to wield supreme executive power just 'cause some watery tart threw a sword at you!

ARTHUR: Shut up!

DENNIS: I mean, if I went around sayin' I was an emperor just because some moistened bint had lobbed a scimitar at me they'd put me away!

ARTHUR: Shut up! Will you shut up!

DENNIS: Ah, now we see the violence inherent in the system.

ARTHUR: Shut up!

DENNIS: Oh! Come and see the violence inherent in the system! HELP! HELP! I'm being repressed!

ARTHUR: Bloody peasant!

DENNIS: Oh, what a give-away. Did you hear that, did you hear that, eh? That's what I'm on about -- did you see him repressing me, you saw it didn't you?

5.6.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

Wie bei der Synchronfassung ist die Originalversion dieser Szene auch von der Humorform Bathos geprägt. Ansatzpunkte der Inkongruenzen stellen der Zweifel an der Identität des Königs seitens der Bauern sowie ihre Unwissenheit bezüglich der Artussage dar; weitere Ansatzpunkte sind außerdem der zeitliche Bruch zwischen Mittelalter und Gegenwart (die 70er Jahre) und allgemeines Kommunikationswissen sowie die Diskussion bezüglich der damaligen politischen Strömungen. Zu Beginn der Szene wird mit der Erwartung der RezipientInnen gespielt, was eine von Monty Python häufig verwendete Strategie zur Erzeugung von Inkongruenzen und somit von komischen Effekten ist. König Artus erkundigt sich beim Bauern nach den Herrn des in der Nähe liegenden Schlosses. Die Erwartungshaltung wird jedoch vom Bauer gebrochen, indem er die Frage des Königs nicht beantwortet, sondern sich beschwert, weil Artus ihn für eine alte Dame gehalten hatte: „Man!“, „I'm thirty seven“, „I'm not old!“, „Well, you could say ‚Dennis‘“. Danach

beschwert sich der Bauer über das Verhalten des Königs und bezichtigt ihn, ihn als Untergebenen behandelt zu haben: „What I object to is you automatically treat me like an inferior!“. Um sich zu verteidigen, erklärt Artus, dass er der König von England ist, was zu einer hitzigen Diskussion über Macht und Regierung führt. Im Laufe der Diskussion werden zahlreiche Verweise auf die Gegenwart und auf die Politik hinzugefügt, was zu Inkongruenzen und somit zur Erheiterung führt: „Oh king, eh, very nice. And how d’you get that? By exploiting the workers! By hanging on to outdated imperialistic dogma which perpetuates the economic and social differences in our society!“. Der Bauer erklärt dem König, dass sie keinen Herren haben, weil sie eine anarcho-syndakalistische Kommune von Bauern sind. Im Laufe des Dialogs werden die politischen Referenzen immer deutlicher und die Komik, die aus dem Kontrast zwischen Artussage und politischem Diskurs resultiert, wird ständig weiterentwickelt: “We don’t have a lord”, “I told you. We’re an anarcho-syndacalst commune. We take it in turns to act as a sort of executive officer for the week”, “But all the decision of that officer have to be ratified at a special biweekly meeting”, “Supreme executive power derives from a mandate from the masses [...]”. Daher kann man hier von einer modifizierten seriellen Okkurrenz der Inkongruenzen sprechen. Wie oben erwähnt, werden weitere komische Effekte dadurch erzeugt, dass die Bauern König Artus nicht erkennen, obwohl er eine sehr bekannte Figur im britischen Kulturkreis ist. Die komische Wirkung wird außerdem durch die Tatsache verstärkt, dass, als König Artus sich vorstellt und erklärt, er sei König der BritInnen, die Bäuerin fragt, wer die BritInnen seien. Diese Inkongruenz resultiert aus dem hohen Grad der Abweichung von der Erwartung, da die Unwissenheit der Bauern zu den aktivierten Wissensmustern nicht passt und somit als lustig empfunden wird. Die Ausdrucksweise des Bauern spielt auch eine tragende Rolle bei der Erzeugung von Komik. Inkongruenzen entstehen aus dem Gegensatz zwischen dem erwarteten Bildungsniveau des Bauern und seinem politischen Diskurs. Monty Python spielen nochmals mit der Erwartung der ZuseherInnen, da die geschliffene Ausdrucksweise und politische Diskussion zu dieser Gesellschaftsschicht nicht passt (man würde eher annehmen, dass Bauern im Mittelalter Analphabeten bzw. politisch Desinteressierter waren). Eine weitere Inkongruenz resultiert aus dem historischen Bruch, da die Aussagen des Bauern nicht zum mittelalterlichen Kontext, sondern eher zur Gegenwart (70er Jahre) passen. Visuelle Inkongruenzen spielen in der ganzen Szene auch eine tragende Rolle, da die Komik dadurch verstärkt wird, dass sich die Bauern in politischen Diskursen engagieren, während sie im Dreck sitzen und im Schlamm stochern. Am Ende der Szene fügt der Bauer vulgäre Ausdrücke zu seinen politischen Aussagen hinzu, indem er die Herrin vom See beleidigt und sie als “watery tart” und “moistened bint” beschreibt: „Well you can’t expect to wield supreme executive power just ,cause some watery tart threw a sword at you!“, „I mean, if I went around saying I was an emperor just because some moistened bint had lobbed a scimitar at me they’d put me away!“. Hier wird wieder auf die Humorform Bathos zurückgegriffen, da der Bauer sich über die legendäre Figur der Herrin vom See lustig macht.

5.6.3. Intertextuelle Kohärenz

Wie in den meisten Szenen der synchronisierten Version des Filmes, sind auch in dieser Szene Sprachvarietäten zu finden: Die Bauern sprechen mit süditalienischem Akzent. Während in der Originalfassung ausdrücklich angegeben wurde, dass die Bauern Briten sind („Who are the Britons?“ „Well, we all are. We’re all Britons and I am your king“), werden in der Synchronfassung diese Äußerungen abgeändert, vermutlich um die Kohärenz nicht weiter zu stören, da der süditalienische Akzent offensichtlich nicht zum Kontext passt. Der süditalienische Akzent sowie die sehr umgangssprachliche und saloppe Ausdrucksweise der Bauern dienen wahrscheinlich der Charakterisierung der Figuren als *funny men*. In Italien werden süditalienische Dialekte oft mit niedrigen Gesellschaftsschichten assoziiert. Man kann also davon ausgehen, dass dieser Akzent gewählt wurde, um die Figuren als Angehörige einer niedrigen Gesellschaftsschicht einzustufen. Es ist allerdings anzumerken, dass ein Großteil der Komik in der Originalfassung auf dem Kontrast zwischen der niedrigen Gesellschaftsschicht der Bauern und ihrer geschliffenen Ausdrucksweise bzw. ihren Kenntnissen in Bezug auf Politik basiert. Wie bereits erwähnt, wurde in dieser Szene mit der Erwartungshaltung der ZuschauerInnen gespielt, da man normalerweise ungebildete Bauern mit einem niedrigen Bildungsniveau assoziieren würde. Dieser Kontrast ist in der Synchronfassung nicht so markant, da die Bauern zwar politische Begriffe in die Diskussion einführen, sich aber sehr schlecht ausdrücken. Beachtenswert ist auch die Tatsache, dass in der Originalfassung immer mehr politische Verweise bzw. Inkongruenzen eingeführt werden und die „nonsense“ Konversation allmählich eskaliert. In der Synchronfassung werden hingegen manche politische Aussagen beseitigt und durch weitere absurde Äußerungen ersetzt, bei denen kein logischer Faden erkennbar ist. Daraus ergibt sich, dass die Komik, die aus den wiederholten Referenzen auf die politische Diskussion resultiert (modifizierte serielle Okkurrenz), in der Synchronfassung zum Teil verloren geht. Die eingebrachten Abänderungen wirken sich auf die Gesamtszene negativ aus, weil ein Teil der Komik verloren geht und die gesamte Szene weniger lustig als das Original wirkt.

5.7. Szene 4: „The Black Knight“ (00:12:10)

In dieser Szene ist König Artus noch auf der Suche nach tapferen Rittern für seine Tafelrunde. Er reitet durch einen Wald mit seinem Knappe Patsy und begegnet dem schwarzen Ritter, welcher sich mit einem anderen Ritter duelliert. Artus und Patsy beobachten den Zweikampf bis der schwarze Ritter seinen Gegner besiegt. Der König ist von der Tüchtigkeit des schwarzen Ritters sehr beeindruckt und fragt ihn daher, ob er Ritter der Tafelrunde werden will. Dieser zeigt sich aber völlig uninteressiert und behauptet, er müsse die Brücke bewachen und sichern, damit niemand sie überquert. Als Artus das Verbot des schwarzen Ritters nicht einhält, führt dies zu einem Kampf.

Italienischer Dialog:

ARTÙ: Tu sei forte. Te lo dice Artù, re dei Bretoni. Combatti come dieci uomini. E io cerco valorosi cavalieri fidati che onorino la mia corte di Camelot. Tu mi sembri proprio la persona adatta. Vuoi venire con me? Parla più forte! Gli è agnostico. O gli è sordo. Vai, Patsy!

CAVALIERE NERO: Da qui non si passa.

ARTÙ: Cosa?

CAVALIERE NERO: Da qui non si passa!

ARTÙ: O che dai fiato solo per dire castronerie, ma io ci passo e ci ripasso!

CAVALIERE NERO: Te prova, che io ti sbuso.

ARTÙ: Io ti comando come re dei Bretoni di levarti di là!

CAVALIERE NERO: Non farmi ridere, che mi fa male la cerniera. Balosso!

ARTÙ: E allora comincia!

ARTÙ: E ora fatti da parte, valoroso avversario.

CAVALIERE NERO: Robetta...

ARTÙ: L'è un braccio, mica mostacciola.

CAVALIERE NERO: Ma va là!

ARTÙ: E guarda, no?

CAVALIERE NERO: Mah... l'è minga la prima volta.

ARTÙ: Bugiardo!

CAVALIERE NERO: Finocchio, culatina e culattùn. S'è ghe?

ARTÙ: La vittoria è mia.

CAVALIERE NERO: Oh, vacca. S'è ghe?

ARTÙ: Io offro a te, o Signore...

CAVALIERE NERO: Ah, vigliacco, ti arrendi?

ARTÙ: Io?

CAVALIERE NERO: Chiedi pietà, ah, ah, ah! Pistola!

ARTÙ: Dai, finiscila. La vittoria è mia.

CAVALIERE NERO: Lascia perdere le parole, sono i fatti che contano.

ARTÙ: Oh, impara piuttosto a levarti l'armatura coi piedi.

CAVALIERE NERO: Se no?

ARTÙ: Te la fai nei calzoni.

CAVALIERE NERO: Eh, eh, eh! Finocchio!

ARTÙ: Piantala!

CAVALIERE NERO: Culatina! Culattùn!

ARTÙ: Ti stacco una gamba, eh?

CAVALIERE: Te provaci.

ARTÙ: L'hai voluto!

CAVALIERE NERO: Questa qui te la faccio pagare, eh?

ARTÙ: Che farai?

CAVALIERE NERO: Veng chi.

ARTÙ: Ma lo sai che sei un bel tignoso?

CAVALIERE NERO: Sono invincibile!

ARTÙ: Tu sei zoppo.

CAVALIERE NERO: Ma di profilo non sembra. Vieni avanti, muoviti, dai. Forza! Allora? Dai! Vacca che bel taglio. Mettiamo su una fabbrichetta di tranciatrici? O ci buttiamo negli affettati, eh? Salmone olandese...

ARTÙ: Andiamo!

CAVALIERE NERO: Bologna sottovuoto, trenta ore settimanali, cassa integrazione al 98%. Guarda che l'artigianato va a rotoli! Non ci ha il bernoccolo degli affari. Pirla!

5.7.1. Intratextuelle Translatkohärenz

In dieser Szene dreht sich die Komik um die Parodie auf die Filmgattung Ritterfilm und vor allem auf die Zweikämpfe zwischen tapferen Rittern. Hier wird auf verschiedene Humorformen zurückgegriffen, um komische Effekte zu erzielen und Ritterfilme zu parodieren. Das Stilmittel Understatement ist in der ganzen Szene zu finden, da die Verstümmelung des Schwarzen Ritters durch die Äußerungen des Letzteren ständig untertrieben wird. Im Laufe des Kampfes trennt Artus alle Gliedmaßen des Ritters nacheinander ab. Dieser spielt jedoch den Verlust seiner Gliedmaßen herunter und behauptet, es handle sich um Kleinigkeiten („robotta“). Weiter im Dialog behauptet er sogar, dass es sich nicht um seine erste Verstümmelung handle: „Mah, l'è minga la prima volta“. Diese Inkongruenzen werden sprachlich mit hartem Einsatz eingeführt. Das Bildmaterial spielt dabei eine tragende Rolle, da der komische Effekt aus der Inkongruenz zwischen Sprache und Bild resultiert. Der Schwarze Ritter versucht so, die visuell offensichtliche Tatsache zu verleugnen, dass er schwer verletzt wurde. Darüber hinaus provoziert er König Artus und bezichtigt ihn, ein Feigling zu sein: „Ah, vigliacco, ti arrendi?“. Die Äußerungen des Schwarzen Ritters erzeugen somit eine komische Wirkung, weil sie im Kontrast zum Bildmaterial stehen. Weitere komische Effekte werden außerdem durch schwarzen Humor und Grausamkeit (vgl. 2.5.4 und 2.5.5) erzielt; Themen wie Tod und Verstümmelung werden banalisiert und die komische Wirkung basiert auf grausamen und blutigen Handlungen, was ein typisches Merkmal des pythonesken Humors darstellt. Eine weitere Humorform, die in der vorliegenden Szene zu finden ist, ist Bathos. Der Schwarze Ritter wird in Ritterfilmen üblicherweise als unbesiegbare Figur betrachtet. Hier wird allerdings mit der Erwartung des Publikums gespielt, da der Schwarze Ritter im Laufe des Kampfes alle Gliedmaßen verliert und somit seine Figur ins Lächerliche abstürzt. In Bezug auf die Trägerschaft der Inkongruenzen erweist sich der Schwarze Ritter als *funny man*, da er die meisten Inkongruenzen in die Handlung einbringt. Es ist trotzdem anzumerken, dass auch König

Artus, der den *straight man* verkörpert, teilweise Träger von Inkongruenzen ist. Ein Beispiel dafür ist die Stelle, an der Artus sich über den Schwarzen Ritter lustig macht und ihm sagt, er solle lernen, den Harnisch mithilfe seiner Füße auszuziehen, weil sich sonst „in die Hose machen“ würde („Te la fai nei calzoni“).

