

„Heiraten“ oder „Hai raten“?

Eine Analyse der Translation deutscher Ambiguitäten in die Deutsche Gebärdensprache am Beispiel von Sascha Grammels Comedyprogramm

Bachelorarbeit
im BA-Studiengang Gebärdensprachdolmetschen

an der Hochschule Magdeburg-Stendal
Fachbereich Soziale Arbeit, Gesundheit & Medien

Eingereicht bei
Sandra Köchy (Erstgutachterin)
und Prof. Dr. Jens Heßmann (Zweitgutachter)

von
Gitta Weber
Matrikelnummer 20133297
gitta.weber@student.sgw.hs-magdeburg.de

Magdeburg, 21. Dezember 2016

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	1
Fragestellung	2
Inhalt der vorliegenden Arbeit.....	2
Hinweise	3
2 Linguistische Betrachtung von Ambiguitäten	5
2.1 Linguistische Betrachtung von Ambiguitäten der deutschen Lautsprache	5
2.2 Linguistische Betrachtung von Ambiguitäten der Deutschen Gebärdensprache ...	7
2.3 Zusammenfassung	8
3 Comedy und der Witz des ambigen Wortspieles.....	9
3.1 Comedy und Wortspiele	9
3.2 Die Ambiguität als spezielle Wortspielform	9
3.3 Wortspiele in der Deutschen Gebärdensprache.....	10
3.4 Zusammenfassung	11
4 Die Übersetzung von ambigen Wortspielen.....	12
4.1 Die (Un-)Übersetzbarkeit ambiger Wortspiele.....	12
4.1.1 Einzelsprachlichkeit und Wortspiel.....	12
4.1.2 Kontext und Kultur des Rezipienten	13
4.2 Der Übersetzungsprozess eines ambigen Wortspieles	13
4.2.1 Wortspielanalyse	14
4.2.2 Übersetzungsstrategien.....	15
4.2.3 Äquivalenz zwischen Original und Übersetzung	16
4.3 Zusammenfassung	17
5 Betrachtung ambiger Wortspiele am Beispiel von Sascha Grammels Comedyprogramm	18
5.1 Untersuchungsgegenstand: ambige Wortspiele.....	18
5.2 Hypothesen	18
5.3 Ablauf der Übersetzungsanalyse – Darstellung der Methode	19

5.4 Darstellungsform der Analyseergebnisse	21
5.5 Zusammenfassung	23
6 Ausführungen zu den Analyseergebnissen.....	24
6.1 Äquivalenz in Technik, Inhalt und Funktion (1.1a)	25
6.2 Äquivalenz in Inhalt und Funktion (Tabelle 2.1, 2.2a, 2.3)	26
6.3 Äquivalenz in Technik (Tabelle 3.1a, 3.1b)	30
6.4 Äquivalenz in Inhalt (Tabelle 4.1, 4.2a, 4.2b).....	32
6.5 Keine Äquivalenz (Tabelle 5.1).....	35
7 Interpretation der Analyseergebnisse	38
8 Fazit	47
Literaturverzeichnis	III
Anhang.....	VI

1 Einleitung

Im Laufe des Studiums Gebärdensprachdolmetschen begegnet man verschiedenen Herausforderungen. Eine davon ist die Übersetzung von mehrdeutigen Begriffen (Ambiguitäten). Dieses ist besonders herausfordernd, wenn gleichzeitig mehrere Bedeutungen eines Wortes realisiert werden können. Es ist eindrucksvoll, wenn eine ausgebildete Dolmetscherin solche Ambiguitäten innerhalb eines Auftrages übersetzt. Dieses Phänomen ließ sich bei der Verdolmetschung des Comedyprogramms von Sascha Grammel, einem Bauchredner, beobachten. Er hatte die Gebärdensprachdolmetscherin Savina Tilman beauftragt, sein Programm „keine Anhung“ [sic!] aus dem Deutschen in die Deutsche Gebärdensprache (DGS) zu übersetzen. In seinem Comedyprogramm verwendet Sascha Grammel mehrfach deutsche, ambige Wörter in Wortspielen. Diese Wortspiele werden jeweils in verschiedenen Kontexten genutzt. Sascha Grammel verwendet in seinem Bühnenprogramm, welches auf DVD (Grammel & Teschner, 2013) aufgezeichnet ist, verschiedene Puppen, mit denen er Dialoge zu führen scheint. Tatsächlich bewegt Sascha Grammel seine Lippen und nutzt seine normale Stimme, wenn sein Sprechpart gesprochen wird. Seine verstellte Stimme spricht mit verschiedenen Stimmklängen für die Puppen ohne Lippenbewegung. Stattdessen bewegen sich die Münder der Puppen passend zu dem Gesagten. Der Einfachheit halber wird diese vorgetäuschte Konversation im Folgenden wie eine tatsächliche Konversation behandelt. Zum besseren Verständnis werden an dieser Stelle die Puppen, mit denen Sascha Grammel zum Teil wortspielhafte Dialoge führt, chronologisch nach ihrem Auftreten in dem Programm vorgestellt. Die erste Puppe ist Frederic Freiherr von Furchensumpf, Frederic genannt. Es handelt sich bei der Puppe um eine Mischung aus Adler und Fasan, welche unter anderem durch einen schielenden Blick gekennzeichnet ist. Ein typischer Charakterzug des Gespräches zwischen Frederic und Sascha Grammel ist, dass Frederic Sascha Grammel nahezu durchgehend ärgert. Danach spricht Sascha Grammel mit einer Schildkröte namens Josie. Ihr Auftritt ist in diesem Programm von dem Thema Hochzeit geprägt, von dem Josie selbst jedoch noch keine Ahnung hat. Herr Schröder, ein Außerirdischer, und Ursula, seine Sternschnuppe, sind die weiteren Puppen. Zu Ursula ist zu sagen, dass sie während des ganzen Programms nur ein Wort sagt: „Exakt.“ Die letzte vorzustellende Puppe ist Huhn, ein blau gefiedertes Huhn, welches nicht spricht, sondern nur singt. Mit den beiden übrigen Puppen Prof. Dr. Peter Hacke und Außer Rüdiger wurde in diesem Programm kein Wortspiel verwendet.

Fragestellung

Die Grundlage der vorliegenden Arbeit bildet die Forschungsfrage: Wie können ambige Wortspiele aus dem Deutschen in die Deutsche Gebärdensprache übersetzt werden?

Das Datenmaterial, welches das Forschungsinteresse geweckt hatte, erwies sich als ein geeigneter Untersuchungsgegenstand für die Durchführung der Forschung. Zum ersten werden die beiden gesuchten Sprachen bedient: Sascha Grammel spricht Deutsch und Savina Tilmann übersetzt in die Deutsche Gebärdensprache. Zum zweiten werden in dem Programm mehrere Ambiguitäten wortspielhaft verwendet, sodass zwei Bedeutungen eines Wortes gleichzeitig verstanden werden können. Ambiguitäten werden häufig so in Wortspielen verwendet, dass mehrere Bedeutungen zu verstehen sind. Da dieses Phänomen oft eine belustigende Wirkung impliziert, ist das ambige Wortspiel ein beliebtes Stilmittel in der Comedy. Somit lag es nahe, die Ambiguitäten aus einem Comedyprogramm als Untersuchungsgegenstand zu wählen. Um den Rahmen der vorliegenden Forschung auf ein zu bewältigendes Maß einzugrenzen, wurde auf eine Art der Ambiguität eingegrenzt: die lexikalische Ambiguität. Diese wurde gewählt, da sie am besten in Wortspielen zu verwenden ist und somit einen großen Pool an Daten gewährleisten konnte. Zudem wurde sich für nur eine Art der Ambiguität entschieden, um möglichst einheitliche deutsche Wortspiele für die Untersuchung zu haben, damit der Vergleich der Übersetzungen ein möglichst deutliches Ergebnis liefern kann.

Zur Beantwortung der Forschungsfrage wird eine Analyse der ambigen, lautsprachlichen Wortspiele und deren gebärdensprachlichen Übersetzung durchgeführt. Die dafür notwendigen Analysekriterien orientieren sich an Heibert 1993.

Inhalt der vorliegenden Arbeit

Der Inhalt der vorliegenden Arbeit ist wie folgt gestaltet: Zunächst werden die Ergebnisse der Literaturrecherche mit den entsprechenden Belegen dargestellt. Dabei wird der Begriff *Ambiguität* definiert, um den Untersuchungsgegenstand in seinen Details verstehen zu können. Da es sich bei der Ambiguität um ein sprachliches Phänomen handelt, wird

die sprachwissenschaftliche Sicht dargelegt. Anschließend wird der Zusammenhang des sprachlichen Untersuchungsgegenstandes mit der Comedy und somit auch mit den Wortspielen aufgezeigt, so kann nachvollzogen werden, warum das Datenmaterial aus einer Comedyshow bezogen wurde. Danach wird die Übersetzung von ambigen Wortspielen behandelt. Dabei wird die Betrachtung von Übersetzungen zwischen Lautsprachen dargestellt. Auf dem in der Literaturrecherche gewonnenem Wissen wird die Vorgehensweise der Arbeit entwickelt, sowie die Hypothesen über den Ausgang dieser Arbeit aufgestellt. Anhand dieser Methode wurde die Analyse des Datenmaterials durchgeführt. Die einzelnen Ergebnisse sind in Tabellenform im Anhang dargestellt. Eine Auswahl der Analysebeispiele wird im Hauptteil erläutert. Diese werden nach Kriterien sortiert, die für die anschließende Interpretation sinnvoll ist. Diese Interpretation der Analyseergebnisse erfolgt in dem an die Darstellung der Analyseergebnisse anschließenden Kapitel. Zusammenfassend werden im Fazit die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit dargestellt. Anschließend werden weitere vertiefende Forschungsvorschläge unterbreitet. Im Anhang befinden sich die Konventionen, nach denen die gebärdensprachlichen Äußerungen glossiert wurden, sowie die Tabellen der Analysedarstellung.

Hinweise

Bevor mit der Darstellung der Ergebnisse der Literaturrecherche begonnen werden kann, müssen noch einige Anmerkungen erfolgen. Dabei handelt es sich um Themen, die für das richtige Verständnis der nachfolgenden Ausführungen zwar relevant sind, jedoch auf das Ergebnis der Analyse keine so große Auswirkung haben, als dass ihnen ein ganzes Kapitel gewidmet werden sollte.

Grundsätzlich bestehen Unterschiede zwischen Dolmetschen und Übersetzen. Dolmetschen ist als ein flüchtiges und im Nachhinein nicht mehr veränderbares Translat definiert, wohingegen Übersetzen eine fixierte Form mit der Möglichkeit der mehrfachen Überarbeitung eines Translates darstellt (Hillert & Leven, 2012, S. 427). Bei dem verwendeten Datenmaterial handelt es sich um ein auf Video fixiertes Translat. Savina Tilmann teilte mündlich mit, dass sie die Möglichkeit hatte, einzelne Passagen mehrfach aufzunehmen. Die Gebärdensprache besitzt keine konventionalisierte Schriftform. Dementsprechend kann die Übersetzung nicht vor der Aufnahme wörtlich fixiert, mehrfach

bearbeitet und während der Aufnahme vorgelesen werden. Somit handelt es sich bei dieser Art der Translation um eine Mischform zwischen Übersetzen und Dolmetschen. Eine verifizierte Einordnung würde den Rahmen der vorliegenden Arbeit überschreiten. Da die Analyse auf sprachwissenschaftlicher Basis erfolgt, hat die Entscheidung, ob es sich um eine Verdolmetschung, eine Übersetzung oder eine Mischform handelt, keinen Einfluss auf das Ergebnis dieser Arbeit. Demzufolge wird in der vorliegenden Arbeit nicht zwischen Dolmetschen und Übersetzen unterschieden und im Folgenden der Terminus *Übersetzen* verwendet. Die Berufsbezeichnung von Savina Tilmann, *Dolmetscherin*, wird in dieser Arbeit so beibehalten.

Ein zweiter Hinweis bezieht sich auf die Bilingualität der Gebärdensprachnutzer. Diese Sprachminderheit ist von der Lautsprache umgeben. Da die DGS keine konventionalisierte Schriftsprache hat, wird von den Gehörlosen im Alltag oft auf die Schriftsprache der sie umgebenden Lautsprache zurückgegriffen. Dabei ist die Lautsprach- oder Schriftsprachkompetenz der Gehörlosen unterschiedlich stark ausgeprägt. (Ebbinghaus, 2012, S. 225, 229; König & Schmaling, 2012, S. 341, 343)

Bei der Übersetzung von Wortspielen aus der deutschen Lautsprache kann es für einige Gehörlose ausreichen, das Wortspiel auf Deutsch zu lesen, um es vollständig zu verstehen. Für andere wäre vermutlich kein Verständnis durch den Rückbezug zur Lautsprache möglich und sie bräuchten eine vollständige Übersetzung. Da in dem verwendeten Datenpool verschiedene Rückbezüge auf die deutsche Lautsprache zu finden sind, müsste für die jeweiligen Beispiele noch einmal gesondert betrachtet werden, inwiefern diese Rückbezüge das Verständnis fördern oder vereiteln. Eine solche Überprüfung kann durch eine linguistische Analyse nicht geleistet werden. Es ist jedoch wichtig diese kulturellen Hinweise beim Lesen dieser Thesis zu kennen, um ein vollständiges Verständnis der Analyse zu gewährleisten.

In der vorliegenden Arbeit wird, außer bei eindeutiger Identifizierung eines bestimmten Geschlechtes, die maskuline Form verwendet, in die jegliche anderen Identifikationsmöglichkeiten miteingeschlossen sind.

Das Wort *gehörlos* wird in der vorliegenden Arbeit einheitlich für die gebärdensprachnutzenden Rezipienten der DVD angewandt.

2 Linguistische Betrachtung von Ambiguitäten

An dieser Stelle wird der zentrale Begriff dieser Arbeit, die Ambiguität, aus linguistischer Sicht erläutert. Zu diesem Zweck wird als Erstes eine kurze Definition des Begriffes gegeben. Anschließend werden die sprachwissenschaftlichen Grundlagen für die dann folgende, detaillierte, linguistische Betrachtung von Ambiguität dargelegt. Dabei liegt der Fokus auf die für diese Arbeit relevanten Formen der Ambiguität. Abschließend wird das bis dahin gewonnene Wissen in Bezug auf die Grammatik der Deutschen Gebärdensprache erläutert.

2.1 Linguistische Betrachtung von Ambiguitäten der deutschen Lautsprache

Der Ausdruck Ambiguität stammt etymologisch von dem lateinischen Wort *ambiguitās* ab, welches im Deutschen mit *Doppelsinn* übersetzt werden kann. Allgemein bezeichnet die Ambiguität diejenigen Wörter, denen jeweils mehrere Bedeutungen zugeordnet werden. (Bußmann, 2002, S. 75)

Um auf die Details von ambigen Ausdrücken eingehen zu können, sollen an dieser Stelle die Erläuterungen des Linguisten Ferdinand de Saussure zu der Struktur sprachlicher Zeichen aufgezeigt werden. De Saussure teilt das sprachliche Zeichen in zwei eng miteinander verknüpfte Seiten auf. Das Signifiant bezeichnet dabei die Ausdrucksseite, also das Lautbild beziehungsweise das Schriftbild eines Wortes. Das Signifié steht für die Bedeutung des Wortes, für den Inhalt, welchen die Sprachnutzer mit der Ausdrucksseite assoziieren. Die beiden Seiten sind zueinander arbiträr, was bedeutet, dass die jeweilige Form von Signifiant und Signifié einander nicht beeinflusst haben, sondern willkürlich zusammengehören. (Busch & Stenschke, 2014, S. 21, 22)

Die Verknüpfung der Bedeutung mit dem entsprechenden Ausdruck ist durch die zwischenmenschliche Kommunikation konventionalisiert worden. Menschen haben in ihrer Kommunikation innerhalb einer Sprache immer das gleiche Zeichen (Lautbild, Schriftbild) für eine bestimmte Bedeutung verwendet und so ist daraus ein sprachliches Zeichen

entstanden. Ist so ein konventionalisiertes sprachliches Zeichen einem Menschen bekannt, ist es ihm kaum möglich, das Signifiant dieses Zeichens zu hören oder zu lesen, ohne nicht in dem gleichen Augenblick eine Assoziation mit dem entsprechenden Signifié herzustellen. (Busch & Stenschke, 2014, S. 21 - 23)

In natürlich gewachsenen Sprachen besteht jedoch ein asymmetrisches Verhältnis zwischen Signifiant und Signifié, da es wesentlich mehr Dinge zu bezeichnen gibt, als Zeichen einer Sprache zur Verfügung stehen (Heibert, 1993, S. 22; Spillmann, 2001, S. 81). Werden entsprechend mit einem Signifiant mehrere Signifié verbunden, so spricht man von Ambiguität oder genauer gesagt von lexikalischer Ambiguität. Diese lässt sich in Polysemie und Homonymie unterteilen. Zwischen diesen beiden Begriffen existieren keine allgemeingültigen Unterscheidungskriterien. An dieser Stelle wird sich an dem von Busch und Stenschke genannten Kriterium orientiert: die Etymologie (Busch & Stenschke, 2014, S. 192). Diejenigen Lexeme, deren jeweilige Bedeutungen den gleichen etymologischen Ursprung haben, werden Polyseme genannt. Ein solches Polysem ist zum Beispiel das Wort *Bank*, welches zum einen ein Sitzmöbel und zum anderen ein Geldinstitut bezeichnet. Beide Bedeutungen gehen auf den Begriff für den langen Tisch der Geldwechsler im Mittelalter zurück, die *banca*. Die Lexeme, bei denen die jeweils unterschiedlichen Bedeutungen keine gemeinsame Grundbedeutung haben, werden als homonym bezeichnet. Ein Beispiel hierfür ist das Wort *Kiefer*, welches zum einen die Bedeutung *Nadelbaum* hat, die etymologisch von dem althochdeutschen Wort *kienforha* abstammt und zum anderen den *Kiefer* als *Knochen des Gesichtsschädels* bezeichnet, dessen Herkunft auf das mittelhochdeutsche Wort *kivel* zurückgeht. Tatsächlich ist die Zuordnung eines Lexems zu einem der beiden Typen der Ambiguität nicht immer eindeutig möglich, da eine gemeinsame Herkunft der Bedeutungen nicht immer sicher auszuschließen oder zu bestätigen ist. (Schwarz & Chur, 2007, S. 56; Busch & Stenschke, 2014, S. 192, 193)

Bei der Homonymie ist auf der Signifiant-Seite sowohl das Lautbild als auch das Schriftbild identisch. Unterarten der Homonymie sind zum einen die Homophonie, bei der nur die Lautbilder der ambigen Ausdrücke übereinstimmen, die Schreibweise jedoch verschieden ist. Ein Beispiel hierfür sind die Wörter *Rat* und *Rad*, die das identische Lautbild [ʀa:t] haben. Die andere Unterart der Homonymie ist die Homographie, welche die am-

bigen Ausdrücke bezeichnet, bei denen das Schriftbild gleich ist, sie jedoch unterschiedlich ausgesprochen werden. Das Wort *modern* ist ein Beispiel für die Homographie. Die beiden unterschiedlichen Lautbilder sind [mo:dərn] mit der Bedeutung gammeln oder faulen und [mo´dərn] mit der Bedeutung *zeitgemäß*. (Spillmann, 2001, S. 84)

In der natürlichen Kommunikation treten häufig Wörter auf, denen vom Rezipienten mehrere Bedeutungen zugeordnet werden können. Normalerweise können diese Ambiguitäten jedoch durch den Kontext aufgelöst (disambiguiert) und so Missverständnisse verhindert werden. (Heibert, 1993, S. 28)

2.2 Linguistische Betrachtung von Ambiguitäten der Deutschen Gebärdensprache

Da diese Forschung deutsche, lautsprachliche Ambiguitäten und ihre Übersetzung in die DGS betrachtet, soll an dieser Stelle Ambiguität in der visuellen Sprache erläutert werden.

