

## Problem: Wortspiele

Wortspiele, idiomatische Wortverbindungen und Phraseologismen überhaupt gehören nicht selten zu den größten Herausforderungen für jeden Übersetzer. Vor allem in belletristischen Texten begegnet er einer ganzen Reihe von pragmatischen, kulturspezifischen und sprachenpaarspezifischen Problemen, die ihn vor eine schwierige Aufgabe stellen.

Dieser Beitrag möchte auf interessante Fragen und Hindernisse aufmerksam machen, die der Übersetzer bei einer Übersetzung von Wortspielen und idiomatischen Wortverbindungen zu beantworten bzw. zu überwinden hat.

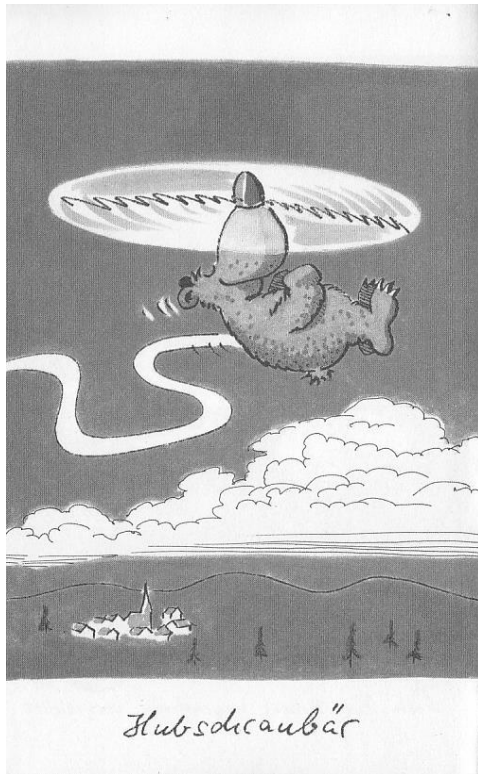
### Frage: Was sind Wortspiele?

Das Metzler Lexikon Sprache definiert „Wortspiel“ als „Bezeichnung für witzigen, geistreichen, sarkast., aber auch kalauernden Umgang mit homophonen, homonymen, homographen Wörtern oder Ausdrücken. [...]“ (Glück 2010:774)

Fragen wir nach den Funktionen der Wortspiele, fällt uns auf den ersten Blick die Funktion ein, witzig zu wirken, zum Lachen zu bringen. Wortspiele sind Ergebnisse eines kreativen Umgangs mit der Sprache. Pöllmann charakterisiert die Funktion der Wortspiele wie folgt: „Wortspiele können einem Text Dynamik und Leichtigkeit verleihen. Sie lenken die Aufmerksamkeit des Rezipienten auf sich, können amüsant oder komisch sein, sie können einen Aha-Effekt auslösen und regen oft zum weiteren Nachdenken an.“ Pöllmann (2009)

Wortspiele können auf morphologischer, syntaktischer oder graphischer Ebene kreiert werden. Sie entstehen dank eines spielerischen Umgangs mit der Orthographie, mit Einschüben Intarsia oder z.B. der Verschiebung von Wortgrenzen. Kontextspiele spielen mit Erwartungen der Rezipienten durch die Vermischung von Textmustern und/oder Verletzung von Textsorten-Konventionen. Schließlich entstehen Referenzspiele durch Anspielungen auf verschiedene Kontexte. (vgl. Janich 2001:154ff.)

Obwohl der Begriff ‚Normwidrigkeit‘ in den meisten Fällen für Fehler gebraucht wird, sind Wort- und Sprachspiele nicht selten eben Produkte eines normwidrigen Sprachgebrauchs (vgl. Tecza 1997:14). Im Unterschied zu einem Fehler erfolgt bei Wortspielen die Abweichung von dem zu Erwartenden absichtlich:



(<https://timegarbge.files.wordpress.com/2011/01/hubschraubc3a4r1.jpg?w=614>)

Den Kernbereich der Wortspiele bilden Wortspiele, die auf dem Prinzip Lautähnlichkeit oder Gleichklang aufgebaut sind:



(<https://www.google.cz/search?q=hei%C3%9F+w%C3%BCrstchen+witz&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjirIj13dPUAhX11xQKHdxZDIYQsAQIMQ&biw=1255&bih=710&dpr=1.25>)

Es liegt auf der Hand, dass das Spektrum der zur Rezeption durch Hören bestimmten Wortspiele sehr breit ist. Außer der schon erwähnten Homophonie gibt es noch drei andere Typen des spielerischen Umgangs mit einem Wort. Die als Homographie bezeichnete „ident. Schreibung zweier Wörter (oder Morpheme) bei unterschiedl. Bedeutung“ (Glück 2010:271) und z.B. die Paronymie – „Phonet. Ähnlicher, bedeutungsgleicher Ausdruck verschiedener Spr. (z.B. dt. *Sommer*, engl. *Summer*).“ (Glück 2010:494) Eine unerwartete Schreibweise kann dann das Auftreten eines Wortspiels im Text signalisieren.

