

Rafał Augustyn

Jolanta Knieja

Maria Curie-Skłodowska Universität Lublin

Kritische Bemerkungen zur deutschen und polnischen Übersetzung der Eigennamen im Comic-Band „Astérix en Corse” – eine kognitive Perspektive

Den Gegenstand der folgenden Ausführungen bildet eine kognitiv angelegte Analyse der translatorischen Verfahren bei der Behandlung von ausgewählten Nomina Propria in der deutschen und der polnischen Übersetzung des französischen Comic-Bandes¹ *Astérix en Corse* von René Goscinny und Albert Uderzo. Das Anliegen dieses Beitrags ist indes keineswegs, Rückschlüsse auf das Geschick der einzelnen Übersetzer zu ziehen, sondern eine exemplarische Untersuchung der von beiden Übersetzern eingesetzten translatorischen Lösungen bei der Wiedergabe der ausgewählten französischen Eigennamen im deutschen und im polnischen Translat, deren qualitative Beurteilung sowie Vorschläge für die Ersetzungsmöglichkeiten bei mangelnder exakter Äquivalenz in Einzelfällen.

1. Zum Problem der (Un-)Übersetzbarkeit in der Translationswissenschaft

Die Frage nach dem Wesen der Übersetzbarkeit, d.h. die Frage, ob die Texte in einer menschlichen Sprache, die in einer bestimmten menschlichen Kultur verankert sind, in eine andere menschliche Sprache überhaupt übersetzt und in andere Kultur transponiert werden können, stellt eine der grundlegenden Fragen der heutigen Übersetzungswissenschaft dar. Die eindeutige Antwort auf diese Fragestellung

¹ Verwendet vom deutschen Verlag Ehapa Stuttgart, hat sich für die Publikationsform dieser Comic-Reihe der *Begriff* „Band” etabliert, und so wird sie in diesem Beitrag bezeichnet.

hängt hauptsächlich mit der Problematik der kognitiven Sprachbetrachtung und der Frage nach dem Anteil der Sprache am Erkenntnisprozess eines Menschen sowie an der Wirklichkeitsrepräsentation zusammen; dabei lassen sich prinzipiell drei Auffassungen unterscheiden (vgl. Koller 2004:159–188).

Die Übersetzungstheoretiker, die vom sprachlichen Relativitätsprinzip ausgehen, nach dem die natürlichen Sprachen die Welt der kommunikationsfähigen Menschen nicht lediglich abbilden, sondern dieses Weltbild weitgehend determinieren und es in „sprachlich bedingten geistigen Zwischenwelten“ vermitteln (Weisgerber 1971:41), vertreten die Auffassung, dass Sprachen in ihrem Wesen weitgehend unübersetzbar sind. Die These von der absoluten Unübersetzbarkeit wurde allerdings relativiert, indem man von der „praktischen Möglichkeit der Übersetzung“ sowie vom „Gelingen der Kommunikation mit Übersetzungen“ – insbesondere im Falle der Sprachen, die sich in einem „kulturellen Kontinuum“ befinden (vgl. Markis 1979:55), sprach. In der modernen Sprachwissenschaft rückt die Ansicht über die prinzipielle Übersetzbarkeit immer mehr in den Vordergrund. Nach dieser kann „jeder Text in irgendeiner Form“ (Stolze 2005:45) übersetzt werden.² Doch andere Übersetzungswissenschaftler wie Koller sprechen lieber von der „relativen Übersetzbarkeit“, weil die Auffassung von der prinzipiellen Übersetzbarkeit die gegenseitigen Beziehungen von Sprache, Wirklichkeit und Wirklichkeitsrepräsentation nicht berücksichtigt, während konträr dazu beim linguistischen Relativitätsprinzip die Rolle der Sprache im Erkenntnisprozess verabsolutiert wird (Koller 2004:186). Nach dieser Ansicht sollen Sprache, Denken und Wirklichkeitserfassung als „dynamisch und stets veränderbar“ gesehen werden, was mit den grundlegenden Prinzipien der kognitiven Linguistik kongruent ist (vgl. z.B. Lakoff 1987; Langacker 1987 und 2008).

Aus praktischer Sicht stößt man manchmal auf die Problematik der vollständigen oder partiellen bzw. relativen oder absoluten Unübersetzbarkeit, jedoch in der Regel nur im Falle der Übersetzung eines bestimmten Wortes, Ausdrucks, einer Redewendung oder eines Textfragmentes.³ Wojtasiewicz (2005:29) ergänzt, dass die Hindernisse, die es unmöglich machen, einen AS-Text in die ZS⁴ auf diese Weise zu übertragen, so dass er bei ZS-Rezipienten die gleichen (bzw. möglichst ähnlichen) Reaktionen wie im Falle der AS-Adressaten auslöst, zweierlei Natur sein können: Entweder verfügt die ZS über keine zur AS analogen strukturellen Mittel oder die ZS erlaubt es nicht, die AS-Begriffe im Translat wiederzugeben. Im

² Weinrich drückt diesen Gedanken genauso entschlossen aus: „Alle Texte sind übersetzbar“ (Weinrich 1970:76–80). Und Wilss (1977:56) begründete die These folgendermaßen: „Die Übersetzbarkeit eines Textes ist also durch die Existenz von syntaktischen, semantischen und erfahrungsglossischen Universalkategorien gewährleistet“.

³ Vgl. Pieńkos 2003:185.

⁴ Im Folgenden werden die Abkürzungen AS und ZS für entsprechend Ausgangssprache und Zielsprache verwendet.

Zusammenhang damit und in Bezug auf terminologische Defizite in einer Sprache behauptet Jakobson (1981:193)⁵: „Wenn sich eine Lücke zeigt, kann die Terminologie durch Lehnwörter oder Lehnübersetzungen, durch Neologismen oder Bedeutungsverschiebung und schließlich durch Umschreibungen vereindeutigt und erweitert werden“.⁶ Hejwowski (2004:71) weist darauf hin, dass die wesentliche Ursache der relativen (Un-)Übersetzbarkeit in erster Linie die Kulturspezifität der im AS-Diskursraum stark eingebetteten Texte ist. An dieser Stelle sprechen Übersetzungstheoretiker oft von den sogenannten kulturellen Realien. Łabno-Fałęcka (1995:288) definiert sie folgendermaßen:

[Es sind] Identitätsträger eines nationalen/ethnischen Gebildes, einer nationalen/ethnischen Kultur – in weitestem Sinne – und werden einem Land, einer Region, einem Erdteil zugeordnet. Damit der zielsprachliche Leser die über einen Text der Ausgangssprache verteilten Bezüge auf Realien versteht, bedarf es einer größeren oder geringeren Transformation, zumindest einer kontextuellen Erklärung.

