

Inhalt

1	Einleitung	3
2	Einführung in den Untersuchungsgegenstand: allgemeiner Überblick über die Textsorte Comic	6
2.1	Versuch einer allgemeinen Definition	6
2.2	Zur Geschichte des Comics	8
2.3	Die verschiedenen Typen und Genres	10
2.4	Die verschiedenen Publikationsformen.....	12
2.5	Die Herstellung eines Comics	13
3	Der Comic aus übersetzungswissenschaftlicher Sicht.....	15
3.1	Der Comic als Text	15
3.1.1	Ein semiotischer Textbegriff	15
3.1.2	Zur Bestimmung des Texttyps	18
3.1.2.1	Texttypologische Einordnung der Textsorte Comic und erste Schlussfolgerungen hinsichtlich der Übersetzungsmethode.....	21
3.2	Spezifische Elemente der Textsorte Comic und ihre translatorische Relevanz ..	24
3.2.1	Der Bildkode.....	24
3.2.2	Der Sprachkode.....	26
3.2.2.1	Die Sprechblasen.....	27
3.2.2.2	Die Blocktexte.....	28
3.2.2.3	Direkt in die Grafik integrierte sprachliche Elemente.....	29
3.2.3	Zur Bedeutung der Integration von Sprach- und Bildkode für die Übersetzung.....	29
3.2.4	Äußerlich-formale Besonderheiten	30
3.2.4.1	Begrenzter Platz für sprachliche Äußerungen.....	30
3.2.4.2	Schrift im Bild.....	31
4	Die französische Comic-Serie „Astérix“ und ihre Übersetzungen ins Deutsche.....	34
4.1	Vorstellung der „Astérix“-Serie und Historie ihrer deutschen Übersetzungen...	35
4.2	Eine Standortbestimmung innerhalb der Textsorte Comic und Rückschlüsse auf die anzuwendende Übersetzungsmethode	37
4.3	Von „Astérix“ zu „Asterix“: Übersetzungsprobleme und Lösungen	40
4.3.1	Der Umgang mit typografischen und grafischen Besonderheiten	41
4.3.2	Zur Kulturspezifik.....	46

4.3.2.1	Kulturspezifik als Übersetzungsproblem.....	46
4.3.2.2	Adaptierendes vs. transferierendes Übersetzen.....	47
4.3.2.3	Die Frage nach dem Zweck der Übersetzung in der Zielkultur	54
4.3.2.4	Anspielungen und Intertextualität im AT	59
4.3.2.4.1	Intertextuelle Bezüge	61
4.3.2.4.2	Anspielungen auf außerfiktionale Sachverhalte und Personen	69
4.3.3	Sprachspiele	76
4.3.3.1	Zum Begriff Sprachspiel.....	76
4.3.3.2	Sprachspiel und Übersetzung.....	77
4.3.3.3	Zur Klassifizierung der Sprachspiele	80
4.3.3.4	Komplexe-Text-Spiele.....	82
4.3.3.4.1	Eigennamen	82
4.3.3.4.2	Homonymie und Polysemie.....	86
4.3.3.4.3	Homophonie	90
4.3.3.4.4	Paronymie	94
4.3.3.4.5	Lexienspiele.....	98
4.3.3.5	Ausdrucksanomalien	104
4.3.3.5.1	Neologismenbildungen.....	104
4.3.3.5.2	Intralingualspiele.....	107
4.3.3.5.3	Interlingualspiele.....	109
5	Zusammenfassung der Ergebnisse	113
6	Verzeichnis der Abkürzungen für die einzelnen Alben.....	117
7	Abbildungsverzeichnis.....	119
8	Literatur.....	122
9	Anhang	132

1 Einleitung

Dass Comics nicht nur Unterhaltungswert besitzen, sondern durchaus auch von wissenschaftlich-theoretischem Interesse sind, beweisen zahlreiche Arbeiten mit den unterschiedlichsten Schwerpunkten. Neben den Beiträgen, die auf einer allgemeineren Ebene einen Überblick über die Geschichte, die verschiedenen Publikations- und Herstellungsformen, die einzelnen Bestandteile, die Funktionsweise und die stilistischen und thematischen Varianten des Comics vermitteln (z.B. Fuchs/Reitberger, 1971 und 1978, Havas/Habarta, 1992 und 1993 und McCloud, 1995), gibt es auch Untersuchungen, die sich speziell mit einzelnen Aspekten der Textsorte beschäftigen. Dazu gehören bspw. semiotische Ansätze wie die von Krafft (1978) und Fresnault-Deruelle (1972), die erziehungswissenschaftlich orientierte Auseinandersetzung mit dem Gegenstand (z.B. Grünewald, 1991 und 2000) und die Arbeiten aus Literaturwissenschaft (z.B. Stoll, 1974) und Sprachwissenschaft (z.B. Rothe, 1974 und Krieger, 2003).

Auch die Translatologie hat sich mit dem Thema Comic auseinandergesetzt. Eine Übersicht über generelle Probleme bei der Übersetzung dieser Textsorte bietet Schmitt (1997a). Einen ähnlich allgemeinen Anspruch haben die Arbeiten von Spillner (1980) und Schwarz (1989). Mit Sprachspielen als Teilaspekt der Comic-Übersetzung am Beispiel der französischen „Astérix“-Serie haben sich Grassegger (1985) und Schmitt (1997) beschäftigt.

Praktische Relevanz bekommen derartige Untersuchungen durch die Situation auf dem deutschen Comic-Markt, der bis heute von ausländischen Lizenzausgaben beherrscht wird (vgl. Grünewald, 2000:2 und Schmitt, 1999:266)¹. Der größte Anteil liegt dabei auf Übersetzungen aus dem Französischen (vgl. Schmitt, 1999:267) und inzwischen, bedingt durch den „Manga-Boom“ (vgl. DER SPIEGEL 10/2001), auch aus dem Japanischen. Von grundlegendem theoretischen Interesse ist die translatologische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Comic deshalb, weil sie im Zusammenhang mit der charakteristischen Wort-Bild-Einheit dieser Textsorte die generelle Frage danach berührt, welche konstitutiven Merkmale einen Text als solchen kennzeichnen und inwieweit auch nonverbale Elemente im Übersetzungsprozess Berücksichtigung finden müssen (vgl. dazu auch Schmitt, 1997a:619).

Mit der vorliegenden Arbeit soll eine weitere Annäherung an die semiotisch komplexe Textsorte Comic aus translatorischer Perspektive erfolgen. Da zum Comic aus allgemein

¹ Eine diesbezügliche Zahlenangabe findet sich im Abstract von Schmitt (1997a:619): „About 90 percent of comics available in German are translations from other languages.“

künstlerisch-ästhetischer Sicht bereits zahlreiche Arbeiten vorliegen² und das Thema, wie oben festgestellt, auch schon Gegenstand übersetzungswissenschaftlicher Beiträge war, wird hier der Analyse konkreter Fallbeispiele aus der Serie „Astérix“ von René Goscinny und Albert Uderzo und der jeweiligen deutschen Übersetzungslösungen besonderes Gewicht verliehen. Einzelne „Astérix“-Bände wurden in der Sekundärliteratur bislang hauptsächlich im Hinblick auf die Problematik der Sprachspiele untersucht (s. oben), während die für das Comic-Übersetzen ebenfalls relevanten typografischen und grafischen Besonderheiten und expliziten Bezüge auf die Ausgangskultur kaum Erwähnung fanden. Nach einer allgemeinen Einführung in das Thema, in der das grafisch-literarische Phänomen Comic definitorisch eingegrenzt und seine Entwicklungsgeschichte, die verschiedenen inhaltlichen und formalen Varianten sowie die herstellungstechnischen Abläufe grob umrissen werden sollen (Abschnitt 2), geht es im Abschnitt 3 der Arbeit um eine übersetzungswissenschaftlich ausgerichtete Betrachtung der charakteristischen Merkmale und typischen Bestandteile der Textsorte Comic. Dabei wird zunächst der Versuch unternommen, zu einer dem Gegenstand angemessenen Textdefinition zu gelangen und die damit eng verbundene Frage nach dem Texttyp zu beantworten (3.1). Unter 3.2 sollen die wesentlichen Konstituenten von Comic-Texten sowie die besonderen Bedingungen ihres Zusammenspiels herausgearbeitet und die sich daraus ergebenden translatorischen Herausforderungen besprochen werden. Die so gewonnenen theoretischen Einsichten werden dann im 4. Abschnitt anhand konkreter Beispiele aus einer umfangreichen Auswahl von „Astérix“-Bänden und ihren Übertragungen ins Deutsche auf ihre praktische Relevanz hin überprüft. Die Serie eignet sich für derartige Untersuchungen in besonderem Maße, weil sie erstens einen großen Umfang aufweist (bisher sind 31 Bände erschienen), zweitens einen hohen Bekanntheitsgrad genießt und deshalb leicht zugänglich ist und drittens im Hinblick auf die mit der Textsorte Comic verbundenen Übersetzungsprobleme insbesondere aufgrund ihrer engen kulturellen Einbettung sowie der bemerkenswerten Quantität und Qualität der enthaltenen Sprachspiele ausgesprochen ergiebig ist. Dass „Astérix“ unter den Comics eine herausragende Stellung einnimmt und deshalb immer wieder Gegenstand theoretischer Betrachtungen ist, bemerken auch Havas/Habarta (1993):

„Asterix künstlerisch gesehen, Asterix historisch gesehen, Asterix als Parodie der Geschichte, Asterix als Kinderlektüre auf der einen Seite, Asterix als

² Vgl. bspw. die bibliografischen Hinweise in Feige (2001:597ff.).

Erwachsenenlektüre durch versteckte Hinweise und Anspielungen auf der anderen, Asterix in Latein, Asterix in Esperanto, (...) lebende Persönlichkeiten als Nebenfiguren in Asterix und so weiter, und so fort – kaum ein anderer Comic hat so viele interessante Aspekte aufzuweisen, über die zu berichten es sich lohnen würde.“ (ebd., S. 156/158).

Nach einer Vorstellung der Serie sowie ihrer deutschen Übersetzungen (4.1) und einer formalen und inhaltlichen Einordnung in die Textsorte Comic mit Blick auf die anzuwendende Übersetzungsmethode (4.2) werden unter 4.3 spezielle translatorische Probleme, nach thematischen Feldern geordnet, in drei verschiedenen Abschnitten behandelt: Umgang mit typografischen und grafischen Besonderheiten (4.3.1), Kulturspezifität (4.3.2) und Sprachspiele (4.3.3). Neben der Analyse von Belegstellen für Anspielungen und intertextuelle Bezüge im Ausgangstext und den entsprechenden Zieltextlösungen geht es unter der Überschrift „Kulturspezifität“ auch um den Vergleich der Arbeiten von drei verschiedenen „Astérix“-Übersetzern, die in ihrer grundsätzlichen Herangehensweise starke Unterschiede aufweisen (4.3.2.2. und 4.3.2.3). Eine Zusammenfassung der Ergebnisse erfolgt im Abschnitt 5.

2 Einführung in den Untersuchungsgegenstand: allgemeiner Überblick über die Textsorte Comic

2.1 Versuch einer allgemeinen Definition

Die definitorische Spannweite in der Literatur zum Comic reicht je nach Ziel der Untersuchung von sehr allgemein gehaltenen Ansätzen bis hin zu solchen, die sich jeweils auf ganz spezifische Fragestellungen, z.B. den künstlerischen Anspruch, die Trägermedien oder die zeitliche Einordnung, beziehen. Im Hinblick auf einzelne Merkmale sind dabei allerdings auch Übereinstimmungen zu erkennen. Zunächst soll eine Auswahl von existierenden Begriffsbestimmungen vorgestellt werden, um deren wesentliche Aspekte dann in einer umfassenderen, alle relevanten Merkmale berücksichtigenden Definition zusammenzufassen.

Die am weitesten angelegte Definition findet sich bei McCloud (1995). Er bezeichnet Comics als:

„Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.“ (ebd., S. 17 und 28).

Diese Definition schließt auch Fotos in Bildfolge (etwa Foto-Comics), bildlich dargestellte Notfallinstruktionen im Flugzeug, Gebrauchsanleitungen, Werkstattbücher usw. ein. Ausgeschlossen werden bspw. Cartoons, da es sich hierbei um Einzelbilder und damit nicht um Sequenzen handelt. McCloud fügt hinzu, dass auch die Synthese von Wort und Bild ein typisches Merkmal des Comics ist. Allerdings würde eine Definition nur über dieses Kriterium seiner Ansicht nach eine zu große Einschränkung bedeuten (1995:29). Die spezifische Verbindung von Wort und Bild lässt ihn aber immerhin zu der Einsicht gelangen, dass es sich beim Comic weder um ein literarisches Genre noch um einen grafischen Stil, sondern um eine ganz eigene Kunstform handelt (1995:159).

Das spezifische Merkmal „Bild-Sprach-Verbund“ fließt dagegen ausdrücklich in folgende Definition aus dem Comic-Lexikon von Marcel Feige (2001) ein:

„Kurzw. für Comic strips [„drolliger Streifen“], Bilderzählung; seit ca. 1900 in den USA; waagrecht aneinandergefügte, mit Texten gekoppelte Bilderfortsetzungsgeschichte abenteuerlichen, grotesken od. utopischen

Inhalts (z.B. Donald Duck, Asterix). Zeichnungen, die in ihrer Abfolge eine Geschichte darstellen; Texte aller Art in Sprechblasen od. an den Rändern, aber den Bildern untergeordnet; als Massenmedium in Zeitungen, Heften und Büchern.“ (ebd., S. 8).

Gleichzeitig erfolgt hier eine Gewichtung zugunsten der bildlichen Darstellungen und ein Hinweis auf die formale Einbindung der sprachlichen Elemente in die Bilder. Weiterhin wird eine grobe historische, inhaltliche und auf die infrage kommenden Trägermedien bezogene Eingrenzung der Textsorte vorgenommen.

Auch Fuchs/Reitberger (1971) stellen das Zusammenspiel von Wort und Bild in ihrer Definition in den Vordergrund, nehmen aber gleichzeitig eine Wertung hinsichtlich des künstlerischen Anspruchs der Textsorte vor:

„In Comics (Strips und Books) wird eine Geschichte in der Wechselbeziehung von Bild und Text erzählt und ‚geschrieben‘. Der Kunstanspruch ist nicht primär, da die Comics für den Verbrauch und nicht für Museen gemacht sind.“ (ebd., S. 23).

Wichtig ist den Autoren die Abgrenzung des Comics etwa von der illustrierten Erzählung, bei der der (Sprach-)Text zur Erfüllung seiner kommunikativen Funktion nicht auf die Wechselwirkung mit dem Bild angewiesen ist.

Grünewald (2000:1) nennt außer dem Seriencharakter, dem vertrauten, Leserbindung schaffenden Figurenarsenal und der aktionsgeprägten Dramaturgie ebenfalls die Integration von Bild und Schrift als eines der wesentlichen Merkmale des Comics. Allerdings räumt er mit Hinweis auf die textfreien sog. Pantomimenstrips ein, dass das Vorkommen sprachlicher Elemente kein notwendiges Definitionsmerkmal ist (ebd., S. 3). Er versteht den Comic als moderne Form der Bildgeschichte, die sich auf ganz bestimmte Trägermedien eingrenzen lässt:

„Comics sind Bildgeschichten des 20. Jahrhunderts, vorwiegend der engen Bildfolge verpflichtet, dank moderner Drucktechnik über Massenprintmedien wie Zeitung, Heft, Album und Buch verbreitet, was allerdings Unikate oder elektronische Verbreitung (Comics im Internet) nicht ausschließt.“ (ebd., S. 15).

Wie McCloud ist er der Ansicht, dass sich Comics wegen der (von einigen Ausnahmen einmal abgesehen) spezifischen Wort-Bild-Einheit weder der Bildenden Kunst noch der Literatur klar zuordnen lassen (ebd., S. 79).

Fasst man die in den vorgestellten Ansätzen enthaltenen wesentlichen Merkmale zusammen, könnte eine allgemeine Definition zur ersten Annäherung an den Untersuchungsgegenstand folgendermaßen lauten:

Comics bestehen aus zu räumlichen Sequenzen angeordneten Einzelbildern, in denen bildliche Darstellungen und sprachliche Elemente – sofern letztere vorhanden sind – eine Funktionsgemeinschaft eingehen. Die Integration der sprachlichen Elemente in die Bilder folgt ganz bestimmten und dieser Textsorte eigenen formalen Regeln. Comics erscheinen i.d.R. in gedruckter Form. Aus der Vielfalt der behandelten Inhalte und der verschiedenen grafischen Stile lassen sich unterschiedliche Genres abstrahieren.

2.2 Zur Geschichte des Comics

Je nach Definition wird auch die Frage nach dem Ursprung des Comics in der Literatur unterschiedlich beantwortet. Die weiteste Definition schlägt, wie oben gezeigt wurde, McCloud vor. Entsprechend greift er auch im Hinblick auf die Ursprünge der Textsorte sehr weit zurück und spricht von der „dreitausendjährigen Geschichte des Comics“ (1995:115).

Verbreiteter ist in der Fachliteratur jedoch die Ansicht, dass der Comic in seiner heutigen spezifischen Form ein relativ junges Phänomen ist. Als die Geburtsstunde des Comics gilt im Allgemeinen (z.B. Feige, 2001:9, Havas/Habarta, 1993:28) das Jahr 1896, in dem die erste Episode des „Yellow Kid“ von Richard F. Outcault in der *New York World* erschien. Dieser Comic erzählt die Abenteuer eines kleinen Jungen im gelben Hemd (daher der Titel). Hier wurde zum ersten Mal der Sprachtext direkt in das Bild integriert – allerdings noch nicht in Form der heute üblichen Sprechblasen, sondern meist auf besagtem gelben Kleidungsstück. Die ersten Sprechblasen enthielt der 1897 erschienene Comic „The Katzenjammer Kids“ von Rudolph Dirks, eine US-amerikanische Nachbildung der berühmten Missetäter von Wilhelm Busch, Max und Moritz. Letztere entstanden im Jahr 1865, also noch vor der Geburtsstunde des eigentlichen Comics. Von den meisten Autoren wird Busch zwar als einer der bedeutendsten Vorreiter dieser Kunstform angesehen (z.B.

Havas/Habarta, 1993:27), nicht jedoch als erster Comiczeichner. Denn seinen „Bildgeschichten“³ fehlte noch die Integration der Sprachtexte in die Grafik – sie erschienen bei ihm als Untertexte (vgl. bspw. Feige, 2001:9). Natürlich ist eine so klare zeitliche Abgrenzung lediglich ein theoretisches Hilfsmittel. In der Realität sind die Übergänge zwischen Bildgeschichte und Comic, da letzterer sich ja allmählich aus ersterer heraus entwickelt hat, fließend.

Im Zusammenhang mit der zeitlichen Entwicklung ist auch die räumliche Ausbreitung und die besondere Rolle einzelner Länder zu sehen. Während es ab Mitte des 19. Jahrhunderts Europäer wie der Schweizer Rodolphe Töpffer, die Franzosen Gustave Doré und Honoré Daumier sowie die deutschen Autoren Wilhelm Busch und Heinrich Hoffmann (Der Struwwelpeter, 1845) waren, die den Weg für die Entstehung und die spätere Entwicklung des Comics ebneten (vgl. Havas/Habarta, 1993:25), gaben erst US-amerikanische Zeitungsunternehmer in ihrem Wettbewerb um die Gunst der Leser, die sie mit witzigen bunten Wochenendbeilagen anzulocken suchten, den Ausschlag für die eigentliche Herausbildung und rasche Verbreitung und Verfeinerung der Comics und schufen so ein spezifisch amerikanisches Phänomen, das dann seinerseits wieder auf den europäischen Kontinent zurückwirken konnte (vgl. Fuchs/Reitberger, 1978:20). Die Abstammungsgeschichte des Comics lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

„Die Väter waren Europäer, die Mutter war das westliche Kulturgut, die Wiege aber stand in Nordamerika.“ (Fuchs/Reitberger, 1978:22).

Auch deutsche Autoren spielten also in der Entstehungsgeschichte des Comics eine nicht unerhebliche Rolle. Von dieser historischen Bedeutung ist heute allerdings kaum noch etwas zu spüren. Dafür gibt es im Wesentlichen zwei Ursachen:

„Im deutschsprachigen Raum schließlich wurde, nach ersten zarten Versuchen der Zwischenkriegszeit, die Entwicklung der Comics, zuerst durch die Nazis, später durch übereifrige Pädagogen, abgewürgt und erholt sich davon bis heute erst langsam.“ (Havas/Habarta, 1993:12).

Heute zählt Deutschland (neben kleineren Staaten wie Dänemark) zu den Ländern, deren Comic-Markt sich größtenteils auf Reproduktionen, d.h. Übersetzungen ausländischer Comics stützt (Havas/Habarta, 1993:272).

³ Zur Unterscheidung vgl. z.B. Grünwald (1991:13 und 2000:3).

Grundlegend anders gestaltet sich die Situation im frankobelgischen Raum. Die Menge an Eigenproduktionen in Frankreich und Belgien übersteigt nicht nur weit das Niveau anderer Länder⁴, auch die Leserschaft ist breiter und hinsichtlich Alter und Bildungsgrad deutlich heterogener als in Deutschland. Während einige deutsche Autoren sich noch zu Beginn der 1990er Jahre dazu veranlasst fühlten, auf den z.T. hohen inhaltlichen Anspruch und das unterhaltende und zugleich aufklärerische Potential von Comics hinzuweisen (z.B. Grünewald, 1991:24), sind sie im frankophonen Raum längst als *Neunte Kunst* anerkannt. Ausdruck der ernsthaften und intensiven Auseinandersetzung mit Comics in Frankreich und Belgien sind nicht zuletzt die in regelmäßigen Abständen stattfindenden stark frequentierten Messen und die speziell dem Comic gewidmeten Einrichtungen wie etwa das *Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image* in Angoulême oder das *Centre Belge de la Bande Dessinée* in Brüssel, die bedeutendsten Comic-Archive in Europa. Neben Frankreich, Belgien und den USA ist in jüngerer Vergangenheit auch ein asiatisches Land – Japan – zu einiger Bedeutung auf dem internationalen Comicmarkt gelangt. Die japanischen Mangas konnten auf dem europäischen Markt einen solchen Erfolg verzeichnen, dass große Verlage wie bspw. Egmont Ehapa eigens Manga-Abteilungen („Egmont Manga & Anime Europe“) einrichteten.⁵

2.3 Die verschiedenen Typen und Genres

Neben der Einteilung nach Genres gibt es häufig auch Versuche, die Vielfalt an existierenden Comics im Hinblick auf andere Aspekte systematisch zu erfassen. Zu nennen sind hier die Zuordnung zu bestimmten Zielgruppen, bspw. nach dem Alter (Kinder, Jugendliche, Erwachsene) (vgl. Havas/Habarta, 1993:136), die Einteilung nach Vertriebswegen (Grossbereich/Pressemarkt vs. Comic-Fachhandel) (vgl. Schmitt, 1997:620) sowie nach Publikationsformen (vgl. 2.4).

Für eine Kategorisierung nach Genres lassen sich, entsprechend dem für Comics charakteristischen Anteil von Grafik und Verbaltext (vgl. 2.1), im Wesentlichen zwei Kriterien ansetzen: die grafische Form (der Stil) und der Inhalt von Bildern und Sprache. Auf der Ebene des grafischen Stils ergibt sich eine grobe Zweiteilung: *realistisch* vs.

⁴ Havas/Habarta (1993:272) weisen darauf hin, dass es je nach Entwicklungsgeschichte des Comics in einem bestimmten Land mehr oder weniger reproduzierende Verlage gibt. In Frankreich und Belgien sind diese nahezu unbekannt; dort erscheinen fast ausschließlich Eigenproduktionen.

⁵ Vgl. dazu den Artikel „Frische Ware aus Fernost“, in: DER SPIEGEL 10/2001.

cartoonhaft (Grünewald, 2000:4) bzw. *Funny-Stil*, der sich laut Havas/Habarta (1993:154) im Zweifelsfall an den überdimensionalen Nasen der Figuren erkennen lässt und immer auf einen witzigen Effekt abzielt. Bei den Funnies handelt es sich um die ursprüngliche Form der Comics (daher auch die englische Bezeichnung *comic strip*), wie sie in den ersten rund 30 Jahren nach ihrer Entstehung ausschließlich anzutreffen war. Der Begriff „Funny“ wird also heute in Abgrenzung zu den realistischen Varianten, die sich später herausgebildet haben und die ebenfalls als „Comics“ bezeichnet werden, verwendet.

Das Feld der thematisch-inhaltlichen Spielarten gestaltet sich weitaus komplexer. Der folgenden Auflistung ließen sich noch weitere Themenbereiche und Untergruppen hinzufügen. Hier sollen jedoch nur die wichtigsten zum Zweck einer allgemeinen Orientierung genannt werden⁶:

- Abenteuercomics
- Detektivgeschichten
- Dschungelabenteuer
- Science Fiction
- Superheldencomics
- Historische Comics
- Western
- Fantasy
- Realistische Alltagscomics
- Horrorcomics
- Kriegscomics
- Erotikcomics

All diese Inhalte können im Prinzip in beiden Zeichenstilen (realistisch und cartoonhaft) realisiert werden. Freilich ist die vom Autor gewählte Form eng mit dem Inhalt verknüpft. Die „Astérix“-Comics etwa unterscheiden sich nicht nur durch die großen Nasen oder andere disproportionale Körperteile der Akteure von ihren inhaltlichen Pendanten, den im realistischen Stil gezeichneten historischen Abenteuercomics (bspw. „Les sept vies de l’Epervier“ von André Julliard und Patrick Cothias). Die Unterschiede machen sich ebenso in der Art der bildlich und sprachlich vermittelten Informationen sowie in sprachlich-

⁶ Die Auflistung erfolgt in Anlehnung an Havas/Habarta (1993:52ff.), übernimmt aber nicht alle von den Autoren aufgestellten Kategorien.

formaler Hinsicht bemerkbar; man denke nur an die für viele Funny-Serien typische Fülle an Sprachspielen. Der Begriff „Funny“ bezeichnet demnach nicht lediglich die Art der grafischen Umsetzung, sondern steht auch für witzige Inhalte, wobei sich dieses Genre zwar ebenfalls aller oben dargestellten, im realistischen Stil anzutreffenden Themen bedient, diese aber eben auf humoristische Art und Weise behandelt. Denkbar wäre also auch eine Kategorisierung nur auf thematischer Ebene, innerhalb derer der „Funny“ dann als inhaltlich abgrenzbares Genre („Humor“) – in Verbindung mit einem charakteristischen Zeichenstil – gelten würde⁷.

In der Literatur werden immer auch die Bereiche „Sachcomics“ und „Comics in der Werbung/zu Werbezwecken“ angesprochen und gegenüber o.g. Genres (mit fiktionalen Inhalten) abgegrenzt⁸. An eine systematische Gegenüberstellung nähert sich aber nur Grünewald (2000:12) an, der u.a. folgende Funktionen von Comics nennt: Unterhaltung, wissensvermittelnde Sachcomics, aufklärende Comics, technische Anleitungen und (produkt-)werbende Comics. Auf diese aus translatorischer Sicht grundlegende funktionelle Unterscheidung soll in dieser Arbeit später (3.1.2.1) im Zusammenhang mit der Frage nach dem Texttyp noch eingegangen werden.

2.4 Die verschiedenen Publikationsformen⁹

Die drei hauptsächlichen Publikationsformen des Comics sind der Comicstrip, das Heft und das Album. Daneben gibt es noch verschiedene andere Varianten wie elektronische Versionen und das aus Japan stammende Manga-Format, auf die hier aber nicht näher eingegangen wird, da eine Darstellung aller existierenden Publikationsformen von Comics den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

Beim Comicstrip handelt es sich um die Urform des Comics, wie er vor über 100 Jahren (1896) in den Wochenendbeilagen US-amerikanischer Zeitungen entstanden ist. In formaler Hinsicht hat er sich bis heute kaum verändert. Er ist immer einzeilig, besteht aus zwei bis vier Einzelbildern und präsentiert entweder eine in sich abgeschlossene Handlung oder den Teil einer Fortsetzungsgeschichte. In den ersten Jahren nach ihrem Entstehen waren die Comicstrips inhaltlich und formal ausschließlich auf einen komischen Effekt

⁷ Diese Art der Einteilung findet sich im Übrigen bei den meisten Autoren, bspw. Grünewald (1991:21) und Havas/Habarta (1993:52ff., bes. 154), die den „Funny“ aber gleichzeitig als grafischen Stil verstehen.

⁸ Vgl. z.B. Havas/Habarta (1993:194f.) und Grünewald (1991:25).

⁹ Die Darstellung der verschiedenen Publikationsformen erfolgt in Anlehnung an Grünewald (2000:4) und Havas/Habarta (1993:8f.).

ausgerichtet (vgl. 2.3). Mit dem Aufkommen der ersten Abenteuercomics Ende der 1920er Jahre (z.B. „Tarzan“) bildet sich dann eine neue, als realistisch zu bezeichnende Stilrichtung heraus.

Die meist wöchentlich oder monatlich erscheinenden Comic-Hefte existieren seit 1933. Sie sind größtenteils farbig, ca. 20 bis 40 Seiten stark und enthalten eine oder mehrere abgeschlossene Geschichten. In Form und Inhalt weisen sie große Unterschiede zum Zeitungsstrip auf. Thematisch wird der Heftmarkt von den in den 1930er Jahren entstandenen Superheldencomics und den Funny-Serien dominiert.

Die Alben erscheinen zumeist im Format A4 in Soft- oder Hardcoverausführung und umfassen ca. 40 bis 60 Seiten. Sie wurden zuerst in Frankreich und Belgien eingeführt, anfangs jedoch lediglich als Nachdrucke von zuvor in Fortsetzungen erschienenen Zeitungsstrips. Bald entstanden aber auch eigens auf das Trägermedium Album zugeschnittene Comics, die sich neuer, dem Medium angepasster Kompositionsschemata u.a. im Bezug auf die Panelgröße, ihre Form und Abfolge bedienten¹⁰. Diese Publikationsform ist vor allem in Europa weit verbreitet, wo insbesondere Comics mit hohem künstlerischen Anspruch auf diese Weise präsentiert werden.

Der Begriff „Comic“ ist also als Sammelbegriff zu verstehen, der die vorstehend genannten Publikationsformen einschließt. Den verschiedenen Trägermedien sind jeweils unterschiedliche Adressatengruppen zuzuordnen, was zum einen der Reichweite und der Haltbarkeit des Mediums, zum anderen dem entsprechenden Verkaufspreis geschuldet ist.

2.5 Die Herstellung eines Comics

Die einzelnen Abläufe in der Herstellung eines Comics sind von Fall zu Fall sehr unterschiedlich. Die Zeichenarbeit kann bspw. erst nach Fertigstellung des Textes erfolgen, oder umgekehrt wird der Texter mitunter auch erst dann tätig, wenn die Zeichnungen schon druckfertig sind. Unterschiede gibt es besonders hinsichtlich der Anzahl der an der Herstellung beteiligten Personen auch in Abhängigkeit von der jeweiligen Publikationsform (Comicstrip, Heft oder Album). In den meisten Fällen arbeiten jedoch mindestens zwei Personen zusammen. Als Beispiel für eine hervorragende und äußerst erfolgreiche Zusammenarbeit nennen Havas/Habarta die zu Lebzeiten von Goscinny entstandenen Arbeiten der beiden „Astérix“-Autoren: „Denn ohne Goscinny's Texte sind

¹⁰ Mit dem Begriff „Panel“ wird beim Comic ein Einzelbild bezeichnet.

Uderzos geniale Asterix-Zeichnungen nur noch die Hälfte wert (siehe die Bände, die nach Goscinnys Tod entstanden sind),...“ (1993:262).

Der Ablauf bei der Herstellung eines Comic-Albums¹¹, an der meist zwei Personen (Texter und Zeichner) beteiligt sind, kann in Anlehnung an Havas/Habarta (1993:266) und Grünewald (1991:91f.) in vereinfachter Form folgendermaßen dargestellt werden:

1. Zunächst einmal wird, fast immer von beiden Autoren zusammen, ein grober Handlungsentwurf, der sogenannte Plot, ausgearbeitet.
2. Dann werden die Scribbles (Bleistiftskizzen mit stichwortartig notierten Sprachtextpassagen) vom Texter, Zeichner oder von beiden angefertigt. Damit wird gewissermaßen das Szenario für die zukünftige Comicgeschichte festgelegt.
3. Die Dialoge schreibt daraufhin der Texter, während alle grafischen Arbeiten wie die Bleistift-Vorzeichnungen und das Inken (das Nachzeichnen mit Tusche) vom Zeichner ausgeführt werden.
4. Anschließend erfolgen in unterschiedlicher Reihenfolge das Lettering (das Einfügen der Sprachtexte in die Bilder) sowie das Kolorieren, und die Hintergrundzeichnungen werden angefertigt. Mitunter sind an diesen Arbeitsschritten noch weitere Personen – Letterer, Koloristen und/oder Hintergrundzeichner – beteiligt.
5. Nach Fertigstellung der Seiten werden diese gegebenenfalls noch auf ein kleineres Format gebracht, dann gedruckt und gebunden und schließlich als fertiges Album ausgeliefert.

Erst an dieser Stelle setzt im Falle eines Imports des Comics in ein anderes (anderssprachiges) Land i.d.R. die Arbeit des Übersetzers an, dann nämlich, wenn der fertige Originalcomic in seinem Ursprungsland bereits erschienen ist und dort so erfolgreich war, dass ein Verlag des Ziellandes sich aus diesem oder anderen Gründen für die Erwerbung der Rechte entscheidet und daraufhin den Übersetzer mit der Übertragung des Comics in die jeweilige Landessprache beauftragt.

¹¹ Wir beschränken uns hier auf die Darstellung der Vorgehensweise beim Album, da es sich bei dem von uns gewählten Untersuchungsgegenstand „Astérix“ um ein solches handelt.

3 Der Comic aus übersetzungswissenschaftlicher Sicht

3.1 Der Comic als Text

Geht man von der weithin anerkannten Tatsache aus, dass *Texte* Gegenstand jeder Translation sind¹², so müssten sich auch die von uns im Hinblick auf ihre Übersetzung betrachteten Comics als Texte definieren lassen. Comics stellen nun aber eine künstlerische und semiotische Mischform dar: sie konstituieren sich aus Bild und (Sprach-)Text gleichermaßen.

Legt man einen Textbegriff zugrunde, der ausschließlich verbale Zeichen umfasst, ergibt sich daraus, dass Comics nicht Texte *sind*, sondern neben Bildelementen auch Textelemente *enthalten*. Für die Übersetzung wiederum würde das bedeuten, dass der Übersetzer im Rahmen seiner Aufgabe lediglich letztere berücksichtigt und überträgt. Dem bildlich Dargestellten käme somit im Translationsprozess keine Bedeutung zu.

Ausgehend von einem Textverständnis, das nonverbalen Zeichen ebenso eine textkonstituierende Funktion zuerkennt, also von einem im Folgenden noch zu spezifizierenden semiotisch-holistischen, d.h. über Sprache hinausgehenden Textbegriff, wie bspw. Schmitt (1997a:658) und Spillner (1980:74) ihn fordern, sind Comics in ihrer Gesamtheit als Texte zu begreifen. Der Comic als *Text* würde sich demnach sowohl aus verbalen als auch aus nonverbalen Elementen konstituieren, die bei der Übertragung in eine beliebige Zielsprache gleichermaßen Berücksichtigung finden müssten.

Um zu einem dem Untersuchungsgegenstand angemessenen Textverständnis und damit zu Schlüssen hinsichtlich der Vorgehensweise bei der Translation von Comics zu gelangen, muss untersucht werden, in welchem Verhältnis verbale und nonverbale Elemente im Hinblick auf die kommunikative Funktion des Comics zueinander stehen und welche Funktion sie jeweils erfüllen.

3.1.1 Ein semiotischer Textbegriff

Wie aus der allgemeinen Definition (2.1) bereits ersichtlich geworden ist, bilden Bild- und Sprachelemente (soweit vorhanden) im Comic eine *Einheit*. Mithin handelt es sich bei

¹² Vgl. z.B. Koller (1997:16) und Schmitt (1997b:15).

Comics um semiotisch komplexe Texte, und es ist davon auszugehen, dass ihre kommunikative Funktion auf dem Zusammenspiel nonverbaler und verbaler Zeichen beruht.

Was genau ist aber unter „Zusammenspiel“ zu verstehen und welche Arten und Abstufungen treten dabei im Einzelnen auf? Dieser Frage wendet sich auf einer eher generellen Ebene¹³ u.a. Wotjak (1998:90) zu. Mit Blick auf den jeweiligen Anteil sprachlicher und piktorematischer Zeichen an der Herstellung des kommunikativen Sinns einer Äußerung unterscheidet er grob zwischen zwei Interaktionsweisen verbaler und nonverbaler Zeichen:

- eindeutige quantitative und qualitative Dominanz der Bilder und
- eindeutige Dominanz von Sprache.

Zwischen diesen beiden Extrempunkten gibt es Übergangsbereiche.

Bei Itälä (1994:2) findet sich eine ganz ähnliche Einteilung. Ausgehend von der Überlegung, dass es sich beim Comic um „eine (...) Geschichte [handelt], deren Botschaft sich aus einander bedingenden bildnerischen wie textuellen Elementen ergibt“ (ebd.), fragt auch sie nach der Dependenz zwischen beiden Zeichensystemen und postuliert die zwei Extreme der Dominanz der Sprache vs. Dominanz der Bilder.

Eine ebenfalls speziell auf den Comic bezogene und in dieser Hinsicht noch detailliertere Analyse der Interaktion von Sprache und Bild bietet McCloud (1995:161ff.). Seine Kategorisierung umfasst insgesamt sieben mögliche Verbindungsarten von Sprache und Bild im Comic:

1. *Textlastige Verbindungen:*

Die Bilder dienen lediglich der Illustration, tragen nichts Wesentliches zum weitgehend vollkommenen Text bei.

2. *Bildlastige Verbindungen:*

Der Text liefert nicht viel mehr als Hintergrundgeräusche zu einer in Bildern erzählten Sequenz.

3. *„Zweisprachige“ Panels:*

Bild und Text haben im Wesentlichen dieselbe Botschaft.

4. *Additive Verbindungen:*

Der Text verstärkt das Bild, führt es näher aus oder umgekehrt.

¹³ Wotjak bezieht sich in seinem Artikel nicht ausschließlich auf Comics. Sein Anliegen ist es, zu generellen Aussagen zum Anteil von Bild- und Sprachelementen am Zustandekommen des kommunikativen Sinns einer Äußerung zu gelangen.

5. *Parallele Verbindungen:*

Text und Bilder scheinen in völlig unterschiedliche Richtungen zu gehen, ohne sich zu überschneiden.

6. *Montagen:*

Die Wörter sind integraler Bestandteil des Bildes.

7. *Korrelative Verbindungen:*

Dies ist die gebräuchlichste Art der Wort-Bild-Verbindung: die Konstituenten unterstützen sich gegenseitig, um Ideen zu vermitteln, die jedes Ausdrucksmittel allein nicht artikulieren könnte.

Wenn also, wie an dieser Stelle erst einmal theoretisch dargelegt, der kommunikative Sinn im Comic erst aus der Verzahnung von Bild und Sprache entsteht, kann ein rein linguistischer Textbegriff nicht als Grundlage zur Erklärung translatorischer Vorgehensweisen herangezogen werden, denn durch die Nichtbeachtung der Bildelemente bei der Übersetzung eines Comics würde die Einheit von verbalen und nonverbalen Elementen durchbrochen werden, sodass Bild- und Verbaltext im ZIELTEXT (ZT) dann u.U. nicht mehr zusammenpassen und der Text keine erkennbare kommunikative Funktion mehr hat. Anders ausgedrückt: der übersetzte Text wäre nicht mehr kohärent und würde damit, nach der Definition von de Beaugrande/Dressler (1981:3), seinen Status als Text verlieren¹⁴.

So können Untersuchungen zur Comic-Übersetzung also nur einen semiotisch-ganzheitlichen Textbegriff zur Grundlage haben. Solch ein Textverständnis, das sowohl verbale als auch nonverbale Zeichen einschließt, liegt der Definition von Schmitt (1997b:25) zugrunde:

„Ein Text ist ein thematisch und/oder funktional orientierter, kohärenter Komplex aus verbalen und/oder nonverbalen Zeichen, der [eine [für den Adressaten] erkennbare kommunikative Funktion erfüllt und] eine inhaltlich und funktional abgeschlossene Einheit bildet.“¹⁵

Nach dieser Definition können also auch Bilder ohne Worte oder pantomimische Darbietungen Texte sein. Der auf sprachliche Zeichen beschränkte Textbegriff der Linguistik wird hier überwunden. Nonverbalen Zeichen (Bildern, Gesten usw.) wird mit

¹⁴ Vgl. dazu auch Schmitt (1999:266).

¹⁵ Die in eckigen Klammern stehenden Elemente sieht Schmitt selbst als optional bzw. diskutabel an (ebd.)

dieser semiotischen Textdefinition ein den verbalen Zeichen gleichrangiger Status bei der Konstitution von Texten zuerkannt.

