

**Hochschule Magdeburg-Stendal**  
**Fachbereich Soziale Arbeit, Gesundheit und Medien**

**Bachelorarbeit**

zur Erlangung des akademischen Grades  
Bachelor of Arts (B. A.)

Herausforderungen beim Übersetzen von Fantasyliteratur  
am Beispiel des Romans *Artemis Fowl*

**Eingereicht von:**

Renate Wilzer  
Victor-Jara-Straße 11  
39126 Magdeburg  
Matrikel-Nr.: 20092769

**Prüfer:**

Prof. Dr. Carlos Melches  
Dr. Gershom Sleightholme-Albanis

Magdeburg, im Mai 2016

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
<b>I. Abkürzungsverzeichnis.....</b>	<b>4</b>
<b>II. Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>5</b>
<b>III. Tabellenverzeichnis.....</b>	<b>5</b>
<b>IV. Vorwort.....</b>	<b>6</b>
<b>1. Übersetzungswissenschaftliche Aspekte.....</b>	<b>8</b>
1.1 Zum literarischen Übersetzen.....	8
1.2. Wege zur Übersetzung.....	9
1.2.1 Übersetzungsmethoden.....	9
1.2.2 Übersetzungsverfahren.....	10
<b>2. Literaturwissenschaftliche Aspekte.....</b>	<b>11</b>
2.1 Vorüberlegungen.....	11
2.1.1 Über die Phantasie.....	11
2.1.2 Terminologische Grundlagen.....	11
2.2 Zum literarischen Genre der Phantastik.....	12
2.2.1 Definitionsansätze.....	12
2.2.2 Phantastische Kinder- und Jugendliteratur.....	12
2.3 Zum literarischen Genre der Fantasy.....	13
2.3.1 Subgenres.....	14
2.3.2 Merkmale.....	14
<b>3. Darstellung des Materials.....</b>	<b>18</b>
3.1 Über Artemis Fowl.....	18
3.2 Autor.....	18
3.3 Übersetzerin.....	19
3.4 Literarische Einordnung.....	19
3.5 Handlung.....	19
3.6 Figuren.....	22

<b>4. Übersetzerische Herausforderungen in der Fantasy .....</b>	<b>23</b>
4.1 Neologismen.....	23
4.1.1 Wortschöpfung .....	24
4.1.2 Entlehnungen .....	24
4.1.3 Wortbildungen .....	24
4.2 Eigennamen .....	27
<b>5. Übersetzerische Herausforderungen in Artemis Fowl .....</b>	<b>28</b>
5.1 Terminologie.....	28
5.1.1 Waffenkunde .....	28
5.1.2 Wissenschaft und Technik.....	30
5.1.3 Computertechnologie.....	30
5.1.4 Militär und Sicherheitsbehörden.....	30
5.1.5 Mythologie .....	31
5.2 Neologismen.....	32
5.3 Eigennamen .....	41
5.3.1 Personennamen .....	41
5.3.2 Orte .....	42
<b>6. Zusammenfassung .....</b>	<b>46</b>
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>47</b>
<b>Eidesstattliche Erklärung.....</b>	<b>52</b>

## **I. Abkürzungsverzeichnis**

AK = Ausgangskultur

AS = Ausgangssprache

AT = Ausgangstext

LEP = Lower Elements Police

N = Neologismus

O = Original

Ü = Übersetzung

ÜV = Übersetzungsverfahren

ZK = Zielkultur

ZS = Zielsprache

ZT = Zieltext

ZUP = Zentrale Untergrund-Polizei

## II. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Übersetzungsverfahren der Stylistique Comparée (Schreiber: 2006: 41) ....10

## III. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Hauptfiguren im Roman (eigene Darstellung) .....	22
Tabelle 2: Waffen der Oberirdischen (eigene Darstellung) .....	29
Tabelle 3: Waffen der Unterirdischen (eigene Darstellung) .....	29
Tabelle 4: Dienstgrade der LEP (eigene Darstellung) .....	31
Tabelle 5: Neologismus Beispiel 1 (eigene Darstellung) .....	32
Tabelle 6: Neologismus Beispiel 2 (eigene Darstellung) .....	33
Tabelle 7: Neologismus Beispiel 3 (eigene Darstellung) .....	34
Tabelle 8: Neologismus Beispiel 4 (eigene Darstellung) .....	34
Tabelle 9: Neologismus Beispiel 5 (eigene Darstellung) .....	35
Tabelle 10: Neologismus Beispiel 6 (eigene Darstellung) .....	35
Tabelle 11: Neologismus Beispiel 7 (eigene Darstellung) .....	36
Tabelle 12: Neologismus Beispiel 8 (eigene Darstellung) .....	37
Tabelle 13: Neologismus Beispiel 9 (eigene Darstellung) .....	38
Tabelle 14: Neologismus Beispiel 10 (eigene Darstellung) .....	39
Tabelle 15: Neologismus Beispiel 11 (eigene Darstellung) .....	39
Tabelle 16: Neologismus Beispiel 12 (eigene Darstellung) .....	40
Tabelle 17: Personennamen und deren ÜV (eigene Darstellung) .....	42
Tabelle 18: Eigennamen realer Orte (eigene Darstellung) .....	43
Tabelle 19: Eigennamen imaginärer Orte (1) (eigene Darstellung).....	44
Tabelle 20: Eigennamen imaginärer Orte (2) (eigene Darstellung).....	45
Tabelle 21: Angewandte ÜV von Neologismen und Eigennamen (eigene Darstellung)....	46

## IV. Vorwort

Das Lesen phantastischer Literatur bereitet mir seit jeher Vergnügen und fasziniert mich jedes Mal aufs Neue. Als angehende Übersetzerin interessiere ich mich neben dem Entdecken phantastischer Welten natürlich auch für die Übertragung dieser in andere Sprachen, denn: Was das Lesen von Fantasyliteratur so spannend und interessant macht, ist nicht zuletzt die sprachliche Raffinesse, mit denen Autoren neue Welten erschaffen. Die Romanreihe *Artemis Fowl* hat mich schon immer begeistert, weil in ihr erfrischend andersartige Figuren zum Leben erweckt werden, die man beim Lesen oft belächeln muss.

### Ziel- und Aufgabenstellung

Das Ziel der Arbeit ist, ausgewählte Schwierigkeiten beim Übersetzen von Fantasyliteratur im Allgemeinen zu untersuchen und spezifisch am Werk *Artemis Fowl* zu analysieren, welche Übersetzungsverfahren zur Lösung dieser angewendet wurden.

### Materialgrundlage

Als Grundlage meiner Arbeit dient der erste Band der Romanreihe *Artemis Fowl* sowie seine deutsche Übersetzung von Claudia Feldmann:

- COLFER, Eoin (2001a): *Artemis Fowl*. New York: Hyperion
- COLFER, Eoin (2001b): *Artemis Fowl. Aus dem Englischen von Claudia Feldmann*. München: Ullstein List Verlag

Für den theoretischen Teil der Arbeit dienen als Grundlage Veröffentlichungen diverser Übersetzungs- und Literaturwissenschaftler, insbesondere von Bernhard Rank über *phantastische Kinder- und Jugendliteratur* und Helmut W. Pesch über das Genre der *Fantasy*:

- PESCH, Helmut W. (1982): *Fantasy: Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Forchheim/Passau: Erster Deutscher Fantasy Club
- RANK, Bernhard (2011): *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, in: Günter Lange (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 168-192

## Methodologisches Vorgehen

Zuerst wurde sowohl das englische Originalwerk als auch seine Übersetzung ins Deutsche gelesen. Problemrelevante Stellen in beiden Werken wurden analysiert und miteinander verglichen.

Die Arbeit besteht aus sechs zusammenhängenden Teilen:

Im *theoretischen Teil* (1) werden sowohl übersetzungs- als auch literaturwissenschaftliche Grundlagen gelegt: Bevor man sich mit den Schwierigkeiten beim Übersetzen von Fantasyliteratur auseinandersetzt, gilt es zuerst, die grundlegendsten *Übersetzungsmethoden* und *-verfahren* darzustellen sowie relevante Termini wie *Fantasy* und *Phantastik* zu klären. Danach wird auf die Spezifik des Genres der *Fantasy* eingegangen (2). Zum besseren Textverständnis wird das Werk *Artemis Fowl* anschließend erläutert und zusammengefasst (3). Darauffolgend werden allgemeine Herausforderungen beim Übersetzen von Fantasyliteratur wie *Neologismen* und *Eigennamen* fachlich erläutert und definiert (4), um diese dann im *praxisbezogenen Teil* der Arbeit anhand ausgewählter Beispiele zu erläutern (5). Am Ende erfolgt eine *Zusammenfassung* der gewonnenen Erkenntnisse (6).

# 1. Übersetzungswissenschaftliche Aspekte

## 1.1 Zum literarischen Übersetzen

Fragt man Personen, was sie sich unter dem Beruf des Übersetzers vorstellen, haben viele einen Schriftsteller in einem stillen Kämmerlein vor Augen, der in nachdenklicher Pose über die Übertragung shakespearescher Lebensweisheiten sinniert. Tatsächlich werden heutzutage jedoch mehr Fach- als Literaturübersetzungen angefertigt. So müssen Übersetzer oftmals den Spagat zwischen Technik und Sprache schaffen und verstehen, warum sich Schiffschrauben drehen oder den Unterschied zwischen Hammerkopf- und Hakenkopfschrauben kennen. Das romantisch verklärte Bild des Übersetzers im stillen Kämmerlein ist demnach längst überholt. Obwohl Fachübersetzungen den weltweit größten Teil an Übersetzungen auf dem Markt ausmachen, besteht noch immer eine große Nachfrage nach der Übersetzung fremdsprachiger Belletristik. So wurden im Jahr 2014 laut Statistiken der Buchmesse 10.812 Werke ins Deutsche übersetzt, was einen Anteil von 12,4 Prozent am Gesamtpool der Erst- und Neuauflagen ausmacht<sup>1</sup>. Unter den übersetzten Werken dominiert Englisch als Ausgangssprache mit einem Anteil von 65,5 Prozent an übersetzten Neuerscheinungen<sup>2</sup>.

Die Tätigkeit des Übersetzens ist für Apel „[...] *eine der komplexesten menschlichen Geistestätigkeiten überhaupt*“ (Apel 2003: 1). Geht man von der Annahme aus, dass beim Übersetzen literarischer Texte ein noch höheres Maß an Kreativität und Sprachfertigkeit gefordert wird als beim Übersetzen von Fachtexten, kann das Literaturübersetzen mit gutem Recht als Königsdisziplin des Übersetzens bezeichnet werden. Aufgrund der hohen Anforderungen an den Literaturübersetzer streiten sich Übersetzungswissenschaftler seit jeher um die Frage, ob Übersetzer literarischer Texte in ihrem künstlerischen Schaffensprozess mit Autoren gleichgesetzt werden können. Nach Levý ist der literarische Übersetzer jedoch nicht in erster Linie ein Autor, sondern ein aufmerksamer Leser, der den Sinn des Werkes erfassen muss (vgl. Levý 1969: 42).

---

<sup>1</sup> Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V. (2015):  
[[http://www.buchmesse.de/images/fbm/dokumente-ua-pdfs/2015/details\\_buchmarkt\\_deutschland\\_\\_2014\\_\\_neu\\_\\_53367.pdf](http://www.buchmesse.de/images/fbm/dokumente-ua-pdfs/2015/details_buchmarkt_deutschland__2014__neu__53367.pdf)] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>2</sup> vgl. ebd.



## 1.2. Wege zur Übersetzung

### 1.2.1 Übersetzungsmethoden

„So wörtlich wie möglich, so frei wie nötig.“

Unter *Übersetzungsmethoden*, oder auch *Übersetzungsstrategien*, versteht man Methoden, die auf den gesamten Text angewendet werden (vgl. Schreiber 1997: 219). Die Anwendung solcher Methoden ist vom Texttyp des AT und dem verfolgten Übersetzungszweck abhängig (vgl. ebd.).

*Übersetzungsmethoden* unterscheidet man in der Übersetzungswissenschaft traditionell in Methoden, die sich nah am AT orientieren und Methoden, die sich näher am ZT und an der ZK orientieren. Da dies in der übersetzerischen Praxis oftmals nicht ganz so trennscharf umzusetzen ist, hat sich als gängige Maxime der Ausspruch „So frei wie möglich und so wörtlich wie nötig“ etabliert.

Levý hingegen weicht von dieser altbewährten Klassifikation ab und unterscheidet zwischen *illusionistischen* und *antiillusionistischen* Übersetzungsmethoden.

Die *illusionistische Übersetzungsmethode* hat zum Ziel, beim Leser die Illusion hervorzurufen, er würde das Original lesen (vgl. Levý 1969: 31). Zwar wüsste der Leser einer Übersetzung, „[...] daß er nicht das Original liest, aber er verlangt, daß die Übersetzung die Qualität des Originals beibehalte“ (ebd.). Somit soll der Leser die Illusion vermittelt bekommen, er würde das unmittelbare Werk des Autors und nicht das Werk des Übersetzers lesen.

Bei der *antiillusionistischen Methoden* lässt der Übersetzer hingegen von dem Mittel der Illusion ab und weist den Leser darauf hin, dass es sich bei seinem Werk um eine Übersetzung handelt. Dies erreicht der Übersetzer zum Beispiel, indem er Abschnitte „[...] kommentiert, bzw. indem er den Leser mit persönlichen und aktuellen Anspielungen ‚anspricht‘“ (Levý 1969: 32). In *antiillusionistischen Übersetzungen* spricht der Übersetzer folglich den Leser direkt an, zum Beispiel in Kommentaren in Fußnoten oder in einem Vorwort. Laut Levý tritt diese Methode der Übersetzung nur selten auf, da sie kontraproduktiv für das Ziel der Übersetzung ist: die Vorlage zu erfassen und ein Abbild des Originals zu sein (vgl. Levý 1969: 32).

## 1.2.2 Übersetzungsverfahren

Schreiber definiert Übersetzungsverfahren als spezielle Übersetzungstechniken, die abhängig vom Sprachenpaar sind und meist nur auf kleinere Textabschnitte angewendet werden (vgl. Schreiber 1997: 219).