2. Zur potentiellen Unübersetzbarkeit im Comic-Text

Da sich in diesem Beitrag die thematisierte Eigennamenübersetzung doch wesentlich auf die Fragen außerlinguistischer Natur konzentriert, ist erstens die Berücksichtigung der Übersetzungsprobleme mit kulturellem Hintergrund von großer Relevanz.

Selbst von den Autoren des untersuchten *Asterix*-Bandes wird im Vorwort angedeutet, dass die Geschichte durch Kulturelemente und durch nur auf einem bestimmten Kulturgebiet funktionierende Anspielungen gekennzeichnet ist. Gibt es in der Kultur zweier ethnischer Gruppen ein ähnliches Element, so kann angenommen werden, dass es zwei verschiedene Namen derselben Erscheinung gibt und dass diese Namen als Übersetzungsäquivalente gelten.⁷ Andererseits erscheint es widersprüchlich, weil es keine identischen Tatsachen der Kultur gibt. Sie sind sich lediglich zu einem bestimmten Grade ähnlich. Eine lexikalische Einheit der ersten Sprache und eine ihr untergeordnete äquivalente Einheit der zweiten Sprache signalisieren also, dass an einem gegebenen Punkt eine Art von Ähnlichkeit zwischen den beiden Kulturen bestehe. Dies führt dazu, dass sich die Texte bzw. Textteile in der Tat übersetzen lassen. Es besteht jedoch immer eine geringe Möglichkeit, dass eine Einheit unübersetzbar bzw. sozusagen bedingt unübersetzbar ist (Catford 1965:20). Als teilweise unübersetzbar können sich ebenfalls die kulturellen und gelehrsamten Realien herausstellen, insbesondere diejenigen, die im engen Zusammenhang mit dem lokalen, individuellen oder humoristischen Aspekt stehen. Die nahegelegten Anspielungen lassen sich

⁵ Zit. nach Koller 2004:185.

⁶ An dieser Stelle spricht Searle (1969:109) von der Erweiterungsfähigkeit der Sprache.

⁷ Vgl. Piotrowski 1988:349 oder Pieńkos 2003:173.

in diesem Falle nicht übersetzen. Dieses Phänomen wird oft beim Wortspiel der Ausgangssprache verzeichnet (vgl. Paprocka-Piotrowska 2005:387). Es scheint aus diesem Grunde, dass der Grad der oben genannten Unübersetzbarkeit im Band *Astérix en Corse* sehr groß ist, wie es auch in den übrigen Bänden der ganzen Comic-Reihe der Fall ist.⁸ In der französischen Originalfassung ist nämlich eine Vielzahl für den heutigen Leser kaum erkennbarer Anspielungen auf das politische Tagesgeschehen Frankreichs in der Entstehungszeit der Geschichten enthalten. Typisch für die *Asterix*-Reihe sind sprechende Namen für viele Gestalten, historische und literarische Anspielungen und Zitate am Rande der Haupthandlung sowie Anspielungen auf Kunstwerke und auf andere Comics, Karikaturen bekannter Persönlichkeiten. Einen wesentlichen Anteil am typischen Humor dieser weltbekannten Serie haben Running Gags, Ereignisse, die sich am Rande ereignen und sich seit Jahrzehnten in fast jedem Band in immer neuen Zusammenhängen wiederholen. Für die Kenner der Reihe gehören sie zum unverzichtbaren Bestandteil einer jeden Folge.

Ebenso relevant wie kultureller Hintergrund ist bei der Auseinandersetzung mit der Qualität der Übersetzung von Namen im Comic, insbesondere der Anthroponymen, die Berücksichtigung eines anderen außersprachlichen Phänomens. Es geht um das Merkmal der intermedialen Kohärenz eines heterogenen Textes wie dem Comic: Das Visuelle (Zeichnung, Symbole, Farben u.a.) ist mit dem verbalen Textmaterial (in Sprech-/ Denkblasen, als Blocktexte oder in Namengebung) inhaltlich verknüpft; die Verknüpfungen bilden durch bestehende gegenseitige Verweisbeziehungen, durch das Interagieren, eine integrierte Ganzheit. Der visuelle und der verbale Code stehen auf comicspezifische Weise in einer kommunikativ-funktionalen Kookkurrenz, die nicht zufällig ist: Sie zeichnet sich durch einen relativ hohen Komplementaritäts- und Parallelitätsgrad aus, was heißt, dass die darstellerischen Möglichkeiten beider Codes zusammen die Wirkung auf den Rezipienten ausüben. Erst eine intentionale Koordination von diesen beiden Codes eröffnet Möglichkeiten einer effektiven Realisierung kommunikativer Ziele der Comics, v.a. Unterhaltung (Krieger 2003:20f.). In diesem Sinne soll das Visuelle im Übersetzungsprozess unbedingt in Betracht gezogen werden.

3. Qualitative Dimension der Übersetzung

3.1. Übersetzungsverfahren

Jede translatorische Handlung konstituiert eine strategische Handlung des Translators (Hejwowski 2004:76). Im Rahmen einer makrokontextuell festgelegten

⁸ Es wurden bisweilen 35 Asterix-Bände herausgegeben.