Dass die Bilder im Comic nicht nur eine illustrierende Funktion haben, sondern ebenso wie die Sprachzeichen grundlegende narrative Elemente sind, mittels derer Handlungsabläufe dargestellt werden, zeigt bspw. Krafft (1978) in seiner ausführlichen Untersuchung der textkonstituierenden Funktion der Bilder im Comic. Mit Bezugnahme auf textlinguistische Kategorien geht er der Frage nach, welche Funktion einzelnen Panels und Bildelementen im Rahmen der Konstitution des Gesamttextes zukommt, mit welchen Mitteln Erzählstränge oder Sequenzen aufgebaut werden und Textkohäsion geschaffen wird. Auch Nöth (2000) hebt die Erzählfunktion der Bilder hervor. Er definiert Comics als „narrative Bildsequenzen“ (ebd., S. 491).

Es kann also an dieser Stelle bereits festgehalten werden, dass bei jeglicher Comic-Übersetzung¹⁶ unter der Maßgabe adäquaten Übersetzens dem narrativen Gehalt der Bilder ebenso Rechnung zu tragen ist wie der Bedeutung der verbalen Zeichen. Dies gilt für die gesamte Textsorte Comic, unabhängig vom jeweiligen Genre (Abenteurercomic, Sachcomic, Funny usw.) und dem entsprechenden Texttyp. Denn die Funktionsgemeinschaft aus Bild und Sprache ist ein übergeordnetes textsortenspezifisches Merkmal.

3.1.2 Zur Bestimmung des Texttyps

Jeder Übersetzung muss laut Reiß (1969:77) eine Analyse des jeweiligen Ausgangstextes (AT) mit dem Ziel der Bestimmung des Texttyps vorangehen. Auf dieser Grundlage kann der Übersetzer dann zu einer der Funktion des AT angemessenen Übersetzungsmethode gelangen. Eine Einschränkung erfährt diese Forderung durch spätere Einsichten von Reiß (Reiß/Vermeer, 1991 [erste Auflage 1984])¹⁷, nach denen dem Skopos, d.h. der vom Auftraggeber gewünschten Funktion der Übersetzung im zielsprachlichen Kontext oberste Priorität einzuräumen ist (vgl. ebd., besonders S. 95ff.). Die zu wählende

¹⁶ Wir beziehen uns hier selbstverständlich nur auf Comics, die auch sprachliche Elemente enthalten, da reine Bildcomics in der übersetzerischen Praxis wohl kaum eine Rolle spielen.

¹⁷ Bereits in „Texttyp und Übersetzungsmethode“ (1983) weist Reiß aber auf die Unterscheidung zwischen Textfunktion und Übersetzungsfunktion hin (S. 23f.). Ihre Gleichsetzung, d.h. Funktionskonstanz zwischen AT und ZT, wird hier – im Unterschied zu den späteren Ausführungen (Reiß/Vermeer, 1991 [erste Auflage 1984]) – allerdings noch als „Normalfall“ bzw. „Primärfunktion“ einer Übersetzung bezeichnet (S. 23). Bei einer vom AT abweichenden Funktion in der Zielsprache (neue Funktion des Textes, anderer Empfängerkreis) spricht sie von einer „Sekundär- bzw. Tertiärfunktion“ der Übersetzung (S. 24).

Übersetzungsmethode wird dieser Auffassung zufolge also in erster Linie durch den Zweck der Übersetzung determiniert, denn: „Es ist wichtiger, daß ein gegebener Translat(ions)zweck erreicht wird, als daß eine Translation in bestimmter Weise durchgeführt wird.“ (ebd., S. 100). Der Texttyp des AT ist nur dann ausschlaggebend für die Wahl der Übersetzungsmethode, wenn Funktionskonstanz zwischen AT und ZT angestrebt wird, wenn sie also in ihrem jeweiligen kulturellen Umfeld denselben Zweck erfüllen sollen (vgl. ebd., S. 156f.). Denn in diesem Fall stellt sich das Problem, dass aufgrund der Verschiedenheit der Sprachen und Kulturen nicht alle einzelnen Elemente des AT äquivalent erhalten werden können. Der Übersetzer hat mit Blick auf die im ZT zu setzenden Prioritäten deshalb festzustellen, welche Merkmale des AT in welcher Reihenfolge funktional relevant sind (ebd., S. 169). Und diese „Rangfolge des zu Bewahrenden“ (Reiß, 1983:89) ergibt sich aus dem jeweiligen Texttyp.

Da in dieser Arbeit von dem sicherlich häufiger anzutreffenden Fall des funktionskonstanten Übersetzens von Comics ausgegangen wird¹⁸, soll zunächst die Texttypologie von Reiß vorgestellt und dann (unter 3.1.2.1) eine diesbezügliche Einordnung der Textsorte Comic vorgenommen werden, um so zu ersten Rückschlüssen hinsichtlich der anzuwendenden Übersetzungsmethode zu gelangen.

Die drei von Reiß aufgestellten grundlegenden Texttypen leiten sich zum einen aus den drei Grundfunktionen der Sprache (nach Bühler) ab: Darstellung, Ausdruck und Appell¹⁹. Aus deren je nach Mitteilungsintention des Senders unterschiedlicher Gewichtung ergibt sich der spezifische Charakter des konkreten Textes. Unter der Maßgabe einer äquivalenten Übersetzung, bei der eben dieser spezifische Charakter erhalten werden soll, muss die Hierarchie der Sprachfunktionen in AT und ZT übereinstimmen (vgl. Reiß, 1983:8ff.). Von noch größerer Bedeutung im Hinblick auf die Übersetzung aber ist die kommunikative Funktion des Textes²⁰, denn: „Jede Übersetzung kann als – zweisprachiger – Kommunikationsvorgang aufgefaßt werden.“ (Reiß, 1983:12), und die kommunikative Funktion lässt sich nicht zwangsläufig mit der äußerlich-formalen Dominanz einer der drei

¹⁸ Auf partielle Abweichungen im Zusammenhang mit besonderen Zielsetzungen für den ZT wird im Abschnitt 4.3.2.3 dieser Arbeit eingegangen, in dem entsprechend auch die skopostheoretischen Überlegungen ausführlicher behandelt werden.

¹⁹ Dass diese Funktionen ebenfalls von piktorematischen Zeichen, also Bildern, erfüllt werden können, es sich dabei also nicht um ausschließlich sprachliche Funktionen handelt, zeigt Wotjak (1998:91f.). Entsprechend dem in der vorliegenden Arbeit verwendeten Textbegriff (vgl. 3.1.1) ist also der Terminus „Grundfunktionen der Sprache“ im Hinblick auf unseren Untersuchungsgegenstand auch auf Bilder auszudehnen, da diese wesentlicher Bestandteil der Textsorte Comic sind.

²⁰ Dieser Aspekt wird in Reiß (1969) und Reiß (1971) noch nicht erörtert. Hier beschränkt sie sich in der Grundlegung ihrer Texttypologie ausschließlich auf die drei Grundfunktionen von Sprache.

Sprachfunktionen gleichsetzen (1983:11)²¹. An jedem Kommunikationsvorgang sind drei Faktoren beteiligt: Sender, Empfänger und Gegenstand bzw. Sachverhalt, wobei jeder der drei Faktoren jeweils in einem besonderen Verhältnis zum Kommunikationsvorgang steht. Je nach dominierendem Faktor erfüllt der Text eine ganz bestimmte kommunikative Funktion (1983:12), die (bei Funktionskonstanz) auch der Zieltext zu erfüllen hat.

Aus der jeweiligen Konstellation der am Kommunikationsvorgang beteiligten Faktoren bzw. der drei sprachlichen Grundfunktionen lassen sich drei Texttypen ableiten²².

Wenn in einem Text der Gegenstand oder Sachverhalt das dominierende Element ist, handelt es sich auf der Ebene der kommunikativen Funktion des Textes um den **informativen Texttyp**. Diese kommunikative Funktion wird auf der sprachlichen Ebene i.d.R. durch den darstellenden Texttyp realisiert. Die Textgestaltung wird hier also wesentlich vom Redegegenstand bestimmt. Texte dieses Typs sprechen in erster Linie die Verstandessphäre beim Rezipienten an.

Steht der eigene Impuls des Senders zur Kommunikation im Vordergrund, handelt es sich also um einen primär senderorientierten Text, ist er hinsichtlich seiner Kommunikationsfunktion in den **expressiven Texttyp** einzuordnen. Dieser entspricht auf sprachlicher Ebene i.d.R. dem ausdrucksbetonten Texttyp. Wesentlich ist hierbei die individuelle sprachliche Prägung des Textes. Der Redegegenstand ist hier der dichterischen Kreativität, dem Willen zur Expressivität untergeordnet. Beim Rezipienten wird hier vor allem das ästhetische Empfinden angesprochen.

In den Fällen, wo bestimmte gewünschte Reaktionen des Empfängers bei der Kommunikationsintention so weit in den Vordergrund rücken, dass sie zum ausschlaggebenden Faktor für die Wahl der kommunikationswirksamen sprachlichen Mittel werden, der Text also in erster Linie verhaltensorientiert ist, handelt es sich, vom kommunikationstheoretischen Standpunkt aus betrachtet, um den **operativen Texttyp**. Dieser geht in den meisten Fällen, im Bezug auf die sprachliche Funktion, mit dem appellbetonten Texttyp einher. Der Sender orientiert sich bei der Gestaltung eines operativen Textes in erster Linie an den beim Empfänger hervorzurufenden Reaktionen. Es wird hier also vorrangig die Willenssphäre des Empfängers (im Bezug auf ein bestimmtes Verhalten) angesprochen.

²¹ Als Bsp. für die Nichtübereinstimmung zwischen sich formal manifestierender sprachlicher und kommunikativer Funktion nennt Reiß Gebrauchsanweisungen, deren Imperativformen den Übersetzer nicht zu dem Schluss kommen lassen sollten, dass es sich hierbei um Texte des operativen Typs handle.

²² Bei der Darstellung der drei Grundtypen und hinsichtlich der jeweiligen Bezeichnungen beziehen wir uns vornehmlich auf die Ausführungen in Reiß (1983:12ff.). In „Textbestimmung und Übersetzungsmethode“ (1969) verwendet Reiß noch die Bezeichnungen „inhaltsbetont“ (für „darstellend“), „formbetont“ (für „ausdrucksbetont“) und „effektbetont“ (für „appellbetont“).

Zusätzlich wird von Reiß bereits 1969 ein vierter Texttyp postuliert²³, der sich allerdings nicht aus einer sprachlichen oder kommunikativen Grundfunktion ableitet, sondern auf der Tatsache beruht, dass Sprachtexte auch im Verbund mit außersprachlichen (akustischen oder optischen) Komponenten auftreten können: sie sind dann Teil einer literarischen Mischform (1969:86). Bei diesem vierten, von Reiß/Vermeer (1991:211) als „**multi-medial**“ bezeichneten Typus handelt es sich um Texte, die sich aus dem Zusammenspiel von Sprache + Bild und/oder Musik konstituieren und den Übersetzer damit vor eine besondere Herausforderung stellen. Der schriftlich fixierte Text ist hier Bestandteil eines größeren Ganzen (Reiß, 1983:15). Dieser Texttyp stellt eine übergreifende Kategorie dar und überlagert die anderen Texttypen (Reiß/Vermeer, 1991:211). Das bedeutet, dass multimediale Texte, je nach ihrer kommunikativen Funktion, einem der drei Grundtypen zugeordnet werden können.

3.1.2.1 Texttypologische Einordnung der Textsorte Comic und erste Schlussfolgerungen hinsichtlich der Übersetzungsmethode

Für den überwiegenden Teil der Comics gilt sicherlich, dass die Autoren ihrer Individualität und ihrer gestalterischen und sprachlichen Kreativität ein besonderes Gewicht verleihen, um damit, wie McCloud es in seiner Definition des Comics (1995:17) formuliert, „eine ästhetische Wirkung beim Betrachter [zu] erzeugen“. Werden Comics in diesem Sinne als Sondersorte der Belletristik (Schmitt, 1997a:622) aufgefasst, also überhaupt als „Kunstform“ (McCloud, 1995:159) begriffen, sind sie eindeutig dem **expressiven** Texttyp zuzuordnen. Für die Übersetzung von Comics diesen Typs gilt: „Das oberste Gebot muß die Erzielung gleicher ästhetischer Wirkung sein.“ (Reiß, 1969:81). Hier geht es also in erster Linie um Invarianz auf der Formebene (Reiß, 1969:83), was sich bspw. in der Übertragung von Sprachspielen niederschlägt. Da diese den besonderen Charakter vieler Comics des expressiven Typs, insbesondere der Funnies, ausmachen, stehen sie in der „Rangfolge des zu Bewahrenden“ (vgl. 3.1.2) ganz oben und müssen deshalb im ZT eine Entsprechung finden.

²³ Damals bezeichnete Reiß den vierten Typus noch als „subsidiären Texttyp“ (1969:78). Die Bezeichnung und der Umfang des zugrundeliegenden Konzeptes ändern sich im Laufe der Jahre mit der Weiterentwicklung der Theorie. 1971 erfolgt die Umbenennung in „audio-medial“ (S. 34), und schließlich – auf Anregung Spillers (1980:75) hin – wird der Begriff „multi-medial“ eingeführt (Reiß/Vermeer 1991 [1984]:211). Die letzte Bezeichnung soll – als die aktuellste und am weitesten gefasste – in dieser Arbeit verwendet werden.

Wie der Definition von McCloud (vgl. 2.1) aber auch zu entnehmen ist, kann die Funktion eines Comics andererseits in der Vermittlung von Informationen bestehen. Diesem Umstand wird in der Comic-Fachliteratur mit der Genrebezeichnung „Sachcomic“ Rechnung getragen (vgl. 2.3). Bei dieser Art von Comics geht es also weniger um eine zu erzielende ästhetische Wirkung als vielmehr um die Erweiterung von Sachwissen beim Leser, wobei erstere aber nicht völlig an Bedeutung verliert, sondern mit zur Erreichung des Hauptziels (der Wissensvermittlung) beiträgt. Exemplare diesen Typs lassen sich innerhalb der Fachliteratur zum Comic selbst auffinden, z.B. McCloud (1995) und Havas/Habarta (1992). Diese Comics gehören zum **informativen** Texttyp. Bei der Übersetzung von primär wissensvermittelnden, d.h. informativen Comics kommt es v.a. auf die Bewahrung der inhaltlichen Komponente an, denn: „Für inhaltsbetonte Texte ist bei der Übertragung die *Invarianz auf der Inhaltsebene* zu fordern, Inhalt und Information müssen unverkürzt in der zielsprachlichen Version enthalten sein.“ (Reiß, 1969:80, Hervorhebung der Autorin). Die Funktion der Form tritt dahinter zurück, d.h. Formelemente wie Stilfiguren oder Sprachspiele sind, wenn sie nicht gemeinsam mit den zu bewahrenden inhaltlichen Elementen in den ZT übertragen werden können, dem Primat des Inhalts zu opfern.

Comics werden zunehmend auch in der Werbung verwendet, was auf ihre hohe Vermittlungskraft und Anschaulichkeit zurückzuführen sein mag (Grünwald, 1991:25). Wie alle Werbetexte dienen auch werbende Comics, bspw. im Rahmen absatzpolitischer Ziele von Unternehmen, der Einflussnahme auf den jeweiligen Adressaten, und zwar mit dem Ziel, ganz bestimmte Reaktionen (z.B. Kauf des beworbenen Produktes) bei diesem hervorzurufen. Ist ein Comic dazu angelegt, diese Funktion zu erfüllen, muss er dem **operativen** Texttyp zugeordnet werden. Werbecomics sollten folglich mit dem Hauptaugenmerk auf der beim Adressaten zu erzielenden Wirkung übersetzt werden. Inhaltliche und formale Aspekte sind dieser gegebenenfalls unterzuordnen bzw. anzupassen (vgl. Reiß, 1969:86).

Es zeigt sich hier, dass aufgrund der Vielschichtigkeit der Textsorte Comic und der sich daraus ergebenden texttypologischen Varianten auf der Ebene der kommunikativen Grundfunktionen keine globale Aussage zu der bei Comics anzuwendenden Übersetzungsmethode getroffen werden kann. Der Übersetzer hat vielmehr von Fall zu Fall zu bestimmen, ob es sich um einen Comic des informativen, expressiven oder operativen Typs handelt, um dann die entsprechende Übersetzungsmethode zu wählen.

Was darüber hinaus die eingangs bereits festgestellte besondere Verbindung von Wort und Bild in der Textsorte Comic angeht, so herrscht in der sprach- und übersetzungswissenschaftlichen Fachliteratur weitgehend Einvernehmen²⁴ über die Zugehörigkeit des Comics zum übergeordneten, multi-medialen Texttyp, etwa bei Spillner (1980:75), Grassegger (1985:11), Reiß/Vermeer (1991:211), Snell-Hornby (1993:336) und Krieger (2003:20). Die Textsorte Comic erfüllt die diesen Texttyp kennzeichnende Bedingung der Verbindung von sprachlichen und außersprachlichen Mitteln zu einer textuellen Einheit:

„Als multimediale Texte dienen vor allem die Textvorlagen zu Bühnenstücken, Hörspielen und Filmen, sowie Opernlibretti und Liedertexte, aber auch Comics und Werbematerial, bei dem zum Textganzen neben sprachlichen Mitteln auch andere Elemente wie Bild und Ton gehören.“
(Snell-Hornby, 1993:336).

Die texttypologische Bezeichnung „multi-medial“ umfasst also die Einheit von Wort und Bild, wie sie in der Literatur zum Comic durchgängig hervorgehoben wird (vgl. die Angaben unter 2.1) und wird mithin der spezifischen semiotischen Komplexität der Textsorte gerecht.

Da Comictexte also erst durch die Mitwirkung des Bildkodes ihren Sinn erhalten, muss der Übersetzer erstens die bildlichen Darstellungen mit in die dem eigentlichen Übersetzungsprozess vorangehende Analyse des AT einbeziehen und zweitens bei der Formulierung des ZT die sprachlichen Elemente so wählen, dass sie sich in die bildlich dargestellte Situation einfügen, mit anderen Worten: „...entscheidend ist, daß im ZT Bild, Verbaltext und (intendierte) Situation zusammenpassen.“ (Schmitt, 1997a:648). Das bedeutet auch, dass größere inhaltliche und formale Abweichungen vom Original dabei u.U. nicht zu vermeiden sind. Die Beachtung der besonderen Beziehungen zwischen verbalen und nonverbalen Elementen hat damit auch Priorität vor den zuvor besprochenen kommunikativen Grundfunktionen des Comics.

²⁴ Eine Ausnahme bildet Schmitt, der Einwände gegen die Zuordnung des Comics zum multi-medialen Texttyp erhebt. Diese beruhen im Wesentlichen auf der unterschiedlichen Interpretierbarkeit des Begriffes „Medium“ (1997a:625f.).

3.2 Spezifische Elemente der Textsorte Comic und ihre translatorische Relevanz

Im Folgenden sollen die für den Übersetzer bedeutsamen textspezifischen Merkmale von Comics herausgearbeitet werden, die sich aus der besonderen Verwendung und der Integration verbaler und nonverbaler Zeichen ergeben. Zur Gliederung der Darstellung übernehmen wir die von Nöth (2000:492 bzw. 1985:441) für die Zeichensysteme des Comics vorgeschlagenen Begriffe „Bildkode“ und „Sprachkode“.

3.2.1 Der Bildkode

Innerhalb des Bildkodes werden laut Krafft (1978:18ff.), ähnlich wie in der Sprache, Zusammenhänge über Verweisketten hergestellt, die textkonstituierend wirken und es dem Leser erlauben, einzelne Sequenzen zu erkennen. Der Beginn einer Sequenz wird durch eine Setzung, d.h. das erstmalige Vorkommen eines Zeichens markiert, auf das dann innerhalb des Abschnitts unmittelbar (zwischen benachbarten Panels) und durch Wiederaufnahme (über mehrere Panels hinweg) verwiesen wird. Die Sequenz endet mit dem Abbrechen der Verweiskette. Der Handlungsverlauf wird also in hohem Maße auch durch den Bildkode gesteuert.

Der Bildkode des Comics umfasst nach Nöth (2000:492) mehrere spezifische Elemente: grafische Darstellungsmittel, den Einsatz von Farbe, die Gestaltung der Panels und visuelle Metaphern. Die grafischen Darstellungsmittel sind teils allgemeine zeichnerische Mittel bildlicher Repräsentation, teils spezifische Mittel des Genres. Zu letzteren gehören bspw. die sog. *speedlines* oder Geschwindigkeitslinien, die zur Darstellung der Bewegung eines Gegenstandes oder einer Figur eingesetzt werden, die Aktions- oder Betonungslinien, kleine Striche, die eine Art Kranz um das hervorzuhebende Objekt bilden, und die Explosionszacken²⁵.

Die Farbgebung hat einerseits ikonische Funktion, andererseits wird sie aber auch als Symbol zur Darstellung von Emotionen und Stimmungen eingesetzt, wobei die Farbsymbolik jeweils kulturell determiniert ist (Nöth 1985:443).

²⁵ Zur Beschreibung der comicspezifischen Darstellungsmittel vgl. auch Havas/Habarta (1993:252ff.).

Zum Ausdruck verschiedener Inhalte und als Mittel zur Darstellung der Handlungsdynamik variieren die Panels entsprechend der jeweiligen Absicht des Autors in Größe und Form.

Die ebenfalls im Bildkode realisierten visuellen Metaphern sind ein typisches Element der Comics und werden oft zur Darstellung von Emotionen eingesetzt. Dabei ist in rein visuelle und visualisierte Metaphern zu unterscheiden (Nöth, 2000:492). Erstere bestehen unabhängig von sprachlichen Metaphern und sind z.T. erst mit der Weiterentwicklung des Comics selbst entstanden. Zu dieser Gruppe gehören bspw. die Spiralen zur Darstellung von Schwindelgefühl. Visualisierte Metaphern sind „intersemiotische Übersetzungen“ (ebd.) verbaler Metaphern. Zu dieser Kategorie gehört z.B. die Visualisierung der sprachlichen Metapher „Jemandem geht ein Licht auf“ durch die grafische Darstellung einer Kerze, eines Kronleuchters, einer Glühbirne usw. Solche bildlichen Darstellungen kommen nicht selten auch innerhalb von Sprechblasen vor, in denen sie dann die Stelle des Sprachtextes einnehmen (vgl. z.B. Fuchs/Reitberger, 1971:25).

Die bildlichen Darstellungen sind ebenso wie die sprachlichen Elemente in ihre Ausgangskultur eingebettet und können deshalb wie letztere einzelkulturelle Spezifika aufweisen. So sind mitunter im AT Gegenstände oder Sachverhalte bildlich repräsentiert, die in der Zielkultur nicht existieren oder die in beiden Kulturkreisen unterschiedliche Konnotationen auslösen (vgl. Spillner, 1980:83f.). Ein typisches Beispiel dafür ist die Verwendung von Währungssymbolen im Bild, z.B. das Dollar-Zeichen in US-amerikanischen Comics. Auch die kulturell unterschiedliche Farbsymbolik spielt in diesem Zusammenhang eine Rolle. Auf die semiotische Funktion der Farbe im Comic weist bspw. Schmitt (1997a:650) hin.

Eng mit der Ausgangssprache (AS) selbst verbunden sind die oben genannten visualisierten Metaphern. Sie erweisen sich bei der Übersetzung dann als problematisch, wenn die der Visualisierung zugrundeliegende ausgangssprachliche Metapher in der Zielsprache (ZS) möglicherweise nicht bzw. nicht in derselben Form existiert. Will man in diesem Fall an der Grafik nichts verändern, muss hingenommen werden, dass der zielsprachliche Leser die visualisierte Metapher nicht (als solche) erkennt.

Im Hinblick auf die Übertragung eines Comics in eine Zielsprache und -kultur wäre demnach die Frage zu stellen, inwieweit auch nonverbale Zeichen im Sinne einer Adaptation an die Zielkultur übersetzt werden müssten (vgl. Spillner, ebd.), oder ob, speziell im Bereich der unterschiedlichen Verwendung von Farben, zwecks Angleichung an die zielkulturelle Farbsymbolik eine Umkolorierung notwendig wäre (vgl. Schmitt,

ebd.). Veränderungen der bildlichen Elemente durch den Übersetzer sind aber i.d.R. nicht möglich, denn die grafische und typografische Bearbeitung des Comics wird vom Verlag besorgt. Nach Schmitt (1997a:630) muss also unterschieden werden zwischen dem, was Übersetzer bei der Übertragung von Comics tun, und dem, was bei der Übersetzung von Comics generell, d.h. unabhängig von den jeweiligen Zuständigkeitsbereichen zu beachten ist.

Im Hinblick auf die zweite Fragestellung könnte es u.E. Aufgabe des Übersetzers sein, auch auf die außerhalb seiner eigentlichen Tätigkeit, nämlich der Übertragung der sprachlichen Elemente in die Zielsprache, liegenden Probleme hinzuweisen und gemeinsam mit dem Auftraggeber bzw. den für die grafische Gestaltung Verantwortlichen nach Lösungsmöglichkeiten zu suchen. Denn der Übersetzer ist ja nicht nur Sprach-, sondern im Idealfall auch Kulturexperte und kann dementsprechend beratend tätig werden.

3.2.2 Der Sprachkode

Zur Bedeutung des Sprachkodes im Comic bemerken Havas/Habarta (1993:256):

„Entgegen der Meinung vieler Kritiker spielt der Text in fast allen Comics eine sehr wesentliche Rolle. Selten ist er simpel oder redundant.“

Der Sprachtext liefert zusätzliche zu den im Bild enthaltenen Informationen. Er besitzt einen spezifischen Stellenwert im Wechselspiel mit den bildlichen Darstellungen. Nöth (2000:495) weist darauf hin, dass die Sprache im Comic u.a. aufgrund des begrenzten Raumes, der ihr innerhalb des Bildes zur Verfügung steht, aber insbesondere auch durch die Komplementarität zwischen Verbalem und bildlicher Darstellung Restriktionen im Satzbau und in der Dialogizität aufweist. Eine größere Expliziertheit der Sprache wäre, wie er sagt, in den meisten Fällen redundant (ebd.).

Die Einbettung des Verbaltextes in das Bild erfolgt i.d.R. in drei Formen: in Sprech- bzw. Denkblasen, in Blocktexten am oberen oder unteren Bildrand und direkt, d.h. ohne Umrahmung in die Grafik integriert.

3.2.2.1 Die Sprechblasen

Die Sprechblasen stellen den comicspezifischen Raum für die Einbettung der Dialoge bzw. Monologe der einzelnen Figuren in das Bild dar, die Denkblasen enthalten entsprechend die inneren Monologe. Der Dorn an der Sprechblase bzw. der Kringel an der Denkblase weisen immer auf eine bestimmte Person und zeigen so an, wer gerade spricht/denkt. Besitzt die Sprechblase mehrere Dornen, die unterschiedlichen Personen gleichzeitig zugeordnet sind, bedeutet das, dass im Chor gesprochen (bei Noten im Bild: gesungen) wird.

Die Art und Weise, in der jemand spricht, wird u.a. durch Variationen in der Gestaltung der Sprechblase gekennzeichnet. Die zeichnerischen Möglichkeiten sind in dieser Hinsicht fast unbegrenzt. Wütendes Schreien bspw. wird oft durch eine explosionsartig gezackte Blase wiedergegeben, ängstliches Flüstern durch gepunktete oder gestrichelte Linien. Fällt eine Person in Ohnmacht, wird ihre Sprechblase immer kleiner und schmaler. Eiszapfen am unteren Ende der Sprechblasen deuten auf Kälte in der Stimme hin (vgl. Havas/Habarta, 1993:256 und Fuchs/Reitberger 1971:25).

Auch Schriftgröße und Schriftart des in den Sprechblasen enthaltenen Verbaltextes erfüllen eine semiotische Funktion (vgl. Schmitt, 1997a:632). Sie geben Aufschluss über die Lautstärke und prosodische Merkmale der Rede. Je größer die Schrift, umso lauter wird gesprochen bzw. geschrien. Ist die Schrift ganz klein, wird geflüstert. Ist sie z.B. zittrig und dünn, bedeutet das, der Sprecher spricht mit vor Furcht oder Kälte zitternder Stimme. Mitunter treten in den Sprechblasen zusätzlich zur Schrift noch bildliche Symbole – wie etwa Blümchen als Hinweis auf eine besonders blumige Sprache – auf, oder die Sprechblase wird, wie unter 3.2.1. dargelegt, ausschließlich von einer bildlichen Darstellung eingenommen. Das ist häufig bei Flüchen der Fall, die in einer Aneinanderreihung von Totenköpfen, Fäusten, Spiralen usw. dargestellt werden.

Schon diese wenigen Beispiele für die Möglichkeiten der Sprechblasen- und Schriftgestaltung und deren semiotischen Gehalt dürften deutlich gemacht haben, dass bei der Übersetzung eines Comics, will man den kommunikativen Sinn des Textes erhalten, neben den sprachlichen Zeichen in der Sprechblase auch die bedeutungstragende Funktion der grafischen/typografischen Gestaltungsmittel berücksichtigt werden muss.

Die besonderen typografischen Merkmale des AT müssen dementsprechend auch in der zielsprachlichen Version erhalten bleiben, da es sonst u.U. zu Informationsverlusten kommt. In diesem Zusammenhang weist Schmitt (1997a:632ff.) auf das bei

Übersetzungen ins Deutsche häufig anzutreffende Problem des Maschinenlettering hin. Im Gegensatz zum Lettering per Hand ist damit keine subtile Gestaltung der Schrift möglich. Dadurch verliert die zielsprachliche Fassung nicht nur an Ausdruck und ästhetischer Wirkung, sondern es wird oft auch der Informationsgehalt des Textes vermindert. Dass dieses Verfahren in Deutschland trotzdem so häufig Anwendung findet, hat verschiedene Gründe. Teilweise liegt es an den niedrigeren Kosten für Maschinenlettering. Mitunter spielen aber auch die typografischen Gewohnheiten des Zielpublikums, denen der Verlag entgegenkommen will, eine Rolle²⁶. Andererseits können auf diese Weise längere Verbaltextpassagen als im Original in der vorgegebenen Sprechblase untergebracht werden²⁷, denn die Leserlichkeit ist auch bei sehr kleiner Schrift und geringen Zeichen- und Zeilenabständen noch gewährleistet. Eine Möglichkeit, das Problem des Informationsverlustes beim Maschinenlettering zumindest in einigen Fällen zu umgehen, könnte u.E. in dem Versuch des Übersetzers bestehen, die im AT grafisch vermittelten Inhalte im ZT auf lexikalischer Ebene zu kompensieren.

Ein weiteres Charakteristikum des Sprachkodes im Comic, das in besonderem Maße auf die in den Sprechblasen enthaltenen dialogischen Texte, aber auch auf die geräuschimitierenden Wörter, die Onomatopöien, zutrifft, ist die den Aussageinhalten angepasste Schreibung einzelner Lexeme. Hier folgt der Comic eigenen orthografischen Regeln. Ein häufig anzutreffendes Phänomen ist bspw. die ikonische Wiedergabe der Länge eines Schreis durch die Quantität der Grapheme: „Haaaaallo!“ (vgl. Nöth, 2000:495). Abweichungen dieser Art von der regulären Grafie werden von den Autoren also ganz bewusst eingesetzt, um normalerweise nur auditiv wahrnehmbare Informationen visuell zu vermitteln. Folglich müssen auch sie im ZT eine Entsprechung finden.

3.2.2.2 Die Blocktexte

Die Textblöcke an den Panelrändern enthalten ausschließlich nicht-dialogische Verbaltextpassagen. Bei den Texten am oberen Panelrand, die auch als Panelüberschriften bezeichnet werden (Schmitt, 1997a:637), handelt es sich im Allgemeinen um narrative Texte, deren Funktion es ist, in die Handlung einzuleiten bzw. von einem

²⁶ Dies war, wie im Folgenden (Kap. 4) gezeigt wird, bei der „Asterix“-Serie der Fall.

²⁷ Auf das Problem der Platzbeschränkung durch die im AT vorgegebenen Sprechblasengrößen wird unten (3.2.4.1) ausführlicher eingegangen.

Handlungsabschnitt zum nächsten überzuleiten. Die Blöcke am unteren Rand des Panels enthalten bei Funnies (humoristische Comics, vgl. 2.3) witzige „Erläuterungen“, die gewissermaßen die Fußnote in wissenschaftlichen Texten persiflieren, mitunter auch Verweise auf frühere Episoden usw. Diese erläuternden Textpassagen finden sich nicht in allen Comics und erscheinen in einigen auch unterhalb des Panelrands oder am Seitenende. Im Falle der Blocktexte ist die Typografie – im Gegensatz zu den Sprechblasentexten – nicht bedeutungstragend, wirkt sich aber ebenfalls auf die Globalanmutung des Werkes, also auf die Gesamtqualität des Textes aus, weshalb auch hier ein Lettering von Hand zumindest in Betracht gezogen werden sollte. Schmitt spricht bei Verlust der ästhetischen Wirkung im ZT von „mangelhafter Übersetzung“ (1997a:633).

3.2.2.3 Direkt in die Grafik integrierte sprachliche Elemente

Die direkt in die Grafik integrierten verbalen Elemente, bei denen es sich i.d.R. um einzelne Lexeme handelt, lassen sich noch einmal unterteilen in die für den Comic typischen Onomatopöien oder „Soundwords“ und die Beschriftungen von im Bild gezeigten Gegenständen.

Auf diese Vorkommensarten von Sprache im Comic, die hinsichtlich ihrer Übertragung eher produktionstechnische als sprachliche Probleme stellen, wird unter Punkt 3.2.4 im Zusammenhang mit den äußerlich-formalen Besonderheiten der Textsorte Comic eingegangen.

3.2.3 Zur Bedeutung der Integration von Sprach- und Bildkode für die Übersetzung

Der Comic ist, wie oben (3.1.2.1) gezeigt wurde, dem multi-medialen Texttyp zuzuordnen, der sich durch die Beteiligung mehrerer Zeichensysteme an der Herstellung des Gesamttextes auszeichnet. Bei der Übertragung von Comics werden somit die generell für das Übersetzen geltenden Schwierigkeiten, etwa der Umgang mit Kulturspezifika im AT oder die Übertragung von Sprachspielen und anderen sprachlich-formalen Besonderheiten bei Texten des expressiven Typs, noch dadurch verstärkt, dass Bildkode und Sprachkode

bei dieser Textsorte zu einer Einheit verschmelzen. Sprachspiele und dergleichen werden oft erst durch die Mitwirkung des Bildes konstituiert bzw. sind durch das bildliche Element überhaupt erst als solche erkennbar und verständlich (vgl. Spillner, 1980:76). Ein häufig anzutreffender Fall der Wort-Bild-Verbindung insbesondere bei Comics des expressiven Typs ist die korrelative Verbindung, bei der sich verbale und nonverbale Elemente gegenseitig ergänzen und die Äußerung erst so ihren Sinn bekommt (vgl. die sieben Kategorien nach McCloud unter 3.1.1).

Verbale und nonverbale Elemente müssen auch im ZT zusammenpassen. Da das Bild i.d.R. nicht verändert werden kann, bleibt der übersetzerische Spielraum auf die sprachliche Ebene beschränkt, die entsprechend angepasst werden muss. So ist es bspw. nicht möglich, einen Verweis auf Sachverhalte oder Personen der Ausgangskultur, der sowohl im Bild als auch im Verbaltext angelegt ist, im ZT sprachlich durch eine in der Zielkultur verständliche Anspielung zu ersetzen, die dann aber u.U. keinen Bezug zur bildlichen Darstellung mehr hat. Für Sprachspiele, die eng mit der Bildaussage verwoben sind, gilt Ähnliches. Das im ZT gewählte Sprachspiel muss inhaltlich ebenfalls in Verbindung zur bildlichen Darstellung stehen, da es sonst seinen Witz oder allgemein seine Funktion verliert und der betreffende Textabschnitt im schlimmsten Falle inkohärent wird.

Ein ebenfalls auf der Integration verbaler und nonverbaler Elemente beruhendes, jedoch eher formales Problem ergibt sich aus der durch die Sprechblasen vorgegebenen Platzbegrenzung für die zielsprachlichen Formulierungen. Erklärende Einschübe, z.B. im Zusammenhang mit kulturspezifischen Sachverhalten, sind also nicht möglich. Auch die Sprachspiele im ZT dürfen somit eine bestimmte Länge nicht überschreiten. Auf den Aspekt der Flächenbegrenzung als formale Besonderheit soll im folgenden Abschnitt näher eingegangen werden.

3.2.4 Äußerlich-formale Besonderheiten

3.2.4.1 Begrenzter Platz für sprachliche Äußerungen

Ein besonderes Problem beim Übersetzen von Comics ergibt sich aus der spezifischen formalen Integration verbaler Elemente in die Grafik. Dialoge und (innere) Monologe der

Comicfiguren erscheinen in Sprech- und Denkblasen (vgl. 3.2.2.1). Diese sind Teil der Zeichnung, in Form und Größe der bildlichen Darstellung angepasst und deshalb i.d.R. unveränderbar. Das bedeutet, der Übersetzer hat darauf zu achten, dass der zielsprachliche Blasentext ebenfalls in die im Original vorgegebene Fläche passt. Die translatorischen Möglichkeiten sind also in der Weise eingeschränkt, dass nicht immer der stilistisch angemessenste oder semantisch vollständigste zielsprachliche Ausdruck gewählt werden kann, sondern primär nach knappen Formulierungen gesucht werden muss. Eine zusätzliche Schwierigkeit kann sich aus der Schriftgröße ergeben. Da diese, wie oben (3.2.2.1) gezeigt wurde, semiotischen Gehalt besitzt, konkret die Lautstärke der jeweiligen Äußerung ikonisch abbildet, kann sie im Zieltext nicht ohne Weiteres je nach Platzbedarf verändert (verkleinert) werden. Schmitt (1997a:636) bezeichnet die Vorgehensweise im Hinblick auf dieses Problem als „flächenrestriktives Übersetzen“. Oberstes Ziel dabei ist, den Umfang des ZT dem vorgegebenen Platz anzupassen. Alle weiteren translatorischen Überlegungen sind dem unterzuordnen (Schmitt, ebd.).

Eine ähnliche Herausforderung stellen die narrativen oder erläuternden Verbaltextpassagen am oberen bzw. unteren Panelrand dar. Auch hier wird die für den Sprachtext zur Verfügung stehende Fläche durch eine Umrahmung begrenzt. Das Problem des semiotischen Gehalts der Schriftgröße stellt sich bei den Blocktexten allerdings nicht (vgl. 3.2.2.2. und Schmitt, 1997a:637).

Während die Blasen- und Blocktexte aufgrund ihrer grafischen Abgrenzung vom Bildraum bei der Herstellung des zielsprachlichen Comics ohne großen Aufwand ersetzt werden können (der AT ist lediglich aus der eigens für ihn freigestellten Fläche zu tilgen und der ZT an seiner Stelle einzusetzen), sind die direkt in die Grafik integrierten sprachlichen Elemente insbesondere aus produktionstechnischer Perspektive, aber auch im Hinblick auf übersetzerische Entscheidungen mit besonderen Schwierigkeiten verbunden (vgl. Schmitt, ebd.). Auf diese Fälle soll im Folgenden näher eingegangen werden.

3.2.4.2 Schrift im Bild

Bei den in die Grafik eingebundenen sprachlichen Elementen lassen sich zwei Vorkommensarten unterscheiden: Aufschriften auf dargestellten Gegenständen, Schildern usw. und die sog. „Soundwords“ oder Onomatopöien.

Das Ersetzen von Schrift auf Schildern, Transparenten, Verpackungen usw. ist weniger problematisch, da durch die Begrenzung auf den jeweils beschrifteten Gegenstand auch hier eine Trennung vom übrigen Bildraum stattfindet. Grafisch aufwendiger wird es dann, wenn die zu ersetzende Schrift bspw. spiegelverkehrt, fragmentarisch oder perspektivisch verformt im Bild zu sehen ist. Hier könnte es dann Aufgabe des Übersetzers sein, zu entscheiden, ob eine Übertragung in die Zielsprache sich unbedingt erforderlich macht oder an der einen oder anderen Stelle auch der ausgangssprachliche Text beibehalten werden kann. Dies wird aber nur selten der Fall sein, da solche Aufschriften oft eng in den Informationsfluss eingebunden und damit für das Verständnis der weiteren Handlung notwendig sind. Vom ästhetischen Standpunkt aus wäre auch zu überlegen, wie eventuell belassene fremdsprachliche Elemente in der jeweiligen Übersetzung wirken.