Die ersten Linguisten, welche sich mit der Beschreibung von Übersetzungsverfahren befassten, kamen aus der *deskriptiven Übersetzungswissenschaft*. So unterscheiden die französischen Linguisten sowie Vertreter der *Stylistique Comparée* Vinay und Darbelnet erstmalig mehrere Übersetzungsverfahren, die sie grob in zwei Arten einteilen: der *wörtlichen (traduction directe)* und der *nichtwörtlichen Übersetzung (traduction oblique)* (vgl. Vinay/Darbelnet 1995: 31).

Schreiber stellt auf der Basis von Vinay und Darbelnet (vgl. 1958: 46 ff.) sowie Malblanc (1968: 25 ff.) eine Übersicht der beschriebenen Übersetzungsverfahren dar:

*Procédés techniques de la traduction* (Übersetzungsverfahren):

A. *Traduction directe* (wörtliche Übersetzungsverfahren):

1. *emprunt* (Entlehnung): weitgehend unveränderte Übernahme eines Ausdrucks, ggf. graphisch angepasst, z. B. engl. *weekend* > frz. *week-end*
2. *calque* (Lehnübersetzung): Glied-für-Glied-Übersetzung eines komplexen Ausdrucks, z. B. frz. *assemblée nationale* > dt. *Nationalversammlung*
3. *traduction littérale* (wörtliche Übersetzung): Beibehaltung der Wortarten und, wenn möglich, auch der Wortstellung innerhalb des Satzes, z. B. frz. *Noblesse oblige* > dt. *Adel verpflichtet*

B. *Traduction oblique* (nichtwörtliche Übersetzungsverfahren):

4. *transposition* (Transposition): Änderung der Wortart(en), z. B. frz. *dès son lever* > engl. *as soon as he gets up*
5. *modulation* (Modulation): Änderung der Perspektive, z. B. frz. *danger de mort* > dt. *Lebensgefahr*
6. *équivalence* (Äquivalenz): völliger Strukturwechsel, z. B. engl. *Once bitten, twice shy.* > frz. *Chat échaudé craint l'eau froide*
7. *adaptation* (Adaptation): Anpassung an eine analoge Situation in der Zielkultur, z. B. engl. *he kissed his daughter on the mouth* > frz. *il serra tendrement sa fille dans ses bras*

Abbildung 1: Übersetzungsverfahren der *Stylistique Comparée* (Schreiber: 2006: 41)

## 2. Literaturwissenschaftliche Aspekte

### 2.1 Vorüberlegungen

#### 2.1.1 Über die Phantasie

Der Ursprung des Begriffes Phantasie geht auf das altgriechische Wort *phantasia* zurück, welches Erscheinung oder Vorstellungskraft bedeutet<sup>3</sup>. Auch heute noch tragen viele bedeutungsgleiche Begriffe in anderen Sprachen diesen griechischen Wortstamm in sich. Dass der Ursprung des Wortes in Griechenland liegt, ist kein Zufall. Schon in der frühen Antike haben sich Philosophen mit dem Phantastischen und der Bedeutung unserer Vorstellungskraft beschäftigt. So versteht Aristoteles unter *phantasia* die Fähigkeit, sich Wahrnehmungen oder mentale Bilder einzubilden. Das Produkt dieser Fähigkeit, also das Vorstellungsbild, nennt er *Phantasma*. Ohne Wahrnehmung ist laut Aristoteles auch keine Einbildung möglich<sup>4</sup>.

Laut Capurro hängen Wahrnehmung, Einbildungskraft und Erinnerung eng miteinander zusammen. So schafft die Einbildungskraft eine eigene Realität, indem sie aus dem Fundus alter Erinnerungen Vorstellungen schafft, die auf wahrgenommenen Gegenständen basieren<sup>5</sup>. Nach dieser Definition basiert Phantasie folglich immer auf Erfahrungen und erlebten Wahrnehmungen.

#### 2.1.2 Terminologische Grundlagen

Oft greifen wir beim Kauf eines Buches unbedacht in das Bücherregal, ohne uns vorher Gedanken über Bezeichnungen wie *Phantastik*, *Fantasy* oder *phantastische Literatur* gemacht zu haben. Doch gerade diese, oft fälschlicherweise synonym gebrauchten Begriffe, müssen aus literaturwissenschaftlicher Sicht scharf voneinander getrennt werden.

So ist *Phantastik* ein Begriff aus der literaturwissenschaftlichen Gattungslehre und beschreibt demnach ein literarisches Genre, das sich im 19. Jahrhundert aus der Romantik entwickelt hat. *Phantastisches* hingegen beschreibt ein künstlerisches und literarisches Darstellungsmittel wie zum Beispiel magisch anmutende Requisiten, Motive oder Figuren

---

<sup>3</sup> vgl. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS): Stichwort: Phantasie  
[<http://www.dwds.de/?qu=phantasie>] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>4</sup> vgl. EISLER, Rudolf: Wörterbuch der philosophischen Begriffe  
[<http://www.textlog.de/4943.html>] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>5</sup> vgl. CAPURRO, Rafael (1996): Was die Sprache nicht sagen und der Begriff nicht begreifen kann. Philosophische Aspekte der Einbildungskraft  
[<http://www.capurro.de/fantasia.htm>] (Zugriff 17.05.2016)

(vgl. Rank 2011: 12). Nach Rank gehören alle Texte zum Genre *Phantastik*, deren Grundstruktur „[...] *dominant durch ‚Phantastisches‘ geprägt ist* [...]“ (Rank 2011: 13). Das Genre *Phantastik* umfasst mehrere Textsorten wie *Sagen, Märchen, Legenden* oder phantastische Erzählungen wie *Fantasy* oder *Mystery* (vgl. Rank 2011: 13).

## **2.2 Zum literarischen Genre der Phantastik**

### **2.2.1 Definitionsansätze**

Heutzutage sind sich noch immer viele Literaturwissenschaftler uneinig darüber, was man genau unter dem Genre der *Phantastik* versteht. Um die mittlerweile unzähligen Definitionen des Genres besser zu überblicken, teilt Durst diese in *minimalistische* und *maximalistische* Definitionen ein.

In *minimalistischen Definitionen* wird das Genre der *Phantastik* sehr eng bestimmt, sodass infolgedessen ein Großteil der phantastischen Literatur ausgeschlossen wird. Die wohl bekannteste minimalistische Definition wurde von dem französischen Strukturalisten Todorov aufgestellt, welcher das Phantastische dem Wunderbaren und Unheimlichen gegenüberstellt (vgl. Rank 2011: 14). Das Phantastische ist für ihn „[...] *die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenüber sieht, das den Augenschein des Übernatürlichen hat*“ (Todorov 1972: 26). Viele Literaturwissenschaftler haben diese enge Definition des Genres stark kritisiert, da Todorov das Phantastische nur an der Erkenntnis des Lesers und an seinem Zweifel über das Übernatürliche festmacht.

Dem gegenüber stehen die weiter gefassten *maximalistischen Definitionen*. Laut Durst umfasst die phantastische Literatur gemäß des maximalistischen Ansatzes „[...] *alle erzählenden Texte, in deren fiktiver Welt die Naturgesetze verletzt werden*“ (Durst 2007: 29). Ein bekannter Vertreter der maximalistischen Theorie ist der Literaturkritiker Gerhard Haas, welcher das Phantastische als eine Form des „Erkenntnisgewinns“, „eine Weltsicht“ oder eine „Denkform“ beschreibt, die nicht auf Rational-Logisches beschränkt bleibt, sondern komplexeren Prinzipien folgt (vgl. Rank 2011: 14).

### **2.2.2 Phantastische Kinder- und Jugendliteratur**

Phantastische Literatur für Kinder und Jugendliche kommt eine besondere Bedeutung zu, denn nicht selten werden Heranwachsende durch phantastische Werke wie *Harry Potter* an das Lesen herangeführt. Laut Nikolajeva finden Kinder und Jugendliche durch das Lesen phantastischer Literatur Antworten auf moralische und existenzielle Fragen des Lebens

(vgl. Nikolajeva 2012: 60). Da der Kampf zwischen Gut und Böse in imaginären Welten prägnanter dargestellt wird, verinnerlichen heranwachsende Leser auch besser die in den Werken vermittelten moralischen Werte (vgl. Nikolajeva 2012: 60).

Eine kritischere Position in der Diskussion über die Bedeutung von phantastischer Kinder- und Jugendliteratur nimmt Ewers ein. Durch die Verbreitung phantastischer Literatur würden vielmehr andere Kindheits- und Jugendthemen zurückgedrängt werden und durch allgemeinere Themen ersetzt (vgl. Ewers 2011: 14). Da die phantastische Literatur keine Ansätze zur Lösung altersspezifischer Probleme bietet, stellt sie auch keinen psychologischen Mehrwert für die Entfaltung von Kinder und Jugendlichen dar.

Laut Ewers ist mit der Veröffentlichung der *Harry Potter*-Bände eine neue Ära der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur angebrochen, die durch eine Globalisierung des Buchmarktes für Fantasyliteratur und zunehmende mediale Vermarktung von Literatur geprägt ist (vgl. Ewers 2011: 1).

### **2.3 Zum literarischen Genre der Fantasy**

Die *Fantasy* ist eine Spielart der phantastischen Literatur und ein vergleichsweise junges Genre, das sich in den 1960er Jahren aus der amerikanischen und englischen *Phantastik* entwickelt hat. Besondere Beachtung ist der unterschiedlichen Bedeutung von *Fantasy* im Deutschen und Englischen zu schenken: Während das Genre der *Fantasy* im Englischen mit der weiter gefassten *Phantastik* gleichzusetzen ist, stellt die *Fantasy* im Deutschen ein Subgenre der *Phantastik* dar (vgl. Ewers 2011: 2).

Pesch beschreibt das Aufkommen der *Fantasy* in den 1960er Jahren als Folge eines sich wandelnden Verständnisses von *Science-Fiction* (vgl. Pesch 1982: 26). Insbesondere die Geschichten von Robert E. Howards gelten als wegweisend für das Genre der *Fantasy* (vgl. Pesch 2010: 30). Während die phantastischen Erzählungen Howards lange Zeit unter der Bezeichnung *Howardian Fantasy* Bekanntheit genossen, wurden sie später von Fritz Leiber unter dem Genre *Sword and Sorcery* zusammengefasst (vgl. ebd.). Leiber weitete damit das Genre auf die Werke Tolkiens und anderer damaliger Autoren phantastischer Literatur aus und sah Elemente wie Schwerter und Magie als abgrenzende Kriterien für das Genre an (vgl. ebd.).

Laut Ewers verdankt die *Fantasy* ihren derzeitigen Boom dem technischen Fortschritt unserer Zeit, insbesondere der Perfektionierung von Computeranimationen, welche es ermöglicht haben, *Fantasy* als Verfilmungen auch einem breiteren Publikum zu vermarkten (vgl. Ewers 2011: 6).

Da sich die *Fantasy* mit benachbarten Genres wie zum Beispiel der *Science-Fiction* in genretypischen Elementen überschneidet, ist es schwierig, eine trennscharfe Definition der *Fantasy* aufzustellen. Literaturwissenschaftler sind sich jedoch darüber einig, dass sich die Inhalte der *Fantasy* ausschließlich um das Unmögliche drehen, wohingegen in der *Science-Fiction* das wissenschaftlich Mögliche beschrieben wird.

### 2.3.1 Subgenres

Die *Fantasy* ist eines des vielseitigsten Genres der Literatur, was sich insbesondere an ihrer unüberschaubaren Anzahl von Subgenres bemerkbar macht. Es scheint, als gäbe es für fast jede denkbare Weltenkonstruktion ein passendes literarisches Zuhause. So reichen die Subgenres von *Animal Fantasy*, *Weird West Fantasy* über *Political Fantasy* bis hin zu *Gaslamp Fantasy*.

*High*, *Low* und *Urban Fantasy* zählen zu den größten Spielarten der *Fantasy*:

- Unter *Urban Fantasy* werden erzählte Welten zusammengefasst, die einen Bezug zu unserer realen Welt aufweisen und mit einer magischen Welt verschmolzen sind (vgl. Don D'Amassa 2006: 401).
- Welten der *High Fantasy* gehören hingegen zu einer anderen Realität und weisen keinen Bezug zu unserer Welt auf (vgl. Don D'Amassa 2006: 402). Oft dreht sich die Handlung um altertümliche Figuren wie Könige, Krieger oder Prinzen.
- In der *Low Fantasy*, auch *Sword and Sorcery* genannt, spielen die phantastischen Abenteuer in primitiven, manchmal auch prähistorischen Welten, in denen barbarische Helden gegen böse Magier kämpfen (vgl. ebd.)

### 2.3.2 Merkmale

#### Vormoderne Inhalte

Laut Ewers ist ein wesentliches Merkmal der *Fantasy* ihr Bezug auf vormoderne Erzählstoffe der Antike und des Mittelalters wie zum Beispiel Heldenepen oder Erzählungen über die Welt des Rittertums (vgl. Ewers 2011: 9 f.). Diese werden in der Fantasyliteratur oft in parodierter Form wiedergegeben (vgl. ebd.). Auch werden historische Weltenkonstruktionen aus traditionellen Märchen und überlieferten Sagen übernommen, in deren Welten Magie und Zauberei ein wesentlicher und unabdingbarer Bestandteil sind (vgl. ebd.).

## Heldentum

In vielen Erzählungen der *Fantasy* spielen Helden im Kampf gegen das Böse eine wichtige Rolle. Daher bezeichnet Ewers das Genre *Fantasy* auch als eine Art moderne Heldendichtung (vgl. Ewers 2011: 10.). Nach Pesch ist das Heroische in der *Fantasy* kein genrespezifisches Phänomen (vgl. Pesch 2010: 33 f.). Zwar sind heroische Elemente in der *Fantasy* ein wesentliches Merkmal, jedoch ist die Betonung der Handlung und Abenteuerlichkeit des Genres keinesfalls einzigartig und lässt sich ebenso in einem Großteil der Spannungsliteratur wiederfinden (vgl. ebd.). Alpers sieht besonders in trivialer *Fantasy*, also vorwiegend im Subgenre der *Low Fantasy*, eine Tendenz „[...] zur Unterdrückung und Tötung anderer Menschen, die hier nicht von den Schurken, sondern in erster Linie von den Helden begangen wird“ (Alpers 1976: 51, zit. n. Pesch 2010: 34).