Auch in der DGS existieren Lexeme, welche die gleiche (Gebärden-) Form haben, für die jedoch mehrere Bedeutungen konventionalisiert sind. Ebenso gilt die Unterscheidung zwischen Polysemie und Homonymie. Diese ist jedoch häufig nicht an der Etymologie der Begriffe festzumachen, wie es bei den Lautsprachen der Fall ist. Der Grund dafür ist, dass über Lexeme der DGS kaum historische Quellen existieren. Deswegen ist die Etymologie einzelner Gebärden nur schwer zu erkunden. Dementsprechend ist eine Unterscheidung zwischen Polysemie und Homonymie nach dem Kriterium der Etymologie kaum möglich. Lediglich metonyme oder metaphorische Verbindungen können bei Polysemen auf einen gleichen Ursprung hindeuten. Alternativ kann jedoch die Ikonizität dieser visuellen Sprache genutzt werden. Liegt den Bedeutungen mehrdeutiger, ikonischen Gebärden dasselbe Bild zugrunde, handelt es sich um ein Polysem. Kann auf diesem Weg keine Gemeinsamkeit festgestellt werden, wird die Gebärde als homonym bezeichnet. (König, Konrad, & Langer, 2012, S. 140, 141)

Ein Hinweis zu der Definition von Formgleichheit bei Gebärden ist an dieser Stelle noch von Nöten: In der DGS wird zu vielen Gebärden zeitgleich ein Mundbild produziert. Für

die grammatikalische Einordnung dieses Mundbildes können zwei Ansätze genannt werden, welche beide in König, Konrad und Langer 2012 dargestellt werden (König, Konrad, & Langer, 2012, S. 118-120). Der eine Ansatz, welcher unter anderem von Keller vertreten wird, beschreibt das Mundbild als Phonem der DGS, wobei damit viele Polyseme und Homonyme aufgehoben wären, da sich diese im Mundbild unterscheiden (Keller, 2001, S. 191). Der andere Ansatz sieht das Mundbild als ein eigenständiges Zeichen aus dem System der deutschen Lautsprache. In diesem Fall erhält das Mundbild zwar eine Funktion für die gelingende Kommunikation in DGS, ist jedoch kein Lexem Selbiger und hat somit keinen Einfluss auf die Formgleichheit mehrdeutiger Gebärden. Diese Sichtweise wird von Ebbinghaus und Heßmann vertreten (Ebbinghaus & Hessmann [sic!], 2001, S. 138). In dieser Arbeit wird in der noch erfolgenden Analyse das Mundbild als ein Teil der deutschen Lautsprache gesehen, wie es auch von Ebbinghaus und Heßmann vertreten wird.

2.3 Zusammenfassung

Ambiguität liegt bei Begriffen vor, für deren Formseite (Signifiant) mehrere Inhaltsseiten (Signifié) konventionalisiert sind. Es kann zwischen Polysemen (in der Regel Begriffe mit gleicher Herkunft) und Homonymen (in der Regel Inhalte mit zufällig gemeinsamer Ausdrucksform) unterschieden werden. Homonymie ist weiter unterteilbar in Homophonie (gleiches Lautbild, verschiedene Schriftbilder) und Homographie (gleiches Schriftbild, verschiedene Lautbilder). In der DGS existieren ähnliche Regeln wie in der Lautsprache für die Ambiguität. Die Unterscheidung zwischen Polysemie und Homonymie wird jedoch an der Ikonizität der Gebärden ausgerichtet. Das Mundbild wird in dieser Arbeit nicht als Teil der DGS-Grammatik gesehen.

3 Comedy und der Witz des ambigen Wortspieles

In diesem Kapitel werden die Informationen dargestellt, welche zu der Auswahl des Untersuchungsgegenstandes aus dem Bereich der Comedy geführt haben. Dafür wird zunächst eine Definition des Begriffes Comedy gegeben. Anschließend wird die Bedeutung von Ambiguitäten als eine spezielle Form der Wortspiele in der Comedy dargelegt. Zuletzt wird das gewonnene Wissen auf die DGS bezogen und Besonderheiten werden aufgezeigt.

3.1 Comedy und Wortspiele

Der Begriff Comedy stammt von dem englischen Wort für Komödie ab. Es handelt sich hierbei um eine Form der Kleinkunst. Im Deutschen bezeichnet es laut Duden eine „humoristische Sendung“ (Scholze-Stubenrecht, 2009, S. 317) „in der Sketche, Slapsticks u. ä. dargeboten werden“ (Drosdowski, 1993, S. 643).

In der Comedy werden für Witze oft Wortspiele verwendet, welche für ihre humoristische Wirkung schon lange bekannt sind. Bereits Freud erklärte in seiner Abhandlung „Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten“, dass wir bei der Betrachtung von Ambiguitäten „Formen von ‚Doppelsinn‘ oder ‚Wortspiel‘ vor uns haben, die als Technik des Witzes längst allgemein bekannt und gewürdigt sind“ (Freud, 1987, S. 35, 36). Auch Heibert zog den Schluss, „Komik sei eine, wenn nicht unabdingbare, so doch substantielle und charakteristische Eigenschaft von Wortspielen“ (Heibert, 1993, S. 120). Er sieht diese Annahme nicht nur in dem bereits erwähnten Freud’schen Werk, sondern beispielsweise auch bei Hörmann und Charandaeu bestätigt (Heibert, 1993, S. 120, 284). So ist es nicht verwunderlich, dass Wortspiele in einem Genre wie Comedy, welches auf (Sprach-) Komik aufbaut, häufig auftreten. (Schwarz J. , 2010, S. 122)

3.2 Die Ambiguität als spezielle Wortspielform

Wortspiele können in verschiedenen Formen auftreten. In dieser Arbeit wird nur die Ambiguität als Form von Wortspielen betrachtet, da ausschließlich diese für die angestrebte

Forschung relevant ist. Im Fall der Ambiguität wird mit der Mehrdeutigkeit sprachlicher Zeichen gespielt und somit ein bewusst gesetztes Missverständnis geschaffen. (Heibert, 1993, S. 19) Der Witz dabei lässt sich mit der Inkongruenztheorie des Humors begründen. Diese besagt, dass der Rezipient im Verlauf des Witzes Erwartungen entwickelt, wie der Satz gewöhnlich enden würde. Wenn der Witz zur Pointe kommt, werden die Erwartungen des Rezipienten enttäuscht, da ein anderer überraschender Inhalt enthüllt wird. Diese überraschende Wendung führt zur Erheiterung. (Schwarz J. , 2010, S. 124; Prommer, 2012, S. 113 - 115)

Ambiguitäten können in zwei Versionen von Wortspielen vorkommen. Entweder als horizontales oder als vertikales Wortspiel. Horizontal bedeutet, dass der ambige Ausdruck zweimal in dem Wortspiel vorkommt und so beide Bedeutungen darstellen kann. Diese Art von Wortspiel mit ambigen Ausdrücken wird Amphibolie genannt. Vertikal hingegen benennt die Wortspiele in denen der ambige Begriff nur einmal vorkommt, bei dem jedoch beide Bedeutungen assoziiert werden. In diesem Fall wird von Variation gesprochen. (Heibert, 1993, S. 45-47; Delabastita, 1998, S. 285)

3.3 Wortspiele in der Deutschen Gebärdensprache

An dieser Stelle soll kurz erläutert werden, wie sich ein amüsanter Witz in der DGS darstellen kann. In der Regel wird in der DGS mit dem gleichen Grundprinzip, der Inkongruenztheorie, gearbeitet. Durch die Kombination beziehungsweise Variation von Gebärden wird eine unerwartete Wendung herbeigeführt. Ein Beispiel hierfür ist die Gebärde UNDERSTAND in British Sign Language (Sutton-Spence & Woll, 1998, S. 265). Bei der konventionalisierten Gebärde wird ein Finger an der Stirn ausgestreckt. Die wortspielhafte Veränderung streckt nach und nach mehr Finger aus, was eine Person darstellt, die nach und nach mehr versteht. Eine spezifische Form dieser Art von Witzen spielt mit der Nähe der DGS zur deutschen Lautsprache. Hierbei werden wörtliche Übersetzungen zwischen den beiden Sprachen zur Bildung der Witze genutzt. (Hansen, 2012, S. 220)

3.4 Zusammenfassung

Die Besonderheit der Ambiguitäten, nämlich die mehrfachen Bedeutungsmöglichkeiten des selben Begriffes, wird durch das Wortspiel speziell hervorgehoben. Mehrere Bedeutungen werden gegeneinander ausgespielt und erzeugen durch die Inkongruenz eine witzige Reaktion bei dem Rezipienten. Aus diesem Grund werden nicht sofort disambiguierte mehrdeutige Begriffe in der Comedy eingesetzt.

4 Die Übersetzung von ambigen Wortspielen

In Wortspielen verwendeten Ambiguitäten wurde häufig das Attribut der Unübersetzbarkeit zugeschrieben. Im Laufe der Zeit ergaben jedoch verschiedene Studien, dass durchaus Übersetzungsmöglichkeiten existieren (Tęcza, 1997, S. 1, 2). Diese beziehen sich ausschließlich auf die Übersetzung zwischen Lautsprachen. Eine Forschung, welche die Übersetzung von einer Lautsprache in eine Gebärdensprache speziell auf diesem Gebiet der Übersetzbarkeit von Wortspielen untersucht, konnte im Rahmen der Recherchen für diese Arbeit nicht gefunden werden. In diesem Kapitel sind die Herausforderungen bei der Übersetzung von Ambiguitäten Thema. Dabei werden zunächst zwei zentrale Herausforderungen erläutert. Anschließend werden mögliche Lösungsansätze vorgestellt.

4.1 Die (Un-)Übersetzbarkeit ambiger Wortspiele

Kommt in der alltäglichen Kommunikation eine Ambiguität vor, so ist meistens nur eine der Bedeutungen vom Sprecher intendiert. Der Kontext bewirkt, dass nur diese eine Bedeutung vom Rezipienten realisiert wird. Wird ein solcher Satz übersetzt, so kann die zielsprachliche Entsprechung dieser einen Bedeutung ausgewählt werden. Die Problematik der Übersetzung tritt erst auf, wenn eine Ambiguität in einem Wortspiel verwendet wird. Wortspiele spielen mit der Sprache und sind somit stark in dieser verwurzelt. Folglich ist die Übertragung in eine andere Sprache eine Herausforderung. (Tęcza, 1997, S. 105; Heibert, 2015, S. 81)

4.1.1 Einzelsprachlichkeit und Wortspiel

Die Einzelsprachlichkeit von Wortspielen stellt teilweise ein Problem bei der Übersetzung dar. Wortspiele existieren in allen Sprachen, doch in jeder Sprache kommen unterschiedliche Wortspieltechniken verschieden häufig vor. Somit besteht oft die Möglichkeit den Inhalt und das Sprachspiel in die Zielsprache zu übertragen, indem die Wortspieltechnik geändert wird. (Heibert, 1993, S. 240; Heibert, 2015, S. 85)

In der vorliegenden Arbeit wird nur die Wortspieltechnik, die auf der Nutzung lexikalischer Ambiguitäten basiert, detailliert behandelt. Eine Übersicht anderer Wortspieltechniken ist in Heibert 1993 zu finden (Heibert, 1993, S. 44 - 72).

Dabei ist das Spiel mit Wörtern an sich eine nicht zu vernachlässigende Hürde bei der Übersetzung. Liest der Rezipient das Wortspiel in der Ausgangssprache, so kann er sich entscheiden, welche der Bedeutungen der verwendeten Ambiguitäten er realisieren möchte und ob er dem Wortspiel eine amüsante Funktion zuweisen will oder ob er es in einer anderen Art auffassen möchte. Diese Entscheidungen gehören mit zu dem Spiel und somit auch zur Intention des Textes. Bei einer Übersetzung muss also darauf geachtet werden, dass auch diese Charakterzüge des Wortspieles mitübertragen werden. (Heibert, 2015, S. 83)

4.1.2 Kontext und Kultur des Rezipienten

Das Wortspiel realisiert durch den Kontext und die Hintergrundinformationen des Rezipienten beide Bedeutungen der verwendeten Ambiguität und spielt diese gegeneinander aus. Gleichzeitig wird dem Rezipienten die Anomalie signalisiert, dass es sich bei dieser Phrase nicht um die typische Kommunikation, sondern um eine mehrdeutige Mitteilung handelt. (Heibert, 2015, S. 83) Die Wirkung zwischen den beiden Bedeutungen hängt von der Kultur der Sprachnutzer ab. Die Kohärenz ergibt sich durch die Verbindung der Sprachverwendung und dem soziokulturellen Wissen. Dieses Wissen muss bei der Übertragung in eine andere Sprache beachtet werden. Die Übersetzung werden Menschen aus einer anderen Sprachkultur lesen, mit anderem Bezug zu dem Inhalt des Wortspieles. (Heibert, 1993, S. 32, 33, 240)

4.2 Der Übersetzungsprozess eines ambigen Wortspieles

In diesem Kapitel wird erläutert, wie die Beachtung des Wortspiels in der Übersetzung aussehen kann und inwiefern eine Übersetzung von einem ambigen Wortspiel in eine andere Sprache gelingen kann.

4.2.1 Wortspielanalyse

Bei der Übersetzung von Wortspielen treten verschiedene Schwierigkeiten auf, welche überwunden werden müssen. Hierfür ist eine genaue Analyse des Wortspieles von Nöten. Wie bereits in den vorangegangenen Kapiteln, wird der Fokus auf diejenigen Wortspiele gelegt, welche auf den mehrdeutigen Inhalten eines Begriffes basieren.

Bei der Analyse muss die **Technik** des Wortspieles betrachtet werden. Diese basiert in jedem Fall auf lexikalischen Ambiguitäten, welche weiter in Variationen und Amphibolien differenziert werden. Zudem muss zwischen Homonymie, Homophonie und Homographie unterschieden werden. (Heibert, 1993, S. 45 - 48)

Die Einteilung in Homonymie und Polysemie kann hierbei weitestgehend vernachlässigt werden. Zum einen, weil die Unterscheidungskriterien zwischen Polysemie und Homonymie in der Lautsprache andere sind als in der Gebärdensprache. So könnte eine Einteilung zu falschen Rückschlüssen führen. Zum anderen, weil die Unterscheidung zwischen Polysemie und Homonymie keinen Einfluss auf das Funktionieren eines Wortspieles hat (Hausmann, 1974, S. 110). Somit wird im Folgenden von Homonymie, welche auch polyseme Begriffe mit einschließt, gesprochen.

Weiter ist der **Inhalt** des Wortspieles zu beachten. Die semantische Struktur des Spieles mit Ambiguitäten muss genau untersucht werden. Dabei gilt es herauszufinden, welches der Wörter das ambige ist, mit dem gespielt wird und welche der verschiedenen Bedeutungen dieses Wortes bei dem Rezipienten realisiert werden. Dieser Abschnitt der Analyse ist eng mit dem Kontext, in dem die Ambiguität steht, verbunden. Durch den Kontext wird deutlich, welche Isotopien realisiert werden, welche Informationen für die Disambiguierung nötig sind und wie lange eben diese zurückgehalten werden, um das Spiel möglich zu machen. (Heibert, 1993, S. 242; Delabastita, 1998, S. 287)

Der dritte Part der Analyse betrifft die **Funktion** des jeweiligen Wortspieles. Hierbei ist zu klären, welchen Effekt das Wortspiel beim Rezipienten hervorrufen soll, welche Funktion es in dem Text einnimmt und wie diese beiden Aspekte umgesetzt werden. (Heibert, 1993, S. 26, 27)

Der Vollständigkeit halber muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass der Übersetzer zudem feststellen sollte, welcher Sprecher in dem Text das Wortspiel verwendet, damit bei der Übersetzung dessen Stil entsprochen werden kann. (Heibert, 2015, S. 85) Dieser Aspekt wird in der noch folgenden Analyse jedoch nicht untersucht, da er den Rahmen der Analyse überschreiten würde.

4.2.2 Übersetzungsstrategien

Nach der Analyse des Wortspieles gilt es, ein Äquivalent in der Zielsprache zu finden. Da es speziell bei Wortspielen meist unmöglich ist, eine 100-prozentige Äquivalenz zwischen Ausgangs- und Zieltext herzustellen, müssen Prioritäten anhand der Ausgangstextanalyse gesetzt werden. Dementsprechend muss die Frage beantwortet werden, bei welchem der drei Kriterien Technik, Inhalt und Funktion es am wichtigsten ist, eine entsprechende Übertragung in die Zielsprache zu gewährleisten. Dabei müssen der Kontext und der Stil des Textes beachtet werden. (Heibert, 1993, S. 169)

Ist die Hierarchie der Äquivalenzen festgelegt, kann mit der Suche nach passenden Übersetzungen begonnen werden. Dazu empfiehlt es sich, zunächst eine Liste in der Zielsprache mit Synonymen und anderen dem Wortfeld zugehörigen Begriffen der verschiedenen Bedeutungen der ausgangssprachlichen Ambiguität anzufertigen. (Heibert, 2015, S. 87) Wird ein inhaltlich passendes Äquivalent gefunden, so muss daran anknüpfend ein Spiel in der Zielsprache erfolgen, welches möglichst die gleiche Wirkung auf den Rezipienten hat wie das Original. Dabei darf die Wortspieltechnik je nach Priorisierung der Äquivalenzen durchaus variieren (Heibert, 2015, S. 85). Die Wahl bei der Übersetzung muss immer auch im Hinblick auf die zielsprachliche Kultur getroffen werden (Heibert, 1993, S. 244, 245; Delabastita, 1998, S. 287). Ist eine Lösung gefunden, welche diese Kriterien erfüllt, muss diese anschließend im Kontext geprüft werden. Dabei muss geklärt werden, ob durch den Kontext sowohl die Mehrdeutigkeit realisiert, als auch ein Signal der Anomalie gesendet wird, oder anders gesagt, ob das Wortspiel in dem Kontext als solches zu erkennen ist und funktioniert. Auch die Prüfung nach weiteren, unbeabsichtigten Lesarten der Übersetzung muss erfolgen. Zudem ist zu kontrollieren, ob das Translat stilistisch in den Kontext und zum Ausgangstext passt. (Heibert, 2015, S. 87, 88)

4.2.3 Äquivalenz zwischen Original und Übersetzung

Nach Beachtung dieser Kriterien bei der Übersetzung kann, je nach Priorisierung der Äquivalenzanforderungen, eine unterschiedlich hohe Äquivalenz bei der Wortspielübersetzung erreicht werden. Die verschiedenen Abstufungen werden hier dargestellt. Die Ausführungen beginnen bei der Äquivalenz auf allen Ebenen und enden bei der Äquivalenz auf keiner Ebene.