Übersetzungsstrategie werden von Übersetzern divergente Übersetzungsmethoden und -techniken angewandt, wobei sie im translatorischen Handlungskontext differente Bewusstseinsstufen repräsentieren.⁹

Bei dem Übersetzungsprozess wird hauptsächlich zwischen zwei Hauptverfahren unterschieden, nämlich zwischen der **exotisierenden** bzw. **adaptativen** Übersetzung. Den Ausgangspunkt für diese Unterscheidung bietet die sprach- und kulturbedingte Fremdheit der Übersetzung, vor allem aber ihre Wahrnehmung und Evaluierung von Rezipienten einer gegebenen Übersetzung (vgl. Lewicki 2000:19–25).¹⁰

Die Exotisierung stellt eine der wichtigsten Übersetzungsstrategien der literarischen Texte dar und beruht darauf, dass der Übersetzer im Translat (bewusst oder unbewusst) die Fremdheitskonnotatenträger einführt. Er geht von der Annahme aus, dass die ZS-Adressaten über entsprechendes Vorwissen hinsichtlich der jeweiligen Fremdkultur verfügen und verwendet deswegen im ZS-Text Ausdrücke, die bei den ZS-Rezipienten die Assoziationen von Fremdländern, -kulturen und -sprachen evozieren (Lewicki 2000:23). Die Strategie der Exotisierung erinnert an das Konzept der formalen Äquivalenz von Nida (1964:159).¹¹ Zu den potentiellen Fremdheitsträgern gehören u.a. auch die Eigennamen.

Im Gegensatz dazu konstituiert die Adaptation¹² eine Anknüpfung an die Funktionsäquivalenz nach House (1977:30). Sie beruht auf Substituierung der AS-Einheiten, die für die ZS-Adressaten und deren Kultur unbekannte Erscheinungen und Sachverhalte ausdrücken, durch funktional und situativ äquivalente ZS-Einheiten. Somit ist diese Strategie stark auf den ZS-Text und die ZS-Rezipienten ausgerichtet. Bastin (1998:6f., zit. nach Dańska-Prokop 2000:30) präsumiert, dass Adaptation im unterschiedlichen Umfang in einer jeden Übersetzung als das Ergebnis der bewusst verlaufenden kreativen Handlung in einer pragmatischen Situation angewandt wird. Er spricht von der Adaptation als einer „zugelassenen Strategie“ und einem kreativen Prozess, der auf die Zurückgewinnung der Kommunikationsbalance abzielt, die immer die Textsortenspezifik sowie Textfunktion berücksichtigen muss.

⁹ Zur Unterscheidung zwischen den Termini: Übersetzungsstrategie, -methode und -technik siehe u.a. Wills (1988:125) und Schreiber (1993:54f.).

¹⁰ Diese Unterscheidung ist auf den bekannten Vortrag von Schleiermacher *Über die verschiedenen Methoden des Übersetzens* aus dem Jahre 1813 zurückzuführen. Schleiermacher erklärte das Wesen der beiden Strategien mit folgenden Worten: „Entweder bringt der Übersetzer den Leser an den Autor (durch Exotisierung) oder umgekehrt – er bringt den Autor an den Leser (durch Adaptation)“. Vgl. auch Hejwowski 2004:46.

¹¹ Außer der formalen Äquivalenz (Exotisierung) unterscheidet Nida auch die dynamische (funktionale) Äquivalenz (Adaption).

¹² Der Begriff *Adaptation* wird hier wie in Tęcza (1997), Bastin (1998) und Hejwowski (2004) gebraucht.

3.2. Äquivalenzbeurteilung

Für die Beurteilung der Qualität einer Übersetzung ist der Begriff **Äquivalenz** von besonderer Relevanz. Gemäß dem aktuellen Stand der translationstheoretischen Forschung bezeichnet die Äquivalenz eine statische Relation zwischen dem AS-Text (evtl. dessen Teil) und dem ZS-Text (evtl. dessen Teil), die nur am konkreten Textbeispiel festgestellt werden kann. Deren genauerer Charakter ist allerdings der Gegenstand unterschiedlicher Interpretationen (vgl. z.B. Reiß und Vermeer 1991:124 sowie Kielar 2003:89). In der Fachliteratur wird aber grundsätzlich die Forderung der Äquivalenz nach der Invarianz bestimmter Aspekte im Originaltext und in dessen Translat exponiert (Stolze 2005:102f.).

Für Nida und Taber (1969:11) stellt Äquivalenz eine ergebnisorientierte Größe dar. Ihr Leitsatz lautet: „Der Übersetzer muss sich um Gleichwertigkeit und nicht um Gleichheit bemühen“. Daraus ergeben sich zwei unterschiedliche Orientierungen in der translatorischen Handlung. Einerseits wird Bezug auf den Ausgangstext, andererseits auf die ZS-Rezipienten genommen. Auf ebenjene Orientierungen sind die zwei bereits genannten Äquivalenztypen von Nida (1964:159) zurückzuführen, nämlich die formale (Exotisierung) und dynamische, d.h. funktionale Äquivalenz (Adaptation).

House (1977:30) versteht unter Äquivalenz die Identitätsrelation zwischen Texten auf allen sprachlichen Ebenen; nach ihr sollte das Translat eine der AS-Textfunktion äquivalente Funktion haben. Die von House entworfene Äquivalenzkonzeption erlaubt die Durchführung einer linguistischen Analyse, Deskription sowie den Vergleich des Translats mit dem Original durch ihre Verbindung mit dem Situations- und Kulturkontext, aber auch mit anderen Texten mit einem ähnlichen Kommunikationsziel mittels der **Genre**-Kategorie (verstanden als konventionelle und wiederholbare Kommunikatsform). Demzufolge tritt die **Textfunktion** als das wichtigste Äquivalenzindiz in den Vordergrund. Um diese zu bestimmen, muss ein textuelles Profil erstellt werden, das „aus einer systemischen linguistisch-pragmatischen Analyse der Sprachfunktionen des Textes in seinem Situationskontext resultiert“, die Parameter des Sprachbenutzers (wie geografische Herkunft, Sozialschicht, Zeitperiode) und der Sprachverwendung (wie Art des Mediums, Beteiligung, soziale Beziehungen, Einstellung, Bereich) heranzieht (Ebd., S. 39). Dies ist nicht ohne Bedeutung bei der Übersetzung von stark kulturgeprägten Texten, z.B. aus dem Bereich der Literatur, der Unterhaltung, des Kulinarischen, des Politischen.

