

日本製コミックに多用されるオノマトペのドイツ語 への翻訳：動詞の1形態Inflektiv の活用を中心に

根本，道也
九州大学：名誉教授

<https://doi.org/10.15017/2229671>

出版情報：九州ドイツ文学. 31, pp.45-57, 2017-10-31. VEREIN FÜR GERMANISTIK-KYUSHU
バージョン：
権利関係：



日本製コミックに多用されるオノマトペの ドイツ語への翻訳

— 動詞の1形態 Inflektiv の活用を中心に —

根本道也

【はじめに】

日本から発信される若者文化

かつて外国で知られた「日本文化」の代表は「歌舞伎、浮世絵」だったが、近年は日本のコミックやアニメが広く世界で知られるようになり、特に若者の間で人気を集めているようだ。ドイツにおいても例外ではない。1970年代の末頃ドイツでもテレビの子供番組の時間に日本製のアニメ「アルプスの少女ハイジ」が連続放送されて人気を集めた。そして1980年代に入るとドイツの本屋に並ぶ日本製コミックやアニメの数が年を追うごとに増えてきた。(本稿では「コミックス」ないし「物語風の漫画」を「コミック」と表す。)

こうして世界の多くの国々と同じように、ドイツでも多くの少年少女が日本生まれのコミックやアニメに夢中になるという小さな社会現象が生じ、今なお続いている。その証拠に、20年ほど前までのドイツの辞典には載っていなかった *der Anime, das Cosplay, das (der) Manga, der Ninja* などが *das Karaoke, das Sushi* などと共に今や次々にドイツの辞典に採録されるようになった。ちなみに *der Anime* は一見すると英語 *animation* の略称に見える。語末が *-ion* に終わるから女性名詞かと思われるが、実は「アニメ映画」を表す日本生まれの用語である。ドイツ語に直せば *der Zeichentrickfilm* の一種だから男性名詞として扱われる。

日本のコミックやアニメはなぜドイツでも人気があるか

尾田栄一郎作『ワンピース (巻一)』のドイツ語版の巻末に以下のような説明がある。¹⁾

Manga stammen ursprünglich aus Japan. Dort werden Comics nicht nur von Kindern gelesen, sondern von **Menschen jeden Alters**. Es gibt sogar Manga speziell für Oma und Opa, denn wirklich jeder kann sich in den **vielfältigen Geschichten** und **spannenden Abenteuern** wiederfinden!

Jedes Jahr werden dort **Milliarden Manga-Bücher** und **-Zeitschriften** gekauft.

Mittlerweile liest man Manga aber fast **auf der ganzen Welt**!

マンガは元々日本で生まれたものだ。日本ではコミックスが子供たちだけでなく、あらゆる年齢層の人々によって読まれている。特におばあちゃんやおじいちゃんのため

のマンガさえもある。なぜなら実際に誰だって様々な出来事やはらはらする冒険に自分が居合わせている気になれるからだ。

日本では毎年何十億ものマンガ本やマンガ雑誌が買われている。

そうこうしているうちにマンガはほとんど世界中で読まれるようになった。

続いて人気の秘密についてこう書かれている。

Als Leser schlüpft man in die Rolle der **Hauptfiguren**. Sind sie zu Beginn hauptsächlich noch **jung**, unreif und **unerfahren**, entwickeln sie sich im Laufe der Geschichte zu **selbstbewussten furchtlosen und sympathischen Helden**.

読者はマンガの主人公たちの役の中にすっと入り込む。マンガの主人公たちは初めのうちは総じてまだ若くて経験の浅い未熟者だが、物語が進展するにつれて自信を持ち、何事も恐れぬ、好感のもてる主人公に成長していく。

たしかに日本製の多くのコミックでは、若年で未熟な主人公が幾多の苦難に遭遇し、それに立ち向かいながら逞しく魅力的な人間に成長していく様子が描かれている。その姿に世界中の少年少女がわが身を重ねて心を躍らせる。少年なら変幻自在に敵に立ち向かう忍者に憧れ、少女なら「美少女戦士セーラームーン」になった気分で「月にかわっておしおきよっ!」と日本語で一喝してみたくなる。