Diejenigen Strategien, bei denen alle Äquivalenzforderungen erfüllt werden, sollten als erstes vom Übersetzer in Betracht gezogen werden. In diesen Fällen wird entweder das Wortspiel aus dem Original in den Zieltext übernommen oder es wird ein zum Ausgangstext äquivalentes Wortspiel in der Zielsprache gefunden. Ersteres wird oft gewählt, wenn das Wortspiel nicht in der Ausgangssprache formuliert wurde. Letzteres funktioniert meistens dann, wenn das Wortspiel auf einem Fremdwort aufbaut, welches sowohl in der Ausgangs- als auch in der Zielsprache die gleiche etymologische Herkunft hat. Eine häufiger anwendbare Strategie findet sich in einem möglichst analogen Wortspiel der Zielsprache. Dabei wird ein Wortspiel in der Zielsprache gebildet, welches nach Möglichkeit der Technik, dem Inhalt und der Funktion des originalen Wortspieles entspricht. (Heibert, 1993, S. 194, 195, 263; Delabastita, 1998, S. 286, 287)

Sollte keine dieser drei Strategien möglich sein, so muss geprüft werden, ob ein neues Wortspiel in der Zielsprache gebildet werden kann. Die Lösung sollte mindestens die relevanteste Ebene des originalen Wortspieles übertragen können. Alternativ zu dieser Lösung wird das Wortspiel an dieser Stelle weggelassen und stattdessen an anderer Stelle, aber noch im gleichen Kontext ein neues Wortspiel eingefügt um den stilistischen Verlust zu kompensieren. (Heibert, 1993, S. 196, 201, 263; Delabastita, 1998, S. 286, 287)

Sind auch diese Übersetzungsstrategien nicht umsetzbar, kann zwischen den Ebenen des Wortspieles erneut die jeweilige Wichtigkeit abgewogen werden und nur die wichtigste Ebene erhalten werden. Dabei ist ein entsprechend hoher Äquivalenzverlust zum Originaltext einzurechnen. Ähnliche Einbußen müssen angenommen werden, wenn das Wortspiel aufgrund zu großer Unterschiede zwischen den Kulturen nicht übersetzt werden kann. Bei dieser Problematik muss sich entschieden werden, an welche Sprachkultur sich die Übersetzung annähern soll. Eine weitere Möglichkeit, solche Unübersetzbarkeiten zu

überwinden, besteht in einer metasprachlichen Erklärung. Das Wortspiel wird aus dem Ausgangstext übernommen sowie mit einer wörtlichen Übersetzung und/oder einem erklärenden Kommentar des Übersetzers versehen. (Heibert, 1993, S. 197 - 200, 202, 203, 207, 208, 263; Delabastita, 1998, S. 286, 287)

Sollte keine dieser Vorschläge anwendbar sein, existieren nur noch Möglichkeiten, bei denen keine der drei Ebenen – Technik, Inhalt, Funktion – des Wortspieles vollständig übertragen und so nur wenige Äquivalenzkriterien erfüllt werden können. Dazu gehört die Übertragung nur einer Bedeutung der Ambiguität und letztendlich die vollständige Missachtung des Wortspieles. Abschließend sei noch angemerkt, dass die aufgeführten Strategien zum Teil gleichzeitig angewandt werden können. (Heibert, 1993, S. 201, 204 - 206, 263; Delabastita, 1998, S. 286, 287)

4.3 Zusammenfassung

Bei der Übersetzung von Wortspielen mit ambigen Ausdrücken müssen die Einzelsprachlichkeit des betreffenden Wortes, des Spieles mit Selbigem und die Kulturunterschiede zwischen Ausgangstextrezipienten und Zieltextrezipienten überwunden werden. Hierfür muss das zu übersetzende Wortspiel unter Beachtung des Kontextes und des Textstils hinsichtlich Technik, Inhalt und Funktion analysiert werden. Anschließend erfolgt die Aufstellung einer Hierarchie der zu schaffenden Äquivalenzen. Orientiert an dieser Äquivalenzhierarchie, wird eine Entsprechung der Textpassage in der Zielsprache gesucht, bis eine möglichst passende Übersetzung gefunden ist. Die so entstehenden Lösungen können unterschiedlichster Art und verschieden stark äquivalent zum Ausgangstext sein.

5 Betrachtung ambiger Wortspiele am Beispiel von Sascha Grammels Comedyprogramm

An dieser Stelle wird das aus der Literatur gewonnene Wissen auf die Forschung dieser Arbeit bezogen. Hierfür wird der Untersuchungsgegenstand weiter präzisiert. Danach werden Hypothesen über die Ergebnisse der Analyse aufgestellt. Anschließend wird die Vorgehensweise bei der Analyse der Ambiguitäten in Sascha Grammels Comedyprogramm „Keine Anhang“ und der zugehörigen, gebärdensprachlichen Übersetzung näher erläutert.

5.1 Untersuchungsgegenstand: ambige Wortspiele

In dieser Arbeit steht die Übersetzung von lexikalischen Ambiguitäten in einem Wortspiel im Fokus der analytischen Betrachtung. Somit ist auch der Untersuchungsgegenstand der Analyse darauf einzugrenzen. Zentral ist das jeweilige Wortspiel mit einer Ambiguität aus dem Originaltext und dessen vom Übersetzer gewählte Entsprechung in der Zielsprache. Dabei ist besonders auf die Äquivalenzforderungen (Technik, Inhalt, Funktion des Wortspieles) zu achten. Aus den vorangegangenen Kapiteln geht außerdem hervor, dass der Kontext für Wortspiele mit ambigen Ausdrücken eine große Rolle spielt. Sowohl im Ausgangs- als auch im Zieltext muss das Wortspiel so in den Kontext eingebettet sein, dass es die unterschiedlichen Bedeutungen des ambigen Ausdrucks realisiert und gleichzeitig das Spiel als solches kennzeichnet (Heibert, 1993, S. 181; Tęcza, 1997, S. 117). Für diese Forschung zählt zum Untersuchungsgegenstand auch der zugehörige Kontext des Wortspieles.

5.2 Hypothesen

Nach Sichtung der Literatur lassen sich Vermutungen anstellen, welche Ergebnisse die folgende Analyse hervorbringen wird. Es kann die Hypothese aufgestellt werden, dass diese Ergebnisse Abweichungen zu den in der Literatur dargestellten Ergebnissen der Übersetzungsanalyse aufweist.

Konkret werden diese Abweichungen bei der Übersetzung von Homophonien erwartet. Diese sind ausschließlich lautgleich. Da die Modalität der Gebärdensprache visuell ist, existieren in diesem Sinne keine Laute. So kann keine Äquivalenz auf der Technikebene erwartet werden.

Aufgrund der starken Nähe der Deutschen Gebärdensprache zur deutschen Lautsprache sind Rückbezüge auf das Deutsche in der Übersetzung zu erwarten. So könnten bei Wortspielen, welche in der DGS-Übersetzung technisch vollständig verloren gegangen scheinen, mit Hilfe von gezielt eingesetztem Mundbild doch in bestimmtem Maße übertragen werden.

Außerdem ist zu vermuten, dass aufgrund des visuell zeitgleich zur Übersetzung ablaufenden Originals mindestens der Inhalt der zu sehenden Szene zu übertragen ist, damit der gehörlose Rezipient dem Geschehen auf der Bühne folgen kann.

5.3 Ablauf der Übersetzungsanalyse – Darstellung der Methode

Die Analyse erfolgt in zwei Abschnitten: der Ausgangstextanalyse und der Zieltextanalyse. Dabei wird sich an der Analysetechnik von Heibert orientiert, der in seiner Analyse die Wortspiele in „Ulysses“ von James Joyce und in sieben zugehörigen Übersetzungen untersuchte (Heibert, 1993, S. 13). Seine Analyse war ausgerichtet auf die Fragen, „ob und wie sich Wortspiele am besten übersetzen lassen, wie besser nicht, und welche Möglichkeiten der ‚Schadensbegrenzung‘ es gibt, wenn eine auf allen Ebenen befriedigende Übersetzung nicht möglich ist“ (Heibert, 1993, S. 181). Die Ähnlichkeit von Heiberts Forschungsfragen und der hier zu beantwortenden Fragestellung lässt eine Orientierung an Heiberts Analysetechnik zu. Dabei müssen jedoch die Unterschiede zwischen den beiden Forschungen beachtet werden. Diese liegen darin, dass Heibert die Übersetzung zwischen Lautsprachen betrachtete, während in der vorliegenden Analyse die Übersetzung von einer Lautsprache in eine Gebärdensprache betrachtet wird. Des Weiteren muss Heiberts Analysetechnik von seiner allgemeinen Betrachtung der Übersetzung von lautsprachlichen Wortspielen auf die hier vorliegende Betrachtung der Übersetzung lautsprachlicher, ambiger Wortspiele eingegrenzt werden.

dass die vorliegende Arbeit sich nicht mit Wortspielen allgemein befasst, wie es bei Heibert der Fall ist, sondern sich ausschließlich auf die Wortspiele konzentriert, welche auf lexikalischen Ambiguitäten beruhen. Des Weiteren kann es zu Abweichungen kommen, da die Übersetzung nicht in eine Lautsprache erfolgte, sondern in eine visuelle Sprache. Diese Möglichkeit unterstützt die Motivation zur Durchführung dieser Forschung, da eine Analyse von Wortspielübersetzungen aus dem Deutschen in die Deutsche Gebärdensprache bisher noch nicht stattfand.

Die Analyse dieser Arbeit wird im Folgenden kurz dargestellt. Es wird mit der Ausgangstextanalyse begonnen. Diese bezieht sich jeweils auf das Wortspiel und den nötigen Kontext. Die Wortspielanalyse findet auf den Ebenen Technik, Inhalt und Funktion des Wortspieles statt. Bezüglich der Technik wird bei den lexikalischen Ambiguitäten zwischen Homonymie, Homographie und Homophonie unterschieden. Die Wortspiele werden weiter in Amphibolien und Variationen unterteilt. Inhaltlich wird bestimmt, welches die für das Wortspiel verwendete Ambiguität ist und welche Bedeutungen in dem Kontext realisiert werden können. Bei der Analyse der Funktion des ambigen Wortspieles wird die beabsichtigte Wirkung auf den Rezipienten untersucht. Anschließend wird vermerkt, welcher Kontext und welche kulturellen Hintergrundinformationen für dieses Wortspiel notwendig sind.

Anschließend erfolgt die Zieltextanalyse. Hier wird zunächst ähnlich wie bei der Ausgangstextanalyse vorgegangen. Die gebärdensprachliche Entsprechung des bereits analysierten Wortspieles wird hinsichtlich Technik, Inhalt und Funktion analysiert. An dieser Stelle muss bei der Technik jedoch darauf geachtet werden, ob es sich noch um ein Wortspiel handelt oder ob eine andere Lösung gewählt wurde. Die Inhaltsanalyse zeigt auf, um welches Wort beziehungsweise um welche Wortbedeutung es sich in der jeweiligen Übersetzung handelt, ob dieses eine Ambiguität in der Zielsprache ist und wenn ja, welche Bedeutungen realisiert werden. Die Funktionsanalyse läuft äquivalent zur Ausgangsanalyse ab. Der Kontext und die kulturellen Hintergrundinformationen müssen auch bei dieser Analyse beachtet werden, da sie eventuell vom Übersetzer an die Zielkultur und die Übersetzung angepasst wurden und somit nicht zu hundert Prozent äquivalent zum Ausgangstext sind.

Anschließend werden die beiden Analysen gegenübergestellt, damit die Unterschiede und die Äquivalenzen auf den drei Ebenen Technik, Inhalt und Funktion sowie bezüglich des Kontextes und der Hintergrundinformationen deutlich werden. Die unterschiedlichen Abstufungen von 100-prozentig äquivalenter Wortspielübersetzung bis zum vollständig verlorenen Wortspiel wurden in Kapitel 4.2.3 erläutert. Die anschließende Interpretation dieser Ergebnisse soll hinsichtlich der Forschungsfrage, wie ambige Wortspiele aus dem Deutschen in die Deutsche Gebärdensprache übersetzt werden können, Aufschluss geben. Abschließend wird die gewonnene Antwort mit dem aus der Literatur erhaltenem Wissen bezüglich der Übersetzung von Wortspielen zwischen Lautsprachen verglichen.

5.4 Darstellungsform der Analyseergebnisse

Die Analyseergebnisse werden in Tabellenform dargestellt, welche wie folgt gestaltet ist:

Kategorie	Name des Beispiels	
Sprache	deutsches Original	DGS-Übersetzung
Zeitangabe DVD		
Ausdruck		
Technik		
Inhalt		
Funktion		
Kontext		
Kulturelle Hinweise		

Tabelle 1: Darstellungsform der Analyseergebnisse (eigene Darstellung)

Die Zeilenhöhe richtet sich nach dem Inhalt, wobei die gesamte Tabelle für ein Analysebeispiel der Übersichtlichkeit wegen nach Möglichkeit eine DIN A 4 Seite nicht überschreitet.

Die Beispiele werden nach dem ambigen Wort benannt, mit dem in den jeweiligen Wortspielen gespielt wird. Außerdem wird jedem Beispiel eine Tabellennummer zugewiesen, um diese als Querverweis im Text angeben zu können.

Das Original und die entsprechende Übersetzung werden nebeneinander dargestellt, um das Maß an erfüllten Äquivalenzen schnell erfassen zu können.

Aufgrund der geschützten Bildrechte an dem Bühnenprogramm von Sascha Grammel und der Gebärdensprachlichen Übersetzung ist eine Darstellung der Filmausschnitte nicht erlaubt. Es wird für jeden analysierten Abschnitt die exakte Laufzeit auf der DVD angegeben. Die Zeitangabe erfolgt in Stunden : Minuten : Sekunden.

Der analysierte lautsprachliche Ausdruck wird angelehnt an das von Dittmar beschriebene Transkriptionsverfahren wörtlich transkribiert und in sequentieller Struktur dargestellt (Dittmar, 2009, S. 87, 94). Oft wird durch die Bauchredkunst, die verstellte Stimme Sascha Grammels und das entsprechende Bewegen der Puppen ein Dialog zwischen Sascha Grammel und der jeweiligen Puppe suggeriert. Im Folgenden wird dieses Phänomen als Sprecherwechsel bezeichnet. Bei der Transkription wird der Sprecher durch den Namen des vermeintlichen Sprechers eingeleitet und das Gesagte wie eine wörtliche Rede behandelt. Die Namen werden wegen der besseren Übersicht in der Tabelle wie folgt abgekürzt: Sascha Grammel wird mit SG abgekürzt. Die übrigen Figuren, welche bereits in der Einleitung vorgestellt wurden, werden bei der Transkription mit Jos für Josie, Fre für Frederic, Schrö, für Herrn Schröder und Urs für Ursula abgekürzt.

Da für die Deutsche Gebärdensprache keine allgemeingültige Schriftform existiert, werden die Gebärden als Glossen, also in Großbuchstaben geschriebene, deutsche Wörter, dargestellt. Dabei wird sich der Glossierungstechnik aus Papaspyrou, von Meyenn, Matthaei, & Herrmann bedient, welche im Anhang zu finden ist (Papaspyrou, von Meyenn, Matthaei, & Herrmann, 2008, S. 3 - 5). Die Glosse einer Gebärde richtet sich nach der deutschen Bedeutung der Gebärde. Da nicht immer eine 1:1 Entsprechung zwischen Deutsch und der Deutschen Gebärdensprache existiert, können Glossen nicht als eine vollständige Übersetzung angesehen werden. Im Folgenden werden zusätzliche Glossierungsregeln, die für die vollständige Niederschrift der Analysebeispiele notwendig sind, aufgeführt. Mimik wird in dieser Thesis dann mit notiert, wenn sie für das Verständnis einer der Wortspielebenen notwendig ist. In dem Fall wird sie in kleinen Buchstaben mit Bindestrich hinter die betreffende Glosse geschrieben. Bezieht sich die Mimik

auf mehrere Glossen werden auch hier die eckigen Klammern als Kennzeichnung eingesetzt. Die einzelnen Gebärden einer Komposition werden mit „∞“ verbunden. Zusätzlich zu den im Buch genannten Glossierungsschreibweisen wird in dieser Arbeit das Zeichen „~“ verwendet um Gebärdenverschmelzungen deutlich zu machen. Dabei handelt es sich um Gebärdenkompositionen, bei denen mindestens eine Gebärde nicht vollständig ausgeführt wurde. Anders als im Buch beschrieben, wird die wörtliche Rede in dieser Arbeit aufgrund der besseren Lesbarkeit nicht kursiv gedruckt.

In den nächsten drei Zeilen der Tabelle werden die drei Wortspielebenen der Analyse Technik, Inhalt und Funktion aufgeschlüsselt. Die Reihenfolge der Darstellung dieser Ebenen ist irrelevant.

In dem Kontextfeld wird der für das Verständnis des Wortspieles notwendige Kontext zusammengefasst. Sollte dabei ein Unterschied zwischen dem Original und der Übersetzung existieren, wird das Feld ebenso wie die darüber liegenden Zeilen in zwei Spalten aufgeteilt. Andernfalls gilt die Kontextbeschreibung für Original und Übersetzung.

Das Feld für kulturelle Hinweise ist ebenfalls für beide Analyseobjekte gültig, da die Unterschiede zwischen der lautsprachlichen deutschen Kultur und der gebärdensprachlichen deutschen Kultur oft in einem Satz gemeinsam dargestellt werden können.

5.5 Zusammenfassung

In der hier vorliegenden Forschung werden Wortspiele, die auf lexikalischen Ambiguitäten basieren und der für das Verständnis selbiger notwendige Kontext samt kulturellem Hintergrundwissen analysiert. Es wird erst das lautsprachliche Original und anschließend die gebärdensprachliche Übersetzung hinsichtlich Technik, Inhalt und Funktion analysiert. Der zugehörige Kontext und das kulturelle Hintergrundwissen werden ebenfalls festgehalten. Die Darstellung der Analyseergebnisse erfolgt in Tabellenform. Hierin werden das Original und die Übersetzung nebeneinander dargestellt. Die lautsprachliche Äußerung wird in Dialogform transkribiert. Die gebärdensprachliche Übersetzung wird in Glossen festgehalten.

6 Ausführungen zu den Analyseergebnissen

Nach der Analyse musste die Entscheidung getroffen werden, in welcher Reihenfolge die Ergebnisse dargestellt und miteinander verglichen werden sollten. Um alle Analysekat­egorien bei der Darstellung zu berücksichtigen, wurde die Darstellung nach der Äqui­valenz zwischen Original und Übersetzung gewählt. Diese ist durch die bereits erläuterte tabellarische Darstellungsform gut zu erkennen. Sortiert wird von der höchsten bis zur niedrigsten Äquivalenz. Dabei bedeutet die höchste Äquivalenz, dass in allen drei Kate­gorien (Technik, Inhalt, Funktion) eine Entsprechung zum Original in der Übersetzung gelungen ist. Die nächst niedrigere Stufe benennt Äquivalenzen in zwei Kategorien. An dieser Stelle existiert in der vorliegenden Analyse nur die Äquivalenz auf der Inhalts- und Funktionsebene. Darauf folgen zwei Gruppen von Analysebeispielen, bei denen eine Ka­tegorie erfolgreich übertragen werden konnte (Technik bzw. Inhalt). Die Reihenfolge, dieser beiden Gruppen ist willkürlich. Das letzte Analysebeispiel kann auf keiner der drei Ebenen eine Äquivalenz aufweisen. Innerhalb dieser insgesamt fünf Abstufungen werden die Analysefälle nach linguistischen Unterschieden unterteilt. Diese spiegeln sich zumeist in der Technik wieder. Sind innerhalb dieser Unterteilungen Analysefälle, die sich stark ähneln, so werden diese im Anhang chronologisch nach ihrem zeitlichen Auftreten auf der DVD dargestellt. Die schriftliche Erläuterung innerhalb der vorliegenden Thesis er­folgt phänomenologisch. Entsprechend wird für jedes linguistische Phänomen ein Bei­spiel aufgeführt. Dabei werden alle fünf Äquivalenzabstufungen mit mindestens einem Beispiel abgedeckt. Bei sehr ähnlichen Fällen wird ein Beispiel ausgewählt. Sollten klei­nere Differenzen zwischen den jeweiligen Analysebeispielen vorliegen, werden diese in­nerhalb der Ausführungen zu dem ausgewählten Beispiel dargestellt. Im Anhang sind alle Analysefälle tabellarisch aufgeführt.

Insgesamt konnten zwölf lexikalische Ambiguitäten im Original festgestellt werden. Zwei davon weisen in allen drei Kategorien Äquivalenzen auf. Linguistisch unterschei­den sie sich nicht voneinander. Auf den beiden Ebenen Inhalt und Funktion können vier Wortspielübersetzungen Äquivalenzen leisten. Diese können auf Grund linguistischer Unterschiede in der Übersetzung in drei Gruppen eingeteilt werden. Ausschließlich in der Technik äquivalent, können zwei linguistisch weitestgehend identische Fälle gezählt wer­den. Drei Beispiele sind nur auf der Inhaltsebene äquivalent zum Original. Sie lassen sich

unter linguistischen Gesichtspunkten weiter in zwei Gruppen einteilen. Das letzte Beispiel ist in keiner der drei Kategorien äquivalent zu dem lautsprachlichen Wortspiel. Aus dieser Einteilung ergeben sich acht Beispiele, die in den folgenden Kapiteln dargestellt werden. Die Beispiele sind nummeriert, wobei die erste Zahl angibt, um welche Äquivalenzstufe es sich in dem Fall handelt und die zweite Zahl gibt die linguistische Gruppe innerhalb der Äquivalenzstufe an. Zwei linguistisch nahezu identischen Beispiele werden durch kleine Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge benannt, wobei das „a“ immer das im Text ausführlich erläuterte Beispiel bezeichnet. Dabei steht die Quellenangabe zu den jeweiligen Videoabschnitten in den Tabellen. Die Tabellenummer wird in Klammern hinter die Überschrift gesetzt.

