

Emil Daniel Lesner

Uniwersität Szczecin / Polen

Materia Magica im Übersetzungsverfahren. Hyperphysionyme und Methoden ihrer Übersetzung

ABSTRACT

Materia Magica within the translation process:
Hyperphysionyms and methods of their translation

The following article discusses the translation problems of a specific kind of lexical units, the hyperphysionyms, which have been defined as the names given to different science-fiction and fantasy creatures. The main concerns of this paper are translation possibilities of personified hyperphysionyms and descriptive hyperphysionyms.

Keywords: translation techniques, game studies, onomastics.

Die literarische Namensgebung und die Probleme ihrer Wiedergabe wurden in der Literatur schon weit erforscht und es gibt immer noch den Eindruck, dass keine erfolgreiche Strategie für die Übertragung der Onyme erarbeitet wurde (vgl. Güttinger 1963, Störig 1963, Debus 1997, Worbs 2004, Krüger 2006). Das Thema des vorliegenden Beitrags ist die Übertragung von den sog. *Hyperphysionymen* (vgl. den Terminus bei Debus 2012: 29), d.h. den Namen für übernatürliche bzw. lebend gedachte Wesen. Im theoretischen Teil wird die Stellung der o. g. Hyperphysionyme in der Onomastik besprochen und im analytischen Teil konzentrieren wir uns auf ihre Übersetzungsmethoden. Alle genannten Beispiele entstammen der Computerspiel-Trilogie „Wiedźmin“, die durch die polnische Firma CD-Projekt RED geschaffen wurde und auch ins Deutsche übertragen worden ist.

Hyperphysionyme als eine Übergangsform

Friedhelm Debus (2012: 29) bezeichnet Hyperphysionyme als einen Teil der sog. irrealen Bionyme, die auch als ein Teil der Onyme bzw. Poetonyme klassifiziert werden. Zur genannten Gruppe gehören laut ihm die sog. Theonyme (d.h. Götternamen, vgl. u.a. *Jawhe*, *Apollo*, *Allah*) und Daimonyme (d.h. Dämonennamen, vgl. u.a. *Bhaal*, *Mephisto*). Hyperphysionyme selbst werden durch den Autor als „Namen für übernatürliche / lebend gedachte Wesen“ bezeichnet (vgl. ebenda), woraus man schlussfolgern kann, dass sie sich auch in mehrere Gruppen gliedern lassen. Außer Theonymen und Daimonymen können zu Hyperphysionymen dementsprechend auch böse, nicht humanoide Wesen, stark fremdartige und dabei selbstbewusste Kreaturen oder fremde, aber sehr menschenähnliche Figuren einbezogen werden (ähnliche Klassifikation auch bei Elsen 2008: 78–83). Daraus folgt, dass die o. g. Gruppe der übernatürlichen, lebend gedachten Wesen auch solche Gestalten wie Orcs, Vampire, Gnome, Drachen u.a. umfassen kann. Die aufgelisteten Wesen kommen sehr häufig in der Fantasy- und Science-Fiction-Literatur vor, sie können ihre eigenen Namen besitzen, aber es ist nicht erforderlich. Gerade aus diesem Grund ist ihr linguistischer Status nicht so eindeutig. Einige von ihnen werden nämlich als keine selbstbewussten Kreaturen dargestellt, die in den Fantasy-Welten tausendfach existieren. Sie beziehen sich generell, wie Warennamen, auf ein Einzelobjekt, das tausendfach existiert, d.h. auf die Klasse der Referenten, die bestimmte Eigenschaften gemeinsam haben und völlig gleich sind. Man muss betonen, dass diese Gleichheit im Falle von Hyperphysionymen einen konventionellen Charakter hat. Sie tritt z.B. in der Kinematographie und in den Computerspielen auf, wo dieselben Figurenmodelle für bestimmte Wesen entworfen und multipliziert werden. In der Literatur beruht sie allerdings auf einer ungenauen Beschreibung. Roman Ingarden spricht in diesem Kontext über die Leerstellen bzw. über Unbestimmtheitsstellen in einem literarischen Werk. „Eine solche Stelle zeigt sich überall dort, wo man aufgrund der im Werk auftretenden Sätze von einem bestimmten Gegenstand (oder von einer gegenständlichen Situation) nicht sagen kann, ob er eine bestimmte Eigenschaft besitzt oder nicht“ (Ingarden 1968: 49).

Um genauer verstehen zu können, was die erwähnten Unbestimmtheitsstellen sind, muss auch erklärt werden, was ein intentionaler Gegenstand ist. Ingarden rechnet darauf u.a. Protagonisten eines Romans an. Im Gegensatz zu den sog. realen Gegenständen können sie nicht mit Hilfe von Sinnesorganen beobachtet werden, sondern sie sind ein Erzeugnis vom menschlichen Geist eines Schriftstellers und existieren nur im Bewusstsein des Lesers während der Lektüre eines literarischen Werkes (vgl. Ingarden 1964: 84). In einem Roman gibt es dementsprechend die sog. Leerstellen, d.h. die Textpassagen, die bestimmte intentionale Gegenstände nur oberflächlich beschreiben und dem Leser ermöglichen, mit Hilfe seiner Vorstellungskraft sie genauer zu bestimmen (vgl. Ingarden 1968: 59,

Żegnałek 2005: 5f.). Sie werden durch Sulikowski (2016: 40–52) als *indexikalische Stellen* bezeichnet.

In Bezug auf Hyperphysionyme bekommt der Leser bzw. der Empfänger eines Computerspiels eine Modellbeschreibung wie ein typischer Vertreter der entsprechenden Gruppe der Wesen aussieht. In Situationen, wo mehrere übernatürliche Gestalten erscheinen, wird entweder dieselbe Modellbeschreibung angewandt oder bedienen sich Schriftsteller einer allgemeinen Darstellung, wie z.B. *die Gruppe von Hobbits* bzw. *die Horde von Orcs*. Nur von der Vorstellungskraft des Lesers hängt ab, ob die einzelnen Mitglieder der erwähnten Gruppen völlig gleich sind oder ähnlich aussehen. Sie sollen deswegen, ähnlich wie z.B. Chrematonyme (vgl. Ronneberger-Sibold 2004: 558), als eine Übergangsform zwischen den Eigennamen und Appellativen betrachtet werden.