## Primär- und Sekundärwelten

Das literarische Genre der *Fantasy* unterscheidet sich von anderen Textsorten durch das Aufeinandertreffen zweier verschiedener Weltordnungen: unserer alltäglichen Primärwelt und der imaginären Sekundärwelt. Nikolajeva unterscheidet drei Arten von Weltenkonstruktionen (vgl. Rank 2011: 17 f.):

- (1) Die so genannte *closed world* ist eine in sich geschlossene, eigenständige Sekundärwelt ohne Kontakt zu einer Primärwelt (vgl. Rank 2011: 17). *Closed worlds* sind oft in Werken der *High Fantasy* zu finden, zum Beispiel die fiktive Welt *Mittelerde* in Tolkiens *The Lord of the Rings*.
- (2) In einer *open world* steht die magische Sekundärwelt in Kontakt mit unserer alltäglichen Primärwelt – so zum Beispiel in Rowlings Romanreihe *Harry Potter*, in der zwischen der Welt der *Muggel* und der *Zauberer* unterschieden wird (vgl. Rank 2011: 17).
- (3) Eine *implied world* hingegen ist eine Welt, in der es keine magische Sekundärwelt gibt, sondern nur unsere alltägliche Primärwelt. Diese beinhaltet jedoch unerklärlicherweise magische Elemente (vgl. Rank 2011: 17 f.). *Implied worlds* finden sich oft in Werken der *Low Fantasy*, zum Beispiel in den Schauergeschichten H. P. Lovecrafts.

### 2.3.3 Erzähltechniken

Die Schriftstellerin und Literaturkritikerin Catherine Butler hat die magische Welt in J. K. Rowlings Roman *Harry Potter* untersucht und dabei fünf Erzähltechniken für die Erschaffung einer phantastischen Welt aufgestellt, welche ich gerne vorgehend auf die imaginäre Welt des Romans *Artemis Fowl* anwenden möchte (vgl. Butler 2012: 234):

(1) *realization*

Phantastische Elemente, die in unserer Welt nur aus Sagen und Märchen bekannt sind, werden in der imaginären Welt als real dargestellt.

Am Beispiel von *Artemis Fowl*: die Einbettung phantastischer Wesen aus der Mythologie in die imaginäre Welt, zum Beispiel Feen, Trolle, Zentauren und Zwerge

(2) *substitution*

Alltägliche Elemente unserer realen Welt werden in die imaginäre Welt übertragen und in ähnlicher Weise oder parodiert wiedergegeben.

Am Beispiel von *Artemis Fowl*: das „heilige Buch“ des *Erdvolkes* als Anspielung auf die Bibel oder die *Zentrale Untergrund-Polizei (ZUP)* als Pendant zu unseren Sicherheitsbehörden

(3) *exaggeration*

Elemente aus unserer Welt werden in der imaginären Welt in übersteigerter Form dargestellt.

Am Beispiel von *Artemis Fowl*: die Wesen der *Fluchkröten*, deren Bisse Körperstellen stark anschwellen lassen, als übersteigerte Form der Kröten in unserer alltäglichen Welt

(4) *animation*

Leblose Elemente unserer Welt werden in imaginären Welten oft in Bewegung gesetzt und zum Leben erweckt.

*Keine Beispiele in Artemis Fowl*



(5) *antiquitation*

Durch das bewusste Einsetzen altertümlicher Elemente erscheint die imaginäre Welt zusätzlich fremd und wird von unserer realen Welt verstärkt abgegrenzt.

Am Beispiel von *Artemis Fowl*: die *gnomischen Schriftzeichen* in welchen das „heilige Buch“ des *Erdvolkes* verfasst ist und die altertümlichen ägyptischen Schriftzeichen ähneln

### 3. Darstellung des Materials

#### 3.1 Über *Artemis Fowl*

Seit mehr als einem Jahrzehnt begleiten die Abenteuer des hochintelligenten Jungen *Artemis Fowl* Kinder und Jugendliche aus aller Welt. In acht Bänden kann der Leser seine Verwandlung von einem scheinbar kaltherzigen Jungen zu einem Heranwachsenden verfolgen, der am Ende sogar so viel Herzenswärme aufbringt, die Welt zu retten. Die phantastischen Geschichten um *Artemis Fowl* erzählen somit nicht nur von dem *Erdvolk*, das schon seit Jahrtausenden von Jahren versteckt vor den Menschen in unterirdischen Anlagen der Erde lebt, sondern auch vom eigenen Seelenleben der Hauptfigur. Eoin Colfer hat es mit seinem Roman *Artemis Fowl* daher nicht nur geschafft, internationalen Durchbruch zu erlangen, sondern auch eine Hauptfigur zu zeichnen, die nicht kategorisch gut oder schlecht ist, und sich im Laufe der Geschichte wandelt.

Mittlerweile kann man *Artemis* Abenteuer nicht nur im Buch verfolgen, sondern auch auf der Leinwand oder in Comicbüchern.

#### 3.2 Autor

Eoin Colfer wurde 1965 in der Küstenstadt Wexford im Südosten Irlands geboren, in der er zusammen mit seinen vier Brüdern aufwuchs. Sowohl seine Mutter als auch sein Vater waren als Lehrer tätig. Schon als Kind verfasste Colfer seine ersten phantastischen Geschichten und schrieb über tollkühne Wikinger. Inspiration holte er sich dafür im Geschichtsunterricht seiner Grundschule. Nach seiner Schulzeit studierte Colfer an der University of Dublin Lehramt und kehrte zur Ausübung der Lehrtätigkeit wieder in seine Heimatstadt Wexford zurück. Nach der Heirat seiner Jugendliebe zog es ihn und seine Frau von 1992-1996 in das Ausland. Dort unterrichteten Colfer und seine Ehefrau an Schulen in Saudi-Arabien, Tunesien und Italien. So handelt sein erstes Buch *Benny and Omar* (1998) von seinen Erfahrungen in Tunesien. An den Erfolg seines ersten Romans konnte sein 2001 veröffentlichtes Werk *Artemis Fowl* anknüpfen, das bereits über 20 Millionen Mal verkauft wurde. Heute arbeitet Colfer hauptberuflich als Schriftsteller und zählt zu den erfolgreichsten Kinder- und Jugendbuchautoren Europas.<sup>6 7</sup>

---

<sup>6</sup> vgl. COLFER, Eoin: Offizieller Internetauftritt des Autors  
[<http://www.eoincolfer.com/about-eoin>] (17.05.2016)

<sup>7</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: Eoin Colfer  
[[http://de.wikipedia.org/wiki/Eoin\\_Colfer](http://de.wikipedia.org/wiki/Eoin_Colfer)] (Zugriff 17.05.2016)

### 3.3 Übersetzerin

Die Romanreihe *Artemis Fowl* wurde von der Literaturübersetzerin Claudia Feldmann ins Deutsche übersetzt. Nach Absolvieren des Studienganges *Literarisches Übersetzen* an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf, ist diese seit 1995 als freiberufliche Übersetzerin und seit 1998 als Gastdozentin an ihrer Heimatuniversität tätig<sup>8</sup>.

### 3.4 Literarische Einordnung

Der Roman *Artemis Fowl* lässt sich aufgrund seiner phantastischen Elemente in das literarische Genre der *Phantastik*, insbesondere der phantastischen Erzählung für Kinder- und Jugendliche, einordnen. Eine spezifischere literarische Einordnung gestaltet sich als schwieriger, da der Roman sowohl Elemente der *Fantasy*, zum Beispiel das Vorkommen magischer Wesen, als auch Elemente der *Science-Fiction* aufweist, zum Beispiel die hochmodernen Technologien des *Erdvolks*. Für eine eindeutige Einordnung in das Genre der *Science-Fiction* fehlt es dem Roman jedoch an einer Orientierung an der Zukunft. Demnach kann man von *Artemis Fowl* als einen Roman der *Contemporary* oder *Urban Fantasy* reden, da unsere reale Welt im Roman durch phantastische Elemente, hier insbesondere dem magischen *Erdvolk*, unterbrochen wird.

### 3.5 Handlung

Nach dem Verschwinden seines Vaters, *Artemis Fowl I.*, tritt der kleine *Artemis* eigenmächtig in die Fußstapfen des großen Ganoven, um das kriminelle Imperium seiner Familie vor dem Untergang zu bewahren. Gemeinsam mit seiner Mutter, seinem Leibwächter *Domovoi Butler* sowie dessen Schwester *Juliet* bewohnt er den Landsitz *Fowl Manor* in der Nähe von Dublin. Obwohl er erst zwölf Jahre alt ist, gehört der kleine *Artemis* bereits zu den größten Ganoven Irlands und kann mit Fug und Recht behaupten, ein Meisterdieb zu sein.

Nach umfangreichen Recherchen stößt *Artemis* auf einen Fund, der ihn keine Ruhe lässt: So soll es Elfen geben, die unter der Erde leben und über große Reserven an Gold verfügen. Gemeinsam mit seinem Leibwächter *Butler* reist er nach Vietnam, um dort das heilige Buch der Unterirdischen von einer alkoholsüchtigen Fee durch einen hinterlistigen Trick an sich zu reißen. Zuhause angekommen übersetzt *Artemis* geduldig und mit

---

<sup>8</sup> vgl. FELDMANN, Claudia: Offizieller Internetauftritt der Autorin [[http://www.claudia-feldmann.de/ueber\\_cf.html](http://www.claudia-feldmann.de/ueber_cf.html)] (Zugriff 17.05.2016)

modernster Technik seinen erbeuteten Schatz: das auf Gnomisch verfasste Buch der Unterirdischen.

In der unterirdischen Welt tritt die Elfe *Holly Short* unterdessen ihren ersten Tag als erster weiblicher Officer in der Geschichte der Aufklärungseinheit der *Zentralen Untergrund-Polizei (ZUP)* an. Ihr erster Arbeitstag soll sich bald schon als harte Bewährungsprobe erweisen: So soll sie einen tobenden Troll an der Erdoberfläche einfangen, der es geschafft hat, aus dem unterirdischen *Haven City* zu fliehen. Dank der ausgeklügelten Einsatztechnik des Zentauren *Foaly* und der Führung des Commanders *Julius Root* kann sie den Troll außer Gefecht setzen.

Währenddessen gelangt *Artemis* an wichtige Erkenntnisse über die Elfen unterhalb der Erde: Diese müssen ihre Magie in regelmäßigen Abständen an der Erdoberfläche erneuern. Dazu benötigen sie den Samen einer alten Eiche, die bei Vollmond an einer Flussbiegung steht. Damit ihre Magie aufgeladen wird, müssen sie den Samen an einem entfernten Ort vergraben. *Artemis* plant, dieses Ritual dazu zu nutzen, eine der Elfen zu fangen. Mithilfe eines Wettersatelliten machen *Artemis* und *Butler 129* mögliche Orte ausfindig, an denen die Elfen zur Ausübung des Rituals fliegen könnten. Nach vier Monaten schlafloser Nächte in einer getarnten und provisorischen Überwachungsunterkunft gelingt es *Artemis*, *Butler* und *Juliet* eine Fee aus dem unterirdischen Erdreich zu fangen und sie in ihrem Herrenhaus *Fowl Manor* gefangen zu halten: Sie ist *Holly Short*.

In der Zentrale der *ZUP* hat man derweil mittels einer installierten Kamera in *Hollys* Helm von den jüngsten Geschehnissen erfahren. *Commander Root* schickt eine Bergungseinheit zu *Fowl Manor* und leitet einen *Zeitstopp* ein, mit dessen Hilfe das Herrenhaus von der Außenwelt abgeschirmt werden soll. Da Elfen über einen Sichtschutz verfügen, sind sie üblicherweise für das menschliche Auge unsichtbar. Von dieser Fähigkeit hat *Artemis* jedoch schon in seinen Studien über die Unterirdischen erfahren. So hat er im Haus spezielle Infrarot-Kameras installiert, welche die Anwesenheit von Unterirdischen aufdecken.

Da der Versuch, das Herrenhaus zu stürmen, kläglich gescheitert ist, tritt *Commander Root* mit *Artemis* in Verhandlung. Für die Freilassung von *Holly Short* fordert *Artemis* eine Tonne Gold. Der Rat der Unterirdischen geht diesen Forderungen nach, droht aber mit der Zündung einer *Bio-Bombe* nach der Übergabe des Goldes. Diese soll alle Lebewesen in *Fowl Manor* töten. *Artemis* behauptet, aus dem *Zeitfeld* und somit auch der *Bio-Bombe* entkommen zu können.

Nachdem die bisherigen Angriffe auf *Fowl Manor* nicht zum gewünschten Erfolg geführt haben, beschließt *Commander Root*, den kleptomanischen Zwerg *Mulch Diggum* mithilfe eines Portals in das *Zeitfeld* von *Fowl Manor* zu schleusen. Da dieser seine magischen Fähigkeiten schon lange verloren hat, braucht er im Gegensatz zu anderen magischen Wesen keine Einladung in ein Haus von Oberirdischen. Dank seiner speziellen Grabfähigkeiten soll sich *Mulch* einen Tunnel durch das Herrenhaus graben und es von innen infiltrieren. Währenddessen beschließt *Lieutenant Cudgeon*, der mittlerweile *Commander Root* als leitenden *ZUP-Officer* ersetzt hat, einen gefährlichen Troll in das Herrenhaus zu schicken. *Holly* gelingt es derweil, das Ritual zur Aufladung ihrer Magie auszuführen, da sie noch eine Eichel in ihrer Hosentasche versteckt hatte und diese in den Betonboden ihrer Zelle vergraben konnte.