Wie bei den bereits analysierten Szenen werden auch hier italienische regionale Sprachvarietäten verwendet, um den komischen Effekt zu verstärken. Der schwarze Ritter verwendet umgangssprachliche und dialektale Wörter bzw. Ausdrücke, die aus dem mailändischen Dialekt stammen: „ti sbuso“, „balosso“, „minga“, „s'è ghe“, „culattina“, „culatun“, „pistola“, „pirla“. Die meisten verwendeten Ausdrücke sind Schimpfwörter, die entweder „Schwule“ („culattina“, „culatun“) oder „Idiot“ („balosso“, „pistola“, „pirla“) heißen. Da es sich hier um dialektale Wörter handelt, die meistens in Norditalien verwendet werden, ist fraglich, ob sie von einem breiten Publikum verstanden werden können. Die intratextuelle Kohärenz ist hier gefährdet, da aufgrund der dialektalen Wörter die RezipientInnen keine kohärente *scenes* aufbauen können; die Szene wird daher teilweise als verwirrend und somit als weniger lustig empfunden. Ein weiteres Beispiel dafür ist die Verwendung des dialektalen Wortes „mostacciola“. Es handelt sich um regionaltypische Süßigkeiten, die in den süditalienischen Regionen Apulien, Sizilien und Kampanien hergestellt werden. Als König Artus den linken Arm des Schwarzen Ritters abtrennt und dieser die Verstümmelung herunterspielt, hebt Artus hervor, es handle sich um einen Arm, nicht um „mostacciola“: „L'è un baccio, mica mostacciola“. Die meisten RezipientInnen würden den Verweis auf die regionaltypische Süßigkeit höchstwahrscheinlich nicht verstehen, da sie nicht über das notwendige Wissen verfügen, um kohärente *scenes* aufzubauen.

Ein Großteil der Komik in dieser Szene basiert auch auf der Verwendung der Vulgärsprache; außer den oben erwähnten dialektalen Schimpfwörtern werden nämlich auch andere Beschimpfungen verwendet, wie beispielsweise „finocchio“, „vigliacco“ und „tignoso“.

Am Ende der Szene wird versucht, weitere komische Effekte durch Nonsense und Illusionsbrüche zwischen Mittelalter und Gegenwart zu erzeugen. Der Schwarze Ritter, der zu diesem Zeitpunkt beide Arme und beide Beine verloren hat, beobachtet seine Wunden und freut sich über den „gelungenen Schnitt“ („Vacca che bel taglio“). Daraufhin fragt er den König, ob er mit ihm eine Schneidemaschinenfabrik eröffnen oder Aufschnitte herstellen möchte: „Mettiamo su una fabbrichetta di tranciatrici? O ci buttiamo negli affettati, eh?“. Im Laufe seines Selbstgesprächs fügt der Schwarze Ritter immer mehr inkongruente Elemente hinzu: er spricht über holländischen Lachs, geschnittene und vakuumverpackte Mortadella („Bologna sottovuoto“) sowie über Wochenarbeitsstunden, Handwerk und Kurzarbeitergeldkasse. Diese Äußerungen sind selbstverständlich der Humorform Nonsense zuzurechnen; die Verbindungen und Übergänge zwischen den verschiedenen Aussagen sind jedoch schwer zu finden bzw. nachzuvollziehen. Darüber hinaus wird die intratextuelle Kohärenz auch durch das sehr hohe Sprechtempo gefährdet, da die RezipientInnen kaum Zeit haben, die viele *frames* zu rezipieren und den logischen Faden zu finden. Aus diesen Gründen

könnte diese Stelle der Szene eine gewisse Verwirrung stiften und sich auf die Funktion der Unterhaltung negativ auswirken.

Englischer Dialog:

ARTHUR: You fight with the strength of many men, Sir knight. I am Arthur, King of the Britons.

I seek the finest and the bravest knights in the land to join me in my Court of Camelot. You have proved yourself worthy; will you join me?

You make me sad. So be it. Come, Patsy.

BLACK KNIGHT: None shall pass.

ARTHUR: What?

BLACK KNIGHT: None shall pass.

ARTHUR: I have no quarrel with you, good Sir knight, but I must cross this bridge.

BLACK KNIGHT: Then you shall die.

ARTHUR: I command you as King of the Britons to stand aside!

BLACK KNIGHT: I move for no man.

ARTHUR: So be it!

ARTHUR: Now stand aside, worthy adversary.

BLACK KNIGHT: 'Tis but a scratch.

ARTHUR: A scratch? Your arm's off!

BLACK KNIGHT: No, it isn't.

ARTHUR: Well, what's that then?

BLACK KNIGHT: I've had worse.

ARTHUR: You liar!

BLACK KNIGHT: Come on you pansy!

ARTHUR: Victory is mine!

ARTHUR: We thank thee Lord, that in thy merc-

BLACK KNIGHT: Come on then.

ARTHUR: What?

BLACK KNIGHT: Have at you!

ARTHUR: You are indeed brave, Sir knight, but the fight is mine.

BLACK KNIGHT: Oh, had enough, eh?

ARTHUR: Look, you stupid bastard, you've got no arms left.

BLACK KNIGHT: Yes I have.

ARTHUR: Look!

BLACK KNIGHT: Just a flesh wound.

ARTHUR: Look, stop that.

BLACK KNIGHT: Chicken! Chicken!

ARTHUR: Look, I'll have your leg. Right!

BLACK KNIGHT: Right, I'll do you for that!

ARTHUR: You'll what?

BLACK KNIGHT: Come 'ere!

ARTHUR: What are you going to do, bleed on me?

BLACK KNIGHT: I'm invincible!

ARTHUR: You're a loony.

BLACK KNIGHT: The Black Knight always triumphs! Have at you! Come on then.

BLACK KNIGHT: All right; we'll call it a draw.

ARTHUR: Come, Patsy.

BLACK KNIGHT: Oh, oh, I see, running away then. You yellow bastards! Come back here and take what's coming to you. I'll bite your legs off!

5.7.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

Wie oben erwähnt, handelt es sich bei dieser Szene um eine Parodie der Gattung Ritterfilm, indem der Ritterstand trivialisiert und lächerlich gemacht wird. Die Hauptkomik der Szene stützt sich auf die Humorformen Understatement, schwarzer Humor und Grausamkeit. Die Inkongruenzen, die dem Stilmittel Understatement zuzurechnen sind, werden vom Schwarzen Ritter sprachlich mit hartem Einsatz eingeführt: “’Tis but a scratch”, “I’ve had worse”, “Just a flesh wound”. Beim Abtrennen jeder Gliedmaße seitens Artus‘ wird die schwere Situation durch eine Äußerung des Schwarzen Ritters heruntergespielt, was komische Effekte erzeugt. Aufgrund dieses wiederholenden Musters bei der Einführung der Inkongruenzen, kann man von einer modifizierten seriellen Okkurrenz (vgl. 2.3.3.3) sprechen. Im Laufe der ganzen Szene wird mit der Erwartungshaltung des Publikums gespielt; bestimmte Erwartungen werden visuell eingeführt, welche im Kontrast zu den sprachlich eingeführten Inkongruenzen stehen. Ein weiteres Beispiel dafür sind die Aussagen des Schwarzen Ritters über seine Unbesiegbarkeit. Trotz der Verstümmelung behauptet er, dass er unbesiegbar sei und fordert Artus weiter heraus: „Victory is mine!“, „Oh, had enough, eh?“, “I’ll do you for that!”, “I’m invincible!” “The Black Knight always triumphs!”. Diese Aussagen stehen offensichtlich im Kontrast zum bildlichen Material, was für Erheiterung sorgt. Nicht nur hält sich der Schwarze Ritter als Sieger des Zweikampfes, sondern er bezichtigt seinen Gegner, ein Feigling zu sein: „Chicken, chicken!“, „Yellow bastard!“ (vgl. URL: urbandictionary.com/yellow). Daraus wird ersichtlich, dass der Schwarze Ritter den *funny man* verkörpert. Er ist Träger zahlreicher Inkongruenzen, welche ad absurdum geführt werden. Den Höhepunkt dieser eskalierenden Inkongruenzen stellt das Ende der Szene dar, in dem der Schwarze Ritter nach dem Verlust aller Gliedmaßen nur aus seinem Rumpf besteht und trotzdem behauptet: „All right, we’ll call it a draw“. Die Komik resultiert nochmals aus dem Kontrast von bildlichem und sprachlichem Material sowie aus dem hohen Grad der Abweichung von der Erwartung, da der Ritter die offenkundige Niederlage verweigert. Schwarzer Humor und Grausamkeit werden in dieser

Szene in Verbindung mit Understatement angewandt; typische Merkmale dieser Humorformen sind der respektlose Umgang mit den Themen Tod und Verstümmelung sowie die grausame Gewalt und blutige Taten. Die erzielten komischen Effekte werden außerdem durch den Kontrast der verschiedenen Sprachregister verstärkt; vermutlich mittelalterliche bzw. ritterliche Ausdrucksweise wechseln sich mit Schimpfwörtern wie z.B. „pansy“ oder „stupid bastard“ und umgangssprachlichen Ausdrücken („chicken“, „loony“ „I’ll do you fort that!“) ab.

5.7.3. Intertextuelle Kohärenz

Aus der Gegenüberstellung von Original- und Synchronfassung ergibt sich, dass die im Original vorhandene Komik auch in der italienischen Version meistens erhalten bleibt. Wie in der Szene „Plague Village“ wird auch hier versucht, den schwarzen Humor durch Abänderungen bzw. Hinzufügungen abzuschwächen. Da das Bildmaterial natürlich erhalten bleibt, wird in die Sprache eingegriffen, um weitere komische Elemente hinzuzufügen und somit die im Original vorliegende Kälte und Grausamkeit abzuschwächen. Einige Beispiele dafür sind schlagfertige Antworten wie „Te la fai nei calzoni“ oder „Non farmi ridere, che mi fa male la cerniera“, mit denen die Protagonisten sich übereinander lustig machen. Wie oben erwähnt, stellt die Anwendung von Dialekt in der Synchronfassung ein potentiell Problem dar, da die meisten verwendeten Wörter nicht allgemein bekannt sind. Daraus ergibt sich, dass das Verständnis der ZuschauerInnen gefährdet ist bzw. sein könnte. Die Strategie, den englische Humor durch die Verwendung italienischer Sprachvarietäten abzuändern bzw. anzupassen erweist sich somit nochmals als ungeeignet. Sowohl in der Original- als auch in der Synchronfassung werden oft Schimpfwörter und umgangssprachliche Ausdrücke verwendet, um den komischen Effekt zu verstärken. Beachtenswert ist, dass sich die meisten Schimpfwörter in der italienischen Fassung auf Homosexualität beziehen, während dies im Original nicht der Fall ist. Man kann also feststellen, dass die Vulgärsprache an die Vorlieben bzw. Konventionen des italienischen Publikums angepasst wurde. Darüber hinaus ist anzumerken, dass Off-Passagen sowie die Tatsache, dass das Gesicht des Schwarzen Ritters vom Harnisch überdeckt ist, ausgenutzt werden, um zusätzliche Gags hinzuzufügen. Diese Strategie wird im Laufe des ganzen Filmes angewandt. Am Ende dieser Szene werden beispielsweise zahlreiche Aussagen hinzugefügt, die – wie bereits erklärt – vermutlich auf die Humorform Nonsens zurückzuführen sind. Nicht nur stiften die oben erwähnten Äußerungen meistens Verwirrung, sondern das Verständnis wird durch das allzu hohe Sprechtempo erschwert. Das Ende der Szene wirkt somit extrem gehetzt, was sich auf das Gesamtverständnis bzw. auf die Komik negativ auswirkt.

5.8. Szene 5: „French Taunters“ (00:24:50)

In dieser Szene suchen Artus und seine Ritter Unterkunft im Schloss von Guy de Loimbard und fragen, ob der Herr sie auf der Gralssuche begleiten wolle. Die Wache ruft jedoch ihren

Herren nicht und behauptet, er habe kein Interesse am Gral. Daraufhin werden Artus und die Ritter der Tafelrunde von den Soldaten beleidigt und verhöhnt.

Italianischer Dialog:

ARTÙ: Alt! C'è qualcuno? Oooh!

SOLDATO: Cu è?

ARTÙ: Io sono il re Artù e questi sono i miei cavalieri di Camelot. Il castello di chi gli è?

SOLDATO: E a tia presentemente che te ne fotte? È di chi deve essere.

ARTÙ: Vada dal suo padrone e gli riferisca che Dio mi ha incaricato di compiere una missione di molto prestigio, che consiste nella ricerca e nella conquista del Santo Graal.

SOLDATO: Io vado a riferire, ma penso che non ci interessa, ehm, perché uno ce l'ave già.

ARTÙ: Di che già?

GALAHAD: Dice che ne ha già uno.

ARTÙ: Di Calice Santo, ce l'ha qui?

SOLDATO: È pure molto grazioso! Ci ho fatto credere che noi ne abbiamo un altro.

ARTÙ: Che, gli si potrebbe dare un'occhiatina?

SOLDATO: Manco morto! Siete porci europei!

ARTÙ: Perché, voi che siete?

SOLDATO: Austriaci! E perché pensi che ci haio questo fotutu accento? Lampo nei peri!

GALAHAD: E che volete qui nel Nord?

SOLDATO: Fatti l'affari toi!

ARTÙ: Se non ci mostrate il Graal attaccheremo il castello con la forza!

SOLDATO: Matri che paura che ruggisci, piecoro, ma comu criri ca mi spaventu. A mia. Mi spaventa a mia. Mi fa tremare tuttu u pizzu da suttanedda. Arruso! E testa di m-m-m-minchia!

GALAHAD: Questo dev'essere di Cefalù.

ARTÙ: Ascolta, buon militare...

SOLDATO: Io non ti voggioh chiù sèntere, io mi ni futtu di tia e di tutti l'autri bestiuna ca tene, vi sputu dintra all'occhi, figghi di matre sterile e di patre impotente, aricchiuni...

GALAHAD: Non vi è qualcun altro con cui parlare?

SOLDATO: No, e ora iatevinne, che me ne ricordavu avutri e ancora più migliori!

ARTÙ: Non ci resta altro da fare. Lanciare un ultimatum.

SOLDATO: Vaccamoli!

SOLDATO: Che fu?