Ähnlich wie die Eigennamen bestehen Hyperphysionyme aus den verkörperten, sprechenden und klangsymbolischen Namen. *Sprechende Namen* (vgl. Elsen 2008: 16f.) betonen eine Beziehung zwischen den Bedeutungsaspekten des Bezeichneten und dem Namenträger (vgl. z.B. Hyperphysionym *cmentar*, das auf ein auf den Friedhöfen lebendes Wesen verweist). Klangsymbolische Namen (vgl. ebenda: 17) verweisen assoziativ auf die Träger oder ihre Eigenschaften. Man kann sie in die euphonischen, kakophonischen, lautmalenden und lautsymbolischen Namen gruppieren (mehr dazu bei Lamping 1983: 44f.). Zu klangsymbolischen Hyperphysionymen gehört u.a. das Substantiv *Uruk-Hai* (vgl. z.B. Tolkien 1997: 591f.), bei dem veral-postdorsale Laute (Frikativ [x] sowie Vibrant [r]) eine gefährliche Kreatur symbolisieren. Größere Probleme gibt es mit den sog. verkörperten Namen, die nach Elsen (2008: 16) authentische oder fiktive Figuren sind, deren typische Charakterzüge für den neu Benannten übertragen werden. Da es sich um übernatürliche Kreaturen handelt, die ein Teil des Volksglaubens von einem bestimmten Kulturkreis sind, beziehen sich die verkörperten Hyperphysionyme auf die Gesamtheit der literarischen Polysysteme, in denen sie erscheinen. Das Problem lässt sich sehr leicht an einem konkreten Beispiel erklären. Das Hyperphysionym *Waldgeist* (rus. *lessij*) wird z.B. als ein Teil der russischen Dämonologie angesehen. Es ist ein Wesen, das als ein einäugiger menschenähnlicher Waldverteidiger mit hochentwickelten polymorphigen Eigenschaften betrachtet wird. Er erscheint den Menschen in Form eines bärtigen Greises sowie eines Bären oder sogar eines Baumes (Sapkowski 2001: 194f.). Da das o. g. Substantiv in der russischen Literatur (z.B. bei Puschkin) auftritt, ist es ein Bestandteil des russischen Polysystems, das als „ein Netzwerk von Relationen“ erfasst wird, die „aus vielen literarischen Handlungen resultieren, und (...) aus solchen Handlungen“ besteht (vgl. Even-Zohar 1990: 28). Außer dem russischen Polysystem erscheint *lessij* infolge der Übersetzung der russischen Mythologie in anderen Polysystemen wie z.B. das amerikanische (vgl. Sherman 1989), deutsche (Reiter 2009) sowie das polnische (Sapkowski 1998). Der beschriebene kulturelle

Hintergrund verursacht, dass die o. g. lexikalische Einheit die Eigenschaften aller in den Polysystemen geschilderten Waldgeiste verkörpert. Wenn der Empfänger das bestimmte verkörperte Hyperphysionym trifft, hat er die Möglichkeit, auf das erworbene Wissen über andere Werke Bezug zu nehmen, in denen das getroffene übernatürliche lebend gedachte Wesen auftritt, um die Eigenschaften der genannten Kreatur aus dem Gedächtnis hervorzurufen. Die verkörperten Hyperphysionyme werden dementsprechend infolge der gegenseitigen Beziehung von Intra- und Interrelationen mehrerer Polysysteme gebildet.

Hyperphysionyme und die Übersetzungsmethoden

Als ein Bestandteil von Onymen werden Hyperphysionyme als eine kulturelle Erscheinung angesehen. Ihre Übertragung und Anwendung der bestimmten Übersetzungsmethoden hängt hauptsächlich davon ab, ob sie als die sog. verkörperten, sprechenden oder klangsymbolischen Hyperphysionyme betrachtet werden.

Werner Koller unterscheidet in Bezug auf den ganzen Übersetzungsprozess zwischen einer transferierenden und einer adaptierenden Übertragung. Die erste Methode besteht darin, dass man versucht, „AS-Textelemente, die spezifisch in der AS-Kultur verankert sind, als solche in ZS-Text zu vermitteln“ (vgl. Koller 1998: 211). Die adaptierende Übersetzung hat zur Folge, dass die Textelemente des Originalwerkes, die in der ausgangssprachlichen Kultur verankert sind, durch die zur zielsprachlichen Kultur gehörenden Elemente ersetzt werden¹ (vgl. Koller 1998: 211f.). Davies (2003: 65–100) nennt dagegen sieben Übersetzungstechniken, die während der Übertragung von Onymen verwendet werden können, d.h. Direktentlehnung mit oder ohne Erklärung, Weglassung, Verallgemeinerung, Anpassung und kreative Vorgehensweise, d.h. Einfügung eines im Vergleich zum Ausgangstext unterschiedlichen Lexems in die Zielsprache². Um ermitteln zu können, welche von den o. g. Übersetzungsmethoden sich am besten für die Übersetzung der Hyperphysionyme eignet, muss man die semantische Dominante richtig feststellen. Stanisław Barańczak beschreibt den Begriff in Bezug auf die Übertragung der Dichtung mit folgenden Worten:

jeder Übersetzer, wenn er zumindest ein Wenig dafür Verständnis hat, was Poesie ist, weiß ab sofort, dass im Falle der Dichtung als das wichtigste formale Bedeutungselement, das nicht zu ersetzen und wegzulassen ist, der Reim gilt. Er ist