In der Zwischenzeit ist der tobende Troll in *Fowl Manor* eingedrungen und hat *Butler* in einem blutigen Kampf lebensgefährlich verletzt. Dank ihrer magischen Kräfte gelingt es *Holly*, *Butler* zu heilen und gemeinsam mit ihm den Troll zu besiegen. Das Lösegeld von einer Tonne Gold wird *Artemis* übergeben. *Artemis* bittet *Holly* um die Erfüllung eines Wunsches und gibt ihr daraufhin die Hälfte des Goldes zurück: *Holly* erfüllt seinen Wunsch und heilt seine Mutter von ihren Wahnvorstellungen und Depressionen. Nach abgeschlossenem Handel zündet die *ZUP* die angekündigte *Bio-Bombe*, die alles organische Leben in *Fowl Manor* auslöscht. Entgegen aller Erwartungen der Unterirdischen gelingt es *Artemis* und seinen Komplizen, dem *Zeitfeld* zu entkommen, bevor die *Bio-Bombe* gezündet wird.

### 3.6 Figuren

Im Folgenden soll ein Überblick über die im Roman vorkommenden Hauptfiguren gegeben werden.

<b>Figur</b>	<b>Beschreibung</b>
Artemis Fowl I.	Vater von Artemis und berüchtigter Ganove, der nach einem Schiffsunfall verschwunden ist.
Angeline Fowl	Mutter von Artemis, die seit dem Verschwinden ihres Mannes an Wahnvorstellungen und Depressionen leidet.
Artemis Fowl (II.)	Überdurchschnittlich intelligenter Junge mit einem Faible für Technik und Computer.
Domovoi Butler	Treuer Leibwächter von Artemis Fowl, der von ihm <i>Butler</i> genannt wird und über versierte Kampftechniken verfügt.
Juliet Butler	Schwester von Butler
Holly Short	Officer der unterirdischen Polizei ZUP
Commander Julius Root	Leicht aufbrausender Commander der ZUP
Foaly	Zentaur und Technikguru der ZUP, welcher für die Entwicklung hochmoderner Waffen zuständig ist.
Mulch Diggums	Kleptomanischer Zwerg

Tabelle 1: Hauptfiguren im Roman (eigene Darstellung)

## 4. Übersetzerische Herausforderungen in der Fantasy

### 4.1 Neologismen

Die *Phantastik* lebt wie kein anderes literarisches Genre von der Schöpfung neuer Wörter. Da sich phantastische Handlungen oft in fremden und fiktiven Welten abspielen, liegt es nahe, zur Beschreibung dieser Welten neue Wörter zu kreieren. Auch Elsen spricht von einer genretypischen Verschmelzung von Wirklichkeit und Phantasie, die sich nicht nur auf die Motive der phantastischen Literatur auswirkt, sondern auch auf deren sprachliche Gestaltung, insbesondere durch Neologismen (vgl. Elsen 2011a: 212). So besteht in der phantastischen Literatur „[...] aufgrund der phantasievollen inhaltlichen Gestaltung ein höherer Bedarf an ebenso phantasievoller Sprache“ (ebd.). Hierbei steigert sich die lexikalische Vielfalt mit zunehmendem Alter der Leser: Das Vokabular vergrößert sich und mehr Wortneubildungen, komplexere Lexeme<sup>9</sup> sowie Wortarten kommen im Text vor (vgl. Elsen 2011a: 222). Komplexe Neubildungen stützen laut Elsen das Textverständnis und beflügeln die Vorstellungskraft der Kinder (vgl. ebd.). Auch nach Barnes besteht in der *Fantasy* „[...] [a] unique need for neologisms“ (Barnes 1975: 11, zit. n. Schüler 2016).

Doch was genau verstehen Sprachwissenschaftler unter einem Neologismus?

Elsen bezeichnet Neologismen als neue Fremdwörter, Schöpfungen sowie Wortbildungen und Wortgruppenlexeme, die in ihrer Form und/oder Bedeutung neu sind, d. h. sie sind noch nicht in aktuellen Wörterbüchern der Standardsprache verzeichnet (vgl. Elsen 2011b: 22). Als Neologismus wird ein Wort folglich erst dann bezeichnet, wenn es auch lexikographisch erfasst und dargestellt wurde. Bezieht sich die lexikalische Innovation eines Neologismus auf seine Form und Bedeutung, sprechen Sprachwissenschaftler von *Neulexemen* (vgl. Kinne 1998: 83 f.). Betrifft die lexikalische Neuerung hingegen nur die Bedeutung, spricht man von *Neubedeutungen* (vgl. ebd.).

Der Wortschatz einer Sprache kann im Allgemeinen auf drei Wegen erweitert und erneuert werden (vgl. Elsen 2011b: 23):

- durch Bildung neuer Wurzeln aus bereits vorhandenem Lautmaterial (Wortschöpfung)
- durch Übernahme von Fremdwörtern (Entlehnung)
- durch Bildung neuer Wörter aus bereits existierenden Wurzeln (Wortbildung)

---

<sup>9</sup> Unter einem *Lexem* verstehen Sprachwissenschaftler das Wort als kleinsten selbständigen Bedeutungsträger (vgl. DUDEN 2011: 652).

### 4.1.1 Wortschöpfung

Unter einer Wortschöpfung versteht man ein „[...] *neugebildetes Wort, das nicht aus bereits bekannten Morphemen<sup>10</sup> hergeleitet ist, sondern lautlich neu entwickelt wurde*“ (Fleischer & Barz 1995: 5 f.; zit. n. Erben 1993: 18 f.)<sup>11</sup>. Folglich greift man bei der Bildung von Wortschöpfungen nicht auf bereits vorhandenes Sprachmaterial zurück und verwendet erstmalig eine Lautfolge als Ausdruck für eine bestimmte Bedeutung (vgl. Bußmann 1983: 591). Wortschöpfungen treten daher im Sprachgebrauch sehr selten auf und kommen meist bei der Nachahmung von Lauten zum Einsatz, zum Beispiel das *Ticktack* einer Uhr.

### 4.1.2 Entlehnungen

Durch Entlehnungen wird der Wortschatz einer Sprache erweitert, indem fremdes Sprachmaterial in die ZS übernommen wird (vgl. Donalies 2005: 16). Da dieser Vorgang nicht innerhalb einer Sprache erfolgt, beschreibt Donalies ihn auch als sprachübergreifend (vgl. ebd.). Dieses Merkmal unterscheidet die Entlehnung auch grundlegend von dem Verfahren der Wortbildung (vgl. ebd.). *Konfixe* (ident-, öko-, -nom), *Affixe* (post- oder prä-) und *Wörter* (Crash oder Tohuwabohu) werden am häufigsten entlehnt (vgl. ebd.). Derzeit hat vor allem das Englische einen großen Einfluss auf Entlehnungsprozesse in der deutschen Sprache (vgl. Fleischer / Barz 2012: 20 f.).

### 4.1.3 Wortbildungen

Eine Wortbildung ist laut Matussek „[...] *ein Verfahren, mit dessen Hilfe aus bekannten Lexemen und Morphemen nach bestimmten Wortbildungsregeln neue komplexe Sprachzeichen gebildet werden*“ (Matussek 1994: 33). Eichinger beschreibt die deutsche Sprache als Wortbildungssprache, die sich vor allem in der Neubildung von Nomen übt, wohingegen Neubildungen im Bereich der Adjektive oder Verben eine marginale Rolle spielen (vgl. Eichinger 2007: 32). Insbesondere in Bereichen, die das Phänomen der Modernisierung betreffen, werden bevorzugt Wortbildungen geschaffen, zum Beispiel *Webmaster* oder *Webseite* (vgl. Eichinger 2007: 36).

---

<sup>10</sup> Als *Morpheme* bezeichnen Sprachwissenschaftler die bedeutungstragenden Einheiten von Wörtern wie zum Beispiel *schnell* oder *Hand* (vgl. DUDEN 2011: 78). Die meisten Wörter enthalten mehrere *Morpheme* wie zum Beispiel in *handlich* oder *schnell(er)* (vgl. ebd.).

<sup>11</sup> Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: Neuschöpfung [https://de.wikipedia.org/wiki/Neuschöpfung] (Zugriff 17.05.2016)



Zu den am häufigsten genutzten Verfahren zur Wortbildung gehören die *Derivation*, die *Komposition* und die Bildung von *Kurzwörtern*.

### a.) **Komposition**

Spätestens seit Michael Endes *satanarchäolügenialkohöllischen Wunschpunsch* wissen wir, dass Deutsch eine der kompositionsfreudigen Sprachen der Welt ist. Doch was genau versteht man unter einer Komposition?

Bei der *Komposition* werden mindestens zwei Wörter und/oder Konfixe<sup>12</sup> zu einem Kompositum zusammengesetzt. Beispiele für Kompositionen sind *Vordach*, *Biotop* oder *Politthriller* (vgl. Donalies 2005: 51). Laut Donalies sind die beiden Konstituenten eines Kompositums in germanischen Sprachen oft Substantive, nur in seltenen Fällen werden Komposita mithilfe von Adjektiven oder Verben gebildet (vgl. Donalies 2004: 14). Als Grund hierfür gibt Donalies die Produktivität an, mit der Substantiv-Komposita gebildet werden können (vgl. ebd.). Im Deutschen und Englischen erreichen Komposita einen hohen Grad an Komplexität, wohingegen Komposita in romanischen und slawischen Sprachen weniger komplex gebildet werden (vgl. Donalies 2004: 17). Auch Bauer stellt fest, dass Substantiv-Substantiv-Kompositionen „[...] *the largest subgrouping of compounds [...]*“ sind (Bauer 1983: 202 f., zit. n. Donalies 2004: 24). Die Häufigkeit dieser Substantiv-Substantiv-Komposita im Deutschen bereitet laut Donalies vielen Nicht-Muttersprachlern Verständnisprobleme (vgl. Donalies 2004: 56), da diese besonders komplex sind. Dieses sprachliche Phänomen im Deutschen wird von vielen Nicht-Muttersprachlern als typologisch deutsch wahrgenommen (vgl. Donalies 2004: 71).

Im Allgemeinen wird in der Wortbildung zwischen *Determinativkomposita* und den selteneren *Kopulativkomposita* unterschieden (vgl. Lohde 2006: 36):

- In *Determinativkomposita* bestimmt das Erstglied (Bestimmungswort) das Zweitglied (Grundwort) (vgl. Lohde 2006: 36 f.). Das Zweitglied legt hierbei den Genus und die Wortart des Kompositums fest (vgl. ebd.). Beide Bestandteile des Kompositums sind nicht miteinander austauschbar und stehen in einem Subordinationsverhältnis zueinander (vgl. ebd.). Beispiele für Determinativkomposita sind *Reise|bus* oder *Bus|reise*: Während im Kompositum *Reisebus* der Hauptakzent auf das Fahrzeug Bus liegt, tritt im zweiten Kompositum *Busreise* das Reiseerlebnis in den Vordergrund.

---

<sup>12</sup> Unter *Konfixen* versteht man bedeutungstragende Einheiten, die nur gebunden vorkommen, zum Beispiel *bio-*, *-therm* oder *-drom* (vgl. DUDEN 2011: 658).

- *Kopulativkomposita* treten seltener im Sprachgebrauch auf (vgl. Lohde 2006: 38). Die Glieder der Kopulativkomposita stehen in einem gleichrangigen Verhältnis zueinander und können somit miteinander ausgetauscht werden (vgl. ebd.). Komposita dieser Art sind häufig in Fachsprachen und Namensbezeichnungen zu finden (vgl. ebd.). Beispiele für Kopulativkomposita sind: Hans-Peter oder Österreich-Ungarn.

## b.) Derivation

*Derivationen* werden im deutschen Sprachgebrauch seltener verwendet als Kompositionen. Unter Derivationen, oder auch Ableitungen, versteht man das Hinzufügen nicht selbstständiger Wortbildungselemente, den *Affixen* (vgl. Schlobinski/Siebold 2008: 13). Je nachdem, wo diese Affixe<sup>13</sup> dem Wort hinzugefügt werden, unterscheidet man zwischen *Präfixen*, *Suffixen* und *Zirkumfixen* (vgl. ebd.):

So wird ein Wort durch *Präfigierung* um ein Morphem vor seinem Wortstamm erweitert. Beispiele hierfür sind: *un|natürlich* oder *miss|verstehen*. Bei einer *Suffigierung* wird dem Wortstamm eine Endung (Suffix) angefügt. Beispiele für Suffigierungen sind: *vorzugs|weise* oder *Erleb|nis*. Im deutschen Sprachgebrauch sind *Zirkumfixe*, also Kombinationen aus Suffixen und Präfixen, nur selten anzutreffen. Beispiele für Zirkumfixe sind: *Ge|llach|e*, *ge|stiefel|t* oder *be|grad|igen* (vgl. Motsch 2004: 2).

## c.) Kurzwörter

*Kurzwörter* nehmen laut Elsen eine besondere Stellung in der Wortbildung ein, da sie keine neuen Wörter formen, sondern nur Varianten zu bereits bestehenden Lexemen (vgl. Elsen 2011b: 33). So spricht Elsen von Kurzwörtern als Wortveränderungen anstelle von Wortbildungen (vgl. ebd.). Im Allgemeinen werden verschiedene Arten von Kurzwörtern unterschieden. Die hier dargestellte Klassifikation scheint in der Sprachwissenschaft die Gängigste zu sein. Nach dieser wird zwischen *Initial-* bzw. *Buchstabenkurzwörtern*, *Silbenkurzwörtern* und *Morphem-* bzw. *Wortkurzwörtern* unterschieden (vgl. Elsen 2013: 8).

- *Initial-* bzw. *Buchstabenkurzwörter* werden aus dem Anfangsbuchstaben der Langform gebildet, zum Beispiel *EU* für Europäische Union oder *LKW* für Lastkraftwagen (vgl. Elsen 2013: 8).

---

<sup>13</sup> *Affixe* tragen im Gegensatz zu *Konfixen* keine lexikalische Bedeutung und verfügen nur über eine *morphosemantische* Funktion (vgl. Duden 2011: 658). Aus diesem Grund können Affixe auch nicht als Wortstamm neuer Wörter dienen (vgl. ebd.).