Angesichts der Vielfalt der zu berücksichtigenden Text- und Translationsaspekte sowie aufgrund der verschiedenen, nach Koller (2004:215) „verwirrenden“, Ansichten der Translationstheoretiker bezüglich des Äquivalenzbegriffs können die Übersetzer versuchen, eine der folgenden Äquivalenzebenen zu erzielen: inhaltliche, textuelle, stilistische, expressive, formale, dynamische, funktionelle, kommunikative, pragmatische bzw. wirkungsmäßige Äquivalenz. Nach der Mo-

dellierung von Koller (2004:228–266) unterscheidet man fünf Äquivalenztypen, die folgendermaßen expliziert werden:

i) denotative Äquivalenz – im Translat bleibt die Gesamtheit denotativer Bedeutungen des AS-Textes, d.h. der referenzielle Bezug auf die außersprachliche Realität, erhalten;

ii) konnotative Äquivalenz – sämtliche stilistischen und affektiven Konnotationen des Originals werden im Translat wiedergegeben;

iii) textnormative Äquivalenz – der ZS-Text erhält alle textgattungs- und textsortenspezifischen Merkmale des Originals;

iv) pragmatische Äquivalenz – im Translat wird die Spezifik und der Erwartungshorizont der ZS-Adressaten entsprechend berücksichtigt;

v) formal-ästhetische Äquivalenz – das breite Spektrum künstlerisch-ästhetischer und individualistischer Werte des AS-Textes wird in der ZS erfolgreich reproduziert.

Alle aufgelisteten Äquivalenztypen erscheinen für die anschließende Übersetzungsanalyse von Eigennamen direkt von großer Relevanz.

4. Zur Methodologie der Translationsevaluation

Die Beurteilung der Qualität des Translats ist unausweichlich mit einer bestimmten Dosis an Subjektivität seitens des Übersetzungskritikers, sei es auch nur im minimalen Maße, belastet. Zur Minimalisierung dieses subjektiven Faktors bedarf es der Anwendung einer relativ übersichtlichen Analysemethodologie.

In Bezug auf die analysierten Eigennamen ist es erforderlich jeweils die Äquivalenzbeziehungen zwischen einer AS-Einheit und deren ZS-Äquivalent unter Einbeziehung kontextueller Umstände (insbesondere kulturelle Einbettung) zu untersuchen, was die Basis für die Bewertung der Übersetzungsqualität eines gegebenen Nomen proprium sein soll. Zur Beurteilung der jeweiligen Äquivalenzbeziehungen der verglichenen Beispiele wird das Äquivalenzstufen-Modell von Tęcza (1997:118) übernommen und an die Spezifik der Übersetzung von Eigennamen im Comic angeglichen (Tab. 1.).

Tab. 1. Äquivalenzstufen-Modell (Eigenbearbeitung in Anlehnung an Tęcza 1997:118).

Wiedergabe des Eigennamens im Translat (formale Beschaffenheit)		Invarianz auf der Bedeutungsebene	Äquivalenzstufe der Eigennamenüberset- zung
gleicher morphologi- scher Typ	abweichender mor- phologischer Typ		
+	–	+	2A
–	+	+	2B

+	–	–	1A
–	+	–	1B

In diesem Modell wurden prinzipiell zwei Hauptkriterien berücksichtigt: 1. die Bewahrung des Eigennamens im ZS-Text, verstanden als Aufrechterhaltung seiner metasprachlichen Information und formal-ästhetischen Beschaffenheit (dabei Differenzierung zwischen einer konstanten und einer varianten Wortbildungstyp-Wiedergabe im Translat); 2. die Invarianz der konnotativen Ebene des jeweiligen Eigennamens in der Übersetzung (Beibehaltung aller, vor allem kultureller Assoziationen, humoristischer Anspielungen etc.)¹³. In einer auf diese Weise erstellten Hierarchie repräsentiert die Äquivalenzstufe 2A die möglichst optimale Übersetzung einer AS-Einheit, während die Stufe 1B qualitativ am niedrigsten steht.

Zur anschließenden Übersetzungsanalyse einiger Eigennamen-Beispiele werden von möglichen translationstheoretisch fundierten Ansätzen ebenfalls die von Tęcza (Ebd., S. 130) für die Übertragung der Wortspiele vorgeschlagenen Übersetzungsoperationen adaptiert. Dies erfolgt deswegen, weil das analysierte Korpus eine integrale Komponente eines wortspielerischen und unterhaltsamen Textes, d.h. Comic ist. Dementsprechend unterscheidet man zwischen vier **Hauptverfahren** der Eigennamenübersetzung, die potentiell eine erfolgreiche Wiedergabe erlauben. Die Übersetzungsverfahren, die voll- bzw. teiläquivalente ZS-Lösungen implizieren können, umfassen also:

i) **Transplantation** – Beibehaltung, Reproduktion des AS-Eigennamens im ZS-Text mit eventueller Naturalisation, z.B. durch Orthographieretusche oder Transliteration (**transference** im Sinne von Newmark 1988; **emprunt** nach Vinay und Darbelnet 1958);

ii) **Adaptation** – direkte Übertragung eines AS-Eigennamens in die ZS aufgrund der analogen etymologischen Entwicklungen in beiden Sprachsystemen (**naturalisation** im Sinne von Newmark 1988);

iii) **Imitation** – Versuch einer möglichst nahen Nachbildung des AS-Eigennamens, zumindest auf einer seiner sprachlichen Ebenen wie Form, Inhalt bzw. Funktion (**through translation** im Sinne von Newmark 1988; **calque** nach Vinay und Darbelnet 1958);

iv) **Kreation** – Erfindung einer neuen Lösung vom Übersetzer, weil keine analogen Lösungen in der AS und ZS zu erreichen sind (**functional equivalent** im Sinne von Newmark 1988 oder **équivalence** nach Vinay und Darbelnet 1958). Bei der Übersetzung von literarischen Texten, darunter auch Comic-Texten, eingesetzt wird darüber hinaus die

¹³ Dies entspricht der konnotativen, denotativen und pragmatischen Äquivalenz von Koller (2004). An dieser Stelle wollen wir betonen, dass in der kognitiven Linguistik (vgl. z.B. Lakoff 1987 oder Langacker 1987 und 2008) keine Unterschiede zwischen Denotation und Konnotation einerseits sowie zwischen Semantik und Pragmatik andererseits gemacht werden.

v) **Hybridmethode** – zur Markierung der Kombination zweier oder mehrerer oben genannter Übersetzungsmethoden, wenn es unmöglich erscheint, objektiv auf die einzige grundlegende Methode hinzuweisen (**couplet** im Sinne von Newmark 1988).