-
- 1| Die genannten Methoden hat schon im Jahre 1813 Friedrich Schleiermacher ausführlich beschrieben. Er hat gemeint, dass der Übersetzer seinen Text entweder so gestalten soll, wie ein ausgangssprachlicher Schriftsteller für die ausgangssprachlichen Leser ihn schreiben würde oder umgekehrt, kann er seine Übersetzung so schreiben, als ob ihn der zielsprachliche Schriftsteller für die zielsprachlichen Leser schreiben würde (Schleiermacher 1813: 47).
 - 2| Die englischen Termini für genannte Übersetzungstechniken sind: *preservation, addition, omission, globalization, localization* und *creation*.

zugleich der wichtigste Schlüssel zum Inhalt des Gedichtes und seine semantische Dominante³. (Barańczak 2004: 20)

Der o. g. Terminus wird dem u.a. durch Krzysztof Lipiński postulierten Invariantenbegriff ähnlich (Lipiński 2004: 20). Die Anwendung einer bestimmten Übersetzungsmethode hängt größtenteils von der einen bestimmten Klasse der Hyperphysionyme ab. Bei den verkörperten, sprechenden und klangsymbolischen Hyperphysionymen wird nämlich die semantische Dominante ganz anders gestaltet. Verkörperte Hyperphysionyme beziehen sich auf Kreaturen aus dem bestimmten Volksglauben eines Kulturkreises und sie sollen als diese betrachtet werden. Während ihrer Übertragung soll man dementsprechend vor allem das zielsprachliche Polysystem berücksichtigen, indem sie durch die Übersetzungen fremder Mythen und Sagen auch erscheinen können. Die beste Übersetzungsmethode für sie scheint deswegen eine adaptierende Übertragung bzw. Anpassung an das zielsprachliche Polysystem zu sein. Sie erlaubt nämlich dem Empfänger des Translats auf die ihm bekannten Übertragungen fremder Mythen Bezug zu nehmen, die im zielsprachigen Kulturraum existieren. Eine ganz andere Situation gibt es im Falle von den sog. sprechenden Hyperphysionymen. Sie besitzen eigene Bedeutung, die zugleich zur Charakteristik der bestimmten übernatürlichen bzw. lebend gedachten Kreatur beiträgt. Sie sollen demnächst am besten wörtlich übertragen werden, wobei es zu betonen ist, dass der Übersetzer bewusst unterschiedliche Techniken anwenden soll, darunter Verallgemeinerungen oder Konkretisierungen, sowie kreativ vorgehen kann. Noch anders soll man sich während der Übertragung der klangsymbolischen Hyperphysionyme verhalten. Sie sollen nämlich mit ihrer sprachlichen Form entsprechende Assoziationen hervorrufen. Ihr Zweck beruht auf der Überzeugung, dass die formale Gestalt der bestimmten Laute beim Hörer symbolische Funktion enthält, z.B. der labio-dentale frikative Laut [v] in lexikalischen Einheiten *Wind*, *Wolke* und *wehen* die schwankende, unruhige, vor den Sinnen undeutlich durcheinandergehende Bewegung symbolisiert (vgl. Gabelentz 1901: 221). Georg von der Gabelentz gilt zwar als Vorläufer in den Untersuchungen der symbolischen Funktion der Sprachlaute, aber seine Tätigkeit haben auch solche bedeutenden Forscher wie Otto Jespersen (1921), Eduard Sapir (1921) oder Benjamin Lee Whorf (1956) fortgesetzt und bestätigt. Da die Mehrheit der klangsymbolischen Onyme vorwiegend aus den Kunstwörtern besteht (vgl. Elsen 2008), die keine wörtliche Bedeutung besitzen, sondern eher eine Identifizierungsfunktion erfüllen (vgl. Hyperonyme wie *Uruk-Hai*, *Orc*, *Ghul*, *Alghul*, *Nekker* u.a.), sollen diese am besten mit Hilfe einer Direktentlehnung übertragen werden.

3] „[...] każdy tłumacz – jeśli tylko ma odrobinę zrozumienia dla tego, czym jest poezja – oczywiście orientuje się od razu, że w tym wypadku absolutnie pierwszorzędnym elementem znaczeniowym wiersza, jego nieusuwalnym i niezastępowalnym „formalnym“ składnikiem, który w istocie jest kluczem do „treści“, jego (wprowadźmy to pojęcie) dominantą semantyczną – jest rym”, übers. E.L.

Die Untersuchung der ausgewählten Beispiele

Die in unserem Beitrag untersuchten Beispiele haben wir in zwei Gruppen eingeteilt: verkörperte und sprechende Namen. In jeweils einer Gruppe werden fünf Beispiele untersucht. Die übersetzerische Beschreibung von Hyperphysionymen hängt vorwiegend von ihrer Funktion in dem Computerspiel ab. Die Übersetzungseinheiten und ihre Entsprechungen werden demnach auf einer pragmatischen [Prag] Ebene untersucht. Sie umfasst Konnotationen, die beim Empfänger durch die Übersetzungseinheit hervorgerufen werden sowie seine Einstellungen auf die Übersetzung (vgl. Koller 1992: 216). Für unsere Beschreibung werden wir uns einsprachiger Wörterbücher polnischer und deutscher Sprache bedienen (vorwiegend [SZYM] und [DUD]). Alle Beispiele entstammen den Computerspielen „Wiedźmin“, „Wiedźmin 2: Zabójcy królów“ und „Wiedźmin 3: Dziki Gon“ samt ihrer allen Erweiterungen sowie ihrer deutschen Übersetzung.