Ein viel größeres Problem bei der Herstellung von Comic-Übersetzungen stellen aber die Onomatopöien dar. Dabei handelt es sich laut Havliks „Lexikon der Onomatopöien“ (1981:7) um „Ausdrücke, mit denen Laute und Geräusche nachgeahmt werden“. Diese können für alle Laute der Umwelt stehen: sie sind dafür zuständig, „den fehlenden Bereich der Akustik ins Bild zu transportieren“ (Fuchs/Reitberger, 1971:26). Quelle, Richtung und Lautstärke des Geräusches werden dabei durch die Platzierung und die Typografie des Soundwords indiziert (vgl. Grünewald, 2000:14). Onomatopöien kommen auch in belletristischen Werken und teilweise in Opern- und Liedtexten vor. Die ausgesprochene Häufigkeit ihrer Verwendung und die Fülle an ständig neu erfundenen Varianten ist allerdings ein Charakteristikum der Textsorte Comic.

Bei der Übersetzung eines Comics stellen die Onomatopöien nun insofern eine ganz besondere Herausforderung dar, als es sich in grafischer Hinsicht oft als überaus schwierig erweist, die mitunter ganz subtil ins Bild eingearbeiteten Soundwords in der zielsprachlichen Fassung zu verändern. Wenn dies dennoch geschieht, dann zumeist auf Kosten der grafischen Gestaltung (vgl. Havlik, 1981:13). Deshalb werden in Comic-Übersetzungen die ausgangssprachlichen Onomatopöien nicht selten unverändert übernommen. Nach Schmitt (1997a:637) gibt es generell fünf Möglichkeiten des Umgangs mit Onomatopöien bei der Comic-Übersetzung, die in der Praxis allerdings in unterschiedlichem Grad angewendet werden:

1. AS-Version ersatzlos tilgen
2. AS-Version unverändert übernehmen
3. AS-Version beibehalten und ZS-Version darüber drucken

4. AS-Version beibehalten u. ZS-Version daneben drucken
5. AS-Version tilgen und durch ZS-Version ersetzen.

Die Entscheidung darüber, welches Verfahren in der konkreten Übersetzungssituation zur Anwendung kommt, fällt sicherlich nicht allein dem Übersetzer zu. Ausschlaggebend hierbei ist z.B. auch das für die Herstellung der zielsprachlichen Ausgabe zur Verfügung stehende Budget, denn aufwendige grafische Arbeiten sind kostenintensiver. Der Übersetzer kann aber durchaus Vorschläge für eine möglichst geringfügige Anpassung des Soundwords an die grafischen Besonderheiten der Zielsprache anbringen. Vorstellbar wäre hier bspw., dass Auftraggeber und Übersetzer gemeinsam überlegen, ob es bei einem französischsprachigen Originaltext, in dem Onomatopöien mit Akzenten versehen sind („crrrâââââ“), nicht schon ausreichen würde, diese in einer deutschen Übersetzung wegzuretuschieben, um den Leser nicht durch die für ihn ungewohnte Schreibweise zu befremden.

4 Die französische Comic-Serie „Astérix“ und ihre Übersetzungen ins Deutsche

In diesem Kapitel soll es um spezielle Probleme der Übersetzung von „Astérix“ ins Deutsche gehen. Die Serie wurde ausgewählt, weil sie als eine Art „Hyperphänomen“ (Fuchs/Reitberger, 1978:242) nahezu prototypisch sämtliche charakteristischen Elemente der Textsorte in sich vereint und deshalb exemplarisch für viele andere Comics stehen kann.

Die aus dem 31 Alben umfassenden Repertoire ausgewählten 23 französischen Bände decken den gesamten Zeitraum vom Erscheinen der ersten Episode bis heute ab. Für die deutschen Ausgaben werden die Arbeiten dreier verschiedener Übersetzer besprochen, wobei diese im Hinblick auf ihre grundsätzliche translatorische Herangehensweise speziell unter 4.3.2.2 und 4.3.2.3 miteinander verglichen werden. Zur Untersuchung einzelner Übersetzungsprobleme und Lösungen werden vornehmlich die in größerer Zahl vorliegenden Übertragungen von Gudrun Penndorf herangezogen.

Zunächst sollen die Serie und die unterschiedlichen Übersetzungen vorgestellt werden. Dann erfolgt eine Einordnung und Abgrenzung innerhalb der Textsorte Comic, um so zu Schlussfolgerungen hinsichtlich der anzuwendenden Übersetzungsmethode zu gelangen. Einzelne Übersetzungsprobleme und die ZT-Lösungen werden, unterteilt nach typografischen und grafischen Problemen, kulturellen Bezügen und Sprachspielen, in den darauf folgenden Abschnitten besprochen. Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden die verschiedenen Alben im Rahmen der Untersuchung überwiegend mit Abkürzungen bezeichnet. Ein Verzeichnis letzterer mit den dazugehörigen vollständigen Titeln findet sich am Schluss der Arbeit (S. 117). Die Zahlenangaben beziehen sich jeweils auf Seite, Panelreihe und einzelne Panels.

Zahlreiche Hinweise und Hintergrundinformationen sowohl zur Geschichte von „Asterix“ in Deutschland als auch zu speziellen Fragen der Übersetzung und verlagspolitischen Entscheidungen stammen von Herrn Michael F. Walz, dem langjährigen Verantwortlichen für die „Asterix“-Reihe bei Ehapa. Ihm sei an dieser Stelle gedankt. Ein Transkript des Ende Januar 2004 telefonisch geführten Interviews findet sich im Anhang der Arbeit.

4.1 Vorstellung der „Astérix“-Serie und Historie ihrer deutschen Übersetzungen

Das erste Abenteuer des kleinen Galliers („Astérix le Gaulois“) erschien am 29.10.1959 in der ebenfalls ersten Ausgabe des französischen Jugendmagazins „Pilote“, für das René Goscinny (1926-1977), der Szenarist der Serie, und ihr Zeichner Albert Uderzo (*1927) damals arbeiteten. Bereits zwei Jahre später wurde die Episode bei *Dargaud Editeur* als kartoniertes Album herausgebracht. Der Erfolg von „Astérix“ nahm in den darauf folgenden Jahren rasch zu, sodass sich schon die Erstauflage von „Astérix chez les Bretons“ (1966) auf 600.000 Exemplare belief, die nur wenige Tage später vergriffen waren (vgl. Feige, 2001:43). Bis heute sind insgesamt 31 Bände erschienen²⁸. Seit dem Tod Goscinny 1977 hat Uderzo die Serie allein weitergeführt, d.h. neben den Zeichnungen auch das Szenario erstellt und die Dialoge geschrieben. Diese neueren Bände erschienen nicht mehr bei Dargaud, sondern in dem von Uderzo selbst gegründeten Verlag „Les Editions Albert René“.

Das stehende Personal aller „Astérix“-Geschichten bildet die gallische Dorfgemeinschaft, deren Mitglieder in den einzelnen Episoden jeweils eine mehr oder minder bedeutende Rolle spielen und in deren Mittelpunkt die Titelfigur nebst ihrem „dicksten Freund“ (in der deutschen Übersetzung bei Ehapa) Obélix steht. Jedes Album enthält eine abgeschlossene Episode, ein von den Galliern zu bestehendes Abenteuer, das stets – leitmotivisch – mit einem Festbankett endet. Teilweise begeben sich die Akteure dazu auf eine Reise, teilweise spielt die Geschichte in ihrer Heimat im Küstenland *Aremorica*, im letzten gallischen Dorf, das nicht aufhört, „dem Eindringling Widerstand zu leisten“ (aus der deutschen Übersetzung des Einführungstextes zu jedem Band in der Ehapa-Fassung). Der Eindringling sind in diesem Fall, im Jahre 50 v. Chr., die römischen Armeen, die (fast) ganz Gallien besetzt haben. Die in den Römerlagern rund um das Dorf lebenden Legionäre gehören ebenfalls zum festen Figurenbestand, allerdings weniger als individuelle Charaktere, sondern vielmehr in ihrer Funktion als ständiger und stets unterlegener Gegner der Gallier, die Dank des Zaubertranks ihres Druiden der zahlenmäßigen Übermacht standhalten können.

Wie Groensteen (2000:158) bemerkt, markierte „Astérix“ einen Wendepunkt in der Geschichte des Comic-Humors. Historische Ereignisse werden hier auf witzige Art und Weise und häufig in Abweichung zu ihrer tatsächlichen Datierung dargestellt,

²⁸ Eine genaue Auflistung der einzelnen Titel und ihrer deutschen Übersetzungen mit dem jeweiligen Ersterscheinungsjahr findet sich bei Feige (2001:45).

Nachbarvölker ausgiebig karikiert, und dem Spiel mit sprachlichen Formen und kulturellen Bezügen kommt ein mindestens ebenso großes Gewicht zu wie dem Inhalt der Geschichte. „Astérix“, inzwischen zu einer Legende geworden, trug in den 1960er Jahren ganz wesentlich zur kulturellen Aufwertung der gesamten Textsorte Comic bei. Zu verdanken war der durchschlagende Erfolg der Serie nicht zuletzt Goscinnys zumeist feinsinnigem Humor, der auf verschiedenen Verständnisebenen ansetzte und so Leser aller Altersgruppen und Bildungsniveaus ansprach (vgl. Groensteen, 2000:156f. und das Interview mit M. F. Walz).

Die erste „Astérix“-Übersetzung in Deutschland erschien beim Verlag des inzwischen verstorbenen Rolf Kauka. In seinem Kinder- und Jugendmagazin „Lupo Modern“ wurden die ersten Episoden in mehreren Heftausgaben der Jahre 1965 und 1966 als Fortsetzungsgeschichten abgedruckt. Astérix und Obélix heißen hier Siggi und Babarras und werden von Galliern zu Westgermanen umfunktioniert. In dieser ersten deutschen Fassung, in der nicht nur der von Goscinny vorgegebene Inhalt völlig entstellt, sondern teilweise selbst die Grafik Uderzos retuschiert wird, „erfährt die bundesrepublikanische Nachkriegspolitik eine Reflektion unter dem Blickwinkel dumpfster nationaler Gesinnung“ (Berner, 1999:25). Als Goscinny und Uderzo auf diese offensichtliche Verfälschung ihrer Geschichten aufmerksam wurden, entzogen sie dem Kauka-Verlag nach nur vier zum Abdruck gelangten Episoden („Siggi und die goldene Sichel“, „Kampf um Rom“, „Siggi und die Ostgoten“ und „Siggi der Unverwüstliche“) die Nachdruckrechte.

Übernommen wurde „Astérix“ dann acht Jahre nach seinem ersten Auftritt in „Pilote“ und anderthalb Jahre nach Einstellen der Serie beim Kauka-Verlag vom damals in Stuttgart ansässigen Ehapa-Verlag²⁹. Am 14. Oktober 1967 erschien der erste Teil der zunächst als Fortsetzungsgeschichten abgedruckten „Asterix“-Episoden in dessen Jugendmagazin „MV Comix“ (Berner, 1999:26). Die Übersetzer der für das Magazin angefertigten deutschen Fassungen sind nicht bekannt. Gleich im darauffolgenden Jahr, am 16. Dezember 1968, brachte Ehapa dann das erste Album als Softcover heraus. Feige (2001:43) spricht in diesem Zusammenhang von einer „Pioniertat“ für die deutsche Comic-Szene, da sich erst mit „Asterix“ die bis dahin in Deutschland unbekannte Form des Albums durchsetzte. Die Übersetzungen der von da an in Albenform bei Ehapa erschienenen „Asterix“-Episoden bis zum Band 29 besorgte Gudrun Penndorf. Herr Walz weist allerdings darauf hin, dass die

²⁹ Bei der Darstellung der Geschichte der „Asterix“-Übersetzungen im Ehapa-Verlag stützen wir uns vornehmlich auf die Aussagen von Herrn Walz (siehe Interview im Anhang). Auf einen expliziten Verweis an den jeweiligen Textstellen wird aus Gründen der Übersichtlichkeit verzichtet.

ersten, bereits in „MV Comix“ erschienenen Bände für die Alben nicht neu übersetzt wurden, sondern dass Frau Penndorf hier lediglich die vorhandenen deutschen Fassungen überarbeitet hat. Bei den späteren Bänden bestand ihre Aufgabe darin, eine erste Übersetzung des Ausgangstextes anzufertigen, die dann – in Absprache mit ihr – intensiv vom damaligen Verlagsleiter Adolf Kabatek und den zuständigen Redakteuren überarbeitet wurde. Kabatek trug im Übrigen auch die Verantwortung für die endgültige deutsche Fassung der einzelnen Episoden. Die Ehapa-Übersetzungen insbesondere der ersten Bände halten sich inhaltlich streng an das Original. Denn Goscinny und Uderzo ließen von nun an, nach den schlechten Erfahrungen mit dem Kauka-Verlag, die fremdsprachigen Versionen ihrer Geschichten ins Französische rückübersetzen, um so die Wahrung des von ihnen intendierten Gehalts in den Übersetzungen prüfen zu können. In dem Bestreben, ihre kreativen Absichten auch in den jeweiligen fremdsprachigen Fassungen realisiert zu sehen, gaben sie ihren ausländischen Partnern und Übersetzern sogar eine Handreichung zu jedem Band mit Hinweisen auf besonders subtile Anspielungen und Sprachspiele, die von Nicht-Muttersprachlern leicht übersehen werden konnten.

Bei der Übertragung der späteren Episoden, besonders nach dem Tod Goscinny's, wurde dann zunehmend freier verfahren. Einen neuen Maßstab in dieser Hinsicht setzt die Übersetzung des letzten Bandes („Astérix et Latraviata“) von Michael F. Walz, der nach dem Ausscheiden von Frau Penndorf auch schon Band 30 („La galère d'Obélix“) – allerdings noch in Zusammenarbeit mit dem inzwischen verstorbenen Adolf Kabatek – ins Deutsche übertragen hatte. Mit Anspielungen auf deutsche Politiker und unter Verwendung von zum Zeitpunkt der Herausgabe des Bandes aktuellen deutschen Werbespots etc. erfolgt hier, zwar unter grundsätzlicher Beibehaltung des gallischen (französischen) Ausgangskontextes, in räumlicher wie in zeitlicher Hinsicht eine deutlich stärkere Anpassung an die deutsche Kultur.

4.2 Eine Standortbestimmung innerhalb der Textsorte Comic und Rückschlüsse auf die anzuwendende Übersetzungsmethode

Auf die Qualität von „Astérix“ als „Hyperphänomen“ unter den Comics wurde bereits hingewiesen (vgl. die Einleitung zu Kap. 4). Diese Bezeichnung ist u.E. aber in texttypologischer Hinsicht auf eine bestimmte Gruppe von Comics einzugrenzen. Nach den unter Punkt 3.1.2 dargestellten Kriterien zur Einordnung eines Textes in einen der drei

Grundtypen nach Reiß und den sich daraus ergebenden texttypologischen Vorkommensarten von Comics (3.1.2.1) gehört „Astérix“ zur Gruppe der expressiven Texte. Als „Hyperphänomen“ lässt er sich im Bezug auf andere Comics desselben Texttyps deshalb charakterisieren, weil die diesen Typ kennzeichnende Wahl besonderer sprachlicher Formen, die sich auf phonetischer wie syntaktischer Ebene, in der Verwendung von Stilfiguren und Spielen mit der Sprache niederschlägt (vgl. Reiß, 1969:80f.), in der „Astérix“-Serie in qualitativer wie quantitativer Hinsicht besondere Ausmaße annimmt. Die Fülle an Sprachspielen „auf allen linguistischen Ebenen“ (Rothe, 1974:241) in den „Astérix“-Geschichten und ihre Komplexität führen dazu, dass Sprach- und Übersetzungswissenschaftler, die sich mit dem Phänomen der Wortspiele und Wortschöpfungen insbesondere im Comic auseinandersetzen, für ihre Untersuchungen immer wieder auf Beispiele aus den „Astérix“-Comics zurückgreifen (Grassegger, 1985; Spillner, 1975 und 1980; Schwarz, 1989 u.a.).

Auch aus literaturwissenschaftlicher Sicht nimmt die Serie unter den Comics (des expressiven Typs) eine besondere Stellung ein. Nach Fuchs/Reitberger (1978:244f.) stellt sich „Astérix“ dem Leser als eine brillante Neuzusammenstellung bewährter Elemente und Figuren aus früheren Serien dar. Der Zaubertrank bspw. ist, obschon in etwas anderer Form, bereits in den sog. Superheldencomics zum Einsatz gekommen. Der Dorfbarde findet seine Entsprechung in der ebenso untalentierten Sängerin Castafiore bei „Tintin“ (Hergé), dessen Hund Milou ebenfalls bei „Astérix“ in der Gestalt des Idéfix „wiedergeboren“ wird. Auch das Reisemotiv ist eine aus anderen Comics bekannte strukturelle Komponente.

Was die genrespezifische Einordnung von „Astérix“ anbelangt, so gehört die Serie zu den sogenannten Funnies, d.h. den im cartoonhaften Stil gezeichneten humoristischen Comics (vgl. 2.3). Eine genauere Eingrenzung nehmen Havas/Habarta (1993:154) vor, die „Astérix“ als „Semi-Funny“ bezeichnen. Zu dieser speziellen Kategorie gehören die meisten Funnies aus Frankreich und Belgien. Hier sind im Wesentlichen nur die Figuren cartoonhaft gestaltet, Hintergründe und Stadtansichten z.B. dagegen oft sehr realistisch dargestellt. Inhaltlich werden bei „Astérix“ historische Ereignisse um das Jahr 50 v. Chr. im damals römisch besetzten Gallien verarbeitet. Im Bezug auf den Themenbereich handelt es sich demnach um einen historischen Comic (vgl. 2.3): „Die bekannteste historische Funny-Serie ist natürlich Asterix.“ (Havas/Habarta, 1993:156). Von ihren realistischen Pendants, den historischen Abenteuercomics, deren Inhalte im Hinblick auf die Genauigkeit von Daten und Ereignissen meist im Detail von den Autoren recherchiert sind,

unterscheiden sich historische Funnies unter anderem dadurch, dass sie „oft ein bewußtes Spiel mit Anachronismen [treiben]. Das heißt, sie bringen Elemente ein, die es zu der dargestellten Zeit in dieser Form noch gar nicht geben konnte.“ (Havas/Habarta, 1993:154/156). Im Vordergrund steht bei „Astérix“ also die humoristische Komponente. Die dargestellten historischen Sachverhalte und Personen bilden lediglich die Grundlage für Witze, Anspielungen, Sprachspiele usw., sie sind gewissermaßen der Rohstoff, der so verarbeitet wird, dass damit ein komischer Effekt erzielt werden kann. Letzterer wird – und darin liegt die besondere Qualität der „Astérix“-Comics – auf verschiedenen Ebenen realisiert. Laut Fuchs/Reitberger (1978:245) bestand die Genialität Goscinny's gerade darin, über das Szenario unterschiedliche Rezeptionsebenen, den verschiedenen Leserschichten entsprechend, aufzubauen. Komik auf der untersten Unterhaltungsebene vermitteln bspw. die ständigen Prügeleien mit den Römern, die stets als die Dummen dargestellt werden. Auf einer höheren Ebene angesiedelt sind Reminiszenzen an andere Comics, die diesbezügliche Kenntnisse beim Rezipienten voraussetzen. Auf der oberen Unterhaltungsebene wirken subtilere Gestaltungsprinzipien wie (oft erst auf den zweiten Blick erkennbare) Anspielungen in Bild und Sprache und im Zusammenhang damit die fortwährende Parodie sämtlicher Moden und Trends, Institutionen und Persönlichkeiten der Gegenwart. Auch der Umgang mit der Sprache gehört zu diesen Gestaltungsmitteln. Der Sprachtext zeichnet sich durch eine Vielschichtigkeit aus, die auch den höheren Ansprüchen und dem intellektuellen Niveau eines älteren resp. gebildeteren Publikums gerecht wird (vgl. Fuchs/Reitberger, 1978:247). Das beinhaltet Spiele mit der Sprache im weitesten Sinne wie die Verwendung von sprechenden Namen, Wortschöpfungen und das bewusste Herstellen von Mehrdeutigkeiten.

„Astérix“ erscheint in Frankreich seit 1961 und in Deutschland seit 1968 in Albenform. Aussagen im Hinblick auf die damit vorrangig angesprochenen Zielgruppen lassen sich allerdings kaum treffen. Nach Angaben von Herrn Walz (vgl. das Interview im Anhang) werden zwar durch die zwei in Deutschland existierenden Vertriebswege (Buchhandel und Pressemarkt) unterschiedliche Einkommensklassen angesprochen. „Asterix“-Leser sind jedoch in Deutschland wie in Frankreich grundsätzlich über alle Altersgruppen, Bildungsniveaus usw. verteilt, ein Umstand, der, wie oben bereits erwähnt, in der Qualität der „Astérix“-Comics selbst angelegt ist. Stoll (1974:12) fasst es so zusammen:

„Ihre spielerisch-phantastische Schlagfertigkeit in Wort und Bild scheint dem Delektierbedürfnis des anspruchsvollen französischen Intellektuellen genauso

entgegenzukommen wie dem der geplagten Hausfrau, des Büroangestellten oder des leistungsgeknechteten Oberschülers,...“.

Im Zusammenhang mit der für expressive Texte geforderten Übersetzungsmethode (vgl. 3.1.2.1) sind die von den Autoren zur Erzielung bestimmter Effekte bewusst gewählten formalen Elemente des AT im ZT zu erhalten. Auf diese Weise kann eine Wirkungsäquivalenz zwischen Original und Übersetzung hergestellt werden. Soll mit der zielsprachlichen Variante von „Astérix“ also ebenso dem „Delektierbedürfnis“ (vgl. das Zitat von Stoll) sämtlicher Lesergruppen der Zielkultur entsprochen werden, soll der ZT also im zielsprachlichen Kulturkreis dieselbe Funktion erfüllen wie der AT in dem seinen³⁰, müssen die o.g. charakteristischen, humoristischen Elemente der „Astérix“-Serie in der Übersetzung formal erhalten werden. Die Probleme, die sich aus dieser Forderung im Zusammenhang mit dem multimedialen Charakter des Textes, seiner kulturellen Einbettung und der zu berücksichtigenden Kohärenz im Handlungsverlauf der einzelnen Episoden ergeben, werden in den folgenden Abschnitten anhand konkreter Beispiele aus der „Astérix“-Serie besprochen.

4.3 Von „Astérix“ zu „Asterix“: Übersetzungsprobleme und Lösungen

Der Übersichtlichkeit halber werden die einzelnen Übersetzungsprobleme in drei Themenblöcken behandelt: typografische und grafische Besonderheiten, Kulturspezifik und Sprachspiele. Diese theoretische Trennung ist in der Realität nicht immer nachzuvollziehen, da die verschiedenen Phänomene oft gleichzeitig, d.h. in Verbindung auftreten. Auf derartige Konstellationen wird an den entsprechenden Stellen gesondert hingewiesen.

³⁰ Es wird hier von dem Fall der Funktionskonstanz beim Übersetzen ausgegangen. Soll funktionsverändernd übersetzt, bspw. eine Zusammenfassung der Geschichte als Handreichung für Lehrer formuliert werden, sind natürlich andere Prioritäten zu setzen.

4.3.1 Der Umgang mit typografischen und grafischen Besonderheiten

Typografische Besonderheiten und die Gestaltung der Sprechblasen zur Vermittlung bestimmter Informationen (vgl. 3.2.2.1) spielen auch bei „Astérix“ eine bedeutende Rolle. Auf die besondere Anzahl und Qualität der grafischen Darstellungsmittel zur Charakterisierung von Sprechakten in der „Astérix“-Serie weist Grünewald hin (2000:5):

„Die Serie *Asterix* (Goscinny/Uderzo, 1959) demonstriert, wie fantasievoll Sprechblasen genutzt werden können – um durch entsprechende Schrifttypen und Bildzeichen z.B. eine fremde Sprache, einschmeichelndes Gesäusel, schmachtende Liebesseufzer, distanzierte Kälte etc. anschaulich werden zu lassen.“

Von der Werkedition für den Buchhandel einmal abgesehen, wurden die bei Ehapa verlegten „Asterix“-Alben grundsätzlich maschinell gelettert, womit vor allem den typografischen Gewohnheiten der deutschen Leser entsprochen werden sollte (vgl. das Interview mit M. F. Walz). Trotzdem wurde von Verlagsseite darauf geachtet, dass durch besondere Schrifttypen und -stärken vermittelte wichtige prosodische Informationen auch in der Übersetzung erhalten bleiben. Bewerkstelligt wurde dies hauptsächlich durch den punktuellen Einsatz von Handlettering an den entsprechenden Textstellen. Ein sehr anschauliches Beispiel für die semiotische Funktion der Schriftgestalt und ihre zumindest partielle Berücksichtigung in der deutschen Übersetzung ist folgende Szene aus „Astérix et le chaudron“ (20, 3 und 4) bzw. „Asterix und der Kupferkessel“ (36, 3 und 4³¹):

³¹ Die großen Zahlen bei den Seitenangaben mehrerer deutscher „Asterix“-Bände kommen dadurch zustande, dass in der für diese Untersuchung überwiegend verwendeten „Asterix“-Gesamtausgabe vom Ehapa-Verlag jedes Buch drei Episoden mit durchgängiger Seitenzählung enthält.



Abb. 1



Abb. 2

Der Wille Astérix' einerseits, die Wildschweine zu verkaufen, um mit dem so verdienten Geld den Kupferkessel wieder füllen zu können, und der Wunsch Obélix', sie zu behalten

und selbst zu verspeisen, werden transparent gemacht durch die unterschiedliche Schriftgestalt ihrer Rufe. Die große, fette Schrift bei Astérix zeigt an, das er sehr laut schreit, um den anderen Wildschweinverkäufer zu übertönen. Obélix dagegen, der zwar aus Loyalität mitschreit, tut das eher verhalten, um die Aufmerksamkeit der Käufer möglichst nicht auf sein Leibgericht zu lenken. Diese Informationen werden im Deutschen durch die handgeletterten Sprechblasen von Asterix ebenfalls vermittelt, die im (typografischen) Kontrast zum Maschinenlettering in den Obelix zugewiesenen Blasen stehen.

Eine andere Möglichkeit der Wahrung des kommunikativen Sinns auch bei maschinengeletterten Passagen ist die Kompensation typografisch realisierter Informationen auf lexikalischer Ebene. Für diese Verfahrensweise gibt es eine Belegstelle im Band „Asterix und Latraviata“ (fr. und dt., 20, 4, 2).



Abb. 3



Abb. 4

Die im Original immer kleiner werdende Schrift, die den Tonfall des ohne große Aussicht auf Erfolg bettelnden Barden ikonisch abbildet, der einmal mehr eine Ode zum Vortrag bringen will, aber schon von vornherein mit der Ablehnung seiner Gefährten rechnet, fehlt in der maschinell geletterten Sprachtextpassage des ZT. Die feineren Möglichkeiten der Handschrift als nonverbale Komponente werden hier auf verbaler Ebene durch das Lexem „klitzeklein“ ersetzt, das die geringen Erfolgserwartungen des Barden ebenfalls zum Ausdruck bringt. Hier tut sich also eine Möglichkeit für den Übersetzer auf, formale Probleme mit den in seinem Zuständigkeitsbereich liegenden sprachlichen Mitteln zu lösen.

Was die grafische Einbindung von Onomatopöien in den AT und die daraus resultierenden Probleme ihrer Übersetzung anbelangt, so finden sich in der Serie mehrere Beispiele für im ZT zeichnerisch besonders schwer zu realisierende Vorkommen. Hier soll zur Veranschaulichung der Problematik eines davon wiedergegeben werden (Norm. fr., 25, 1; dt., 153, 1):

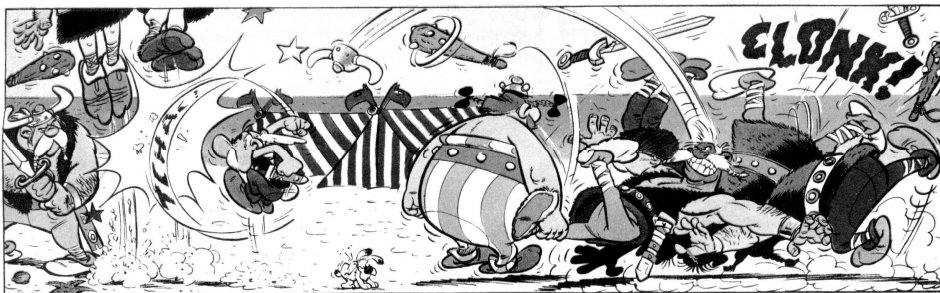


Abb. 5

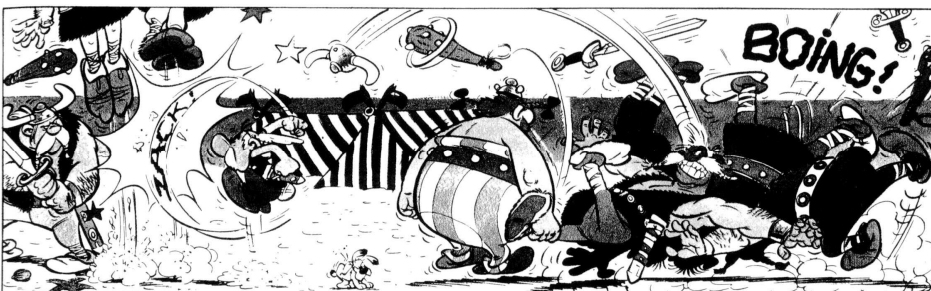


Abb. 6

Die Geräuschwörter wurden hier an die phonetischen wie grafischen Konventionen der Zielsprache angepasst und dementsprechend im Panel zeichnerisch bearbeitet. Der ausgesprochen hohe arbeitstechnische Aufwand dieses Verfahrens, bei dem zuerst die entsprechende Stelle im Panel ausgeweißt werden, dann das neue sprachliche Element per

Hand eingefügt und anschließend die umgebende Grafik farblich wieder angepasst werden muss, wurde hier zugunsten einer qualitativ hochwertigen Übersetzung, die eben nicht auf den ersten Blick als solche wahrgenommen werden soll, in Kauf genommen. Die anderen von Schmitt genannten, weniger aufwendigen Möglichkeiten zum Umgang mit Onomatopöien in der Übersetzung (vgl. 3.2.4.2) kommen bei den deutschen „Astérix“-Alben nicht zur Anwendung.

Auch Schriftzüge auf Schildern und Gegenständen aller Art werden in den Ehapä-Übersetzungen durchgängig an die deutschen Sprachnormen und gleichzeitig an die kulturell determinierten Wissenstatbestände der deutschen Leser angepasst. Denn die verbalen Elemente auf Schildern usw. werden von den Autoren oft für Anspielungen auf zum Teil nur in Frankreich existierende Produkte und Sachverhalte genutzt, die somit ausschließlich oder vorrangig von Angehörigen dieses Kulturkreises verstanden werden³².

Der Einsatz grafischer Elemente innerhalb der Sprechblasen und die Verwendung besonderer Schriftarten spielen bei „Astérix“ insbesondere im Zusammenhang mit der Darstellung fremdsprachlicher Äußerungen (z.B. Wiedergabe des Gesagten in „Hieroglyphen“ oder Frakturschrift) eine Rolle. Auf diese Vorkommensarten wird unter Punkt 4.3.3 „Sprachspiele“ eingegangen. Grafische Elemente kommen ansonsten innerhalb der Sprechblasen auch als in Bilder „übersetzte“ Flüche zur Anwendung. Dabei handelt es sich aber um rein visuelle und für die Textsorte Comic nahezu universelle Metaphern (vgl. 3.2.1), die deshalb sprachenunabhängig verständlich sind und kein größeres Übersetzungsproblem darstellen. Sie werden i.d.R. unverändert aus dem AT übernommen.



Abb. 7



Abb. 8

³² Auf die mit der Kulturspezifität der untersuchten Texte verbundenen Herausforderungen für den Übersetzer wird speziell noch unter Punkt 4.3.2 eingegangen.

4.3.2 Zur Kulturspezifität

4.3.2.1 Kulturspezifität als Übersetzungsproblem

Die spezifische kulturelle Einbettung spielt bei der Translation aller Texte eine wesentliche Rolle. Denn Texte sind Handlungsprodukte und als solche eng mit dem Gesamtverhalten ihres Produzenten und dessen Kultur verknüpft (vgl. Vermeer, 1994:33). Deshalb bezeichnet Vermeer (ebd., S. 34) das Übersetzen generell als einen „transkulturellen Transfer“. „Kultur“ wird in diesem Zusammenhang in einem kultursoziologischen Sinne verstanden als Komplex von sozialen Handlungen, Bedeutungen und Vorstellungen, ein System gemeinsamer Formen und Symbole (Kupsch-Losereit, 2002:97). Dieser Definition ließe sich noch das Kriterium „zu einem gegebenen Zeitpunkt“ hinzufügen, denn Kultur ist keine statische Größe, sie besitzt neben der räumlichen auch eine zeitliche Dimension. Kulturkreise sind als unterschiedlich große, sich teilweise überlappende Einheiten zu verstehen. Vermeer (ebd., S. 33) spricht in diesem Zusammenhang von Idio-, Dia- und übergreifenden Parakulturen. Kulturelle Gemeinschaften gibt es also sowohl unterhalb nationaler Gemeinschaften als auch darüber gelagert. Im Zusammenhang mit unserem Untersuchungsgegenstand „Astérix“ und seiner Übersetzung ins Deutsche bedeutet das, dass im Bereich der Kulturspezifität mit Abweichungen zwischen den Verstehensvoraussetzungen der französischen und der deutschen Leser zu rechnen ist, dass es andererseits aber auch Übereinstimmungen geben wird, die sich aus der Zugehörigkeit beider Kulturgemeinschaften zum übergeordneten westlichen Kulturkreis ergeben.

Um den unterschiedlichen kulturellen Hintergründen und den somit z.T. divergierenden Wissenstatbeständen von AT-Produzent und -lesern einerseits und ZT-Rezipienten andererseits bei der Übertragung eines Textes von der AS in die ZS gerecht zu werden, muss der Übersetzer neben sprachlich-kommunikativem Wissen auch über interkulturelles Wissen, über kulturelle Kompetenz im Hinblick auf die jeweils beteiligten Kulturkreise verfügen (vgl. Wotjak, 1993:181 bzw. Kupsch-Losereit, ebd., S. 97). Kulturelle Kompetenz lässt sich in mehrere Komponenten aufschlüsseln³³. Sie umfasst bspw. die Kenntnis bestimmter einzelkulturell geprägter Interaktionsmuster, spezifischer Textsortenkonventionen und Vertextungsstrategien und das Wissen um kulturspezifische

³³ Eine detaillierte Darstellung aller zur kulturellen Kompetenz des Translators gehörenden Komponenten bietet Kupsch-Losereit (2002).

Sachverhalte bis hin zu den sogenannten Realienlexemen und spezifischen Wissensrepräsentationen in Form von *scenes* (vgl. Kupsch-Losereit, ebd., S. 98).

Eine herausragende Rolle in der „Astérix“-Serie spielen die von den Autoren ganz bewusst evozierten kulturspezifischen Sachverhalte und Realia, die (gemeinsam mit den Sprachspielen) erst den besonderen Charakter und die z.T. subtile humoristische Wirkung dieses Comics ausmachen. Der Übersetzer muss solche Bezüge im AT erkennen und versuchen, für den ZT eine Entsprechung zu finden, die den Verstehensvoraussetzungen der zielsprachlichen Leser Rechnung trägt und gleichzeitig das comicspezifische Zusammenspiel von Bild und Sprachtext nicht stört. Dass dieses Unterfangen nicht unproblematisch ist und die grundlegende Frage nach der Übersetzbarkeit von „Astérix“ und ähnlichen besonders stark von ihrer Ausgangskultur geprägten Comics berührt, bemerkt Schmitt (1997a:654):

„Comics wie (...) *Astérix* von Uderzo/Gosciny, die in extremer Weise in ihre Entstehungskultur eingebettet sind, wird man spontan für unübersetzbar halten.“

Die grundsätzlich infrage kommenden Strategien hinsichtlich des Problems der kulturell divergierenden Verstehensvoraussetzungen und ihre Anwendung in den untersuchten „Astérix“-Übersetzungen sollen nun vorgestellt werden.

4.3.2.2 Adaptierendes vs. transferierendes Übersetzen

Im Hinblick auf kulturspezifische Elemente und Charakteristika des AT hat der Übersetzer prinzipiell die Wahl zwischen zwei Methoden bzw. Haltungen (vgl. z.B. Koller, 1997:59f.). Entweder entscheidet er sich dafür, die kulturspezifischen Elemente des AT als solche im ZT beizubehalten, was bei zu großer Differenz zwischen beiden Kulturen und damit stärker abweichenden Verstehensvoraussetzungen allerdings schwierig ist, dem ZT-Leser größere Anstrengungen abverlangt und sein Textverständnis u.U. erheblich beeinträchtigt. Oder der Übersetzer wählt die zweite Methode und ersetzt die in der AS-Kultur verankerten Elemente durch solche der ZS-Kultur, passt den AT also an den zielkulturellen Kontext an. Koller bezeichnet diese beiden Vorgehensweisen als „transferierende“ bzw. „adaptierende Übersetzung“ (ebd.). Diese grundlegende

Unterscheidung findet sich bereits bei Schleiermacher, der mit Blick auf die Überbrückung des kulturellen Abstands zwischen AT-Autor und ZT-Leser nur zwei mögliche Vorgehensweisen für angemessen hält:

„Entweder der Uebersetzer läßt den Schriftsteller möglichst in Ruhe, und bewegt den Leser ihm entgegen; oder er läßt den Leser möglichst in Ruhe und bewegt den Schriftsteller ihm entgegen.“ (Schleiermacher in Störig, 1963:47)

Jeweils nur eine der beiden Methoden darf seines Erachtens durchgängig verfolgt werden, da „aus jeder Vermischung (...) ein höchst unzuverlässiges Resultat nothwendig hervorgeht,...“ (ebd.).

Gerade diese Vermischung beider Verfahren schlägt aber Schwarz (1989) speziell für das Comic-Übersetzen vor:

„Wer sie [Comics] nicht mit diesem Mischverfahren übersetzt, wer weder der einen noch der anderen Kultur ihr Recht gibt, wer Gags schlicht verschwinden lässt, verrät nicht nur das Publikum, das unterfordert statt herausgefordert wird, er verrät auch die Gattung als kulturelles Phänomen.“ (ebd., S. 22).

Schmitt (1997a:624) schließt sich dieser Auffassung an und bemerkt, dass aufgrund der Besonderheiten, insbesondere der Multimedialität der Textsorte Comic und der damit verbundenen Übersetzungsprobleme eine Grundsatzentscheidung im Sinne Schleiermachers nicht möglich ist und die Wahl einer der beiden Methoden vielmehr im Bereich der Mikrostrategien erfolgt, d.h. jeweils im Bezug auf das einzelne Panel entschieden wird, welche der beiden Vorgehensweisen angemessen und möglich ist. Er räumt allerdings ein, dass trotz unumgänglicher Kompromisse auf der mikrostrukturellen Ebene eine zumindest tendenzielle Entscheidung im Bereich der Makrostrategie durchaus getroffen werden kann. Diese Annahme findet sich bestätigt, vergleicht man die verschiedenen deutschen „Astérix“-Übersetzungen auf ihren kulturspezifischen Gehalt hin.

Eine tiefgreifende Veränderung im Sinne einer grundlegenden Einpassung des AT in den Kontext des deutschen Kulturraums erfährt „Astérix“ in der Übersetzung des Kauka-Verlags (vgl. Abschnitt 4.1), der nicht nur besondere kulturspezifische Elemente des Originals durch in der Zielkultur bekannte Phänomene und Personen ersetzt, sondern die gesamte Handlung nach Deutschland resp. Germanien verlegt und dem Comic gleichzeitig

eine ideologische Richtung gibt, mit der die ursprüngliche Wirkung des Textes zunichte gemacht und die Intention der Autoren geradezu in ihr Gegenteil verkehrt wird.

In der Kauka-Übersetzung werden Astérix und Obélix entsprechend ihrer neuen westgermanischen Identität in Siggie und Babarras umbenannt, während für den deutschen Namen von Panoramix (Konradin) offenbar der erste Kanzler der BRD, Konrad Adenauer, Pate stand. Die Heimat der Helden ist, wie es in der Einführung zu „Siggie und die goldene Sichel“ heißt, „Bonnhalla am rechten Ufer des Rheins“, wo sie sich „gegen die erdrückende Übermacht der Feinde“ wehren. Der gallische Widerstandskampf im Original wird hier, kontextuell und ideologisch umgeformt, zur Auflehnung der Germanen/Deutschen gegen ihre französisch, englisch und russisch sprechenden Besatzer. In der Episode „Siggie und die Ostgoten“ (im Original „Astérix et les Goths“) werden die Ostdeutschen karikiert. Dem gängigen Klischee getreu sprechen sie hier sächsischen Dialekt.



Abb. 9

Eine derart umfassende inhaltliche Veränderung und ideologische Umwertung des Ausgangstextes birgt verschiedene Probleme in sich. Werden die künstlerischen Ansprüche und politischen Einstellungen der Autoren in dieser Weise missachtet, wird das unweigerlich deren Missfallen erregen und dazu führen, dass sie sich gegen die Verfälschung wehren, wie es ja bei der Kauka-Übersetzung tatsächlich der Fall war. Der Respekt der künstlerischen Intentionen der Autoren ist also ein Faktor, der im Rahmen der Überlegungen zur Funktion und Verständlichkeit des Textes in der ZS nicht völlig außer Acht gelassen werden darf.