SOLDATO: Vaccamoli!

ARTÙ: Se la ragion non vale, gli è con la forza che noi... Attenti, ci vaccano!

PAGGIO: M'hanno vaccato!

ARTÙ: Si carica. Alla carica!

SOLDATO: Disgraziati! Fitusi!

5.8.1. Intratextuelle Translatkohärenz

Wie in Kapitel 5.1 erwähnt, werden bei den ZuschauerInnen bestimmte Wissensmuster aktiviert und daher haben sie bestimmte Erwartungen. Da es sich um einen Film über die Gralssage handelt, nimmt man außerdem an, dass die Gestalten Interesse an der Gralssuche haben. Als sich in dieser Szene die Wache komplett uninteressiert zeigt und behauptet, sie hätten schon einen Gral, wird ein komischer Effekt erzeugt. So entsteht die erste Inkongruenz, die mit hartem Einsatz eingeführt wird, d.h. das inkongruente Element wird nicht allmählich, sondern direkt eingeführt (vgl. 2.3.3.3). Die Inkongruenz wird sprachlich mit dem *frame* „Io vado a riferire, ma penso che non ci interessa, ehm, perché uno ce l'ave già“ eingeführt.

Wie in den anderen Szenen werden den Figuren verschiedene Sprachvarietäten verliehen. Die Wache spricht mit einem ausgeprägten sizilianischen Akzent und bei manchen Stellen wurden auch sizilianische dialektale Wörter bzw. Ausdrücke verwendet (meistens Schimpfwörter wie „fituso“, „arruso“, „lampo nei peri“), die das Verständnis erschweren bzw. erschweren können. Der sizilianische Akzent bzw. die sizilianische Ausdrücke wirken für die meisten RezipientInnen störend, teilweise weil der Inhalt nicht verständlich ist und teilweise, weil der verwendete Dialekt mit der Situation (Artussage, die in England stattfindet) nicht kohärent ist. Der Wachmann behauptet außerdem, er sei Österreicher, was für die RezipientInnen noch verwirrender wirkt, da offensichtlich keine Kohärenz zwischen Sinn und Form besteht (die Wache ist Österreicher, spricht aber Sizilianisch). Darüber hinaus drückt sich die österreichische und sizilianischsprachige Wache am Ende der Szene in einem weiteren Dialekt aus, indem sie das Wort „vaccamoli“ verwendet. Das Wort hat an sich keine Bedeutung, es handelt sich hier um ein Wortspiel, das auf der Verwandlung des Namens „vacca“ („Kuh“) in einem Verb basiert. Die Endung des Verbes ist auf römischem Dialekt. Dadurch wird die Kohärenz nochmals gestört, weil das erfundene Wort weder in italienischer noch in sizilianischer Sprache ist, sondern die österreichisch-sizilianische Wache plötzlich Römisch spricht. Es besteht die Vermutung, dass dies im Sinne des absurden Humors beabsichtigt war; nichtsdestoweniger muss auch Nonsense eine gewisse Sinnstiftung besitzen (vgl. 2.5.3), während hier die Anwendung verschiedener Sprachvarietäten nur Verwirrung stiftet und die gesamte Szene eher konfus und völlig frei von Sinn erscheint.

Des Weiteren verweist der österreichische Soldat selbst auf seinen Akzent („E perché pensi che ci haio questo fotutu accento?“) und impliziert somit, dass dieser nur simuliert wird. Dies stellt eine von Monty Python häufig verwendete Technik zur Erzeugung von Komik dar. Das Freilegen und Stören der Fiktion und das Erzeugen von Illusionsbrüchen dienen als Ansatzpunkt von Inkongruenzen und tragen dazu bei, komische Elemente hinzuzufügen (vgl. 2.3.3.2). Die angeblichen österreichischen Soldaten sind nicht die einzigen Figuren, die kein Standarditalienisch sprechen. König Artus spricht mit ausgeprägtem toskanischem Akzent; das Verständnis wird jedoch in diesem Fall nicht wie im Fall des sizilianischen Akzents

erschwert. Toskanisch wurde hier wahrscheinlich gewählt, weil diese in der Vergangenheit die Sprache des Adels war. Der König verwendet jedoch auch umgangssprachliche Ausdrücke („che, gli si potrebbe dare un’occhiatina?“), was zur Verstärkung des humoristischen Effekts der Humorform Bathos beiträgt. Es wird auf diese Weise versucht, Komik durch den Kontrast zwischen der (meistens) erhabenen Sprache des Königs und der dialektalen Sprache der Wache zu erzeugen, sowie durch den Kontrast zwischen erhabener toskanischer Sprache und kolloquialen Ausdrücken seitens des Königs.

In Bezug auf die Trägerschaft der Inkongruenzen sollte König Artus den *straight man* darstellen, jedoch weist er auch Merkmale des *funny man* auf, weil er kolloquiale Ausdrücke verwendet. Die Rolle des *funny man* wird von den österreichischen Soldaten übernommen.

Die gesamte Szene ist durch die Verwendung der Humorform Bathos (Absturz vom Erhabenen ins Lächerliche) gekennzeichnet. Die österreichischen Soldaten erweisen dem König überhaupt keinen Respekt; vielmehr werden er und seine Ritter von den Soldaten von Anfang an beleidigt. Weitere Inkongruenzen entstehen somit durch das respektlose Verhalten der Wache, welches sich in den zahlreichen Beschimpfungen widerspiegelt: „siete porci europei“, „lampo nei peri“, „arruso“, „testa di minchia“. Dialektale Wörter bzw. Ausdrücke wie z.B. „lampo nei peri“, „arruso“, und „piecoro“ erschweren hier jedoch das Verständnis, da man nicht davon ausgehen kann, dass alle ZuschauerInnen mit dem sizilianischen Dialekt vertraut sind. Die meisten ZuschauerInnen werden zweifelsohne irritiert sein, weil sie Teile des Dialogs verpassen bzw. nicht verstehen und daher würden sie die Szene nicht als lustig, sondern als seltsam und verwirrend wahrnehmen. Die Tatsache, dass die RezipientInnen nicht über das Wissen verfügen, um die sizilianische Beschimpfungen zu verstehen wirkt sich auf die gesamte Szene im Sinne der intratextuelle Kohärenz negativ aus. Weiter in der Szene wird auch eine Anspielung auf sizilianische Leute eingeführt: „Questo dev’essere di Cefalù“. Galahad behauptet, dass die Wache wahrscheinlich aus der sizilianischen Stadt von Cefalù kommt. Man nimmt an, dass diese Behauptung die *scene* hervorrufen sollte, dass die Einwohner Cefalù unhöfliche, reizbare und vulgäre Leute sind. Das ist aber kein allgemein verbreitetes Klischee und daher würden die meisten RezipientInnen die Anspielung nicht verstehen. Damit wird die intratextuelle Kohärenz nochmals gestört. Wie oben erwähnt, stellt die vulgäre Sprache ein weiteres Element zur Erzeugung der Komik dar. Die Beschimpfungen beziehen sich immer auf Sexualität bzw. Homosexualität: „arruso“, „aricchiuni“, „testa di minchia“, „figlio di padre impotente“. Die Verwendung der vulgären Sprache entspricht trotzdem den Konventionen des italienischen Kulturkreises sowie den Vorlieben des italienischen Publikums in Bezug auf Humor.

Das Genre „Ritterfilm“ wird am Ende der Szene parodiert, indem die Ritter mit Tieren und Tierkadavern (statt von Pfeilen oder heißem Wasser bzw. Öl) beworfen werden.

Man kann also schließen, dass die Szene insgesamt lustig wirkt, wobei die intratextuelle Kohärenz von manchen schwer verständlichen dialektalen Ausdrücken gestört wird. Einige *frames* evozieren außerdem inkohärente *scenes* – wie im Fall der Anspielung auf die

Einwohner Cefalùs – und stiften eine gewisse Verwirrung, die die komische Wirkung abschwächt.

Englischer Dialog:

ARTHUR: Halt! Hello! Hello!

GUARD: 'Allo! Who is it?

ARTHUR: It is King Arthur, and these are the Knights of the Round Table. Whose castle is this?

GUARD: This is the castle of Our Master Guy de Loimbard.

ARTHUR: Go and tell your master that we have been charged by God with a sacred quest. If he will give us food and shelter for the night he can join us in our quest for the Holy Grail.

GUARD: Well, I'll ask him, but I don't think he'll be very keen...Uh, he's already got one, you see?

ARTHUR: What?

GALAHAD: He says they've already got one!

ARTHUR: Are you sure he's got one?

GUARD: Oh, yes, it's very nice-a. I told him we already got one.

ARTHUR: Well, um, can we come up and have a look?

GUARD: Of course not! You are English types-a!

ARTHUR: Well, what are you then?

GUARD: I'm French! Why do think I have this outrageous accent, you silly king!

GALAHAD: What are you doing in England?

GUARD: Mind your own business!

ARTHUR: If you will not show us the Grail, we shall take your castle by force!

GUARD: You don't frighten us, English pig-dogs! Go and boil your bottoms, son of a silly person. I blow my nose at you, so-called "Arthur King", you and all your silly English Knnn-ighuts. [knights]

GALAHAD: What a strange person.

ARTHUR: Now look here, my good man!

GUARD: I don't want to talk to you no more, you empty-headed animal food-trough wiper! I fart in your general direction! Your mother was a hamster and your father smelt of elderberries.

GALAHAD: Is there someone else up there we could talk to?

GUARD: No, now go away or I shall taunt you a second time-a!

ARTHUR: Now, this is your last chance. I've been more than reasonable.

GUARD: (Fetechez la vache.)

GUARD: Quoi?

GUARD: (Fetechez la vache!)

ARTHUR: If you do not agree to my commands, then I shall-- Jesus Christ! Right! Charge!
ALL: Charge!
GUARD: Ah, this one is for your mother!
ALL: Run away!

5.8.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

In dieser Szene dreht sich die Komik vor allem um das schlechte Verhältnis zwischen Großbritannien und Frankreich; die Soldaten sind hier nämlich französisch und nicht österreichisch. Die erste Inkongruenz wird sprachlich mit hartem Einsatz eingeführt als die Wache kein Interesse am Gral zeigt und behauptet, dass sie schon einen haben. Ein weiteres komisches Element ist die Nachahmung des französischen Akzents durch die Wache. Im Gegensatz zur italienischen Synchronfassung besteht hier Kohärenz zwischen Inhalt und Form, da die Wache französisch ist und somit mit französischem Akzent spricht. Wie bei der Synchronfassung, verweist die Wache selbst auf ihren Akzent, was einen Illusionsbruch erzeugt. Wie bereits erwähnt, stellt diese Technik zur Erzeugung von Komik ein Markenzeichen des pythonesken Humors dar.

In Bezug auf die TrägerInnen der Inkongruenzen werden König Artus und die Ritter als *straight men* dargestellt, während die Wache und die französischen Soldaten als *funny men* fungieren. Eine weitere Inkongruenz entsteht durch das respektlose Verhalten der Wache und der anderen Soldaten, die König Artus und seine Ritter auslachen. Diese halten trotzdem an ihren Rollen von *straight men* und ehrwürdigen Rittern fest, obwohl sie am Ende flüchten müssen. Die Szene ist aus diesem Grund der Humorform Bathos zuzuordnen.

Die sinnlosen Beschimpfungen und Flüche sind hingegen der Humorgattung Nonsens zuzuordnen und entsprechen nicht den Konventionen der Vulgärsprache. Beschimpfungen wie „empty-headed animal“, „your mother was a hamster“, „your father smelt of elderberries“, „sons of a silly person“ wirken deutlich milder als die Beschimpfungen in der Synchronfassung.

Am Ende der Szene wird Komik durch ein Wortspiel erzielt, das auf der Mischung von französischer und englischer Sprache beruht. „Fetchez“ ist eine Mischung aus dem englischen Verb „to fetch“ und der Endung der Verbkonjugation 2. Person Plural (oder Imperativform) „-ez“ im Französischen.

Man kann also feststellen, dass diese Szene ein exemplarisches Beispiel für die Humorformen Bathos und Nonsens darstellt, welche sich in der Respektlosigkeit der französischen Soldaten gegenüber König Artus und den Rittern der Tafelrunde sowie in den sinnlosen Flüchen und Beschimpfungen widerspiegelt.

5.8.3. Intertextuelle Kohärenz

Obwohl die Komik sowohl im Translat als auch im Ausgangstext meistens erhalten bleibt, besteht oft keine inhaltliche Kohärenz zwischen Original- und Synchronfassung. Ein Beispiel dafür ist bereits am Anfang der Szene zu finden. In der italienischen Synchronfassung fangen die österreichischen Soldaten sofort an, König Artus und ihre Ritter zu beleidigen und zu verhöhnen („e a tia presentemente che te ne fotte? È di chi deve essere!“), indem sie die Frage des Königs nicht beantworten und fragen: „Was zum Teufel geht dich das an?“. Im Gegensatz dazu, sind in der Originalfassung keine Beschimpfungen bzw. Schimpfwörter zu finden. Die Wache beantwortet ruhig die Frage von Artus und sagt, es handle sich um das Schloss seines Herren Guy de Loimbard. Diese inhaltliche Abänderung ist wahrscheinlich auf die Tatsache zurückzuführen, dass in der Synchronfassung die französischen Soldaten durch österreichisch-sizilianische Soldaten ersetzt wurden. Aufgrund dieser Abänderung wirkt die Synchronfassung von Anfang an aggressiver als das Original, was im Laufe des Dialogs zwischen Artus und den Soldaten immer deutlicher wird, da die Vulgärsprache als durchgängige Strategie zur Erzeugung von Komik verwendet wird.

Anzumerken ist, dass die Komik, die in der Originalfassung vom schlechten Verhältnis zwischen Engländer und Franzosen resultiert, in der Synchronfassung komplett verloren geht, da die Soldaten nicht mehr Franzosen sondern Österreicher sind. In der Originalfassung verweigert nämlich die Wache den Rittern den Zutritt aufgrund ihrer englischen Nationalität („You are English types-a!“). Dieser Aspekt der Komik ist in der Synchronfassung aufgrund der starken Abänderung der Dialoge nicht mehr zu finden. Die vom Zielpublikum evozierte *scenes* weichen somit von denen des Ausgangspublikums ab; die Letzteren lachen über die schlechte Beziehung zwischen Engländer und Franzosen, während beim Zielpublikum die damit verbundene Komik verloren geht. Darüber hinaus wirkt die Szene wegen der Verwendung verschiedener italienischer Dialekte seitens österreichischer Soldaten etwas verwirrend.