- *Silbenkurzwörter* wie *Kiga* für Kindergarten oder *Kripo* für Kriminalpolizei sind nicht mit den oben genannten Initialwörtern zu verwechseln, da sie nicht immer aus den Anfangsbuchstaben der Langform gebildet werden, zum Beispiel *Schiri* für Schiedsrichter (vgl. D. A. Cruse 2002: 455).
- *Morphem-* bzw. *Wortkurzwörter* sind oft unisegmental, das bedeutet, die Segmente stammen von dem Anfang der Vollform, zum Beispiel in *Bock* für Bockbier oder *Ober* für Oberkellner (vgl. Bär 2007: 141).

## 4.2 Eigennamen

Wenn wir von Eigennamen reden, meinen wir im Allgemeinen einen Namen, der ein Individuum (Person, Gruppe oder Sache) bezeichnet und dieses als einmalig von allen gleichartigen Individuen unterscheidet<sup>14</sup>.

Die Bedeutung der Übersetzung von Eigennamen wird oft stiefmütterlich behandelt. So vergessen viele Übersetzer die Tatsache, dass auch Eigennamen die Wahrnehmung einer Figur beeinflussen können. Ein gutes Beispiel für diese charakterliche Färbung sind die Eigennamen in der Romanreihe *Harry Potter*. Im Englischen beziehen sich diese oft auf bestimmte Charaktereigenschaften oder weisen auf Tiere hin, mit denen man bestimmte Eigenschaften verbindet, zum Beispiel *Professor Snape* oder *Professor Quirrell* als Anspielung auf *squirrel* (z. Dt. Eichhörnchen). In der deutschen Übersetzung von *Harry Potter* wurden diese Eigennamen als Entlehnung übernommen. Für den deutschen Leser geht damit ein wesentliches Merkmal der Person verloren. Auch Aschenberg konstatiert:

*„[...] mit dem Proprium erfolgt eine Prägung des Namensträgers in sprachlicher, kognitiver, ästhetischer und psychologischer Hinsicht, die für das Verstehen des Textes von entscheidender Bedeutung sein kann“* (Aschenberg 1991: 2).

Ermatinger bekräftigt diese Aussage und bezeichnet den Namen als *„[...] das einfachste Mittel der Charakteristik, da ihm die Fähigkeit innewohnt, das Bild einer Persönlichkeit mit suggestiver Kraft dem Leser vor Augen zu stellen“* (Ermatinger: 1921: 354, zit. n. Kainz 1924: 220).

---

<sup>14</sup> vgl.: DUDEN online: Stichwort: Eigennamen  
[<http://www.duden.de/rechtschreibung/Eigennamen>] (Zugriff 17.05.2016)

## 5. Übersetzerische Herausforderungen in *Artemis Fowl*

### 5.1 Terminologie

In dem Roman *Artemis Fowl* gibt es zahlreiche Fachtermini aus den verschiedensten Wissensgebieten, welche beim Übersetzen, insbesondere bei der Recherchearbeit, eine Herausforderung darstellen. Im Folgenden soll ein Überblick über die Termini und Fachgebiete gegeben werden, welche in *Artemis Fowl* abgedeckt werden.

#### 5.1.1 Waffenkunde

Ein großer Teil der zu übersetzenden Eigennamen im Roman *Artemis Fowl* stammt aus dem Themengebiet der Waffenkunde. So sind *Artemis* und sein in Kampfkunst trainierter *Butler* mit den neuesten und hochmodernsten Waffen ausgestattet, um gegen das *Erdvolk* vorzugehen. Die inszenierte Brutalität stößt bei manchen Lesern auf negative Resonanz, da der Roman nicht zuletzt als Kinder- und Jugendbuch deklariert wird. Ein eindrückliches Beispiel gibt das folgende Zitat, in welchem *Artemis* beteuert, unbewaffnet zu sein, indem er ironischerweise aufzählt, welche Waffen sein *Butler* mit sich führt:

*"I am unarmed. But Butler here, my . . . ah . . . Butler, has a Sig Sauer in his shoulder holster, two shrike-throwing knives in his boots, a derringer two-shot up his sleeve, garrotte wire in his watch, and three stun grenades concealed in various pockets. Anything else, Butler?"*

*"The cosh, sir."*

*"Oh, yes. A good old ball-bearing cosh stuffed down his shirt."* (vgl. Colfer 2001a: 5 [Hervorh. von mir])

Besonders auffällig ist die Tendenz des Autors, Waffennamen um wirkungsvolle Adjektive zu erweitern. So ist nicht nur von *knives* die Rede, sondern von *shrike-throwing knives*. Waffenbezeichnungen wie *Kalashnikow* oder *Sig Sauer*, die sich sowohl im englischen als auch im deutschen Sprachgebrauch etabliert haben, stellen keine großen Übersetzungshürden dar.

Im Folgenden soll ein Überblick über die Waffen und ihre Übersetzungen gegeben werden, welche im ersten Band der Romanreihe *Artemis Fowl* vorkommen:

### Waffen der Oberirdischen

O	Ü
cosh	Knüppel
ball-bearing cosh	Totschläger
shrike-throwing knife	Wurfmesser
garrote wire	Würgedraht
Sig Sauer	SIG-Sauer
Kalashnikov	Kalashnikov
derringer two-shot	doppelläufige Derringer
production handgun	seriengefertigte Handfeuerwaffe

Tabelle 2: Waffen der Oberirdischen (eigene Darstellung)

### Waffen der Unterirdischen

O	Ü
Neutrino 2000	Neutrino 2000
multi-phase, water-cooled, tribarreled blaster	mehrstufiger, wassergekühlter, dreiläufiger Flammenwerfer
dart finger	Pfeilfinger

Tabelle 3: Waffen der Unterirdischen (eigene Darstellung)

### 5.1.2 Wissenschaft und Technik

Mittels hochmoderner Technik entwickelt *Artemis* im Kampf gegen das *Erdvolk* die neuesten und ausgefeiltesten Technologien, welche in ihrer Genialität nur noch von den technischen Innovationen des *Erdvolkes* übertroffen werden. Kein Wunder ist es daher, dass im Roman zahlreiche Termini aus dem Gebiet der Wissenschaft und Technik vorkommen. Dabei ist auffällig, dass der Autor häufig langkettige Komposita wie *curare and succinylcholine chlorid-based* verwendet, welche besonders wissenschaftlich wirken sollen. Auch finden sich häufig Benennungen von Stoffen, die im Alltag selten verwendet werden, zum Beispiel bei der Beschreibung eines von *Artemis* errichteten Verstecks, das aus einem „[...] *elasticated foil polymer on a multithinged fiberglass skeleton* [...]“ (Colfer 2001a: 71) besteht.

### 5.1.3 Computertechnologie

Die Romanreihe *Artemis Fowl* wird in Kreisen der Fantasy-Liebhaber nicht grundlos als *Computer-Novel* bezeichnet: Ihre Hauptfigur *Artemis* zählt 2001 zu den ersten „Computernerds“, die mittlerweile nicht mehr aus der Film- und Fernsehwelt wegzudenken sind. Da der Roman 2001 auf dem englischen und deutschen Markt erschienen ist, wurde er sehr durch das Aufkommen des Internets Mitte der 1990er sowie in den 2000er Jahren beeinflusst. Zu dieser Zeit zog das Internet in private Haushalte ein, das Speichern von digitalen Daten auf mobilen Datenträgern wie Disketten wurde ermöglicht und der Austausch mit Menschen aus aller Welt schien einfacher denn je. Im Roman finden wir eine Vielzahl von Termini aus der Informationstechnologie wie *e-mail*, *site*, *server* oder *disk*. Noch vor über einem Jahrzehnt galten diese Termini als Sinnbild für Fortschritt und Innovation und hatten einen fremdartigen Charakter. Heutzutage gehen sie vielmehr im Meer der unzähligen Anglizismen im deutschen Sprachgebrauch unter. Im Roman erwähnte Computermodelle wie der *Palmtop* wirken in heutigem Kontext überholt und geben dem Roman, der so auf Fortschritt bedacht ist, ironischerweise einen antiquierten Charakter.

### 5.1.4 Militär und Sicherheitsbehörden

Die Polizei der Unterirdischen ist ähnlich wie Truppenteile im Militär in verschiedenen Einheiten organisiert. Im Allgemeinen unterscheidet man in der *Lower Elements Police* zwischen einem *retrieval* (Bergungstrupp) und einem *recon squad* (Aufklärungstrupp). Während das Team der Aufklärung Unterirdische aus der Ferne aufdeckt, die sich unerlaubterweise oberhalb der Erde aufhalten, fasst das Team der Bergung diese und

arbeitet ähnlich wie ein Sondereinsatzkommando. Feldmann übernimmt in ihrer Übersetzung alle Dienstgrade aus dem Englischen. Dieses Übersetzungsverfahren bietet sich an, da es zum einen schwierig wäre, die exakten deutschen Entsprechungen eines *Commanders*, *Corporals* oder *Captains* zu finden. Zum anderen sind englische Dienstgrade aus dem Militär mittlerweile jedem ein Begriff: In der deutschen Synchronfassung von *Akte X* sind *Agent Mulder* und *Scully* auf den Spuren des Unheimlichen und in US-amerikanischen Krimiserien wie *CSI* klären *Detectives* und *Officer* Morde auf.

Im ersten Band der Romanreihe werden folgende Dienstgrade genannt:

O	Ü
<i>Commander</i> Root	<i>Commander</i> Root
<i>Lieutnant</i> Cudgeon	<i>Lieutenant</i> Cudgeon
<i>Officer</i> Short	<i>Officer</i> Short
<i>Captain</i> Short	<i>Captain</i> Short
<i>Corporal</i> Kelp	<i>Corporal</i> Kelp

Tabelle 4: Dienstgrade der LEP (eigene Darstellung)

### 5.1.5 Mythologie

Wie viele andere Erzählungen der *Phantastik* handelt auch die Geschichte um *Artemis Fowl* von Wesen aus der Mythologie wie Zentauren, Gnome, Kobolde, Feen oder Elfen. Diese leben in unterirdischen Tunnelanlagen tief versteckt vor den Menschen und verfügen über magische Fähigkeiten. Auffällig ist, dass im Roman ausschließlich Wesen vorkommen, die in der allgemeinen Mythologie als *Erdgeister*<sup>15</sup> bekannt sind – also Wesen, die im Erdinneren leben. Hier ist durchaus eine Parallele zum Roman zu sehen, da das *Erdvolk* in *Artemis Fowl* auch im Inneren der Erde lebt.

Während in der Mythologie alle Erdgeister übergreifend als *Gnome* bezeichnet werden, stellen diese in *Artemis Fowl* nur eine von acht Rassen der Unterirdischen dar. Auffällig ist, dass die Rassen *fairy* und *sprite* von Feldmann synonym mit Fee übersetzt werden. *Sprite* lässt sich von dem lateinischen Wort *spiritus* ableiten, welches so viel wie Geist bedeutet<sup>16</sup>. Als *sprite* werden in der Mythologie demnach *Naturgeister* bezeichnet. Diese Bedeutung ist

<sup>15</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: Naturgeist [https://de.wikipedia.org/wiki/Naturgeist] (Zugriff 17.05.2015)

<sup>16</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: sprite [https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite\_(creature)] (Zugriff 17.05.2016)

heutzutage jedoch in den Hintergrund gerückt: So bezeichnet *sprite* heute eher Feen oder Elfen, welche in europäischen Märchen vorkommen<sup>17</sup>. Auch das *Cambridge Dictionary* definiert *sprite* als „a small imaginary person with wings [...]“<sup>18</sup>. Das Merkmal der Flügel scheint folglich charakteristisch für *sprites* zu sein. Auch im Roman *Artemis Fowl* ist die Rasse der *sprites* die Einzige unter den Unterirdischen, welche fliegen kann. Die Übersetzung von Feldmann mit *Fee* ist daher meiner Meinung nach gelungen, da diese auch über Flügel verfügen.

## 5.2 Neologismen

Im Folgenden sollen ausgewählte Neologismen sowie ihre Übersetzungsverfahren untersucht werden. Nach einer umfassenden Analyse lässt sich feststellen, dass nahezu alle Neologismen dafür genutzt wurden, Technologien, Alltagsgegenstände oder Fähigkeiten der Unterirdischen zu beschreiben. Die untersuchten Neologismen werden sowohl im Original als auch in ihrer Übersetzung auf Art (*Neulexem*<sup>19</sup> oder *Neubedeutung*<sup>20</sup>) und Bildung (*Wortschöpfung*, *Entlehnung* oder *Wortbildung*) untersucht. Die Übersetzungsverfahren unterteile ich in *Kopie* (unveränderte Übernahme des Ausdrucks), *Modulation* (Änderung des Ausdrucks), *Adaption* (Anpassung des Ausdrucks an die deutsche ZK) und *Substitution* (Nicht-Übersetzung des Neologismus und Ersetzen durch anderen Ausdruck).

### Beispiel 1:

<b>O</b>	“A <i>Neutrino 2000</i> . The latest model. Even the tunnel gangs don’t have these. [...]” (Colfer 2001a: 44)
<b>N</b>	Neubedeutung
<b>Ü</b>	„Eine <i>Neutrino 2000</i> . Das neueste Modell. Die haben selbst die Tunnelbanden noch nicht. [...]“ (Colfer 2001b: 44)
<b>N</b>	Neubedeutung
<b>ÜV</b>	Kopie

Tabelle 5: Neologismus Beispiel 1 (eigene Darstellung)

<sup>17</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: sprite

[[https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite\\_\(creature\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_(creature))] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>18</sup> Cambridge University Press: Cambridge Dictionary. Stichwort: sprite

[<http://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/sprite>] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>19</sup> Neologismen, welche sowohl in ihrer Form als auch in ihrer Bedeutung neu sind (vgl. Kinne 1998: 83 f.).

<sup>20</sup> Neologismen, welche bereits existierenden Ausdrücken eine neue Bedeutung zuschreiben (vgl. ebd.).



Der Neologismus *Neutrino 2000* beschreibt eine nuklearbetriebene Schusswaffe, die von Foaly dem Zentauren entwickelt wurde und laut seiner Aussage über drei Einstellungen verfügt: „[...] angeschmort, gut durch und komplett verkohlt“ (vgl. Colfer 2001b: 44). Feldmann entschied sich in ihrer Übersetzung dafür, den Neologismus unverändert in das Deutsche zu übernehmen. Dieses Übersetzungsverfahren bietet sich an, da *Neutrino* im Englischen und Deutschen die gleiche Bedeutung hat und in beiden Sprachen „*elektrisch neutrale Elementarteilchen mit sehr geringer Masse*“<sup>21</sup> bezeichnet, welche zum Beispiel von unserer Sonne in großen Mengen erzeugt werden.