Die Übersetzung verkörperter Hyperphysionyme

Wie es oben angedeutet worden ist, beziehen sich die verkörperten Hyperphysionyme auf mythologische Kreaturen des bestimmten Kulturkreises. Aus ökonomischen Gründen werden wir uns nur mit diesen beschäftigen, die aus dem slawischen Kulturraum stammen.

pl. *Kikimora* – dt. *Kikimore*

Die Übersetzungseinheit *kikimora* wird auf russischen Volksglauben bezogen. Sie bezeichnet dementsprechend ein im Moor und Sumpf lebendes Wesen, das die Gestalt eines älteren Weibes annimmt (vgl. Sapkowski 2001: 190). Im Slavischen bedeutet *kiki* ‘sich verstecken’ und *moor* heißt ‘ein altes Weib’. Das slawische Lexem nimmt Bezug auf eine unsichtbare Frau, die einem Poltergeist gleichgestellt wird (vgl. Bulgarin 1839: 423). Der Übersetzer des Computerspiels hat sich entschieden, die Bezeichnung des russischen Dämons in die Zielsprache direkt zu entlehnen. Zusätzlich entscheidet er sich der o.g. Direktentlehnung durch Angleichung an das zielsprachlichen Schreibmuster den Status eines Lehnwortes zu geben (es wurde nämlich das Wortbildungsmorphem -e anstatt des in der Ausgangssprache präsenten Morphems -a angewendet). Die beschriebene Übersetzungstechnik erlaubt den Empfängern, das vorgeschlagene Äquivalent aufgrund seiner sprachlichen Form mit dem mythischen, russischen Ungeheuer zu assoziieren, was von der Treue auf [Prag] zeugt.

pl. *Kościej* – dt. *Koschtschei*

Das polnische Lexem nimmt Bezug auf die in den russischen Märgen vorhandene Gestalt eines gefährlichen, bösen Zauberers. Im deutschen Kulturraum

tritt das besprochene Hyperphysionym in den Märchen von Alexander N. Afanasjew auf (vgl. Afanasjew 1996), wo es durch die Übersetzerin Svetlana Geier als *Koschtschei* übertragen wurde. Man kann dementsprechend feststellen, dass die vorgeschlagene deutsche Entsprechung in der Zielsprachlichen Kultur bekannt ist. Im Kontext des Computerspiels bezieht sich allerdings die Übersetzungseinheit auf ein gefährliches Wesen, das einen aus Knochen gebauten Körper besitzt. Die sprachliche Form des polnischen Lexems besitzt dementsprechend in Bezug auf das Computerspiel eine wörtliche Motivation. Das polnische Substantiv *kości* wurde nämlich vom Lexem *kość* (im Plural *kości*) abgeleitet, das in [SZYM] auf folgende Weise dargestellt wird: „ein Teil des menschlichen oder tierischen Skeletts, der aus einem harten Knochengewebe besteht“⁴. Die deutsche Entsprechung kann einerseits auf [Prag] als ein gelungener Übersetzungsvorschlag betrachtet werden, weil die potentiellen Empfänger des Computerspiels die Möglichkeit haben, das erwähnte Hyperphysionym mit den russischen Legenden zu assoziieren. Andererseits aber kann es ihnen schwierig sein, die sprachliche Form des Äquivalents auf das Körperbaumaterial des im Computerspiel dargestellten Wesens zu beziehen. Der Grund dafür können die phonetischen Unterschiede in der Form des Ausgangssprachlichen Lexems und seiner Entsprechung bilden.

pl. *Południca* – dt. *Mittagserscheinung*

Die Übersetzungseinheit *południca* wurde vom Substantiv *południe* abgeleitet, das in [SZYM] als „das Moment, in dem die Sonne sich im Höhepunkt am Himmel befindet, die Mitte des Tages; die zwölf Uhr am Tag“⁵ erläutert wird. Das polnische Wortbildungsmorphem *-ica* betont den weiblichen Sexus der dargestellten Kreatur (wie z.B. in den Substantiven *kozica*, *dziewica* oder *Bogurodzica*). Im slavischen Kulturraum wird das Lexem auf eine Geistgestalt bezogen, die nach den sich am Mittag auf dem Feld befindenden Leuten jagt (vgl. Strzelczyk 2007: 168). Die deutsche Entsprechung gilt als eine Zusammensetzung aus zwei Substantiven: *Mittag* und *Erscheinung*. Das Bestimmungswort *Mittag* wird in [DUD] als „Zeit um die Mitte des Tages“ dargestellt. Das Substantiv *Erscheinung* hat drei Bedeutungen: (1) „wahrnehmbarer Vorgang“, (2) „durch ihr Äußeres, ihr Erscheinungsbild in bestimmter Weise wirkende Persönlichkeit“ und (3) „Vision, Traumbild“, wobei keine von diesen auf Geister bzw. Gespenster Bezug nimmt. Semantisch gesehen bezieht sich das deutsche Lexem *Erscheinung* sowohl auf

4] Vgl. [SZYM]: „część szkieletu ludzi i zwierząt, twardy twór barwy białawej zbudowany z tkanki kostnej”. Alle Übersetzungen der Wörterbuchdefinitionen wurden durch E.L. gemacht.

5] Vgl. [SZYM]: „moment, gdy Słońce znajduje się najwyżej nad horyzontem; pora dnia, w której Słońce przechodzi przez południk danej miejscowości; połowa, środek dnia; dwunasta godzina w dzień”

männliche als auch auf weibliche Gestalten, was zur Neutralisation auf der denotativen Translatsebene beiträgt. Man muss jedoch betonen, dass der hier besprochene slavische Geist im Deutschen als eine *Mittagsfrau* bekannt ist und unter dieser Bezeichnung in der deutschen Literatur vorkommt (vgl. u.a. Reiter 1964 oder Grau 1965). Der Übersetzungsvorschlag führt zur Neutralisation auf [Prag] des Translats. In der Übersetzung ist durch die Einfügung einer neuen, in der Zielkultur nicht existierenden Entsprechung die Bezugnahme auf slavische Kultur völlig verschwunden.