Anzumerken ist, dass die Beschimpfungen der Synchronfassung – im Gegensatz zu denen der Originalfassung – nicht der Humorgattung Nonsens zuzuordnen sind; vielmehr wird hier die Vulgärsprache verwendet. Dabei wird ein typisches und wichtiges Merkmal des pythonesken Humor (der Nonsens) beseitigt. In Bezug auf die Form und den Stil kann man feststellen, dass die in der italienischen Synchronfassung verwendete Sprache insgesamt weniger skurril und viel vulgärer ist. Obwohl die Verwendung der Vulgärsprache den Vorlieben des Zielpublikums entspricht, verpassen die ZuschauerInnen aufgrund der unverständlichen dialektalen Wörter Teile des Dialoges und die Szene wirkt demnach nicht so lustig wie das Original.

5.9. Szene 6: „Tim the Enchanter“ (01:02:50)

König Artus hat seine Ritter der Tafelrunde versammelt, mit denen er sich in dieser Szene auf die Suche nach dem heiligen Gral begibt. Auf dem Weg begegnen sie dem Zauberer Tim, der sich in beeindruckenden Explosionen versucht. Die Ritter bitten um Hilfe, um den Gral zu finden und letztendlich entschließt sich der Zauberer, sie zur Höhle des Grals zu begleiten.

Italienischer Dialog:

MAGO TIM: Ricchezza mobile! Imposta e utili! Tassa sui redditi! Acconti e ratei! Accertamenti! Complementare! Maggiorazione!

ARTÙ: Chi sei tu che illumini col fuoco quei termini oscuri?

MAGO TIM: Se qualcuno li capisse, per me sarebbe finita.

ARTÙ: Quale arte magica eserciti?

MAGO TIM: Mi preparo a fare il fiscalista.

ARTÙ: E che vuol dire?

MAGO TIM: Boh?

ARTÙ: Salute a te.

MAGO TIM: Hai fatto la dichiarazione?

ARTÙ: Che dichiarazione?

MAGO TIM: Dei redditi. È un modo di dare denari allo Stato.

ARTÙ: Beh, non credo che mi tocchi. Siccome sono re, lo stato sono io.

MAGO TIM: Nessuno si salverà.

BEDEVERE: Questa è la fine del contribuente!

ARTÙ: Noi veramente si va per queste montagne per acquistarci il Graal.

BEDEVERE: Sì.

ROBIN: Già.

GALAHAD: Sì.

ROBIN: È vero. A qualunque prezzo.

MAGO TIM: Generi di lusso. Iva...

ARTÙ: A prezzo delle nostre vite.

ROBIN: E sì, chiaro.

BEDEVERE: Siamo in tanti, quindi...

ROBIN: Anche a rate.

MAGO TIM: E Iva...

ARTÙ: Senti, noi non siamo tanto preparati su quest'argomento, e se tu... ci indicassi... come procurarci...

GALAHAD: Siamo disposti a tutto!

MAGO TIM: Tutto è poco. Iva...

ARTÙ: Il mago della grotta ci ha riferito che il sacro oggetto è conservato in una caverna, una volta giunti nella quale, eh... diverrebbe eh...

MAGO TIM: Non avete sentito?

ARTÙ: Sentito? Cosa sentito?

MAGO TIM: Iva...

ARTÙ: Sì, abbiamo sentito Iva.

MAGO TIM: E basta.

ARTÙ: Sì?

BEDEVERE: Sì.

ROBIN: Sì.

MAGO TIM: Se non mi fate finire di parlare!

ARTÙ: Certo, sì, ti facciamo finire, scusa. Hai detto Iva.

MAGO TIM: Volevo dire: con Iva?

ARTÙ: Forse... imposta sul valore aggiunto?

MAGO TIM: No!

MAGO TIM: I vaffanculo si sprecheranno!

ARTÙ: E perché?

CAVALIERI: E perché?

MAGO TIM: Il grande calice è un oggetto d'arte, genere di lusso, tassa d'importazione, diritti ecclesiastici, giacenza in dogana, trasporto, assicurazione, mance! E quando avrete subito questa rapina in nome dell'economia nazionale, che credete?

ARTÙ: Che la coppa sarà finalmente nostra.

MAGO TIM: Vi ci porto.

CAVALIERI: Grazie.

MAGO TIM: Poveri illusi. Sarà vostra, eh? Poi vi arriveranno l'incremento valore, la maggiorazione del 3,50%, l'imposta dei preziosi, pellegrinaggi dell'Azione Cattolica! E alla fine la confisca della coppa a favore della cantina sociale di una cooperativa blasfema e laica! Io vi ci porto, ma dovrete sbrigarvela da soli. Il mostro che custodisce il calice è insaziabile, una spugna, non c'è entrata che gli basti, un cerbero dai cento occhi che è peggio di una mignatta servito dalla sua prole, che è gran figlia di mignatta.

ARTÙ: Tutti così, offendono il Fisco, poi appena ottenuto un posto al Ministero delle Finanze s'acquetano.

5.9.1. Intratextuelle Translatkohärenz

Bereits am Anfang der Szene wird ersichtlich, dass sich die vorhandene Komik um Nonsense sowie um zeitliche Illusionsbrüche dreht. König Artus und seine Ritter beobachten sehr beeindruckt die vom Zauberer erzeugten Explosionen. Die ersten Inkongruenzen werden vom Zauberer sprachlich mit hartem Einsatz eingeführt, indem er über Steuern, Gewinne, Nachversicherung, Aufschlag und Rechnungsabgrenzungsposten spricht: „Ricchezza mobile! Ricchezza mobile! Imposta e utili! Tassa sui redditi! Acconti e ratei! Accertamenti! Complementare! Maggiorazione!“. Als Artus den Zauberer fragt, was für eine Zauberkunst er ausübe, antwortet er, dass dieser ein Steuerberater sei. Das Thema Steuer bzw. Steuerberatung wird im Laufe der Szene immer weitergeführt, was einen kontinuierlichen Illusionsbruch zwischen Mittelalter und Gegenwart erzeugt: Einerseits bitten Artus und die Ritter um

Auskunft, um den heiligen Gral zu finden; andererseits verweist der Zauberer durch sein Wissen über Finanzwesen ständig auf die Gegenwart. In diesem Zusammenhang spielt der hohe Grad der Abweichung von der Erwartung eine tragende Rolle beim Erzielen komischer Effekte, da die RezipientInnen eine Konversation über Steuern in Verbindung mit dem heiligen Gral wahrscheinlich nicht antizipieren. Da die Verweise auf das Thema Steuer bzw. Steuerberatung in der ganzen Szene vorhanden sind und mehrmals und mit Variationen vorkommen, kann man von einer modifizierten seriellen Okkurrenz der Inkongruenz sprechen. So fragt beispielsweise der Zauberer Artus, ob er die Einkommensteuererklärung ausgefüllt habe („Hai fatto la dichiarazione dei redditi?“) und behauptet, dass der heilige Gral ein Luxusgut sei („Generi di lusso“). In Bezug auf die Trägerschaft der Inkongruenzen kann man also feststellen, dass der Zauberer den *funny man* verkörpert, da er fortlaufend Inkongruenzen einbringt. König Artus und seine Ritter wechseln hingegen stets zwischen den Rollen als *straight men* und *funny men*. Sie bleiben in ihren Rollen zum Großteil ernst, indem sie mehrmals behaupten, sie wollen den Gral um jeden Preis finden, sogar „unter Hingabe des Lebens“: „A qualunque prezzo“, „A prezzo delle nostre vite“, „Siamo disposti a tutto!“. Manchmal führen sie allerdings auch inkongruente Elemente ein, wie z.B. als Sir Robin auf die Teilzahlung verweist und mit der Äußerung „Anche a rate“ meint, dass sie den Preis für die Eroberung des Grals in Raten zahlen können. Ein weiteres Beispiel dafür stellt Artus' Erklärung, als er hervorhebt, dass „Iva“ die Abkürzung für „imposta sul valore aggiunto“ (Mehrwertsteuer) sei. Eine weitere Inkongruenz seitens des Königs kommt am Ende der Szene vor, als er gegen die Aussage des Zauberers protestiert: „Tutti così, offendono il Fisco, poi appena ottenuto un posto al Ministero delle Finanze s'acquetano.“ Mit dieser Äußerung bezieht sich Artus auf die BürgerInnen – und in diesem Fall auch auf den Zauberer –, die sich über die Steuerbehörden beschwerten, sich aber einmal beruhigen, wenn sie selbst beim Finanzministerium einen Arbeitsplatz finden. Diese Aussage bzw. Kritik am Verhalten der BürgerInnen verursacht einen weiteren zeitlichen Bruch zwischen Mittelalter und Gegenwart und erzeugt somit komische Effekte. Im Laufe des Dialogs wird die Kritik am Staat und an den Steuerbehörden seitens des Zauberers immer deutlicher und schärfer. Dieser warnt Artus und die Ritter vor der Tatsache, dass sie nach der Eroberung des Grals zahlreiche Steuern bzw. Spesen zahlen werden müssen: „tassa d'importazione [...] giacenza in dogana, trasporto, assicurazione, mance“, „l'incremento valore, maggiorazione del 3,50%, l'imposta dei preziosi“. In den langen Aussagen bzw. Auflistungen seitens des Zauberers werden auch Anspielungen auf die gegenwärtige italienische Gesellschaft eingebracht, um weitere komische Effekte zu erzeugen. Wie in Kapitel 2.4.2.1. erklärt wurde, stellt gemeinsames Wissen eine wichtige Basis für Humor dar; die Anspielungen müssen für die RezipientInnen verständlich sein, um sie zum Lachen bringen zu können. Am Ende der Szene nennt der Zauberer den „Azione Cattolica“, den größten italienischen katholischen und laikalen Verband Italiens (vgl. URL Wikipedia: Azione Cattolica). Da der Verband in Italien sehr berühmt ist, kann man also davon ausgehen, dass die Anspielung ohne Probleme verstanden

werden kann und somit zur Erheiterung führt. Daraufhin stimmt der Zauberer zu, König Artus und seine Ritter zur Höhle zu begleiten, in der sich der Gral befindet. Er entmutigt jedoch die tapferen Ritter, indem er vorhersagt, dass der Gral beschlagnahmt und einer Winzergenossenschaft gegeben wird. Die Aussagen des Zauberers schwanken somit die ganze Szene hindurch zwischen Artussage und gegenwärtigen Sachverhalten und sind der Humorform Nonsens zuzurechnen. Weitere Mittel zur Erzeugung von Komik sind Wortspiele. Ein Beispiel dafür ist die Stelle, an der der Zauberer das Wort „Iva“ (Mehrwertsteuer) mehrmals wiederholt und es danach mit dem Schimpfwort „fanculo“ (verpiss dich) verbindet, wodurch er es in einen vulgären Ausdruck verwandelt: „I vaffanculo si sprecheranno!“. Es handelt sich hier um eine vulgäre und umgangssprachliche Wendung, mit der gemeint ist, dass jemand wütend wird. Ein weiteres Wortspiel ist am Ende der Szene zu finden, als der Zauberer das Untier, das die Höhle bewacht, beschreibt; er vergleicht es mit einer „mignatta“ (Blutegel bzw. Blutsauger) und bezeichnet seinen Nachwuchs als „figlia di mignatta“. Das Wortspiel basiert hier auf der Verwendung des Wortes „mignatta“ anstelle von „mignotta“. Der verwendete Ausdruck wird also mit der geläufigen Beschimpfung „figlio di mignotta“ (Hurensohn) assoziiert und erzeugt somit den komischen Effekt. Hierbei ist allerdings hervorzuheben, dass das Wort „mignatta“ veraltet und außer Gebrauch ist. Viel geläufiger ist das Wort „sanguisuga“, welches sich jedoch für das Wortspiel nicht eignete. Es ist also fraglich, ob der *frame* „mignatta“ kohärente *scenes* hervorrufen könnte, damit das Zielpublikum zum Lachen gebracht wird.

Auch in dieser Szene werden den Protagonisten regionale Akzente zugeschrieben: der Zauberer spricht mit ausgeprägtem neapolitanischem Akzent, verwendet allerdings keine dialektale Wörter bzw. Ausdrücke, die das Verständnis erschweren könnten.

Es ist anzumerken, dass an einer Stelle keine Gestensynchronität besteht. Als der Zauberer behauptet, dass jeder die Steuern zahlen muss und niemand ausgespart wird, kommentiert Sir Bedemir „Questa è la fine del contribuente“ („Das ist das Ende/der Tod der Steuerzahler“) und applaudiert gleichzeitig mit den anderen Rittern. Diese Geste ergibt in Verbindung mit der Äußerung keinen Sinn, da der Applaus Zustimmung ausdrückt, während sich die Aussage von Sir Bedemir auf etwas Negatives bezieht. Aufgrund der fehlenden Gestensynchronität wirkt die Stelle etwas seltsam und verwirrend, was das Filmerlebnis stören kann.

Im Vergleich zu anderen analysierten Szenen rufen die hier verwendeten *frames* meistens kohärente *scenes* hervor. Daraus ergibt sich, dass die Szene insgesamt lustig wirkt, was großteils auf den Nonsens und die zeitlichen Illusionsbrüche zurückzuführen ist.

Englischer Dialog:

ARTHUR: What manner of man are you that can summon up fire without flint or tinder?

TIM: I... am an enchanter.

ARTHUR: By what name are you known?

TIM: There are some who call me... Tim?

ARTHUR: Greetings, Tim the Enchanter.

TIM: Greetings, King Arthur!

ARTHUR: You know my name?

TIM: I do. You seek the Holy Grail!

ARTHUR: That is our quest. You know much that is hidden, O Tim.

TIM: Quite.

ARTHUR: Yes, we're, we're looking for the holy Grail. Our quest is to find the Holy Grail.

KNIGHTS: It is, yes, yup, yes, yeah.

ARTHUR: And so we're, we're, we're looking for it.

KNIGHTS: Yes we are we are.

BEDEMIR: We have been for some time.

ROBIN: Ages.

ARTHUR: Uh, so, uh, anything you could do to, uh, to help, would be...very... helpful...

GALAHAD: Look, can you tell us where...

ARTHUR: Fine, um, I don't want to waste anymore of your time, but, uh I don't suppose you could, uh, tell us where we might find a, um, find a, uh, a, um, a uh--

TIM: A what...?

ARTHUR: A g--, a g--

TIM: A Grail?!