日本のコミックに倣うドイツのコミック

ウォルト・ディズニーのコミックはドイツ語版でも左から右へ開けていくように製本されている。当然のことだろう。ところがドイツの作家がドイツの少年少女のために書いたコミックは、日本製コミックと同じように右から左へ、そして同一ページでは上から下へ読み進めるように作られている。ドイツの少年少女たちは日本式のコミックこそ本物のコミックだと思っているからだろう。しかしそういう少年少女たちの中にもつい左から開いてしまう者がいるせいか、第一巻目の左端（最終ページ）に „HALT!“（待て）と大きく掲げて、 „Hier ist schon das HINTERE ENDE des Buches!“（ここはもうこの本の最終ページだよ）と注意書きがしてある。²⁾

以下の本論では、まず第1節でコミックや小説で多用されるオノマトペの使用状況を概観し、第2節で日本語に特有のオノマトペをドイツ語に翻訳する場合に用いられる Inflektiv の活用について述べ、そして最後にその活用を通して考えられる日独の若者の相互理解への展望について言及したい。

[I] コミックや小説で多用されるオノマトペ

[I-1] Onomatopöien (オノマトペ) とその派生動詞

ヘルマン・ヘッセの青年期の小説『郷愁』(原名 „Peter Camenzind“) に次のような文がある。„Als die ahnungslose Gesellschaft an uns vorüberschritt, stieß Richard allerlei seltsame Töne aus, grunzte, quietschte und fauchte.“⁽³⁾ (何も知らない一行が私たちのそばを通り過ぎる時、リヒャルトはふうふう、きいきい、ふうふうとありとあらゆる奇声を発した。) 最後の三つの動詞 grunzen, quietschen, fauchen は辞典に lautm. (<lautmalend 擬音の) と記されている。その名詞形には Lautmalerei, Klangmalerei, Lautnachahmung, Schallnachahmung などがある。すなわち上の三つの動詞はそれぞれ grunz (豚などの鳴き声「ブーブー」), quietsch (ブレーキなどがきしむ音「キーツ」), fauch (怒った動物が息を吐く音「フーツ」という Onomatopöien を基に作られた動詞である。(ドイツ語の Onomatopöien や英語の onomatopoeia の語源はギリシャ語で、その対象物が発する音、または対象物を連想させる音をまねて造語することを表す。)

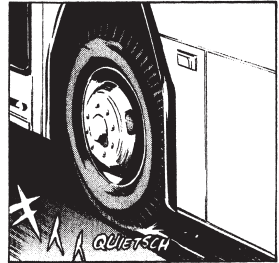


図1 「デスノート(1)」のドイツ語版から

[I-2] オノマトペの特徴

生き物の鳴き声、人が自然に発する声や機器が発する音などはどんな人の耳にも同じ波長で伝わるから、それを模倣して文字で表したオノマトペすなわち擬音語・擬声語は異なる言語どうしでも似ていることがよくある。

人間が発する声の例：ハハハ (独：ha, ha, ha! ; 英：ha, ha, ha!)

えっ? (独：eh? ; 英：eh?)

機器が発する音の例：カチッ (独：klick! ; 英：click!)

パン (パン) (独：peng! ; 英：bang!)

生物が発する声の例：ニャー (独：miau! ; 英：miaow!)

ピーピー (独：piep, piep! ; 英：cheep, cheep!)

自然界で出る音の例：ピチャッ (独：platsch! ; 英：splash!)