pl. *Północnica* – dt. *Nachterscheinung*

Das polnische Substantiv *północnica*, ähnlich wie im Falle des oben besprochenen Beispiels *południca*, wurde vom Lexem *północ* abgeleitet, das in [SZYM] als „zwölf Uhr in der Nacht“⁶ dargestellt wird. Das Wortbildungsmorphem *-ica* ist für den weiblichen Sexus der dargestellten Figur verantwortlich. Im slavischen Kulturraum tritt *północnica* als ein weiblicher Dämon auf, der in der Mitternacht erscheint (vgl. Podgórska / Podgórski 2005: 373). Der Übersetzer des Computerspiels hat sich folgerichtig wie im vorigen Beispiel entschieden, ins Translat die Entsprechung *Nachterscheinung* einzufügen. Sie besteht aus zwei Substantiven: *Nacht* (vgl. [DUD]: „Zeitraum etwa zwischen Sonnenuntergang u. Sonnenaufgang, zwischen Einbruch der Dunkelheit u. Beginn der Morgendämmerung“) und *Erscheinung*, dessen Wörterbuchdefinitionen oben genannt worden sind. Das deutsche Äquivalent ist dementsprechend als eine zweifache Verallgemeinerung zu betrachten. Einerseits wird das Lexem *północ*, von dem der Name der Kreatur abgeleitet worden ist, als *die Nacht* übertragen, andererseits führt der Übersetzungsvorschlag zur Neutralisation auf [Prag] des Translats. Man muss auch betonen, dass das beschriebene Wesen im Deutschen nicht so gut bekannt ist, wie die Gestalt der Mittagsfrau. In der Übersetzung ist durch die Einfügung einer neuen, in der Zielkultur nicht existierenden Entsprechung die Bezugnahme auf slavische Kultur völlig verschwunden. Um die erwähnte Bezugnahme zu retten, müsste man auf den im deutschen Kulturraum bekannten Kreaturnamen anspielen. Um das zu machen, kann man in die Übersetzungseinheit als *Mitternachtsfrau* übersetzen.

pl. *Topielec* – dt. *Ertrunkene Tote*

Die polnische Übersetzungseinheit wird in [SZYM] zweifach erläutert: Einerseits als „die Leiche einer ertrunkenen Person; seltener: die Leiche einer Person, die ertrunken ist“⁷, andererseits als „in den Volksmärchen: der Geist einer

6] Vgl. [SZYM]: „chwila dolnej kulminacji Słońca; chwila, od której zaczyna się doba; dwunasta godzina w nocy“.

7] Vgl. [SZYM]: „zwłoki człowieka utopionego; rzadziej: człowiek, który się topił“.

ertrunkenen Person, der im Wasser ist und die Menschen dorthin heranzieht“⁸. Die märchenhafte Gestalt eines Ertrunkenen wurde in der polnischen Literatur mehrfach verwendet, indem sie auch in diesen Werken auftritt, die ins Deutsche übertragen worden sind. Es gehört dazu u.a. das berühmte Gedicht von Bolesław Leśmian „Topielec“, das ins Deutsche als „Ertrunkener“ übertragen wurde (vgl. u.a. Dedecius 1998: 69f.). Der Übersetzungsvorschlag *Ertrunkene Tote* ist eine adjektivische Substantivgruppe, deren Kern das Nomen *Tote* bildet, das in [DUD] als „jmd., der tot, gestorben ist“ beschrieben wurde. Das Adjektiv *ertrunken* wird in [DUD] als „durch Versinken im Wasser ums Leben kommen“ dargestellt und ist zur sprachlichen Darstellung des Todes verwendet worden. Das Morphem -e suggeriert dem deutschen Empfänger im Gegensatz zur polnischen Übersetzungseinheit das weibliche Genus bzw. den weiblichen Sexus des lebend gedachten Wesens. Auf [Prag] passt die vorgeschlagene Übersetzungsvariante auch zur Namensgebung der besprochenen Kreatur nicht, die im deutschen Kulturraum vorkommt. Um das deutsche Äquivalent an die Zielsprachliche Kultur anzupassen, sollte der Übersetzer ins Translat das Substantiv *Ertrunkener* einfügen.

Die Übersetzung sprechender Hyperphysionyme

Die Gruppe umfasst lexikalische Einheiten, die auch eine wörtliche Bedeutung besitzen. Sie gilt vor allem für Charakteristik der Verhaltensweise von Namensträgern.

pl. *Mrocznica* – dt. *Dämmererscheinung*

Die Übersetzungseinheit *mrocznica* wurde vom Substantiv *mrok* abgeleitet, das in [SZYM] als „Dämmerung“⁹ beschrieben wird. Das polnische Lexem wird auf ein Spukwesen bezogen, das nur in der Dämmerung erscheint. Das polnische Wortbildungsmorphem -ica betont den weiblichen Sexus der dargestellten Kreatur (wie z.B. in den Substantiven *kozica*, *dziewica* oder *Bogurodzica* sowie der oben beschriebenen *południca*, *północnica*). Das deutsche Äquivalent gilt als eine Zusammensetzung aus zwei Substantiven: *Dämmer* und *Erscheinung*. Das Bestimmungswort *Dämmer* wird in [DUD] als „(dichter.): Dämmerlicht, Halbdunkel“ erläutert. *Erscheinung* hat dort drei Bedeutungen: (1) „wahrnehmbarer Vorgang“, (2) „durch ihr Äußeres, ihr Erscheinungsbild in bestimmter Weise wirkende Persönlichkeit“ und (3) „Vision, Traumbild“, wobei keine von diesen auf Geister bzw. Gespenster Bezug nimmt. Semantisch gesehen bezieht sich das deutsche Lexem *Erscheinung* sowohl auf männliche als auch auf weibliche Gestalten,

8| Vgl. [SZYM]: „w baśniach ludowych: duch człowieka utopionego, przebywający w głębinach i wciągający w nie ludzi”.