Hauptkritikpunkt im überwiegenden Teil der Fachliteratur, in der die „Siggie“-Geschichten von Kauka im Wesentlichen als schlechtes Beispiel für eine Comic-Übersetzung besprochen werden, ist die deutsch-nationale Ideologisierung des Textes (vgl. z.B.

Havas/Habarta, 1993:158 und Fuchs/Reitberger, 1978:123). Herr Walz nennt ebenfalls die auch aus marktstrategischer Sicht problematische, da dem Zeitgeist der Epoche nicht entsprechende, ideologische Einfärbung der Kauka-Übersetzung als einen Hauptgrund für den geringen Erfolg dieser ersten deutschen „Astérix“-Fassung (vgl. das Interview im Anhang). Abgesehen von Werturteilen dieser Art ist aber auch vom rein translatorischen Standpunkt aus Kritik an dieser Übersetzung zu üben. Der für den Comic charakteristischen Einheit von Wort und Bild wird sie insofern nicht gerecht, als der verbale Teil zwar grundlegend verändert und dem zielkulturellen Kontext angepasst wird, die nonverbalen Textbestandteile aus produktionstechnischen Gründen aber nicht in vollem Umfang angeglichen werden können. So wird an vielen Stellen der inhaltliche Zusammenhang empfindlich gestört. Es kommt im Zusammenspiel von Bild- und Sprachkode zu Konstellationen, die vom Textrezipienten nicht nachzuvollziehen sind, zu offensichtlichen Widersprüchen zwischen Wort- und Bildaussage. Beispielsweise dürfte es für den deutschen Leser unverständlich sein, weshalb Figuren, die nach der Mode des antiken Roms bzw. in römische Legionärsuniformen gekleidet sind, mit französischem, englischem oder russischem Akzent sprechen.



Abb. 10

Zugunsten einer konsequenten kulturellen Umformung des Ausgangsmaterials wird hier auf die zur Sicherung der Textkohärenz mitunter notwendigen Kompromisse auf der Mikroebene verzichtet, was die Textqualität erheblich mindert. So ist es, einmal abgesehen von der Empörung vieler Comic-Leser und -Experten über die dieser Version anhaftende ideologische Haltung, nicht verwunderlich, dass der ersten deutschen „Astérix“-Übersetzung kein Erfolg beschieden war.

Im Gegensatz dazu ist den bei Ehapa erschienenen „Asterix“-Bänden das Bemühen um die Wahrung der AT-Aussage und -Wirkung deutlich anzumerken. Die Entscheidung des Verlags, tendenziell transferierend übersetzen zu lassen, also spezifische Elemente der Ausgangskultur, wo notwendig oder möglich, in die Übersetzung zu übernehmen, hat zwei Hauptursachen. Zum einen waren Uderzo und Goscinny nach der Erfahrung mit dem Kauka-Verlag ja dazu übergegangen, alle fremdsprachigen „Astérix“-Fassungen ins Französische rückübersetzen zu lassen, um so selbst rechtzeitig auf unerwünschte inhaltliche Abweichungen aufmerksam zu werden und entsprechend reagieren zu können (vgl. das Interview mit M. F. Walz). Auch bei der Namensgebung der Figuren durfte nicht mehr nach Belieben verfahren werden. Für alle Sprachen als unveränderbar festgelegt wurden die Namen der zwei Haupthelden Astérix und Obélix und des Hündchens Idéfix, die lediglich grafisch an die jeweilige Zielsprache angepasst wurden (vgl. Penndorf, 2001:221). Damit war eine durchgängige Angleichung an den zielkulturellen Kontext, wie sie in den Kauka-Übersetzungen vorgenommen worden war, also nicht mehr möglich. Zum zweiten entsprach es, wie Michael Walz berichtet (vgl. das Interview im Anhang), aber auch dem Interesse und der Überzeugung der Verlagsverantwortlichen, insbesondere des damaligen Verlagsleiters Kabatek selbst, die deutschen Leser über die „Astérix“-Übersetzungen an die Kultur des Nachbarlandes heranzuführen, die ZT-Rezipienten also im Sinne Schleiermachers zum AT-Autor und dessen Kultur hinzubewegen. Mitunter weicht die langjährige „Astérix“-Übersetzerin Gudrun Penndorf, wie im folgenden Beispiel (Norm. dt., 142, 2, 1), auf das kommentierende Verfahren in Form einer Fußnote aus, um ausgangskulturelle Anspielungen im ZT zu bewahren, ohne dadurch das Textverständnis für die zielsprachlichen Leser zu beeinträchtigen.



Abb. 11

Fußnote: * Anspielung auf die französische Sitte in der Normandie, bei einem reichhaltigen Essen zwischendurch einen Calvados zu trinken. frz.: „faire le trou normand“.

Im selben Album findet sich noch eine weitere Belegstelle für diese Vorgehensweise. Die Anspielung auf die berühmte Konzerthalle „Olympia“ in Paris („l'Olympix de Lutèce“, Norm. fr., 8, 4, 2) wird in der Übersetzung beibehalten und in einer Fußnote erklärt (Norm. dt., 136, 4, 2 und Fußnote: „Olympix: große Music-Hall in Paris.“³⁴). Dies bedeutet eine Abweichung von den Textsortenkonventionen des (expressiven) Comics, in dem die Fußnote rein formal betrachtet zwar mitunter verwendet, i.d.R. allerdings, ihrer eigentlichen erläuternden Funktion beraubt und mit witzigem Inhalt versehen, ad absurdum geführt wird³⁵. Zugunsten einer inhaltlichen Äquivalenz zum AT und unter Berücksichtigung der Verstehensvoraussetzungen der ZT-Adressaten wird dieser Widerspruch an den betreffenden Stellen aber in Kauf genommen.

Trotzdem kann im Fall der Ehapa-Übersetzungen nicht von einer generellen, konsequenten Anwendung der transferierenden Methode gesprochen werden. Es handelt sich lediglich um eine insbesondere bei den frühen Alben auf der Makroebene zu beobachtende Tendenz. Im Bereich der Mikrostrategien kommt es jedoch durchaus zu der von Schwarz geforderten Vermischung beider Methoden (1989:22, vgl. 4.3.2.2). Denn durch die Integration von Bild- und Sprachkode, die inhaltliche Einbettung der einzelnen Panels in den Handlungsverlauf und die Forderung nach Wahrung der formalen Besonderheiten im Zusammenhang mit der Texttypenzugehörigkeit sind Kompromisse hinsichtlich der Behandlung kultureller Spezifika an vielen Stellen nicht zu vermeiden. Das adaptierende Verfahren findet auf der Mikroebene z.B. bei der Übertragung des von Maestria in „La rose et le glaive“ (fr., 12, 3, 1-3) gesungenen Liedes Anwendung, wo die Übersetzerin auf das bei den deutschen Rezipienten wohl vor allem in der Interpretation der Comedian Harmonists bekannte Lied „Mein kleiner grüner Kaktus“ zurückgreift (Maest. dt., 20, 3, 1-3).



Abb. 12

³⁴ Diese Anmerkung ist allerdings inhaltlich nicht korrekt, denn die Konzerthalle im heutigen Paris heißt „Olympia“.

³⁵ Ausnahmen bilden lediglich die mitunter von den Autoren ebenfalls in Fußnoten beigefügten Verweise auf frühere Episoden bzw. die Übersetzungen der lateinischen Zitate in den neueren französischen Bänden.



Abb. 13

Ziel der „Astérix“-Geschichten ist es, den Leser durch witzige Effekte zum Lachen zu bringen (vgl. auch Penndorf, 2001:212). Die humoristische Wirkung muss erhalten bleiben, wenn die Übersetzung im zielkulturellen Kontext dieselbe Funktion wie das Original in der Ausgangskultur erfüllen soll. So bietet es sich eben bspw. an, französische Liedtexte, die von den deutschen Lesern nicht erkannt und als kulturelle Referenzen verstanden würden, soweit dadurch der inhaltliche Zusammenhang nicht gestört wird, durch hierzulande bekannte Lieder zu ersetzen. Denn „...wichtig ist, daß auch der deutsche Leser mitsummen kann.“ (Penndorf, 2001:223).

Weitere Einzellösungen im Zusammenhang mit Kulturspezifika werden in den Abschnitten 4.3.2.4.1 und 4.3.2.4.2 an konkreten Beispielen aus den Originalbänden und der jeweiligen Übersetzung von Frau Penndorf besprochen³⁶.

Unterschiedliche Übersetzerhaltungen im Hinblick auf größere Nähe zur Ausgangskultur einerseits und stärkere Bezugnahme auf die Zielkultur andererseits sind allerdings auch innerhalb der bei Ehapa verlegten „Asterix“-Bände zu beobachten. Im Gegensatz zu den Übersetzungen von Gudrun Penndorf ist die zielkulturelle Komponente in ihrer räumlichen und zeitlichen Dimension in den von Herrn Walz übersetzten Alben, insbesondere bei dem hier untersuchten bislang letzten Band der Serie, deutlich stärker vertreten. Da es hierbei in Anbetracht der wenigen kulturspezifischen Bezüge im AT („Astérix et Latraviata“) aber nicht so sehr um die Beziehung des ZT zum Original, also um die Frage nach Beibehaltung oder Ersetzung ausgangskultureller Anspielungen geht, sondern bei der übersetzerischen Strategie von Michael Walz eher die Funktion der Übersetzung im deutschen Kontext

³⁶ Bei der Untersuchung einzelner Übersetzungsprobleme und der jeweiligen zielsprachlichen Lösung werden nur die Arbeiten von Frau Penndorf herangezogen, denn durch die starke inhaltliche Abweichung in den Kauka-Fassungen und die gegenüber der deutschen Übersetzung von Michael F. Walz geringe Anzahl von Sprachspielen und kulturellen Bezügen im französischen Band 31 ist ein direkter Vergleich zwischen AT und ZT im Bezug auf konkrete Übersetzungseinheiten bei diesen deutschen Fassungen nur schwer möglich.

ausschlaggebend war, soll auf die Besonderheiten von „Asterix und Latraviata“ im folgenden Abschnitt unter dem Blickwinkel der Skopostheorie eingegangen werden.

4.3.2.3 Die Frage nach dem Zweck der Übersetzung in der Zielkultur

Die Bedeutung der ZT-Funktion als Maßstab für die Wahl der Übersetzungsstrategie wurde unter 3.1.2 bereits angesprochen. Im Zusammenhang damit wurde die Skopostheorie von Reiß/Vermeer nur kurz umrissen. Da es an dieser Stelle um ihre konkrete Anwendung geht, wird sie nun noch einmal umfassender dargestellt.

Nach der von Katharina Reiß und Hans J. Vermeer 1984 erstmals vorgestellten Skopostheorie (Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie, 2. Auflage 1991) lautet der Grundsatz jeglichen Übersetzens: „Die Dominante aller Translation ist deren Zweck.“ (Reiß/Vermeer, 1991:96). Demnach ist bei der Übertragung eines AT in eine Zielsprache und -kultur, die als Formulierung eines zielsprachlichen über ein ausgangssprachliches Informationsangebot verstanden wird (ebd., S. 105), immer nach der Funktion (Zweck oder Skopos) des Translats zu fragen (ebd., S. 205). Der Skopos ist also der Art und Weise, d.h. den zu wählenden Strategien der Übersetzung übergeordnet. Eine Komponente des Skopos bilden die intendierten Rezipienten der Übersetzung (ebd., S. 101). Das vom Übersetzer zu erstellende Informationsangebot hat sich also an seinen Erwartungen hinsichtlich der ZT-Rezipienten und deren Situation zu orientieren und kann dementsprechend in Inhalt, Form, Menge usw. mehr oder minder stark von dem des AT abweichen (ebd., S. 122f.).

Da es im Rahmen des handlungstheoretischen Ansatzes der Skopostheorie also ausschlaggebend ist, dass ein gegebenes Translat die ihm zugewiesene Funktion erfüllt und diese sich mitunter von der des AT unterscheidet, tritt die Frage nach der Beziehung zwischen Original und Übersetzung, also die nach der Äquivalenz, hinter der Forderung nach Adäquatheit, d.h. Angemessenheit des ZT in seinem Kontext zurück. Es ist somit durchaus möglich, dass eine nicht äquivalente Übersetzung im Hinblick auf das vom Übersetzer/Auftraggeber angestrebte Ziel als adäquat zu werten ist (ebd., S. 138). Äquivalentes Übersetzen ist in den Fällen angemessen, in denen funktionskonstant übersetzt wird, in denen also der ZT für die zielsprachlichen Rezipienten dieselbe Funktion erfüllen soll wie der AT für die ausgangssprachlichen Empfänger.

Das skopostheoretische Paradigma bietet einen geeigneten Erklärungsansatz im Hinblick auf die von Michael Walz in der Übersetzung von „Astérix et Latraviata“ angewandten Strategien. Bei diesem letzten Band der „Asterix“-Reihe liegt der eher seltene Fall vor, dass der Übersetzer sein eigener Auftraggeber ist, denn Herr Walz war zum betreffenden Zeitpunkt Verlagsleiter bei Ehapa. Da es sich bei dem Verlag um einen der beiden deutschen Marktführer im Comicbereich handelt und die „Asterix“-Alben einen nicht unerheblichen Anteil am wirtschaftlichen Erfolg des Unternehmens haben, ist es nicht verwunderlich, dass die Wahl der Übersetzungsstrategien auch und insbesondere von ökonomischen Zielsetzungen geleitet wurde. Neben der allgemeinen, für die gesamte „Astérix“-Serie und ihre Übersetzungen als expressive Texte maßgeblichen Unterhaltungsfunktion gab es hier eine ganz konkrete übergeordnete Zielsetzung für das Translat, nämlich die, mit der Softcover-Ausgabe des Albums auf dem Zeitschriftenmarkt ein möglichst großes Publikum anzusprechen (vgl. das Interview mit M. F. Walz). Dieser Zweck bildete im Sinne des funktionalen Ansatzes die Richtschnur für die übersetzerischen Entscheidungen, während die Äquivalenzbeziehungen zum AT nur eine nachgeordnete Rolle spielten.

Nach Vermeer (1994:43) muss der Übersetzer wissen, wer die Adressaten des Zieltextes sind und deren potentielle Situation antizipieren. Gleichzeitig räumt er aber ein, dass diese Größen lediglich auf Vermutungen beruhen können und der Adressat nur in der Erwartung und Einschätzung des Textproduzenten, in diesem Falle des Übersetzers, existiert (ebd.). Wenn eine genaue Eingrenzung der bestehenden Zielgruppen für die „Asterix“-Comics auch schwierig ist, so ist dem Verlag doch zumindest bekannt, dass es sich um einen äußerst heterogenen Adressatenkreis handelt, wobei besonders bei den über den Pressehandel angesprochenen Rezipienten eine Abgrenzung nach Alter, Bildungsgrad usw. fast unmöglich ist (vgl. das Interview mit M. F. Walz). Ziel war nach Angaben von Herrn Walz allerdings, mit dem letzten Album insbesondere auch jüngere Leser anzusprechen und an die Serie heranzuführen. Deren Wissensspektrum musste entsprechend antizipiert und den übersetzerischen Entscheidungen zugrunde gelegt werden. Wichtiger noch als die Zielgruppenfestlegung war für die Übersetzungsstrategie aber die Situation auf dem deutschen Pressemarkt (vgl. das Interview). Das Erreichen absatzpolitischer Ziele, wie sie für „Asterix und Latraviata“ fixiert wurden, hängt ja in entscheidendem Maße davon ab, wie sich das Produkt neben konkurrierenden Artikeln durchsetzen kann. Um im Pressebereich Aufmerksamkeit zu erregen und das Interesse der Käufer zu wecken, war es notwendig, der Schnelllebigkeit der deutschen Medienlandschaft mit aktuellen Bezügen

(auf Werbung, Tagespolitik usw.) Rechnung zu tragen, wie Herr Walz selbst erklärt. Besonders effektiv sind in diesem Zusammenhang natürlich Anspielungen und Bezüge, die für alle infrage kommenden Zielgruppen verständlich sind. Beispiele für derartige „Aktualisierungen“ (vgl. das Interview) finden sich in „Asterix und Latraviata“ in großer Fülle. Dazu gehören bspw. Wortschöpfungen wie „herumstoibern“ (25, 4, 1) und „ausgemerkelt“ (29, 4, 2), Anspielungen auf deutsche Werbeslogans wie „quadratisch, praktisch, gut“ (38, 4, 1) und „das verleiht Flügel“ (29, 2, 2), auf den Grönemeyer-Song „Flugzeuge im Bauch“ (29, 4, 2: „Flugsteine in meinem Bauch“) und der Bezug auf Jürgen Möllemanns „Punktlandung“ (27, 3, 1).



Abb. 14



Abb. 15

Auch auf formaler Ebene lassen sich Unterschiede zu den früheren Bänden feststellen. Dass bspw. Soundwords auch für kulturspezifische Anspielungen – insbesondere auf Politiker – genutzt werden, stellt innerhalb der regulären Serie (Band 1-31) eine Novität dar. In den deutschen Mundartversionen von „Asterix“ wird allerdings schon länger so verfahren (vgl. das Interview).



Abb. 16

Hier liegt also eine Möglichkeit, Anspielungen, die in der deutschen Übersetzung nicht erhalten werden können, entweder mit Blick auf die Herstellung von Wirkungsäquivalenz des Gesamttextes auf der Ebene der Soundwords zu kompensieren oder, wie es in der Übersetzung von Band 31 der Fall ist, zahlreiche neue Bezüge einzubauen, um die humoristische (und hier zugleich verkaufsfördernde) Wirkung zu erhöhen.

Obwohl „Astérix et Latraviata“ wie die anderen Bände der französischen „Astérix“-Reihe grundsätzlich dem humoristischen Genre zugeordnet werden kann, ist die witzige Wirkung doch bedeutend geringer und der Text im Vergleich zu früheren Alben und im Bezug auf den damit für die gesamte Serie gesetzten Maßstab in dieser Hinsicht als defizitär zu bezeichnen³⁷. Zum Umgang mit wie auch immer gearteten Mängeln im AT im Hinblick auf die vom ZT zu erfüllende Funktion bemerkt Vermeer (1994:41): „Ein Übersetzer sollte keine Angst haben, schlecht verfaßte Ausgangstexte zur Erfüllung seines gesetzten Zieles neu zu vertexten!“. Von dieser Möglichkeit wird hier umfassend Gebrauch gemacht, und zwar nicht nur in qualitativer Hinsicht im Sinne verstärkter Bezugnahme auf aktuelle Tatbestände innerhalb des deutschen Kulturkreises, sondern auch rein quantitativ, d.h. bezogen auf die Anzahl derartiger kultureller Markierungen. Damit wird versucht, eine Annäherung an den humoristischen Effekt der früheren Bände zu erzielen. Hier wird also

³⁷ Vgl. dazu die Kritik in DER SPIEGEL online vom 14.3.2001 und die Bemerkungen in Feige (2001:44).

bewusst eine zumindest partielle Wirkungsänderung im Bezug auf den AT angestrebt, wodurch sich die Übersetzung von Band 31 aus translatorischer Perspektive grundlegend von den vorangehenden, im Hinblick auf die angestrebte Wirkung eindeutig funktionskonstanten Übersetzungen unterscheidet.

Denn bei letzteren wurde der Wirkungsäquivalenz zum Original besondere Priorität eingeräumt, die sich in konkreten Vorgaben durch den Verlag ausdrückte. Die Bewahrung der humoristischen Wirkung der Ausgangstexte versuchte man unter anderem durch eine rein mengenmäßige Entsprechung der Anspielungen und Sprachspiele abzusichern. Für jeden nicht übertragbaren derartigen Textabschnitt, der vom Übersetzer auf einer Defizitliste zu vermerken war, wurde an einer anderen Stelle im Comic ein Sprachspiel, Witz oder ähnliches eingebaut, sodass der deutsche Text letztendlich die gleiche Zahl an kulturell und humoristisch besonders markierten Einheiten aufwies (vgl. das Interview mit M. F. Walz). Derart systematische Formen kann also in der Praxis das zur Bewahrung der ästhetischen Wirkung bei expressiven Texten vorgeschlagene Verfahren der versetzten Äquivalenz (vgl. bspw. Reiß, 1969:83) annehmen. Ein Beispiel für eine solche Ersetzung einer im AT neutralen Passage durch eine kulturelle Anspielung in der Übersetzung findet sich in „Asterix im Morgenland“ (25, 3, 2; Raha. fr., 17, 3, 2).



Abb. 17



Abb. 18

Der künstlerisch-ästhetische Wert der deutschen Fassung von „Astérix et Latraviata“ ist im Vergleich zu den früheren Übersetzungen, die für Anspielungen auf deutsche Kulturelemente i.d.R. aus einem intellektuell anspruchsvolleren, eher klassischen Repertoire schöpften (vgl. das Goethe-Zitat in „Morgenland“ vs. Werbeslogans in „Latraviata“), vielleicht als geringer einzustufen, wie die umfangreiche Kritik an diesem Band zeigt (vgl. z.B. DER SPIEGEL online, 14.3.2001). Beurteilt man das Translat aber im Sinne der Skopostheorie allein aus der Perspektive des gesetzten (ökonomischen) Zweckes und stellt man in Rechnung, dass dem letzten „Astérix“-Band in Deutschland tatsächlich großer Erfolg beschieden war und innerhalb kurzer Zeit mehr als zwei Millionen Exemplare über den Pressehandel abgesetzt wurden, kann die Übersetzung (zumindest in dieser Hinsicht) als gelungen bezeichnet werden. Denn nach dem handlungstheoretisch begründeten funktionalen Ansatz kann eine Handlung - und somit eine Übersetzung als Sondersorte einer solchen – dann als geglückt angesehen werden, wenn sie sinnvoll ist, also ihren Zweck erfüllt (vgl. Reiß/Vermeer, 1991:99).

4.3.2.4 Anspielungen und Intertextualität im AT

In den folgenden zwei Abschnitten soll nun untersucht werden, wie Probleme im Zusammenhang mit besonderen kulturspezifischen Elementen im AT bei der Formulierung des ZT gelöst wurden.

Explizite, von den Autoren bewusst eingesetzte Bezüge auf kulturelle Einheiten jeglicher Art im AT sollen allgemein als „Anspielungen“ bezeichnet werden. Der Begriff wird hier

also in einem sehr umfassenden Sinne gebraucht, so wie er bei Sampson/Smith (1997:8) beschrieben wird:

„Allusions may be used to evoke all manner of things, people, events, situations, attitudes and artefacts, artistic and non-artistic, which form part of the shared cultural landscape of a community.“

Anspielungen haben meist eine spielerische Funktion und werden oft in humorvoller Absicht verwendet (vgl. ebd., S. 12). Sie sind stets in einen kulturellen Kontext eingebettet, d.h. sie beziehen sich auf Elemente einer bestimmten Kulturgemeinschaft. Damit die Anspielung funktioniert, also als solche überhaupt verstanden wird, müssen Autor und Adressat des jeweiligen Textes einen gemeinsamen kulturellen Hintergrund haben und damit über ähnliche Verstehensvoraussetzungen verfügen, anders formuliert: „... an allusion can only be exploited amongst those ‚in the know‘.“ (ibd.).

In diesem Zusammenhang werden von Rodi, der Anspielungen aus kommunikationstheoretischer Perspektive in erster Linie als elliptische Bezugnahmen auf komplexe kulturelle Sachverhalte versteht (1975:124), die Begriffe „Virulenz“ und „Resonanzbereitschaft“ eingeführt. Voraussetzung für die Virulenz (das „Verfangen“) einer Anspielung ist danach die in der Kommunikationsgemeinschaft vorhandene Bereitschaft, sich auf den entsprechenden Sachverhalt ansprechen zu lassen, d.h. die Resonanzbereitschaft. Diese ist nicht gegeben bei Indifferenz dem Gegenstand gegenüber, die durch Unkenntnis, Übersättigung oder einen Wandel der Lebensbezüge bedingt sein kann (ibd., S. 129f.).

Für das Übersetzen als zweisprachig vermittelte Kommunikation ist diese Erkenntnis insofern von Bedeutung, als der Autor des AT und die Empfänger des ZT verschiedenen kulturellen Gemeinschaften angehören. Da es somit i.d.R. eine Reihe von Wissenstatbeständen gibt, die der Autor zwar bei den von ihm intendierten ausgangssprachlichen Rezipienten voraussetzen kann, die bei den Lesern des ZT aber nicht vorhanden sind, ist es Aufgabe des Übersetzers, begründbare Vermutungen über die „Unkenntnis“ (s. oben) des zielsprachlichen Empfängers anzustellen, um die Anspielungen im AT zu bestimmen, die bei Beibehaltung im ZT in der Zielkultur auf Indifferenz stoßen würden und mithin nicht virulent wären, d.h. nicht als Anspielung verstanden würden. Je nach Einbettung der betreffenden Übersetzungseinheit in den Gesamttext ist dann zu entscheiden, ob auf die Anspielung als solche verzichtet oder ob sie durch eine andere, in der Zielkultur verständliche ersetzt wird.

Bei verschiedenen Autoren (z.B. Plett, 1986, Wilss, 1989 und Schmalhaus, 1994) werden Anspielungen aber auch in einem engeren Sinne begriffen als Bezugnahmen auf literarische Werke bzw. schon vorhandene sprachliche Formulierungen. Nach Wilss (1989) beziehen sich Anspielungen immer auf bereits existierende Texte:

„Anspielungen...sind immer fremdtextbestimmt oder fremdtextinduziert; sie knüpfen an vorformulierte Texte an; sie dienen der sprachlichen Vergegenwärtigung sprachlicher Vergangenheit.“ (ebd., S. 47).

Diese Art von Bezugnahmen auf vorhandene Texte soll hier allerdings mit Blick auf ihre ebenfalls kulturelle Einbettung als Untergruppe der Anspielungen verstanden und mit dem Begriff „Intertextualität“ bezeichnet werden.

Nach Broich (1985:31) handelt es sich dann um Intertextualität, wenn ein Autor auf andere Texte verweist und dabei vom Rezipienten erwartet, dass dieser die Bezugnahme als vom Autor intendiert erkennt und ihre Bedeutung versteht³⁸. Die Bezugstexte können entsprechend dem in der vorliegenden Arbeit verwendeten semiotischen Textbegriff (vgl. 3.1.1) außer sprachlichen Produkten auch bildliche Darstellungen, Filme und Bühnenwerke, andere Comics usw. umfassen. In translatorischer Hinsicht sind sie ähnlich wie die Anspielungen auf außerfiktionale Sachverhalte zu behandeln (s. oben). Hinsichtlich der Verstehensvoraussetzungen der Empfänger spielt hier das von Reiß/Vermeer (1991:152) erwähnte „Vorwissen“ eine wesentliche Rolle. Der Übersetzer hat also danach zu fragen, inwieweit im AT evozierte Texte beim zielsprachlichen Rezipienten bekannt sind, ob also – sofern es sich um Sprachtexte handelt – bereits Übersetzungen vorliegen. Die Kenntnis der Kultur überhaupt bezeichnen die Autoren dagegen als „Hintergrundwissen“ (ebd.).

4.3.2.4.1 Intertextuelle Bezüge

Charakteristisch für Comics des expressiven Typs und insbesondere des humoristischen Genres sind Bezüge auf andere Comictexte. Auch Goscinny und Uderzo bedienen sich in ihrer „Astérix“-Reihe dieser Möglichkeit, um witzige Wiedererkennungseffekte zu

³⁸ Dies ist nur eine unter vielen Positionen in der Diskussion um den Intertextualitätsbegriff. Einen Überblick über die unterschiedlichen Auffassungen und die damit zusammenhängenden Textbegriffe gibt Tegtmeyer (1997).

erzielen. Geradezu leitmotivischen Wert haben die in fast jeder Episode (ab „Astérix gladiateur“) gesetzten Verweise auf den Piraten „Barbe-Rouge“ und seine Angehörigen aus der gleichnamigen französischen Serie von Jean-Michel Charlier und Victor Hubinon, die gemeinsam mit „Astérix“ in der ersten Ausgabe der Zeitschrift „Pilote“ vom 29. Oktober 1959 debütierte (vgl. Groensteen, 2000:134). Die Anspielung erfolgt in den meisten Fällen sowohl nonverbal durch die bildliche Darstellung des Piratenschiffs und seiner Besatzung als auch verbal unter anderem durch die besondere Phonetik des Schwarzen, der Schwierigkeiten mit der Aussprache des Lautes [R] hat (z.B. Cors. fr., 23, 2, 1).



Abb. 19

In Deutschland erscheint „Barbe-Rouge“ unter dem Titel „Der rote Korsar“. Es ist also davon auszugehen, dass die Serie auch einigen deutschen Comic-Lesern bekannt ist. Die Bezüge werden deshalb in der Übersetzung beibehalten. Da sie größtenteils über das Bild realisiert sind, wäre eine Ersetzung durch eine bekanntere deutsche Comic-Serie ohnehin nicht möglich. Werden die Anspielungen auf „Barbe-Rouge“ von weniger versierten Comic-Lesern vielleicht auch nicht als solche erkannt und geht so die Vielschichtigkeit der stilistischen Figur verloren, so bleibt doch zumindest der durch die ständige Verwendung erzielte Wiedererkennungseffekt innerhalb der „Astérix“-Serie erhalten.

Auch das Auftreten des Duos Dupont und Dupond aus der Serie „Tintin“ des belgischen Zeichners Hergé in der Episode „Astérix chez les Belges“ (fr., 31, 4, 2) gehört zur Kategorie der intertextuellen Bezüge im Bereich Comic. Diese Reminiszenz an den berühmten belgischen Kollegen dürfte auch für deutsche Leser, sofern sie die Geschichten von „Tim und Struppi“ (Titel der deutschen Übersetzung) kennen, verständlich sein.



Abb. 20



Abb. 21

In der Übersetzung wurde ebenso wie im Original die besondere Schriftart als Wiedererkennungsmarke für die „Tintin“-Comics verwendet. Auch die Vorliebe für Buchstabenverdrehen des Detektivpaars Dupont und Dupond (dt. Schulze und Schultze) im Bezugstext wird im ZT wie im AT auf verbaler Ebene für die Anspielung genutzt (Belg. dt., 159, 4, 2).

Zahlreich sind auch Zitate französischer Liedtexte. So erscheinen bspw. ebenfalls in „Astérix chez les Belges“ (20, 2) einige Zeilen aus dem in Frankreich sehr bekannten Chanson „Le plat pays“ des belgischen Sängers Jacques Brel, die hier zum einen zur Unterstreichung der Bildaussage und zum anderen als dem geografisch-kulturellen Kontext der Episode (Belgien) konformer Bezug genutzt werden. In der deutschen Übersetzung muss aufgrund der in dieser Hinsicht fehlenden Verstehensvoraussetzungen der Rezipienten auf diese Anspielung verzichtet werden (Belg. dt., 148, 2). Brel selbst ist zwar auch in Deutschland bekannt, nur wenige seiner Chansons wurden aber (für die gesangliche Wiedergabe, d.h. funktionskonstant) übersetzt.



Abb. 22



Abb. 23

Der Verbaltext in der Übersetzung entspricht zwar inhaltlich dem bildlich Dargestellten, erfüllt also die für Comics als multimediale Texte postulierte Kohärenzbedingung zwischen Bild- und Sprachkode (vgl. 3.1.2.1). Der Forderung nach formaler Invarianz bei Texten des expressiven Typs wird an dieser Stelle allerdings nicht in vollem Umfang entsprochen. Das Ersetzen der ausgangskulturellen Anspielung durch ein im deutschen Kulturkreis bekanntes Lied oder Gedicht wäre sicherlich denkbar. Die Auswahl ist aber durch die Bildaussage inhaltlich eingeschränkt. Der durch den Verzicht auf die kulturelle Markierung entstehende Wirkungsverlust wird hier teilweise durch die Beibehaltung des lateinischen „Oppida“ und die dialektale Einfärbung der Äußerung als sprachliche Besonderheiten kompensiert.

Ein weiteres Liedzitat findet sich in „Astérix et les Normands“. Der Barde Assurancetourix trägt hier zum Schrecken der Normannen einen zum Zeitpunkt der Entstehung des Bandes (1967) in Frankreich populären Song des Sängers Antoine – „Ma mère m’a dit: Antoine, fais-toi couper les cheveux...“ – in leicht abgewandelter Form vor: „Ma mère m’a dit: Assurancetourix, fais-toi tresser les cheveux, oh oui!“ (Norm. fr., 43, 1, 1). Im deutschen wird mit der auf die Melodie von „Fuchs, du hast die Gans gestohlen“ zu singenden Liedschöpfung „Troubadix, lass Zöpf dir flechten, sprach mein Mütterlein...“ (Norm. dt., 171, 1, 1) zwar inhaltlich annähernd äquivalent übersetzt. Das ist aber, da der Liedinhalt für den Informationsfluss ohne Bedeutung ist und auch das Bild keinerlei inhaltliche Vorgabe im Bezug auf das Gesungene enthält, an dieser Stelle nicht unbedingt notwendig. Einzig durch die Verpflichtung des Verlages den Autoren gegenüber, die nur wenig inhaltliche Veränderungen in den Übersetzungen duldeten³⁹, lässt sich erklären, weshalb hier der Verwendung eines zum betreffenden Zeitpunkt in Deutschland bekannten Popsongs die lediglich im Rhythmus erkennbare Anspielung auf ein deutsches Kinderlied

³⁹ Vgl. 4.1, 4.3.2.2 sowie das Interview mit M. F. Walz im Anhang der Arbeit.

vorgezogen wurde, die nur bei lautem Lesen und mit einem musikalisch-rhythmisch geschulten Gehör überhaupt wahrzunehmen ist.

Ein intertextueller Bezug auf ein französisches Gedicht findet sich ebenfalls in „Astérix et les Normands“. An der betreffenden Stelle zitiert Astérix zur Verabschiedung der Normannen die erste Zeile des Gedichtes „Rondel de l’adieu“ von Edmond de Haraucourt in sprachspielerisch modifizierter Form: „Partir, c’est nourrir un peu.“ (Norm. fr., 45, 1, 1). Diese Textstelle erweist sich in translatorischer Hinsicht als besonders problematisch, denn innerhalb der kulturspezifischen Referenz wird, dem inhaltlichen Zusammenhang der Szene entsprechend, zusätzlich mit der Paronymie von „mourir“ und „nourrir“ im Französischen gespielt. Eine inhaltlich äquivalente und für den deutschen Rezipienten verständliche kulturelle Anspielung zu finden, die zudem noch die Möglichkeit eines Spiels mit der Sprache in sich birgt, dürfte nahezu unmöglich sein. Um die Kohärenz im ZT zu sichern und auf die humoristische Wirkung dennoch nicht völlig zu verzichten, wird in der deutschen Fassung das vom Normannenführer erwähnte „Festmahl“ von Asterix in metaphorischer Bedeutung als „inneres Festmahl“ zum Ausdruck der Freude über den Abschied wieder aufgenommen (Norm. dt., 173, 1, 1).



Abb. 24



Abb. 25

Auch Bezugnahmen auf bekannte Bühnenwerke lassen sich in „Astérix“ finden. In „La grande traversée“ bspw. wird im Sprachkode auf Shakespeares Drama "Hamlet" angespielt: „... il y a quelque chose de pourri dans mon royaume ...“ (Trav. fr., 45, 1, 1) und zusätzlich im Bildteil mit dem Schädel auf dasselbe Drama verwiesen. Für das Sprachenpaar Französisch-Deutsch liegt hier aber kein Übersetzungsproblem vor, denn die Werke Shakespeares sind heute Teil des gemeinsamen westlichen Kulturguts. Von divergierenden Verstehensvoraussetzungen bei französischen und deutschen Lesern ist also

nicht auszugehen. Deshalb kann die Anspielung in die Übersetzung übernommen werden (Überf. dt., 57, 1, 1).

Eine derartige Konstellation liegt auch bei der Parodie des Rembrandt-Gemäldes „Die Anatomie des Dr. Tulp“ (1632) in „Le devin“ (10, 4, 2; in der deutschen Übersetzung „Der Seher“, 22, 4, 2) vor. Hier können ebenfalls ähnliche Kenntnisse bei französischen und deutschen Lesern als Angehörige einer gemeinsamen europäischen Kulturgemeinschaft vorausgesetzt werden. Da die Bezugnahme ausschließlich über die Grafik erfolgt, wäre eine Anpassung an eine andere kulturelle Umgebung ohnehin schwierig bzw. unmöglich.

Anders gestaltet sich die Situation bei der Anspielung auf das Gemälde „Le radeau de la Méduse“ (1818, dt. „Das Floß der Medusa“) des französischen Künstlers Théodore Géricault in „Astérix légionnaire“ (35, 2, 1).



Abb. 26



Abb. 27

Hier erfolgt die Bezugnahme sowohl verbal als auch nonverbal. Mit der Äußerung des Piraten Barbe-Rouge „Je suis médusé“ wird sprachspielerisch auf den Titel des Gemäldes verwiesen, das hier, obendrein mit dem Figurenarsenal des Comics „Der rote Korsar“ ausgestattet, parodiert wird. Die Kenntnis des Bezugstextes kann, im Vergleich zur Ausgangskultur, im deutschen Kulturraum nur bei einem kleineren Leserkreis vorausgesetzt werden. Auf der Ebene der grafischen Darstellung muss also hingegenommen werden, dass die Anspielung von den wenigsten deutschen Rezipienten erkannt wird. Hinzu kommt, dass im Deutschen der versteckte Hinweis auf den Bezugstext mittels der sprachspielerischen Verwendung von „médusé“ in dieser Form nicht möglich ist. Auf die verbale Anspielung wird deshalb in der deutschen Übersetzung verzichtet und stattdessen versucht, über die Ausdehnung des Wortes „Fliegen“ über zwei zwar direkt aufeinander folgende, aber einen größeren Zeitabschnitt überbrückende Panels (Leg. dt., 35, 1, 2 – 2, 1) einen witzigen Effekt zu erzielen.



Abb. 28

Nach Ansicht von Schwarz (1989:17) sollte die Kenntnis des Bezugstextes bei den deutschen Lesern aber nicht von vornherein ausgeschlossen und ihnen durch eine verbale Hilfestellung ähnlich wie im AT wenigstens die Möglichkeit eingeräumt werden, die Anspielung zu erkennen. Da es sich bei Géricault immerhin um einen wichtigen Vertreter der französischen Malerei des 19. Jahrhunderts handelt⁴⁰ und das Gemälde „Le radeau de la Méduse“ im Louvre, einem Museum mit supranationaler Reichweite also, ausgestellt ist, wäre zu erwarten, dass zumindest bei kunstinteressierten deutschen Lesern ein Wiedererkennungseffekt ausgelöst werden kann. Deshalb schlägt Schwarz (ebd., S. 18) vor, in die Sprechblase des vorhergehenden Panels nicht „Flieh...“, sondern „Ich glaub’...“ zu schreiben und das Panel mit der Géricault-Anspielung dann so zu verändern, dass erstens der angefangene Satz durch Barbe-Rouge mit „... ich häng’ im Louvre“ vervollständigt wird und zweitens ein Bilderrahmen um das Panel herum gezeichnet und mit der Aufschrift „Géricault (1791-1824)“ versehen wird. Diese Variante hat u.E. aber zwei grundlegende Nachteile. Zum einen ist der Abstand zwischen den einzelnen Panels unter- und nebeneinander im Original festgelegt. Der Platz dürfte an dieser Stelle für die zusätzlichen grafischen Elemente kaum ausreichen, zumal die Aufschrift auf dem Rahmen

⁴⁰ Der malerische Stil Géricaults beeinflusste unter anderem die Malerei Delacroixs, die auch von den nachfolgenden französischen Impressionisten sehr geschätzt wurde.

ja auch noch lesbar sein sollte. Weiterhin trägt Schwarz der Tatsache nicht Rechnung, dass auf jeden Fall eine mehr oder minder große Gruppe deutscher Leser die Anspielung trotz der verbalen Hinweise nicht erkennen kann, weil ihnen weder der Künstler Géricault noch das Gemälde bekannt sind. Bei diesen Rezipienten dürfte die von Schwarz vorgeschlagene Fassung also eher für Verwirrung sorgen, denn sie könnten wahrscheinlich keinen Zusammenhang zwischen grafischer Darstellung und Verbaltext herstellen. Der Text wäre somit an dieser Stelle für sie inkohärent und damit buchstäblich witzlos. Die in dieser Hinsicht unverbindlichere Lösung von Frau Penndorf ist nach unserem Dafürhalten, obwohl oder gerade weil sie auf die Anspielung im Sprachkode verzichtet und dadurch das Textverständnis erleichtert, vorzuziehen. Durch das bei den „Astérix“-Übersetzungen des Ehapa-Verlags systematisch angewendete Verfahren der versetzten Äquivalenz (vgl. 4.3.2.3) können derartige Verluste ja an anderer Stelle im Text ausgeglichen werden.