### Beispiel 2:

<b>O</b>	Holly unhooked a set of wings from their bracket. They were double ovals, with a clunky motor. She moaned. <i>Dragonflies</i> . (Colfer 2001a: 50)
<b>N</b>	Neubedeutung
<b>Ü</b>	Holly nahm ein Paar Flügel aus ihrer Halterung, zwei Ovale mit einem klobigen Motor. Sie stöhnte. <i>Dragonflys!</i> (Colfer 2001b: 50)
<b>N</b>	Neulexem (Entlehnung)
<b>ÜV</b>	Kopie

Tabelle 6: Neologismus Beispiel 2 (eigene Darstellung)

Die *Dragonfly* ist ein überholtes Modell eines motorbetriebenen Flügelsets, welches sich die Unterirdischen unkompliziert an ihren Körper anbringen können. Die englische Bezeichnung *Dragonfly* ist eine Anspielung auf das gleichnamige Insekt, welches im Deutschen auch als Libelle bezeichnet wird und für seine schnelle Fluggeschwindigkeit bekannt ist. Feldmann hat sich in ihrer Übersetzung nicht dafür entschieden, den Neologismus „einzudeutschen“ und zu übersetzen. Stattdessen übernimmt sie die englische Bezeichnung ins Deutsche und passt sie in ihrer Schreibweise leicht an das Deutsche an: So entfällt im deutschen Plural das im Englischen typische „-ie“. Da sich die englische Bezeichnung gut in das ohnehin schon irische Lokalkolorit einbettet, wirkt sie im Lesefluss nicht störend.

<sup>21</sup> Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: Neutrino [https://de.wikipedia.org/wiki/Neutrino] (Zugriff 17.05.2016)

### Beispiel 3:

<b>O</b>	Now the <i>Hummingbird Z7</i> , that was transport. Whisper silent, with a satellite-bounced solar battery that would fly you twice around the world. (Colfer 2001a: 50)
<b>N</b>	Neubedeutung
<b>Ü</b>	Die <i>Hummingbird Z7</i> , das waren Flügel! Flüsterleise und mit via Satellit geladener Solarbatterie – damit konnte man zweimal um die Welt fliegen. (Colfer 2001b: 50)
<b>N</b>	Neulexem (Entlehnung)
<b>ÜV</b>	Kopie

Tabelle 7: Neologismus Beispiel 3 (eigene Darstellung)

Auch die *Hummingbird Z7* bezeichnet ein motorisiertes Flügelset der unterirdischen Sicherheitskräfte. Im Gegensatz zur *Dragonfly* ist die *Hummingbird* wesentlich moderner und schneller. Die englische Bezeichnung *Hummingbird* ist auch hier wieder eine Anspielung auf ein schnell fliegendes Insekt: den Kolibri. Analog zu *Dragonfly* übersetzt Feldmann den Neologismus im Englischen nicht und kopiert diesen ins Deutsche.

### Beispiel 4:

<b>O</b>	Root rolled the <i>memory latex</i> on to his index finger, where it immediately assumed the shape and flesh tone of the host digit. (Colfer 2001a: 149)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>Ü</b>	Root rollte sich den Überzug aus <i>Chamäleonlatex</i> über den Zeigefinger, wo er sofort die Form und Farbe des echten Fingers annahm. (Colfer 2001b: 132)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>ÜV</b>	Modulation

Tabelle 8: Neologismus Beispiel 4 (eigene Darstellung)

Als *memory latex* wird eine Art von Latex bezeichnet, welches sich an seine Umgebung in Form und Farbe anpasst und daher fast durchsichtig ist. *Memory latex* wird in der unterirdischen Welt häufig dazu verwendet, Mikrofone oder sehr kleine Waffen zu verstecken. Die Bezeichnung *memory* ist wahrscheinlich eine Anspielung auf die Eigenschaft des Materials, sich die Form und Farbe seiner Umgebung zu „merken“ und diese Informationen abzuspeichern. Die deutsche Übersetzung *Chamäleonlatex* ist Feldmann gut gelungen, wenngleich sie sich vom Original sehr weit entfernt.

### Beispiel 5:

<b>O</b>	With the moon already rising on the surface, there was no time for a proper breakfast. Holly grabbed the remains of a <i>nettle smoothie</i> from the cooler and drank it in the tunnels. (Colfer 2001a: 33)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>Ü</b>	Da an der Oberfläche bereits der Mond aufging, blieb keine Zeit mehr für ein anständiges Frühstück. Holly schnappte sich den Rest eines <i>Brennnesselshakes</i> aus dem Kühler und trank ihn unterwegs im Tunnel. (Colfer 2001b: 35)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>ÜV</b>	Adaption

Tabelle 9: Neologismus Beispiel 5 (eigene Darstellung)

Der *nettle smoothie* wird kurz am Anfang des Romans erwähnt und bezeichnet ein Erfrischungsgetränk aus Brennnesseln. Feldmann entscheidet sich hier, *smoothie* mit dem Anglizismus *Shake* zu übersetzen. Laut dem *Oxford Dictionary* bezeichnet ein *smoothie* im Englischen „a thick, smooth drink of fresh fruit pureed with milk, yogurt, or ice cream“<sup>22</sup>. Die Zutaten eines *Smoothies* sind folglich klar definiert. Ein *Shake* hingegen signalisiert, dass es sich bei einem Getränk aus einer Mischung *beliebiger* Zutaten handelt. Warum Feldmann *nettle smoothie* nicht wörtlich mit *Brennnesselsmoothie* übersetzt hat, lässt sich aus dem zeitlichen Kontext erschließen: Anfang der 2000er war der Smoothie in Deutschland noch nicht so beliebt wie heute. Daher liegt es nahe, eine im deutschen Sprachraum geläufigere Bezeichnung wie *Shake* zu verwenden.

### Beispiel 6:

<b>O</b>	Commander Root was tapping the <i>moonometer</i> on his wrist. “Well?” he demanded. “What time do you call this?” (Colfer 2001a: 35)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Derivation)
<b>Ü</b>	Commander Root klopfte auf den <i>Mondmeter</i> an seinem Handgelenk. „Nun?“, dröhnte er. „Nennen Sie das vielleicht pünktlich?“ (Colfer 2001b: 37)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Derivation)
<b>ÜV</b>	Kopie (leichte Abwandlung)

Tabelle 10: Neologismus Beispiel 6 (eigene Darstellung)

<sup>22</sup> Oxford University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: smoothie  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/smoothie>] (Zugriff 17.05.2016)

Das *moonometer* ist das unterirdische Pendant zu unserer Armbanduhr. Näheres zu seiner Funktionsweise wird im Roman nicht angegeben, jedoch lässt sich aus dem Namen schließen, dass sich die Unterirdischen in ihrer Zeitmessung am Mond orientieren. Die Bezeichnung *moonometer* erinnert an artverwandte Bezeichnungen wie *chronometer*, *hydrometer* oder *thermometer*. Das lateinische Konfix *-meter* signalisiert uns, dass es sich bei der Bezeichnung um ein Messgerät handelt. Das vorhergehende Konfix signalisiert, was gemessen wird: *hydro-* (Wasser), *chrono-* (Zeit) oder *thermo-* (Temperatur). Das erfundene Konfix *moonometer* ist hier eine Anspielung auf *moon* und erinnert an *mono*. Eine analoge Übersetzung ins Deutsche mit *Mondometer* würde holprig wirken, nicht zuletzt aufgrund des störenden Konsonanten „d“. Daher ist die Übersetzung *Mondmeter* von Feldmann gelungen. Alternativ dazu hätte man im Deutschen auch den Neologismus *Monduhr* kreieren können.

#### Beispiel 7:

<b>O</b>	A lot of the magic attributed to the People is just superstition. But they do have certain powers. Healing, <i>the mesmer</i> , and shielding among them. (Colfer 2001a: 52)
<b>N</b>	Neulexem (Derivation)
<b>Ü</b>	Viele der magischen Kräfte, die den Unterirdischen zugeschrieben werden, sind nichts als Aberglaube. Doch sie verfügen in der Tat über ein paar besondere Fähigkeiten, unter anderem die Heilkunst, <i>den Blick</i> und ihren Sichtschild. (Colfer 2001b: 51)
<b>N</b>	Neubedeutung
<b>ÜV</b>	Modulation

Tabelle 11: Neologismus Beispiel 7 (eigene Darstellung)

Der *mesmer* erlaubt es den Unterirdischen mittels Augenkontakt Personen zu zwingen, bestimmte Dinge zu tun. Die Fähigkeit *mesmer* wurde im Englischen vom Verb *to mesmerise* abgeleitet, das so viel bedeutet wie „[...] *capture the complete attention of (someone)*“<sup>23</sup>. Dank dieser Wort-Assoziationen können sich englischsprachige Leser schnell herleiten, was die Fähigkeit bedeutet. Die Übersetzung *der Blick* im Deutschen erzielt eine ähnliche Wirkung und ist damit meiner Meinung nach gelungen.

<sup>23</sup> Oxford University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: to mesmerise [http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/mesmerize?q=mesmerize] (Zugriff 17.05.2016)

**Beispiel 8:**

<b>O</b>	If the Mud People knew that the word “ <i>leprechaun</i> ” actually originated from LEPrecon, an elite branch of the <i>Lower Elements Police</i> [...]. (Colfer 2001a: 33)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung :Determinativkompositum)
<b>Ü</b>	Wenn die Oberirdischen wüssten, dass die <i>Alraunen</i> in Wirklichkeit eine Eliteeinheit der <i>Zentralen Untergrund-Polizei</i> waren [...]. (Colfer 2001b: 34)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung :Determinativkompositum)
<b>ÜV</b>	Modulation

Tabelle 12: Neologismus Beispiel 8 (eigene Darstellung)

Die wohl größte Herausforderung im Bereich der Neologismen ist die Übersetzung der *Lower Elements Police* (kurz *LEP*), da der Bezeichnung eine große Bedeutung im Roman zugeschrieben wird. Wie im vorherigen Kapitel erwähnt, wird die *LEP* in zwei Teams eingeteilt: der *LEPrecon* und der *LEPretrieval*. Im Roman wird erklärt, dass die Bezeichnung *leprechaun* eine Anspielung auf die Officer der *LEPrecon* ist. Bei den *leprechauns* handelt es sich um die sagenumwobenen irischen Kobolde, die am Ende des Regenbogens einen Topf voll Gold bewahren. Auch die Officer der *LEPrecon* haben einst in alter Koboldmanier grüne Uniformen und Knickerboxer getragen, die der Kleidung irischer Kobolde ähnelte. Bei den Bezeichnungen *LEPrecon* und *leprechaun* handelt es sich somit um ein Wortspiel, insbesondere um ein *Homophon*, da beide Bezeichnungen gleich klingen. Im Deutschen ist es unmöglich, die *LEP* ohne Bedeutungsverlust zu übersetzen, da man einen Neologismus erfinden müsste, der ähnlich wie *Alraune* klingt. Feldmanns Übersetzung mit *Zentrale-Untergrund-Polizei* (kurz *ZUP*) ist daher eine gute Lösung, auch wenn das Wortspiel dadurch verloren gegangen ist.

**Beispiel 9:**

<b>O</b>	Once across the Channel, Holly flew low, skipping over the white-crested waves. She called out to the dolphins [...]. She could see the pollution in them, bleaching their skin white and giving them red sores on their backs. And although she smiled, her heart was breaking. <i>Mud People</i> had a lot to answer for. (Colfer 2001a: 68)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>Ü</b>	Sobald sie über dem Ärmelkanal angelangt war, ging Holly auf Tiefflug und tanzte über den schaumgekrönten Wellen dahin. Sie rief die Delfine [...]. Sie konnte sehen, wie die Umweltverschmutzung ihnen zusetzte: Ihre Haut war weiß gebleicht und ihr Rücken übersät mit roten Ekzemen. Holly lächelte ihnen zu, obwohl ihr fast das Herz brach. <i>Die Oberirdischen</i> hatten eine Menge zu verantworten. (Colfer 2001b: 64)
<b>N</b>	–
<b>ÜV</b>	Substitution

Tabelle 13: Neologismus Beispiel 9 (eigene Darstellung)

Das Volk der Unterirdischen wird im englischen Original als *the People* bezeichnet. Dem gegenüber stehen die Menschen, welche oberhalb der Erde leben. Diese werden von den Unterirdischen abwertend *Mud People* genannt, also wortwörtlich „Schmutzvolk“. Diese Zweiteilung in oberirdisch und unterirdisch lebende Wesen erinnert sehr an H. G. Wells Roman *The Time Machine*, der von den lichtscheuen *Morlocks* und den verweichlichten, naiven *Eloi* handelt. Es ist offensichtlich, dass Colfer mit der Bezeichnung *Mud People* Kritik an der Lebensweise der Menschen üben möchte. An mehreren Stellen des Buches wird aus der Perspektive der Unterirdischen erwähnt, wie die Menschen die Erde verschmutzen und zerstören. Auch ist die abwertende Bezeichnung *Mud People* ein Spiegel davon, wofür die Unterirdischen uns Menschen halten: primitive, engstirnige und egoistische Wesen, welche „[...] *destroyed everything they came in contact with*“ (Colfer 2001a: 50). Da die Bezeichnung *Mud People* demnach ein umfassenderes Verständnis des Romans vermittelt, ist es wichtig, sie ohne Bedeutungsverlust zu übersetzen. Leider geht die negative Konnotation des niederträchtigen und schmutzigen Menschevolkes in der deutschen Übersetzung verloren: So übersetzt Feldmann *Mud People* ausschließlich mit *Oberirdische*.