9| Vgl. [SZYM]: „szarość, mrok”.

was zur Neutralisation auf der denotativen Ebene des Translats beiträgt. Um größere Treue auf [Prag] zu gewinnen, sollte man ein Substantiv verwenden, das einen direkten Bezug auf weibliche Gestalten nimmt und Geistererscheinungen denotiert. Bessere Lösung wäre in diesem Kontext das Substantiv *Dämmerfrau*, das nach dem o. g. Wortbildungsmuster geschaffen wurde (vgl. die Beschreibung der Beispiele *południca* und *północnica*). Es muss auch betont werden, dass die von uns vorgeschlagene Entsprechung *Dämmerfrau* auch in der deutschen Kultur vorkommt. In einem Gedicht von Georg Heym (1911: 444) bezieht sie sich auf eine weibliche Gestalt, die in der Dunkelheit erscheint.

pl. *Przeraza* – dt. *Furchtbringer*

Die Übersetzungseinheit wurde vom polnischen Verb *przerażać* abgeleitet, das in [SZYM] als „jemanden stark erschrecken“¹⁰ beschrieben wird. Sie nimmt Bezug auf ein riesengroßes, fangschrecken ähnliches Wesen, das in der durch Andrzej Sapkowski erstellten, literarischen Fantasy-Welt auftritt. Das durch den Übersetzer vorgeschlagene Äquivalent ist eine Zusammensetzung, die aus zwei Substantiven besteht. Das Bestimmungswort *Furcht* wird in [DUD] als „Angst angesichts einer Bedrohung od. Gefahr“ erläutert. Das Grundwort *Bringer* erscheint in [DUD] als eine ältere Form, die vom Verb überbringen (im Sinne: „jmdm. etw. bringen, zustellen“) abgeleitet worden ist. Die deutsche Entsprechung kann dementsprechend als ein gelungener Lösungsvorschlag betrachtet werden. Die sprachliche Form des Äquivalents betont auf [Prag], ähnlich wie polnische Übersetzungseinheit, dass sie sich auf eine gefährliche, Angst erweckende Kreatur bezieht, die den Menschen bedrohen kann.

pl. *Widłogon* – dt. *Gabelschwanz*

Die Übersetzungseinheit ist eine Zusammensetzung mit einem Interfix -o-, die aus zwei Teilen besteht. Das Morphem *widł-* wird auf einen Substantiv *widły* bezogen, das [SZYM] als „das landwirtschaftliche Werkzeug zum Heben von Heustangen, das normalerweise aus drei Metalzinken besteht, die verbunden und auf einem hölzernen Stiel gesetzt werden“¹¹ erläutert wird. Das Substantiv *gon* beschreibt dasselbe Wörterbuch als „Tierverfolgung durch die Jagdhunde bzw. das Heulen von Hunden, die auf der Jagd Tiere verfolgen“¹². Das Substantiv *Gon* tritt darüber hinaus als ein Bestandteil anderer Hyperphysionyme wie z.B. *Dziki Gon*

10| Vgl. [SZYM]: „mocno przestraszyć; przejąć lękiem”.

11| Vgl. [SZYM]: „narzędzie rolnicze składające się najczęściej z trzech metalowych zębów, połączonych ze sobą i osadzonych na drewnianym trzonku; służy do podnoszenia, przrzucania snopów, siana”.

12| Vgl. [SZYM]: „ściganie zwierzyny przez myśliwskie psy gończe; szczekanie, ujadanie psów goniących zwierzynę”.

(dt. *die Wilde Jagd*) auf. Es ist auch wichtig zu betonen, dass die erwähnte lexikalische Einheit zusammen mit dem Interfix -o- das Substantiv *ogon* (dt. *Schwanz*) bildet, das auch bedeutend für den ganzen semantischen Gehalt der hier besprochenen Übersetzungseinheit ist. Die polnische Zusammensetzung nimmt Bezug auf eine Kreatur, die im Kontext des Computerspiels auf folgende Weise dargestellt worden ist: „Gabelschwänze verdanken ihren kuriosen Namen den langen, scharfen Fortsätzen an ihrer Schwanzspitze“¹³. Die deutsche Entsprechung ist auch eine Zusammensetzung mit zwei Substantiven als Bestandteilen. Das Nomen *Gabel* wird in [DUD] als „Gerät mit zwei od. mehr Zinken u. langem Stiel, das in der Landwirtschaft bes. zum Auf- u. Abladen von Heu, Mist gebraucht wird“ und *Schwanz* als „(bei Wirbeltieren) Verlängerung der Wirbelsäule über den Rumpf hinaus, meist als beweglicher, schmaler Fortsatz des hinteren Rumpfes (der zum Fortbewegen, Steuern, Greifen o. Ä. dienen kann)“ beschrieben, was völlig dem Bildungsmuster polnischer Übersetzungseinheit entspricht. Wir haben dementsprechend mit einem gelungenen Lösungsvorschlag zu tun, obwohl auf [Prag] der deutschen Übersetzung die o.g. Konnotationen mit den anderen Hyperphysionymen nicht zu treffen sind.

pl. *Zgnilec* – dt. *Moderhaut*

Die polnische Übersetzungseinheit wurde vom Verb (*z*)*gnić* abgeleitet, die in [SZYM] als „einer chemischen Zerlegung unter dem Einfluss von Bakterien unterliegen, verderben, modern“¹⁴ erläutert wurde. Das Wortbildungsmorphem *z-* ist ein Ausdruck der resultativen Aktionsart (vgl. Czochralski 1972: 31) und bezeichnet die Folge eines Prozesses. Das polnische Substantiv nimmt Bezug auf eine Kreatur, die im Kontext des Computerspiels auf folgende Weise beschrieben wird: „Moderhäute ähneln verwesenden Leichen ohne Haut. Ihre Präsenz wird meist von dem durchdringenden Verwesungsgestank verraten dem sie ihren Namen zu verdanken haben“¹⁵. Der Übersetzungsvorschlag *Moderhaut* ist ein Substantiv aus zwei Bestandteilen: dem Bestimmungswort *Moder* (in [DUD] als „durch Fäulnis u. Verwesung entstandene Stoffe“ aufgelistet) und dem Grundwort *Haut* ([DUD]: „aus mehreren Schichten bestehendes, den gesamten Körper von Menschen u. Tieren gleichmäßig umgebendes äußeres Gewebe, das dem Schutz der darunterliegenden Gewebe u. Organe, der Atmung, der Wärmeregulierung

13] Vgl. der polnische Ausgangstext: „Widłogon swoją dźwięczną nazwę zawdzięcza długim, ostrym wypustkom wieńczącym jego ogon“.