4.3.2.4.2 Anspielungen auf außerfiktionale Sachverhalte und Personen

Geradezu ein Wesensmerkmal der „Astérix“-Serie sind karikierende Darstellungen von Personen der Geschichte und Gegenwart des westlichen Kulturkreises, insbesondere natürlich der französischen Kultur. Das vom Ehapa-Verlag herausgegebene „Astérix-Kultbuch“ (Ehapa, 2001) widmet diesem Phänomen unter dem Titel „Quid caricaturum est?“ ein eigenes Kapitel, in dem das Rätsel um die betreffenden Personen gelöst wird (S. CXXXf.). Auch bei dieser Form der Anspielung werden unterschiedliche Kulturkreisebenen angesprochen. Für Angehörige der gesamten westlichen Kulturgemeinschaft – und damit auch für deutsche Leser – dürften bspw. die *Beatles* (Bret. fr., 19, 4, 2), Sean Connery als Geheimagent (Odyss. fr., erster Auftritt 7, 4, 2) oder Stan Laurel und Oliver Hardy als römische Legionäre (Ob. & Co. fr., 27, 3, 1) relativ leicht zu identifizieren sein. Größere Schwierigkeiten bereiten die bildlichen Darstellungen französischer Schauspieler und anderer Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens, die im deutschen Kulturraum weniger bekannt sind, etwa der französische Quizmaster Guy Lux (Dom. D. fr., 30) oder der Schauspieler Bernard Blier (Odyss. fr., erster Auftritt 7, 2, 2). Wenn Anspielungen auf Personen, wie es meist der Fall ist, nur im Bildkode erfolgen und verbal darauf nicht Bezug genommen wird, wenn sie für das Textverständnis also nicht entscheidend sind, bleiben sie ohne Auswirkung auf das Übersetzen (vgl. auch Schmitt,

1997a:651). Der Verlust der Anspielungsfunktion im ZT muss in diesen Fällen in Kauf genommen werden.

Eine größere Herausforderung für den Übersetzer ergibt sich aus der Bezugnahme auf landestypische Besonderheiten wie Institutionen, Produkte, kulinarische Spezialitäten usw. im AT, besonders dann, wenn diese eng mit dem Informationsfluss verwoben sind. Das Erkennen solcher Bezüge setzt ein umfangreiches landeskundliches Wissen voraus, wie es bei der Mehrheit der deutschen „Asterix“-Leser sicherlich nicht vorhanden ist⁴¹. Hier ist also zu überlegen, inwieweit derartige Textabschnitte an die Zielkultur anzupassen sind.

Eine derartige Bezugnahme liegt z.B. in „Obélix et compagnie“ (12, 3, 2) vor. Dort wird mit der Bezeichnung „Nouvelle Ecole d’Affranchis“ auf die französische Elitehochschule *Ecole nationale d’administration* angespielt, die es ja bekanntlich zum Zeitpunkt der erzählten Handlung (50 v. Chr.) noch nicht gab und deren Name hier entsprechend auf witzige Weise verfremdet wird. Im Zusammenhang mit dem Kontext *Römische Antike* und *Bildungseinrichtung* spielen die Autoren mit der Polysemie von „affranchi“ (*esclave libéré / personne mise au courant*)⁴². Das Erkennen der Anspielung, d.h. die Identifizierung des Bezugsobjekts durch den Leser wird im AT durch die besondere Typografie der Anfangsbuchstaben N, E, A ermöglicht, deren Umstellung die für die Einrichtung gebräuchliche Abkürzung *E.N.A.* ergibt. Die witzige Wirkung der Anspielung wird noch gesteigert durch die karikierende Darstellung des jungen Jacques Chirac als Absolvent eben dieser Hochschule im selben Panel.

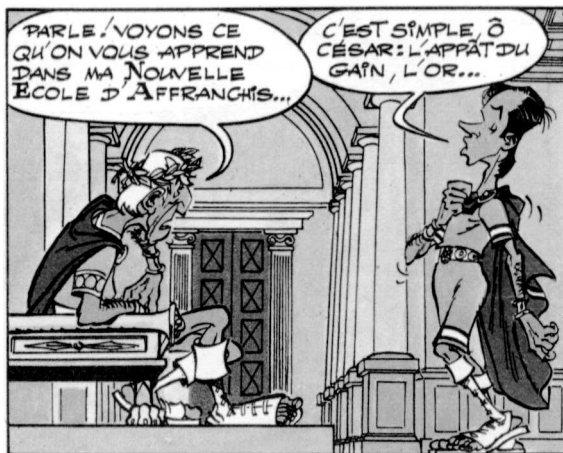


Abb. 29

⁴¹ Diejenigen, die ein derartiges Wissen besitzen, sind meist auch der französischen Sprache mächtig, denn die Vermittlung von beidem an deutschen Schulen und Universitäten erfolgt i.d.R. parallel. Diese Gruppe ist auf eine Übersetzung also ohnehin weniger angewiesen.

⁴² Der Problematik der Sprachspiele ist ein gesondertes Kapitel dieser Arbeit gewidmet. Deshalb wird an dieser Stelle nicht näher darauf eingegangen.

Gleichzeitig besteht ein inhaltlicher Zusammenhang zwischen der Evozierung dieser auf hohe Staatsämter vorbereitenden elitären Einrichtung und dem weiteren Handlungsverlauf. Denn der ehemalige „N.E.A.“-Student, dem Klischee entsprechend jung und dynamisch, ist es, der die Strategie zur Ablenkung der gallischen Dorfbewohner vom Widerstand gegen die römischen Besatzer entwickelt und mit ihrer Umsetzung betraut wird. Der Textabschnitt ist also weitaus komplexer als es auf den ersten Blick erscheinen mag. Dementsprechend problematisch gestaltet sich an dieser Stelle die Übersetzung ins Deutsche. Der Name *E.N.A.* ist ein sogenanntes Realienlexem, das eine spezifisch französische Institution bezeichnet, die in der Erfahrungswelt der deutschen Kulturgemeinschaft, aufgrund des unterschiedlich strukturierten Bildungssystems in beiden Ländern, keine Entsprechung hat. Soll die humoristische Wirkung im ZT bewahrt werden, muss also ein anderes Bezugsobjekt gewählt werden, und zwar eines, das von den deutschen Rezipienten als ein Bestandteil ihrer Kultur erkannt und dessen Einbettung in die fiktive Handlung als witzig empfunden wird. Die Übersetzerin löst dieses Problem, indem sie die Anspielung im AT durch die Bezugnahme auf die in Deutschland überregional bekannte *Frankfurter Allgemeine Zeitung* ersetzt. In der Sprechblase erscheint die Abkürzung *FAZ* (Ob. & Co. dt., 82, 3, 2), die beim Leser sofort die entsprechenden Assoziationen auslöst. Die fiktiv-historische Verfremdung zu „Freigelassenenschule für Angewandte Zeitkritik“ erfolgt erst in einer Fußnote.



Abb. 30

Fußnote: * Freigelassenenschule für Angewandte Zeitkritik.

Die Bezeichnung „Freigelassenenschule“ entspricht inhaltlich der im AT verwendeten Langform. Auch mit dem Namen des Absolventen („Technokratus“) stellt die Übersetzerin

eine inhaltliche Beziehung zum Original her⁴³. Durch das Attribut „für Angewandte Zeitkritik“ bleibt die Einbettung der Anspielung in den Handlungsverlauf erhalten, wird aber auf die direkt anschließenden Panels begrenzt, in denen auf Dekadenz und Müßiggang der oberen Gesellschaftsschichten in Rom Bezug genommen wird. Wenn auch der bildliche Verweis auf den jungen Chirac von den deutschen Lesern wahrscheinlich nicht nachzuvollziehen ist und die Textstelle im Deutschen etwas weniger komplex ausfällt, so ist es der Übersetzerin durch die Anpassung an den zielkulturellen Kontext doch gelungen, die witzige Wirkung des AT-Abschnitts zumindest teilweise in den ZT zu übertragen.

Eine ähnliche Anspielung, bei der ebenfalls zu einer in der Ausgangskultur gebräuchlichen Abkürzung eine zum historischen Kontext der Serie passende Langform neu geschöpft wird, findet sich in „Astérix gladiateur“. Astérix und Obélix sind in Rom und suchen dort den Gallier Plaintcontrix in seiner Wohnung auf. Als Obélix sich nach der Bezeichnung für diese ihm unbekannt Art Unterkunft erkundigt, antwortet Plaintcontrix: „HLM... Habitations Latines Mélangées...“ (Glad. fr., 22, 4, 2). Mit dem Bezug auf die „Habitations à Loyer Modéré“, also das doch eher moderne Phänomen des sozialen Wohnungsbaus in einer in der Antike angesiedelten Handlung wird im AT ein witziger Effekt erzielt. Wenn diese auf einem Anachronismus beruhende humoristische Wirkung auch im ZT erreicht werden soll, muss eine dem deutschen Leser ebenso vertraute Abkürzung gefunden werden, mit der eine lustige, dem antiken Handlungsrahmen angemessene Langform gebildet werden kann. Dem Inhalt der Szene und der bildlichen Darstellung entsprechend müsste diese Abkürzung in das semantische Feld *wohnen* passen. Am naheliegendsten sind da sicherlich die zahlreichen Bezeichnungen für den kommunalen Wohnungsbau in den verschiedenen deutschen Städten. Diese sind überregional allerdings kaum bekannt und würden nur von wenigen Lesern überhaupt als solche wahrgenommen werden. Hier könnte aber ein (witziger) Hinweis in einer Fußnote Abhilfe schaffen. Von der Übersetzerin bzw. den deutschen Textbearbeitern (vgl. das Interview mit M. F. Walz) wurde diese Möglichkeit offenbar jedoch nicht in Betracht gezogen. Vielmehr wurde hier mit Blick auf den AT übersetzt und nach einer inhaltlichen Entsprechung für die Wortschöpfung „Habitations Latines Mélangées“ gesucht, deren Abkürzung dem französischen „HLM“ formal ähnelt (Glad. dt., 32, 4, 2).

⁴³ Auf das Bestreben des Verlages, die Übersetzungen weitestgehend an die inhaltlichen Vorgaben des Originals anzupassen, und die Gründe dafür wurde oben bereits hingewiesen (4.3.2.2).



Abb. 31

Der Witz geht dadurch natürlich verloren, denn die Abkürzung „HLW“ entspricht keiner dem deutschen Leser bekannten Institution, die hier als Anachronismus erscheinen könnte. Die Gründe für diese translatorische Entscheidung, d.h. die Herstellung inhaltlicher Äquivalenz im ZT unter Verzicht auf die im AT intendierte Wirkung, sind sicherlich darin zu suchen, dass „Astérix gladiateur“ zu den ersten bei Ehapa in deutscher Übersetzung erschienenen Bänden gehört (Bd. 3). Zu diesem Zeitpunkt wurden die fremdsprachigen Versionen von den französischen Autoren noch schärfer kontrolliert, was den Ehapa-Verlag zu größerer Vorsicht im Hinblick auf inhaltliche Veränderungen veranlasste (vgl. das Interview mit M. F. Walz und 4.1).

In dem Album „Le devin“ spielen die Autoren auf die französische Senfmarke „Amora“ an, die hier als Göttin des Senfes erscheint und so das Spiel mit der umgangssprachlichen idiomatischen Wendung „la moutarde lui monte au nez“ ermöglicht (Dev. fr., 7, 3, 2).



Abb. 32

Da die Marke „Amora“ in Deutschland kaum bekannt ist und für die Übersetzung offenbar keine deutsche Senfmarke gefunden werden konnte, die sich hinsichtlich ihres Klangs als Name für eine Göttin eignet, wurde im ZT auf eine derartige Anspielung verzichtet. Stattdessen wurde der sprechende Name „Peperona“ gewählt und der Zuständigkeitsbereich der Göttin – im semantischen Feld des AT bleibend – auf den Pfeffer verlagert (Seher dt., 19, 3, 2). Dadurch ist auch im ZT ein Sprachspiel an dieser Stelle möglich. Der Witz beruht hier auf der Polysemie des Verbs „reizen“.



Abb. 33

Eine wahre Fundgrube für Anspielungen auf Kulturspezifika aller Art ist der Band „Le tour de Gaule d’Astérix“, in dem Astérix und Obélix eine Fahrt durch Gallien unternehmen und dabei die jeweiligen Besonderheiten der von ihnen besuchten Städte entdecken. In diesem Album wird nicht nur punktuell, d.h. wenn der inhaltliche Zusammenhang es erlaubt, auf Elemente der französischen Kultur angespielt, die Kulturspezifika sind hier vielmehr grundlegender Bestandteil der Handlung selbst. Die gesamte Episode bezieht ihren Witz so stark aus der Einbettung in die Ausgangskultur, dass eine Übertragung des Textes in ein anderes kulturelles Umfeld fast unmöglich erscheint. Zahlreiche Anspielungen im AT, etwa der Bezug auf die „Affaire du courrier de Lyon“ (24, 4, 1) oder das sprachliche Klischee „p’têt ben qu’oui, p’têt ben qu’non“ für die Bewohner der Normandie (10, 3, 1 und 2) gehen in der vorliegenden deutschen Ehapa-Übersetzung tatsächlich verloren, und die Gesamtwirkung des Originals, die zum großen Teil auf der Aneinanderreihung von dem französischen Leser bekannten, teilweise klischeehaften kulturellen Eigenarten beruht, kann nicht bewahrt werden. Allerdings zeichnet sich die Übersetzung durch einige gute Lösungen auf der Mikroebene der einzelnen Panels aus. Ein im Hinblick auf die Übersetzung besonders komplizierter Textabschnitt ist der, in dem auf

die kulinarische Spezialität der Stadt Cambrai, die sogenannten „Bêtises“, Bezug genommen wird (erste Erwähnung 15, 2, 2), die hier an den Kontext der Antike angepasst „Bêtises de Camaracum“ heißen. Die Schwierigkeit besteht darin, dass die Anspielung nicht isoliert auftritt, sondern in den nachfolgenden Panels insgesamt vier Mal für ein Sprachspiel mit der wörtlichen und der hier eigentlich gemeinten übertragenen Bedeutung von „bêtises“ genutzt wird (15, 2, 2/15, 3, 1; 15, 3, 2; 15, 4, 1/2 und 16, 1, 1).

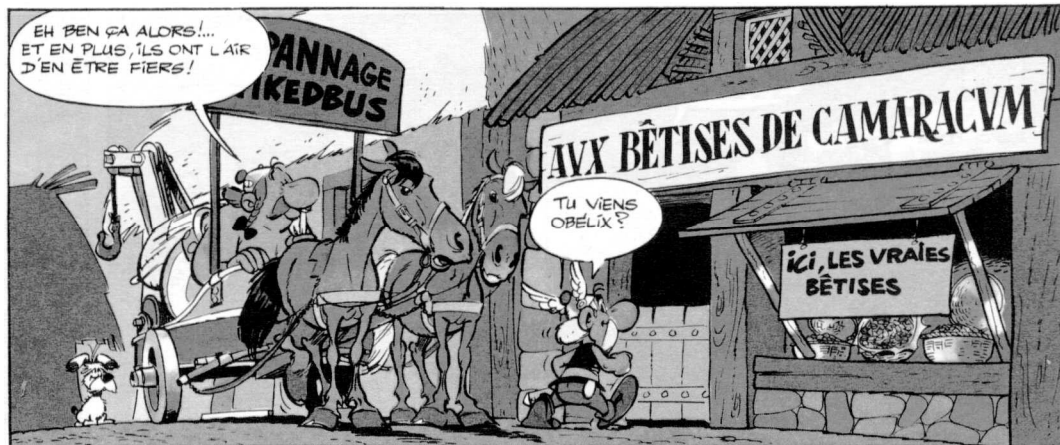


Abb. 34

Da es in Cambrai keine auch in Deutschland bekannte Spezialität gibt, die sich obendrein noch für ein Wortspiel eignen würde und es somit nicht möglich ist, im ZT sowohl die kulturelle Anspielung als auch die sprachspielerische Verwendung des Ausdrucks beizubehalten, kann bei der Übersetzung nur einer der folgenden zwei Wege beschritten werden. Entweder bewahrt man die Kulturspezifität, indem man die Bedeutung des Realienlexems bspw. generalisierend durch „Pfefferminzbonbons“ wiedergibt oder das Lexem als *emprunt* in den ZT übernimmt und eine erläuternde Fußnote anfügt, was zwar grundsätzlich nicht den Textsortenkonventionen entspricht, von der „Astérix“-Übersetzerin in ähnlichen Fällen aber mitunter getan wird. In diesem Fall muss auf die Wortspiele verzichtet werden. Oder der auf Mehrdeutigkeit beruhende Sprachwitz soll erhalten bleiben, was den Verlust der Kulturspezifität nach sich zieht. Denn in diesem Fall muss ein zielsprachlicher Ausdruck gewählt werden, der im inhaltlichen Zusammenhang der Szene in seiner wörtlichen Bedeutung einen Sinn ergibt. In der vorliegenden Übersetzung wurde das Realienlexem „Bêtises de Camaracum“ durch die für zielkulturelle Leser leicht verständliche Neuschöpfung „Camaracumer Backpfeifen“ ersetzt (Tour dt., 15, 3, 2). Dieser Ausdruck eignet sich in der betreffenden Sequenz hervorragend zur Nachformung

der AT-Sprachspiele, wie die Übersetzung der entsprechenden Panels zeigt. Beinahe noch witziger als im Original wirkt das Spiel mit der Mehrdeutigkeit in den Panels 15, 4, 1/2.

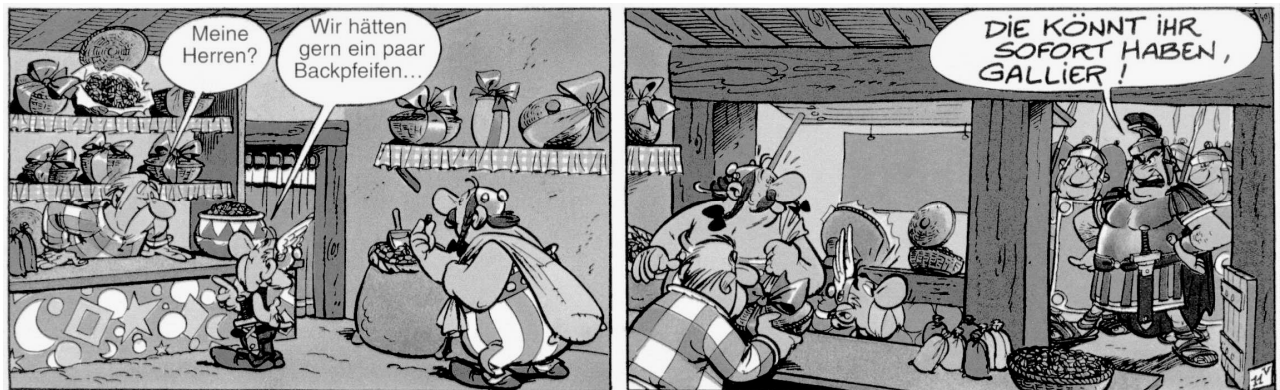


Abb. 35

Die Bezeichnung „Backpfeifen“ für eine imaginäre kulinarische Spezialität ist überdies gut gewählt, da durch den Anklang an „backen“ unmittelbar die Assoziation zu „Gebäck“ ermöglicht wird. In diesem Sinne unpassend und verwirrend ist allerdings die Erläuterung „Art Pfefferminzbonbon“ in der Fußnote (S. 15), mit der wohl eine inhaltliche Entsprechung zum AT hergestellt werden sollte.

4.3.3 Sprachspiele

4.3.3.1 Zum Begriff Sprachspiel

Sprachspiele sollen in vorliegender Arbeit in Anlehnung an Grassegger (1985:18) als Spiele mit der Sprache im weitesten Sinne verstanden werden. Der Begriff bezieht sich also auf jegliche Form der bewussten spielerischen Verwendung von sprachlichen Elementen zur Erreichung einer besonderen Wirkung. In der Literatur wird häufig auch der Begriff „Wortspiel“ verwendet, und zwar einerseits als Subkategorie zur Beschreibung einzelner Formen von Sprachspielen, wie das Spiel mit Polysemien, Homophonien und wörtlich genommenen Redensarten (z.B. Rothe, 1974), andererseits aber auch im weiteren Sinne, also synonym zu dem hier gewählten Begriff „Sprachspiel“ (z.B. Heibert, 1993 und Reiß, 1967). Die Diskussion darüber, was genau unter einem „Wort“ – und folglich unter

einem „Wortspiel“ – zu verstehen ist, kann im begrenzten Rahmen dieser Arbeit allerdings nicht geführt werden. Um Missverständnissen vorzubeugen, wird dieser Begriff hier also nicht gebraucht.

Ein wesentliches Merkmal von Sprachspielen ist nach Hausmann (1974)⁴⁴ die Abweichung von der normalen, d.h. der „merkmallosen Nullstufenkommunikation“ (ebd., S. 6). Er spricht in diesem Zusammenhang von „sprachlichen Anomalien“ (ebd.), also Verstößen gegen die Norm. Heibert (1993) übernimmt diesen Ansatz, wendet ihn aber seinem Begriffsverständnis entsprechend auf Sprachspiele im weiteren Sinne an. Er unterteilt in Verstöße gegen die pragmatische Norm, die dann vorliegen, wenn auf semantischer Ebene mit der Plurivalenz sprachlicher Zeichen gespielt und dazu ein disambiguierender Kontext bewusst vermieden wird, und Verstöße gegen die orthografische Norm durch Veränderungen an der Ausdrucksseite des sprachlichen Zeichens (ebd., S. 25). Damit das Spiel funktioniert, muss die Anomalie aber als solche erkennbar und auf die Norm rückführbar sein. Das bedeutet, bei Sprachspielen handelt es sich nicht um Störungen, sondern um einen Sonderfall der Kommunikation (ebd., S. 26). Hausmann (1974) fasst diesen Umstand folgendermaßen zusammen:

„Jedes Wortspiel ist aus der Sicht der Norm ein Fehler. Der Fehlercharakter ist für das Wortspiel als Signal seiner Existenz unabdingbar. Aber es ist ein Fehler mit Sinn.“ (ebd., S. 127).

Die besondere Wirkung der Kommunikation durch die Verwendung von Sprachspielen besteht zumeist in der Erheiterung des Adressaten (vgl. Hausmann, ebd., S. 6).

4.3.3.2 Sprachspiel und Übersetzung

Sprachspiele im AT, die sich Sinn- oder Klanggleichheiten bzw. -ähnlichkeiten von Lexemen zunutze machen, stellen bei der Übersetzung ein besonderes Problem dar, da sich solche auf Sprachsystemebene angelegten Beziehungen von einer Sprache zur anderen im Allgemeinen nicht decken. Deshalb „... gehören Wortspiele zu den schwersten Hürden, die ein Übersetzer zu bewältigen hat“ (Reiß, 1967:1). Treten derartige Sprachspiele im AT auf,

⁴⁴ Hausmann verwendet allerdings die Bezeichnung „Wortspiele“ und versteht darunter im engeren Sinne Spiele mit der Mehrdeutigkeit von Lexemen: „Einen komplexen Text, dessen Komplexität auf der Plurivalenz eines Lexems beruht, nennen wir Wortspiel.“ (Hausmann, 1974:13).

ist nach Reiß (ebd.) danach zu fragen, ob sie im ZT eine formale Entsprechung finden müssen oder ob es ausreicht, sie sinngemäß zu übertragen. Die Antwort auf diese Frage hängt vom jeweiligen Texttyp ab. Liegt, wie in dem hier untersuchten Fall, ein Text des expressiven Typs vor, sind die Sprachspiele beizubehalten, denn ohne sie würde der ZT gegenüber dem AT verarmen und keine äquivalente Wirkung auf den Leser erzielt werden können (vgl. Reiß, ebd.). Auch Koller (1997:263) weist auf die zentrale Bedeutung von Sprachspielen in literarischen Texten hin und macht auf die damit verbundenen Probleme bei der Übersetzung aufmerksam:

„Die Übersetzung stößt hier nicht selten an ihre Grenzen, die auch der (sprach-)schöpferischste Übersetzer nicht überwinden kann. Textstellen, in denen sprachliche Inhalte an spezifisch einzelsprachliche Formen gebunden sind, bzw. in denen sprachliche Formen bestimmte inhaltliche Verknüpfungen erst ermöglichen, erweisen sich als **unübersetzbar**.“ (ebd., Hervorhebung des Autors).

Dieser strikten Ansicht im Bezug auf die generelle Frage nach der Übersetzbarkeit von Sprachspielen stellt Heibert (1993) eine differenziertere Auffassung gegenüber. Er spricht von der „relative(n) Übersetzbarkeit des Wortspiels“ (ebd., S. 242) und unterteilt in drei unterschiedliche Äquivalenzebenen: die Technik, den Inhalt und die Funktion (ebd., S. 238). Die technische Realisierung des Sprachspiels beruht danach auf grundsätzlichen Gegebenheiten der Sprache, die als universell anzunehmen sind (ebd.). Auf dieser Ebene ist eine äquivalente Übersetzung also unmittelbar möglich bzw. durch Verschiebungen und Typenänderungen⁴⁵ zu erreichen (ebd., S. 242). Auch im Hinblick auf die Funktion lassen sich universelle Prinzipien vermuten, denn sie betrifft menschliche Grundeigenschaften wie Neugier, Bedürfnis nach Heiterkeit, Spiel usw. (ebd., S. 241). Funktionsäquivalenz ist in der Mehrzahl der Fälle die prioritäre Forderung bei der Sprachspielübersetzung, ihr Gelingen hängt aber davon ab, wie eng die Funktion mit bestimmten inhaltlichen oder technischen Vorgaben verknüpft ist (ebd., S. 242). Die wesentlichen Probleme bei der Sprachspielübersetzung sind auf inhaltlicher Ebene angesiedelt. Denn hinsichtlich des Verhältnisses von Inhalt und Ausdruck des sprachlichen Zeichens gibt es relevante Unterschiede zwischen den einzelnen Sprachen. Die Gestalt der semantischen Felder, besondere Merkmale der Metaphorik und der Idiomatik sowie der sprachliche und der

⁴⁵ Ein Bsp. für solch eine Veränderung wäre der Wechsel von einem Spiel mit Polysemie im AT zu einem auf Homophonie beruhenden Sprachspiel im ZT.

soziokulturelle Bezugsrahmen für die inhaltliche Kohärenz, die einzelsprachlich und -kulturell mehr oder minder stark voneinander abweichen, stellen den Übersetzer, was die inhaltlich äquivalente Übertragung von Sprachspielen anbelangt, vor zum Teil unlösbare Probleme:

„Die Probleme, vor denen der Übersetzer besonders auf der Inhaltsebene steht (...), stellen derartige Hindernisse dar, daß nicht selten eine voll äquivalente Lösung als unmöglich anerkannt werden muß; Teiläquivalenzen, Notlösungen oder gar Verzicht auf wortspielhafte Übertragung sind pragmatische Umgehensweisen der Übersetzer mit solchen Situationen.“ (ebd., S. 242).

Wenn im Lexikon der ZS keine für das entsprechende Sprachspiel geeigneten Lösungen zur Verfügung stehen und das ausgangssprachliche Spiel kontextuell (beim Comic sowohl verbal als auch nonverbal) so stark in den AT eingebettet ist, dass nicht genügend Spielraum für inhaltliche Veränderungen vorhanden ist, muss der Übersetzer auf die im obenstehenden Zitat bereits angedeuteten Strategien ausweichen. Ein völliger Verzicht auf das Sprachspiel ist mitunter, im Hinblick auf das Textverständnis, sicher unumgänglich, sollte aber bei Texten des expressiven Typs erst als letzte Möglichkeit in Betracht gezogen werden. Ein „legitimes Mittel zur Wahrung der ästhetischen ‚Gesamtökonomie‘“ (Reiß, 1969:83, Fußnote) bei Verlust des Sprachspiels an der konkreten Textstelle ist das Verfahren der versetzten Äquivalenz (vgl. ebd.), bei dem im ZT ein Sprachspiel dort eingebaut wird, wo im AT keines vorliegt, sich zielsprachlich aber eines anbietet. Der Einsatz derartiger kompensatorischer Verfahren wird allerdings von einigen Autoren als problematisch angesehen. Koller (1997:263) bspw. schreibt:

„... so halte ich dieses Verfahren [das kompensatorische] in vielen Fällen nur für eine ausgesprochene Notlösung (wobei freilich eine Notlösung oft besser ist als keine Lösung).“

Als theoretisch möglichen Umgang mit Sprachspielen im AT schlägt er das kommentierende Verfahren vor, allerdings mit der Einschränkung, dass eine bloß kommentierende Wiedergabe der sich im Sprachspiel manifestierenden entscheidenden stilistischen Qualitäten des AT die ästhetische Identität des Originals zerstört (ebd., S. 263f.). Soll die ästhetische Wirkung, den translatorischen Grundsätzen für den expressiven Texttyp gemäß, bewahrt werden, stellt die kommentierende Wiedergabe also kein

geeignetes Verfahren dar. Das als „Notlösung“ (siehe obenstehendes Zitat) bezeichnete kompensatorische Verfahren dagegen könnte sich bei formbetonten Texten im Allgemeinen und bei der hier untersuchten semiotisch komplexen Textsorte Comic im Besonderen allerdings als durchaus nutzbringend erweisen. Denn durch die charakteristische Interdependenz verbaler und nonverbaler Elemente im Comic und die aus der Unveränderlichkeit der Bilder resultierenden Zwänge für den Übersetzer werden die generell für Sprachspiele geltenden Übersetzungsprobleme noch verstärkt⁴⁶, was zur Folge hat, dass auf ihre Übertragung mitunter ganz verzichtet werden muss. Der Einsatz des Verfahrens der versetzten Äquivalenz erhöht jedoch die Anforderungen an den Übersetzer, der bei der damit verbundenen Neubildung von Sprachspielen ja selbst schöpferisch tätig werden muss.

4.3.3.3 Zur Klassifizierung der Sprachspiele

Gegen eine Klassifizierung der Sprachspiele im AT ist sicherlich einzuwenden, dass damit ihre schöpferische Vielfalt auf eine allzu sehr einschränkende schematische Darstellung reduziert wird⁴⁷. Trotzdem soll in dieser Arbeit die Untersuchung einzelner Sprachspiele aus der „Astérix“-Serie im Hinblick auf ihre Übersetzung einem Klassifikationsschema folgend gegliedert werden. Denn eine solche Kategorisierung erweist sich zum einen als unabdingbar für die Übersichtlichkeit der Darstellung. Zum zweiten liefert sie bei funktionskonstanten Übersetzungen wie den vorliegenden von Frau Penndorf, bei denen ja kommunikative Äquivalenz angestrebt, also immer auch mit Blick auf den AT übersetzt wird, einen möglichen Anhaltspunkt, an dem Veränderungen im ZT gegenüber dem Original sichtbar gemacht werden können⁴⁸.

Die Vielzahl der in „Astérix“ angewandten Sprachspieltechniken macht eine Kategorisierung allerdings schwierig. Das zeigt sich auch in den vorhandenen

⁴⁶ Auf die aus der Integration von Sprach- und Bildkode im Comic resultierenden zusätzlichen Schwierigkeiten bei der Übersetzung dieser Textsorte, insbesondere auch im Hinblick auf Sprachspiele, wurde im Abschnitt 3.2.3 bereits hingewiesen.

⁴⁷ Vgl. z.B. Grassegger (1985:32): „Eine (sprach-)wissenschaftliche Kategorisierung aller als Sprachspiele empfundenen Erscheinungsformen birgt aber das Risiko in sich, die bunte Vielfalt spielerischer Phantasie in den Fesseln der linguistischen Terminologie zu ersticken.“

⁴⁸ Bei einer skoposverändernden, d.h. kommunikativ heterovalenten Übersetzung wäre eine derartige Klassifizierung natürlich weniger sinnvoll, da die Beziehung zum AT in dem Fall hinter der Funktion der Übersetzung im zielkulturellen Kontext zurücktritt und die Sprachspiele u.U. ohnehin nicht übertragen werden müssen/können.

Untersuchungen zu dieser Serie. Die dort vorgeschlagenen Ansätze sind u.E. teilweise zu umfangreich und zu wenig systematisch (z.B. Rothe, 1974 und Spillner, 1975), da sie zu viele Einzelkategorien aufmachen, die für sich stehen und keiner übergeordneten Gruppe zugeordnet werden. Andere wiederum sind so knapp angelegt, dass sie nicht alle in der Serie vorkommenden Sprachspielformen erfassen können (z.B. Grassegger, 1985). Geeigneter erscheint uns in dieser Hinsicht die Klassifizierung von Heibert (1993), obwohl diese nicht speziell auf die Untersuchung von „Astérix“-Sprachspielen ausgerichtet ist, sondern einen allgemeineren Geltungsanspruch hat. Sie soll hier – mit einigen Modifikationen – übernommen werden⁴⁹. Die Grobgliederung in Komplexe-Text-Spiele (KTS) und Ausdrucksanomalien wird beibehalten. Auf die von Hausmann (1974:17) übernommene Unterteilung in horizontale und vertikale Spiele soll zugunsten einer Knappheit der Darstellung verzichtet werden. Damit fallen auch die von Heibert verwendeten Bezeichnungen für die entsprechenden Sprachspielarten (Amphibolie, Variation usw.) heraus und werden durch die dem Spiel jeweils zugrundeliegenden Beziehungen auf Sprachsystemebene (Polysemie, Homophonie usw.) ersetzt. Von den Subkategorien werden nur die übernommen, die in den untersuchten „Astérix“-Bänden auch tatsächlich auftreten. Die den KTS als Variante zugeordnete Subkategorie der semiotischen Spiele wird, mit Rücksicht auf die hier behandelte Textsorte, aus diesem Zusammenhang gelöst und als übergeordnetes Prinzip verstanden, denn in Comics als semiotisch komplexen Texten sind diese Spielvarianten keine Einzelfälle, sondern finden sowohl im Bereich der KTS als auch in dem der Ausdrucksanomalien statt und überlagern die anderen Sprachspielformen, die also jeweils semiotisch komplex bzw. semiotisch einfach angelegt sind. Diese Unterteilung nimmt auch Rothe (1974:245) vor, dessen Bezeichnungen „textextern“ für aus verbalen und nonverbalen Elementen konstituierte Sprachspiele und „textintern“ für lediglich verbal angelegte aber irreführend sind, da sie von einem rein sprachlichen Textverständnis ausgehen und damit den Schluss nahe legen, die Bilder gehörten nicht zum Text. Wie oben (3.1.1) gezeigt wurde, ist ein derartiges Textverständnis für die theoretische Beschäftigung mit Comics ungeeignet.

⁴⁹ Für eine genaue Darstellung der Klassifikation von Heibert vgl. die Tabellen in Heibert (1993:105).

4.3.3.4 Komplexe-Text-Spiele

Nach Heibert (1993:26) wird bei den KTS mit im Basislexikon einer Sprache verankerten Ausdrücken der Lexeme gespielt, wobei eine bestimmte Form der Mehr- und Doppeldeutigkeit entsteht. Das heißt, im Unterschied zu ein-eindeutigen Normaltexten, bei denen in der *langue* plurivalente Zeichen mithilfe eines disambiguierenden Kontextes auf *parole*-Ebene zu eindeutigen Zeichen werden, und im Unterschied zu fragmentarischen Texten, informatorisch defizienten Sequenzen also, die aufgrund einer fehlenden Ausdifferenzierung nicht-eindeutig sind, zeichnen sich komplexe Texte durch die mehrfache Ausdifferenzierung des Kontextes und damit durch doppelte Eindeutigkeit aus. Durch das Mehr an kontextueller Determination realisiert der Hörer/Leser beide evozierten Inhalte gleichzeitig⁵⁰. Das Funktionieren der doppelten Eindeutigkeit erklärt Heibert mit dem Begriff der Isotopie (ebd., S. 38). Das bedeutet, der Kontext stützt jedes Semem des plurivalenten Zeichens, das im Text aktualisiert werden soll, durch ein isotopes Semem ab. Im Hinblick auf die den KTS zugerechneten, nur marginal behandelten semiotischen Spiele weist Heibert bereits darauf hin, dass zur Ambiguisierung des Kontextes mitunter (v.a. in der Werbung) auch nichtsprachliche Isotopiepeiler eingesetzt werden (ebd., S. 95). Diese Einsicht ist im Zusammenhang mit unserem Untersuchungsgegenstand von größter Relevanz, denn im Comic als semiotisch komplexen Text wird die Isotopie im linguistischen Sinne zur Realisierung der Doppeldeutigkeit häufig in den Bildkode verlagert. Das hat zur Folge, dass in dem Fall die nonverbalen Elemente entscheidend an der Konstituierung des Sprachspiels beteiligt sind, da erst durch sie die Mehrdeutigkeit realisiert werden kann.

Der Reiz für den Rezipienten besteht bei den KTS darin, dass mehrere im Sprachbesitz getrennt gespeicherte Inhalte gleichzeitig abgerufen werden (vgl. ebd., S. 38f.).

4.3.3.4.1 Eigennamen

Das Spiel mit Eigennamen bildet innerhalb der KTS eine Sondergruppe. Bei der Bildung der sogenannten „sprechenden Namen“ werden zwar auch zwei getrennte Inhalte eines Ausdrucks gleichzeitig aktualisiert, doch wird der zweite, symbolische Inhalt hier mit der

⁵⁰ Vgl. zu dieser Darstellung Heibert (1993:28).

indexikalischen Funktion des Eigennamens zur Verweisung auf ein bestimmtes Objekt oder eine Person verbunden (vgl. Heibert, 1993:52).

In der „Astérix“-Serie gehören sprechende Namen zum Grundinventar, sie werden durchgängig für alle Figuren und zusätzlich für einige Objekte verwendet. Dabei sagt der symbolische Gehalt des Namens in vielen Fällen etwas über äußerliche oder charakterliche Merkmale der bezeichneten Person aus, so z.B. bei *Astérix*, *Obélix*, *Agécanonix* und den meisten anderen Bewohnern des gallischen Dorfes. Die Römer dagegen haben i.d.R. Nonsens-Namen, die in keiner symbolischen Beziehung zu ihrem Träger stehen (*Faimoiducuscus*, Tour fr., 12, 1, 2). Sämtliche Namen werden aus Einzelexemen, oft auch aus Lexemsequenzen und ganzen Sätzen gebildet. Bei der Übertragung der Eigennamen in allen fremdsprachigen Fassungen der Serie sind der Phantasie der Übersetzer im Wesentlichen keine Grenzen gesetzt. Beibehalten werden müssen allerdings – wohl auch aus Gründen der Markenidentität – die Namen *Astérix*, *Obélix* und *Idéfix*, die nur grafisch an die zielsprachlichen Normen angepasst werden. Die Namen aller weiteren Protagonisten haben lediglich dem der Serie eigenen Grundprinzip zu entsprechen, wonach die Nationalität der bezeichneten Person an der Namensendung kenntlich gemacht wird. Alle Galliernamen lauten, nach dem Muster *Vercingétorix*, in Anspielung auf den berühmten Keltenfürsten, der 52 v. Chr. die letzte Erhebung gegen die römische Herrschaft anführte (Feige, 2001:42), auf -ix aus. Die Römer bekommen den Suffix -us zugewiesen, die Briten (Bretonen) -ax usw.⁵¹ Diese Endungen sind auch in der deutschen Übersetzung beibehalten worden.

Insgesamt lassen sich nach Grassegger (1985:47ff.) drei Verfahrensweisen im translatorischen Umgang mit den Eigennamen in „Astérix“ aufzeigen: die Null-Übersetzung (*Asterix*, *Obelix*, *Idefix*), die Neubenennung, insbesondere bei den Namen der Gallier, bei der die deutsche Namensgebung entweder am semantischen Gehalt der AS-Benennung orientiert ist (Norm. fr. *Goudurix* → dt. *Grautvornix*) oder an Merkmalen des Namensträgers, die in der Originalbenennung nicht erfasst sind (fr. *Assurancetourix* → dt. *Troubadix*), und die Neuschöpfung ohne semantisch-funktionelle oder pragmatische Bindung an den Originalnamen. Bei letzterer kann der Übersetzer den Spielraum nutzen, der sich aus dem losen oder fehlenden Zusammenhang zwischen dem denotativen Gehalt des Namens und den tatsächlichen Eigenschaften seines Trägers ergibt und nach rein formalistischem Prinzip Wörter, Phrasen, Redewendungen, Zitate usw. finden, deren

⁵¹ Für eine vollständige Auflistung aller Namensuffixe und der dazugehörigen Nationalitäten vgl. Rothe (1974:254ff.).

Schlusssegmente mit dem jeweiligen Nationalitätensuffix homophon oder quasi homophon sind.

Schwierigkeiten bei der Übersetzung der Eigennamen treten nach Aussage von Frau Penndorf (2001:222) nur dann auf, wenn der jeweilige Name an einer späteren Textstelle noch für ein anderes Sprachspiel genutzt wird oder für den Informationsgehalt wichtig ist. Ein solches Beispiel findet sich in „Astérix et les Normands“ (44, 3, 2), wo mit der Homophonie des Lexems „autographe“ und des Namens *Autograf* gespielt und dadurch gleichzeitig der symbolische Gehalt des Namens transparent gemacht wird.