6.1 Äquivalenz in Technik, Inhalt und Funktion (1.1a)

Tabelle 1.1a Flasche (Tabelle 1.1b Antrag)

Sascha Grammel: „Was is´n das für eine Flasche?“

Frederic: „Die, die hinter mir steht?“

Für das Verständnis dieses Wortspieles sollte gesagt werden, dass Frederic, der Sascha Grammel immer wieder in der Show ärgert, eine Flasche in der Hand hält, während Sascha Grammel hinter ihm steht. Mit diesem Hintergrundwissen wird auch deutlich, wie hier gespielt wird. Sascha Grammel fragt nach der Flasche, dem Gefäß in Frederics Hand. Frederic ignoriert die offensichtliche Intention Sascha Grammels und interpretiert das ambige Wort *Flasche* als eine beleidigende Bezeichnung für eine Person, einen Verlierer. Diese für das Publikum überraschend kommende Beleidigung Sascha Grammels wirkt belustigend. Bei der Ambiguität *Flasche* handelt es sich um ein Homonym, welches horizontal realisiert, also zwei Mal genannt wird, einmal mit der Bedeutung *Gefäß* und einmal mit der Bedeutung *Verlierer*.

Übersetzt wurde dieses Wortspiel mit einer hohen Äquivalenz.

(ROLLE-sascha-grammel): „FRAGE FLASCHE INDEX-flasche BEDEUTUET?“

(ROLLE-frederic): „INDEX-hinten/sascha FLASCHE INDEX-hinten/sascha?“

Die Gebärde *FLASCHE* ist unter Gehörlosen sowohl als Bezeichnung für ein Gefäß als auch als Bezeichnung für einen Verlierer bekannt. Vermutlich ist der Begriff *FLASCHE* für Verlierer aus der deutschen Lautsprache in die DGS importiert worden. Somit ist es bei dieser Wortspielübersetzung möglich, eine hohe Äquivalenz zum Original herzustellen. Inhaltlich bleibt es bei der Bezeichnung *FLASCHE* für *Gefäß* und *Verlierer*. Technisch kann bei *FLASCHE* von einem Homonym gesprochen werden, welches durch den Import der Bedeutung *Verlierer* für *FLASCHE* aus der Lautsprache entstand. Das Wortspiel wurde auch in der Gebärdensprache horizontal realisiert. Die Witz-Funktion dieses ambigen Ausdrucks kann in dieser Situation für alle Zuschauer gewahrt werden, die die Gebärde *FLASCHE* als mehrdeutig kennen. Für die Erhaltung der Äquivalenz auf allen drei Ebenen muss kein kultureller Unterschied überbrückt werden und der Kontext kann aus dem Original übernommen werden.

6.2 Äquivalenz in Inhalt und Funktion (Tabelle 2.1, 2.2a, 2.3)

Tabelle 2.1 Versprechen

Dieses Wortspiel tritt auf, nachdem Sascha Grammel versehentlich den Kommentar „Exakt.“, den typischerweise Ursula ausspricht, mit seiner eigenen Stimme und Lippenbewegung sagt, anstatt mit Ursulas Stimme und Ursulas Lippenbewegung. Daraufhin sieht Herr Schröder Sascha verwirrt an und fragt, ob er Ursula sei. Dann folgt der Dialog:

Sascha Grammel: „Nein, ich habe mich versprochen.“

Herr Schröder: „Versprechen Sie nichts, was Sie nicht halten können.“

Inhaltlich wird hier mit dem ambigen, deutschen Verb *versprechen* gespielt. In Sascha Grammels Aussage wird die Bedeutung *etwas versehentlich falsch sagen* durch den vorher geschehenen Versprecher eindeutig realisiert. Überraschenderweise reagiert Herr Schröder mit der Redewendung, die besagt, man solle nichts versprechen, was man nicht halten könne. In diesem Kontext wird für das Wort *versprechen* die Bedeutung *schwören* realisiert. Die Überraschung sorgt dabei für die witzige Funktion des Wortspieles. Technisch gesehen, handelt es sich bei diesem Wortspiel um eine Amphibolie. Die Ambiguität *versprechen* ist ein Homonym.

Bei der gebärdensprachlichen Übersetzung kann eine Art Wortspiel erhalten bleiben, die Technik ist jedoch eine andere als beim Original.

(ROLLE-sascha-grammel): „ICH VERSPRECHEN ICH.“

(ROLLE-herr-schröder): „VERSPRECHEN~SCHWÖREN MUSS HALTEN DU/ DROHFINGER belehrend“

Auch hier wird mit dem Wort *VERSPRECHEN* gespielt. Da es sich bei dieser Gebärde jedoch nicht um eine Ambiguität handelt, wurde eine andere Technik gewählt. Bei der einhändigen Gebärde *VERSPRECHEN* werden die beiden gestreckten Finger, Zeigefinger und Mittelfinger, einer Hand wie ein *V* gespreizt. Die Spitze des Zeigefingers wird an die Unterlippe gelegt. Die Handinnenfläche ist senkrecht zur Seite ausgerichtet. Dann wird die Hand minimal vom Mund entfernt, um 180° gedreht und wieder zum Mund hingeführt, sodass der Mittelfinger an der Unterlippe liegt. Die Gebärde *SCHWÖREN* wird mit der auch in der Lautsprache bekannten Schwurhaltung der Hände ausgeführt. Beide Hände halten Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger gestreckt und gespreizt. Die eine Hand wird auf die Brust gelegt, die andere seitlich vom Körper hochgehalten. Diese beiden Gebärden werden für dieses Wortspiel miteinander verschmolzen. Innerhalb der Drehbewegung von *VERSPRECHEN* endet die Gebärde und geht in die zweite Gebärde *SCHWÖREN* über, indem der Daumen gesteckt und die Hand zur Brust geführt wird, während die zweite Hand mit den drei gespreizten Fingern gehoben wird. Da die Gebärde *VERSPRECHEN* nicht vollständig ausgeführt wird, bevor sie in die andere Gebärde übergeht, kann hier nicht von einer Komposition der beiden Gebärden gesprochen werden. Der Begriff Wortverschmelzung trifft eher zu. Obwohl sich einer anderen Wortspieltechnik bedient wurde, kann der gesamte Inhalt des originalen Wortspieles in die Deutsche Gebärdensprache übertragen werden. Die Bedeutung *etwas versehentlich falsch sagen* wird wie im Original durch den vorangegangenen Versprecher in der Übersetzung realisiert. Auch der Inhalt *schwören* wird durch die Wortverschmelzung übertragen. Es kann davon ausgegangen werden, dass dieses raffinierte Wortspiel mit der Wortverschmelzung, einen Überraschungseffekt und somit eine amüsierte Reaktion bei dem gehörlosen Rezipienten auslöst.

Tabelle 2.2a Zapfhahn (Tabelle 2.2b Wasserhahn)

In dem Programm wird auf ein ehemaliges Alkoholproblem des Huhns eingegangen. In diesem Kontext wird ein weiteres, sehr ähnliches Wortspiel verwendet, das in der Tabelle 2.2b dargestellt wird. Exemplarisch dafür wird hier das folgende Beispiel näher erörtert.

Sascha Grammel: „Huhn war längere Zeit mit einem Zapfhahn zusammen.“

Inhaltlich wird hier mit dem Begriff *Hahn* gespielt, welcher sowohl als Bezeichnung für ein männliches Huhn bekannt ist, als auch die Vorrichtung bezeichnet, die beim Bier zapfen die Flüssigkeit aus dem Behältnis entlässt. Somit ist der Begriff Zapfhahn für viele mit Alkoholkonsum und Biertrinken konnotiert. Die Technik dieses vertikal realisierten Wortspieles bedient sich des Homonyms *Hahn* mit den erwähnten Bedeutungen. Das Spiel entsteht dadurch, dass in der ersten Lesart das Huhn mit einem bestimmten Hahn zusammen war, mit einem Zapfhahn. Der Wortteil *Zapf-* ist dabei ein Anomaliesignal, denn der Zapfhahn ist kein Tier und kann somit nicht der Partner eines anderen Tieres sein. Dieses überraschende Spiel erzeugt beim Rezipienten eine amüsierte Reaktion. Durch das zuvor durch den Kontext eingeleitete Thema (Alkoholismus) ergibt die Aussage trotzdem einen Sinn. Das Huhn war mit einem Hahn zusammen, mit dem Bier und Alkoholkonsum konnotiert ist. Das erklärt das Alkoholproblem des Huhns. Wie ein solcher Zapfhahn auszusehen hat, ist dabei der Fantasie des Publikums überlassen.

Als DGS-Entsprechung für dieses Wortspiel wurde die folgende Aussage gewählt.

(ROLLE-sascha-grammel): „HUHN GEWESEN FRÜHER MIT ZAPF-
HAHN∞HAHN ZUSAMMEN“

Da es in der DGS keine Ambiguität mit den Bedeutungen *Tierwesen* als Partner für das Huhn und *Armatur zur Ausschenkung von Alkohol* gibt, wurde sich hier einer Wortwitztechnik aus der Gehörlosenkultur bedient: Eine Komposition aus dem Deutschen, für die in der DGS eine einzelne Gebärde konventionalisiert ist, wird in seine einzelnen Wörter zerlegt, für die wiederum jeweils eine konventionalisierte Gebärde existiert. Diese einzelnen Gebärden werden dann als Komposition in der DGS wiedergegeben. So ähnlich

wurde es hier mit „ZAPFHAHN∞HAHN“ gemacht. Das deutsche Kompositum *Zapfhahn* wurde in die Einzelteile *Zapf* und *Hahn* zerlegt. Da *Zapf* kein eigenständiges Wort ist, wurde die Gebärde *ZAPFHAHN* für diesen Wortteil verwendet. Für das Wort *Hahn* wurde die konventionalisierte Gebärde *HAHN* mit der Bedeutung *männliches Huhn* eingesetzt. So kommt die Wortzusammensetzung „ZAPFHAHN∞HAHN“ zustande. *ZAPFHAHN* ist genau wie im Deutschen mit *Alkoholkonsum* konnotiert und somit bleibt die Inhaltsebene des originalen Wortspieles vollständig erhalten. Auch die witzige Funktion kann durch das Einsetzen dieser Witzform der Gehörlosenkultur gewahrt werden. Der Kontext muss dafür nicht geändert werden.

Tabelle 2.3 hohl

Der Kontext dieses Wortspieles dreht sich um Frederic, der eine Flasche in der Hand hält und Sascha Grammel, der hinter Frederic steht. Sie sprechen über die Flasche.

Sascha Grammel: „Ist die hohl?“

Frederic: „Ja, genau so hohl wie du.“

In diesem horizontalen Wortspiel wird das Homonym „hohl“ einmal mit der Bedeutung *leer* und einmal mit der Bedeutung *dumm* realisiert. Durch den Kontext ist bei der ersten Nennung eindeutig klar, dass Sascha Grammel das Gefäß in Frederics Hand meint und wissen will, ob es leer ist. Frederic bestätigt, dass die Flasche leer sei und fügt hinzu, dass Sascha Grammel wie die Flasche sei. Dass er damit nicht meint, Sascha Grammel bestehe nur aus einer Hülle, ist zum einen dadurch klar, dass das Publikum Sascha Grammel als lebendigen Menschen vor sich sieht und zum anderen dadurch, dass die Bedeutung *dumm* für *hohl* bekannt ist und Frederic bereits während des gesamten vorherigen Programms Sascha Grammel ärgert. Dieser plötzlich hergestellte Zusammenhang zwischen der Flasche und Sascha Grammels Intelligenz bewirkt die belustigende Funktion des Wortspieles.

In der Übersetzung wird keine Ambiguität verwendet.

(ROLLE-sascha-grammel): „INDEX-Flasche „diese“ FLASCHE HOHL?“

(ROLLE-frederic): „JA GLEICH INDEX-hinten „du“ NICHTS-HINTER-
DER-STIRN-HABEN DASSELBE“

Statt der Ambiguität ist hier ein Synonym zu finden. Die Flasche wird als „HOHL“, also als *ohne Inhalt* bezeichnet. Die Gebärde „NICHT-HINTER-DER-STIRN-HABEN“ kann frei übersetzt, auf den Kopf bezogen, ebenfalls mit *ohne Inhalt*, also *dumm*, bezeichnet werden. Der Inhalt des Originals wird so in die DGS übertragen. Durch die Synonymie ist das Wortspiel verständlich, auch wenn es nicht mit der Wortspieltechnik des Ausgangstextes umgesetzt wurde. Auch die plötzliche Verbindung zwischen der Flasche und Sascha Grammels Kopf, welcher in diesem Kontext oft mit Intelligenz konnotiert ist, bleibt erhalten, wodurch auch die originale Funktion, der Witz, erhalten bleibt. Der Kontext an sich musste dafür nicht verändert werden.

6.3 Äquivalenz in Technik (Tabelle 3.1a, 3.1b)

Tabelle 3.1a legen (Tabelle 3.1b machen)

Zwei sehr ähnlich aufgebaute Wortspiele werden von Sascha Grammel in die Erklärung des Spiels „Ich packe meinen Koffer“ eingebaut. Sascha Grammel und Frederic wollen sich in ihrer Gedächtnisleistung messen. Für diesen Zweck schlägt Sascha Grammel das Spiel „Ich packe meinen Koffer“ vor, bei dem es darum geht, sich eine nach und nach länger werdende Auflistung von Begriffen zu merken. Ein typisches Verhalten von Frederic ist es, Sascha Grammel mit allen Mitteln zu ärgern. Aus diesem Grund stellt Frederic sich dumm, während Sascha Grammel das Spiel erklärt:

Sascha Grammel: „Ich lege etwas in einen Koffer.“

Frederic: „Pock pock pock pock. Vielleicht ein Osterei?“

In dieser Art ist noch ein weiteres Wortspiel im gleichen Kontext zu finden (siehe Tabelle 3.1b). Exemplarisch wird dieses Beispiel an dieser Stelle näher erläutert. Sascha Grammel

wählt als Synonym für *Kofferpacken* „Etwas in den Koffer legen“. Das homonyme Wort *legen* ist dabei das ambige Wort, mit dem gespielt wird. Dieses Wort wird von Frederic in einen anderen Kontext gesetzt, in dem er mit „pock, pock, pock, pock“ ein Huhn imitiert und anschließend das Wort *Ei* in der Komposition *Osterei* erwähnt. Das *Osterei* wurde hier gewählt, da es vorher im Programm bereits Thema war. Frederic bezieht das Wort *legen* somit nicht mehr auf eine Person, die etwas ablegt, sondern auf den Vorgang des Eierlegens eines Huhns. Technisch handelt es sich bei diesem Wortspiel um eine Variation, da Frederic die Ambiguität nicht noch einmal erwähnt, sondern sich grammatisch in seiner Aussage auf das vorangegangene Verb bezieht und es somit in seine Aussage integriert, ohne es selbst auszusprechen. Diese Reaktion Frederics ist für den Zuschauer überraschend, da das Spiel weit verbreitet ist und somit durch den Kontext keine Verbindung zum Eierlegen herstellt. So wirkt die plötzliche Wendung des Gespräches erheitend.

In der Übersetzung wurde sich für die Übertragung der Ambiguität *legen* einer Besonderheit der DGS bedient.

(ROLLE-sascha-grammel): „OK ICH KOFFER MANIP-ei-in-koffer-LEGEN“

(ROLLE-frederic): „MANIP-ei-in-koffer-LEGEN SUBST-SCHNABEL-auf-zu-klappen VIELLEICHT OSTEREI.“

Die Dolmetscherin wählte für die Übersetzung von *legen* ein Bild. Sie verwendet die gleiche Handform, die auch bei der Gebärde *Ei* genutzt wird, als Manipulator. Aus diesem Grund wurde die Glossierung *ei* als Beschreibung für die Manipulatorgebärde gewählt. Die mindeste Information, die aus dieser Manipulatorgebärde gezogen werden kann, ist, dass Sascha Grammel etwas in den Koffer legt, das etwa die Höhe eines Eis hat und zwischen Daumen und Zeigefinger gehalten werden kann. Somit ist noch kein Bezug zu einem Ei hergestellt. Diese Verbindung wird wie im Original durch Frederics Imitation eines Huhns geschaffen. Im Unterschied zur Lautsprache, bei der das Gackern eines Huhns imitiert wurde, wird hier eine entsprechende Schnabelbewegung dargestellt. Als letzter Hinweis auf die Beziehung zwischen der Manipulatorgebärde und einem Ei findet sich auch in der Übersetzung in der Komposition „OSTEREI“ wieder. Die Ambiguität konnte trotz dieser vielen Übereinstimmungen jedoch nicht einwandfrei übertragen werden, da der Ausdruck *ein Ei legen* im deutschen Original nicht beschreibt, dass ein Ei

hingelegt wird, wie es in der vorliegenden Übersetzung suggeriert wird, sondern, dass ein Huhn ein Ei legt. Eine Entsprechung in der DGS für *ein Huhn legt ein Ei* würde jedoch bildlich diesen Legeprozess der Henne darstellen, was in der hier vorliegenden Übersetzung nicht der Fall ist. So kann nicht garantiert werden, dass das originale Wortspiel von dem gehörlosen Rezipienten als ein solches verstanden wird, geschweige denn, eine belustigende Funktion erfüllt.

6.4 Äquivalenz in Inhalt (Tabelle 4.1, 4.2a, 4.2b)

Tabelle 4.1 blau

In dem Programm „Keine Anhung“ von Sascha Grammel wird die nicht sprechende Figur namens „Huhn“ vorgestellt. Dabei handelt es sich um ein blau gefiedertes Huhn, das auf Sascha Grammels Hand platziert ist. Bei der Vorstellung spricht Sascha Grammel diesen Satz:

Sascha Grammel: „Huhn ist blau, aber nüchtern.“

In diesem Wortspiel wird das ambige Wort *blau* gebraucht. Es handelt sich dabei um ein Homonym, welchem die Bedeutungen *blaue Farbe* und *betrunkenen Zustand* zugeordnet werden können. Da der Ausdruck nur einmal ausgesprochen wird, handelt es sich bei diesem Wortspiel um eine Variation. Dem Zuschauer wird erst im Nebensatz „aber nüchtern“ klar, dass hier ein Wortspiel vorliegt. Denn bei der Vorstellung des Huhns, welches deutlich erkennbar blaues Gefieder hat, liegt es näher, die Farbe des Huhns als Bedeutung für *blau* zu realisieren, als den Grad seiner Nüchternheit, die zuvor noch nie erwähnt wurde. Durch die Nennung „nüchtern“ wird erst der notwendige Kontext für die Realisierung der Bedeutung *betrunkenen Zustand* für *blau* hergestellt. Diese überraschend aufgedeckte Doppeldeutigkeit von *blau* sorgt für die amüsierende Funktion des Wortspieles.

Eine 100-prozentig äquivalente Übersetzung dieses Wortspieles in die DGS gestaltet sich schwierig, da es keine deutsche Gebärde gibt, die sowohl die Bedeutung *blaue Färbung*, als auch eine Bedeutung im Bereich des Alkoholkonsums besitzt. Vom Inhalt kann an dieser Stelle nur schwer abgewichen werden, da das Huhn für die Zuschauer sichtbar

blaues Gefieder hat. Da im weiteren Verlauf des Programms auf eine ehemalige Alkoholabhängigkeit des Huhns eingegangen wird, ist auch diese Bedeutung von *blau* möglichst zu erhalten. Die gewählte Übersetzung, welche diesem Dilemma weitestgehend Stand hält, sieht wie folgt aus:

(ROLLE-sascha-grammel): „INDEX-huhn HUH, Index-huhn BLAU „blau“
INDEX-huhn, ABER BETRUNKEN „blau“
NEIN.“

Das Wortspiel kann allein in den Gebärden nicht wiedergefunden werden. Alternativ wird hier im Hauptsatz die eindeutige Gebärde *BLAU* für die blaue Färbung des Gefieders des Huhns gewählt. Im Nebensatz wird dann betont, dass das Huhn nicht betrunken sei, was durch die entsprechende Gebärde „*BETRUNKEN*“ zum Ausdruck kommt. Der Zusammenhang zwischen den beiden vollkommen verschiedenen Gebärden wird durch das aus der Lautsprache stammende Mundbild „*blau*“, welches zu beiden Gebärden geformt wird, hergestellt. Es wird darauf gebaut, dass den Gehörlosen das lautsprachliche Wort *blau* als Begriff für *Farbe* und für *betrunken* bekannt ist und sie so das Wortspiel erkennen. Es lässt sich an dieser Stelle nur vermuten, dass das Wortspiel aufgrund seiner Subtilität und der vorausgesetzten hohen Lautsprachkompetenz des Rezipienten seine witzige Funktion nahezu vollständig verliert und stattdessen als eine Art Einblick in die Witzkultur deutscher Hörender fungiert.