ARTHUR: Yes, I think so.

KNIGHTS: Yes, that's it. Yes.

TIM: Yes!

KNIGHTS: Oh, thank you, splendid, fine.

ARTHUR: Look, you're a busy man, uh--

TIM: Yes, I can help you find the Holy Grail.

KNIGHTS: Oh, thank you.

TIM: To the north there lies a cave -- the cave of Caerbannog --wherein, carved in mystic runes upon the very living rock, the last words of Olfen Bedwere of Reghed proclaim the last resting place of the most Holy Grail.

ARTHUR: Where could we find this cave, O Tim?

TIM: Follow! But! Follow only if ye be men of valor, for the entrance to this cave is guarded by a creature so foul, so cruel that no man yet has fought with it and lived! Bones of full fifty men lie strewn about its lair. So, brave knights, if you do doubt your courage or your strength, come no further, for death awaits you all with nasty big pointy teeth.

ARTHUR: What an eccentric performance.

5.9.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

Im Gegensatz zum Translat, liegen in der Originalfassung kein Nonsens und keine zeitlichen Illusionsbrüche vor. Verglichen mit den meisten Szenen des Filmes sind hier tatsächlich sehr wenige sprachliche und mit hartem Einsatz eingeführte Inkongruenzen enthalten; daher wirkt

die Szene insgesamt nicht so lustig wie der Rest des Filmes. Komische Effekte entstehen vielmehr allmählich im Laufe der Szene und basieren auf der Charakterisierung der Protagonisten und vor allem auf ihrem Verhalten bzw. ihrem Umgang miteinander. Ein Großteil der Komik dreht sich um die exzentrische Figur des Zauberers, der mit einem markanten schottischen Akzent spricht, der deutlich künstlich und übertrieben klingt, was für Erheiterung sorgt. Der erste komische Effekt entsteht somit bereits am Anfang der Szene, als König Artus den Zauberer anspricht und fragt, wie er heiße; der Zauberer antwortet mit interrogativem Unterton „There are some who call me...Tim?“ und macht eine relativ lange Pause bevor er seinen Namen ausspricht. Dies vermittelt den Eindruck, dass der Zauberer seinen eigenen Namen nicht kennt. Des Weiteren ist „Tim“ ein seltsamer und alberner Name für so eine mächtige und epische Figur. Dies alles trägt dazu bei, die Figur des Zauberers ins Lächerliche zu stürzen. Hier wird also auf die Humorform Bathos zurückgegriffen, welche in der ganzen Szene Anwendung findet. Auch die Figuren von Artus und den Rittern werden lächerlich gemacht, indem sie sich extrem ängstlich und unsicher zeigen, als sie den Zauberer ansprechen. Im Laufe der Szene behaupten sie mehrmals, dass sie den heiligen Gral suchen: „We’re looking for the Grail. Our quest is to find the Holy Grail“, „It is, yes, yup, yes, yeah“, „And so we’re, we’re, we’re, we’re looking for it“, „Yes we are, we are“, „We have been for some time“. Mit großem Zögern bittet Artus den Zauberer um Hilfe, damit sie den Gral finden können: „Uh, so, uh, anything you could do to, uh, to help, would be...very...helpful“, „Fine, um, I don’t want to waste anymore of your time, but, uh I don’t suppose you could, uh, tell us where we might find a, um, find a, uh, a, um, a“, „A g-, a g-, a g-“. Die Wiederholungen und das Zögern seitens des Königs und der Ritter spiegeln ihre Angst und Befangenheit wider; ihr Mut und ihre Tapferkeit werden lächerlich gemacht, was für komische Effekte sorgt. Daraus wird ersichtlich, dass aufgrund ihres Verhaltens, welches zum Vorbild tapferer und mutiger Ritter nicht passt, Artus und seine Ritter die *funny men* verkörpern. In Bezug auf die Trägerschaft der Inkongruenzen, kann man also feststellen, dass sowohl der Zauberer als auch König Artus und seine Ritter meistens als *funny men* empfunden werden. Am Ende der Szene stimmt Tim letztendlich zu, den Rittern Auskunft über den heiligen Gral zu geben. Er erklärt, wo sich der Gral befindet und warnt die Ritter vor dem Untier, das die Höhle bewacht und zahlreiche Menschen getötet hat. Er hebt außerdem hervor, dass nur tapfere Ritter das Untier überstehen können: „Follow only if ye be men of valor, for the entrance to this cave is guarded by a creature so foul, so cruel that no man yet has fought with it and lived! Bones of full fifty men lie strewn about its lair. So, brave knights, if you do doubt your courage or your strength, come no further, for death awaits you all with nasty big pointy teeth“. Tim drückt sich hier mit viel Pathos aus; seine Aussagen werden allerdings heruntergespielt, indem Artus sie mit der Äußerung „What an eccentric performance“ kommentiert. Diese Inkongruenz wird mit hartem Einsatz eingeführt und ist der Humorformen Understatement und Bathos zuzuführen.

5.9.3. Intertextuelle Kohärenz

Wenn man Translat und Ausgangstext vergleicht, fällt sofort auf, dass komische Effekte durch sehr unterschiedliche Mittel erzielt werden; im Translat herrscht die Verwendung von Nonsens vor, welcher im Laufe der ganzen Szene anwesend ist. Die Inkongruenzen, die aus dem Nonsens und aus den zeitlichen Brüchen entstehen, kommen in serieller Okkurrenz vor, wodurch die Szene allmählich ad absurdum geführt wird. In der Originalfassung sind hingegen weder Verweise bzw. Anspielungen auf das Thema „Steuern“ noch Illusionsbrüche zwischen Mittelalter und Gegenwart zu finden. Hier basiert die Komik vielmehr auf dem Absturz der Figuren (sowohl König Artus und seine Ritter als der Zauberer) ins Lächerliche, und zwar auf der Humorform Bathos. Aufgrund der starken Abänderung der Dialoge kommt die mit dem Bathos verbundene Komik in der Synchronfassung nicht zustande. Wie bereits erwähnt, werden stattdessen andere Humorformen eingesetzt, sodass eine gewisse komische Wirkung erhalten bleibt. Obwohl beide Fassungen als lustig empfunden werden, stellt sich die Frage, ob so eine Verdrehung der Dialoge bzw. der verwendeten Humorformen wirklich notwendig war, um den Skopos der Erheiterung zu erfüllen. Es besteht die Vermutung, dass die Kombination von Nonsens und Illusionsbrüchen als geeigneter betrachtet wurde, um das italienische Publikum zu unterhalten. Anzumerken ist, dass Off-Passagen und Stellen, an denen die Gesichter der Figuren nicht deutlich zu sehen sind, ausgenutzt werden, um zusätzliche Aussagen hinzuzufügen. Daraus ergibt sich, dass der italienische Dialog viel rasanter und gehetzter wirkt, während die langen Pausen in der Originalfassung der Verstärkung des komischen Effektes dienen. Das Zögern des Königs und seiner Ritter trägt hier wesentlich zu ihrer Charakterisierung als *funny men* sowie zum Veralbern ihrer Figuren bei.

5.10. Szene 7: „The Bridge of Death“ (01:16:00)

König Artus und seine Ritter kommen zur „Brücke des Todes“, welche von einem Brückenwächter bewacht wird. Nur diejenigen, die die drei Fragen des Wächters richtig beantworten, dürfen die Brücke überqueren. Sir Lancelot, Sir Robin und Sir Galahad versuchen daher, die Fragen zu beantworten. Ersterer ist dabei erfolgreich und darf die Brücke überqueren; Sir Robin und Sir Galahad haben hingegen keinen Erfolg und werden in die „Schlucht der ewigen Gefahr“ geworfen. Als Artus an der Reihe ist, stellt er dem Brückenwächter eine Gegenfrage, die dieser nicht beantworten kann. Aufgrund dessen wird der Wächter selbst in die Schlucht geworfen und Artus und Sir Bedemir können die Brücke gefahrlos überqueren.

Italienischer Dialog:

VECCHIO: Allegria, allegria! Praticamente, no? Chi vuole attraversare questo ponte deve risponde a queste tre domande. Allora, sei pronte cavalcante?

LANCILLOTTO: Fammi le domande, ordunque, non ti temo.

VECCHIO: Come accidenti te chiami?

LANCILLOTTO: Il mio nome è Sir Lancillotto di Camelot.

VECCHIO: Che cazzo vai cercando?

LANCILLOTTO: Io cerco solo il Graal.

VECCHIO: E che cosa sei pronto a dare? Eh?

LANCILLOTTO: Il cuore.

VECCHIO: Bravo fesso. Passa pure, praticamente, no?

LANCILLOTTO: Grazie. Molto gentile.

ROBIN: Ma è facile.

VECCHIO: Allegrìa, allegrìa! Se vuoi attraversare questo ponte devi rispondere alle mie tre domande.

ROBIN: Ai, ai, ai.

VECCHIO: Praticamente. Sei pronte cavalcante?

ROBIN: Fammi le domande, ordunque, non ti temo.

VECCHIO: Come accidenti te chiami?

ROBIN: Sir Robin di Camelot.

VECCHIO: Che bicazzo vai cercando?

ROBIN: Io cerco solo il Graal.

VECCHIO: Che cosa saresti pronto a dare? Praticamente, no?

ROBIN: Il cuore. Di Lancillotto. Nooo!

VECCHIO: Allegrìa! Come accidenti te chiami?

GALAHAD: Sir Galahad di Camelot.

VECCHIO: Che stracazzo vai cercando?

GALAHAD: Io cerco il Graal.

VECCHIO: Che cosa sei pronto a dare?

GALAHAD: Il culo. No, il cuore! Aaah!

VECCHIO: Allegrìa! Qual è il tuo nome?

ARTÙ: Io sono Artù, re dei Bretoni.

VECCHIO: Che strabiccazzo vai cercando?

ARTÙ: Io cerco solo il Graal.

VECCHIO: Qual è la velocità massima che può raggiungere una rondine?

ARTÙ: Beh, dipende. Una rondine africana o europea?

VECCHIO: Boh? Praticamente, no? Che ne so? Aaah!

BEDEVERE: Eh, la peppa, ma come siete istruito.

ARTÙ: Beh, sai, facendo il militare si impara di tutto.

5.10.1. Intratextuelle Translatkohärenz

In dieser Szene basiert die Komik vor allem auf der Verwendung der Vulgärsprache sowie auf Illusionsbrüchen bzw. Anspielungen auf italienische Berühmtheiten. In der ersten Aussage des Brückenwächters sind zwei Anspielungen enthalten, welche im Laufe der ganzen Szene mehrmals wiederholt werden. Mit dem *frame* „Allegria“ wird der erste Illusionsbruch erzielt, indem auf Mike Bongiorno angespielt wird, welcher als berühmtester und beliebtester Fernseh- bzw. Quizmoderator des italienischen Fernsehens galt. Das Wort „Allegria“ (Fröhlichkeit) wurde von Mike Bongiorno mit der Bedeutung „Kopf hoch“ bzw. „Sei guten Mutes“ als Begrüßung benutzt und wurde zu einem seiner Markenzeichen. Da Mike Bongiorno in Italien eine sehr berühmte Persönlichkeit war, kann man davon ausgehen, dass die Anspielung ohne Probleme verstanden werden kann. Komische Effekte entstehen somit aus dem Illusionsbruch sowie aus der Tatsache, dass der Wächter, der Fragen stellt, mit einem Quizmoderator verglichen wird. Gleich nach der wiederholten Begrüßung („Allegria, allegria!“) kommt eine weitere Anspielung vor: Mit dem *frame* „Praticamente no“ (grundsätzlich nicht) wird auf eine weitere berühmte Persönlichkeit angespielt. „Praticamente no“ (1976) ist der Titel eines Lieds (und später, im Jahre 1978, Titel eines Albums) von Pippo Franco, einem italienischen Kabarettisten, Komiker, Schauspieler und Sänger. Es handelt sich um ein beabsichtigt dummes und unsinniges Lied, das der absurden Komik zugerechnet werden kann. Anzumerken ist, dass Pippo Franco ein der Mitglieder der Varieté-Truppe „Bagaglino“ (vgl. 4.2.3) war, die die italienische Synchronfassung erstellte. Die Äußerung „Praticamente no“ verursacht hier zwar einen zeitlichen Bruch, indem sie auf ein Lied der 70er Jahre verweist, ergibt jedoch in diesem Kontext keinen Sinn. Während in der vorherigen Anspielung auf Mike Bongiorno komische Effekte aus dem Vergleich bzw. der Verbindung zwischen dem Quizmoderator und dem Wächter entstehen, scheint hier der Verweis auf Pippo Franco und auf seine unsinnige Musik eher Selbstzweck zu sein. Darüber hinaus ist fraglich, ob die Anspielung verstanden werden könnte, da das Lied kaum bekannt ist. Pippo Franco genoss tatsächlich als Sänger nie einen so großen Bekanntheitsgrad wie als Kabarettist bzw. Komiker. Daraus resultiert, dass der verwendete *frame* keine kohärente *scenes* hervorrufen und der gewünschte komische Effekt nicht zustande kommen kann.