Abb. 36

Die Probleme hinsichtlich der Übersetzung dieses Panels ins Deutsche resultieren aus der unterschiedlichen Struktur beider Sprachen. Die denotative Entsprechung für das französische Wort „autographe“ ist eigentlich „Autogramm“. Da das Schlusssegment dieses Lexems phonetisch aber nicht mit der für die Normannen verwendeten Namensendung -af übereinstimmt, kann es für das Sprachspiel an dieser Stelle nicht eingesetzt werden. Deshalb hat die Übersetzerin auf ein ähnlich klingendes (paronymes) deutsches Lexem zurückgegriffen, das allerdings eine etwas andere denotative Bedeutung hat (Norm dt., 172, 3, 2).



Abb. 37

Der ZT-Abschnitt wirkt zwar durch diesen Kompromiss etwas befremdlich. Aufgrund der phonetischen Ähnlichkeit und des Kontextes dieser Szene wird der Leser aber auf den hier eigentlich referierten Gegenstand schließen können. Und die etwas unglückliche Wortwahl könnte ja auch als Ausdruck des großstädtischen Snobismus 'Grautvornix' aufgefasst werden. Das Bestreben der Übersetzerin, die ästhetische Wirkung des AT so weit als möglich in den ZT zu transportieren, tritt in diesem Abschnitt jedenfalls deutlich zutage. Auch für ausgangskulturelle Anspielungen werden Namen gelegentlich genutzt. Eine Belegstelle dafür findet sich in „Astérix en Corse“ (14, 2, 2 – 14, 4, 1). Mit dem Namen des korsischen Rebellenführers (*Ocatarinetabelatchix*) wird dort Bezug genommen auf einen zum Erscheinungszeitpunkt des Albums in Frankreich bekannten Schlager des ebenfalls aus Korsika stammenden Sängers Tino Rossi mit dem Titel „O Marinella, Tchi Tchi“, was durch einen Lapsus von Astérix (14, 3, 3) offenkundig wird. Diese Anspielung kann in der deutschen Kulturgemeinschaft, wo Tino Rossi weitgehend unbekannt ist, nicht funktionieren. Soll der Witz in ähnlicher Form im ZT erhalten bleiben, muss ein anderer Name gewählt werden, und zwar einer, hinter dem sich der Titel eines bei deutschen Lesern bekannten Liedes verbirgt, das, wenn auch nicht mit Korsika, so doch zumindest mit südlicheren Gefilden assoziiert wird. Mit der Namensgebung „Osolemirnix“ (Cors. dt., 80, 2, 2), die im Übrigen auch den auf einem Versprecher beruhenden Witz analog zum AT erlaubt („Osoledir.../ ... mirnix“, 80, 3, 3 und 4, 1), ist der Übersetzerin das gut gelungen.

4.3.3.4.2 Homonymie und Polysemie

Die auf Homonymie und Polysemie beruhenden Sprachspiele werden innerhalb desselben Abschnitts behandelt, weil es sich dabei um zwei lediglich mehr oder weniger stark ausgeprägte Phänomene auf der Skala lexikalischer Plurivalenz handelt. Die unterschiedlichen Inhalte desselben Formativs haben in der Homonymie-Beziehung keine gemeinsamen Seme, während in der Polysemie-Beziehung ein gemeinsamer Durchschnitt an distinktiven Bedeutungsmerkmalen vorliegt. Die semantische Unverträglichkeit der verschiedenen Sememe eines Lexems als Kriterium für Plurivalenz – und somit für Sprachspielfähigkeit – ist nach Heibert (1993:34) in diesem Sinne graduell abstufbar. Die Unterscheidung zwischen Homonymie und Polysemie ist seiner Auffassung nach deshalb nicht relevant (ebd.).

Das in der Einführung zu den KTS (4.3.3.4) erwähnte Einsetzen von Isotopiepeilern, um die Mehrfachinterpretation zu ermöglichen, geschieht in folgendem auf Polysemie beruhenden Sprachspiel aus „Astérix chez les Helvètes“ (6, 4, 2) über mehrere vorangehende Panels. Nachdem Astérix und Obélix die regulären Träger ihres Chefs Abraracourcix ersetzt haben, kommt es zu einer unhaltbaren Situation, die man nun zu lösen versucht.



Abb. 38

Die auf *langue*-Ebene angelegten Mehrdeutigkeiten von „servir“ und „demi“ und die situativen Voraussetzungen im Text, d.h. die im Handlungskontext enthaltenen sprachlichen und bildlichen Isotopien, lassen zwei Interpretationen der Aussage von Astérix in 6, 4, 2 zu. Die erste („einem halben Chef dienen“) wird von Panel 6, 3, 1 an, sprachlich vorbereitet. Die zweite Satzbedeutung wird gestützt durch die Existenz der festen Wendung „servir un demi“, die kontextfrei nur in der Bedeutung „einen halben Liter Bier servieren“ zu verstehen ist, und durch die Bildinformation (Obélix in Kellnerpose mit dem eigentlich zum Abreiben der Hinkelsteine gedachten Tuch über dem Arm).

Aufgrund der strukturellen Unterschiede zwischen AS und ZS ist es eigentlich nicht möglich, dieses Sprachspiel zu übertragen. Das Ausweichen auf ein inhaltlich anders gelagertes Spiel verbietet sich an dieser Stelle aber durch den engen Zusammenhang mit

der Bildaussage. Deshalb hat die Übersetzerin versucht (Schweiz. dt., 16, 2, 1 – 4, 2), sich mit der Polysemie von „abservieren“ und dem sprachlichen Isotopiepeiler „halbe Portion“ zu behelfen, der die Wahl des Femininums „eine Halbe“ (für einen halben Liter helles Bier) in 16, 4, 2 grammatisch rechtfertigt.



Abb. 39

Es wurde damit zwar eine Lösung gefunden, die sich sowohl in den sprachlichen und bildlichen Kontext der Szene eingliedert und obendrein die spielerische Intention der Autoren bewahrt. Der Satz „Er serviert grad eine Halbe ab“ ist aber, unter anderem durch den Wechsel der grammatischen Kategorie (Adjektiv → Substantiv) und der damit veränderten Schreibung, nur noch schwerlich mit dem Hinweis „halbe Portion“ (16, 3, 1) in Verbindung zu bringen. Der ZT-Formulierung sind die Zwänge des Originals und die

Not der Übersetzerin deutlich anzumerken und die witzige Wirkung bleibt weit hinter der des AT zurück.

Ein ebenfalls auf Polysemie basierendes Sprachspiel, das sich aber aufgrund eines im Französischen und Deutschen ähnlich strukturierten Inhalt-Ausdruck-Verhältnisses, wie es nur selten anzutreffen ist, relativ einfach übersetzen lässt, findet sich in „Astérix et Cléopâtre“ (7, 2, 2).



Abb. 40

Das Lexem „Alexandrin“ ist auch im Deutschen polysem und bezeichnet ebenfalls sowohl die Einwohner von Alexandria als auch das Versmaß. Das Problem bestand hier also lediglich darin, die zur Aktualisierung der Bedeutung „Versmaß“ auf *parole*-Ebene notwendige Isotopie herzustellen und dementsprechend die Aussage von Numérobis (dt. Numerobis) in eben dieses Versmaß zu bringen (Cleo. dt., 135, 2, 2).



Abb. 41

Ein Spiel mit der Homonymie zweier Lexeme findet in der heimlichen Unterredung zwischen Bonemine, der Frau des Chefs, und dem „devin“ statt (Dev. fr., 17, 1, 2). Die gutgläubige Frau versorgt den Seher in seinem Versteck im Wald mit Speisen, aus denen er ihr, wie sie hofft, die Zukunft lesen wird. Unter anderem bringt sie ihm eine gefüllte Gans, die den Anlass zu dem Spiel mit der Homonymie von „farce“, verstanden als „Füllung“ und „Posse“, bietet.



Abb. 42



Abb. 43

Da im Deutschen kein Lexem vorliegt, das beide hier aktualisierten oder zumindest ähnliche Bedeutungen abdeckt, wurde der Sprachwitz im ZT von dem Spiel mit Homonymie auf ein im deutschen Kulturraum bekanntes Sprichwort verlagert („Voller Bauch studiert nicht gern“), dem durch die kontextuelle Anpassung, d.h. in diesem Fall die inhaltliche Verschiebung, verbunden mit einem Reim, ein besonderer Reiz verliehen wird (Seher dt., 29, 1, 2). So kann die humoristische Wirkung des AT, wenn auch mit anderen Mitteln, im ZT bewahrt und der kommunikativen Intention der Autoren Genüge getan werden.

4.3.3.4.3 Homophonie

Während es sich bei homonymen und polysemen lexikalischen Einheiten, wie gezeigt wurde, jeweils um ein und dasselbe Formativ handelt, das zwei Inhalte repräsentiert, sind homophone und paronyme Lexeme lediglich ähnliche Ausdrücke, die aber analog

komplexe Texte bilden können. Bei Homophonen ist die phonetische Komponente der Ausdrucksseite identisch und ermöglicht so die unmittelbare Assoziation zu dem grafisch abweichenden Ausdruck und seiner Bedeutung. Homophonie lässt sich noch einmal unterteilen in eine lexikalische und eine syntagmatische Variante (vgl. Grassegger, 1985:20). Bei letzterer sind die gleichlautenden Sequenzen je nach semantischem Gehalt unterschiedlich zu segmentieren. Spiele mit Homophonie sind in „Astérix“ besonders zahlreich. Die Autoren machen sich dabei die im Französischen stark ausgeprägte Diskrepanz zwischen phonetischer und grafischer Sprachebene zunutze.

Ein auf lexikalischer Homophonie beruhendes Spiel bspw. wird mit dem vermeintlichen Namen des Volksstammes getrieben, dem Astérix und Obélix auf ihrer „großen Überfahrt“ (Titel der deutschen Übersetzung) begegnen. Die Aktualisierung beider Inhalte („Spuren“ und der Verweis auf eine ethnische Gruppe) in der Formulierung „sans laisser de thraces derrière vous“ (Trav. fr., 26, 1, 2) wird hier ermöglicht durch die sprachliche Isotopie auf der vorhergehenden Seite (25, 4, 2) und die Verwendung der lexikalisierten Wendung „laisser des traces“ mit der entsprechenden Bedeutung „Spuren hinterlassen“.



Abb. 44

Aufgrund der in dieser Form nicht vorhandenen Konstellation auf *langue*-Ebene im Deutschen nimmt die Übersetzerin eine inhaltliche und spieltechnische Verschiebung vor. Der von ihr gewählte Ausdruck „Griechen“ zur Bezeichnung des Volksstamms (Überf. dt., 37, 4, 2) erlaubt im Panel 38, 1, 2 das Spiel mit der Paronymie bzw. dem Reim „Griechen“/ „verkriechen“.



Abb. 45

Zusätzlich zur Bewahrung der sprachspielerisch-witzigen Wirkung im Rahmen des vorgegebenen nonverbalen Kontextes gelingt der Übersetzerin mit der Wahl des Ausdrucks „Griechen“ auf Seite 37 eine inhaltliche (geografisch determinierte) Verknüpfung zu den von Astérix und Obélix im selben Zusammenhang erwähnten „Kretern“.

Im Bereich der syntagmatischen Homophonien wird die Transparenz der Mehrdeutigkeit i.d.R. durch die schriftliche Vorgabe des Textes beeinträchtigt. Zur Aktualisierung der zweiten Interpretationsmöglichkeit – und damit zur Herstellung des Sprachspiels – muss die Isotopie als Verbindungsglied deshalb besonders deutlich wahrzunehmen sein. So wird

im folgenden Beispiel aus „Le domaine des dieux“ (20, 4, 1) die zweite Bedeutung der homophonen Sequenz „parler sèchement à un Numide“ erst durch das in der ursprünglichen Bedeutung seiner Grundform „sec“ antonymische Element „sèchement“ erkennbar. An dieser Stelle greifen im Französischen zwei Sprachspiele ineinander. Das Spiel mit der Polysemie von „sec“ (hier in der adverbialen Ableitung „sèchement“) bildet einerseits die Grundlage für die Aktualisierung beider Inhalte der homophonen lexikalischen Sequenz, wird aber andererseits wiederum erst durch letztere transparent.



Abb. 46

Zusätzlich wird die Quasi-Homophonie „Numide“/ „humide“ durch den Einsatz des unbestimmten maskulinen Artikels zu einer vollständigen syntagmatischen Homophonie und damit für den französischen Leser leichter wahrnehmbar.

An der Übertragung dieses Sprachspiels in den ZT (Trab. dt., 86, 4, 1) zeigt sich, dass die bildlichen Darstellungen, trotz der Zwänge, die sie dem Übersetzer mitunter auferlegen, auch einen Anhaltspunkt für die zielsprachliche Formulierung bilden können.



Abb. 47

Der Ausdruck „Numide“ wurde hier mit Bezug auf die im Bild (vorangehendes Panel) gezeigte Hautfarbe der betreffenden Person generalisierend mit „Schwarzer“ wiedergegeben. Durch die Wahl des Lexems „weismachen“ kann so, analog zum AT eine antonymische Beziehung hergestellt werden, die auf der partiellen Homophonie⁵² von „weiß“ und „weismachen“ beruht. Der sich im ZT ergebende Kontrast *schwarz/weiß* entspricht also formal der im AT hergestellten Oppositionsbeziehung *sec/humide* und steht ebenso im Zusammenhang zur bildlichen Darstellung. Das komplexe Sprachspiel im AT wurde also durchaus wirkungsäquivalent wiedergegeben und gliedert sich hervorragend in den Informationsfluss ein.

4.3.3.4.4 Paronymie

Im Gegensatz zu Homophonen ist die lautliche Seite des Ausdrucks bei Paronymen nicht identisch, sondern nur mehr oder weniger ähnlich. Die größte Ähnlichkeit besteht zwischen den sogenannten Minimalpaaren, die sich nur in einem Phonem unterscheiden (etwa „Tisch“/„Fisch“). Bei ihnen handelt es sich nach Heibert (1993:39) um eine noch assoziationsstabile Stufe der Paronymie. Grassegger (1985:20) unterteilt die Gruppe der Paronyme in Quasi-Homophone, die eines oder mehrere unterschiedliche Phoneme in Sequenzen gleicher Phonemzahl aufweisen und zu denen somit auch die Minimalpaare gehören, und in partielle Homophone, d.h. zwei Lexeme mit unterschiedlicher Phonemzahl, deren zahlenmäßig übereinstimmende Phonemsequenz homophon oder quasi-homophon ist (z.B. „Urlaub“/„Laub“).

Dass die Grenzen zwischen den verschiedenen Formen von Paronymie aber relativ fließend sind und im Comic aufgrund des flächenmäßig eingeschränkten Sprachkodes doch eher auf die assoziationsstabilen, d.h. auch ohne umfangreiche kontextuelle Hinweise verständlichen Spielarten zurückgegriffen wird, zeigt das folgende Panel (10, 3, 1) aus „Astérix et les Goths“, in dem sämtliche Varianten von Paronymie für insgesamt vier Sprachspiele eingesetzt werden, die in einem inhaltlichen Zusammenhang zum Kontext der Episode, insbesondere zur bildlichen Darstellung (Druiden) stehen.

⁵² Zur Erläuterung der Begriffe „Quasi-Homophonie“ und „partielle Homophonie“ vgl. Grassegger (1985:20) und 4.3.3.4.4 „Paronymie“.



Abb. 48

Im Übrigen weisen die Autoren hier in der Panelüberschrift („calembours“) auf Metaebene auf ihre sprachspielerische Intention hin. Die intendierte formale Besonderheit der Szene wird außerdem grafisch durch die besondere Kolorierung des Panels und den fehlenden Hintergrund hervorgehoben.

In der deutschen Übersetzung (Got. dt., 10, 3, 1) wird versucht, dem Reichtum an Sprachwitz in diesem Panel durch die Bildung des Neologismus’ „Kelt“ für ein Trinkgefäß analog zu „Römer“ zu genügen, mit dem also ein ähnlich plurivalentes Zeichen (Bezeichnung für einen Volksstamm resp. ein Trinkgefäß) erzeugt wird. Zudem findet die Wortschöpfung ihre formale Berechtigung in der Paronymie mit dem tatsächlich existierenden Gefäß „Kelch“. Gleichzeitig wird über den Ausdruck „Kelten“ in seiner lexikalisierten Bedeutung der Zusammenhang zu den im Bild dargestellten Druiden, ähnlich wie im AT, hergestellt. Auf diesem Neologismus bauen die drei Sprachspiele im ZT auf, wobei zweimal mit der künstlich hergestellten Homonymie von „Kelten“ und einmal mit der Paronymie „Kelt“/„Kelch“ in Verbindung mit einem Reim gespielt wird.



Abb. 49

Fußnote: * Trinkgefäß. Entspricht dem bekannten „Römer“.

Durch die Verlagerung auf andere Sprachspieltechniken im Zusammenhang mit der Wortschöpfung im ZT wird eine funktionelle Entsprechung zum AT hergestellt. Die einzige Einschränkung, die hinsichtlich der Qualität dieser Übersetzung gemacht werden muss, betrifft die unumgängliche Erläuterung in der Fußnote, ohne die der Witz des gesamten Panels am Unverständnis des deutschen Lesers scheitern würde. Der Humor dieser Szene ist für den ZT-Rezipienten also nur noch mittelbar, über den Umweg der Erklärung vollständig zu erfassen.

Ähnlich wie mit „calembours“ (s. oben) wird auch in folgendem Beispiel aus „Le devin“ (30, 4, 2) die spielerische Absicht der Autoren metasprachlich thematisiert.

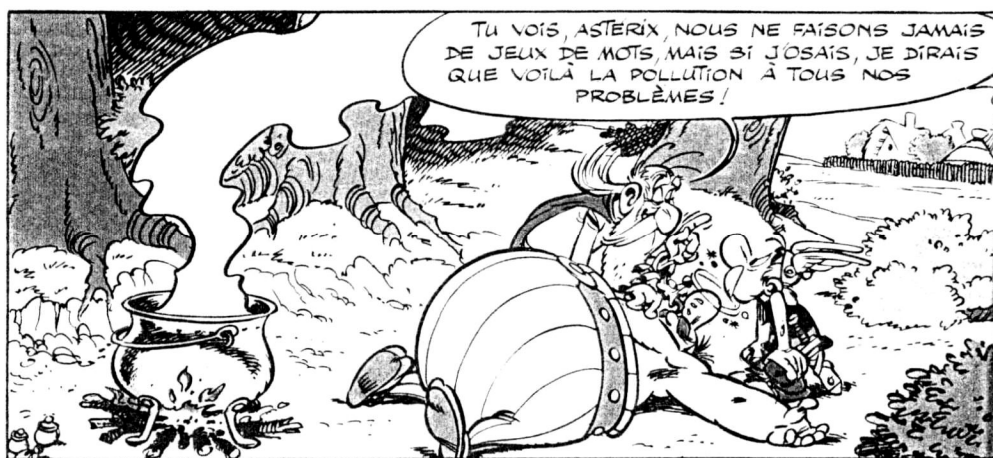


Abb. 50

Ohne diesen Hinweis könnte das Sprachspiel mit dem Minimalpaar „pollution“/„solution“ im AT leicht übersehen werden. Durch den Austausch nur eines Phonems resp. Graphems und die syntaktische Nähe zum Bestandteil der üblichen Kollokation „problèmes“ als Isotopiepeiler ist es denkbar, dass der französische Rezipient beim Lesen fast automatisch „solution“ einsetzt. Die Bedeutung von „pollution“ indessen wird durch die sprachlichen Hinweise und die bildlichen Darstellungen vom Beginn der Szene an (Dev. fr., 30, 2, 1), in der Panoramix aus strategischen Gründen ein anscheinend gefährliches Gebräu anrührt, bis zum betreffenden Panel selbst gestützt, in dem Obélix, der trotz der Warnung von Panoramix der Versuchung nicht widerstehen konnte, den aus dem Kessel aufsteigenden Dampf zu schnuppern, vom Geruch der Mischung überwältigt, reglos am Boden liegt. Eben diese grafisch dargestellte Information wird von der Übersetzerin als Ausgangspunkt für die zielsprachliche Formulierung genutzt (Seher dt., 42, 4, 2).



Abb. 51

Das Bild ermöglicht hier die Aktualisierung der wörtlichen Bedeutung von „umwerfend“. Das im deutschen Sprachgebrauch aber nur im übertragenen Sinne gebrauchte Adjektiv wird beim Lesen sicherlich zuerst in dieser metaphorischen Bedeutung verstanden, die sich zusätzlich durch die typische Kollokation im syntaktischen Umfeld („Idee“) bestätigt. Auch im ZT ist der ebenfalls übernommene metasprachliche Hinweis auf das Spiel mit den unterschiedlichen Bedeutungen also hilfreich. Durch die leichte inhaltliche und die spieltechnische Verschiebung vom Paronymie-Spiel im AT auf das Spiel mit der Polysemie eines Lexems im ZT kann die humoristische Wirkung an dieser Stelle mit Blick auf die kommunikative Funktion des Gesamttextes erhalten werden. Die Verbindung der verbalen Information zum Bild ist in der Übersetzung sogar noch enger als im AT, da in der Grafik ja zuerst auffällt, *dass* Obélix am Boden liegt (dass er also „umgeworfen“ ist) und das *Warum* (der betäubende Geruch) erst aus dem Kontext erschlossen werden muss.

4.3.3.4.5 Lexienspiele

Eine Variante und eine große, wichtige Gruppe der KTS stellen nach Heibert (1993:50) die Lexienspiele dar. Dabei handelt es sich um Spiele mit konventionell gebundenen Lexemsequenzen mit im Basislexikon der jeweiligen Sprache verankerter Inhaltsebene (vgl. ebd.), meist idiomatischen Wendungen⁵³. Die Gesamtbedeutung einer solchen festen Wendung ist eine andere als die Summe der Einzelbedeutungen ihrer verschiedenen Bestandteile (vgl. Koller, 1977:12). Ihre Zuordnung zu den KTS berechtigt sich dadurch, dass die Spiele mit derartigen Lexemsequenzen eine ähnliche semantische Situation nutzen wie die Spiele mit plurivalenten Einzelllexemen (vgl. Heibert, ebd., S. 19). Auch hier besteht der Witz in der durch Isotopien im Kontext ermöglichten gleichzeitigen Aktualisierung zweier Inhalte, nämlich einerseits der übertragenen, d.h. eigentlichen Bedeutung der Lexemsequenz und andererseits der wörtlichen (uneigentlichen) Bedeutung, die sich aus der Summe ihrer einzelnen Elemente ergibt. Das Spiel beruht, im Unterschied zur spielerischen Mehrfachauslegung von Einzelllexemen, aber nicht auf im Sprachsystem angelegter Plurivalenz, denn lexikalisiert ist bei den Redensarten ja nur die jeweilige eigentliche Bedeutung. Vielmehr ist es die semantische Irregularität idiomatischer Lexemverbindungen, die im Zusammenhang mit einem entsprechenden Kontext verschiedene Lesarten zulässt (vgl. Grassegger, 1985:59). Auch Koller (1977) weist auf diese Besonderheit idiomatischer Wendungen hin, deren Gesamtbedeutung sich nicht aus einem Additionsvorgang ableiten lässt, sondern erst aus einer Synthese entsteht (ebd., S. 11f.). Je nachdem, ob die Bedingung zum Transparentmachen der zweiten (wörtlichen) Interpretationsmöglichkeit im Sprach- oder im Bildkode durch entsprechende Isotopien erfüllt wird, kann man auch hier zwischen semiotisch komplexen und semiotisch einfachen Spielen unterscheiden.

Wie das Spiel mit der Redewendung „passer une nuit blanche“ in „Le bouclier Arverne“ (38, 4, 3) zeigt, kann das Bild – hier zusätzlich zum verbalen Hinweis in der Panelüberschrift – auch dann die wörtliche Bedeutung eines Idioms stützen, wenn es diese nicht im positiven Sinne aktualisiert, sondern vielmehr einen Kontrast zu ihr bildet. Durch die Darstellung des Kohlenhaufens im Bild wird auf semiotischer Ebene eine Antonymie

⁵³ Neben idiomatischen Wendungen zählt Heibert (1993) zu den Lexien oder Lexemsequenzen auch Lexemzusammensetzungen wie Komposita, präpositionale Fügungen, bekannte Titel aus Literatur, Film, Malerei etc. und Zitate. Da die Grenzen zwischen Lexemzusammensetzungen und Einzelllexemen, insbesondere bei den Komposita, nur schwer genau festzulegen sind und es sich bei Filmtiteln, Zitaten usw., die in dieser Arbeit ohnehin unter der Überschrift „Kulturspezifik“ besprochen werden, i.d.R. nicht um lexikalisierte Sequenzen handelt, werden hier nur die Spiele mit festen Redewendungen berücksichtigt.

zwischen dem Merkmal *schwarz* und der ursprünglichen Bedeutung des Einzellexems „blanc“ als Bestandteil der Wendung „passer une nuit blanche“ aufgebaut. Dieser kontrastierende Kontext ermöglicht erst die wörtliche Auslegung der eigentlich „schlaflosen Nacht“ als „weiße Nacht“.



Abb. 52

Eine formal-stilistisch äquivalente Übersetzung dieses Panels müsste nun darin bestehen, eine deutsche Redensart zu wählen, die im übertragenen (eigentlichen) Sinn zur Handlung passt und aus deren wörtlicher Auslegung sich ebenso ein Kontrast zu der im ZT gleichbleibenden bildlichen Darstellung ergibt. Eine idiomatische Wendung, die diesen Anforderungen gerecht würde, konnte von der Übersetzerin offenbar nicht gefunden werden. Deshalb verlagert sie die im AT hergestellte oppositionelle Beziehung (*schwarz/weiß*) durch Verwendung des Idioms „schwarz sehen“ auf eine semantische Übereinstimmung (*schwarz/schwarz*) (Arv. dt., 108, 4, 3). Der Kontrast im AT wird somit zu Identität im ZT.



Abb. 53

Spillner (1980) bezeichnet dieses Ergebnis als eine „stilistisch parivalente Übersetzung“ (ebd., S. 79). Die eingesetzte Technik ist zwar dieselbe wie im AT, d.h. es wird eine Redewendung genutzt, deren wörtliche Interpretation durch das Bildelement *Kohlenhaufen* gestützt werden kann. Durch den fehlenden Kontrast im ZT wird aber ein, wenn auch witziger, d.h. gleichwertiger, so doch nicht gleichartiger Effekt wie im AT ausgelöst (vgl. dazu auch Spillner, ebd.). Die Vermittlung der sprachspielerischen Intention, der kommunikativen Funktion dieser AT-Passage, gelingt der Übersetzerin dank der Verschiebung auf semantisch-stilistischer Ebene allerdings gut. Die auf der Doppeldeutigkeit beruhende erheiternde Wirkung bleibt für den ZT-Leser erhalten. Besonders augenfällig und erheiternd wird das Spiel mit mehrfach auslegbaren Redewendungen bei komprimierter Anhäufung letzterer innerhalb desselben Textabschnitts. Die sprachspielerische Wirkung wird dabei häufig durch eine Aneinanderreihung von idiomatischen Wendungen verstärkt, deren teilweise identischen lexematischen Bestandteile in ihrer wörtlichen Bedeutung einem gemeinsamen semantischen Feld angehören. Diese semantische Beziehung zwischen den einzelnen Redewendungen macht allein schon deren wörtliche Interpretationsmöglichkeit transparent. In den meisten Fällen wirkt aber zusätzlich das Bild als Isotopiepeiler, so auch in den zwei besonders umfangreichen und witzigen Vorkommensstellen dieser Spielvariante in „Le combat des chefs“ (10, 3, 1 – 10, 4, 3) und „Astérix le Gaulois“ (41, 2, 1- 42, 1, 3).



Abb. 54



Abb. 55

Im ersten Beispiel, in dem wieder ein metasprachlicher Hinweis auf die sprachspielerische Absicht erfolgt (in der Sprechblase des siebten Legionärs), sind alle Redewendungen an das semantische Feld *Botanik* angelehnt, während die idiomatischen Wendungen der zweiten Belegstelle durchgängig Lexeme mit dem Bedeutungsmerkmal *haarig* enthalten. Durch die kontextuelle Einbettung, insbesondere durch die bildlichen Darstellungen, wird in beiden Beispielen die wörtliche Bedeutung der jeweiligen Wendungen offenbar, die sich im metaphorischen Sinn aber ebenfalls in den Handlungsverlauf eingliedern und zur Kohärenz der Dialoge beitragen.

Diese Konstellation bildete gewissermaßen den Forderungskatalog für die Übersetzerin im Hinblick auf die Übertragung der beiden Textabschnitte. Das heißt, die zielsprachlichen Idiome mussten sich erstens hinsichtlich der wörtlichen Bedeutung mindestens eines ihrer lexematischen Bestandteile in das semantische Feld *Botanik* resp. *Haar* einordnen lassen, um der bildlichen Information zu entsprechen. Und sie mussten zweitens in ihrer metaphorischen Bedeutung in die jeweilige Szene passen. Die in den vorliegenden Ehapa-Übersetzungen gewählten deutschen Ausdrücke erfüllen diese Anforderungen und tragen somit sowohl zur Textkohärenz als auch zur Realisierung der sprachspielerischen Intention der Autoren im ZT bei (Kampf dt., 20, 3, 1 – 20, 4, 3 bzw. Gall. dt., 49, 3, 1 – 50, 1, 3).



Abb. 56



Abb. 57

Der explizite Hinweis auf die Sprachspiele im „Combat des chefs“ („jeux de mots“, 10, 3, 1) wird im entsprechenden ZT-Abschnitt durch einen weiteren Bezug auf das zugrundeliegende semantische Feld ersetzt („Schrebergärtner“, Kampf dt., 20, 3, 1), was die witzige Wirkung dieses Panels aber nicht mindert.

Im Hinblick auf das enge Zusammenspiel von verbalen und nonverbalen Elementen stellt das Panel 42, 1, 2 aus „Astérix le Gaulois“ ein besonderes Übersetzungsproblem. Die französische Redewendung „avoir un poil dans la main“, die sich im übertragenen Sinn auf die Arbeitsunwilligkeit des Druiden bezieht, wird hier ihrer wörtlichen Bedeutung entsprechend von Astérix, der in eine seiner Handflächen zeigt, gestisch unterstrichen. Der Zusammenhang zur Bildinformation muss auch in der zielsprachlichen Formulierung enthalten sein, da das Panel sonst seine Kohärenz verliert. Dies wird in der vorliegenden

Übersetzung der „Asterix“-Werkedition von Ehapa, wenn auch unter Verlust der inhaltlichen Verknüpfung mit der Aussage des Druiden, durch die Ausdehnung der Äußerung Asterix' über zwei Panels erreicht, die sowohl den Bezug auf das in 50, 1, 2 gezeigte Objekt (die Hand) als auch eine weitere Redewendung aus dem Wortfeld *Haar* enthält. Gerade in Verbindung mit dieser guten ZT-Lösung wirkt der orthografische Fehler in 50, 1, 3 („... das die Römer stets am Ende Haare lassen!“) besonders störend.

4.3.3.5 Ausdrucksanomalien

Die Ausdrucksanomalien bilden nach der Klassifikation von Heibert (1993) die zweite große Gruppe der Sprachspiele. Es handelt sich dabei um bestimmte Formen neuer, im Basislexikon so nicht vorhandener Ausdrücke, deren Inhaltsebene aber eindeutig zu interpretieren ist (vgl. ebd., S. 26). Aufgrund der Ausrichtung der von Heibert festgelegten Subkategorien⁵⁴ auf definitorisch relativ eng eingegrenzte Erscheinungen und der damit verbundenen Einschränkungen im Hinblick auf unseren Untersuchungsgegenstand werden diese nur in ihrem grundlegenden Ansatz übernommen und in den Kategorien „Neologismenbildungen“, „Intralingualspiele“ und „Interlingualspiele“ zusammengefasst.

4.3.3.5.1 Neologismenbildungen

In den „Astérix“-Bänden dienen Neologismen häufig dazu, eine vermeintliche diachrone Varietät der französischen Sprache in den Text zu bringen, die dem (fiktiven) historischen Kontext auf witzige Weise entspricht. Eine solche Wortschöpfung liegt in „Le domaine des dieux“ (5, 3, 3) vor.

⁵⁴ Vgl. die Tabellen in Heibert (1993:105).



Abb. 58

Der Neologismus „amphoreville“ wird hier nach dem Muster „bidonville“ gebildet. Der Witz besteht dabei darin, dass die metaphorische Verwendung von „bidon“ in dem existierenden Ausdruck durch die materielle Beschaffenheit des Behältnisses, die dem in Slums i.d.R. eingesetzten „Baumaterial“ (Wellblech) entspricht, motiviert ist, eine „amphore“ aber eben dieses für den übertragenen Gebrauch entscheidende Merkmal nicht aufweist. Mit der Ersetzung des Lexembestandteils „bidon“ in seiner übertragenen Bedeutung durch die Bezeichnung für ein antikes Behältnis erfolgt gleichzeitig eine Aktualisierung seiner wörtlichen Bedeutung, wodurch dieses Sprachspiel in die Nähe der KTS (vgl. den vorangehenden Abschnitt) rückt. Damit das Spiel funktioniert, die französischen Rezipienten also den Bildungsmechanismus und das zugrundeliegende Lexem erkennen, erfolgt der Hinweis auf die „bidons“ in ihrer wörtlichen Bedeutung in einer Fußnote im Bild.

Da im Deutschen für den entsprechenden Sachverhalt kein Lexem existiert, das als Grundlage für eine ähnliche Wortschöpfung bzw. ein anderes Sprachspiel dienen könnte, und das Ausweichen auf einen anderen Inhalt aufgrund der bildlichen Vorgaben und der Bedeutung dieses Panels für das Verständnis der weiteren Handlung nicht möglich ist, hat die Übersetzerin an dieser Stelle auf die Übertragung des Sprachspiels verzichtet (Trab. dt., 71, 3, 3). Die für den Blocktext im Zusammenhang mit dem Spiel im AT freigestellte Fläche wurde mit einer redundanten, der bildlichen Darstellung entsprechenden Information gefüllt.



Abb. 59

Zum Verlust eines Sprachspiels kommt es in der Übersetzung desselben Albums auch an einer anderen Stelle. Die Wortschöpfung „impliable“ (Dom. D. fr., 27, 4, 2), die den Gegebenheiten des antiken Kontextes angepasst ist und durch die Darstellung des bezeichneten Objektes im Bild sowie die antonymische Beziehung zu ihrem modernen Pendant „dépliant“ mit diesem assoziiert werden kann, wird in der deutschen Version neutral durch „Prospekt“ wiedergegeben (Trab. dt., 93, 4, 2). Dadurch bleibt die Textstelle im ZT zwar kohärent, aber das Panel verliert seinen Witz. Eine bessere Lösung, d.h. eine, die der kommunikativen Funktion des AT gerecht wird, konnte im Rahmen der durch die Bildvorgabe und die Handlung begrenzten Möglichkeiten offenbar nicht gefunden werden. Dass die Neologismenbildungen für die Übersetzung ein besonderes Problem darstellen und oft gar nicht übertragen werden können, hängt zum einen sicherlich damit zusammen, dass sie nicht völlig frei erfolgen, sondern, um dem französischen Leser das Erkennen der sprachspielerischen Intention überhaupt zu ermöglichen, immer ein bestimmtes ausgangssprachliches Formativ mit seinem jeweiligen Inhalt zur Grundlage haben, auf das sie sich beziehen bzw. an dessen Wortbildungsmuster sie angelehnt sind. Zum zweiten treten die Neologismen, im Gegensatz zu den KTS, im Text unvermittelter und punktueller, d.h. ohne eine über mehrere Panels erfolgende kontextuelle Vorbereitung auf, die der Übersetzer für die ZT-Formulierung nutzen könnte.

Derartige Verluste im Mikrobereich einzelner Panels werden jedoch in den Ehapä-Übersetzungen, wie oben bereits erläutert (4.3.2.3), mittels des Verfahrens der versetzten Äquivalenz auf der Ebene des Gesamttextes systematisch ausgeglichen. Beispiele für kompensatorisch eingesetzte Sprachspiele finden sich in allen deutschen „Asterix“-Alben. In „Asterix der Gallier“ (5, 1, 2) etwa wird das üblicherweise mit Cäsar in Verbindung gebrachte „Ave“ zu einem durch die Paronymiebeziehung und den Kontext (Vercingétorix

wirft Cäsar seine Waffen nicht *zu* Füßen, sondern *auf* die Füße) gerechtfertigten „Auvee!“. Ein weiteres ausgleichschaffendes Sprachspiel findet in jedem Album, nämlich bei der stets identischen Vorstellung „einiger Gallier“ (Überschrift in der deutschen Übersetzung) statt. Der im AT neutral als der „inséparable ami d’Astérix“ beschriebene Obélix wird in der deutschen Fassung zu seinem polysemen „dicksten Freund“, was inhaltlich einerseits der Originalbeschreibung entspricht, zusätzlich aber auf die charakteristische Leibesfülle der Figur verweist.

4.3.3.5.2 Intralingualspiele

Mit dem Begriff „Intralingualspiele“ sollen sämtliche in den französischen „Astérix“-Alben enthaltene, von der Norm der Standardsprache abweichende phonetische, lexikalische und syntaktische Besonderheiten bezeichnet werden, die innerhalb des französischen Sprachsystems angesiedelt sind. Diese Normverstöße werden von den Autoren absichtsvoll zur Erreichung einer komischen Wirkung eingesetzt, etwa im Bezug auf die Charakterisierung von Personen oder als regional-kulturelle Bezüge. Zu dieser Spielform gehören bspw. durch momentane Handicaps (Trunkenheit, ausgeschlagene Zähne usw.) hervorgerufene phonetische Verzerrungen, bewusst fehlerhafte Formulierungen und die Verwendung umgangssprachlicher und insbesondere regionaler Varianten.

Das Spiel mit dem Arvernerakzent in „Le bouclier Arverne“, dessen phonetisches Charakteristikum hier grafisch wiedergegeben wird, ermöglicht neben zahlreichen witzig entstellten Ausdrücken wie „perchonnage“ (16, 1, 1) oder „hélache“ (17, 1, 1) auch ein auf Homophonie basierendes Sprachspiel (16, 4, 1 und 2).



Abb. 60

Das Spiel mit der reinen (semantisch nicht akzentuierten) Ausdrucksanomalie ist für die Übersetzung relativ unproblematisch, wie die entsprechenden Panels des ZT zeigen (z.B. 86, 1, 1 und 2), in denen die phonetische Verschiebung [s] → [ʃ] einfach auf die deutsche Aussprache übertragen wird. Der mit dieser Besonderheit verbundene komische Effekt bleibt so in der zielsprachlichen Fassung erhalten. In dem Fall aber, wo es zu einer Vermischung zweier Spielarten kommt und die aus der Lautverschiebung resultierende Homophonie zweier Ausdrücke [ʃu] für ein KTS genutzt wird⁵⁵, ergibt sich für die Übersetzung die für diese Spielform typische Hürde der zwischeneinzelsprachlichen Unterschiede im Inhalt-Ausdruck-Verhältnis des sprachlichen Zeichens. Mit der Verwendung der Lexeme „Fleiß“ und „Fleisch“ im Zieltext wurde jedoch eine formal äquivalente Übersetzung geschaffen, die den Witz des AT vollständig bewahrt (Arv. dt., 86, 4, 1 und 2).



Abb. 61

Der Hinweis auf den von der Frau Alambix' tatsächlich gemeinten Inhalt, der im Original durch das grammatische Paradigma („hibou, caillou, genau,...“) gegeben wird, erfolgt in der deutschen Fassung durch das phonetisch angepasste Sprichwort „Ohne Fleisch kein Preisch“, wodurch der Szene eine zusätzliche Komik verliehen wird.

Auch die belgische Variante des Französischen, die den gesamten Band „Astérix chez les Belges“ sprachparodistisch durchzieht, findet in der deutschen Übersetzung („Asterix bei den Belgiern“) eine Entsprechung. Die für den ZT gewählte dialektale Einfärbung vermag zwar bei den deutschen Lesern sicherlich nicht dieselben Assoziationen auszulösen wie die Sprachklischees im Bezug auf die Belgier beim französischen Rezipienten. Immerhin kann aber durch die ebenfalls von der Hochsprache abweichende Redeweise auch im ZT ein witziger Effekt erzielt werden.

⁵⁵ Auf die Existenz solcher Mischformen weist Heibert (1993:92) ebenfalls hin.

4.3.3.5.3 Interlingualspiele

Die Interlingualspiele bilden das fremdsprachlich basierte Pendant zur vorigen Kategorie. Bei Rothe (1974) werden sie als „Einbruch fremder Sprachsysteme“ (ebd., S. 241) bezeichnet. Die Anomalie im Bezug auf die ausgangssprachliche Norm ergibt sich aus der Verwendung phonetischer, lexikalischer, idiomatischer, syntaktischer und mitunter auch grafischer Besonderheiten anderer Sprachen. Derartige Spiele treten in den verschiedenen „Astérix“-Alben, vornehmlich in den sogenannten „Nationalbänden“⁵⁶, recht häufig auf. Im Hinblick auf die Übersetzung ist zu bedenken, dass auch die ZS – als Fremdsprache für die Angehörigen der Ausgangskultur – für Interlingualspiele im AT genutzt werden kann. Handelt es sich um das Spiel mit Elementen einer dritten Sprache, kommt es i.d.R. nicht zu größeren Übersetzungsproblemen, da alle Sprachen mehr oder weniger unterschiedlich strukturiert und Normverstöße bei ihrer Vermischung quasi vorprogrammiert sind. Einschränkend wirkt sich jedoch in dieser Hinsicht ein engerer Verwandtschaftsgrad zwischen der ZS und der für das betreffende Spiel genutzten Sprache aus, wie die Panels 8, 3, 1 – 8, 4, 2 aus „Astérix chez les Bretons“ und ihre Übersetzung (Brit. dt., 76, 3, 1 – 76, 4, 2) zeigen.