5. Eigennamen in *Asterix*

5.1. Toponyme

Der Analyse werden im ersten Schritt die gewählten Eigennamen diesen Typs unterzogen. Zu diesem Zwecke sehen wir uns die Landkarte der Städte und der befestigten Hafennamen an¹⁴. Die Namen sind quasi lateinisch, d.h. alle haben die lateinische Endung *-um*, welche in der gegenwärtigen französischen Sprache als [-ɔ̃m] ausgesprochen wird. Man sieht beispielsweise auf der östlichen und westlichen Inselküste französische (fiktive) Namen (fr.), die folgende Wiedergaben in polnischer (pl.) und deutscher (dt.) Fassung des untersuchten Comic-Bandes bekamen:

fr.	dt.	pl.
Chouingum	Tschuingum	Gumoleum
Factotum	Toblerorum	Dyluwium
Jolimum	Iamaicarum	Larum
Mercururcum	Teemitrum	Remedium
Ouelcum	Uellcum	Odium
Shalum	Salutum	Serum
Tartopum	Actionbum	Kapryfolium
Tedbum	Seisdrum	Tedeum

Eine äquivalente Wiedergabe dieser AS-Namen in der polnischen Übersetzung ist unseres Erachtens wenig gelungen. Unter gelungen bzw. geglückt verstehen wir eine Textsortenspezifische berücksichtigende und textfunktional adäquate translatorische Lösung. Am häufigsten haben die polnischen Namen mit ihren Prototypen, den französisch-quasilateinischen Ausgangsnamen nichts gemeinsam. Kulturelle und zivilisatorische Bezüge, die für einen ausgebildeten Empfänger des Originals transparent erscheinen sind meistens verlorengegangen. Darüber hinaus werden im französischen Text bevorzugt Neologismen verwendet, während die polnischen Äquivalente authentische (oder fast authentische) lexikalische Einheiten lateinischer Herkunft sind. Das einzige gelungene und feinsinnige pol-

¹⁴ Vgl. die Karte am Anfang jedes *Asterix*-Bands.

nische Äquivalent ist nach unserer Meinung die auf der 2A-Äquivalenzstufe¹⁵ stehende Kreation und Teil-Imitation *Gumoleum* für fr. *Chouingum* (engl. chewing gum = Kaugummi).

In der deutschen Sprache lassen sich auch weniger gelungene Lösungen feststellen. Einen interessanten Übersetzungsvorschlag findet man für fr. *Mercurorum*, und zwar *Teemitrum*, die eine Kreation von 2A-Äq-Stufe darstellt. Der Tee mit Rum ist zwar kein Desinfektionsmittel, wie es im Falle von fr. *Mercurochrome* (= Desinfektionsmittel) ist, dennoch erscheint eine solche Wiedergabe als effektiv und unterhaltsam, also adäquat zur Comic-Textfunktion.

Als Beispiel werden nun einige Vorschläge für die Äquivalenz der französischen Städtenamen angeführt, die viel treffender, d.h. feinsinniger und lustiger in ZS-Comics, wären:

– *Factotum* (von *factotum* = der geschickte Mensch): anstatt der gegebenen nicht gelungenen dt. Kreation *Toblerorum* wird eine mehr interessante Imitation *Hausmeisterum* (Äq-Stufe 2A) vorgeschlagen, bei der der axiologische Wert nicht geändert wird; anstelle der gegebenen nicht gelungenen pl. Kreation *Dyluwium* könnte eine andere Kreation *Dozorcum* (Äq-Stufe 2A) bzw. ein formal-ästhetisches Äquivalent *Ciecium* (Äq-Stufe 1A) stehen. Der axiologische Wert wird hier zwar geändert, trotzdem wirkt diese Lösung im ZS-Comic-Text viel interessanter und effektvoller.

– *Jolimum* (von *joli mum*¹⁶ = ein lieber Knabe): statt der entfernten dt. und pl. Hybriden (Kreation+Imitation) entsprechend *Jamaicarum* sowie *Larum* könnten vielleicht *Knirpsum* und *Brzdqcum* (Äq-Stufe 2A) kreiert werden;

– *Ouelcum* (von engl. *welcome*): die dt. Transplantation *Uellcum* (Äq-Stufe 2A) ist gelungen; obwohl pl. *Oidium* als gleicher morphologischer Typ (Äq-Stufe 1A) gilt, wird dafür die translatorische Kreation *Witajcium* (Äq-Stufe 2B) vorgeschlagen;

– *Mercurorum* (von *mercurochrome* = Desinfektionsmittel): die dt. entfernte Kreation *Teemitrum* (Äq-Stufe 1A) wirkt unterhaltsam, also gemäß der Textfunktion des Comic. Eventuell könnten nahe Imitationen aus demselben semantischen Feld vorgeschlagen werden, die eine genauso unterhaltsame Funktion hätten, und zwar *Antiseptum*, *Sterilum*, *Desinfectium* oder *Pyoctanium*; statt der pl. entfernten Kreation *Remedium* – eine konnotative auf der Äq-Stufe 2A stehende Imitation *Pioctanium*.

– *Shalum* (von *Shalom* = sei gegrüßt/ seid gegrüßt): die dt. Imitation *Salutum* könnte eher mit einer Hybridlösung (Imitation+Adaptation) *Salütum* (Äq-Stufe 2A) oder vielleicht mit einer Imitation *Hallöchen* (Äq-Stufe 2B), d.h. der Lösung mit dem Verlust der formal-ästhetischen Äquivalenz, ersetzt werden, und die pl. Kreation *Serum* (Äq-Stufe 1B) mit der Adaptation *Szalum* (Äq-Stufe 2A);

¹⁵ Im Weiteren steht Äq-Stufe für Äquivalenzstufe.