Die zwei erwähnten inkongruenten Elemente kommen im Laufe der Szene mehrmals vor; aus diesem Grund kann man von einer seriellen Okkurrenz der Inkongruenz (vgl. 2.3.3.3) sprechen. Anzumerken ist, dass bei den Stellen, an denen der Wächter „Allegria“ ausspricht, keine Gestensynchronität besteht. Der Wächter hebt den Arm und die Hand, um die Ritter aufzuhalten, was zur höflichen Begrüßung in Widerspruch steht. Daraus ergibt sich, dass die Aussage etwas seltsam wirkt und das filmische Illusionserlebnis gestört wird. Ein großer Teil der Komik basiert auf der Verwendung der Vulgärsprache. Als der Wächter den Rittern die Fragen stellt, verwendet er fast immer Schimpfwörter: „Come accidenti te chiami?“ („Wie zum Teufel heißt du?“), „Che cazzo vai cercando?“ („Was zum Teufel suchst du?“). Der komische Effekt wird dadurch verstärkt, dass die Frage „Che cazzo vai cercando?“ bei jeder

Wiederholung mittels verschiedener Präfixe des Wortes „cazzo“ verändert wird. Es handelt sich allerdings um erfundene Wörter, da die Präfixe „bi-“, (doppelt) und „stra-“, (außer) normalerweise nur in Verbindung mit Adjektiven benutzt werden. Da dieses inkongruente Element mehrmals und mit Variationen vorkommt, kann man von einer modifizierten seriellen Okkurrenz sprechen. Als dritte und letzte Frage, fragt der Wächter, was die Ritter für den Gral opfern würden: „Che cosa sei pronto a dare?“. Sir Lancelot antwortet, er würde sein Herz („il cuore“) opfern und der Wächter erlaubt ihm, die Brücke zu überqueren. Sir Robin und Sir Galahad werden hingegen in die Schlucht geworfen, weil sie „falsch“ antworten: Ersterer sagt, er würde Lancelots Herz opfern, während Sir Galahad „il culo“ (den Arsch) antwortet. Danach korrigiert er sich („No, il cuore!“), wird aber ohnehin in die Schlucht geworfen. Daraus wird ersichtlich, dass nicht nur der Wächter, sondern auch die Ritter die Rolle von *funny men* verkörpern. Als König Artus an der Reihe ist, fragt ihn der Wächter, was die maximale Geschwindigkeit einer Schwalbe sei: „Qual è la velocità massima che può raggiungere una rondine?“. Diese Inkongruenz wird mit hartem Einsatz eingeführt und, aufgrund des hohen Grads der Abweichung von der Erwartung, spielt sie eine tragende Rolle bei der Erzeugung von Komik. Damit wird außerdem auf die Kokosnuss-Schwalbe-Diskussion der ersten Szene angespielt (vgl. 5.3), was die komische Wirkung verstärkt. Die Erwartung der ZuschauerInnen wird danach wieder gebrochen, als Artus die bereits unerwartete Frage des Wächters mit der Gegenfrage, ob es sich um afrikanische oder europäische Schwalbe handle, beantwortet: „Beh, dipende. Una rondine africana o europea?“. Der Wächter kann die Gegenfrage nicht beantworten und wird auch in die Schlucht geworfen. Die Szene endet mit einer Anmerkung von Sir Bedemir über das beeindruckende Wissen des Königs in Bezug auf die Schwalben; dieser behauptet, er habe darüber während seines Militärdienstes gelernt: „Beh, sai, facendo il militare si impara di tutto.“ Diese letzte Inkongruenz, die mit hartem Einsatz eingeführt wird, erzeugt einen weiteren Illusionsbruch zwischen Mittelalter und Gegenwart und ist auch der Humorform Nonsense zuzuführen, welche die ganze Szene kennzeichnet. Trotz der fehlenden Gestensynchronität und der schwer verständlichen Anspielung auf das Lied, kann man feststellen, dass die gesamte Szene lustig wirkt.

Englischer Dialog:

<p>KEEPER: Stop! Who would cross the Bridge of Death must answer me these questions three, 'ere the other side he see.</p> <p>LAUNCELOT: Ask me the questions, bridge-keeper. I'm not afraid.</p> <p>KEEPER: What is your name?</p> <p>LAUNCELOT: My name is Sir Launcelot of Camelot.</p> <p>KEEPER: What is your quest?</p> <p>LAUNCELOT: To seek the Holy Grail.</p>

KEEPER: What is your favourite colour?
 LAUNCELOT: Blue.
 KEEPER: Right. Off you go.
 LAUNCELOT: Oh, thank you. Thank you very much.
 ROBIN: That's easy!
 KEEPER: Stop! Who approaches the Bridge of Death must answer me these questions three, 'ere the other side he see.
 ROBIN: Ask me the questions, bridge-keeper. I'm not afraid.
 KEEPER: What is your name?
 ROBIN: Sir Robin of Camelot.
 KEEPER: What is your quest?
 ROBIN: To seek the Holy Grail.
 KEEPER: What is the capital of Assyria?
 ROBIN: I don't know that! Auuuuuuuugh!
 KEEPER: Stop! What is your name?
 GALAHAD: Sir Galahad of Camelot.
 KEEPER: What is your quest?
 GALAHAD: I seek the Holy Grail.
 KEEPER: What is your favourite colour?
 GALAHAD: Blue. No yel-- Auuuuuuuugh!
 KEEPER: Heh heh. Stop! What is your name?
 ARTHUR: It is Arthur, King of the Britons.
 KEEPER: What is your quest?
 ARTHUR: To seek the Holy Grail.
 KEEPER: What is the air-speed velocity of an unladen swallow?
 ARTHUR: What do you mean? An African or European swallow?
 KEEPER: What? I don't know that! Auuuuuuuugh!
 BEDEMIR: How do you know so much about swallows?
 ARTHUR: Well, you have to know these things when you're a king you know.

5.10.2. Intratextuelle Kohärenz des Ausgangstextes

In der Originalfassung werden komische Effekte fast ausschließlich durch die Humorform Nonsense erzielt. Im Gegensatz zum Translat bestehen hier weder zeitliche Brüche zwischen Mittelalter und Gegenwart noch Anspielungen auf Berühmtheiten. Die Struktur des Dialogs sowie die seltsamen Fragen seitens des Wächters können wie beim Translat zwar das Wissensmuster über Quiz-Shows aktivieren und somit Illusionsbrüche erzeugen, die Verweise sind allerdings nicht so deutlich wie bei der italienischen Fassung. Die komische Wirkung ist also vielmehr auf das Einsetzen absurder Komik sowie auf den hohen Grad der Abweichung

von der Erwartung zurückzuführen. Dies spiegelt sich insbesondere in den unsinnigen Fragen des Wächters, wie beispielsweise „What is your favourite colour?“. Als die anderen Ritter merken, dass die Fragen lächerlich einfach sind, fassen sie Mut und treten nacheinander hervor. Sir Robin, der aber eine viel schwierigere Frage antworten muss („What is the capital of Assyria?“) scheitert und wird in die Schlucht geworfen. Absurderweise gelingt es Sir Galahad nicht, die Frage über seine Lieblingsfarbe richtig zu beantworten und daher steht ihm dasselbe Schicksal von Sir Robin zu. An diesem Punkt bringt der Wächter eine weitere Inkongruenz ein, die wie die anderen sprachlich und mit hartem Einsatz eingeführt wird: „What is the air-speed velocity of an unladen swallow?“. Wie bereits erwähnt, werden die aus dieser Inkongruenz entstehenden komischen Effekte dadurch verstärkt, dass der Wächter auf die Diskussion der Szene „Coconuts“ verweist. Als König Artus mit der Gegenfrage „What do you mean? An African or European swallow?“ antwortet, sorgt dies für Erheiterung, da mit der Erwartungshaltung der RezipientInnen gespielt wird. Daraus wird ersichtlich, dass die inkongruenten Elemente in modifizierter serieller Okkurrenz vorkommen, da sie nicht immer gleich sind, sondern mit Variationen auftreten. Auf der Grundlage der analysierten Inkongruenzen kann man zu dem Schluss kommen, dass die meisten Aussagen dieser Szene der Humorform Nonsens zuzuführen sind. Des Weiteren trägt auch hier wie im Translat der hohe Grad der Abweichung von der Erwartung dazu bei, komische Effekte zu erzeugen. In Bezug auf die Trägerschaft der Inkongruenzen, kann man feststellen, dass der *funny man* hauptsächlich von dem Brückenwächter übernommen wird, wobei auch Artus am Ende der Szene ein inkongruentes Element in die Diskussion einbringt. Es besteht auf jeden Fall ein Kontrast zwischen den *funny men* und den *straight men*, deren Rolle von den Rittern verkörpert wird. Wie im Laufe der Analyse bereits angeführt, trägt dieser Kontrast zur Verstärkung des komischen Effektes bei. Die gesamte Szene wirkt lustig und kohärent und spiegelt die charakteristische Absurdität des pythonesken Humors wider.

5.10.3. Intertextuelle Kohärenz

Sowohl im Original als auch in der Synchronfassung werden komische Effekte durch die Verwendung der Humorform Nonsens erzielt. Aus dem Vergleich der beiden Szenen wird allerdings auf den ersten Blick sichtbar, dass während der Nonsens in der Originalfassung den Kern der Komik darstellt, dieser in der italienischen Fassung abgeschwächt und teilweise durch andere Mittel ersetzt wird. Stattdessen werden oft Illusionsbrüche, vulgäre Ausdrücke und Anspielungen auf Italien bzw. italienische berühmte Personen verwendet. Daraus ergibt sich, dass die typischen Merkmale des pythonesken Humors eher in den Hintergrund rücken. Obwohl es in beiden Fassungen gelingt, die ZuschauerInnen zum Lachen zu bringen, stellt sich die Frage, warum der Nonsens ohne ersichtlichen Grund abgemildert wurde. Während dies bei anderen Humorformen wie schwarzer Humor oder Grausamkeit verständlich wäre, da sie die Moral des italienischen Publikums verletzen könnten, entspricht der Nonsens auch

dem Geschmack des Zielpublikums. In anderen Szenen, wie z.B. „Coconuts“, „The Black Knight“ und „Tim the Enchanter“, werden sogar zusätzliche absurde Elemente hinzugefügt, die im Original nicht enthalten waren. Ein Teil der mit Nonsens verbundenen Komik geht somit in der Synchronfassung verloren. Aus dem Vergleich der Szenen wird auch ersichtlich, dass die italienische Fassung zahlreiche Schimpfwörter enthält, die im Original nicht vorkommen. Wie bereits erwähnt, wird die Vulgärsprache als Mittel zur Erzeugung von Komik angewandt. Obwohl sie dem Geschmack des Zielpublikums entspricht, wirkt dies sich auf die gesamte Szene negativ aus, da sie auf niedrigerem Niveau rezipiert wird. Wie oben erwähnt, trägt der Kontrast zwischen *funny men* und *straight men* in der Originalfassung zur Verstärkung des komischen Effektes bei. Aufgrund der Abänderungen in der italienischen Fassung kommt dieser Kontrast nicht zustande, was die komische Wirkung reduziert.

6. Zusammenfassung

Diese Masterarbeit beschäftigte sich mit der Humorübersetzung bei audiovisuellen Texten. Wie im Laufe der Arbeit erwähnt, stellt die Humorübersetzung bei Filmen eine doppelte Herausforderung für ÜbersetzerInnen dar, da sie nicht nur mit den Einschränkungen und der semiotischen Komplexität von audiovisuellen Texten, sondern auch mit der Vielschichtigkeit und der Kulturspezifität des Humors konfrontiert werden. Ziel dieser Masterarbeit war, diese Thematik zu erörtern und zu untersuchen, inwiefern Humor übersetzt bzw. angepasst werden kann. Es sollte außerdem festgestellt werden, ob zwischen Original- und Synchronfassung Funktionskonstanz besteht, d.h. ob das italienische Publikum genauso unterhalten wird, wie das englische.

Um die Übersetzung beurteilen zu können, mussten zunächst die translationswissenschaftlichen Theorien und Konzepte dargelegt werden, auf die sich die vorliegende Arbeit stützt. Aus diesem Grund wurden im ersten Kapitel die Theorien von Vermeer/Reiß und Holz-Mänttari sowie Ammanns übersetzungskritisches Modell präsentiert. Nach diesen funktionalen Translationstheorien und Modellen wird die Übersetzung nicht nur als reine sprachliche Übertragung, sondern als komplexe, interkulturelle Handlung betrachtet, in der auch kulturelle Aspekte und unterschiedliche Rezeptionsbedingungen berücksichtigt werden müssen. Da Humor ein sehr komplexes und in hohem Maße kulturspezifisches Phänomen ist, scheinen diese funktionsorientierten Theorien für die Analyse von „Monty Python and the Holy Grail“ geeignet zu sein. Ausgehend von Ammann's Modell war es somit möglich, die italienische Synchronfassung im Sinne der Skopostheorie zu analysieren. Das zweite Kapitel beschäftigte sich mit Humor sowie dessen Analyse und Übersetzung. Dabei wurde auf Brocks Modell zur Analyse von Inkongruenzen eingegangen, welches ermöglichte, Schlüsse über die verwendeten Strategien zur Erzeugung von Komik in Original- und Synchronfassung zu ziehen und daher für die Analyse der vorliegenden Arbeit von zentraler Bedeutung war. Im dritten Kapitel wurde ein Überblick über die Entwicklung audiovisueller Übersetzung sowie die verschiedenen theoretischen Ansätze und Übertragungsarten gegeben. Danach wurde auf die Filmsynchronisation und auf die Humorübersetzung bei audiovisuellen Texten eingegangen. Hier wurde die polysemiotische Natur des Mediums Film erörtert, bei dem nicht nur verbale, sondern auch nonverbale Aspekte wie Mimik und Gestik berücksichtigt werden müssen, worauf auch bei der Analyse Rücksicht genommen wurde. Nach der Vorstellung des Korpus im vierten Kapitel erfolgte die Analyse nach den Modellen von Ammann und Brock.

Aus dem Vergleich zwischen Original- und Synchronfassung wird ersichtlich, dass Komik häufig durch unterschiedliche Mittel erzeugt wird. In der Originalfassung basiert z.B. ein großer Teil der Komik auf der Tatsache, dass König Artus nicht erkannt wird und somit seine Identität mehrmals verkünden muss, obwohl seine Figur in Großbritannien eine sehr hohe Bekanntheit genießt. Dies kommt in der italienischen Fassung nicht so stark zum Ausdruck.

Der Grund dafür liegt wahrscheinlich darin, dass die Heldenfigur von König Artus damals in Italien nicht so bekannt wie in Großbritannien war. Im Laufe der Jahre hat sich die Situation dank den vielen Filmproduktionen über Artus und die Gralssage geändert. Damals entschied man sich jedoch für ein anderes Mittel zur Erzeugung komischer Effekte, und zwar für die Darstellung Artus' als *funny man*. Während Artus in der Originalfassung durchweg ernst bleibt – auch wenn er in komische Diskussionen und Situationen einbezogen wird – weist er in der Synchronfassung oft Züge des *funny man* auf, da er Inkongruenzen in die Szenen einbringt. Daraus ergibt sich, dass der Kontrast zwischen *funny man* und *straight man*, der eine wichtige Rolle beim Erzielen komischer Effekte spielt, oft nicht zustande kommt. Die Komik, die aus diesem Kontrast resultieren würde, geht somit in der Synchronfassung verloren.