14] Vgl. [SZYM]: „ulegać procesowi rozkładu chemicznego pod wpływem działania bakterii; psuć się, butwieć, próchnieć“.

15] Vgl. der polnische Ausgangstext: „Zgnilec wygląda jak rozkładający się, obdarty ze skóry człowiek, którego głowa nabrzmiała od gromadzących się pod czaszką gazów. Ich pojawienie się zwiastuje obezwładniający wręcz smród zgnilizny, któremu zawdzięczają swą dźwięczną nazwę“.

u. a. dient“). Die deutsche Entsprechung kann man als eine gelungene Übersetzungsvariante bezeichnen. Sie gilt als ein Ausdruck der Konkretisierung, weil sie sich auf das Aussehen der dargestellten Kreatur bezieht und den zielsprachlichen Empfänger darauf verweist, dass die ganze Haut der benannten, lebend gedachten Wesen verwest ist.

pl. *Zjadarka* – dt. *Verschlinger*

Das polnische Substantiv wurde vom Verb *zjadać* abgeleitet, das in [SZYM] als „die Nahrung verzerren (indem man sie beißt und verschlingt)“¹⁶. Das Wortbildungsmorphem *-ka* betont in der neu gebildeten Form den weiblichen Sexus der erdachten Kreatur. Die Übersetzungseinheit wird im Kontext des Computerspiels folgendermaßen dargestellt: „Verschlinger werden oft Nachthexen genannt, da sie Ähnlichkeit mit hässlichen, alten Frauen haben und für ihre hexentypische Heimtücke berühmt sind“¹⁷. Die deutsche Entsprechung wurde vom Verb *verschlingen* abgeleitet, das in [DUD] als „[hastig, gierig, mit großem Hunger] in großen Bissen u. ohne viel zu kauen essen, fressen“ erläutert wird. Das deutsche Äquivalent gilt einerseits als eine Konkretisierung, weil im zielsprachlichen Ausdruck einige durch die polnische Übersetzungseinheit nicht mitgeteilte Informationen („hastig, gierig essen“) vorhanden sind. Die deutsche Entsprechung informiert jedoch nicht darüber, dass die erwähnten Wesen das weibliche Geschlecht besitzen. Das findet man nur in einem dem Computerspiel beigefügten Glossar. Es entsteht allerdings die Frage, ob es möglich ist, den Sexus der dargestellten Kreatur mit Hilfe einer sprachlichen Form darzustellen. In der deutschen Sprache ist für weibliche Eigenschaften das Wortbildungsmorphem *-in* charakteristisch. [DUD] gibt an, dass man von einer männlichen Form der Nomina Agentis mit dem o. g. Morphem jede weibliche Form bilden kann, z.B. Arbeiter → Arbeiterin, Benutzer → Benutzerin. Dasselbe Bildungsmuster gilt dementsprechend auch für lexikalische Einheiten *Verschlinger* → *Verschlingerin*. Die deutsche Entsprechung ist deswegen auf [Prag] nur teilweise adäquat.

Schlussbemerkungen

Im vorliegenden Beitrag wurde das Problem der Übersetzung von Hyperphysionymen besprochen, die als „Namen für übernatürliche / lebend gedachte Wesen“ (Debus 2012: 29) erfasst werden. Im Zentrum unseres Interesses lag die Übertragung von den sog. verkörperten Hyperphysionymen (die durch gegenseitige Beziehung von Intra- und Interrelationen unterschiedlicher Polysysteme gebildet

16] Vgl. [SZYM]: „spożyć pokarm (pogryzłszy go i połknawszy)“.

17] Vgl. der polnische Ausgangstext: „Zjadarki często nazywane są nocnymi wiedźmami, ponieważ przypominają stare, brzydkie kobiety i, podobnie jak czarownice, słyną ze złośliwości“.

werden, in denen sie auftreten) und den sog. sprechenden Hyperphysionymen (die eine wörtliche Bedeutung aufweisen). In jeweils einer Gruppe wurden aus ökonomischen Gründen fünf Beispiele besprochen. In der Gruppe der verkörperten Hyperphysionyme ist dem Übersetzer nur im Falle eines Beispiels (vgl. *Kikimora*) gelungen, auf [Prag] alle polysystematischen Relationen im Translat wiederzugeben. Der Grund dafür waren einerseits phonetische Eigenschaften der Ausgangs- und Zielsprache in Verbindung mit dem Kontext des Computerspiels (vgl. das Beispiel *kościwej*), andererseits aber die Tatsache, dass der Übersetzer sich auf das zielsprachliche Polysystem nicht bezogen hat, um die Gemeinsamkeiten zwischen der Ausgangs- und Zielkultur zu betonen (vgl. die übrigen Beispiele). Im Falle von sprechenden Hyperphysionymen waren drei Beispiele (*przeraza*, *widłogon*, *zgnilec*) pragmatisch äquivalent. Die zwei übrigen Entsprechungen (*mrocznica*, *zjadarka*) besaßen u.a. bestimmte Unterschiede im Sexus, was über den Mangel an ihrer pragmatischen Korrektheit entschieden hat.