¹⁶ Zugleich ein Lied von Edith Piaf.

– *Tartopum* (von *tarte aux pommes* = charakteristischer französischer Apfelkuchen): statt der dt. sehr entfernten Kreation *Actienbum* (Äq-Stufe 1B) – eine einfache Imitation, und zwar *Bienenstichum* (Äq-Stufe 2A); an der Stelle von der pl. unlesbaren Kreation *Kapryfolium* (Äq-Stufe 1B) – eine nahegelegene Imitation *Szarlotkum* (Äq-Stufe 2A).

– *Tedbum* (von *tête boum!* = mit dem Kopf bum!): anstatt von – unseres Erachtens – nicht gelungener deutscher Kreation *Seisdrum* (Äq-Stufe 1B) werden lustige onomatopoetische Kreationen *Wuppdum* oder *Knuffbum* (Äq-Stufe 2A) vorgeschlagen. Ähnlich, anstatt von nicht gelungener polnischen Kreation *Tedum* (Äq-Stufe 1B) wird von uns die lustige onomatopoetische Kreation *Wlepbum* (Äq-Stufe 2A) vorgeschlagen.

Es muss hinzugefügt werden, dass unter den untersuchten Toponymen einige in den ZS-Fassungen wegen der parallelen etymologischen Entwicklungen genau reproduziert werden (Transplantation/ Adaptation), z.B. fr. pl./ dt. *Aluminium*, *Harmonium*, *Linoleum*, *Memorandum*, *Minimum*, *Pensum*, *Ultimatum*. In der polnischen Fassung des Comic-Textes *Astérix en Corse* stellt man an vielen Stellen zusätzlich Transplantationen mit orthografischer Naturalisation fest, z.B. für fr./ dt.. *Calcium*, pl. *Kalcium*; fr./ dt. *Maximum*, pl. *Maksimum* oder fr./ dt. *Seculasecolorum*, pl. *Sekulasekolorum*.

5.2. Anthroponyme

Die zweite Gruppe der Eigennamen sind die Vor- und Nachnamen der Protagonisten, angefangen bei den Namen der Hauptfiguren der ganzen Serie. Nach Cataldi (2005:58) haben René Goscinny, der Texter, und Albert Uderzo, der Zeichner, beschlossen, eine Figur zu schaffen, die den Franzosen ermöglichen würde, sich an ihre historischen Vorfahren zurückzuerinnern. Als Ort und Zeit der Ereignisse haben sich beide Autoren für Gallien und die Epoche entschieden, in der Gallien von Julius Cäsar unterworfen wurde. Im Zusammenhang damit, dass der authentische und bekannte Häuptling der Gallier Vercingetorix hieß, hat Goscinny beschlossen, dass seine Helden aus Gallien ebenfalls Namen mit dem Suffix keltischer Herkunft, d.h. *-ix* tragen sollen. Der Autor beabsichtigte auch, dass sein Held an der Spitze jeder alphabetischen Liste verzeichnet ist, darum brauchte er einen Namen, der mit A beginnt. So ist *Astérix* geboren, der dem Symbol des Schrift- und Drucksternchens (*) seinen Namen zu verdanken hat. Dieses Symbol wird sachkundig auf Deutsch als Asterisk bzw. Asteriskus¹⁷ bezeichnet (fr. *asterisque*, pl. *asterysk*). Außerdem bedeutet das Sternchen häufig eine Fußnote, d.h. Bezug auf etwas. Der Wechsel von Asterisk zum Namen *Asterix* ist das erste Auge-Zudrücken der Protagonisten den Lesern gegenüber. *Asterix*‘ Freund *Obelix* (fr. *Obélix*, pl. *Obeliks*), groß, mollig und kräftig, äh-

¹⁷ Ein Zeichen, das für ein beliebiges anderes Zeichen bzw. für mehrere davon steht.

nelt einem Steinpfeiler, also Obelisk (fr. obelisque, pl. obelisk) und hat seinen Namen einem subtilen Wort- und Assoziationsspiel zu verdanken. Sowohl in polnischen als auch deutschen Übersetzungen wurden die Namen dieser beiden Helden sorgfältig beibehalten: dt. *Asterix* und *Obelix*, pl. *Asteriks* und *Obeliks* (angepasst an die jeweilige Rechtschreibung). Eine solche translatorische Hybridlösung (Transplantation+Adaptation, Stufe 2B), die die subtilen Anspielungen auf den Namen des zierlichen *Asterix* (Aster-ix/ Aster-isk) und auf die monumentale Größe von *Obelix* (Obeli-x/ Obeli-sk) ist jedoch für viele deutsche und polnische Comic-Leser nicht zu erschließen.

Komplizierter ist es mit den Übersetzungen der Namen (Nachnamen, Beinamen, Spitznamen) der anderen Comic-Figuren des analysierten Comic-Bandes. Beispielsweise heißt die Schwester von *Carferrix* (dt. *Waggonlix*, pl. *Pancerniks* – beide Kreationen, Äq-Stufe 2B) im Original *Chipolata* (eine in Frankreich bekannte Wurstsorte) und im deutschen Comic-Text bekommt sie den Namen *Marmelada* (Kreation, Äq-Stufe 1A). Diesen Übersetzungsvorschlag finden wir nicht uninteressant und sogar gelungen, weil er *primo* im selben thematischen Bereich des Kulinarischen steht und *secundo* lustig wirkt. Obwohl nach unserer Meinung der Name *Salamine* hier adäquater wäre (Imitation, Äq-Stufe 2A), besonders wenn man bedenkt, dass sie im Lokal eben Salami serviert, was man von den Panels ablesen kann. Im polnischen Text tritt *Chipolata* als *Hardata* auf, was eher auf den Charakterzug der Frau (pl. *harda* = hochmütig) und formale Äquivalenz (das Suffix *-ata*) und Kreation, Äq-Stufe 1A zurückgehen kann, während man vielleicht wagen könnte, diese Comic-Gestalt zielsprachig humorvoller zu nennen und dabei eine inhaltliche Imitation zu verwenden, und zwar *Mortadela* oder *Suchapodwawelska*.