**Beispiel 10:**

<b>O</b>	Back in the <i>shillelagh days</i> , there were no fancy polymer harnesses, no auto thrusters, and certainly no external monitors. (Colfer 2001a: 94)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>Ü</b>	Damals in den <i>Holzknüppelzeiten</i> gab es noch keine Polymergurte, keine automatischen Korrekturtriebwerke und schon gar keine externen Monitore. (Colfer 2001b: 86)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>ÜV</b>	Adaption

Tabelle 14: Neologismus Beispiel 10 (eigene Darstellung)

Im oben zitierten Beispiel fährt *Commander Root* im Rahmen eines Bergungs-Einsatzes nach langer Zeit wieder an die Erdoberfläche und wundert sich darüber, wie sehr sich die Transporttechnik seit seiner letzten Fahrt<sup>24</sup> verbessert hat. So waren die Transport-Kapseln in früheren Zeiten noch mit Steuerknüppeln aus Holz ausgestattet, daher der englische Ausdruck *shillelagh*, welcher einen hölzernen Stock aus *Schwarzdorn* bezeichnet und auf die gleichnamige Stadt *Shillelagh* in Irland zurückgeht<sup>25</sup>. Dort verwendeten Fischer im 18. Jahrhundert Holzknüppel, um ihre gefangenen Fische zu erschlagen<sup>26</sup>. Demnach handelt es sich bei einem *shillelagh* um eine kulturelle Besonderheit aus Irland. Feldmann hat sich daher völlig zu Recht für eine Adaption des Neologismus an die deutsche ZK entschieden und übersetzt *shillelagh days* mit dem Determinativkompositum *Holzknüppelzeiten*.

**Beispiel 11:**

<b>O</b>	The <i>fairy fort</i> was crammed with <i>full-moon overnights</i> complaining about shuttle suspensions. (Colfer 2001a: 95)
<b>N</b>	Neulexeme (Wortbildung: Determinativkomposita)
<b>Ü</b>	Der <i>Feenhügel</i> quoll über vor <i>Vollmondausflüglern</i> , die sich über die ausgefallenen Shuttlestarts beschwerten. (Colfer 2001b: 87)
<b>N</b>	Neulexeme (Wortbildung: Determinativkomposita)
<b>ÜV</b>	Modulation

Tabelle 15: Neologismus Beispiel 11 (eigene Darstellung)

<sup>24</sup> Die Unterirdischen gelangen über ein ausgeklügeltes Transportsystem an die Erdoberfläche: So „surfen“ sie auf Magmaströmen im Erdinneren in eigens dafür vorgesehenen Transport-Kapseln.

<sup>25</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: shillelagh [https://en.wikipedia.org/wiki/Shillelagh\_(club)] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>26</sup> vgl. ebd.

Im oben zitierten Beispiel lassen sich gleich zwei Neologismen finden: *fairy fort* und *full-moon overnighers*. Beide Neologismen sind Neulexeme und Komposita, die aus einem untergeordneten *Erst-* (*fairy* und *full-moon*) und einem übergeordneten *Zweitglied* (*fort* und *overnighers*) bestehen. Mit dem Neologismus *fairy fort* wird der Hügel *Tara* in Irland umschrieben, auf welchem sich die Feen traditionell an Vollmond „aufladen“. Im oben zitierten Beispiel herrscht großes Chaos an der oberirdischen Transportstation in der Nähe des Hügels, da der Shuttletransport in das Erdinnere ausgefallen ist. Auffällig ist, dass Feldmann *fairy fort* nicht wortgetreu mit *Feenfestung*, sondern leicht verändert mit *Feenhügel* übersetzt. Sie orientiert sich in ihrer Übersetzung folglich eher an der Erhebung *Tara*. Eine Übersetzung mit *Festung* würde hingegen die Assoziation wecken, es handele sich bei der magischen Stätte um eine zu militärischen Zwecken errichtete Anlage. Zwar versteht man unter einem *fort* „a fortified building or strategic position“<sup>27</sup>, doch gibt es im Englischen auch noch die etwas veraltete Nebenbedeutung eines *Handelsstützpunktes*<sup>28</sup>.

Das Kompositum *full-moon overnighers* besteht aus den Elementen *full-moon* und *overnighers*. Feldmann legt mit ihrer Übersetzung *Vollmondausflügler* einen anderen Fokus als Colfer im Original, der mit *overnighers* betont, dass die Feen die ganze Nacht über an der Erdoberfläche bleiben. Im Deutschen würde eine wortgetreue Übersetzung mit „Vollmondübernächter“ holprig klingen, daher ist Feldmanns Übersetzung trotz Bedeutungsverschiebung gelungen.

### Beispiel 12:

<b>O</b>	His hip felt very light without a tri-barreled blaster dangling from it. “Okay. I suppose this amazing <i>dart finger</i> will have to do [...]” (Colfer 2001a: 150)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>Ü</b>	Seine Hüfte fühlte sich verdammt nackt an ohne den dreiläufigen Flammenwerfer. „Na gut, wie’s aussieht, wird es dieser erstaunliche <i>Pfeilfinger</i> wohl tun müssen [...]“ (Colfer 2001b: 133)
<b>N</b>	Neulexem (Wortbildung: Determinativkompositum)
<b>ÜV</b>	Modulation

Tabelle 16: Neologismus Beispiel 12 (eigene Darstellung)

Der *dart finger* ist ein Pfeil, der an einem künstlichen Finger aus *Chamäleonlatex* angebracht ist. Dank seines Materials passt sich der Finger seinem Träger in Form und

<sup>27</sup> Oxford University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: fort [http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/english/fort] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>28</sup> vgl. ebd.



Farbe an. Beim Absenden des Pfeils sendet dieser ein Betäubungsmittel aus, der Gegner sofort bewusstlos macht. Das englische *dart* ist hier nicht mit dem ähnlich klingenden deutschen Wort *Dartpfeil* gleichzusetzen. So bezeichnet ein *dart* vielmehr übergreifend verschiedene Arten von Pfeilen und wird im *Oxford Dictionary* als „*a small pointed missile that can be thrown or fired*“<sup>29</sup> definiert. Feldmann übersetzt *dart finger* im Deutschen mit dem Kompositum *Pfeilfinger*. Erwähnenswert ist, dass es sich bei dem Original und der Übersetzung um ein *Determinativkompositum* handelt, bei dem zwischen beiden Elementen ein Über- und Unterordnungsverhältnis besteht. So ist *dart* das untergeordnete Element zu *finger*. Das Hauptaugenmerk liegt also auf dem Finger, was etwas irreführend ist, da es bei der Erfindung hauptsächlich um die Wirkung des *Pfeils* geht, welcher das Betäubungsmittel sendet. Daher wäre eine Übersetzung mit *Fingerpfeil* meiner Meinung nach angebrachter.

### 5.3 Eigennamen

Das folgende Kapitel soll eine Übersicht über die im Roman vorkommenden Eigennamen (Personen- und Ortsnamen) sowie über deren Übersetzungsverfahren geben. Analog zum vorherigen Kapitel teile ich die ÜV in *Kopie* (unveränderte Übernahme des Ausdrucks), *Modulation* (Änderung des Ausdrucks), *Adaption* (Anpassung des Ausdrucks an die deutsche ZK) und *Substitution* (Nicht-Übersetzung und Ersetzen durch anderen Ausdruck) ein.

#### 5.3.1 Personennamen

Feldmann lässt Personennamen in ihrer deutschen Übersetzung durchgängig unverändert und übernimmt die englischen Namen in den ZT. Damit gehen den deutschsprachigen Lesern bezeichnende Informationen über die Figuren im Roman verloren: So heißt die Elfe *Holly* nicht grundlos mit Nachnamen *Short*. Commander *Julius Root* (z. Dt. *Rübe*) wird schnell wütend und ähnelt in seinen cholерischen Anfällen einer roten Rübe. Hinter dem Namen des Technikgurus *Foaly* verbirgt sich eine wichtige Information über sein Wesen: Er ist ein Hufentier. Der Zwerg *Mulch Diggums* gräbt sich gerne durch Tunnel unter der Erde, was sich auch in seinem Namen widerspiegelt: So bezeichnet *mulch* im Englischen eine Bodendecke aus verrotteten, organischen Bestandteilen wie zum Beispiel Laub<sup>30</sup>. Auch im Deutschen gibt es die Bezeichnung *Mulch*. Der Nachname *Diggums* lässt sich von

---

<sup>29</sup> Oxford University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: dart  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/dart>] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>30</sup> Oxford University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: mulch  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/mulch>] (Zugriff 17.05.2016)

*to dig*, also graben, ableiten. Da im Roman ein irisches Lokalkolorit vorliegt und die Handlung in der Nähe von Dublin spielt, liegt es trotz des Informationsverlustes nahe, die englischen Namen im Deutschen beizubehalten.

Auch die Hauptfigur des Romans, *Artemis Fowl*, verbirgt in ihrem Namen wichtige Informationen über sich selbst. So versteckt sich hinter dem Nachnamen *Fowl* ein *Homophon*, das in seiner Aussprache an *foul* erinnert. Das *Oxford Dictionary* definiert *foul* als „*wicked or immoral*“<sup>31</sup>. Hält man sich vor Augen, wie niederträchtig Artemis oft handelt, bettet sich sein Nachname perfekt in seinen Charakter ein. Auch im Deutschen löst *Fowl* ähnliche Assoziationen aus: So klingt *Fowl* wie das Adjektiv *faul*. Zwar spricht man im Deutschen nicht von einem faulen Charakter einer Person, dennoch verbinden wir mit faulen Dingen stets etwas Negatives und Verdorbenes. Der Vorname *Artemis* hingegen bezieht sich auf die gleichnamige griechische Göttin, welche gemeinhin als grausame und unnahbare Jägerin bekannt ist<sup>32</sup>.

O	Ü	ÜV
Artemis Fowl	Artemis Fowl	Kopie
Angeline Fowl	Angeline Fowl	Kopie
Domovoi Butler	Domovoi Butler	Kopie
Juliet Butler	Juliet Butler	Kopie
Julius Root	Julius Root	Kopie
Holly Short	Holly Short	Kopie
Mulch Diggums	Mulch Diggums	Kopie
Foaly	Foaly	Kopie

Tabelle 17: Personennamen und deren ÜV (eigene Darstellung)

### 5.3.2 Orte

Wie an mehreren Stellen in der Erzählung deutlich wird, spielt die Handlung des Romans in Irland, dem Heimatland des Autors Eoin Colfer. So lebt *Artemis Fowl* mit seinen Bediensteten und seiner Mutter in einem Herrenhaus in der Nähe von Dublin. Die Elfe *Holly Short* lädt ihre Magie auf dem traditionellen Hügel *Tara* in der Nähe des Steins von *Fal* auf

<sup>31</sup> Oxford University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: foul [http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/foul] (Zugriff 17.05.2016)

<sup>32</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: Artemis [https://de.wikipedia.org/wiki/Artemis] (Zugriff 17.05.2016)

und beschreibt diesen als „[...] *rock at the center of the universe, where the fairy kings and later the human Ard Ri were crowned*“ (Colfer 2001a: 69). Irland, das ist das alte Land der irischen Göttin *Ériu*<sup>33</sup>. Das Land, „[...] *where time began. The most magical place on the planet*“ (Colfer 2001a: 68). Aus den oben zitierten Textstellen wird deutlich, dass Irland im Roman als Ursprungsland allen magischen Lebens gesehen wird und die keltische Mythologie dem Autor als Grundlage für die Erschaffung einer imaginären Welt diene. Die irische Mythologie ist folglich tief mit der phantastischen Geschichte des *Erdvolkes* verwoben. Eine einbürgernde Übersetzungsstrategie, im Zuge derer das Setting des Romans an die deutsche ZK angepasst wird, wäre somit ein deutlicher Verlust von Informationen und ein großer Eingriff in die Gestaltung des Romans. Auch Feldmann entscheidet sich dafür, die Eigennamen der Orte unverändert im ZT beizubehalten. Zwar können Kinder beim Lesen der Ortsbezeichnungen noch keine Verbindung zu Irland herstellen, der mystische und andersartige Klang der Namen lässt jedoch vermuten, dass es sich um geheimnisvolle und sagenumwobene Orte handelt.

O	Ü	ÜV
Dublin	Dublin	Kopie
Fowl Manor	Fowl Manor	Kopie
Tara	Tara	Kopie
Lia Fáil	Stein von Fal	Kopie (leicht abgewandelt)

Tabelle 18: Eigennamen realer Orte (eigene Darstellung)

## Imaginäre Orte

Ein Großteil der Unterirdischen lebt in der Metropole *Haven City*, in welcher die *Lower Elements Police* ihre Zentrale hat. Aus der Beschreibung im Roman geht hervor, dass sie unseren oberirdischen Städten sehr ähnelt: So gibt es ein Polizeipräsidium, ein ausgebautes Verkehrsnetz, Hotels wie das *Elevator Plaza* oder Schnellrestaurants. Feldmann übernimmt die Bezeichnung der Stadt *Haven City* (z. Dt. wortwörtlich „Hafenstadt“) unverändert in den ZT. Zwar geht damit die im Wort transportierte Bedeutung der Stadt als wichtiger Hafen und Verkehrsknoten verloren, dies wirkt sich jedoch nicht negativ auf das Textverständnis aus. Der englische Stadtname *Haven City* bettet sich vielmehr in das ohnehin schon bestehende irische Lokalkolorit ein. Zudem erinnert *Haven*

<sup>33</sup> vgl. Wikimedia Foundation Inc.: Wikipedia. Stichwort: *Ériu* [<https://en.wikipedia.org/wiki/Ériu>] (Zugriff 17.05.2016)

City an Metropolen wie *New York City* oder *Mexiko City* und ruft damit beim Leser passende Assoziationen einer nie schlafenden Großstadt hervor.

Abweichungen von diesem kopierenden Verfahren stellt die Übersetzung des Schnellrestaurants *Spud's Spud Emporium* dar. Zwar entscheidet sich Feldmann dafür, die Bezeichnung im ZT nicht beizubehalten, ändert diese jedoch nicht in einen deutschen Namen, sondern wandelt den englischen Namen ab. Man könnte in diesem Fall auch von einer intralingualen Übersetzung sprechen, da sie sich innerhalb der englischen Sprache bewegt. Mit *Magic Burger* gelingt ihr eine gute Übersetzung, da sich der Eigenname in die uns bekannten Namen englischer Burger-Ketten wie *Burger King* oder *McDonald's* einreicht.