Aus der Gegenüberstellung von Original- und Synchronfassung geht außerdem hervor, dass der englische bzw. pythoneske Humor stark abgeändert wurde und dass die im Original verwendeten Techniken oft durch andere Mittel ersetzt wurden. Während im Original humoristische Effekte ausschließlich durch typische englische Humorformen wie z.B. Nonsens, Bathos und schwarzer Humor erzielt wurden, fanden in der italienischen Fassung auch die folgenden Mittel Anwendung: zeitliche Illusionsbrüche durch Anspielungen auf italienische Berühmtheiten und auf die italienische Kultur im Allgemeinen, vulgäre Sprache, Wortspiele, Sexualisierung der Dialoge und Verwendung von Sprachvarietäten zur Erstellung regionaler Karikaturen. Sowohl die Anspielungen als auch die verwendeten Dialekte stellen jedoch häufig ein Problem für das Verständnis dar. Da die Funktion des Filmes darin besteht, die ZuschauerInnen zu unterhalten und zum Lachen zu bringen, soll die italienische Fassung wünschenswerterweise ein breites Publikum ansprechen und für das Zielpublikum verständlich und kohärent sein. Aufgrund der dialektalen Ausdrücke und der teilweise undeutlichen Anspielungen sind jedoch die meisten ZuschauerInnen nicht in der Lage, kohärente *scenes* aufzubauen, wodurch die intratextuelle Kohärenz gefährdet wird. Dies wirkt sich natürlich auf die Funktion der Unterhaltung negativ aus.

Wie aus der Analyse hervorgeht, wird die Verwendung der Vulgärsprache – wie auch der oben erwähnten Dialekte und regionalen Akzente – als durchgängige Strategie zur Erzielung komischer Effekte eingesetzt. Dabei wird versucht, dem Geschmack des italienischen Publikums entgegenzukommen und Mittel zum „sicheren Lachen“ anzuwenden. Der exzessive Gebrauch von Kraftausdrücken wirkt sich jedoch auf den Film negativ aus, welcher als eine Art italienisches „B-Movie“ empfunden und auf niedrigerem Niveau rezipiert wird.

Die Komikerfahrung des italienischen Publikums unterscheidet sich somit erheblich von der des englischen Publikums. Dabei spricht Morini (vgl. URL: intralinea) von einer Versetzung des Handlungskontextes vom englischen zum italienischem Hintergrund. Aus der Analyse wird nämlich ersichtlich, dass der englische bzw. pythoneske Humor auch dort abgeändert wurde, wo die Beibehaltung der im Original verwendeten Humorformen die Funktionskonstanz nicht gefährdet hätte. Im Großen und Ganzen wirkt die italienische

Fassung noch lustig, der „Grundtenor“ des Filmes wurde allerdings komplett abgeändert, sodass die typischen Merkmale des englischen bzw. pythonesken Humors in den Hintergrund rücken und der Film einen ganz anderen Beigeschmack aufweist. In diesem Zusammenhang merkt Morini (URL: intralinea) an:

Monty Python e il Sacro Graal is, in actual fact, so different a film from its source that it can be assigned to a different genre: while the English version is a parody of the Arthurian cycle, exploiting the potential absurdity of its model without explicitly comparing it with the here and now of twentieth-century England [...], the target film exploits the Arthurian myth for its own purposes (creating regional caricatures and alluding to contemporary Italian matters).

Eine humorerzeugende Strategie, die sowohl im Original als auch in der Synchronfassung anwesend ist, ist der Nonsens. Während im Nonsens des Originals eine gewisse Sinnstiftung besteht, wird dieser in der italienischen Fassung allerdings oft so sehr übertrieben, bis kein logischer Faden mehr erkennbar ist. Dies hat auf die Gesamtszene einen negativen Einfluss, denn dadurch wird die intratextuelle Kohärenz gestört und die Szene wirkt somit weniger lustig. Die Anpassung anderer Humorformen kann hingegen als gelungen betrachtet werden, wie z.B. im Fall vom schwarzen Humor und Grausamkeit. Da diese Humorformen den italienischen RezipientInnen weniger geläufig sind und ihre Moral verletzen könnten, werden sie in der italienischen Fassung abgeschwächt und somit an den Geschmack des Zielpublikums angepasst.

Da die intratextuelle Kohärenz an mehreren Stellen gefährdet und der Skopos der Unterhaltung nicht vollständig erfüllt wurde, kann die italienische Synchronfassung von „Monty Python and the Holy Grail“ im Sinne der Skopostheorie nur als teilweise gelungene Übersetzung bezeichnet werden. Die Synchronfassung illustriert auf exemplarische Weise die Dynamik und die Einbettung von Humor in einem zeitlichen Kontext. Wenn eine solche Anpassung in den 70er Jahren als akzeptabel betrachtet werden konnte, wäre diese heute nicht mehr denkbar, da der pythoneske und der englische Humor heutzutage in Italien viel bekannter und geläufiger ist, was auf zahlreiche Produktionen wie z.B. „Mr. Bean“, „Blackadder“ und „Little Britain“ (um nur einige zu nennen) zurückzuführen ist. Dazu schreibt Morini (URL: intralinea):

Such a film as Monty Python e il Sacro Graal was perhaps appropriate for 1974, when the Monty Python were unknown in Italy and their brand of humour might have gone unappreciated: but it is fairly evident that in today's DVD market, the choice of leaving the original dubbing untouched runs the risk of alienating the comic group's natural public.

Die damals erstellte Synchronfassung entspricht den Erwartungen der heutigen „Modell-ZuschauerInnen“ nicht und würde daher nicht mehr funktionieren. Die Unzufriedenheit des italienischen Publikums bezüglich der Synchronfassung von „Monty Python and the Holy Grail“ spiegelt sich in den zahlreichen Rezensionen und Kommentaren in Internetforen, wo

die Fans eine „treuere“ Version des Filmes bzw. Anpassung des pythonesken Humors fordern. Einige Fans haben sogar ein Fandub-Projekt vorgeschlagen, um eine Neusynchronisation des Filmes zu erstellen (vgl. URL: doppiaggiitalioti.wordpress.com).

Diese Synchronfassung ist nicht nur ein Beispiel für Humorübersetzung in einem zeitlichen Kontext, sondern auch für die „freiere“ Synchronisationspraxis in den 1970er Jahren und die (oft geringe) Rolle der RohübersetzerInnen beim Synchronisationsprozess. Eine engere Zusammenarbeit zwischen RohübersetzerInnen und SynchronautorInnen wäre daher wünschenswert. Dabei würde sich auch Zabalbeascoas Vorschlag, „Stylebooks“ über die Humortraditionen und Vorlieben der Ausgangs- und Zielkultur zu erstellen als sehr nützlich und hilfreich erweisen.

7. Bibliographie

Primärquelle:

DVD

Monty Python and the Holy Grail/Monty Python e il Sacro Graal. Komödie. Regie: Terry Gilliam, Terry Jones. Großbritannien 1975, 91 Minuten. Python (Monty) Pictures.

Sekundärliteratur:

Alò, Francesco. 2007. *Monty Python. La storia, gli spettacoli, i film*. Torino: Lindau.

Ammann, Margret. 1990. Anmerkungen zu einer Theorie der Übersetzungskritik und ihrer praktischen Anwendung. *TEXTconTEXT* 5, 209-250.

Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.

Attardo, Salvatore. 2001. *Humorous Texts: A semantic and pragmatic analysis*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Attardo, Salvatore/Raskin, Victor. 1991. Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model. *Humor: International Journal of Humor Research*, 4.3:4, 293-341.

Bleek, Volker. 2008. *Kommen wir nun zu etwas völlig anderem: 40 Jahre Monty Python*. Marburg: Schüren.

Bourke, John. 1965. *Englischer Humor*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Brock, Alexander. 1996. Wissensmuster im humoristischen Diskurs: Ein Beitrag zur Inkongruenztheorie anhand von Monty Python's Flying Circus. In: Kotthoff, Helga (Hg.) *Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 21-47

Brock, Alexander. 2004. *Blackadder, Monty Python und Red Dwarf. Eine linguistische Untersuchung britischer Fernsehkomödien*. Tübingen: Stauffenburg Verlag.

Brons, Kathleen. 2012. Dialekt als Synchronisationsproblem am Beispiel von Bienvenue chez les Ch'tis. In: Panier, Anne (Hg.) *Filmübersetzung: Probleme bei Synchronisation, Untertitelung, Audiodeskription*. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang.

Caillé, Pierre François. 1965. La traduction au cinéma. In: Italiaander, Rolf (Hg.). *Übersetzen. Vorträge und Beiträge vom Internationalen Kongreß literarischer Übersetzer in Hamburg 1965*. Frankfurt am Main: Athenäum Verlag, 116-122.

- Chaume Varela, Frederic. 1997. Translating non-verbal information in dubbing. In: Poyatos Fernando (Hg.) *Nonverbal Communication and Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 315-326.
- Chaume Varela, Frederic. 1998. Textual Constraints and the Translator's Creativity in Dubbing. In: Ozeroff-Beylord, Ann/Králová, Jana/Moser Mercer, Barbara. *Translator's Strategies and Creativity*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 15-23.
- Chaume Varela, Frederic. 2004. Synchronization in dubbing. A translational approach. In: Orero, Pilar. *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Chiaro, Delia. 2008. *Between text and image: updating research in screen translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Chiaro, Delia. 2010. *Translation, Humour and the Media*. London: Continuum.
- Del Corral, Irene. 1988. *Humor. When do we lose it?* Translation Review 27: 25-27.
- Delabastita, Dirk. 1989. Translation and mass-communication. *Babel* 35:4, 193-218.
- Díaz Cintas, Jorge. 2004. In search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation. In: Orero, Pilar. *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Díaz Cintas, Jorge. 2008. *The didactics of audiovisual translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Díaz Cintas, Jorge. 2009. *New trends in audiovisual translation*. Bristol: Multilingual Matters.
- Díaz Cintas, Jorge. 2010. *New insights into audiovisual translation and media accessibility: Media for All 2*. Amsterdam [u.a.]: Rodopi.
- Díaz Cintas, Jorge/ Remael, Aline. 2007. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.
- Díaz Cintas, Jorge/Orero, Pilar. 2010. Voiceover and dubbing. In: Gambier, Yves. *Handbook of translation studies*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Fillmore, Charles. 1977. Scenes-and-frames semantics. In: Zampolli, Antonio (Hg). *Linguistic structures processing*. Amsterdam: North Holland Verlag, 55-79.
- Fodor, István. 1976. *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Hamburg: Helmut Buske.

- Freud, Sigmund. 1940. *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewußten*. London: Imago Publishing.
- Gambier, Yves. 2003. Screen Transadaptation: Perception and Reception. *The Translator* 9:2, 171-189.
- Gambier, Yves. 2004. La traduction audiovisuelle: un genre en expansion. *Meta: Journal des traducteurs*, 4:1, 1-11.
- Gambier, Yves. 2008. Recent developments and challenges in audiovisual translation research. In: Chiaro, Delia (Hg.) *Between text and image: updating research in screen translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins, 11-33.
- Gambier, Yves. 2010. *Handbook of translation studies*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Gambier, Yves/Gottlieb, Henrik. 2001. *(Multi) media translation: concepts, practices, and research*. Amsterdam [u.a.]: Benjamins.
- Gelfert, Hans-Dieter. 2007. *Madam I'm Adam. Eine Kulturgeschichte des englischen Humors*. München: Beck.
- Göhring, Heinz. 1978. Interkulturelle Kommunikation: Die Überwindung der Trennung von Fremdsprachen- und Landeskundeunterricht durch einen integrierten Fremdverhaltensunterricht. In: Kühlwein, W. und Raasch, A. (Hrsg.). *Kongreßberichte der 8. Jahrestagung der Gesellschaft für Angewandte Linguistik GAL e.V. Mainz 1977*. Stuttgart: Hochschulverlag, 9-14.
- Gottlieb, Henrik. 2002. Untertitel: Das Visualisieren filmischen Dialogs. In: Friedrich, Hans-Edwin (Hg.) *Schrift und Bild im Film*. Bielefeld: Aisthesis-Verl.
- Gottlieb, Henrik. 1994. Subtitling: People Translating People. In: Dollerup, Cay/Lindegaard Annette (Hg.) *Teaching translation and interpreting 2. Insights, Aims, Visions*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Grice, H. Paul. 1975. Logic and conversation. In: Cole, Peter/Morgan, Jerry L., *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. New York: Academic, 41-58.
- Hein, Kerstin. 2006. *Hybride Identitäten*. Bastelbiografien im Spannungsverhältnis zwischen Lateinamerika und Europa. Bielefeld: Transcript.

- Herbst Thomas. 1994. *Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien*. Tübingen: Niemeyer.
- Hesse-Quack, Otto. 1969. *Der Übertragungsprozeß bei der Synchronisation von Filmen. Eine interkulturelle Untersuchung*. München: Reinhardt.
- Hickey, Leo. 1998. *The pragmatics of translation*. Clevedon [u.a.]: Multilingual Matters.
- Holz-Mänttari, Justa. 1984. *Translatorisches Handeln: Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Ivarsson, Jan. 1992. *Subtitling for the media: a handbook of an art*. Stockholm: Transedit.
- Jüngst, Heike. 2010. *Audiovisuelles Übersetzen: ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Kleiber, Georges. 1993. *Prototypensemantik. Eine Einführung*. Tübingen: Narr Verlag.
- Kotthoff, Helga. 1996. *Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Lambert, José/Delabastita, Dirk. 1996. La traduction de textes audiovisuels: modes et enjeux culturels. In: Gambier, Yves (Hg.): *Les transferts linguistiques dans les médias audiovisuels*. Lille: Presses Univ. du Septentrion.
- Luyken, Georg-Michael. 1991. *Overcoming language barriers in television: dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: European Inst. for the Media.
- Manhart, Sybille. 2000. When words collide: Betrachtungen über fremde Kulturen im filmtranslatorischen Handlungsgefüge. In: Snell Hornby, Mary (Hg.). *Translationswissenschaft. Festschrift für Mary Snell-Hornby zum 60. Geburtstag*. Tübingen: Stauffenburg, 167-181.
- Maier, Wolfgang. 1997. *Spielfilmsynchronisation*. Frankfurt am Main/Wien [u.a.]: Lang.
- Manhart, Sybille. 1996. Zum übersetzungswissenschaftlichen Aspekt der Filmsynchronisation in Theorie und Praxis: eine interdisziplinäre Betrachtung. Wien: Dissertation an der Universität Wien.
- Martínez, Xènia. 2004. Film dubbing. Its process and translation. In: Orero, Pilar (Hg.) *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Mayoral, Roberto/Kelly, Dorothy/Gallardo, Natividad. 1988. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives in Translation. *Meta: Journal des traducteurs*. 33:3, 356-367.