Einige Sprachspiele entstehen dank ihrer Polysemie. Dadurch, dass ein Ausdruck doppeldeutig ist, ermöglicht er mehrere Interpretationsmöglichkeiten, die komisch wirken können. Die Übersetzung der Wortspiele ist aus dem Grund schwierig, dass „sie zwei (oder mehr) Ausdrücke in Opposition zueinander setzen, die unterschiedliche Bedeutungen, aber die gleiche oder eine ähnliche Form haben“ (Snell-Hornby/Hönig/Kußmaul/Schmitt 2006:285), wie das folgende Beispiel zeigt:



### **Frage: Über welche Probleme wird bei der Übersetzung von Wortspielen gesprochen?**

#### 1. Kulturelle Ebene – das Wortspiel und die Anspielung erkennen

Die ersten Hindernisse, die die Übersetzung schwierig machen, sind kulturelle Hintergrundinformationen. Anspielungen sind assoziationszentriert (vgl. Wilss 1989:45). Sie können vom Übersetzer nur dann erkannt und vom Leser nur dann verstanden werden, wenn sie auf einem gemeinsamen Vorwissen basieren und wenn dieses Vorwissen erfolgreich aktiviert werden kann und die Zusammenhänge mit dem schon Vorhandenen erkannt werden.

## SPIEGEL ONLINE

02. August 2007, 11:29 Uhr

Trinken im All

### Die unerträgliche Leichtigkeit des Weins

Falls Astronauten heimlich getrunken haben, mussten sie sich viel einfallen lassen - nicht nur wegen der Alkohol-Kontrollen am Boden: Im Orbit fallen die alltäglichsten Sachen schwer. Cola schwebt klebrig durch die Kabine, und das Brauen und Zapfen von Bier gerät zum wissenschaftlichen Experiment.

Wortwörtliche Übersetzung:  
*Nesnesitelná lehkost vína*  
(Anspielung)

Titel des Romans von Milan Kundera:  
*Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins*  
*Nesnesitelná lehkost bytí*

Sprachspielerische Übersetzung:  
*Nesnesitelná lehkost pítí*

Die Anspielungen besitzen einen hohen Originalitätsgrad. „Da sie unvermutet auftreten, anders ausgedrückt, da sie nicht im Erwartungshorizont des Lesers liegen [...] können sie einen großen Überraschungs- oder Überrumpelungseffekt auslösen.“ (Wilss 1989:4)

Das im Titel eines Spiegel-Online-Artikels vorliegende Wortspiel beruht auf einer Anspielung auf den Titel des Romans des tschechischen Autors Milan Kundera ‚Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins‘, der im Exil in Frankreich unter dem Titel *L'Insoutenable Légèreté de l'être* zum ersten Mal erschien. Im Titel wurde das Wort *Seins* durch *Weins* ersetzt. In unserem Beispiel hilft das gleiche klangliche Muster (*Seins – Weins*), die Anspielung zu erkennen.

### 2. Strukturelle Ebene – ein ähnliches Muster finden

Probleme bei einer Übersetzung können auch mit Möglichkeiten des Sprachsystems und ihren Grenzen zusammenhängen. Strukturell verwandte Sprachen bieten mehr Spielraum und größere Chancen auf eine getreue Übersetzung. So ist es auch im Interesse des Übersetzers, das gleiche oder ein ähnliches Muster zu schaffen, um die gleichen Effekte zu erzeugen. In der deutschen Schlagzeile bleiben das syntaktische und das klangliche Muster erhalten. Die tschechische Sprache ermöglicht es, ein ähnliches Wortpaar zu bilden (*bytí – pítí*), und die Übersetzung der Anspielung kann getreu erfolgen:

*Die unerträgliche Leichtigkeit des Weins - Nesnesitelná lehkost pítí.*

### 3. Linguistische Ebene – ein Bedeutungsäquivalent finden

In der oben vorgeschlagenen Übersetzung der Zeitungsschlagzeile wurde nicht nur ein ähnliches sprachliches Muster, sondern auch ein in der Bedeutung ähnliches Äquivalent gefunden.

Viele Versuche, ein Wortspiel zu übersetzen, stoßen an die Grenzen des Sprachsystems der Zielsprache; ein treffendes Beispiel stellen Buchstabenspiele dar:

*Abc-Texte* sind Texte, die „die Buchstaben eines Alphabets bzw. ihre Namen, in der Regel in alphabetischer Reihenfolge, in einem Kontext eingebaut vorführen.“ (Ulrich 1997:96)

### **Das Urgroßvater-Abc**

J. Krüss

**A**lle Tage nett und munter,  
**B**übisch und verschmitzt mitunter,

**C**hef und Hauptmann der Familie,  
**D**ornenlos wie eine Lilie,

**E**delmütig, klug und weise,  
**F**röhlich über Trank und Speise,

**G**roß im Drechseln wie im Dichten,  
**H**ingerissen von Geschichten,  
[...]

(Ulrich 1997:97)

### **Frage: Welche Übersetzungsmöglichkeiten hat der Übersetzer?**

Tecza (1997, 128) stellt fünf Hauptverfahren bei der Übersetzung von Wortspielen vor:

1. Das Wort, bzw. die Wortverbindung wird unverändert aus der Originalsprache übernommen.
2. Die idiomatische Verbindung wird durch eine andere mit der gleichen Wirkung ersetzt. In beiden Sprachen gibt es ziemlich genaue Äquivalente.
3. Es wird eine neue Lösung mit der Übertragung der wichtigsten Ebene des Wortspieles gefunden.
4. Es wird ein neues Wortspiel geprägt.
5. Die Übersetzung verzichtet auf jedes Wortspiel.