Tabelle 4.2a [haira:ten] (Tabelle 4.2b [ist])

Die Grundlage des bereits im Titel der Thesis genannten Wortspieles bildet ein Missverständnis zwischen der Schildkröte Josie, die nicht weiß, was das Wort *heiraten* bedeutet, und Sascha Grammel, der eben dieses Wissen vorausgesetzt hat. Das Wortspiel wird durch die Frage Josies eingeleitet, für welche Sportart man ein Hochzeitskleid trage.

Sascha Grammel: „Fürs Heiraten.“

Es folgt ein, für das Wortspiel irrelevanter und darum hier nicht weiter beachteter Einschub, inwiefern Heiraten als Sportart angesehen werden könne.

Josie: „Hai raten? Hammerhai, Weißer Hai, Schwerthai.“

Sascha Grammel: „Nein, nicht Haie raten. Heiraten!“

Dem Publikum ist die Verbindung zwischen einem Hochzeitskleid und dem Heiraten bekannt. Aus diesem Grund findet bis zu Josies Aufzählung der Haiarten eine gewöhnliche Unterhaltung statt. Somit produziert das Wortspiel in dem Augenblick der Haiartenennung eine überraschende Aufdeckung des Missverständnisses, was zur Erheiterung des Publikums führt. Weil das Wort *heiraten* für Josie keine konventionalisierte Bedeutung hat, versteht sie zwei andere Wörter, *Hai* und *raten*, die das gleiche Lautbild ergeben wie das von *heiraten*: [haira:ten], wenn sie wie ein Wort gesprochen werden. Dieses Missverständnis wird durch die Aufzählung verschiedener Haie deutlich und anschließend noch einmal von Sascha Grammel erklärt, indem er *Hai raten* in den Plural *Haie raten* setzt und so die einzelnen Wörter deutlich macht. Technisch arbeitet das Wortspiel mit dem Homophon [haira:ten] und kann wegen der doppelten Nennung des Lautbildes als Amphibolie benannt werden.

Die Übersetzung dieser Homophonie kann aufgrund der Visualität der Deutschen Gebärdensprache nicht hundertprozentig äquivalent zum Original erfolgen.

(ROLLE-sascha-grammel): „HEIRATEN“ (...)

(ROLLE-josie): „HAI RATEN? HAMMER HAI # WEISS HAI # SCHWERT HAI.“

(ROLLE-sascha-grammel): „NEIN. H-A-I-RATEN NEIN. # H-E-I-HEIRATEN.“

Die Dolmetscherin hat sich in diesem Fall entschieden, inhaltlich äquivalent zu bleiben und hat die eindeutige Gebärde HEIRATEN gewählt, da Sascha Grammel aus Sicht des Publikums an dieser Stelle eindeutig *heiraten* meint. Für Josies Antwort, welche im Deutschen eine Ambiguität in Form eines Homophons ist, konnte keine technisch äquivalente gebärdensprachliche Entsprechung gefunden werden, da Homophone in der DGS nicht existieren. Es wurde also die inhaltlich äquivalenten Gebärden HAI und RATEN gewählt, die aufgrund des fehlenden gleichen Lautbildes den Wortwitz nicht deutlich machen. Die einzige Beziehung zwischen HEIRATEN und HAI RATEN ist das aus dem Deutschen übernommene gleiche Mundbild. Sascha Grammels Erläuterung zur Unterscheidung zwischen *heiraten* und *Haie raten* wird für die gebärdensprachliche Kultur angepasst, der

Kontext muss hierfür jedoch nicht weiter verändert werden. Durch die bloße Veränderung der Gebärde HAI in HEI-plural würde das Wortspiel nicht erklärt werden. Die Buchstabilisierung des unterschiedlich geschriebenen, aber gleich klingenden Wortes beziehungsweise Wortteils *Hai* und *hei* kann den gehörlosen Zuschauern deutlich machen, dass eine große Ähnlichkeit zwischen den beiden Wörtern in der Lautsprache besteht und der lautsprachliche Witz wird deutlich. Die witzige Funktion des Wortspieles kann auf diese Weise nicht in die DGS übertragen werden, da der Witz zum Verständnis eine Erläuterung benötigt.

Das Wortspiel konnte aufgrund des Spiels mit einem Homophon, für das es keine technische Äquivalenz in der DGS gibt, ausschließlich auf der inhaltlichen Ebene äquivalent übertragen werden. Auf der technischen Ebene existiert in der DGS kein Wortspiel mehr. Die amüsierende Funktion dieser Textpassage geht mit dem Verlust des Wortspieles ebenfalls weitestgehend verloren. Für das bessere Verständnis, warum über das Original gelacht wird, wurde die lautsprachliche Erläuterung zu einer Erklärung des Witzes für die gebärdensprachliche Kultur umformuliert, ohne dass dieses den Kontext weiter beeinflusst.

6.5 Keine Äquivalenz (Tabelle 5.1)

Tabelle 5.1 sich trauen

Das hier betrachtete Wortspiel befindet sich in einem Dialog zwischen Sascha Grammel und Josie. Josie trägt ein Hochzeitskleid. Sascha Grammel fragt nach, ob sie etwas Besonderes vorhabe und mit wem. Bei diesem Gespräch wird jedoch nicht konkret gesagt, was Josie vorhat, doch ihr Partner für dieses Vorhaben sei Frederic. Das Wortspiel beginnt mit der ersten zunächst eindeutig erscheinenden Nachfrage Sascha Grammels:

Sascha Grammel: „Ihr traut euch?“

Josie: „Hmhm, wir trauen uns.“ („Hmhm“ steht für einen bejahenden Laut)

Der Zuschauer glaubt, aufgrund des Hochzeitskleides und dem vorherigen Gespräch, dass Josie und Frederic sich trauen im Sinne von *heiraten*. Erst später in dem Gespräch spricht

Sascha Grammel das Wort *heiraten* aus und Josie antwortet verwirrt, dass sie mit Frederic Fallschirmspringen gehe. Sie mache mit Frederic einen Tandemsprung.

Josie: „Wir trauen uns.“

In dieser Konversation ist deutlich zu erkennen, dass in dem Kontext die nötigen Informationen zur vollständigen Disambiguierung des Homonyms *trauen* zurückgehalten werden. Stattdessen wird dem Zuschauer suggeriert, dass es sich um eine gewöhnliche eindeutige Kommunikation handle, da die Realisierung der Bedeutung *heiraten* für *sich trauen* nicht durch ein Anomaliesignal gestört wird. Die Anomalie wird erst durch das Wort *Fallschirmspringen* signalisiert, sodass bei der dritten Nennung von *trauen* in diesem Kontext klar wird, dass die Kommunikation nicht wie gewohnt eindeutig war. Somit wird dem Zuschauer bewusst, dass das Wort *sich trauen* eine Ambiguität ist, dessen beide Bedeutungen *heiraten* und *Mut haben* in dieser Konversation gleichzeitig realisierbar waren. Damit das Wortspiel funktioniert, wird die ursprüngliche lautsprachliche Formulierung *sich trauen lassen* hier zu *sich trauen* variiert. Das Wortspiel ist damit eine Amphibolie, da Sascha Grammels Nachfrage „Ihr traut euch?“ die Bedeutung *heiraten* für *trauen* intendiert und die direkte Antwort Josies darauf „Hmhm, wir trauen uns.“ die Bedeutung *Mut haben* für *trauen* intendiert. Die Zuschauer stellen später rückwirkend fest, dass Sascha Grammel und Josie jeweils eine andere Bedeutung für den Ausdruck *sich trauen* intendiert hatten. Durch diese für den Rezipienten spät aufgedeckte, plötzliche Wendung des Inhalts bewirkt das Wortspiel eine amüsierte Reaktion bei dem Publikum.

Für die Ambiguität *sich trauen* existiert in der Deutschen Gebärdensprache keine Entsprechung. Die Dolmetscherin entschied sich für eine eindeutige Übersetzung, welche jedoch in beiden Kontexten, *Heirat* und *Fallschirmspringen*, einen Sinn ergibt.

(ROLLE-sascha-grammel): „IHR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA?“

(ROLLE-josie): „JA WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“

[...]

(ROLLE-josie): „WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“

Der Kontext und auch das Gespräch zwischen den drei eben dargestellten Nennungen entspricht dem des Originals. Auch in der Übersetzung wird erst durch die Wörter *heiraten* und *Fallschirmsprung* deutlich, dass die Kommunikation aneinander vorbeilief. Der Unterschied ist jedoch, dass kein Wortspiel das Missverständnis hervorgerufen hat, sondern ein Satz, der sowohl zu einer Hochzeit, als auch zu einem Fallschirmsprung passt: „WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“. Der Hochzeitskontext wird zunächst durch das Hochzeitskleid Josies hergestellt und so kann die erste Nennung des Satzes so verstanden werden, dass Sascha Grammel fragt, ob Josie und Frederic den Mut zum Heiraten hätten. Josies Antwort kann vor der Auflösung des Missverständnisses als Bejahung von Sascha Grammels Frage verstanden werden. Später wird klar, dass Josie und Frederic nicht den Mut zum Heiraten, sondern Mut zum Fallschirmspringen haben. Obwohl der Verständnisablauf in der Laut- und in der Gebärdensprache hier sehr ähnlich gestaltet ist, kann bei dem Satz „WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“ nicht von einer Ambiguität gesprochen werden. Es handelt sich hierbei lediglich um einen Satz, der in verschiedenen Kontexten verwendet werden kann, jedoch immer die gleiche Bedeutung (*Mut haben*) behält. Somit konnte die Technik aus dem Original nicht übertragen werden. Auch beim Inhalt zeichnen sich hier Differenzen ab, da der Inhalt *heiraten* in dem gebärdensprachlichen Satz nicht realisiert wird. Ausschließlich die Bedeutung *Mut haben* kann hier verstanden werden, wenn auch das Bezugsobjekt jeweils ein anderes ist (*Mut zur Hochzeit oder Mut zum Fallschirmspringen haben*). Über die Funktion dieser Passage lässt sich vermuten, dass das entstandene Missverständnis zwar eine Art Witz darstellen kann, diese Funktion ist jedoch nicht ausschließlich auf den Satz „WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“ zurückzuführen ist. Somit kann zusammenfassend zu diesem Analysebeispiel gesagt werden, dass der Kontext unverändert einen Sinn ergibt, jedoch weder Technik, Inhalt oder Funktion des Wortspieles in der Übersetzung vollständig übertragen werden konnten.

7 Interpretation der Analyseergebnisse

In diesem Kapitel wird die Forschungsfrage, wie ambige Wortspiele aus dem Deutschen in die DGS übersetzt werden können, anhand der erhaltenen Analyseergebnisse beantwortet. Dafür wird zunächst ein umfassender Vergleich zwischen den einzelnen Wortspielen samt ihrer Übersetzung erfolgen, bei dem die Besonderheiten herausgestellt und interpretiert werden. Außerdem werden die aufgestellten Hypothesen überprüft und das Ergebnis ausgewertet. Anschließend werden die Interpretationen der Analyseergebnisse mit dem bereits gewonnenen Wissen aus der Literatur bezüglich der Wortspielübersetzung zwischen Lautsprachen in Zusammenhang gesetzt.

Insgesamt konnten zwölf auf lexikalischen Ambiguitäten beruhende Wortspiele gezählt werden, die in Sascha Grammels Comedyprogramm „Keine Anhung“ von Savina Tilmann in die Deutsche Gebärdensprache übersetzt wurden.

Das Analyseergebnis der zwölf entsprechenden Übersetzungen ergab, dass nicht in allen Fällen ein Wortspiel in die DGS übertragen werden konnte. Dieses Phänomen wurde auch von Heibert und Tęcza bezüglich der Wortspielübersetzung zwischen Lautsprachen beschrieben (Tęcza, 1997, S. 105; Heibert, 2015, S. 81). Zwei der zwölf Wortspiele konnten sowohl in Technik, Inhalt als auch in der Funktion äquivalent zum Original übersetzt werden. Bei vier weiteren Wortspielen ist die Übertragung auf inhaltlicher und funktionaler Ebene gelungen. Fünf Wortspiele konnten nur in einer Analysekatgorie eine Entsprechung zur Lautsprache bieten. Eines der Wortspiele kann keine Äquivalenz auf den betrachteten Ebenen aufweisen. Auf die Analysekatgorien bezogen kann gesagt werden, dass in vier Fällen die Technik übertragen werden konnte, in neun Fällen der Inhalt äquivalent zum Original ist und die Funktion, soweit es mit dieser Analysemethode beurteilbar ist, sechs Mal übertragen wurde. Dazu muss bemerkt werden, dass, wenn die Technik übertragen wurde, entweder alle drei Ebenen oder keine weitere Ebene mit übertragen wurden. Der Inhalt wurde immer mit übertragen, wenn die Funktion übertragen wurde. Zusätzlich gibt es drei Beispiele, in denen nur der Inhalt übertragen wurde. Auf die hier beschriebenen Phänomene wird in den folgenden Ausführungen eingegangen.

Für eine Interpretation der Ergebnisse bezüglich der Frage, wie ambige Wortspiele aus dem Deutschen in die Deutsche Gebärdensprache übersetzt werden können, werden die

Gemeinsamkeiten der lautsprachlichen Wortspiele festgehalten und die entsprechenden Übersetzungen auf ähnliche Gemeinsamkeiten geprüft.

Durch die Auswahl des Untersuchungsgegenstandes handelt es sich bei allen zwölf Wortspielen im Original um lexikalische Ambiguitäten. Insgesamt konnten in den Übersetzungen vier Wortspiele gefunden werden, die ebenfalls mit lexikalischen Ambiguitäten spielen. Diese vier Übersetzungen sind auf der technischen Ebene äquivalent zum Original. Sie weisen jedoch zwei Auffälligkeiten auf: Zwei von ihnen sind in Technik, Inhalt und Funktion mit dem jeweiligen deutschen Original äquivalent. Die beiden anderen entsprechen ausschließlich auf der technischen Ebene dem ausgangssprachlichen Wortspiel. Die zweite Auffälligkeit ist, dass bei den beiden nur technisch äquivalenten Übersetzungen für die lautsprachliche Ambiguität ein Manipulator eingesetzt wurde.

Die auf allen Ebenen äquivalenten Fälle bieten für die lautsprachliche Ambiguität eine ebenfalls ambige konventionalisierte Gebärde. So konnte mit dem gleichen Inhalt die gleiche Technik und auch die gleiche Funktion erfüllt werden wie die des Originals. Eine Vermutung, warum diese 100-prozentige Äquivalenz gelungen ist, besteht darin, dass beide bespielte Ambiguitäten aus der Lautsprache in die Gebärdensprache aufgenommen wurden. Durch das enge Zusammenleben von Gehörlosen und Hörenden ist es möglich, dass die Ambiguitäten erst in der Lautsprache existierten und nach und nach in die Sprache der Gehörlosen importiert wurden. Diese Vermutung entspringt aus einem Gespräch mit einem gehörlosen DGS-Dozenten, der in beiden Fällen erst kurz überlegen musste, um auch die zweite Bedeutung der gebärdensprachlichen Ambiguität in seinem Sprachgebrauch bestätigen zu können. Das spricht dafür, dass diese Bedeutungen ursprünglich nicht in seiner Muttersprache, der DGS, existierten und erst später in seinen Sprachgebrauch eingegangen sind. Für eine Verifizierung dieser These müsste jedoch eine größer angelegte Befragung Gehörloser durchgeführt werden. Das Ergebnis der vorliegenden Analyse ist jedoch, dass die vollständige Übertragung eines ambigen Wortspieles dann möglich ist, wenn in der Zielsprache eine Ambiguität mit dem gleichen Inhalt existiert, die auch die ausgangssprachliche Ambiguität hat.

Zwischen den beiden anderen Übersetzungen, die nur auf der technischen Ebene äquivalent zur Ausgangssprache sind, existiert der folgende, geringe Unterschied: Bei der einen

Übersetzung wurden beide Nennungen der Ambiguität von der Manipulatorgebärde dargestellt, bei der anderen ersetzte die Manipulatorgebärde nur einmal die Ambiguität, bei der zweiten Nennung wurde eine konventionalisierte Gebärde verwendet, welche die gleiche Form wie die Manipulatorgebärde hatte. In beiden Fällen wurde durch die Manipulatorgebärde die lexikalische Ambiguität in diesem Kontext geschaffen. Beachtenswert ist hierbei, dass durch die Erhaltung der Wortspieltechnik mithilfe einer neu geschaffenen Gebärde der Inhalt und die Funktion verloren gegangen sind. Inhaltlich beschreiben die Manipulatoren bei der ersten Nennung in beiden Analysefällen einen noch unbestimmten Vorgang, der vom Rezipienten interpretiert wird und bei der zweiten Nennung einen sehr bestimmten Vorgang, der tendenziell eine andere Bedeutung hat, als die erste Interpretation des Rezipienten vorweist. Da der Inhalt im Original ein Wort mit zwei bestimmten Bedeutungen in jeweils völlig verschiedenen Kontexten ist, also jeweils sehr bestimmte Vorgänge beschreibt, konnte hier der Inhalt nicht hinreichend übertragen werden. Auch die Funktionsübertragung misslingt weitestgehend aus demselben Grund. Der Rezipient ist sich seiner Interpretation der Manipulatorgebärde bewusst und erwartet im Laufe der Kommunikation eine Konkretisierung des Vorgangs, die seine Interpretation entweder bestätigt oder korrigiert. Die Auflösung, die im Original die überraschende Wendung herbeiführt, wird in der DGS-Entsprechung erwartet, ist somit nicht mehr überraschend und wirkt aus diesem Grund nicht belustigend. Anhand dieser beiden Fälle lässt sich vermuten, dass eine Manipulatorgebärde ein technisches Äquivalent zu lautsprachlichen ambigen Wortspielen bieten kann. Dabei ist es irrelevant, ob die Manipulatorgebärde formgleich zu einer konventionalisierten Gebärde produziert und so die lexikalische Ambiguität herstellt oder ob die Manipulatorgebärde zweimal als solche genutzt wird und dabei jeweils einen anders definierten Vorgang beschreibt. Den Inhalt und die Funktion des originalen Wortspieles mit dieser Übersetzungstechnik zu gewährleisten, stellt sich jedoch als problematisch heraus.

Lexikalische Ambiguitäten können also technisch durch Manipulatorgebärden in der DGS hergestellt werden. In den zwei Beispielen, die eine Äquivalenz auf allen Ebenen aufzeigen, existieren äquivalente konventionalisierte ambige Gebärden, die für die Übersetzung genutzt werden konnten. Von den übrigen acht Übersetzungen konnten vier Übersetzungen je ein Wortspiel in der DGS kreieren, welche jedoch nicht mit lexikalischen Ambiguitäten arbeiten. Die übrigen vier konnten auf der gebärdensprachlichen

Grammatik kein Wortspiel darstellen. Es lässt sich daraus schließen, dass deutsche, lexikalische Ambiguitäten in Wortspielen nicht grundsätzlich in die Deutsche Gebärdensprache übersetzt werden können, dass eine vollständig äquivalente Übersetzung jedoch auch nicht ausgeschlossen werden kann. Da alle Ausgangswortspiele auf lexikalischen Ambiguitäten basieren, können diese nicht der Grund für die Verschiedenartigkeit der ziel-sprachlichen Wortspiele sein.