Der Häuptling der Korsen heißt fr. *Okaterinetabellatchitchix* und erinnert an das Lied *Catrinella*. Das Lied wird von dem bekannten im Geleitwort¹⁸ erwähnten lyrischen Sänger Tino Rossi (1907–1983) gesungen. Einem durchschnittlichen deutschen und polnischen Leser muss aber diese Anspielung unverständlich erscheinen, weil ihm die ausgangssprachigen Konnotationen nicht bekannt sind. Die Übersetzerin dieses *Asterix*-Bandes ins Deutsche hat sich für den Namen *Osolemirnix* entschieden (Imitation+Kreation, Äq-Stufe 2A). Auf diese unseres Erachtens effektvolle Art und Weise wird deutlich auf den in Deutschland bekannten Schlager *O sole mio* von Tino Rossi angespielt. Rossi, Sänger der Liebeslieder und Lobsänger des Charmes seiner Heimat, könnte in der polnischen Geschichte seine Äquivalente wie Adolf Dymsza oder Eugeniusz Bodo haben. Vielleicht könnte dann der Häuptling statt *Okatarinetabellacziksziks* (wegen der starken Exotisierung im polnischen Translat – Äq-Stufe 1A) als *Umówilemsięznianadziwiqitix* oder *Aakotkidwaix* (Äq-Stufe 2A) kreierte werden?

¹⁸ Dieses Fragment im Geleitwort gibt es in deutscher Fassung nicht.

Ebenso wie bei den Toponymen sind auch unter den Anthroponymen in *Asterix* solche Adaptationen (phonologische und orthografische) zu nennen, die, zielsprachig gesehen, geglückt sind: Es sind dt. *Errata*, *Simfonix*, *Salamix*, *Mineralogix*, *Relax*, *Pathologix*, *Paläontologix* – ihre Namen sind eine Transkription der Originalnamen (*Errata*, *Simfonix* usw.). In polnischer Fassung werden dieselben Namen an die polnische Rechtschreibung angepasst: *Symfoniks*, *Salamiks*, *Mineralogiks*, *Relaks*, *Patologiks*, *Paleontologiks*.

Wiederum tritt für den französischen Namen des Inhabers eines Cafés, und zwar *Caféolix* (= Kaffee mit Milch), in deutscher Fassung der Name *Panschnix* (Äq-Stufe 1B) auf, was das Panschen direkt andeutet, d.h. das Vermengen des alkoholischen Getränks mit einem/ mehreren minderwertigeren Stoffen (z.B. mit Wasser), um in betrügerischer Absicht einen höheren Gewinn aus dem Produkt zu erzielen (fr. *panacher* = etwas mischen). Eine kreative Wiedergabe der kulturellen Vorurteile ist der deutschen Übersetzerin gelungen. In der polnischen Fassung wird für dieselbe Comic-Gestalt (fr. *Caféolix*) der fast äquivalente und harmlose imitative Namen *Kawoliks* (Äq-Stufe 2B) gewählt.

Sehr gelungen wiedergegeben zu sein scheint auch die humoristische Anspielung auf die Ehefrau des genannten *Panschnix* in der polnischen Übersetzung: Die stets schweigsame fr. *Parlomba* (= sprechen wir leiser) wird hier hinterlistig zu *Gadulinella*, d.h. Plapperin, kreierte (Äq-Stufe 2A). Die wörtliche Bedeutung dieser Bezeichnung steht im Kontrast zur visuell und kontextspezifisch repräsentierten Comic-Situation. Aus diesem Kontrast ergibt sich in diesem Fall ein spielerischer Effekt. In der deutschen Fassung erhielt sie dagegen den Namen *Reseda*, der auf die Bezeichnung einer einfachen wild wachsenden Pflanze zurückzuführen ist (Kreation, Äq-Stufe 1B).

Schlussbemerkungen

Der obige Vergleich der Translationslösungen von zielsprachigen Versionen angesichts ausgewählter Comic-Textteile verweist auf die Notwendigkeit, bei der Übersetzung von Comics nicht nur den verbalen Textteil, sondern gegebenenfalls auch Elemente des Visuellen sowie das Außerverbale, vor allem den ausgangs- und zielsprachigen Kulturrahmen, mit zu berücksichtigen. An multimedialen wortspielerischen und humorvollen Texten, zu denen die untersuchte Textsorte gehört, lässt sich nämlich besonders eindrucksvoll zeigen, in welchem Maße Sprache, Außersprachliches und Bild einander bedingen, wenn die endgültige stilistische Text-Qualität konstituiert wird. Um die äquivalente, geglückte Comic-Text-Qualität in einer Zielsprache erreichen zu wollen, wird der Übersetzer leider mit nicht wenigen Schwierigkeiten konfrontiert. Im Sinne der von Wilss aufgelisteten vierdimensionalen Typologisierung von Übersetzungsschwierigkeiten wird er einerseits vor die „textsortenspezifischen Über-

setzungsschwierigkeiten” (Wills 1977:197) gestellt und andererseits vor die Übersetzungsschwierigkeiten, die einzeltextspezifisch, kulturspezifisch und „die durch inhaltlich und/ oder stilistisch komplizierte Ausdrucksweise des betreffenden Textautors bedingt sind” (Spillner 1980:79). Die in dem Beitrag genannten sowie auch viele andere Komponenten des Comic gehören eben zu diesen Schwierigkeitstypen. Die Translation erfordert also vom Comic-Text-Übersetzer eine besondere intellektuelle Anstrengung.

Es muss jedoch resümierend bemerkt werden, dass es sowohl in der polnischen als auch in der deutschen Übersetzung von *Astérix en Corse* viele Verluste gibt, und – was zu bedauern ist –, dass sich die Richtigkeit des italienischen Spruches *traduttore traditore* an einigen Textstellen bestätigen musste.