さらに擬音(擬声)語を基にしてできた動詞にも互いに類推しやすい語がある。

例：ひそひそ話す (独：flüstern ; 英：whisper)

ももご言う (独：murmeln ; 英：murmur)

ぺらぺらしゃべる (独：plappern ; 英：babble)

がたがた音を立てる (独：rattern ; 英：rattle)

[I-3] オノマトペによる状況説明

小説とコミックの違い

小説では文章で状況説明を行い、コミックでは絵図に簡単な1語を添えて状況描写に臨場感を与える。

	小説	コミック
(例1)	ドイツ語 Die Glocken klingen. 日本語 鐘が鳴る。	KLING, KLANG! カランコロン
(例2)	ドイツ語 Die Uhr tickt. 日本語 時計がカチカチ音を立てる。	TICK TICK TICK カチ カチ カチ
(例3)	ドイツ語 Der Junge trabt. 日本語 その少年は駆けて行く。	TRAB TRAB たったった
(例4)	ドイツ語 Die Frau lächelt. 日本語 その女性は微笑む。	LÄCHEL にこにこ

例1のKLINGが動詞klingenと、例2のTICKが動詞tickenと、例3のTRABが動詞trabenと、例4のLÄCHELが動詞lächelnと関連する形であることはすぐに分かる。

音や声を表さないオノマトペ

KLINGやTICKは音を表しているから、明らかに擬音語と言える。それでは例3のTRABはどうだろう。動詞trabenは英語のtrotと同じで、本来は「馬が速足で駆ける」様子を、その音のイメージと合わせて伝える動詞だが、人間に転用されると音よりもむしろ「急ぎ足で歩いて行く様子」の方をイメージさせる。



図2 「ワンピース(1)」とそのドイツ語版から

前項例4の動詞lächelnは表情の一つである。lachenと違って音を伴わない。音を表さないものを擬音語(ないし擬声語)とは呼べない。音ではなく動作・様子・状況・触覚・味覚などを表すこの種のオノマトペを日本では「擬態語」と呼んでいる。擬態語の中でも「うきうき」や「びくびく」のように「感情」を表すものを特別に「擬情語」と呼ぶこともある。

私たち日本人は幼いころから「よちよち」「ちょきちょき」といった擬態語を聞きながら成長していく。だから大人になってからも私たちは、「からっと揚げる」「ほかほかのご飯」「もぐもぐ食べる」「ピカピカの1年生」「傷がずきずき痛む」「桜がはらはらと散る」などとほとんど無意識に擬態語を口にしたり聞いたりしながら暮らしている。それは長い年月をかけて日本人の感覚に染みついているからだ。すでに『源氏物語』では三人の女性の黒

髪を描写するのに「つやつや」と「はらはら」と「ゆらゆら」が使い分けてあるようだ。⁴⁾

気持ちや感覚や状況を長々と説明しなくても、擬態語という感覚の一言で端的に、かつ包括的に伝えられる。それ故に、擬態語は手短かに状況を伝える必要のあるコミックで多用される。擬態語が随所で使われている日本のコミックをドイツ語に翻訳する作業は右から左へすすいとはいかない。なぜなら日本語の多様な擬態語に相当する単語がドイツ語には極めて少ないからだ。

[II] 日本語に特有のオノマトペをドイツ語に翻訳する場合に用いられる Inflektiv

[II-1] 動詞の1形態 Inflektiv の発祥

20世紀半ばにドイツでもデイズニー漫画が人気を博した。そのころ「ミッキー・マウス」のドイツ語訳を手がけた編集主幹エーリカ・フクスは英語の一連のオノマトペをドイツ語に訳すために、動詞 *bibbern* を *bibber* の形で、*schluchzen* を *schluchz* の形で、*seufzen* を *seufz* の形で表すなどして、その後のドイツ製コミックに新しい可能性を開いた。⁵⁾

その語形は「Donald・ダック」のドイツ語訳にも用いられているので、その中の一場面を見てみよう。ある一コマに、朝目覚めたばかりの主人公が大あくびをしている場面がある。英語版ではその吹き出しに „YAWN!“ と書きこんである。⁶⁾ ドイツ語版ではその吹き出しの中が „Gäh!“ と訳されている。⁷⁾ 不定詞形 *gähnen* ではなくて語尾抜き *gähn* の形なのだ。以後デイズニー漫画をドイツ語訳する際によく用いられるようになったこの動詞形態はドイツ生まれのコミックでも普通に見られるようになった。

ドイツ製コミックの中から1コマを例示してみよう。この一コマでは、大急ぎで駆け付けて来た人物が息切れして喘いでおり、もう一人はあくびをしている。前者には „KEUCH“ が、後者には „GÄHN“ が添えられて、それぞれの状況なり様子を鮮明にイメージさせる。⁸⁾

この „KEUCH“ は動詞 *keuchen* (あえぐ) の語幹を、 „GÄHN“ は動詞 *gähnen* (あくびをする) の語幹を使ったものと直感的に思う。はたしてそのように考えてよいだろうか?