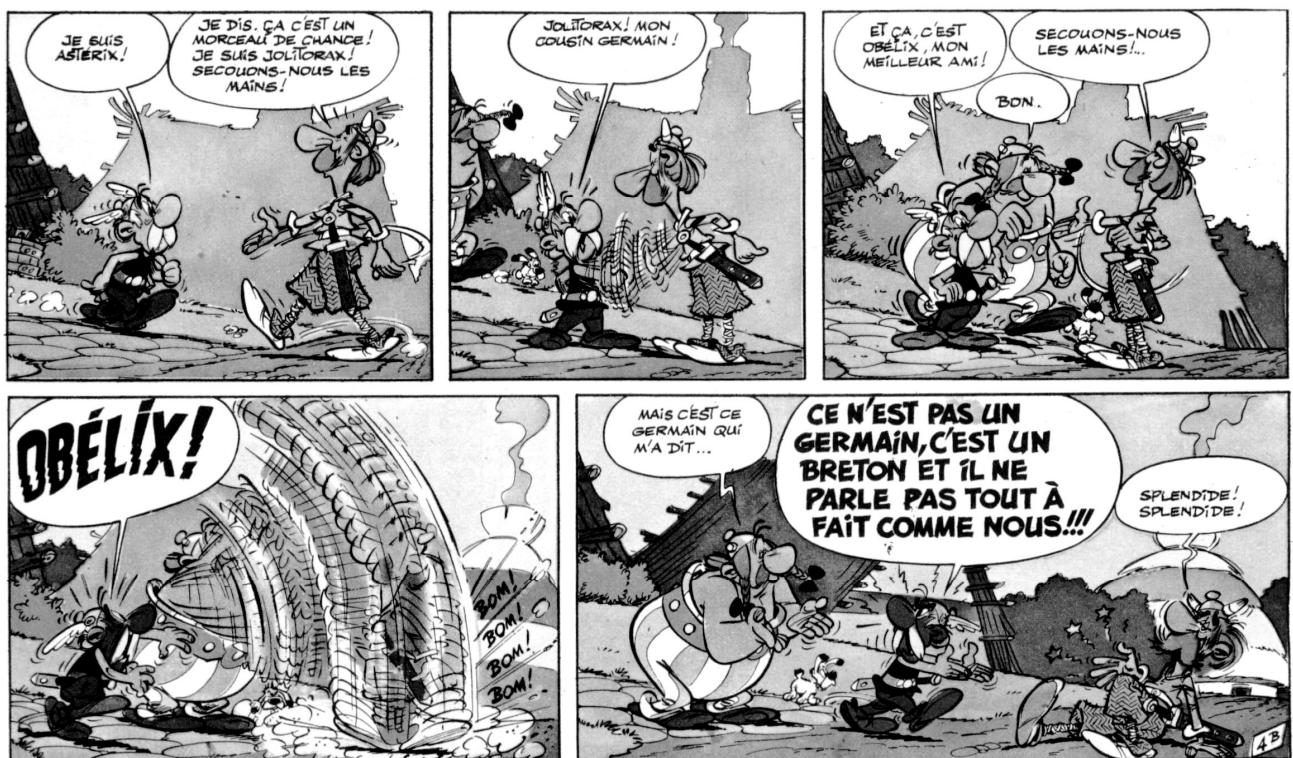


Abb. 62

⁵⁶ Der Begriff wird von Penndorf (2001:223) übernommen.



Abb. 63

Die Übersetzung des an das englische Idiom „a piece of luck“ angelehnten „ça c'est un morceau de chance“ wirkt im Deutschen ebenfalls komisch, da die wörtliche Übernahme aus dem Englischen ebenso wie im AT gegen die sprachliche Norm verstößt. Die Wendung „shake hands“ dagegen hat eine wörtliche deutsche Entsprechung mit demselben Inhalt, deren Verwendung hier keineswegs befremdlich, d.h. in dem Fall komisch erscheint. So geht zum einen das Interlingualspiel in Panel 76, 3, 1 selbst verloren. Zum anderen – und das ist gravierender – wird der ZT dadurch an dieser Stelle inkohärent. Die im Bild gezeigte Reaktion von Obelix (76, 4, 1) ließe sich noch durch eine Missinterpretation des graduell abstufbaren Verbs „schütteln“ erklären. Die Äußerung von Asterix im folgenden Panel (76, 4, 2) dagegen hat zwar eine generelle Gültigkeit, passt aber nicht in den Kontext, da sie im Widerspruch zu der durchaus normgerechten Aufforderung von Teefax in 76, 3, 3 steht. Derartige Übereinstimmungen zwischen zwei Sprachen sind aber selbst bei engerer Verwandtschaft relativ selten. Dementsprechend können im weiteren Verlauf der Unterhaltung zwischen Teefax, Asterix und Obelix in den „Britten“ noch zahlreiche lustige Effekte durch die Übernahme syntaktischer und idiomatischer Besonderheiten des Englischen erzielt werden, z.B. „Ich erbitte Eure Verzeihung?“ (77, 1, 3) und „Ich bin entzückt, ich bin sicher, zu gehen in dein Haus.“ (77, 3, 1).

Größere Schwierigkeiten im Hinblick auf die Übersetzung ergeben sich dann, wenn im AT die ZS selbst zum Gegenstand von Interlingualspielen gemacht wird. So parodieren die Autoren z.B. in „Astérix le Gaulois“ (5, 2, 1) die den deutschen Sprechern nachgesagte Unfähigkeit zur Unterscheidung von stimmhaften und stimmlosen Konsonanten: „Pon! Pon! On s'en fa!.../ Mais addentzion! On refiendra!“. Da es sich dabei aber um ein speziell in der französischen Sprach- und Kulturgemeinschaft verbreitetes Klischee handelt, das von deutschen Muttersprachlern höchstens im Bezug auf regionale Varianten nachempfunden werden kann, ginge der Witz bei einer Übernahme dieser phonetischen Besonderheit in den ZT wahrscheinlich verloren. Deshalb wurde in der vorliegenden Übersetzung zwar auch eine Verschiebung vom Interlingualspiel im AT auf ein Intralingualspiel in der ZS vorgenommen, zur Charakterisierung der im Bild gezeigten Germanen aber der schwäbische Dialekt verwendet: „Scho räächt! Mir ganget!/ Aber mir kommet wieder!“ (Gall. dt., 13, 2, 1). Die stilistisch-formale Besonderheit des Panels bleibt dadurch gewahrt.

Die in den „Astérix“-Bänden häufig eingesetzten Interlingualspiele auf ausschließlich typografischer bzw. grafischer Ebene sind zwar aus semiotischer Perspektive höchst interessant, für den Übersetzer aber weniger problematisch. Denn rein grafische Elemente werden i.d.R. ohnehin nicht verändert und für die typografischen Arbeiten ist der Letterer zuständig. Beispiele für die Verlagerung besonderer sprachlicher Merkmale (Sprechen mit fremdländischem Akzent bzw. in einer Fremdsprache) in den Bereich der Typografie sind die bei den Goten (z.B. Got. fr./dt.) eingesetzte Frakturschrift und die den Buchstaben des griechischen Alphabets nachempfundene Schrift in den Sprechblasen griechischer Sprecher (z.B. Leg. fr./dt. 18, 3, 1). Im grafischen Bereich angesiedelt sind die Hieroglyphen-Neuschöpfungen zur Kennzeichnung von Ägyptern (z.B. Cleo fr./dt.) und die bildliche Darstellung eines typischen Behördenformulars anstelle der gewöhnlichen Sprechblasen zur Veranschaulichung der Redeweise eines Verwaltungsbeamten (Chaud. fr., 43, 2, 2 – 3, 1).

Die Hieroglyphen/Piktogramme der Ägypter werden natürlich in den Sprachkode „übersetzt“. Dies geschieht teilweise mit Hilfe eines Dolmetschers, etwa in „Astérix légionnaire“ (18, 3, 3 und 4, 1). An diesen Stellen können dann Probleme hinsichtlich der Übersetzung auftreten, wenn das grafische Interlingualspiel mit einem anderen (verbalen) Spiel im Verbund auftritt, so wie es in 18, 4, 1 der Fall ist. Der Name des betreffenden Ägypters wird dort bildlich durch einen Tennisplatz dargestellt und die „Übersetzung“ lautet selbstverständlich: „Courdeténis“, wobei das Schlusssegment des für das

Namensspiel verwendeten Lexems mit dem für die Ägypter in „Astérix“ gewählten Namenssuffix -is übereinstimmt. Diese Endung wurde in der deutschen Übersetzung an die dem Bild entsprechende Wiedergabe des Namens angehängt, und so heißt der Ägypter hier „Tennisplatzis“ (Leg. dt., 18, 4, 1). Die deutsche Variante wirkt zwar dadurch, dass die Nationalitätenkennzeichnung nicht schon Teil des genutzten Ausdrucks ist, weniger überraschend und erheiternd. Die Textkohärenz wird durch diese Übersetzung allerdings gewahrt.

5 Zusammenfassung der Ergebnisse

An den im vorangehenden Abschnitt (4) untersuchten Beispielen aus der „Astérix“-Serie und ihren deutschen Übersetzungen hat sich gezeigt, dass die Textsorte Comic aufgrund ihrer semiotischen Komplexität, wie im Abschnitt 3 theoretisch dargelegt, besondere Anforderungen an den Übersetzer stellt. Die spezifischen Einschränkungen und Zwänge hinsichtlich der zielsprachlichen Lösungsmöglichkeiten gehen dabei weit über die allein durch zwischeneinzelsprachliche strukturelle Unterschiede bedingten Schwierigkeiten hinaus. Aufgrund der Sonderstellung der Serie unter den Comics des expressiven Typs⁵⁷, insbesondere des humoristischen Genres, lassen sich die aus der Untersuchung hervorgehenden Befunde sicherlich auch auf eine Vielzahl anderer Comic-Texte übertragen. Fasst man die an den einzelnen Beispielen beobachteten Probleme und die jeweils angewandten bzw. in Betracht kommenden Strategien zusammen, ergibt sich im Wesentlichen folgendes Bild⁵⁸:

1. Aufgrund struktureller Unterschiede zwischen AS und ZS ist es nicht immer möglich, ein Sprachspiel inhaltlich und formal (im Sinne der angewandten Technik) äquivalent zu übertragen. In diesen Fällen kann die von den Autoren intendierte Wirkung teilweise mittels einer funktionalen Entsprechung in Form eines anderen Sprachspiels gewahrt werden.
2. Die „Astérix“-Serie ist in hohem Maße von ihrer Ausgangskultur determiniert und enthält entsprechend zahlreiche Elemente, die von einem Zieltextleser aufgrund der unterschiedlichen Wissenstatbestände in beiden Kulturkreisen nicht verstanden würden, die aber von grundlegender Bedeutung für die Wirkung des Comics sind. In einigen Fällen kann eine Anpassung an die Zielkultur in der Weise vorgenommen werden, dass Erscheinungen der Ausgangskultur, auf die im Original angespielt wird, durch zielkulturelle Elemente ersetzt werden.
3. Mitunter sind Sprachspiele und kulturspezifische Anspielungen aber eng in den Informationsfluss eingebunden, d.h. es wird an einer anderen Stelle im Text darauf Bezug genommen. In diesen Fällen ist eine inhaltliche Entsprechung für das Verständnis des weiteren Handlungsverlaufs häufig unabdingbar und ihr sollte

⁵⁷ Die herausragende Stellung der „Astérix“-Serie wurde unter 4.2 erörtert.

⁵⁸ Die durch typografische und grafische Besonderheiten im AT entstehenden Probleme werden hier außer acht gelassen, da sie hauptsächlich im Zuständigkeitsbereichs des Verlages und weniger in dem des Übersetzers liegen.

entsprechend der Vorrang gegeben werden. Im Zusammenhang damit spielt also auch die Größe der jeweiligen Übersetzungseinheit eine wesentliche Rolle. Solche Textabschnitte stellen den Übersetzer vor das Dilemma der Forderung nach Wirkungstreue zum AT einerseits und nach inhaltlicher Kohärenz unter der Maßgabe der Akzeptabilität des Textes andererseits, wenn es nicht möglich ist, die charakteristischen formal-sprachlichen Elemente auch inhaltlich äquivalent zu übertragen und die ausgangssprachlichen Anspielungen nicht mit den Verstehensvoraussetzungen des zielsprachlichen Publikums übereinstimmen.

4. Ein weiteres, ganz spezifisches Problem ergibt sich aus dem multimedialen Charakter des Textes. Kulturelle Bezugnahmen in „Astérix“ erfolgen zum Teil auch über die Bilder bzw. über Bild und Verbaltext gleichzeitig, und zahlreiche Sprachspiele kommen erst durch die Mitwirkung des Bildkodes überhaupt zustande.

Wenn sich also aufgrund der anzustrebenden Kohärenz auf verbaler und zwischen verbaler und nonverbaler Ebene das Ersetzen ausgangskultureller durch zielkulturelle Elemente bzw. das Nachformen eines Sprachspiels mit den strukturellen Mitteln der Zielsprache unter Verzicht auf inhaltliche Äquivalenz verbietet, muss in diesem Fall auf die für expressive Texte grundsätzlich geforderte formale Invarianz verzichtet werden. Soll der Forderung nach Wirkungsäquivalenz aber dennoch entsprochen werden, besteht prinzipiell die Möglichkeit, den Verlust stilistisch-formaler Besonderheiten an konkreten Textstellen auf der Makroebene des Textes durch kompensatorische Verfahren auszugleichen. Von dieser Möglichkeit wird bei den „Astérix“-Übersetzungen umfassend Gebrauch gemacht⁵⁹.

Dem Verfahren der versetzten Äquivalenz kommt demnach im Rahmen der Übersetzung von Comics des expressiven Typs eine grundlegende Bedeutung zu. In diesem Sinne lässt sich auch die theoretische Frage nach der Übersetzbarkeit solcher Texte prinzipiell positiv beantworten. Denn obschon einzelne AT-Abschnitte in der Tat unübersetzbar sind, kann die kommunikative Absicht der Autoren auf der Ebene des Gesamttextes so doch erhalten und mit dem ZT beim zielsprachlichen Rezipienten eine dem AT äquivalente Wirkung erreicht werden. „Asterix“ wird in der Übersetzung keinesfalls zu einem „reduzierten Epos“, wie Stoll (1974:175) bemerkt, der die Verluste an Sprachspielen mit 70 bis 80 %

⁵⁹ Vgl. besonders die Ausführungen zum systematischen Einsatz des Verfahrens der versetzten Äquivalenz bei den Ehapa-Übersetzungen unter 4.3.2.3.

bezieht (ebd.). Diese Schätzung kann in Anbetracht der unter 4.3.3 vorgestellten Übersetzungslösungen wohl ohnehin als gewagt bezeichnet werden. Eine derart verarmte zielsprachliche Fassung könnte auch den großen Erfolg der Serie in Deutschland kaum erklären. Die Beibehaltung der von den Autoren intendierten Wirkung setzt bei den starken Abweichungen vom AT, die das kompensatorische Verfahren zwingend beinhaltet, allerdings ein großes Einfühlungsvermögen seitens des Übersetzers voraus. Denn die Neuschöpfungen von Sprachspielen und dergleichen müssen sich ja auf unauffällige Weise in den insgesamt durch den AT vorgegebenen Stil der zielsprachlichen Fassung eingliedern oder dürfen zumindest nicht im Widerspruch zu den kreativen Absichten der AT-Verfasser stehen.

Die Frage danach, inwiefern die Übersetzungsprobleme, die an den zum expressiven Texttyp gehörenden „Astérix“-Comics aufgezeigt wurden, sich im gleichen Umfang auch auf Comics des informativen oder des operativen Typs, also Sach- oder Werbecomics übertragen lassen, lässt sich hier nicht mit Sicherheit beantworten. Dazu würden sich Untersuchungen speziell dieser Comictypen erforderlich machen. Einzelne Vermutungen können aber dennoch angestellt werden. Denn die Schwierigkeiten bei der (funktionskonstanten) Übersetzung sind, wie sich in der Analyse der Beispiele gezeigt hat, ja nicht nur eine Funktion der Multimedialität des Textes, erwachsen also nicht allein aus dem Zusammenspiel verbaler und nonverbaler Elemente, sondern sind in entscheidendem Maße auch auf die translatorischen Forderungen im Zusammenhang mit dem Texttyp des AT zurückzuführen, nach denen für die hier untersuchten Übersetzungen formale Invarianz oberstes Gebot war. Die damit verbundenen Probleme werden durch die zu beachtende Wort-Bild-Einheit nur verstärkt. Denkbar wäre also, dass bei Comics des informativen Typs, in denen formale Elemente die kommunikative Funktion des Textes nicht maßgeblich beeinflussen, so dass ihre Übertragung in den ZT nachrangig ist, weniger Probleme auftreten. Denn die geforderte inhaltliche Wiedergabe der AT-Elemente hilft hier bereits die Textkohärenz zu sichern, d.h. es dürfte i.d.R. kaum zu Diskrepanzen zwischen Bild und Verbalteil bzw. zwischen einzelnen Verbaltextabschnitten kommen. Ähnliche Probleme wie bei Comics des expressiven Typs ergeben sich dagegen sicherlich auch bei der Übersetzung der sogenannten Sachcomics aus im AT evozierten kulturellen Spezifika und den für die gesamte Textsorte charakteristischen äußerlich-formalen Besonderheiten. Intensivieren dürften sich die Schwierigkeiten der Übertragung bei den Werbecomics, die ihrer kommunikativen Funktion entsprechend durchschnittlich kürzer

sind und bei deren Übersetzung somit das Verfahren der versetzten Äquivalenz kaum in Betracht kommt. Da funktionale Entsprechungen, die beim ZT-Rezipienten dieselbe Reaktion auszulösen vermögen wie die vom Autor bei den AT-Adressaten intendierte, sicher im seltensten Fall auch einen inhaltlichen Bezug zu den vorgegebenen grafischen Darstellungen haben, ist zu vermuten, dass solche Comics häufig unübersetzbar sind.

Ein Aspekt, der in der Sekundärliteratur kaum Erwähnung findet, der aber, wie aus der Untersuchung der „Astérix“-Übersetzungen hervorgegangen sein dürfte, einen nicht zu vernachlässigenden Faktor im Translationsprozess darstellt, ist die Einflussnahme der Autoren, in diesem Fall Goscinnys und Uderzos, auf die Übersetzung⁶⁰. Diese kann bereits in der Verstehensphase (etwa durch Handreichungen zum AT wie unter 4.1 erwähnt) von großem Vorteil für den Übersetzer sein. Gleichzeitig sichern die AT-Verfasser so die Wahrung ihrer künstlerisch-ästhetischen Intentionen in den fremdsprachigen Versionen ab. Dass sich daraus mitunter Einschränkungen hinsichtlich der translatorischen Entscheidungsmöglichkeiten ergeben, hat sich an verschiedenen Übersetzungsbeispielen gezeigt und ist auch dem Interview mit Herrn Walz (s. Anhang) zu entnehmen. Kompromisse bei der ZT-Formulierung sind also in einigen Fällen unvermeidlich. Insbesondere bei der Übersetzung expressiver Comic-Texte, die per definitionem senderorientiert sind (vgl. 3.1.2), in die sich der jeweilige Autor also mit seiner Persönlichkeit einbringt, ist generell zu bedenken, inwiefern dessen Wünsche hinsichtlich der Übersetzung zu respektieren und mit den rein translatorischen Überlegungen zur Funktion und Wirkung des Textes in Einklang zu bringen sind.

⁶⁰ Zur Zusammenarbeit zwischen Goscinnny und Uderzo und dem Ehapa-Verlag vgl. das Interview mit M. F. Walz im Anhang.

6 Verzeichnis der Abkürzungen für die einzelnen Alben

Arv. dt.:	Asterix und der Arvernerschild
Belg. dt.:	Asterix bei den Belgiern
Bret. fr.:	Astérix chez les Bretons
Brit. dt.:	Asterix bei den Briten
Chaud. fr.:	Astérix et le chaudron
Cleo fr.:	Astérix et Cléopâtre
Cleo dt.:	Asterix und Kleopatra
Cors. fr.:	Astérix en Corse
Cors. dt.:	Asterix auf Korsika
Dev. fr.:	Le devin
Dom. D. fr.:	Le domaine des dieux
Gall. dt.:	Asterix der Gallier
Glad. fr.:	Astérix gladiateur
Glad. dt.:	Asterix als Gladiator
Got. fr.:	Astérix et les Goths
Got. dt.:	Asterix und die Goten
Kampf dt.:	Der Kampf der Häuptlinge
Leg. fr.:	Astérix légionnaire
Leg. dt.:	Asterix als Legionär
Maest. dt.:	Asterix und Maestria
Norm. fr.:	Astérix et les Normands
Norm. dt.:	Asterix und die Normannen
Ob. & Co. fr.:	Obélix et compagnie
Ob. & Co. dt.:	Obelix GmbH & Co. KG

Odys. fr.:	L'odyssée d'Astérix
Raha. fr.:	Astérix chez Rahàzade
Schweiz. dt.:	Asterix bei den Schweizern
Seher dt.:	Der Seher
Tour fr.:	Le tour de Gaule d'Astérix
Tour dt.:	Tour de France
Trab. dt.:	Die Trabantenstadt
Trav. fr.:	La grande traversée
Überf. dt.:	Die große Überfahrt

7 Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Astérix et le chaudron, S. 20
- Abb. 2 : Asterix und der Kupferkessel, S. 36
- Abb. 3: Astérix et Latraviata, S. 20
- Abb. 4: Asterix und Latraviata, S. 20
- Abb. 5: Astérix et les Normands, S. 25
- Abb. 6: Asterix und die Normannen, S. 153
- Abb. 7: Le tour de Gaule d' Astérix, S. 27
- Abb. 8: Tour de France, S. 27
- Abb. 9: Siggi und die Ostgoten, S. 15
- Abb. 10: Siggi und die goldene Sichel, S. 25
- Abb. 11: Asterix und die Normannen, S. 142
- Abb. 12: La rose et le glaive, S. 12
- Abb. 13: Asterix und Maestria, S. 20
- Abb. 14: Asterix und Latraviata, S. 27
- Abb. 15: Asterix und Latraviata, S. 29
- Abb. 16: Asterix und Latraviata, S. 38
- Abb. 17: Asterix im Morgenland, S. 25
- Abb. 18: Astérix chez Rahàzade, S. 17
- Abb. 19: Astérix en Corse, S. 23
- Abb. 20: Astérix chez les Belges, S. 31
- Abb. 21: Asterix bei den Belgiern, S. 159
- Abb. 22: Astérix chez les Belges, S. 20
- Abb. 23: Asterix bei den Belgiern, S. 148
- Abb. 24: Astérix et les Normands, S. 45

- Abb. 25: Asterix und die Normannen, S. 173
- Abb. 26: “Le radeau de la Méduse”, Théodore Géricault, 1818
- Abb. 27: Astérix légionnaire, S. 35
- Abb. 28: Asterix als Legionär, S. 35
- Abb. 29: Obélix et compagnie, S. 12
- Abb. 30: Obelix GmbH & Co. KG, S. 82
- Abb. 31: Asterix als Gladiator, S. 32
- Abb. 32: Le devin, S. 7
- Abb. 33: Der Seher, S. 19
- Abb. 34: Le Tour de Gaule d’Astérix, S. 15
- Abb. 35: Tour de France, S. 15
- Abb. 36: Astérix et les Normands, S. 44
- Abb. 37: Asterix und die Normannen, S. 172
- Abb. 38: Astérix chez les Helvètes, S. 6
- Abb. 39: Asterix bei den Schweizern, S. 16
- Abb. 40: Astérix et Cléopâtre, S. 7
- Abb. 41: Asterix und Kleopatra, S. 135
- Abb. 42: Le devin, S. 17
- Abb. 43: Der Seher, S. 29
- Abb. 44: La grande traversée, S. 25/26
- Abb. 45: Die große Überfahrt, S. 37/38
- Abb. 46: Le domaine des dieux, S. 20
- Abb. 47: Die Trabantenstadt, S. 86
- Abb. 48: Astérix et les Goths, S. 10
- Abb. 49: Asterix und die Goten, S. 10
- Abb. 50: Le devin, S. 30

- Abb. 51: Der Seher, S. 42
- Abb. 52: Le bouclier Arverne, S. 38
- Abb. 53: Asterix und der Arvernerschild, S. 108
- Abb. 54: Le combat des chefs, S. 10
- Abb. 55: Astérix le Gaulois, S. 41/42
- Abb. 56: Der Kampf der Häuptlinge, S. 20
- Abb. 57: Asterix der Gallier, S. 49/50
- Abb. 58: Le domaine des dieux, S. 5
- Abb. 59: Die Trabantenstadt, S. 71
- Abb. 60: Le bouclier Arverne, S. 16
- Abb. 61: Asterix und der Arvernerschild, S. 86
- Abb. 62: Astérix chez les Bretons, S. 8
- Abb. 63: Asterix bei den Briten, S. 76

8 Literatur

Primärliteratur: die französischen „Astérix“-Alben

1. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix le Gaulois*, Dargaud Editeur, 1961.
2. R. Goscinny/ A. Uderzo: *La serpe d'or*, Dargaud Editeur, 1962.
3. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix et les Goths*, Dargaud Editeur, 1963.
4. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix gladiateur*, Dargaud Editeur, 1964.
5. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Le tour de Gaule d'Astérix*, Hachette, 1999 [1965]⁶¹.
6. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix et Cléopâtre*, Dargaud Editeur, 1965.
7. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Le combat des chefs*, Dargaud Editeur, 1966.
8. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix chez les Bretons*, Dargaud Editeur, 1973 [1966].
9. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix et les Normands*, Dargaud Editeur, 1967.
10. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix légionnaire*, Dargaud Editeur, 1967.
11. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Le bouclier Arverne*, Dargaud Editeur, 1968.
12. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix et le chaudron*, Dargaud Editeur, 1969.
13. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix chez les Helvètes*, Dargaud Editeur, 1970.
14. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Le domaine des dieux*, Dargaud Editeur, 1971.
15. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Le devin*, Dargaud Editeur, 1972.
16. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix en Corse*, Dargaud Editeur, 1973.
17. R. Goscinny/ A. Uderzo: *La grande traversée*, Dargaud Editeur, 1975.
18. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Obélix et compagnie*, Dargaud Editeur, 1976.
19. R. Goscinny/ A. Uderzo: *Astérix chez les Belges*, Dargaud Editeur, 1979.
20. A. Uderzo: *L'odyssée d'Astérix*, Les Editions Albert René, 1981.
21. A. Uderzo: *Astérix chez Rahàzade*, Les Editions Albert René, 1987.
22. A. Uderzo: *La rose et le glaive*, Les Editions Albert René, 1991.
23. A. Uderzo: *Astérix et Latraviata*, Les Editions Albert René, 2001.

⁶¹ Die Angaben in eckigen Klammern beziehen sich jeweils auf das Jahr der Erstveröffentlichung des Albums.

Primärliteratur: die deutschen „Asterix“-Alben

1. *Asterix der Gallier*, Asterix-Werkedition, Band 1, Delta Verlag, 1989 [1968]⁶²,
Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
2. *Asterix und Kleopatra*, Asterix-Gesamtausgabe, 2. Buch, Egmont Ehapa, 2001
[1969], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
3. *Asterix als Gladiator*, Asterix-Gesamtausgabe, 2. Buch, Egmont Ehapa, 2001
[1969], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
4. *Der Kampf der Häuptlinge*, Asterix-Gesamtausgabe, 3. Buch, Egmont Ehapa,
2001 [1969], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf
Kabatek.
5. *Tour de France*, Egmont Ehapa, 2001 [1970],
Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
6. *Asterix und die Goten*, Egmont Ehapa, 2001 [1970],
Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
7. *Asterix bei den Briten*, Asterix-Gesamtausgabe, 3. Buch, Egmont Ehapa, 2001
[1971], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
8. *Asterix und die Normannen*, Asterix-Gesamtausgabe, 3. Buch, Egmont Ehapa,
2001 [1971], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf
Kabatek.
9. *Asterix als Legionär*, Asterix-Werkedition, Band 10, Delta Verlag, 1997 [1971],
Übersetzung: Gudrun Penndorf.
10. *Asterix und der Arvernerschild*, Asterix-Gesamtausgabe, 4. Buch, Egmont Ehapa,
2001 [1972], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf
Kabatek.

⁶² Die Angaben in eckigen Klammern beziehen sich jeweils auf das Jahr der Erstveröffentlichung des Albums.

11. *Asterix und der Kupferkessel*, Asterix-Gesamtausgabe, 5. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1972], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
12. *Asterix bei den Schweizern*, Asterix-Gesamtausgabe, 6. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1973], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
13. *Die Trabantenstadt*, Asterix-Gesamtausgabe, 6. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1974], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
14. *Der Seher*, Asterix-Gesamtausgabe, 7. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1975], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
15. *Asterix auf Korsika*, Asterix-Gesamtausgabe, 7. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1975], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
16. *Die große Überfahrt*, Asterix-Gesamtausgabe, 8. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1977], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
17. *Obelix GmbH & Co. KG*, Asterix-Gesamtausgabe, 8. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1978], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
18. *Asterix bei den Belgiern*, Asterix-Gesamtausgabe, 8. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1979], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
19. *Asterix im Morgenland*, Asterix-Werkedition, Band 28, Ehapa Verlag, 1989 [1987], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
20. *Asterix und Maestria*, Asterix-Gesamtausgabe, 11. Buch, Egmont Ehapa, 2001 [1991], Übersetzung: Gudrun Penndorf, deutsche Textbearbeitung: Adolf Kabatek.
21. *Asterix und Latraviata*, Egmont Ehapa, 2001, Übersetzung: Michael F. Walz.
22. *Siggi und die goldene Sichel*, in: Lupo Modern, Nr. 14/1965, Kauka-Verlag, Übersetzer nicht benannt.
23. *Siggi und die Ostgoten*, in: Lupo Modern, Nr. 27/1965, Kauka-Verlag, Übersetzer nicht benannt.

Sekundärliteratur

Monografien:

1. Andrieu, Olivier: Asterix. Das Kultbuch. Übersetzung: Paul Derouet, Hartmut Becker, Horst Berner, 2. Auflage, Berlin: Ehapa, 2001.
2. Beaugrande, Robert-Alain de/ Wolfgang U. Dressler: Einführung in die Textlinguistik. Tübingen: Niemeyer, 1981.
3. Berner, Horst: Das große Asterix-Lexikon. Stuttgart: Ehapa, 1999.
4. Broich, Ulrich: Formen der Markierung von Intertextualität. In: Ulrich Broich, Manfred Pfister (Hrsg.): Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien. Tübingen: Niemeyer, 1985, S. 31-47.
5. Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik. Autorisierte deutsche Ausgabe, 7., unveränderte Auflage, München: Fink, 1991.
6. Feige, Marcel: Das große Comic-Lexikon. Berlin: Lexikon-Imprint-Verlag, 2001.
7. Fresnault-Deruelle, Pierre: La bande dessinée. Paris: Hachette, 1972.
8. Fuchs, Wolfgang J./ Reitberger, Reinhold: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München: Heinz Moos Verlag, 1971.
9. Fuchs, Wolfgang J./ Reitberger, Reinhold: Comics-Handbuch. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag, 1978.
10. Grassegger, Hans: Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix. Tübingen: Stauffenburg, 1985.

11. Groensteen, Thierry: Asterix, Barbarella und Co.: Geschichte des Comic im französischen Sprachraum. Sammlungen des Comic-Museums von Angoulême, Übersetzung: Barbara Angerer und Inge Hanneforth, Paris: Somogy Editions d'Art; Angoulême: Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image; Hildesheim: Roemer- und Pelizaeus-Museum, 2000.
12. Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. Berlin: Volk und Wissen, 1991.
13. Grünewald, Dietrich: Comics. Tübingen: Niemeyer, 2000.
14. Habarta, Gerhard/ Harald Havas (Hrsg.): Comic Welten. Das Album. Wien: Edition Comic Forum, 1992.
15. Habarta, Gerhard/ Harald Havas: Comic Welten. Geschichte und Struktur der Neunten Kunst. Wien: Edition Comic Forum, 1993.
16. Hausmann, Franz J.: Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard enchaîné“. Tübingen: Niemeyer, 1974.
17. Havlik, Ernst J.: Lexikon der Onomatopöien. Die lautimitierenden Wörter im Comic. Frankfurt am Main: Fricke, 1981.
18. Heibert, Frank: Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: am Beispiel von sieben Übersetzungen des „Ulysses“ von James Joyce. Tübingen: Narr, 1993.
19. Heinemann, Wolfgang: Zur Eingrenzung des Intertextualitätsbegriffs aus textlinguistischer Sicht. In: Klein, Josef/ Ulla Fix (Hrsg.): Textbeziehungen: linguistische und literaturwissenschaftliche Beiträge zur Intertextualität. Tübingen: Stauffenburg, 1997, S. 21-37.
20. Hollerbuhl, Sandra: Die Spezifik des Übersetzens von Comics am Beispiel von Calvin und Hobbes und Donald Duck. Diplomarbeit, Universität Leipzig, 1997.

21. Itälä, Marja-Leena: Kohäsion im Bildtextverbund Comic. Turku: Turun Yliopisto, Kääntäjänkoulutuslaitos, 1994.
22. Keller, Rudi: Zeichentheorie: zu einer Theorie semiotischen Wissens. Tübingen/Basel: Francke, 1995.
23. Koller, Werner: Redensarten. Linguistische Aspekte, Vorkommensanalysen, Sprachspiel. Tübingen: Niemeyer, 1977.
24. Koller, Werner: Einführung in die Übersetzungswissenschaft. 5., aktualisierte Auflage, Wiesbaden: Quelle und Meyer, 1997.
25. Krafft, Ulrich: Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.
26. Krieger, Jolanta: Paraverbale Ausdrücke als Gestaltungsmittel der Textsorte Comic. Am Beispiel der Reihe Asterix. Lublin: Lubelskie Towarzystwo Naukowe, 2003.
27. Maciejewska, Anet: Textsemiotisch-translatorische Untersuchungen zur Bild-Text-Interaktion in Comics am Beispiel von Mafalda. Diplomarbeit, Universität Leipzig, 1998.
28. McCloud, Scott: Comics richtig lesen. 3. Auflage, Hamburg: Carlsen, 1995.
29. Moschke, Karina: Spezielle Übersetzungsprobleme bei Cartoons. Eine Untersuchung am Beispiel von Gary Larson unter besonderer Berücksichtigung von Kulturspezifika und Intertextualität. Diplomarbeit, Universität Leipzig, 1998.
30. Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. Stuttgart: Metzler, 1985, S. 440-447.
31. Nöth, Winfried: Handbuch der Semiotik. 2., vollständig neu bearbeitete und erweiterte Auflage, Stuttgart/ Weimar: Metzler, 2000, S. 491-495.

32. Penndorf, Gudrun: Asterix übersetzen – oder das Wechselspiel in Bild und Sprache. In: Brodersen, Kai (Hrsg.): Asterix und seine Zeit: die große Welt des kleinen Galliers. München: Beck, 2001, S. 212-230.

33. Plett, Bettina: Die Kunst der Allusion: Formen literarischer Anspielungen in den Romanen Theodor Fontanes. Köln/Wien: Böhlau, 1986.

34. Reiß, Katharina: Textbestimmung und Übersetzungsmethode. Entwurf einer Texttypologie, 1969. In: Wilss, Wolfram (Hrsg.): Übersetzungswissenschaft. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1981, S. 76-91.

35. Reiß, Katharina: Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik. Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen. München: Hueber, 1971.

36. Reiß, Katharina: Texttyp und Übersetzungsmethode. Der operative Text. 2., unveränderte Auflage, Heidelberg: Groos, 1983.

37. Reiß, Katharina/ Hans J. Vermeer: Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. 2. Auflage, Tübingen: Niemeyer, 1991.

38. Sampson, Rodney/ Colin Smith: And now for something completely different: Dictionary of Allusions in British English. Ismaning: Hueber, 1997.

39. Schleiermacher, Friedrich: Ueber die verschiedenen Methoden des Uebersetzens. In: Störig, Hans J. (Hrsg.): Das Problem des Übersetzens. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1963, S. 38-70.

40. Schmalhaus, Stefan: Literarische Anspielungen als Darstellungsprinzip: Studien zur Schreibmethodik von Jakob Michael Reinhold Lenz. Dissertation, Universität Münster, 1994.

41. Schmitt, Christian: Form und rhetorische Figur als Übersetzungsproblem. Zur Wiedergabe von Wortspielen in Astérix-Translaten. In: Keller, Rudi (Hrsg.): Linguistik und Literaturübersetzen. Tübingen: Narr, 1997, S. 141-159.

42. Schmitt, Peter A.: Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?, 1997a. In: Drescher, Horst W. (Hrsg.): Transfer: Übersetzen – Dolmetschen – Interkulturalität. Frankfurt am Main: Lang, 1997, S. 619-662.

43. Schmitt, Peter A.: Was ist ein „Text“?, 1997b. In: Fleischmann, Eberhard/ Wladimir Kutz/ Peter A. Schmitt (Hrsg.): Translationsdidaktik: Grundfragen der Übersetzungswissenschaft. Tübingen: Narr, 1997, S. 15-27.

44. Schmitt, Peter A.: Graphische Literatur, Comics. In: Snell-Hornby, Mary/ Hans G. Hönl/ Paul Kußmaul/ Peter A. Schmitt (Hrsg.): Handbuch Translation. 2., verbesserte Auflage, Tübingen: Stauffenburg, 1999, S. 266-269.

45. Schwarz, Alexander: Comics übersetzen – besonders ins Deutsche und besonders in der Schweiz. Lausanne: Centre de Traduction Littéraire, 1989.

46. Snell-Hornby, Mary: Der Text als Partitur: Möglichkeiten und Grenzen der multimedialen Übersetzung. In: Holz-Mänttari, Justa/ Christiane Nord (Hrsg.): Traducere navem. Festschrift für Katharina Reiss zum 70. Geburtstag. Tampere: Universitätsbibliothek, 1993, S. 335-350.

47. Spillner, Bernd: Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comic-Texten. In: Wilss, Wolfram (Hrsg.): Semiotik und Übersetzen. Tübingen: Narr, 1980, S. 73-85.

48. Stoll, André: Asterix, das Trivialepos Frankreichs. Die Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics. Köln: DuMont, 1974.

49. Tegtmeier, Henning: Der Begriff der Intertextualität und seine Fassungen – Eine Kritik der Intertextualitätskonzepte Julia Kristevas und Susanne Holthuis'. In: Klein, Josef/ Ulla Fix (Hrsg.): Textbeziehungen: linguistische und literaturwissenschaftliche Beiträge zur Intertextualität. Tübingen: Stauffenburg, 1997, S. 49-81.
50. Vermeer, Hans J.: Übersetzen als kultureller Transfer. In: Snell-Hornby, Mary (Hrsg.): Übersetzungswissenschaft. Eine Neuorientierung. Tübingen: Francke, 1994, S. 30-53.
51. Wilss, Wolfram: Anspielungen. Zur Manifestation von Kreativität und Routine in der Sprachverwendung. Tübingen: Niemeyer, 1989.
52. Wotjak, Gerd: Zum Beitrag des Bildes zum kommunikativen Sinn der Äußerung. In: Fuchs, Volker (Hrsg.): Von der Unklarheit des Wortes in die Klarheit des Bildes? Festschrift für Johannes Thiele. Tübingen: Stauffenburg, 1998, S. 89-106.

Zeitschriftenartikel:

53. Borcholte, Andreas: „Astrix und Latraviata“: Die spinnen, die Gallier. In: DER SPIEGEL Online/ Kultur, 14. 3. 2001, Artikel gegen Entgelt abzurufen unter <http://www.spiegel.de>.
54. Klopfer, Rolf: Komplementarität von Sprache und Bild. Am Beispiel von Comic, Karikatur und Reklame. In: Sprache im technischen Zeitalter 57/ 1976, S. 42-56.
55. Kupsch-Losereit, Sigrid: Die kulturelle Kompetenz des Translators. In: Lebende Sprachen 3/ 2002, S. 97-101.
56. Reiß, Katharina: Übersetzungsprobleme. Die Übertragung von Wortspielen. In: Der Übersetzer 8/ 1967, S. 1f.