- McGhee, Paul E. 1979. *Humor: its origin and development*. San Francisco: Freeman.
- Monty Python. 2004. *The Pythons' autobiography*. London: Orion Books.
- Morini, Massimiliano. 2009. Jerry Lee Lewis or Claudio Villa? Textual Pragmatics and the Translation of Python Humour. In: *inTRAlinea Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia*.
- Müller, Beate. 1994. *Komische Intertextualität. Die literarische Parodie*. Diss. Trier: WVT, Wiss. Verl. Trier.
- Müller, Jörg-Dietmar. 1982. *Die Übertragung fremdsprachigen Filmmaterials ins Deutsche: Eine Untersuchung zu sprachlichen und aussersprachlichen Einflussfaktoren, Rahmenbedingungen, Möglichkeiten und Grenzen*. Diss. Regensburg: Universität Regensburg.
- Nash, Walter. 1985. *The language of humour. Style and technique in comic discourse*. London: Longman.
- Nicolson, Harold. 1956. *The English sense of humour: and other essays*. London: Constable.
- Orero, Pilar. 2004. *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Palin, Michael. 2007. *Diaries 1969-1979. The Python Years*. London: Orion Books.
- Pisek, Gerhard. 1994. *Die große Illusion: Probleme und Möglichkeiten der Filmsynchronisation; dargestellt an Woody Allens "Annie Hall", "Manhattan" und "Hannah and her sisters"*. Trier: WVT, Wiss. Verl. Trier.
- Pittler, Andreas P. 1997. *Monty Python: über den Sinn des Lebens*. München: Heyne.
- Raskin, Victor. 1985. *Semantic Mechanisms of Humour*. Boston: Reidel.
- Reinart, Sylvia. 2004. Zu Theorie und Praxis von Untertitelung und Synchronisation. In: Kohlmayer, Rainer (Hg.): *Literarisches und mediales Übersetzen*. Frankfurt am Main; Wien [u.a.]: Lang.
- Reiß, Katharina/Vermeer Hans J. 1984. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer.
- Remael, Aline. 2010. Audiovisual Translation. In: Gambier, Yves (Hg.). *Handbook of translation studies*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins, 12-17.
- Röhrich, Lutz. 1977. *Der Witz: Figuren, Formen, Funktionen*. 1. Auflage. Stuttgart: Metzler.
- Rojo Lopez, Ana Maria. 2002. Frame Semantics and the Translation of Humour. *Babel*, 48: 1, 34-77. Amsterdam: Benjamins.

- Rowe, Thomas L. 1960. The english dubbing text. In: *Babel*, 6:3, 116-120.
- Santana, Belén. 2004. Humor verstehen vs. Humor übersetzen – Vom Regen in die „Taufe“. *Hermes, Journal of Linguistics*, Bd. 33, 45-70.
- Santana López, Belén. 2006. *Wie wird das Komische übersetzt? Das Komische als Kulturspezifikum bei der Übersetzung spanischer Gegenwartsliteratur*. Berlin: Frank & Timme.
- Santana López, Belén. 2012. *Lachen - Humor - Komik: eine systematische Interkulturalitätsanalyse*. Berlin: Frank & Timme.
- Schmidt, Siegfried J. 2008. Komik und Humor – oder: Die unfreiwillige Komik der Komikforschung. In: Wende, Waltraud (Hg.) *Wie die Welt lacht. Lachkulturen im Vergleich*. Königshausen & Neumann: Würzburg, 282-303.
- Schopenhauer, Arthur (1873). *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Zweiter Band. Leipzig: Brockhaus.
- Snell-Hornby, Mary. 1986. *Übersetzungswissenschaft - Eine Neuorientierung. Zur Integrierung von Theorie und Praxis*. Tübingen: Francke.
- Snell-Hornby, Mary. 1995. *Translation studies: an integrated approach*. Amsterdam [u.a.]: John Benjamins.
- Snell-Hornby, Mary. 1996. "All the world's a stage": Multimedial Translation – constraint or potential? In: Heiss, Christine (Hg.) *Traduzione multimediale per il cinema, la televisione e la scena*. Bologna: Ed. CLUEB, Cooperativa Libr. Univ. Ed.
- Toepser-Ziegert, Gabriele. 1978. *Theorie und Praxis der Synchronisation*. Münster: Regensberg.
- Unger, Thorsten [Hrsg.]. 1995. *Differente Lachkulturen? Fremde Komik und ihre Übersetzung*. Tübingen: Narr.
- Vandaele, Jeroen. 1999. "Each Time We Laugh". Translated Humour in Screen Comedy. In: Jeroen Vandaele (Hg.) *Translation and the (Re)location of Meaning, Selected Papers of the CETRA Research Seminars in Translation Studies 1994-1996*. Lovain: Catholic University of Lovain, 237-272.
- Vandaele, Jeroen. 2002a. Introduction: (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator* 8: 2, 149-172.
- Vandaele, Jeroen. 2002b. Humour Mechanisms in Film Comedy. Incongruity and Superiority. *Poetics Today* 23: 2, 221-249.

- Vandaele, Jeroen. 2010. Humor in Translation. In: Gambier, Yves (Hg.) *Handbook of translation studies*. Amsterdam [u.a.]: Benjamins.
- Vannerem, Mia/Snell-Horby, Mary. 1986. Die Szene hinter dem Text: “scenes-and-frames semantics” in der Übersetzung. In: Snell-Horby, Mary (Hg.) *Übersetzungswissenschaft – eine Neuorientierung: zur Integrierung von Theorie und Praxis*. Tübingen: Francke, 184-205.
- Veiga, Maria José. 2009. The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *New trends in audiovisual translation*. Bristol [u.a.]: Multilingual Matters, 158-175.
- Vermeer, Hans J. 1986. Übersetzen als kultureller Transfer. In: Snell-Hornby, Mary (Hg.) *Übersetzungswissenschaft - Eine Neuorientierung. Zur Integrierung von Theorie und Praxis*. Tübingen: Francke, 30-53.
- Vermeer, Hans J. 1990a. *Kulturspezifität des translatorischen Handelns*: Vorträge anlässlich der GAL-Tagung 1989. Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen.
- Vermeer, Hans J. 1990b. *Skopos und Translationsauftrag: Aufsätze*. Heidelberg: Universität Heidelberg.
- Vermeer, Hans J. 1996. *A Skopos Theory of Translation*. Heidelberg: TextconText Verl.
- Vermeer, Hans J./Witte Heidrun. 1990. *Mögen Sie Zistrosen? Scenes & frames & channels im translatorischen Handeln*. Heidelberg: Groos.
- Welsch, Wolfgang. 2012. Transkulturalität. In: Kirloskar-Steinbach, Monika (Hg.) *Die Interkulturalitätsdebatte*. Freiburg im Breisgau [u.a.]: Alber Verl., 146-157.
- Wende, Waltraud. 2008. *Wie die Welt lacht: Lachkulturen im Vergleich*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Whitman-Linsen, Candace. 1992. *Through the Dubbing Glass: The Synchronization of American Motion Pictures into German, French, and Spanish*. Frankfurt: Peter Lang.
- Zabalbeascoa, Patrick. 1996. Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *The Translator*, special issue (Wordplay and Translation) 2: 2, 235-257.
- Zabalbeascoa, Patrick. 2005. Humor and translation – an interdiscipline. *Humor: International Journal of Humor Research*. 18: 2, 185-207.

Wörterbücher und Nachschlagewerke:

Buchers Enzyklopädie des Films. 1977. Liz-Anne (Hg.): Ed. der dt. Ausg. von Wolfram Tichy
Luzern [u.a.]: Bucher.

Duden. *Deutsches Universalwörterbuch*. 2007. Kunkel-Razum, Kathrin (Hg.). 6. Auflage.
Mannheim [u.a.]: Dudenverlag.

Duden. *Das Bedeutungswörterbuch*. 2010. Wermke, Matthias (Hg.). Mannheim [u.a.]:
Dudenverlag.

Metzler Lexikon Literatur. 2007. Ansgar Nünning (Hg.). 2. Auflage. Stuttgart, Weimar:
Metzler.

Internetquellen:

<http://cvc.cervantes.es/lengua/aproximaciones/hickey.htm> Stand: 12.01.2014

<http://www.cinemalia.it/film-censurati/brian-di-nazareth-2.html> Stand 03.08.2014

<https://doppiaggiitalioti.wordpress.com/category/progetti-e-collaborazioni/monty-python-and-the-quest-for-the-holy-fandub/> Stand: 05.09.2014

<http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/pull-the-other-leg-one-it-s-got-bells-on>
Stand: 11.08.2014

<http://www.ericidle.com/spamalot.html> Stand: 24.05.2014

http://www.imdb.com/title/tt0071853/releaseinfo?ref_=tt_ov_inf Stand: 24.05.2014

http://www.imdb.com/title/tt0071853/business?ref_=tt_dt_bus Stand: 24.05.2014

http://www.intralinea.org/specials/article/Jerry_Lee_Lewis_or_Claudio_Villa Stand:
24. 05.2014

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=deadpan> Stand: 13.08.2014

<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Yellow> Stand: 14.08.2014

<http://www.merriam-webster.com/dictionary/yellow> Stand: 30.08.2014

http://en.wikipedia.org/wiki/Azione_Cattolica Stand: 05.09.2014

http://it.wikipedia.org/wiki/Er_Monnezza Stand: 11.08.2014

8. Anhang

Abstract (Deutsch)

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Problematik der Humorübersetzung bei der Synchronisation. Aufgrund der Komplexität des Phänomens Humor und der polysemiotischen Natur audiovisueller Texte stellt die Humorübersetzung bei der Synchronisation eine große Herausforderung dar. Die Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzung bzw. Anpassung des englischen Humors werden am Beispiel des Filmes „Monty Python and the Holy Grail“ und dessen italienischer Fassung illustriert.

Die vorliegende Masterarbeit besteht aus sechs Kapiteln. Im ersten Kapitel werden die translationswissenschaftlichen Theorien und Konzepte präsentiert, die die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit bilden. Diese umfassen Reiß' und Vermeers Skopostheorie, Holz-Mänttäräs Theorie vom translatorischen Handeln und Ammanns übersetzungskritisches Modell. Dabei wird auch auf Fillmores Scenes-and-frames-semantics sowie Ecos Konzept vom Modell-Leser eingegangen. Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit Humor und dessen Übersetzung. Es werden die verschiedenen Humorthorien und Humoranalysemodelle sowie die für diese Arbeit relevantesten Humorformen vorgestellt. Dabei wird besonderes Augenmerk auf die Inkongruenztheorie und auf Brocks Modell zur Analyse von Inkongruenzen gerichtet. Das dritte Kapitel widmet sich der audiovisuellen Übersetzung. Zunächst wird ein Überblick über die Entstehungsgeschichte audiovisueller Übersetzung gegeben; danach wird auf die semiotische Komplexität des Mediums Film eingegangen. Anschließend wird das Hauptaugenmerk auf die verschiedenen theoretischen Ansätze sowie auf die Synchronisation und ihre Anforderungen gelegt. Im vierten Kapitel werden die Komikertruppe Monty Python und der Film präsentiert. Abschließend erfolgt die Analyse nach Ammanns übersetzungskritischem Modell und Brocks Modell zur Humoranalyse. Im sechsten und letzten Kapitel werden die Ergebnisse der Analyse besprochen und es wird festgestellt, ob skoposadäquat übersetzt wurde und wie der englische Humor am Zielpublikum angepasst wurde.

Abstract (Englisch)

The present paper deals with humour translation in film dubbing. Due to the complexity of humour and the polysemiotic nature of audiovisual texts, humour translation in film dubbing represents a huge challenge. The film “Monty Python and the Holy Grail” and its Italian dubbed version serve as an example to illustrate the possibilities and the limits of the translation and adaptation of English humour.

The present Master’s thesis consists of six chapters. The first chapter presents the theories and concepts of translation science that build the theoretical background of the present thesis. These include Reiß’s and Vermeer’s skopos theory, Holz-Mänttari’s theory of translational action and Ammann’s model of translation critique. Fillmore’s scenes-and-frames semantics and Eco’s concept of the "model reader" will be described as well. The second chapter deals with humour and its translation. The existing humour theories and humour analysis models as well as the most important humour forms will be presented. In this chapter special attention is paid to the incongruity theory and to Brock’s model of incongruity analysis. Chapter three is dedicated to audiovisual translation. It provides first of all an overview of the development and evolution of audiovisual translation; subsequently the complexity of the film medium will be discussed and special focus will be laid on film dubbing and its challenges. Chapter four presents the comic group Monty Python and the film “Monty Python and the Holy Grail”. In chapter five follows the analysis according to Ammann’s model of translation critique and to Brock’s model of humour analysis. In the sixth and last chapter the results of the analysis are discussed and it is determined whether the skopos has been fulfilled and how English humour has been adapted to the target audience.

Lebenslauf

Persönliche Daten:

Name: Raffaella Noto
Adresse: Hörnesgasse 4/16, 1030 Wien (Österreich)
Telefonnummer: 0676 – 4720146
E-Mail: raffaella.noto@gmx.at
Staatsangehörigkeit: Italienisch
Geburtsdatum und –ort: 27.09.1987, Padova (Italien)

Ausbildung:

2011–2014 Masterstudium Übersetzen Deutsch–Englisch. Zentrum für
 Translationswissenschaft (Universität Wien)

2006 – 2010 Bachelor “Mediazione Linguistica e Culturale“ (Sprachliche und
 kulturelle Vermittlungswissenschaft). Universität Padua (Italien)

2001 – 2006 Neusprachliches Gymnasium “Don Bosco”, Padova (Italien)

Arbeitserfahrung:

Seit 2012 Private Nachhilfe (Italienisch)

Seit Oktober 2014 Assistentin bei Irian Solutions, Wien (Österreich)

Juni 2009 Übersetzungspraktikum, Sprachenzentrum der
 Universität Padua (Italien)

Dezember 2007-Januar 2008 Verkäuferin und Promoter bei Modus Vivendi Srl,
 Noventa Padovana (PD), Italien

Juli 2005 Rezeptionistin (Praktikum), Hotel Leonardo da Vinci
 Monteortone di Teolo, Abano Terme (Italien)

Sprachkenntnisse

Italienisch	Muttersprache
Deutsch	fließend in Wort und Schrift
Englisch	fließend in Wort und Schrift
Französisch	Gute Grundkenntnisse

Andere Kenntnisse

EDV-Kenntnisse: Windows, Across, SDL Trados, Win-Caps