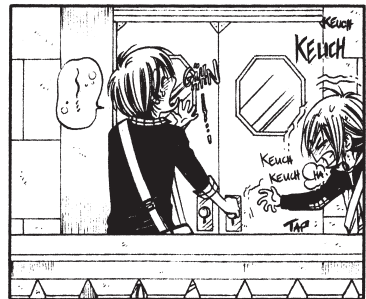


図3 GOFORIT! から

ドイツ語の不定詞 (Infinitiv) は語幹 (Stamm) と語尾 (Endung) とから成り、文章に用いると主語の人称や数あるいは時制に応じて語形変化し、finite Form (定動詞) になる。すなわち語形変化を前提にしながらも、まだ finit (最終的に形が定まって) in- (いない) 語形を Infinitiv と言う。しかし上例の KEUCH, GÄHN は主語・人称・時制が何であろうと決して語形変化しない。すなわち語形変化する (flektieren) ことを前提としていない (in-) 形態である。それ故に動詞のこの形態をオーリヴァー・トイバーは Inflektiv と称することを提唱した。⁹⁾

[II-2] Inflektiv の活用

ドイツ製コミックでも普通に用いられるようになった Inflektiv の実例をカールセン社のマンガの一つ „GOFORIT!“ から抜き出してみよう。¹⁰⁾

Inflektiv	推測される日本語訳	関連動詞 (意味)
1. HUMPEL	ずるずる	humpeln (足を引きずる)
2. KNURR	ううーっ	knurren (うなる)
3. KRATZ	ぼりぼり	kratzen (ひっかく)
4. LABER	ぺちやくちゃ	labern (ぺちやくちゃしゃべる)
5. SCHLUCHZ	しくしく	schluchzen (すすり泣く)
6. STRAHL	うきうき	strahlen (顔を輝かせる)
7. WACKEL	よろよろ	wackeln (ぐらぐらする)
8. ZITTER	ぶるぶる	zittern (震える)
9. ZWITSCHER	ピーピー	zwitchern (ピーピーさえずる)
10. ZUCK	びくびく	zucken (痙攣する)

このようにドイツ製コミックでも Inflektiv という動詞の形態がふつうに使われるようになって若者たちに親しまれていたことが、日本製コミックの擬態語をドイツ語に訳す際に大きな助けになった。その実例を日本製コミック『セーラームーン』とそのドイツ語訳¹¹⁾で見てみよう。(下の図4と図5は「セーラームーン1」のドイツ語版から)

日本語	Inflektiv	関連動詞 (意味)
1. ぼろぼろ	BRÖCKEL	bröckeln (ぼろぼろに崩れる)
2. キラキラ	FUNKEL	funkeln (きらきら輝く)
3. じいーっ	STARR	starren (じっと見つめる)
4. べったあ	KLEB	kleben (くっつく)
5. くしゃっ	KNÜLL	knüllen (くしゃくしゃに丸める)
6. びくっ	ZUCK	zucken (びくっと動く)

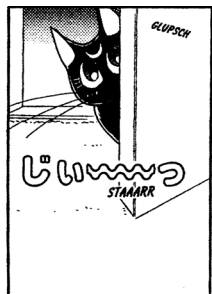


図4 STARR じーっ

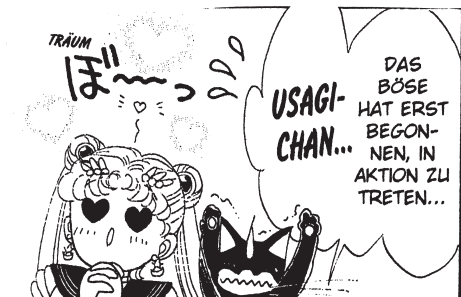


図5 TRÄUM ぼーっ

7. ぼっ	ERRÖT	erröten (赤面する)
8. ぶらん	BAUMEL	baumeln (ぶらぶら揺れている)
9. ぼーっ	TRÄUM	träumen (夢見る)
10. ふらあ	WANK	wanken (よろける)