Als *Lower Elements* wird gemeinhin das unterirdische Gebiet der Erde bezeichnet, welche vom *Erdvolk* bewohnt wird. Mit *Zentraler Untergrund* ist Feldmann eine gute Übersetzung gelungen: Eine Entlehnung wie „*Untere Elemente*“ hätte beim Leser für Missverständnisse gesorgt, da im deutschen Sprachgebrauch *Elemente* häufig mit chemischen Stoffen assoziiert werden und synonym zu Bestandteilen verwendet werden. Im Englischen existiert für *elements* jedoch auch die Nebenbedeutung einer „*group of people of a particular kind within a larger group*“<sup>34</sup>.

O	Ü	ÜV
Haven City	Haven City	Kopie
Elevator Plaza	Elevator Plaza	Kopie
Spud's Spud Emporium	Magic Burger	Modulation
Lower Elements	Zentraler Untergrund	Modulation

Tabelle 19: Eigennamen imaginärer Orte (1) (eigene Darstellung)

An dem unterirdischen Verkehrsnetz und der städtischen Infrastruktur von *Haven City* wird deutlich, wie fortgeschritten und hochentwickelt das *Erdvolk* ist. Durch so genannte *pressure chutes* werden die Bewohner mittels Luftdruck an die Erdoberfläche befördert. Während ihrer Reise nach oben „surfen“ sie auf Wellen von Magmaströmen. Shuttlehäfen, in denen man auf diesem Weg zur Erdoberfläche gelangen kann, sind auf der ganzen Welt verteilt. Die sogenannten *chutes* sind mit dem Buchstaben *E* und einer *Ziffer* gekennzeichnet, wodurch sie an die Benennung von Straßenbahnlinien in der

<sup>34</sup> Oxford Dictionary University Press: Oxford Dictionary. Stichwort: element [http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/element] (Zugriff 17.05.2016)

oberirdischen Welt erinnern. Der am häufigsten genutzte *chute* ist *E1*, da er direkt zum magischen Ort *Tara* in Irland führt.

<b>O</b>	<b>Ü</b>	<b>ÜV</b>
E1 (Tara, Irland)	E1 (Tara, Irland)	Kopie
E7 (Martina Franca, Italy)	E7 (Martina Franca, Italien)	Kopie

Tabelle 20: Eigennamen imaginärer Orte (2) (eigene Darstellung)

## 6. Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Bereiche der Fachterminologie, Neologismen und Eigennamen große Hürden beim Übersetzen von Fantasyliteratur darstellen. Besonders Fantasyliteratur wie *Artemis Fowl*, welche einen Fokus auf Technik und Wissenschaft legt, verlangt dem Übersetzer große Recherchearbeit ab.

Wie am Beispiel des Romans *Artemis Fowl* deutlich wird, werden Neologismen häufig dazu verwendet, imaginäre Welten zu erschaffen. So lassen sich im Roman ausnahmslos Neologismen finden, welche die unterirdische Welt des *Erdvolks* beschreiben. Deutlich zu sehen ist, dass im englischen Original *Neulexeme* weitaus häufiger vorkommen, als *Neubedeutungen*. An den ausgewählten Übersetzungsbeispielen im Roman lässt sich zudem beobachten, dass englische Eigennamen und Neologismen häufig ohne Übersetzung ins Deutsche übernommen und kopiert werden<sup>35</sup>. Da viele Anglizismen und englische Eigennamen in unserer Sprache in den letzten Jahren Einzug fanden, stört die Übernahme der Originalausdrücke nicht. Nur in seltenen Fällen werden Neologismen der ZK angepasst und adaptiert, zum Beispiel im Falle des *nettle smoothies*, welcher im Deutschen zum *Brennnesselshake* wird.

	Kopie	Modulation	Adaption	Substitution	Σ
<b>Neologismen</b>					
<i>Neulexeme</i>	1	6	2	1	10 <sup>36</sup>
<i>Neubedeutungen</i>	3	0	0	0	3 <sup>37</sup>
<b>Eigennamen</b>					
<i>Personennamen</i>	8	0	0	0	8
<i>Ortsnamen</i>					
Reale Orte	4	0	0	0	4
Imaginäre Orte	4	2	0	0	6
Σ	20	8	2	1	

Tabelle 21: Angewandte ÜV von Neologismen und Eigennamen (eigene Darstellung)

<sup>35</sup> Eine Ausnahme bildet hier die Kategorie der *Neulexeme*, die in ihrer Übersetzung größtenteils verändert wiedergegeben werden (ÜV der Modulation).

<sup>36</sup> Anzahl der Neulexeme im Original

<sup>37</sup> Anzahl der Neubedeutungen im Original

## Literaturverzeichnis

### Analysierte Werke:

COLFER, Eoin (2001a): Artemis Fowl. New York: Hyperion

COLFER, Eoin (2001b): Artemis Fowl. Aus dem Englischen von Claudia Feldmann. München: Ullstein List Verlag

### Zitierte Literatur:

ASCHEMBERG, Heidi (1991): Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie. Tübingen: Gunter Narr Verlag

BÄR, Jochen A. (2007): Sprachliche Kürze: konzeptuelle, strukturelle und pragmatische Aspekte. Berlin: Walter de Gruyter

BUßMANN, Hadumod (1983): Lexikon der Sprachwissenschaft. Stuttgart: Kröner

BUTLER, Catherine (2012): Modern Children's fantasy, in: Edward James / Farah Mendlesohn (Hrsg.): The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge: Cambridge University Press, S. 224-235.

D'AMMASSA, Don (2006): Encyclopedia of fantasy and horror fiction. New York: Facts On File

DONALIES; Elke (2004): Grammatik des Deutschen im europäischen Vergleich: Kombinatorische Begriffsbildung: Teil I : Substantivkomposition. Mannheim: Institut für Deutsche Sprache.

DONALIES; Elke (2005): Die Wortbildung des Deutschen: ein Überblick. Front Cover. Tübingen: Gunter Narr Verlag

DUDEN (2011): Die Grammatik. Unentbehrlich für richtiges Deutsch. Band 4. Mannheim: Dudenverlag, 8., überarbeitete Auflage

DURST, Uwe (2007): Theorie der phantastischen Literatur. Berlin: LIT Verlag, aktualis., korr. u. erw. Neuausg.

EICHINGER, Ludwig M. (2007): So viele Wörter. Was neue Wörter über die deutsche Sprache aussagen, in: Studia Germanica Universitatis Vespremiensis 11/1

ELSEN Hilke (2011a): Das besondere Funktionsspektrum der Wort(neu)bildung in der phantastischen Kinderliteratur, in: Hilke Elsen / Sascha Michel (Hrsg.): Wortbildung im Deutschen zwischen Sprachsystem und Sprachgebrauch, Perspektiven – Analysen – Anwendungen. Stuttgart: ibidem, S. 211-223

ELSEN, Hilke (2007): Die Aufgaben der Namen in literarischen Texten - Science Fiction und Fantasy, in: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik. Nr. 147; S. 151-163

ELSEN, Hilke (2011b): Neologismen. Formen und. Funktionen neuer Wörter in verschiedenen. Varietäten des Deutschen. Tübingen: Gunter Narr Verlag

ELSEN, Hilke (2013): Wortschatzanalyse. (UTB Sprachwissenschaft 3897). Tübingen: A. Francke Verlag

EWERS, Hans-Heino (2011): Fantasy – Heldendichtung unserer Zeit: Versuch einer Gattungsdifferenzierung, in: Zeitschrift für Fantastikforschung. Heft 1, S. 5-23

FLEISCHER; Wolfgang / BARZ, Irmhild (2012): Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache. Tübingen: Walter de Gruyter, 4. neu bearb. Aufl.

HERMANS, Theo (1988): On translating proper names, in: M. J. Wintle / Modern Dutch (Hrsg.): Studies. Essays in Honour of Professor Peter King on the Occasion of his Retirement. London/Atlantic Highlands: The Athlone Press, S. 13-14.

KINNE, Michael (1998): Der lange Weg zum deutschen Neologismenwörterbuch, in: Wolfgang Teubert (Hrsg.): Neologie und Korpus. Tübingen: Narr. S. 63–110

LEVÝ, Jiří (1969): Die literarische Übersetzung. Theorie einer Kunstgattung. Frankfurt: Athenäum

LOHDE, Michael (2006): Wortbildung des modernen Deutschen. Ein Lehr- und Übungsbuch. Tübingen: Gunter Narr Verlag

MOTSCH, Wolfgang (2004): Deutsche Wortbildung in Grundzügen. Berlin: Walter de Gruyter, 2., überarbeitete Auflage

NIKOLAJEVA, Maria (2012): The development of children's fantasy, in: Edward James / Farah Mendlesohn (Hrsg.): The Cambridge Companion to Fantasy. Cambridge: Cambridge University Press, S. 50-61



PESCH, Helmut W. (1982): Fantasy: Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Forchheim/Passau: Erster Deutscher Fantasy Club. Online abrufbar unter: <http://www.helmutwpesch.de/page4/downloads/files/FantasyTheorieundGeschichte.pdf> (Zugriff 17.05.2016)

RANK, Bernhard (2011): Phantastische Kinder- und Jugendliteratur, in: Günter Lange (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 168-192

SCHLOBINSKI, Peter / SIEBOLD, Oliver (2008): Wörterbuch der Science-Fiction. Frankfurt am Main: Lang

SCHREIBER, Michael (1993): Übersetzung und Bearbeitung. Zur Differenzierung und Abgrenzung des Übersetzungsbegriffs. Tübingen: Narr

SCHREIBER, Michael (1997): Übersetzungsverfahren: Klassifikation und didaktische Anwendung, in: Eberhard Fleischmann / Wladimir Kutz / Peter A. Schmitt (Hrsg.): Translationsdidaktik. Grundfragen der Übersetzungswissenschaft. Tübingen: Narr, S. 219-226

SCHREIBER, Michael (2006): Grundlagen der Übersetzungswissenschaft: Französisch, Italienisch, Spanisch. Tübingen: Max Niemeyer Verlag

SCHÜLER, Anja (2016): Neologismen in der Science-Fiction. Eine Untersuchung ihrer Übersetzung vom Englischen ins Deutsche. Reihe: Leipziger Studien zur angewandten Linguistik und Translatologie. Band 17. Frankfurt am Main: Lang. Online abrufbar unter: [http://www.peterlang.com/download/extract/92296/extract\\_267487.pdf](http://www.peterlang.com/download/extract/92296/extract_267487.pdf) (Zugriff 17.05.2016)

TODOROV, Tzvetan (1972): Einführung in die fantastische Literatur. München: Hanser

VINAY, J.P. / Darbelnet, J. (1995): Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company

## Zitierte Internetquellen:

- *Börsenverein des Deutschen Buchhandels* e.V. (2015):  
[[http://www.buchmesse.de/images/fbm/dokumente-ua-pdfs/2015/details\\_buchmarkt\\_deutschland\\_2014\\_neu\\_53367.pdf](http://www.buchmesse.de/images/fbm/dokumente-ua-pdfs/2015/details_buchmarkt_deutschland_2014_neu_53367.pdf)] (Zugriff 17.05.2016)
- *Cambridge University Press*: Cambridge Dictionary. Stichwort: sprite  
[<http://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/sprite>] (Zugriff 17.05.2016)
- *CAPURRO, Rafael* (1996): Was die Sprache nicht sagen und der Begriff nicht begreifen kann. Philosophische Aspekte der Einbildungskraft  
[<http://www.capurro.de/fantasia.htm>] (Zugriff 17.05.2016)
- *COLFER, Eoin*: Offizieller Internetauftritt des Autors.  
[<http://www.eincolfer.com/about-eoin>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS)*: Stichwort Phantasie:  
[<http://www.dwds.de/?qu=phantasie>] (Zugriff 17.05.2016)
- *DUDEN online*: Stichwort: Eigennamen  
[<http://www.duden.de/rechtschreibung/Eigennamen>] (Zugriff 17.05.2016)
- *EISLER, Rudolf*: Wörterbuch der philosophischen Begriffe:  
[<http://www.textlog.de/4943.html>] (Zugriff 17.05.2016)
- *FELDMANN, Claudia*: Offizieller Internetauftritt der Autorin. [[http://www.claudiafeldmann.de/ueber\\_cf.html](http://www.claudiafeldmann.de/ueber_cf.html)] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary. Stichwort: dart  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/dart>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary. Stichwort: element  
[<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/element>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary. Stichwort: fort  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/english/fort>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary. Stichwort: foul  
[<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/foul>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary. Stichwort: mulch  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/mulch>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary: Stichwort: smoothie  
[<http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/smoothie>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Oxford University Press*: Oxford Dictionary: Stichwort: to mesmerise  
[<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/mesmerize?q=mesmerize>] (Zugriff 17.05.2016)

- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: Artemis  
[<https://de.wikipedia.org/wiki/Artemis>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: Eriu  
[<https://en.wikipedia.org/wiki/Eriu>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: Eoin Colfer  
[[http://de.wikipedia.org/wiki/Eoin\\_Colfer](http://de.wikipedia.org/wiki/Eoin_Colfer)] (Zugriff 17.05.2016)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: Naturgeist  
[<https://de.wikipedia.org/wiki/Naturgeist>] (Zugriff 17.05.2015)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: Neutrino  
[<https://de.wikipedia.org/wiki/Neutrino>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: Neuschöpfung  
[<https://de.wikipedia.org/wiki/Neuschöpfung>] (Zugriff 17.05.2016)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: shillelagh  
[[https://en.wikipedia.org/wiki/Shillelagh\\_\(club\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Shillelagh_(club))] (Zugriff 17.05.2016)
- *Wikimedia Foundation Inc.:* Wikipedia. Stichwort: sprite  
[[https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite\\_\(creature\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sprite_(creature))] (Zugriff 17.05.2016)

## **Eidesstattliche Erklärung**

Hiermit bestätige ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt und mich keiner anderen als der angegebenen Hilfsmittel bedient habe.

Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Mit der Einsichtnahme in meine Arbeit durch Dritte erkläre ich mich einverstanden.

Magdeburg, im Mai 2016

Renate Wilzer