Literatur

- Bastin Georges L.: *Adaptation*. In: Routledge Encyclopedia of Translation Studies. London–New York 1998, S. 6f.
- Catford John C.: *A Linguistic Theory of Translation; an essay of applied linguistics*. London 1965.
- Cataldi Annick: *Traduction des noms propres de nos héros nationaux*. In: Bulletin de l'Association des Professeurs de Français en Pologne H. 5, 2005, S. 58–59.
- Dąbska-Prokop Urszula (Hrsg.): *Mala encyklopedia przekładoznawstwa*. Częstochowa 2000.
- Gosciny R. / Uderzo Albert: *Astérix en Corse*. Paris 1973.
- Gosciny René / Uderzo Albert: *Asterix auf Korsika*. Stuttgart 1995.
- Gosciny René / Uderzo Albert: *Asteriks na Korsyce*. Warszawa 2001.
- Hejrowski Krzysztof: *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*. Warszawa 2004.
- House Juliane: *A Model for Translation Quality Assessment*. Tübingen 1977.
- Jakobson Roman: *On Linguistic Aspects of Translation*. In: Wilss W. (Hrsg.): *Übersetzungswissenschaft*. Darmstadt 1981, S. 189–198.
- Kielar Barbara: *Zarys translatoryki*. Warszawa 2003.
- Koller Werner: *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. Wiebelsheim 2004.
- Krieger Jolanta: *Paraverbale Ausdrücke als Gestaltungsmittel der Textsorte Comic am Beispiel der Reihe Asterix*. Lublin 2003.
- Lakoff George: *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago 1987.
- Langacker Ronald W.: *Foundations of Cognitive Grammar, Vol. 1: Theoretical Prerequisites*. Stanford 1987.
- Langacker Ronald W.: *Cognitive Grammar. A Basic Introduction*. New York 2008.
- Łabno-Falęcka Ewa: *Phraseologie und Übersetzen*. Frankfurt am Main 1995.
- Lewicki Roman: *Obcość w odbiorze przekładu*. Lublin 2000.
- Markis Dimitrios: *Quine und das Problem der Übersetzung*. Freiburg–München 1979.
- Newmark Peter: *A textbook of translation*. London–New York 1988.
- Nida Eugene A.: *Towards a Science of Translating*. Leiden 1964.
- Nida Eugene A. / Taber Charles R.: *The Theory and Practice of Translation*. Leiden 1969.
- Paprocka-Piotrowska U.: *Przekład a kompetencja międzykulturowa*. In: Piotrowska M. (Hrsg.): *Język trzeciego tysiąclecia III, Bd. 2: Konteksty przekładowe*. Kraków 2005, S. 359–367.
- Pieńkos Jerzy: *Podstawy przekładoznawstwa. Od teorii do praktyki*. Kraków 2003.

- Piotrowski T.: *Harcerki, skautki czy girl guides? Czyli – co podlega tłumaczeniu*. In: *Literatura na świecie* H. 6/203, 1988, S. 347–350.
- Reiß Katharina / Vermeer Hans J.: *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen 1991.
- Searle John: *Speech Acts*. Cambridge 1969.
- Snell-Hornby Mary / Hönig Hans / Kußmaul Paul / Schmitt Peter: *Handbuch Translation*. Tübingen 2006.
- Spillner Bernd: *Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten*. Tübingen 1980.
- Stolze Radegundis: *Übersetzungstheorien. Eine Einführung*. Tübingen 2005.
- Teęca Zygmunt: *Das Wortspiel in der Übersetzung. Stanislaw Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers*. Tübingen 1997.
- Vinay Jean-Paul / Darbelnet Jean: *Stylistique Comparée du Français et de l'Anglais*. Paris 1958.
- Weinrich Harald: *Erlernbarkeit, Übersetzbarkeit, Formalisierbarkeit*. In: Pilch H./Richter H. (Hrsg.): *Theorie und Empirie in der Sprachforschung*. Basel–München 1970, S. 76–80.
- Weisgerber Leo: *Die sprachliche Gestaltung der Welt*. Düsseldorf 1971.
- Wilss Wolfram: *Übersetzungswissenschaft. Probleme und Methoden*. Tübingen 1977.
- Wilss Wolfram (Hrsg.): *Übersetzungswissenschaft*. Darmstadt 1981.
- Wilss Wolfram: *Kognition und Übersetzen*. Tübingen 1988.
- Wojtasiewicz Olgierd: *Wstęp do teorii tłumaczenia*. Warszawa 2005.

Abstracts

Den Gegenstand des Beitrags konstituiert eine kognitiv angelegte Analyse der translatorischen Verfahren bei der Behandlung von ausgewählten Nomina Propria in der deutschen und der polnischen Übersetzung des französischen Comic-Bandes *Astérix en Corse* von René Goscinny und Albert Uderzo. Das Anliegen der Ausführungen ist indes nicht die Rückschlüsse auf das Geschick der einzelnen Übersetzer zu ziehen, sondern eine exemplarische Untersuchung der von beiden Übersetzern eingesetzten translatorischen Lösungen bei der Wiedergabe der ausgewählten französischen Eigennamen im deutschen und im polnischen Translat, deren qualitative Beurteilung sowie Vorschläge für die Ersetzungsmöglichkeiten bei mangelnder exakter Äquivalenz in Einzelfällen.

Schlüsselwörter: Analyse der Translationsverfahren, Äquivalenzbeurteilung, Eigennamenübersetzung

Critical notes on the German and Polish translation of proper names in comic volume *Astérix en Corse* — a cognitive perspective

This paper is a contribution to the discussion of translatability of proper names in a culturally marked text genre such as comic. In particular, our analysis focuses on the examination of some cognitive aspects of translation procedures performed on the selected French toponyms and anthroponyms by the German and Polish translators of the comic volume *Astérix en Corse* by René Goscinny und Albert Uderzo as well as their qualitative assessment. Additionally, in some cases of deficient equivalence, different translations were provided as alternative solutions.

Keywords: analysis of translation procedures, equivalence evaluation, translation of proper names

Jolanta Knieja
Rafał Augustyn
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej
Instytut Germanistyki i Lingwistyki Stosowanej
ul. Sowińskiego 17
20-040 Lublin
Polen
E-Mail: jolanta.knieja@poczta.umcs.lublin.pl
E-Mail: rafal.augustyn@poczta.umcs.lublin.pl