Im nächsten Schritt werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Technik der ausgangssprachlichen Wortspiele genauer untersucht.

Die deutschen Wortspiele können in Amphibolien und Variationen unterteilt werden. Es existieren sieben Amphibolien und fünf Variationen. Da nur diejenigen Übersetzungen, die ebenfalls ein Wortspiel enthalten, in Amphibolie und Variation unterteilt werden können, können hier nur acht gebärdensprachliche Wortspiele gezählt werden. Interessanterweise sind alle acht Wortspiele horizontal realisiert und somit Amphibolien. Aufgrund der geringen Datenmenge wäre es möglich, dass dies nur ein Zufall ist. Es wäre jedoch ebenso denkbar, dass die gebärdensprachliche Kultur Wortspiele grundsätzlich horizontal realisiert, sodass Wortspiele nicht verstanden werden, wenn sie als Variation auftreten. Das Phänomen könnte jedoch auch nur auftreten, wenn es sich um Übersetzungen von lautsprachlichen Wortspielen handelt, weil die Dolmetscher die übersetzten Wortspiele betonen oder besonders verständlich machen wollen und darum das bespielte Wort mehrfach erwähnen oder weil der Bezug der übersetzten Wortspiele zur Ausgangsprache noch zu stark ist, um das Wortspiel bei vertikaler Realisierung ausreichend verständlich zu machen. Eine verifizierte Antwort auf die Frage, warum in der vorliegenden Datenmenge nur Amphibolien in der Übersetzung gefunden werden konnten, kann durch diese Analyse nicht gegeben werden.

Die originalen Wortspiele unterscheiden sich technisch noch in einem weiteren Punkt: Der bespielte ambige Ausdruck ist in zehn Fällen eine Homonymie und in zwei Fällen eine Homophonie.

Die beiden Übersetzungen der Homophonien ähneln sich so stark, dass in der schriftlichen Ausführung nur eine erläutert wurde. An dieser Stelle soll überprüft werden, ob die große Ähnlichkeit der Übersetzung in der identischen Technik der ausgangssprachlichen

Wortspiele liegt. Die Technik der originalen Wortspiele ist zu hundert Prozent identisch. Es handelt sich in beiden Fällen um ein horizontal realisiertes Wortspiel mit einer lexikalischen Ambiguität, einem Homophon. Die Übersetzung beider Wortspiele ähnelt sich ebenfalls in der Technik. Beide konnten kein Wortspiel in der Gebärdensprache realisieren. Stattdessen wurden die jeweils intendierten Bedeutungen der deutschen Ambiguität mit der jeweiligen eindeutigen Gebärde übersetzt, was eine vollständige inhaltliche Übertragung des Originals gewährleistet. Beide so verwendete Gebärden wurden mit dem Mundbild desselben ambigen deutschen Wortes versehen. Im Mundbild konnte das lautsprachliche Original somit wiedergefunden werden, während es in der Gebärdensprache aufgelöst wurde. Zusätzlich wurde eine Erklärung in der Übersetzung zu dem Missverständnis auf der Bühne gegeben. Dieses hilft dem gehörlosen Zuschauer zum einen den Ablauf auf der Bühne besser nachzuvollziehen, zum anderen die Reaktion seiner hörenden Sitznachbarn im Publikum zu verstehen. Zu dem gewährt eine solche Erläuterung des lautsprachlichen Witzes einen Einblick in die hörende Kultur. Diese Erklärung ist ein Metakommentar der Dolmetscherin über das Gesagte. In beiden Fällen wird diese so geschickt in die Konversation eingebaut, dass es nicht wie eine Information seitens der Dolmetscherin erscheint, sondern wie eine Erklärung, die auf der Bühne ausgesprochen wird. Tatsächlich wird in beiden Fällen eine Erläuterung zu dem Wortspiel auf der Bühne abgegeben. Da es sich um Homophone handelt, die nicht in jeder Flexionsform des jeweiligen Wortes existiert, wird in einem Fall der Plural des einen Homophons zur Erläuterung des Missverständnisses gewählt. In einem anderen Fall findet die Disambiguierung durch eine zusätzliche Information im Kontext statt. Die Erläuterung wurde in der Übersetzung nicht übernommen. Eine andere Flexionsform wie zum Beispiel den Plural zu verwenden, hätte das lautsprachliche Wortspiel nicht aufgeklärt. Da kein ambiger Ausdruck in der DGS verwendet wurde, wäre auch eine kontextuelle Disambiguierung nicht hilfreich gewesen. Stattdessen wurde die Schriftform der beiden Wörter durch Daktylieren visualisiert. Dadurch, dass beide Homophone sich jeweils in ihrer Schriftform nur gering unterscheiden, kann einem schriftkompetenten gehörlosen Zuschauer die Ähnlichkeit der beiden Wörter auffallen und er versteht das Missverständnis. Durch diese offensichtliche Erklärung des Witzes, welche keinen Überraschungseffekt zulässt, verliert dieser jedoch seine eigentliche Wirkung. Die Übersetzung bewirkt also eher keine Belustigung, kann jedoch eine kulturelle Übertragung leisten.

Aufgrund dieser stark ähnlichen Beispiele und der Tatsache, dass die Gebärdensprache als visuelle Sprache keine Laute und auch keine eigene Schriftform hat, kann geschlossen werden, dass Homophone in der Lautsprache technisch nicht in die Gebärdensprache übertragbar sind. Durch den Bekanntheitsgrad der deutschen Schriftsprache unter den Gehörlosen kann jedoch diese kulturelle Information übertragen und der Ablauf des Dialogs wiedergegeben werden, auch wenn weder das Wortspiel an sich, noch dessen Funktion dabei in die Gebärdensprache übersetzt werden.

Bei den Homonymien konnten keine einheitlichen Übersetzungen festgestellt werden. Die Äquivalenz der Übersetzungen zur Homonymie ist identisch mit der Äquivalenz der Übersetzungen zur lexikalischen Ambiguität. Diejenigen Übersetzungen, welche die lexikalischen Ambiguitäten übertragen konnten, konnten auch die Homonymie übertragen. Bei anderen Wortspieltechniken in der Übersetzung wurde nicht mit Homonymien gespielt. Übersetzungen, die kein Wortspiel abbilden konnten, weisen ebenfalls keine Homonymien auf. Die Begründung für dieses identische Verhältnis von lexikalischer Ambiguität und Homonymie lässt sich damit erklären, dass eine Homonymie immer auch eine lexikalische Ambiguität ist und sich somit die Übersetzungen, die keine lexikalische Ambiguität bedienen können, auch keine Homonymie bedienen. In den vier Fällen, in denen die lexikalische Ambiguität übertragen werden konnte, wurde bei der Homonymie geblieben, da Homophonien in der DGS aus bereits erläuterten Gründen nicht existieren und auch Homographien ohne eine eigene Schriftform nicht möglich ist.

Technisch sind an dieser Stelle keine weiteren Unterschiede oder Gemeinsamkeiten bei den deutschen Analysebeispielen festzustellen.

Die Kategorie Inhalt ist bei jedem Beispiel anders gefüllt, da es keine zwei Wortspiele gibt, die mit der gleichen lexikalischen Ambiguität spielen. Somit kann auf der inhaltlichen Ebene keine Einheit hergestellt werden. Zur Überprüfung, ob der Inhalt die Vielfalt in den Übersetzungen hervorruft, müssten weitere Forschungen erfolgen, welche den gleichen Inhalt für Wortspiele mit verschiedenen Techniken als Datenmaterial verwendet und diese in die DGS übersetzen lässt.

Bei der Betrachtung der verschiedenen Äquivalenzerfüllungen der Übersetzungen ist auffällig, dass in den drei Fällen, in denen nur der Inhalt übertragen werden konnte, das

Mundbild eine große Rolle in der Übersetzung spielt, jedoch kein Wortspiel in der DGS existiert. Zwei davon sind bereits in dem die Technik betreffendem Abschnitt behandelt worden. Es handelt sich um die mit Homophonien spielenden Wortspiele. Das dritte Beispiel betrifft ein vertikal realisiertes Spiel mit einem Homonym. Anders als bei den Übersetzungen der Homophonien wird in diesem Beispiel keine Erklärung angefügt. Die inhaltliche Übertragung ist jedoch identisch: Beide Bedeutungen der deutschen Ambiguität werden mit der jeweiligen konventionalisierten, nicht ambigen Gebärde übersetzt. Für diese beiden Gebärden wird zeitgleich das Mundbild der deutschen Ambiguität gebraucht. Da in der DGS an dieser Stelle eindeutige Gebärden genutzt werden, wird das Wortspiel technisch nicht übersetzt. Somit liegt eine gewöhnliche Konversation vor. Der einzige Hinweis auf das originale Wortspiel liegt in dem deutschen Mundbild. Der Witz ist somit in der DGS nicht erkennbar. Als Funktion kann eine Darstellung des lautsprachlichen Witzes nur aufgrund des Mundbildes gesehen werden. Aus dem Phänomen dieser drei Beispiele lässt sich schlussfolgern, dass bei der Übersetzung eines ambigen Wortspieles die jeweiligen Bedeutungen durch eindeutige Gebärden ersetzt werden können, um den Inhalt des Originals zu übertragen. Die Funktion und die Technik gehen dabei jedoch verloren. Das Mundbild kann dabei als eine Art Verweis auf das lautsprachliche Original gesehen werden. In den anderen Übersetzungen spielte das Mundbild keine heraushebende Rolle. Hierbei war das Mundbild entweder eine nicht zwangsläufig notwendige Unterstreichung des gebärdeten Inhalts oder es wurde von der Mundgestik abgelöst, welche zu der jeweiligen Gebärde konventionalisiert ist.

In den Fällen, in denen Inhalt und Funktion übertragen wurden, handelt es sich in der Übersetzung ebenfalls um ein Wortspiel, welches jedoch nicht zwangsläufig mit der gleichen Technik wie das Original realisiert wurde. Es kann also festgehalten werden, dass innerhalb dieser Analyse ein in der Übersetzung gelungenes Wortspiel auf der Basis des originalen Inhalts die Funktion äquivalent übertragen kann, auch wenn die Technik des Wortspieles nicht dem Original entspricht. Diese Möglichkeit der äquivalenten Übersetzung eines Wortspieles auf der Inhalts- und Funktionsebene durch Änderung der Wortspieltechnik existiert auch bei Übersetzungen zwischen Lautsprachen (Heibert, 1993, S. 240; Heibert, 2015, S. 85). Es kann in diesem Punkt kein Unterschied bezüglich der Übersetzungen innerhalb einer Modalität und zwischen zwei Modalitäten festgestellt werden.

Die Funktion der Wortspiele ist lautsprachlich immer die gleiche: der Witz. Da die Wortspiele aus einem Comedyprogramm stammen, dessen Sinn es ist, den Zuschauer zu amüsieren, ist das kein Zufall, wie aus der Literatur hervorgeht (Heibert, 1993, S. 120; Schwarz J., 2010, S. 124; Prommer, 2012, S. 113-115). Die Funktion der Übersetzungen konnte jedoch nicht einwandfrei bestimmt werden, da diese eng mit der Reaktion des gehörlosen Rezipienten verwoben ist, welche auf der DVD nicht gezeigt wurde. So konnten nur Vermutungen anhand der Inkongruenztheorie des Humors angestellt werden, die jedoch in einer weiteren Forschung durch eine Rezipientenbefragung belegt werden müssten. Da sich diese Arbeit auf die linguistische Betrachtung der Wortspielübersetzung bezieht, fällt die exakte Ermittlung der Funktion nicht in dieses Aufgabenfeld.

Abschließend sollen die Übersetzungen gesammelt betrachtet werden, bei denen kein Wortspiel in der DGS existiert. Insgesamt ist dieses bei vier Übersetzungen der Fall. In keinem dieser Fälle konnte die Technik oder die Funktion übertragen werden. Die drei Beispiele, in denen nur der Inhalt übertragen werden konnte, wurden bereits in dem entsprechenden Absatz interpretiert. In dem letzten Beispiel, bei dem keine der drei Kategorien eine Äquivalenz aufzuweisen hat, wurde ein Ausdruck gewählt der durchgehend in den Kontext passt und auch Missverständnisse zulässt. Obwohl der Ausdruck in beiden Kontexten realisiert werden kann, wurde mit ihm nicht gespielt. Hierbei handelt es sich nicht um eine Ambiguität, da der Ausdruck in beiden Kontexten die gleiche Bedeutung behält. Somit können inhaltlich die beiden originalen Bedeutungen in dem gebärdensprachlichen Ausdruck nicht wiedergefunden werden. Die ursprünglich witzige Funktion ist in der Übersetzung nicht mehr zu finden, da das in der Passage entstandene Missverständnis nicht so deutlich ist wie in dem Original und die plötzliche Wendung keine in dem Maße belustigende Überraschung auslöst wie das Original. Hier wäre eine Rezipientenbefragung zur Verifizierung von Nöten. Aus diesem Fall lässt sich schließen, dass das völlige Auslöschung eines Wortspieles samt Funktion und Technik sowie die Lösung vom Inhalt des Originals trotzdem eine Übersetzung hervorbringen kann, die sich in den nahezu unveränderten Kontext einfügen lässt.

Rückblickend kann gesagt werden, dass die zuvor aufgestellten Hypothesen weitestgehend zutreffend waren. In den Ergebnissen der vorliegenden Analyse sind Abweichungen zu den in der Literatur dargestellten Ergebnissen der Übersetzungsanalyse zu finden.

Diese beziehen sich vor allem auf Techniken, die einer Lautsprache so nicht zur Verfügung stehen. Zum einen konnten in der Gebärdensprache Ambiguitäten durch die Manipulatorgebärde geschaffen werden, zum anderen ist ein Bezug auf die ausgangssprachliche Schriftsprache und die Nutzung des zur Ausgangssprache gehörenden Mundbildes zur Verdeutlichung von Wortspielen möglich. Bezüglich der lautsprachlichen Homophonien wurde eine große Schwierigkeit bei der Übertragung in die Gebärdensprache erwartet, welche sich durch die Analyse bestätigt hat.

8 Fazit

Diese Thesis hatte zwölf lexikalische Ambiguitäten aus Sascha Grammels Commedyprogramm „Keine Anhung“ und deren jeweilige Übersetzung in die Deutsche Gebärdensprache durch Savina Tilmann zum Untersuchungsgegenstand. Die zu klärende Forschungsfrage lautete, wie ambige Wortspiele aus dem deutschen in die Deutsche Gebärdensprache übersetzt werden können.

In der theoretischen Grundlage wurde zunächst die linguistische Sicht auf lexikalische Ambiguitäten erklärt. Dabei wurde herausgearbeitet, dass *lexikalische Ambiguität* die Bezeichnung für Wörter ist, deren Ausdrucksseite mit mehreren Inhaltsseiten konventionalisiert ist. Sie lassen sich in Homonyme und Polyseme einteilen, deren Unterscheidung sich gängigerweise in der Etymologie ihrer jeweiligen Bedeutungen niederschlägt. Homonyme sind weiter in Homophone und Homographen unterteilbar. Diese Definition gilt weitestgehend auch für die Deutsche Gebärdensprache, wobei die Unterteilung in Homonymie und Polysemie aufgrund fehlender historischer Quellen nicht nach der Etymologie erfolgen kann. Aus diesem Grund und wegen der Irrelevanz für das Funktionieren eines Wortspieles wurde keine Differenzierung zwischen Homonymie und Polysemie innerhalb der Analyse unternommen. Weiter wurde das Mundbild nicht als Lexem der gebärdensprachlichen Grammatik angesehen.

Lexikalische Ambiguitäten fallen in der gewohnten Kommunikation kaum auf, da sie durch den Kontext normalerweise disambiguiert werden. In der Comedy bildet eine lexikalische Ambiguität jedoch häufig die Basis eines Wortspieles, hier werden ihre verschiedenen Bedeutungen absichtlich gegeneinander ausgespielt. Dabei unterscheidet man zwischen Variationen (vertikal realisierte Wortspiele) und Amphibolien (horizontal realisierte Wortspiele). Für den Rezipienten offenbart sich an einem bestimmten Punkt des Wortspieles überraschend eine Inkongruenz in der Kommunikation, welche eine erheitende Wirkung auf ihn hat.

Ambigen Wortspielen muss aufgrund ihres starken Bezugs zu der Ausgangssprache eine große Beachtung bei der Übersetzung geschenkt werden. Es kann als Stilmittel die Wirkung des gesamten Werkes mitbestimmen und die Übersetzung muss auf ihre Verständlichkeit in der zielsprachlichen Kultur untersucht werden. Bei der Übersetzung erfolgt

zunächst eine Ausgangstextanalyse, welche sich bei Wortspielen auf die Technik, den Inhalt und die Funktion des selbigen konzentriert. Da oft aufgrund der Einzelsprachlichkeit nicht alle drei Ebenen in die Zielsprache übertragen werden können, muss eine Hierarchie der Äquivalenzforderungen angelegt werden, nach der der Übersetzer sich richtet. Anschließend muss die zielsprachliche Entsprechung gesucht werden, die möglichst viele Äquivalenzforderungen erfüllt. Eine logische Folge daraus ist, dass Wortspiele unterschiedlich hohe Äquivalenzen in ihren Übersetzungen aufweisen können.

Die Methode der vorliegenden Analyse orientierte sich an Heiberts Vorgehensweise. Zunächst wurde das originale ambige Wortspiel auf Technik, Inhalt und Funktion untersucht. Zusätzlich wurde der zum Verständnis nötige Kontext und kulturelle Hintergrundinformationen mitnotiert. Die Transkription des lautsprachlichen Wortspieles erfolgte wörtlich. Anschließend wurde die gleiche Analyse mit der entsprechenden Übersetzung vollzogen. Dabei wurde für die Niederschrift die Glossierungsschreibweise von Papaspyrou et al. verwendet. Die Darstellung der zwölf Ambiguitäten und ihrer Übersetzungen erfolgte in Tabellenform in der jede Analysekategorie zu betrachten ist. Die Analyseergebnisse wurden nach der Äquivalenz zwischen Original und Übersetzung sortiert. Innerhalb der einzelnen Gruppen wurde nach linguistischen Aspekten der Wortspieltechnik differenziert. Je ein phänomenologisches Beispiel wurde ausführlich erläutert. Alle Beispiele wurden in den Tabellen im Anhang dargestellt.

Insgesamt konnten Wortspiele mit lexikalischen Ambiguitäten im Original analysiert werden. In der Übersetzung konnten vier Wortspiele, die auf lexikalischen Ambiguitäten beruhen, gezählt werden. Bei vier weiteren Wortspielen wurde sich anderer Wortspieltechniken bedient. Die letzten vier Analysen ergaben kein Wortspiel in der Übersetzung. Die Originale konnten sieben Amphibolien und fünf Variationen vorzeigen, während in der Übersetzung die acht Wortspiele nur horizontal realisiert wurden. Bei zehn deutschen Ambiguitäten handelt es sich Homonymien. Die restlichen zwei Ambiguitäten sind Homophonien. Die vier gebärdensprachlichen Wortspiele, die auf Ambiguitäten aufbauen, sind Homonymien. Lautsprachliche oder gebärdensprachliche Wortspiele beziehen sich jeweils auf unterschiedliche Inhalte. Die Funktion auf der deutschen Seite ist immer der Witz, während dieser nur bei sechs von zwölf Übersetzungen übertragen werden konnte. Drei andere Übersetzungen stellen als kulturelle Erläuterung den lautsprachlichen Witz dar und in drei weiteren Fällen geht der Witz vollständig verloren.

Die Interpretation der Analyse lässt die folgenden Schlüsse bezüglich der Übersetzung von deutschen ambigen Wortspielen in die DGS zu. Die vollkommen äquivalente Übersetzung ambiger deutscher Wortspiele in die DGS ist weder grundsätzlich möglich, noch ist sie grundsätzlich unmöglich. Der Grund für die Vielfalt an Übersetzungsmöglichkeiten mit verschieden hoher Äquivalenz zum ausgangssprachlichen Gegenstück besteht jedoch nicht in der lexikalischen Ambiguität oder der Homonymie. Die Homonymie wurde immer dann übertragen, wenn die lexikalische Ambiguität auch übertragen wurde. Der Grund dafür liegt darin, dass weder die Homophonie noch die Homographie in der DGS existieren können, da weder Laute noch eine konventionalisierte Schriftsprache in der DGS existieren.