Literaturverzeichnis

- Afanasjew, Alexander N. (1996). *Russische Volksmärchen*. Zürich.
- Barańczak, Stanisław (2004). *Ocalone w tłumaczeniu*, Kraków.
- Bulgarin, Thaddäus (1839). *Russland in historischer, statistischer, geografischer und literarischer Beziehung*. Bd. 1. Riga und Leipzig.
- CD-Projekt RED (2007). *Wiedźmin*. Polen.
- CD-Projekt RED (2011). *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów*. Polen.
- CD-Projekt RED (2015). *Wiedźmin 3: Dziki Gon*. Polen.
- Davies, Eirlzs E. (2003). „A Goblin or a Dirty Nose? The Treatment of Culture-Specific References in Translations of Harry Potter Books”. In: *Translator* 6. S. 65–100.
- Debus, Friedhelm (1997). „Eigennamen in der literarischen Übersetzung“. In: Glaser E. / Schäfer, M. (Hg.) *Grammatica Janua Artium. Festschrift für Rolf Bergman zum 60. Geburtstag*. Heidelberg. S. 393–405.
- Debus, Friedhelm (2012). *Namenkunde und Namengeschichte*. Berlin.
- Deutsches Universal wörterbuch DUDEN* (2007). Mannheim-Leipzig-Wien-Zürich. [DUD]
- Elsen, Heike (2008). *Phantastische Namen. Die Namen in Science-Fiction und Fantasy zwischen Arbitrarität und Wortbildung*. Tübingen.
- Even-Zohar, Itamar (1990). „Polysystem Studies”. In: *Poetics today* 11/1. Tel-Aviv.
- Gabelentz, Georg von (1901). *Die Sprachwissenschaft: Ihre Aufgaben, Methoden und bisherigen Ergebnisse*. Leipzig.
- Grau, Dietrich (1965). *Das Mittagsgespenst (daemonium meridianum). Untersuchungen über seine Herkunft, Verbreitung und seine Erforschung in der europäischen Volkskunde*. Bonn.

- Güttinger, Fritz (1963). *Zielsprache. Theorie und Technik des Übersetzens*. Zürich.
- Heym, Georg (1911). *Nichts blieb zurück von dir*. In: Heym, G. (1964) *Dichtungen und Schriften*. Hamburg.
- Ingarden, Roman (1964). *Der Streit um die Existenz der Welt*. Bd. I. Tübingen.
- Ingarden, Roman (1968). *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks*. Darmstadt.
- Jespersen, Otto (1921). *Symbolic value of the vowel I*. In: Jespersen, O. (2010) *Selected writings*. New York. S. 287–301.
- Koller, Werner (1992). *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. Heidelberg – Wiesbaden.
- Koller, Werner (1998). „Übersetzungen ins Deutsche und ihre Bedeutung für die Sprachgeschichte“. In: Besch, W. (Hg.) *Sprachgeschichte: Ein Handbuch zur Geschichte der deutschen Sprache und ihrer Erforschung*. Berlin – New York. S. 210–228.
- Krüger, Dietlind (2006). „Die literarische Onomastik als die Vorstufe der literarischen Übersetzung“. In: Bologna, A./ Paolini, M. (Hg.): *il Nome nel testo. Rivista internazionale di onomastica letteraria*. Bd. VIII. Pisa. S. 47–63.
- Lamping, Dieter (1983). *Der Name in der Erzählung. Zur Poetik des Personennamens*. Bonn.
- Lipiński, Krzysztof (2004). *Vademecum tłumacza*. Kraków.
- Podgórska, Barbara/Podgórski, Adam (2005). *Wielka Księga Demonów Polskich – leksykon i antologia demonologii ludowej*. Katowice.
- Reiter, Norbert (1964). „Mythologie der Alten Slaven“. In: Haussig H. A. (Hg.) *Wörterbuch der Mythologie*. Stuttgart. S. 165–208.
- Reiter, Norbert (2009). *Das Glaubensgut der Slaven im europäischen Verbund*. Wiesbaden.
- Ronneberger-Sibold, Elke (2004). „Warennamen“. In: Brendler, A./ Brendler, S. (Hg.) *Namenarten und ihre Erforschung. Ein Lehrbuch für das Studium der Onomastik. Anlässlich des 70. Geburtstages von Karlheinz Hengst*. Hamburg. S. 598.
- Sapir, Edward (1921). „A study in phonetic symbolism“. In: Mandelbaum, D.G. (1949) (Hg.) *Selected writings of Edward Sapir in Language, Culture and Personality*. New York. S. 61–72.
- Sapkowski, Andrzej (2001). *Rękopis znaleziony w smoczey jaskini*. Warszawa.
- Sapkowski, Andrzej (1998). „Ziarno prawdy“. In: Sapkowski, A. *Ostatnie życzenie*. Warszawa. S. 43–72.
- Schleiermacher, Friedrich (1813). „Ueber die verschiedenen Methoden des Uebersetzens“. In: Störig, H. J. (1969) (Hg.) *Das Problem des Übersetzens*. Darmstadt. S. 38–69.
- Sherman, Josepha (1989). *The Shining Falcon*. New York.
- Störig, Hans J. (1963) (Hg.). *Das Problem des Übersetzens*. Darmstadt.
- Strzelczyk, Jerzy (2007). *Mity, podania i wierzenia dawnych Słowian*. Poznań.

- Szymczak, Mieczysław (1981). *Słownik języka polskiego*. Warszawa. [SZYM]
- Sulikowski, Piotr (2016). *Der literarische Text und I-Faktoren in der Übersetzung*. Frankfurt am Main.
- Tolkien, John R. R. (1997). *Władca Pierścieni: Powrót króla*. Poznań.
- Worbs, Erika (2004). „Eigennamen als Übersetzungsproblem. Beobachtungen an übersetzten polnischen und deutschen Texten“. In: Lehmann, V./Udolph, N. (Hgg.) *Normen, Namen und Tendenzen in der Slavia*. München. S. 409–417.
- Whorf, Benjamin L. (1956). *Language, thought and reality*. London-New York.
- Żegnałek, Zefiryňa (2005). *Wielowarstwowość i fazowość budowy dzieła sztuki literackiej na podstawie „O dziele literackim” Romana Ingardena*. www.filozofia.pl/old/zf05/teksty/Zefiryňa_Zegnalek.pdf (Zugriff: 20.04.2016).

Emil Daniel Lesner

Uniwersytet Szczeciński
Instytut Filologii Germańskiej, Bud 5
Al. Piastów 40B
71-065 Szczecin
emil.lesner@usz.edu.pl