57. Rodi, Frithjof: Anspielungen. Zur Theorie der kulturellen Kommunikationseinheiten. In: *Poetica*. Zeitschrift für Sprach- und Literaturwissenschaft, 7. Band, 2/ 1975, S. 115-134.
58. Rosenbach, Marcel: Frische Ware aus Fernost. In: *DER SPIEGEL* 10/2001, 5. 3. 2001, Artikel gegen Entgelt abzurufen unter <http://www.spiegel.de>.
59. Rothe, Wolfgang: Astérix und das Spiel mit der Sprache. In: *Die neueren Sprachen* 3/ Juni 1974, 241-261.
60. Spillner, Bernd: Wortspiel und semantischer Witz in der französischen Gegenwartssprache. In: *Französisch Heute* 2/3, Juli/August 1975, S. 89-104.
61. Wotjak, Gerd: Interkulturelles Wissen und zweisprachig vermittelte Kommunikation. In: *Revista de filología alemana* 1/ 1993, S. 181-196.

Nachschlagewerke:

62. Le Nouveau Petit Robert: Dictionnaire Alphabétique et Analogique de la Langue Française, Nouvelle Edition du Petit Robert de Paul Robert, Paris: Dictionnaires Le Robert, 1996.
63. Wahrig: Deutsches Wörterbuch, neu hrsg. von Dr. Renate Wahrig-Burfeind, Gütersloh/ München: Bertelsmann Lexikon Verlag, 2001.

9 Anhang

Transkript des am 28. und 30.1.2004 telefonisch geführten Interviews mit Herrn Michael F. Walz

Würden Sie mir zunächst bitte einige Informationen zu Ihrer Person geben? Mich würde interessieren, aus welchem Bereich Sie ursprünglich kommen, wie es zu Ihrer Tätigkeit bei Ehapa kam und welche Funktionen Sie dort innehatten.

Ursprünglich bin ich Gymnasiallehrer für Deutsch, Geschichte und Kunst. 1985 wurde ich vom damaligen Verlagsleiter und Geschäftsführer Adolf Kabatek zu Ehapa geholt. Dort arbeitete ich dann vom 1. Juli 1985 an zunächst als sein Assistent. Seit diesem Zeitpunkt betreue ich bereits neben anderen Comic-Serien die „Asterix“-Reihe. 1988 wurde ich Chefredakteur und 1991 übernahm ich die Stelle des stellvertretenden Verlagsleiters des zwei Jahre zuvor gegründeten Buchbereichs von Egmont Ehapa. Von 2000 bis 2003 war ich Verlagsleiter des Buchbereichs. Diese Tätigkeit beendete ich im Herbst 2003, um mich mit der langjährigen Marketingleiterin des Hauses mit einer Verlags- und Medienberatung selbständig zu machen. Seit dem 1. Oktober 2003 bin ich als selbständiger Berater für verschiedene internationale Verlagshäuser tätig. Das Consulting für Egmont umfasst unter anderem auch die Reihen „Asterix“ und „Lucky Luke“ und deren Autoren bzw. Lizenzgeber.

„Asterix“ wird nach Angaben des „Großen Comic-Lexikons“ von Marcel Feige (2001) seit 1967 bei Ehapa verlegt. Wie kam es damals zu der Entscheidung, die Rechte an der Serie für Deutschland zu erwerben?

Ja, in der Tat, wobei die Episoden zunächst in monatlichen Fortsetzungen in dem Kindermagazin „MV Comix“ abgedruckt wurden. Das erste Album erschien dann am 16.12.1968 in der Softcover-Version für den Pressehandel sowie in der Hardcoveraufmachung im Buchhandel. Der zur Egmont-Gruppe gehörende Ehapa-Verlag hatte seiner Zeit sein Profil vor allem im Zeitschriftenmarkt. Das umfasst verschiedene Magazine und unter anderem eben auch Comics wie „Asterix“ und „Lucky Luke“ in Softcover-Ausgaben. Der Comic-Buchbereich dagegen wird erst seit 1989 mit einem eigenen Geschäftsbereich bearbeitet, seit April 2003 nun von Egmont VGS in Köln, einem Verlag für medienbegleitende Bücher. Dort erscheinen die „Asterix“-Alben seit jüngstem in der Hardcover-Ausführung für den Buchhandel.

Wie kam es also zu der Entscheidung, die „Asterix“-Reihe zu übernehmen? Die erste Episode von „Asterix“ war ja in Frankreich bereits 1959 als Vorabdruck in der Zeitschrift „Pilote“ des Verlags Dargaud erschienen und das erste Hardcoverbuch schließlich 1961 beim gleichen Verleger. Als dann sieben Jahre später das erste Album in Deutschland herausgebracht wurde, gab es bereits einen großen Fundus an französischen „Asterix“-Episoden, aus dem man schöpfen konnte. In Frankreich waren sie sehr erfolgreich, sie waren hochintelligent und witzig erzählt und gestaltet, und damit eben nicht nur Lesestoff für Kinder. Das wurde von Adolf Kabatek damals als Chance begriffen, die Comics, die zu der Zeit in Deutschland noch keine große kulturelle Anerkennung besaßen, aus dem Segment reiner Kinderunterhaltung herauszuholen und allgemein ihr Image zu verbessern. Der Übernahme der Serie durch Ehapa gingen ja bereits die „Asterix“-Übersetzungen des Kauka-Verlags voraus, denen bekanntermaßen recht wenig Erfolg beschieden war. Ihm wurden die Rechte von den beiden Autoren bald wieder entzogen, als sie nämlich

feststellen mussten, wie sehr in dieser deutschsprachigen „Asterix“-Version der Geist ihrer Geschichten verfälscht worden war. Seit „Asterix“ bei Ehapa verlegt wird, lassen die Autoren, die dadurch natürlich vorsichtiger geworden waren, grundsätzlich jede fremdsprachige Übersetzung ins Französische rückübersetzen.

Kabatek war auch sehr daran gelegen, dass sich die „Asterix“-Übersetzungen bei Ehapa deutlich von der Kauka-Version unterschieden, die zudem dem damaligen Zeitgeist ja völlig zuwiderlief. Die Anspielungen auf Franzosen als die „bösen Besatzer“ beispielsweise standen eindeutig im Widerspruch zu der damaligen intensiven Wiederannäherung zwischen Frankreich und Deutschland. Und es gab zu der Zeit ja auch politische Parallelen in beiden Ländern, ich meine damit vor allem die 68er Studentenbewegung. Man interessierte sich in beiden Ländern ungeheuer dafür, was auf der jeweils anderen Seite des Rheins geschah. Die neue deutsche „Asterix“-Version sollte dem gerecht werden. Und das tat sie dann auch. Besonders intensiv rezipiert wurde „Asterix“ damals von den 14-25jährigen, die diesen Comic als eine Art intellektuelle oder satirische Überhöhung der Studentenrevolte begriffen. Es ging um Unbeugsamkeit, um Widerstand. Die Bekanntheit der Alben vergrößerte sich damals in erster Linie nicht durch große Marketing- und Kommunikationsetats, sondern primär durch Mund-zu-Mund-Propaganda.

Der erste Band tat sich vertrieblich zunächst noch schwer, so dass die Egmont-Gruppe die Serie schon einstellen wollte. Dann wendete man bei Ehapa aber einen einfachen Marketingtrick an, der darin bestand, den französischen Band 6 („Astérix et Cléopâtre“), der ja schon kreiert war, in Deutschland als Band 2 vorzuziehen, damit er zeitgleich mit dem Start der deutschen Fassung des Zeichentrickfilms „Asterix und Kleopatra“ lanciert werden konnte. Das ist im Übrigen auch der Grund für die nicht übereinstimmende Zählung der französischen und deutschen Bände 1 bis 6 und für die Unstimmigkeiten mit der Figur des Idefix, der ja eigentlich erst später eingeführt wird, hier aber schon eine Rolle spielt. Ja, und das war dann der Anfang der ungeheuren Erfolgsgeschichte von „Asterix“ in Deutschland. Schon Band 5 erschien mit einer Startauflage von 1 Mio. Exemplaren. Über mehrere Jahre wurden dann immer vier Bände per annum herausgebracht, denn der französische Fundus war zunächst ja fast unerschöpflich. Seit den 80er Jahren wurden die Bände dann parallel herausgegeben, also jeweils zeitgleich zum Original, und das in einer ganzen Reihe von europäischen Ländern.

Der große Erfolg der Serie auch in Deutschland ist zum großen Teil sicher darauf zurückzuführen, dass „Asterix“ ein überaus vielgestaltiger Comic mit mehreren Rezeptionsebenen ist. Außerdem waren die deutschen „Asterix“-Bände, was ihre äußere Form angeht, das erste Zeitschriftenprodukt überhaupt, das ohne die für Zeitschriften typische Klammerheftung verlegt wurde. „Asterix“ ist nie als Heft erschienen, sondern immer schon als Album in zwei verschiedenen Präsentationsformen. Damit wurden übrigens die Deutschen generell an die Form des Albums gewöhnt.

Und welchen Stellenwert nahmen die „Asterix“-Alben in der Vergangenheit im Gesamtangebot des Verlags ein?

Diese Frage kann aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Der Stellenwert lässt sich ja nach unterschiedlichen Kriterien bemessen. Eine überragende Rolle spielt „Asterix“ auf jeden Fall immer bei Neuerscheinung eines Bandes. In Frankreich und Deutschland konnte eine ständige Zunahme der Bedeutung der Marke „Asterix“ beobachtet werden. Der größte Umsatz wurde mit dem letzten Band, „Asterix und Latraviata“, erzielt. Kein Album hat je zuvor so schnell die Zwei-Millionen-Grenze bei der Softcover-Ausgabe überschritten. Wenn man sich die Zahlen für die letzten Bände im Buchbereich ansieht,

stellt man fest, dass es auch da im Zeitverlauf einen deutlichen Anstieg gab. „Asterix im Morgenland“ z.B., 1987 erschienen, erreichte im Buchhandel eine Verkaufsauflage von 75.000 Stück. „Maestria“ hatte vier Jahre später schon eine Verkaufsauflage von 105.000 und „Obelix auf Kreuzfahrt“ kam 1996 auf 205.000 Stück. Den größten Erfolg erzielte dann, wie gesagt, „Asterix und Latraviata“ 2001 mit rund 250.000 Exemplaren.

Die verkaufte Gesamtauflage von „Asterix“ in Deutschland beträgt 95 Mio. Exemplare, Presse- und Buchmarkt zusammengenommen, wobei die Zahlen für den Buchbereich nicht exakt erfasst sind. Nach vorsichtigen Schätzungen kann man aber von ca. 5 Mio. Exemplaren ausgehen. Dabei sind die Nebenprodukte im Buchbereich, wie das „Asterix-Lexikon“, das „Asterix-Kultbuch“, Kochbücher usw., noch nicht mit berücksichtigt. Das Buchprogramm präsentiert zur Zeit etwa 95 lieferbare Titel, darunter auch die Mundart-Versionen, die lateinischen Ausgaben etc. Im Pressehandel wird die reguläre Reihe vertrieben. Der Stellenwert der „Asterix“-Reihe ist auch daran zu erkennen, dass im Zeitschriftenhandel alle „Asterix“-Bände durchgängig erhältlich sind und nicht nur die Novitäten. Das ist in dieser Branche eine große Ausnahme und lediglich bei „Lucky Luke“ sowie „Walt Disneys lustigem Taschenbuch“ sonst noch verlegerisch machbar.

Welchen Stellenwert besitzt die Serie denn heute, angesichts der doch ziemlich erfolgreichen Mangas aus Japan?

Was die Mangas betrifft, so erscheinen bei Ehapa im Jahr ca. 200 Novitäten, bei Carlsen, dem zweiten großen Comicverlag in Deutschland, noch mal annähernd ebenso viele. Man kann also im deutschen Comic-Buchmarkt roundabout von insgesamt rund 500 Novitäten an Mangas im Jahr sprechen. Auf sie entfallen ca. zwei Drittel des Gesamtumsatzes im Comic-Buchhandel. Ein Drittel geht an die Nicht-Mangas, darunter „Asterix“. Dieses Verhältnis ändert sich natürlich dann, wenn ein neuer „Asterix“-Band erscheint.

Ich möchte nun ein paar Fragen zu den deutschen „Asterix“-Übersetzungen stellen. Die erste deutsche Fassung war, wie Sie vorhin schon erwähnten, die von Rolf Kauka, der sie in seinem Kindermagazin „Lupo Modern“ veröffentlichte. Wegen dieser ausgesprochen eindeutschenden Übertragung wurden ihm dann kurz darauf die Rechte von Goscinny und Uderzo wieder entzogen. Wissen Sie Näheres zu den damaligen Ereignissen?

Ja, der Tatbestand war genau so. Kauka hatte seine Übersetzung, um es mal etwas derb auszudrücken, dem Mief der 50er Jahre angepasst, was weder aus moralischer noch aus geschäftlicher Sicht eine gute Idee war. Ich habe ja vorhin schon etwas zum damaligen Zeitgeist gesagt. Goscinny und Uderzo bemerkten das Problem eigentlich erst durch den ausbleibenden Erfolg der Serie in Deutschland. Sie sahen, dass es nicht gut lief, überprüften, woran das liegen könnte und stellten dann mit Entsetzen fest, dass den deutschen Lesern eine völlig entstellte Version ihres „Asterix“ angeboten wurde. Daraufhin wurde Kauka die Lizenz entzogen. Georges Dargaud, Inhaber und Geschäftsführer von Dargaud Editeur, und der Geschäftsführer von Ehapa, Adolf Kabatek, saßen zur der Zeit zusammen im Vorstand der Vereinigung europäischer Kinder- und Jugendzeitschriftenverleger. Sie sprachen über das Problem der „Asterix“-Übersetzung von Kauka und Kabatek beschloss, einen Versuch zu wagen, die Serie bei Ehapa zu verlegen.

Von Gudrun Penndorf kann man wohl behaupten, dass sie *die* deutsche „Asterix“-Übersetzerin ist. Alle Bände, bis auf die letzten beiden, wurden, soweit ich weiß, von ihr übersetzt. Was können Sie mir über die Zusammenarbeit mit Frau Penndorf sagen?

Was die Historie der „Asterix“-Übersetzungen angeht, hat Frau Penndorf einen nicht unwesentlichen Anteil an dem Esprit und dem Sprachwitz der deutschen Ausgabe. Doch das Ganze ist in diesem Falle doch etwas komplexer. Die erste Übersetzung war, wie gesagt, die von Rolf Kauka bei verschiedenen Übersetzern in Auftrag gegebene. Anschließend lagen auch elf der französischen Bände, deren Inhalt in Deutschland erst einmal in Form von Fortsetzungsgeschichten in „MV Comix“ erschienen ist, zeitlich vor der „Ära Penndorf“. Diese deutschen Fassungen stammen von verschiedenen, nicht benannten Übersetzern. Zu dieser Zeit war es einfach nicht üblich, die Übersetzer namentlich zu erwähnen. Von Anbeginn war außerdem Adolf Kabatek als Verlagsleiter an der deutschen Textgestaltung intensivst beteiligt.

Während der langen Jahre von 1967 bis 1991, in denen Gudrun Penndorf dann für Ehapa arbeitete, war ihre Tätigkeit durch den ständigen inhaltlichen Austausch mit Kabatek und anderen Textredakteuren bestimmt. Frau Penndorf wird zwar in den „Asterix“-Alben als Übersetzerin von Band 1-29 ausgewiesen, aber die ersten Episoden waren ja, wie gesagt, bereits für die Fortsetzungsgeschichten in „MV Comix“ übersetzt worden. Ihre Aufgabe hierbei bestand also eher in der Überarbeitung dieser bereits vorliegenden deutschen Fassungen.

Und in den Impresen der Alben wird Adolf Kabatek nicht etwa mit der administrativen Funktion des Verlagsleiters, sondern als der deutschsprachige Textbearbeiter aufgeführt. Aus meiner seit 1985 datierenden Mitwirkung kann ich sagen, dass Kabatek diese von ihm ausgeübte Funktion sehr intensiv wahrnahm. Es ist dies der Stoff, der von so mancher Manuskriptseite einer Rohübersetzung kaum eine Zeile „unversehrt“ überleben ließ...

Seit 1991 befindet sich Frau Penndorf im Übrigen in einem Rechtsstreit mit Egmont Ehapa, in dem es genau darum, nämlich ihre Rolle als Übersetzerin, geht. Frau Penndorf klagt, weil sie der Meinung ist, der große Erfolg der „Asterix“-Reihe in Deutschland sei zum größten Teil ihr Verdienst. Sie stellt nun also finanzielle Nachforderungen an den Verlag, mit der Begründung, dass das an sie gezahlte Honorar diesem Umstand nicht entsprochen hätte. Die Frage nach dem Status des Übersetzers als Urheber und danach, inwieweit der Erfolg einer Serie auf die Übersetzung zurückzuführen ist, ist natürlich hochinteressant und in der Tat lange kaum beachtet worden, nicht nur in Deutschland. Was aber diesen konkreten Fall angeht, so ist die Rolle von Kabatek bei der Übersetzung und Bearbeitung des deutschen Textes nicht zu vernachlässigen. Frau Penndorf spielte also gewiss eine wesentliche Rolle, aber das Bild von „der“ deutschsprachigen Asterix-Übersetzerin greift zu kurz.

Die Aufgabenstellung für Frau Penndorf bestand erst einmal darin, von den neuen Alben eine Rohübersetzung anzufertigen, die bereits existierenden Fassungen aus „MV Comix“ waren zu überarbeiten. Diese Übersetzungen wurden dann von Kabatek und verschiedenen Redakteuren intensivst auf den Prüfstand gestellt und optimiert. Die erste Fassung des Penndorfschen Manuskripts wurde jeweils mit Anmerkungen versehen. Das waren bei „Asterix“ eine ganze Menge, viel mehr als bei anderen, auch Penndorf-Übersetzungen, üblich war. Das Manuskript mit den handschriftlichen Anmerkungen von Kabatek wurde dann an Frau Penndorf zurückgesandt, die, wiederum in Absprache mit Kabatek, dann die Veränderungen in ihre Übersetzung eingearbeitet hat. Für jedes Album haben sie und Kabatek und zusätzlich meist noch verschiedene Redakteure – ich selbst habe an solchen Treffen auch teilgenommen – sich für mehrere Tage zusammengesetzt, um die

Übersetzung gemeinsam durchzugehen und eine endgültige Fassung zu erstellen. Diese wurde dann von Kabatek schlussendlich auf jeder Seite mit seiner Paraphe abgezeichnet.

Gab es seitens des Verlags bestimmte Vorgaben an die Übersetzerin?

Ja, die gab es. In den ersten Jahren war, in Anbetracht der noch relativ frischen schlechten Erfahrung der Autoren mit dem Kauka-Verlag, Vorsicht das oberste Gebot. Die ersten Bände bleiben ja auch sehr eng an Goscinnys Material, das ist im Vergleich ganz deutlich zu sehen. Den beiden Autoren war nach dem Problem mit Kauka sehr daran gelegen, dass der Tenor ihres Originalcomics nicht verfälscht wurde. Sie arbeiteten daher eng mit den jeweiligen Verlagen und Übersetzern zusammen. Um Ihnen ein Beispiel zu nennen: ein Problem bei der Übertragung der „Asterix“-Bände sind ja die zahlreichen Wortspiele und Anspielungen, die zum Teil so subtil sind, dass ein Nicht-Franzose sie unter Umständen gar nicht bemerkt. Deshalb gab es immer eine Handreichung von Goscinny und Uderzo für die ausländischen Partner. Das waren mehrere Seiten mit Hinweisen auf bestimmte Sprachspiele und Bezüge im Original, jedes Mal drei bis acht Seiten. Die hat auch Frau Penndorf immer bekommen. Später dann gab es mehr Freiheiten bei der Übersetzung, da war dann, nicht zuletzt wegen des großen Erfolgs der Serie, auch eine Vertrauensbasis geschaffen. Parallel zu der Weiterentwicklung des Originals hat sich auch die Art der Übersetzung kontinuierlich weiter entwickelt.

Schon als René Goscinny noch lebte, verfuhr man von Verlagsseite aus so, dass in der Übersetzung all die Stellen, wo Anspielungen und Sprachspiele nicht in die deutsche Fassung hinübergerettet werden konnten, mit einem Strich versehen wurden. Das war dann sozusagen die Defizitliste. Pro Band kam man immer auf 20, manchmal auch 30 Striche. Kabateks Philosophie sah vor, dem Leser im deutschen „Asterix“ qualitativ immer ein vergleichbar großes Angebot an Witzen, Anspielungen und Sprachspielen zu bieten wie im Original. Entsprechend der Anzahl der nicht zu übertragenden Stellen laut Defizitliste wurden dann Witze usw. an anderen Stellen in die deutsche Fassung eingebaut, ohne jedoch damit den Geist des Originals zu verfälschen. Im Laufe der Zeit, bis hin zu „Asterix und Latraviata“, hat sich das Gewicht allmählich verlagert. In „Asterix und Latraviata“ sind ja im Original nur wenige Wortspiele enthalten, da müssen sich dann die Übersetzer in den verschiedenen Sprachen eben mehr einfallen lassen. Diese Tendenz in der Verfahrensweise bei der Übersetzung besteht im Übrigen schon seit dem Tod Goscinnys. Im Prinzip kann man sagen, das Ziel besteht darin, dort Wortspiele einzubauen, wo Goscinny sie auch eingebaut hätte, würde er noch am Leben sein.

Inwieweit nahmen Goscinny und Uderzo selbst, von den Handreichungen einmal abgesehen, Einfluss auf die deutsche Übersetzung ihres „Astérix“?

Von dem Pariser Übersetzungsbüro „Logomotif“ werden im Auftrag der Autoren stets Rückübersetzungen und Gutachten für alle „Asterix“-Übersetzungen, auch in andere Sprachen, angefertigt. Diese Gutachten werden dann an den Verlag geschickt. Die Verbesserungen werden eingearbeitet, mitunter aber auch zurückgewiesen, wenn z.B. der Verdacht besteht, dass ein deutsches Wortspiel nicht oder nicht richtig verstanden worden ist. Die Rückübersetzung, das Gutachten und auch die entsprechend veränderte Übersetzung werden dann von den Autoren eingesehen und überprüft.

Bis auf die Soundwords und einige im Original stark prosodisch markierte Äußerungen in den Sprechblasen, z.B. Schreie, wurde der Sprachtext in den deutschen Übersetzungen maschinell gelettert. Stecken dahinter rein kostenbezogene Überlegungen, hat es mit der besseren Lesbarkeit und dem geringeren Platzanspruch im Vergleich zum Handlettering zu tun oder welche anderen Gründe gab es für diese Entscheidung?

Hier war weniger die Kostenfrage ausschlaggebend, denn bei Ehapa waren über lange Jahre hausintern insgesamt vier Personen für den Fotosatz fest angestellt. Eine Person für das Handlettering auf freier Basis zu engagieren, wäre wahrscheinlich preiswerter.

Wichtig für unsere Entscheidung war vor allem die historische Rolle und Stellung des Comics in Deutschland. Alle Comics seit dem Zweiten Weltkrieg bis zu „Asterix“ wurden generell maschinell gelettert. Ausnahmen bildeten nur wenige Titel, und das waren vornehmlich französische Comics, bei denen die Autoren das Maschinenlettering für die Übersetzung abgelehnt hatten. Besonders in den 60er Jahren gab es bestimmte Vorgaben für Druckerzeugnisse für Kinder. Die Texte mussten leicht lesbar sein, die Groß- und Kleinschreibung musste beachtet werden usw. Wenn ein Comic also maschinengelettert war, konnten dadurch Pluspunkte erzielt werden im Hinblick auf seine Anerkennung als literarisches Produkt. Darüber hinaus mussten auch die typografischen Gewohnheiten der Leser respektiert werden, da spielten also Marktaspekte eine wichtige Rolle. Wenn man das Produkt am Kiosk durchbringen wollte, musste einfach dem Rezeptionsverhalten des deutschen Publikums Rechnung getragen werden.

In der Werkausgabe für den Buchhandel wurde der Text ja dann im Handlettering realisiert, worüber Albert Uderzo natürlich beglückt war.

Nun möchte ich gern auf „Asterix und Latraviata“, die zweite von Ihnen selbst angefertigte „Asterix“-Übersetzung, zu sprechen kommen. Augenfällig daran ist ja der deutlich stärkere Bezug auf aktuelle Ereignisse, Werbespots usw. in Deutschland. Anspielungen, wie etwa auf Schröder, Chirac und andere Politiker, wurden auch an Stellen eingebaut, wo es im Original keinerlei kulturspezifische Bezüge gibt und auch keine akuten Übersetzungsprobleme vorliegen. Aus welchen Gründen haben Sie sich für diese räumliche und zeitliche Anpassung entschieden?

Den Band 30, also „Obelix auf Kreuzfahrt“, habe ich noch in Kooperation mit Adolf Kabatek übersetzt, den letzten, „Asterix und Latraviata“, nach dessen Tod dann allein. Diese Übersetzung ist in erster Linie vor dem Hintergrund der Veränderung der Medienlandschaft in Deutschland, aber auch in anderen Ländern, in den letzten Jahren zu sehen. „Asterix und Latraviata“ ist modernisiert, aktualisiert, es gibt zahlreiche Anspielungen, die im Original nicht enthalten sind. Fest steht, wenn „Latraviata“ ein reines Buchprojekt gewesen wäre, d.h. nur für den Buchhandel bestimmt, wäre die Übersetzung anders ausgefallen. Ziel musste aber sein, den Titel einem möglichst großen Publikum im Zeitschriftenmarkt attraktiv zu präsentieren. Das gesetzte absatzpolitische Ziel hatte letztlich Konsequenzen auch für die Akzentsetzung bei der Übersetzung. Um das zu erreichen, war natürlich der Schnellebigkeit der Medienlandschaft Rechnung zu tragen. Wenn man da beim Publikum ankommen will, gilt es ständig etwas Neues anzubieten. Deshalb habe ich so viele aktuelle Bezüge eingebaut. Ich habe mir, als ich an der Übersetzung gearbeitet habe, unzählige Werbespots angeschaut und die Texte mitgeschrieben, um Material für „Asterix und Latraviata“ zu sammeln. Der Comic sollte Aufsehen erregen, ein Echo in der Presse auslösen. Die Kritiken, sowohl positive als auch negative – ich habe im Internet sogar zwei Morddrohungen bekommen! – waren dann auch

tatsächlich zahlreich. Am Erscheinungstag des Bandes widmete z.B. „Bild“ ihm einen umfangreichen Artikel, in dem besonders die von mir eingebauten Aktualisierungen hervorgehoben wurden. Das hat natürlich ein großes Publikum erreicht. Insgesamt gab es zu „Latraviata“ 67 journalistische Fernsehbeiträge, von denen 66 einen positiven Tenor hatten. Solche Kommunikations-Aspekte waren bei der Übersetzung natürlich wichtig, und was die Marktziele angeht, so war uns ja tatsächlich Erfolg beschieden. Und den zu sichern, gehört nun einmal zu den Aufgaben eines Verlagsleiters. Freilich ergibt sich aus dieser Konstellation, also Verlagsleiter und gleichzeitig der Übersetzer des Bandes zu sein, ein gewisser Zielkonflikt. Aus rein übersetzerischer Sicht hätte ich vielleicht manche Entscheidungen anders gefällt. Und aus heutiger Rückbetrachtung schätze ich ein, dass ich nun bestimmte Sachen zurücknehmen, die eine oder andere Anspielung weglassen würde, einfach um der Übersetzung noch mehr Leichtigkeit zu geben: beim Eiskunstlaufen wird eine Kür auch dann nicht automatisch besser, wenn der Läufer einen dreifachen Rittberger an den anderen reiht... Natürlich gibt es gewisse Grenzen für die Kreativität des Übersetzers, aber die „Asterix“-Übersetzungen werden ja ohnehin nach Rückübersetzung ins Französische noch mal von Uderzo geprüft. Das Pariser Übersetzungsbüro, das diese für die Autoren vornimmt und ein Gutachten erstellt, hat sich genau wie Albert Uderzo sehr positiv zu der Übersetzung von „Astérix et Latraviata“ geäußert und dem Album gerade aufgrund der zahlreichen hinzugefügten Anspielungen und Witze großen Erfolg in Deutschland vorausgesagt.

Im Hinblick auf den Vertrieb der Alben im Buchhandel einerseits und im Zeitschriftenhandel andererseits scheint es ja ziemlich große Unterschiede zu geben. Können Sie mir etwas zu den verschiedenen Zielgruppen sagen, die beiden Vertriebswegen entsprechen?

Beide Vertriebswege sprechen natürlich unterschiedliche Geldbeutel an. Im Zeitschriftenhandel kann man die Softcover-Ausgaben ja schon für 4,50 € kaufen. Das Festlegen von Zielgruppen ist bei „Asterix“ aber generell schwierig. Beispielsweise bedeutet der Vertrieb über den Pressehandel nicht per se, dass die Käufer Kinder sind, wie das bei anderen Comics häufig der Fall ist. Im Zeitschriftenhandel angebotene Comics sind auch „Mitnahmeartikel“ bei Kauf von sonstiger Lektüre, Zigaretten usw. Es wird also hier ein weitaus größeres Publikum angesprochen als im Buchhandel. Dort erfolgt der Kauf viel bewusster, die Kunden gehen in die Buchhandlung mit dem Ziel, nach einem bestimmten Buch zu suchen oder ein Buch zu erwerben und sind dementsprechend bereit, mehr Geld dafür auszugeben. Aber natürlich ist die Käuferzahl geringer. Es ist ja so, dass sich der Bekanntheitsgrad der Serie unter anderem durch die sieben „Asterix“-Zeichentrickfilme und zwei Realfilme, die es inzwischen gibt, ungemein erhöht hat. Dadurch steigert sich natürlich der Absatz ganz beträchtlich, vorausgesetzt „Asterix“ ist in gedruckter Form überall erhältlich – und das leistet nun einmal der Pressemarkt. Außerdem ist „Asterix“ ja in Deutschland auch auf dem Pressemarkt groß geworden, die Alben haben sich im Buchhandel erst sehr viel später in einer wirtschaftlich relevanten Größenordnung durchgesetzt. Deshalb suchen die Fans die Alben auch heute noch oft eher im Zeitschriftenhandel.

In Deutschland gibt es insgesamt 105.000 Verkaufsstellen für Presseprodukte, 80.000 davon verkaufen die „Asterix“-Alben. Die Distributionsbreite ist also ungeheuer groß. Und das deutsche Pressevertriebsnetz ist, beispielsweise im Vergleich zu England oder Frankreich, am effizientesten, da am dichtesten gewoben. Der Buchhandel ist dagegen eine viel kleinere Schiene. Aber eines ist zu bedenken: der Pressemarkt ist zugleich ein aggressiver Markt. Da steht neben „Asterix“ gleich „Bild“ mit ihren schreienden

Schlagzeilen und den brandneuesten Enthüllungen sowie die anderen Boulevardblätter im Magazinbereich. Um auf diesem Markt überhaupt Beachtung zu finden, muss man schon auch auffallen. Das war die Grundlage meiner Überlegungen bei der „Asterix“-Übersetzung. Denn im Zeitschriftenhandel ist es ja so, dass die Produkte lediglich für eine bestimmte Zeit zum Kauf angeboten werden. Was dann nicht verkauft wurde, geht zurück in den Verlag, und das bedeutet dann unter Umständen große Verluste. Im Buchhandel ist das anders. Der Buchhändler kauft eine bestimmte Anzahl von Exemplaren beim Verlag, und die bleiben auch dann bei ihm, wenn er sie nicht verkauft. Der Pressemarkt ist auf jeden Fall vom kaufmännischen Standpunkt aus der ambitionierteste Distributionsweg. Da genaue Zielgruppen festzulegen, ist, wie gesagt, schwierig. Es lassen sich, wenn überhaupt, nur grobe Angaben hinsichtlich der Altersgruppen machen. Der durchschnittliche „Asterix“-Leser ist danach um die 40 Jahre alt. Der Focus in der Altersverteilung liegt eindeutig bei den 35-50jährigen. Natürlich lesen auch viele Kinder „Asterix“, aber die kennen vor allem die Zeichentrickfilme und entdecken die Alben quasi als „Buch zum Film“. Aber allgemein lässt sich sagen, dass „Asterix“ in allen Altersklassen gelesen wird, von 5 bis 85.

Die Übersetzung von „Asterix und Latraviata“ enthält, darauf haben Sie ja selbst schon hingewiesen, generell mehr Sprachspielereien und Anspielungen als das französische Original. Liegt das daran, dass die Erwartungen zumindest der deutschen Leser an die Serie mit ihren typischerweise zahlreichen Wortspielen nicht enttäuscht werden sollten?

Mein Gedanke beim ersten Lesen der Originalfassung war, dass man da noch viel mehr herausholen könnte. Die Handreichung mit den Hinweisen auf Wortspiele usw. verwies bei „Latraviata“ nur auf zwei Textpassagen. Das Original war in dieser Hinsicht also weit weniger ergiebig als frühere Episoden aus der Feder von René Goscinny. Was die Frage nach den Erwartungen des deutschen Publikums angeht, so lautet die Antwort „ja und nein“. Man will natürlich nicht, dass beim Leser Enttäuschung bleibt, das stimmt. Aber die Sache gestaltete sich doch etwas komplizierter. Die französischen Ausgaben der letzten Jahre sind im Regelfall mit dem Tenor rezensiert worden: „Da steckt weniger drin als zu Goscinny's Zeiten.“ Die Erwartungen waren also bereits gedämpft. Die Leute, die sich da äußerten, waren langjährige, z.T. prominente „Asterix“-Leser wie Daniel Cohn-Bendit, die ihre Ansichten in Fernsehsendungen, in der Presse usw. darlegten. Trotz der Kritik an den zeitgenössischen Bänden bekundeten hingegen alle, dass sie den nächsten Band trotzdem wieder kaufen würden. Mit diesen Überlegungen im Hinterkopf begann ich mit der Übersetzung. Ich sagte mir, dass die älteren Leser, insbesondere die „Zielgruppe“ der ehemaligen 68er, den Band ohnehin kaufen würden und die deutsche Übersetzung in jedem Fall an ihrem Vorurteil nicht mehr viel ändern könnte. Also habe ich beschlossen, eine neue, modernisierte Variante zu schaffen, um damit jüngere Leser anzusprechen und sie an die Serie heranzuführen. Dadurch hat sich natürlich die eigentliche Übersetzungsarbeit stark gewandelt. Es gab viel mehr Freiheiten, um selbst schöpferisch tätig zu werden.

Sie nutzen für Spiele mit der Sprache in besonders starkem Maße die Soundwords. Das ist ja recht ungewöhnlich. Hatten Sie einfach Lust, etwas Neues auszuprobieren oder fühlten Sie sich durch die im Deutschen stärker eingeschränkten Möglichkeiten des Spiels mit Homonymien, Homophonien usw. gewissermaßen dazu gezwungen, die Sprachspiele auf eine andere Ebene zu verlagern?

Die Idee, Sprachspiele mit den lautmalerischen Wörtern zu betreiben, ist in der Tat ungewöhnlich, aber sie stammt nicht allein von mir. Inspiriert wurde ich dazu von den „Asterix“-Mundartübersetzungen, in denen dieses Prinzip schon angewendet wurde. Das Soundword „Tschiiiiiiiiirack“ etwa gab es zum ersten Mal im ersten plattdeutschen Mundart-Band von Hartmut Cyriaks und Peter Nissen. Da ich die Mundart-Reihe verlegerisch auf den Weg gebracht und ebenfalls betreut habe, war mir diese Möglichkeit des Sprachspiels also bekannt. Mir hat das sehr gut gefallen, und da habe ich es dann bei meiner Übersetzung auch verwendet. In vielen Fällen, denke ich, passt es auch genau, da ahmt der versteckte Name auf subtile Weise das tatsächliche Geräusch nach.

Zum anderen hängt diese Entscheidung aber auch, wie Sie sagen, mit den Einschränkungen im Hinblick auf die Möglichkeiten des Deutschen zusammen. Was im Deutschen allerdings auch sehr gut funktioniert, ist das Spiel mit den Namen.

Zum Schluss habe ich nun noch ein paar ganz praktische Fragen hinsichtlich des Vorgehens bei einer Comic-Übersetzung. Wie verfahren Sie in technischer Hinsicht? Werden die einzelnen Sprachtextpassagen im Original durchnummeriert und dann in dieser Reihenfolge übersetzt? Messen Sie bei jeder Sprechblasen-Übersetzung jedes Mal genau die für den Text zur Verfügung stehende Fläche aus?

Die Vorlage für die Übersetzung ging mitunter schon im Scribbel-Stadium beim Verlag ein. Dort sind die französischen Texte dann bereits von Uderzo in die Bleistiftzeichnungen platziert worden. In diesem Fall mussten wir immer sehr aufpassen, um ja keine noch so winzige sprachliche Äußerung optisch zu übersehen, die dann in der Übersetzung gefehlt hätte. Mitunter waren so kleine textliche Versatzstücke in den Scribbles kaum zu erkennen. Oft haben wir aber auch die bereits getuschte Version mit den ebenfalls in Tusche geletterten Texten bekommen. Das war dann also schon fast der fertige Comic, nur die Farbe fehlte noch. Bei meinen Übersetzungen bin ich dann so verfahren, dass ich die Texte auf jeder Seite durchnummeriert habe. Jedes noch so kleine sprachliche Element bekommt eine Nummer, und nach dieser Nummerierung werden dann die einzelnen Abschnitte übersetzt.

Was die Anpassung der Textlänge an die Sprechblasengröße angeht, so muss man sich in der Weise disziplinieren, dass man nicht erst einmal alles übersetzt und anschließend überprüft, ob die Texte tatsächlich in die Blasen passen. Ich zähle also sofort, nachdem ich eine bestimmte Sprechblase übersetzt habe, die Zeichen stets aus, um zu sehen, ob es passt. Denn darauf kommt es ja in erster Linie an. Bei den Asterix-Alben wäre es undenkbar, die Dimension der „Bubbles“, der Sprechblasen, zu verändern, denn ein solcher Eingriff in die Grafik fällt zumindest Fachleuten sofort auf und wird nicht zuletzt auch von den Autoren als inakzeptabel empfunden. Aufgrund dieser Platzrestriktion beim Übersetzen sind im Übrigen schon viele gute Literaturübersetzer am Medium Comic gescheitert. Es fiel ihnen einfach schwer, bestimmte inhaltliche oder stilistische Fragen dem Platzproblem unterzuordnen.

Wie viel Zeit stand Ihnen für die Übersetzung jeweils zur Verfügung?

Für ein Album, d.h. im Regelfall etwa 48 Seiten, habe ich vier Wochen Zeit. Manchmal geht es auch schneller. Konkret bei „Asterix und Latraviata“ war es so, dass am Anfang erst einmal die Idee der Modernisierung, der Aktualisierung des Albums in der Übersetzung Gestalt annehmen musste. Das war ein ganzer Prozess von Überlegungen und Entscheidungen. Wie schon erwähnt habe ich mir Fernsehprogramme angeschaut, die Werbeslogans aufgeschrieben usw., um Material zu sammeln. Für die Übersetzung an sich habe ich dann noch drei Wochen gebraucht.

Fertigen Sie zuerst eine Rohübersetzung an, die Sie dann später überarbeiten, oder übersetzen Sie sozusagen gleich „ins Reine“?

Bei „Asterix und Latraviata“ habe ich zuerst innerhalb von vier oder fünf Tagen eine Rohübersetzung angefertigt, um Material zu haben, das dann bearbeitet werden konnte. Zu wissen, dass schon etwas da ist, auf das man zurückgreifen kann, nimmt mir auch den Stress. Danach habe ich jede Seite einzeln überarbeitet. Mitunter schafft man da lediglich zwei Seiten am Tag, nicht mehr. Diese Übersetzung habe ich dann an verschiedene Personen geschickt, um Ratschläge und Meinungen einzuholen. Vornehmlich waren das Personen, die selbst auch schreiben. Da ging es also erst einmal weniger um die Richtigkeit der Übersetzung, sondern um die Wirkung des deutschen Textes für deutsche Leser, also um solche Fragen wie die Glaubwürdigkeit der einzelnen Figuren, die Authentizität der Asterix-Figur, die Namensgebungen usw. An Horst Berner, den Autor des „Großen Asterix-Lexikons“, habe ich z.B. auch ein Exemplar geschickt. Er wurde für das Album „Asterix und Latraviata“ auch offiziell als externer Redakteur unter Vertrag genommen. Dann erfolgte noch mal eine externe Redaktion durch das Pariser Übersetzungsbüro „Logomotif“, das wie geschildert für Uderzo gutachterlich verantwortlich zeichnet. Ungefähr ein Drittel ihrer Vorschläge habe ich gleich in die Übersetzung übernommen. Dann gab es noch mal eine Arbeitsbesprechung in Paris, an der auch Uderzo teilnahm. Dort wurden dann die anderen Vorschläge diskutiert und ich habe die Plausibilität meiner Lösungen erläutert. Das Gutachten von „Logomotif“ hat mich letzten Endes tatsächlich positiv überrascht und sehr erfreut, da ich anfangs doch die Befürchtung hatte, dass man mir die zahlreichen Modernismen kritisch anmerken würde.

Ich danke Ihnen für das Gespräch.