Unter welchen Bedingungen die verschiedenen Übersetzungen entstanden sind wird in den folgenden Schlussfolgerungen deutlich.

Eine auf allen drei Ebenen äquivalente Übersetzung ist möglich, wenn eine ambige Gebärde mit den Bedeutungen existiert, die durch die verwendete lautsprachliche Ambiguität repräsentiert werden.

Existiert keine zum lautsprachlichen Original passende Ambiguität in der Gebärdensprache, kann ein Wortspiel in der Übersetzung mit einer anderen Technik gelingen, welches den Inhalt und die Funktion des Originals wiedergeben kann.

Eine Besonderheit der DGS ermöglicht in einigen Fällen die Neuerschaffung einer gebärdensprachlichen Ambiguität. Durch die Manipulatorgebärde kann ein Vorgang dargestellt werden. Die exakte Ausführung dieser Gebärde kann von dem Gebärdenden bestimmt werden. Somit liegt darin die Möglichkeit den Manipulator an eine konventionalisierte Gebärde anzupassen, die zu einer der Bedeutungen der deutschen Ambiguität passt und so eine Gebärdenform zu nutzen, die in diesem Kontext zwei Bedeutungen beinhaltet. Eine andere Möglichkeit besteht darin, eine Manipulatorgebärde zwei Mal auszuführen und jedes Mal einen anderen aber identisch aussehenden Vorgang darzustellen. Wird diese Möglichkeit der Neuerschaffung einer gebärdensprachlichen Ambiguität verwendet, muss damit gerechnet werden, dass weder der Inhalt noch die Funktion des originalen Wortspieles übertragen werden können.

Wird statt der Übertragung der Doppeldeutigkeit des Originals die jeweilig intendierte Bedeutung der lautsprachlichen Ambiguität in der Übersetzung durch eine eindeutige Gebärde übertragen, so bleibt der Inhalt des Originals erhalten. Ohne das Wortspiel geht dabei als logische Folge die Wortspieltechnik verloren. Da keine überraschende Wendung bei einer eindeutigen Kommunikation existiert, kann auch der Witz aus dem Original nicht wirken. Das Mundbild kann dabei jedoch als Verweis auf ein in der Lautsprache existierendes Wortspiel genutzt werden.

In der DGS existiert keine Homophonie. Die Technik eines auf Homophonie basierenden Wortspieles kann bei einer Übertragung nicht erhalten werden. Durch die Nähe der beiden Sprachkulturen, DGS und Deutsch, haben viele Gehörlose zumindest eingeschränkte Kenntnis von dem Schriftsystem der deutschen Sprache. Dieses kann dazu genutzt werden, das lautsprachliche Wortspiel zu erläutern, indem die oft nur in geringem Maße verschiedenen Schriftformen daktyliert werden. Ein schriftsprachkompetenter Rezipient kann die Ähnlichkeit beider Wörter erkennen und den lautsprachlichen Wortwitz nachvollziehen. Die Übertragung der Funktion ist in diesem Fall eher nicht zu erwarten, da es für den gehörlosen Rezipienten keine überraschende Wendung in der Kommunikation gab.

Abschließend soll noch die Möglichkeit erwähnt werden, ein lautsprachliches Wortspiel in der Übersetzung völlig auszulöschen. Das bedeutet, dass die Technik des Wortspieles nicht übertragen wird, der Inhalt losgelöst von dem Original ist und die Funktion in dieser Passage nicht erfüllt wird. Eine solche Übersetzung kann trotzdem in dem nahezu unveränderten Kontext des Originals stehen.

Die Grenzen der Analyse ergaben sich aus den thematischen, methodischen und zeitlichen Rahmenbedingungen. Thematisch wurde hier vor allem die Technik der Wortspiele betrachtet, da diese Ebene sich hauptsächlich aus linguistischer Sicht erläutern lässt. Eine andere Sicht ist aus methodischen Gründen nicht möglich. Aus diesem Grund kann über die tatsächliche Funktion, die Wirkung, welche die Übersetzung auf gehörlose Rezipienten hat, nur gemutmaßt werden. Ein wissenschaftlicher Beleg würde eine Rezipientenbefragung erfordern, welche sich an diese Analyse anschließen kann.

Eine weitere Rezipientenbefragung wäre zur Verifizierung der folgenden Theorie nötig: Die beiden vollständig äquivalent übertragenen Wortspiele sind gelungen, weil die jeweiligen lautsprachlichen Ambiguitäten in die Gebärdensprache importiert wurden.

Ebenfalls war es nicht möglich die Theorie zu verifizieren, dass die beiden vollständig äquivalent übertragenen Wortspiele aus dem Grund gelungen sind, weil die lautsprachlichen Ambiguitäten in die Gebärdensprache importiert wurden. Auch diese Vermutung müsste durch eine Befragung gehörloser Muttersprachler bestätigt werden.

Aus der Analyse ergab sich, dass in den gebärdensprachlichen Übersetzungen keine Variationen vorhanden waren. Ob dieses Phänomen nur ein Zufall ist oder einen Grund hat, konnte mit der verwendeten Methode und dem zu Grunde liegendem Datenmaterial nicht entschieden werden. Hierfür wäre eine größer angelegte und somit zeitlich aufwendigere Analyse nötig.

Eine Überprüfung, ob die Vielfalt der Übersetzungen einen bestimmten Grund hat, konnte ebenfalls auf Grund des geringen Datenmaterials mit der verwendeten Methode nicht geleistet werden. Eine weitere Forschung mit speziell auf diese Frage ausgelegtem Datenmaterial könnte hier Klarheit schaffen.

Durch die vorliegende Analyse konnte eine erste Darstellung der Übersetzung von deutschen, lautsprachlichen, ambigen Wortspielen in die Deutsche Gebärdensprache geleistet werden. Dabei konnten einige Muster herausgearbeitet werden, denen die Übersetzung folgte. Weiterführende Arbeiten könnten diese Ansätze festigen und belegen.

Literaturverzeichnis

- Busch, A. & Stenschke, O. (2014). *Germanistische Linguistik*. Tübingen: Narr Fracke Attempo Verlag GmbH + Co. KG.
- Bußmann, H. (Hrsg.). (2002). *Lexikon der Sprachwissenschaft*. Stuttgart: Kröner.
- Delabastita, D. (1998). Wortspiele. In: M. Snell-Hornby, H. Höning, P. Kußmaul & P. Schmitt (Hrsg.), *Handbuch Translation* (S. 285 - 288). Tübingen: Stauffenburg Verlag Brigitte Narr GmbH.
- Dittmar, N. (2009). *Transkription. Ein Leitfaden mit Aufgaben für Studenten, Forscher und Laien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Drosdowski, G. (1993). *Duden - Das große Wörterbuch der deutschen Sprache* (Bd. 2). (G. Drosdowski, Hrsg.) Mannheim: Dudenverlag.
- Ebbinghaus, H. (2012). Gebärdensprache und Lautsprache im Kontakt. In: H. Eichmann, M. Hansen & J. Heßmann (Hrsg.), *Handbuch Deutsche Gebärdensprache* (S. 225 - 244). Seedorf: Signum Verlag.
- Ebbinghaus, H. & Hessmann [sic!], J. (2001). Sign language as multidimensional communication: Why manual signs, mouthings, and mouth gestures are three different things. In: P. Boyes Braem & R. Sutton-Spence (Hrsg.), *The Hands are the Head of the Mouth. The Mouth as Articulator in Sign Languages* (S. 133 - 151). Seedorf: Signum-Verlag.
- Freud, S. (1987). Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. In: A. Freud, E. Bibring, W. Hoffer, E. Kris & O. Isakower (Hrsg.), *Sigm. Freud Gesammelte Werke. chronologisch geordnet* (Bd. VI). Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag.
- Grammel, S., Teschner, W. (Produzenten) & Maier, M. (Regisseur). (2013). *Keine Anhung* [Film]. Berlin: Universal Music Group GmbH.
- Hansen, M. (2012). Textlinguistik: Gebärdensprache im Kontext. In: H. Eichmann, M. Hansen & J. Heßmann (Hrsg.), *Handbuch Deutsche Gebärdensprache* (S. 199 - 224). Seedorf: Signum Verlag.
- Hausmann, F. (1974). *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. das Wortspiel im "Canard enchaîné" Zugl. Dissertation Universität Saarbrücken*. Tübingen: Niemeyer.
- Heibert, F. (1993). *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung. Am Beispiel von sieben Übersetzungen des "Ulysses" von James Joyce*. Tübingen: Gunther Narr Verlag.

- Heibert, F. (2015). O Schreck - ein Wortspiel! In: K. Harlaß (Hrsg.), *Handbuch Literarisches Übersetzen* (S. 81 - 90). Berlin: BDÜ Weiterbildungs- und Fachverlagsgesellschaft mbH.
- Hillert, G. & Leven, R. (2012). Gebärdensprachdolmetschen. In: H. Eichmann, M. Hansen & J. Heßmann (Hrsg.), *Handbuch Deutsche Gebärdensprache* (S. 425 - 453). Seedorf: Signum Verlag.
- Keller, J. (2001). Multimodal representations and the linguistic status of mouthings in German Sign Language (DGS). In: P. Boyes Braem & R. Sutton-Spence (Hrsg.), *The Hands are the Head of the Mouth. The Mouth as Articulator in Sign Language* (S. 191 - 230). Seedorf: Signum-Verlag.
- König, S. & Schmaling, C. (2012). Gebärdenschriften: Flüchtlings Fixieren. In: H. Eichmann, M. Hansen & J. Heßmann (Hrsg.), *Handbuch Deutsche Gebärdensprache* (S. 341 - 356). Seedorf: Signum Verlag.
- König, S., Konrad, R. & Langer, G. (2012). Lexikon: Der Wortschatz der DGS. In: H. Eichmann, M. Hansen & J. Heßmann (Hrsg.), *Handbuch Deutsche Gebärdensprache* (S. 111 - 164). Seedorf: Signum Verlag.
- Papaspyrou, C., von Meyenn, A., Matthaiei, M. & Herrmann, B. (2008). Grammatik der Deutschen Gebärdensprache. Aus der Sicht gehörloser Fachleute. In: C. Metzger (Hrsg.), *Gebärdensprachlehre* (Bd. 6). Seedorf: Signum Verlag.
- Prommer, E. (2012). Fernsehgeschmack, Lebensstil und Comedy. Eine handlungstheoretische Analyse. In: J. von Gottberg, L. Mikos, E. Prommer & C. Wegener (Hrsg.), *Alltag, Medien und Kultur* (Bd. 12). Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Scholze-Stubenrecht, W. (2009). *Duden - die deutsche Rechtschreibung*. (W. Dr Scholze-Stubenrecht, Hrsg.) Mannheim: Dudenverlag.
- Schwarz, J. (2010). *Linguistic Aspects of Verbal Humor in Stand-up Comedy*. Zugl. *Dissertation Universität des Saarlandes*. Göttingen: Sierke.
- Schwarz, M. & Chur, J. (2007). *Semantik. Ein Arbeitsbuch*. Tübingen: Gunther Narr Verlag.
- Spillmann, H. (2001). *Einführung in die germanistische Linguistik*. Berlin: Langenscheidt.
- Sutton-Spence, R. & Woll, B. (1998). *The Linguistics of British Sign Language. An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tęcza, Z. (1997). *Das Wortspiel in der Übersetzung. Stanislaw Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag GmbH & Co. KG.

Anhang

Anhang I: Erklärungen zur Glossenschreibweise

Anhang II: Darstellung der Analyseergebnisse

Anhang I

(Papaspyrou, von Meyenn, Matthaëi, & Herrmann, 2008, S. 3 - 5)

Erklärungen zur Glossenschreibweise

Beispielgebärden und -sätze, die auf der DVD als Filme angebunden sind, sind im Text als Glossen dargestellt. Die Glossierung hat das Ziel, das jeweilige Beispiel inhaltlich bzw. hinsichtlich der Gebärdenreihenfolge und der grammatischen Angaben nachzuvollziehen.

Glossen sind in Großbuchstaben geschriebene Wörter; sie dienen der Verschriftlichung von Gebärden. Häufig haben Glossen dieselbe Bedeutung wie die Gebärden, die sie repräsentieren, z.B. VATER.

Da es jedoch nicht immer Entsprechungen zwischen Gebärden und deutschen Wörtern gibt, geben die Glossen auch nicht immer genau die Bedeutung der Gebärden wieder. Sie sind also keine Übersetzung von Gebärden.

Auf eine umfassende Umschrift, in der durchweg sämtliche manuelle und non-manuelle Äußerungsanteile dokumentiert werden, wurde angesichts des didaktischen Verwendungszweckes dieser Grammatik bewusst verzichtet. Vielmehr wurde versucht, eine möglichst einfache Schreibweise zur Glossierung der Beispiele anzuwenden. Die Glossenschreibweise erschließt sich allerdings trotz dieser Bemühung nicht von selbst, daher sind zum Verständnis der Glossenschreibweise die folgenden Erklärungen notwendig.

Varianten von Gebärden ohne Bedeutungsunterschied werden mit der Abkürzung „-var.“ glossiert, z.B. KIND-var. / KIND-var.

Die **Positionen im Gebärdenraum**, an denen eine Gebärde ausgeführt wird, um das durch sie bezeichnete Objekt zu verorten, werden mit Richtungen angegeben, die aus der Perspektive der gebärdenden Person notiert sind (rechts = re, links = li, mitte = mi, oben, unten), z.B. HAUS-li HAUS-re.

Dies betrifft auch die **INDEX-Gebärde**, die für Hinweise, Rückverweise und auch Richtungsangaben im Gebärdenraum und auch am Körper eingesetzt wird, z.B. RESTAURANT INDEX-unten.

Stellt der INDEX einen **Rückbezug** her, wird das Objekt, der Ort oder der Zeitpunkt, auf den er sich bezieht, dem INDEX in Kleinschreibung nachgestellt, z.B. BROT INDEX-li ICH VORGESTERN KAUFEN INDEX-brot SCHON VERSCHIMMELT.

Die Zahlen „1“, „2“ und „3“ bezeichnen Ausführungsstellen bei **Transfer-Verben**. Die Zahl „1“ steht für die Ausführungsstelle am Körper des Sprechers (1. Person Singular, „ich“), die „2“ bezeichnet die Stelle, die der 2. Person Singular („du“) zugeordnet wurde, die „3“ steht für die Stelle, die der 3. Person zugeordnet wurde („sie/er“). Die Ziffer vor der Verbglosse markiert den Anfangspunkt, die Ziffer danach bezeichnet den Endpunkt der Ausführung, z.B. 1-GEBEN-2 / 2-GEBEN-1 / 1-GEBEN-3.

Eine zusammengefasste Gruppe wird durch den Zusatz „a-x“ gekennzeichnet, z.B. ICH 1-GEBEN-2a-x.

Einzeln voneinander unterscheidbare Personen einer Gruppe werden durch voneinander mit Kommata getrennte Kleinbuchstaben markiert, z.B. ICH 1-GEBEN-2a,b,c.

Üblicherweise sind die Glossen für die einzelnen Gebärdenzeichen hintereinander ohne Satzzeichen geschrieben. Ausgenommen davon sind **Fragezeichen** zur Kennzeichnung der Fragemimik, z.B. DU MORGEN KOMMEN?

Das Symbol „#“ steht für eine **Pause**, die der Gliederung bzw. Satzverbindung dient, z.B. MEIN TOCHTER FÜNF JAHRE-ALT # MEIN SOHN DREI JAHRE-ALT.

Ein Pluszeichen bedeutet, dass das **Gebärdenzeichen wiederholt ausgeführt** wird. „+“ entspricht genau einer Wiederholung, „++“ steht für zwei Wiederholungen, z.B. PERSON++ oder INDIANER GRUPPE BEREICH IHRE SPRACHE ENORM VERSCHIEDEN+ DU 2-BESCHIED-1-nervig++ # BITTE AUFHÖREN.

Ein Schrägstrich trennt innerhalb eines Filmclips **mehrere Beispiele** voneinander, z.B. GUT / BESSER / AM-BESTEN.

Ein Bindestrich zwischen zwei groß geschriebenen Glossen bedeutet, dass es sich hierbei um **ein einzelnes Gebärdenzeichen** handelt, für dessen inhaltliche Wiedergabe **mehrere deutsche Wörter** erforderlich sind, z.B. das Gebärdenzeichen IN-VIER-WOCHEN.

Das Symbol „∞“ zwischen zwei Glossen steht für eine **Zusammensetzung**, also eine Gebärde, die aus mehreren Gebärdenzeichen besteht und dabei einen Begriff zum Ausdruck bringt, z.B. SCHWIMMEN∞WETTKAMPF SUBST-zwei-personen-SCHWIMMEN-nebeneinander.

Auf die Glossierung von **Wortbildern bzw. Mundgestik** wurde in der Regel verzichtet. Davon ausgenommen sind die Beispiele, in denen es inhaltlich um Wortbild und Mundgestik geht. Ist für das Beispiel das Wortbild bzw. die Mundgestik relevant, wird dieses in Anführungszeichen gesetzt, z.B. LÖSEN-„lösen“ / LÖSEN-englisches-„th“ / LÖSEN-„paff“.

Kursiv gedruckt und klein geschrieben sind **Nicken** und **Kopfschütteln**. Der einfacheren Lesbarkeit halber werden sie nur dann glossiert, wenn sie in der jeweiligen Äußerung das einzige Mittel zur Verneinung bzw. Bestätigung sind, z.B. INDEX-re ICH SELBST-1 BAUEN ICH-*nicken*.

Erstreckt sich das Nicken oder Kopfschütteln über mehrere Gebärdenzeichen, werden diese in eckige Klammern gesetzt, wie z.B. BIER [SCHMECKEN DU]-*kopfschütteln*?

Wird ein Gebärdenzeichen hinsichtlich seiner **Bedeutung modifiziert**, wird diese Bedeutung in Kleinbuchstaben der Glosse nachgestellt, z.B. ARBEITEN-lustlos.

Bei **Substitutor- bzw. Manipulator-Verben** wird der jeweilige Typ abgekürzt in Kapitalchen angegeben, also „MANIP“ für Manipulator und „SUBST“ für Substitutor. Nach dieser Angabe folgt, durch Bindestriche abgetrennt, in Kleinschreibung das Bezugsobjekt, d.h. bei Manipulator-Verben, was gehandhabt wird, und bei Substitutor-Verben, was von der Handform dargestellt wird. Dahinter steht die Glosse, die die Tätigkeit beschreibt, z.B. SCHACH MANIP-spielfigur-SETZEN oder AUTO SUBST-auto-FAHREN.

Bei **Maß- oder Skizze-Adjektiven** wird zunächst der Typ des Adjektivs in Kapitalchen genannt, dahinter in Großbuchstaben die kontextgebundene Bedeutung der Gebärde, z.B. „MAß-DICK“ in BUCH MAß-DICK und „SKIZZE-OVAL“

in BAUM BLATT SKIZZE-OVAL. Da das Bezugsobjekt in der Regel als eigenes Gebärdenzeichen benannt wird, wird es nicht in der Adjektivglosse glossiert.

Kombinierte Einhandgebärden, also solche Gebärden, die mit zwei Händen ausgeführt werden, werden in Schweifklammern geschrieben. Ggf. sind für die Beschreibung mehrere Schweifklammern notwendig. In der Klammer steht als erstes die Glosse für die nichtdominante Hand und danach, durch Semikolon abgetrennt, die Glosse für die dominante Hand, z.B. PFERD INDIANER {SUBST-pferd-STEHEN; SUBST-indianer-SPRINGEN-auf-pferd} {SUBST-pferd-GALOPPIEREN; SUBST-indianer-SITZEN-auf-pferd}.

Manchmal führt die dominante Hand mehrere Gebärden aus, während die nichtdominante Hand unbewegt verharrt. Dann wird die Gebärde der nichtdominanten Hand nur einmal glossiert. Die Gebärden der dominanten Hand werden nach dem Semikolon der Reihe nach notiert, z.B. ZAUN KATZE {SUBST-zaun-SICH-BEFINDEN; SUBST-katze-SPRINGEN-auf-zaun SUBST-katze-BALANCIEREN-auf zaun}.

Rollenübernahmen sind wie folgt gekennzeichnet: In Klammern steht „ROLLE“, davon durch einen Bindestrich abgetrennt in Kleinbuchstaben die jeweilige Rolle des Lebewesens, aus der der Darsteller handelt oder spricht. Die Rollenübernahme selbst wird durch einen Doppelpunkt eingeleitet und ihr Start- und Endpunkt wird durch Anführungsstriche markiert. Sprachliche Äußerungen der übernommenen Figur sind kursiv dargestellt, z.B. MUTTER (ROLLE-mutter): „MANIP-baby-WIEGEN {MANIP-baby-HALTEN; 1-BESCHIED-2 GELD 2-GE-BEN-3 FÜR WAS?“

Darin enthaltene rein **gestische Äußerungsteile** sind in Kleinbuchstaben notiert, z.B. (ROLLE-ich): „LAUFEN-schnell # MANIP-klinke-ÖFFNEN schauen-verwirrt“.

Längere Beispieltex-te werden nicht glossiert, sondern mit einem **Filmtitel** benannt, was durch die Schreibweise und das Setzen des Titels in Anführungszeichen gekennzeichnet ist, z.B. „Im Park“.

Anhang II

Darstellung der Analyseergebnisse

Tabelle	1.1a Flasche	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	31:20 - 31:24	
Ausdruck	SG: „Was is´n das für eine Flasche?“ Fre: „Die, die hinter mir steht?“	(ROLLE-sg): „FRAGE FLASCHE INDEX-flasche BEDEUTUET?“ (ROLLE-fre): „INDEX-hinten/sascha FLASCHE INDEX-hinten/sascha?“
Technik	Lexikalische Ambiguität, Amphibolie, Homonymie	Lexikalische Ambiguität, Amphibolie Homonymie
Inhalt	<i>Flasche</i> mit den Bedeutungen <i>Gefäß</i> und <i>Verlierer</i>	<i>FLASCHE</i> mit den Bedeutungen <i>GEFÄß</i> und <i>VERLIERER</i>
Funktion	Witz	Witz (evtl. lautsprachlich orientiert)
Kontext	Frederick hat eine Flasche in der Hand, Sascha steht hinter ihm.	
Kulturelle Hinweise	Die Bezeichnung <i>Flasche</i> für <i>Verlierer</i> ist auch unter Gehörlosen bekannt. Vermutlich wurde dieser Ausdruck aus der Lautsprache importiert.	

Tabelle	1.1b Antrag	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	48:52 - 49:11	
Ausdruck	SG.: „Dann macht man ihm einen Antrag.“ Josie: „Hartz IV?“ SG.: „Nein. Einen Heiratsantrag.“	(ROLLE-sg): „DANN INDEX-ihm ANTRAG.“ (ROLLE-josie): „HARTZ IV ANTRAG? erstaunt“ (ROLLE-sg): „NEIN. HEIRATS-ANTRAG.“
Technik	lexikalische Ambiguität, Variation Homonymie	lexikalische Ambiguität, Amphibolie, Homonymie
Inhalt	<i>Antrag</i> mit den Bedeutungen Heiratsantrag und <i>Antrag auf Hartz IV</i>	<i>Antrag</i> mit den Bedeutungen <i>Heiratsantrag</i> und <i>Antrag auf Hartz IV</i>
Funktion	Witz	Witz (evtl. lautsprachlich orientiert)
Kontext	Sascha Grammel erklärt Josie, wie der Ablauf vom Finden des richtigen Partners bis zur Hochzeit ist.	
Kulturelle Hinweise	Sowohl Heiraten als auch Hartz IV ist in beiden Kulturen bekannt. In beiden Kontexten ist auch die Gebärde <i>ANTRAG</i> bekannt, diese ist jedoch eher lautsprachlich orientiert.	

Tabelle	2.1 Versprechen	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	1:05:38 - 1:05:43	
Ausdruck	SG: „Ich habe mich versprochen.“ Schrö: „Versprechen Sie nichts was Sie nicht halten können.“	(ROLLE-sg): „ICH VERSPRECHEN ICH.“ (ROLLE-schrö): „VERSPRECHEN~SCHWÖREN MUSS HALTEN DU/ DROHFINGER belehrend“
Technik	lexikalische Ambiguität, Amphibolie, Homonym	Wortverschmelzung
Inhalt	<i>Versprechen</i> mit den Bedeutungen <i>etwas versehentlich falsch sagen</i> und <i>schwören</i>	<i>VERSPRECHEN</i> mit der Bedeutung <i>etwas versehentlich falsch sagen</i> und <i>SCHWÖREN</i> werden verschmolzen. Das Mundbild dazu ist „versprechen“
Funktion	Witz	Witz
Kontext	Sascha spricht versehentlich den typischen Satz von Ursula mit Lippenbewegung und seiner eigenen Stimme. Herr Schröder sieht ihn verwundert an, Sascha erklärt er habe sich versprochen und Herr Schröder rät ihm nichts zu versprechen, was er nicht halten könne (Redensart)	
Kulturelle Hinweise	Die Redensart nichts zu versprechen, was man nicht halten kann, existiert in der Lautsprache aber so nicht in der DGS. Witz kommt eventuell nicht so stark rüber in DGS, weil es nicht exakt die gleiche Gebärde ist (andere Technik)	

Tabelle	2.2a Zapfhahn	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	1:13:48 - 1:13:52	
Ausdruck	SG: „Huhn war längere Zeit mit einem Zapfhahn zusammen.“	(ROLLE-sg): „HUHN GEWESEN FRÜHER MIT ZAPFHAHN∞HAHN ZUSAMMEN“
Technik	lexikalische Ambiguität, Variation Homonym	Wortkomposition von wörtlich übersetzten Wörtern aus dem Deutschen in die DGS
Inhalt	<i>Hahn</i> mit den Bedeutungen <i>Zapfhahn</i> , (Vorrichtung, die beim z.B. Bier Zapfen die Flüssigkeit aus dem Behältnis lässt) und <i>männliches Huhn</i>	<i>ZAPFHAHN</i> und <i>HAHN</i> werden zu einer Gebärde komponiert mit dem Mundbild „Zapfhahn“
Funktion	Witz	Witz
Kontext	Huhn hatte ein Alkoholproblem, weil es längere Zeit eine Beziehung mit einem Zapfhahn hatte. Durch das zuvor bereits erwähnte Alkoholthema bleibt die Konnotation in Bezug auf Alkohol erhalten, obwohl durch den restlichen Kontext der Zapfhahn eher als eine Tierartbezeichnung realisiert wird.	
Kulturelle Hinweise	Übersetzung wird stark an der Lautsprache orientiert, was in diesem Fall zu einer typischen Witzetechnik der Gehörlosenkultur führt.	

Tabelle	2.2b Wasserhahn	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangab DVD	1:14:00 – 1:14:04	
Ausdruck	SG: „Jetzt ist Huhn sehr glücklich mit einem Wasserhahn.“	(ROLLE-sg): „JETZT HUH N GLÜCK MIT WASSER∞HAHN ZUSAMMEN.“
Technik	lexikalische Ambiguität, Variation Homonym	Wortkomposition von wörtlich übersetzten Wörtern aus dem Deutschen in die DGS
Inhalt	<i>Hahn</i> mit den Bedeutungen <i>Wasserhahn</i> und <i>männliches Huhn</i>	Die Komposition <i>Wasserhahn</i> wird in ihre Bestandteile <i>Wasser</i> und <i>Hahn</i> zerlegt und wörtlich übersetzt und zu der DGS Komposition <i>WASSER∞HAHN</i> zusammengefügt
Funktion	Witz	Witz
Kontext	Huhn hatte aufgrund ihrer Beziehung mit einem „Zapfhahn“ ein Alkoholproblem. Jetzt ist sie mit dem „Wasserhahn“ zusammen. Wasser erhält eine Getränkekonnotation durch den Kontext.	
Kulturelle Hinweise	Übersetzung wird stark an der Lautsprache orientiert, was in diesem Fall zu einer typischen Witzetechnik der Gehörlosenkultur führt.	

Tabelle	2.3 hohl	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	31:24 - 31:29	
Ausdruck	SG: „Ist die (Flasche) hohl?“ Fre: „Ja, genau so hohl wie du.“	(ROLLE-sg): „INDEX-Flasche „diese“ FLASCHE HOHL? (ROLLE-fre): „JA GLEICH INDEX- hinten „du“ NICHTS-HINTER- DER-STIRN-HABEN DASSELBE“
Technik	lexikalisch, Amphibolie: Polysemie (Homonymie), horizontal.	Wortspiel mit Synonym
Inhalt	<i>hohl</i> mit den Bedeutungen <i>leer</i> und <i>dumm</i> .	Die Gebärde <i>HOHL</i> und die Gebärde <i>NICHTS-HINTER-DER- STIRN-HABEN</i> haben beide die Bedeutung <i>ohne Inhalt</i> .
Funktion	Witz	Witz
Kontext	Frederic hält eine Flasche in der Hand. Sascha Grammel steht hinter ihm. Sie sprechen über die Flasche. Frederic ärgert Sascha Grammel.	
Kulturelle Hinweise		

Tabelle	3.1a legen	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	22:03 - 22:09	
Ausdruck	SG: „Ich lege etwas in einen Koffer.“ Fre: „Pock pock pock pock. Vielleicht ein Osterei?“	(ROLLE-sg): „OK ICH KOFFER MANIP-ei-in-koffer-LEGEN (ROLLE-fre): „MANIP-ei-in-koffer- LEGEN SUBST-SCHNABEL-auf- zu-klappen VIELLEICHT OSTEREI.
Technik	lexikalische Ambiguität Variation Homonym	lexikalische Ambiguität Amphibolie Homonym durch gleiche Manipulatorgebärdenform,
Inhalt	<i>legen</i> mit den Bedeutungen <i>ablegen</i> und <i>Ei legen</i> .	<i>MANIP-ei-in-koffer-LEGEN</i> mit den Bedeutungen <i>ein Gegenstand,</i> <i>der zwischen Daumen und</i> <i>Zeigefinger gehalten wird, wird in</i> <i>den Koffer gelegt und ein Ei wird</i> <i>abgelegt</i>
Funktion	Witz	kein Witz
Kontext	Das Gedächtnisspiel "Ich packe meinen Koffer" wird Frederic von Sascha Grammel erklärt. Frederic stellt sich dumm und versteht ihn (absichtlich) falsch.	
Kulturelle Hinweise	Die Bildhaftigkeit der DGS wird genutzt um zwei verschiedene Vorgänge identisch darzustellen.	

Tabelle	3.1b machen	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	21:47 - 21:58	
Ausdruck	SG: „Ich mach was in den Koffer.“ Fre: „Bläääh. Heut zutage muss man nicht mehr in den Koffer machen. Dafür gibt es Toiletten.“	(ROLLE-sg): „ICH KOFFER MANIP-handteller-großer- rundlicher-gegenstand- in-koffer- packen.“ (ROLLE-fre): „ekelig KOFFER HÄUFCHEN-MACHEN MODERNE ZEIT MUSS-NICHT. KANN TOILETTE HÄUFCHEN- MACHEN.“
Technik	Lexikalische Ambiguität Amphibolie Homonymie	lexikalische Ambiguität, Amphibolie: Homonym durch gleiche Manipulatorgebärdenform, wie konventionalisierte Gebärde, horizontal
Inhalt	<i>machen</i> mit den Bedeutungen <i>tun</i> (in den Koffer packen) und <i>defäkieren</i>	<i>MANIP-handteller-großer- rundlicher-gegenstand- in-koffer- packen</i> und <i>HÄUFCHEN- MACHEN</i> im Sinne von <i>defäkieren</i> ist die gleiche Gebärde.
Funktion	Witz	kein Witz
Kontext	Das Gedächtnisspiel "Ich packe meinen Koffer" wird Frederic von Sascha Grammel erklärt. Frederic stellt sich dumm und versteht ihn (absichtlich) falsch.	
Kulturelle Hinweise	Die Bildhaftigkeit der DGS wird genutzt um eine identische Gebärde zu <i>HÄUFCHEN-MACHEN</i> zu bilden.	

Tabelle	4.1 blau	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangab DVD	01:13:38	
Ausdruck	Sg: „Huhn ist blau, aber nüchtern“	(ROLLE-sg): „INDEX-huhn HUHN, Index-huhn BLAU „blau“ INDEX- huhn. ABER BETRUNKEN „blau“ NEIN“
Technik	lexikalische Ambiguität, Variation Homonymie I	kein Wortspiel in den Gebärden Anzeige des lautsprachlichen Wortspiels im Mundbild
Inhalt	<i>blau</i> mit den Bedeutungen <i>Farbe</i> und <i>betrunkener Zustand</i>	<i>BLAU</i> wird für die Farbe des Gefieders verwendet, <i>BETRUNKEN</i> wird für den Alkoholmissbrauch verwendet. Bei beiden Gebärden wird das Mundbild <i>blau</i> genutzt.
Funktion	Witz	Nur für eine geringe Zielgruppe eine witzige Funktion. Für die meisten eine Darstellung eines lautsprachlichen Witzes.
Kontext	Das Huhn mit blauem Gefieder wird von Sascha Grammel vorgestellt. Später wird auf ein früheres Alkoholproblem des Huhns eingegangen.	
Kulturelle Hinweise	Der Gebrauch des Wortes <i>blau</i> als <i>betrunken</i> ist bekannt in DGS, allerdings nicht die gleiche Gebärde. Von dem Wort blau weggehen ist schwierig, weil Huhn zu sehen ist.	

Tabelle	4.2a [haira:ten]	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	44:36 - 45:03	
Ausdruck	SG: „Fürs Heiraten“ (...) Jos: „Hairaten? Hammerhai, Weißer Hai, Schwerthai.“ SG: „Nein, nicht Haie raten. Heiraten!“	(ROLLE-sg): „HEIRATEN“ (...) (ROLLE-jos): „HAI RATEN? HAMMER HAI, WEISS HAI SCHWERT HAI.“ (ROLLE-sg): „NEIN. H-A-I-RATEN NEIN. H-E-I-HEIRATEN.“
Technik	Lexikalische Ambiguität Amphibolie Homophonie	Kein Wortspiel in der DGS original Wortspiel über Mundbild visualisiert Buchstabieren zur Erklärung des Wortspieles
Inhalt	<i>heiraten</i> und <i>Hai raten</i> haben das identische Lautbild [haira:ten]	<i>heiraten</i> und <i>Hai raten</i> als eindeutige Gebärde, Erläuterung der lautsprachlichen Ambiguität durch Buchstabieren und deutliches, einheitliches Mundbild
Funktion	Witz	Kulturelle Aufklärung über die Witzkultur der deutschen Hörenden, Witz eventuell für lautsprachkompetente Gehörlose verständlich
Kontext	Josie trägt ein Hochzeitskleid. Sie weiß nicht was <i>heiraten</i> ist und versteht darum den Ausdruck falsch, indem sie zwei ihr bekannte Worte, die zusammen gesetzt genau wie das Wort <i>heiraten</i> klingen: <i>Hai</i> und <i>raten</i> . Anomaliesignal durch Josies Aufzählung verschiedener Haiarten.	
Kulturelle Hinweise	Homophonien existieren nicht in der DGS und bieten darum keine potentielles Witzmaterial. Das ähnliche Schriftbild und die gleiche Aussprache könnte lautsprachkompetenten Gehörlosen bekannt sein, sodass sie den Witz verstehen.	

Tabelle	4.2b [Ist]	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	1:05:49 - 1:06:14	
Ausdruck	<p>SG: „Was ist Ursula eigentlich.“</p> <p>Schrö: „Ursula isst eigentlich alles.“</p> <p>SG: „Nein, was Ursula für ein Wesen ist.“</p>	<p>(ROLLE-sg): „sg-FRAGE-schrö URSULA INDEX-ursula BEDEUTET WAS „was ist“?“</p> <p>(ROLLE-schrö): „EIGENTLICH URSULA INDEX-ursula ESSEN „isst“ ALLES.“</p> <p>(ROLLE-sg): „NEIN.“ APPLAUS LACHEN</p> <p>(ROLLE-sg): „NEIN, WAS I-S-S-T URSULA-kopfschütteln. WAS I-S- T URSULA VERWECHSELN. ICH MEIN WAS SEIN „ist“ NICHT WAS ESSEN „isst“ INDEX-ursula“</p>
Technik	<p>lexikalische Ambiguität</p> <p>Amphibolie</p> <p>Homophonie</p>	<p>Kein Wortspiel in der DGS</p> <p>original Wortspiel über Mundbild visualisiert</p> <p>Buchstabieren zur Erklärung des Wortspieles</p>
Inhalt	<p><i>ist</i> (3. Person Singular von <i>sein</i>) und <i>isst</i> (3. Person Singular von <i>essen</i>) haben das identische Lautbild [<i>ist</i>].</p>	<p><i>SEIN</i> und <i>ESSEN</i> als eindeutige Gebärde, Erläuterung der lautsprachlichen Ambiguität durch Buchstabieren und deutliches, einheitliches Mundbild „ist“</p>
Funktion	Witz	<p>Kulturelle Aufklärung über die Witzkultur der deutschen Hörenden, Witz eventuell für Lautsprachkompetente Gehörlose verständlich</p>
Kontext	Herr Schröder und Sascha Grammel unterhalten sich über die auf Herrn Schröders Hand sitzende Ursula.	
Kulturelle Hinweise	Homophonien existieren nicht in der DGS und bieten darum keine potentiell Witzmaterial. Das ähnliche Schriftbild und die gleiche Aussprache könnte lautsprachkompetenten Gehörlosen bekannt sein, sodass sie den Witz verstehen.	

Tabelle	5.1 sich trauen	
Sprache	Deutsches Original	Übersetzung in Deutscher Gebärdensprache
Zeitangabe DVD	42:57 – 44:13	
Ausdruck	<p>SG: „Ihr traut euch?“</p> <p>Jos: „Hmhm wir trauen uns.“ („Hmhm“ steht für einen bejahenden Laut)</p> <p>(...)</p> <p>Jos: „Wir trauen uns“</p>	<p>(ROLLE-sg): „IHR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA? erstaunt- fragend“</p> <p>(ROLLE-jos): „JA, WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“</p> <p>(...)</p> <p>(ROLLE-jos): „WIR BEIDE MUT ZUSAMMEN DA.“</p>
Technik	<p>lexikalische Ambiguität</p> <p>Amphibolie</p> <p>Homonym</p>	<p>kein Wortspiel</p> <p>Gleicher Ausdruck in zwei verschiedenen Kontexten. Der Inhalt bleibt in beiden Kontexten gleich.</p>
Inhalt	<i>sich trauen</i> mit den Bedeutungen <i>heiraten</i> und <i>Mut haben</i>	<i>Mut haben</i> im Sinne von <i>Mut für eine Hochzeit haben</i> oder <i>Mut für das Fallschirmspringen haben</i> .
Funktion	Witz	Kein Witz durch die Verwendung des Ausdruckes <i>MUT HABEN</i>
Kontext	Josie trägt ein Hochzeitskleid. Sascha Grammel fragt nach, ob sie etwas Besonderes vorhabe und mit wem. Bei diesem Gespräch wird jedoch nicht konkret gesagt, was Josie vorhat, doch ihr Partner für dieses Vorhaben sei Frederic. Erst als Sascha Grammel sagt, die beiden würden heiraten, berichtigt Josie, dass sie Fallschirmsprung mit Frederic mache.	
Kulturelle Hinweise	Da <i>MUT HABEN</i> in der Gebärdensprache nicht so stark mit Hochzeit Assoziiert wird, wie <i>sich trauen</i> in der deutschen Sprache, ist der Witz der Szene nicht auf diesen Satz zurückzuführen.	

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Bachelorarbeit hat noch keiner Hochschule als wissenschaftliche Arbeit vorgelegen.

Magdeburg, den 21.12.2016

A handwritten signature in black ink that reads "Grita Weber". The signature is written in a cursive style and is enclosed within a light gray rectangular border.