[II-3] Inflektiv の限界

日本語では、全く音のしない状況を「しーん」という音表現で表したりする。この「しーん」はどんな Inflektiv を使ってもドイツ語に訳せない。そこで、次の例ではやむをえず普通名詞 *Stille* を当ててその状況を表そうとしている。(Totenstille を用いることもある。)

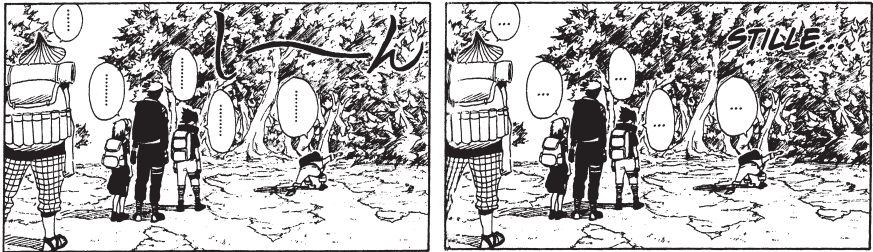


図6 「NARUTO 巻ノ二」とそのドイツ語版から

翻訳上の窮余の一策とも言うべきこの手法は他にも次のような場面で用いられている。

1. 「がらん」(人影のない街): „GÄHNENDE LEERE“⁽¹²⁾
2. 「すか」(殴る相手が消えた): „INS LEERE ?!“⁽¹³⁾

日本語の擬態語が一つの状況を短い一語ながらも包括的に表すのに比べると、そのドイツ語訳はなんと理知的なことか。思わず息を止めるほどの静けさは「しーん」でしか表せない日本人は思う。しかしドイツ人の感覚では „Stille“ で十分なだろう。

[むすび] Inflektiv の活用を観察して考えること

感覚的表現と論理的表現

日本製コミックをドイツ語に訳す際に Inflektiv という動詞の1形態が活用される事例を見ながら改めて感じたことがある。それは、日本語が感覚的表現に富んでいるのに対してドイツ語は悟性に働きかける表現に富んでいるということだ。

日本人は「状況」や「気持ち」をまるごとそっくり一言の擬態語に包み込んで相手に伝えようとすることが多い。聞いた相手もその一言を聞いて、十を理解する。少なくとも理解した気持ちになる。

他方ドイツ人の場合は「一を理解し合うために十の言葉を論理的に重ねる」ことがよくある。つまりドイツ人は表現のあいまいさが誤解を生まないように、お互いに理路整然と

意見を述べ合う傾向がある。

言語使用上の特徴がこのように異なる日本人とドイツ人が意思を通じ合わせられるようになるためには、互いに相手の特徴を理解しようという気持ちをもって相対する必要がある。そして日々の授業においても、言語使用上の違いを意識させて言語のトレーニングをさせることが大事だと思う。

一つの展望

西洋の近代科学の所産を大急ぎで摂取しなければならなかった明治時代には、既存の日本語では表しえない「科学」や「思想」を表す様々な概念を取り入れるために漢字を新たに組み合わせる工夫をして、未知の概念を取り入れようと苦勞した。しかし現代の若者たちは義務教育でだれもが英語を学び、その後さらに他の外国語を学ぶことによって論理的あるいは抽象的な思考法や表現法も身に付けるようになった。近年の交通手段や通信手段の目覚ましい発達はその傾向をさらに押し進めつつある。

その一方で、本稿の冒頭で述べたように、ドイツの少年少女たちの中には日本製のコミックやアニメを通して日本語に接し、日本語に関心を持ち始める者が増えつつある。[I-1]および [II-2] の絵図でわかるように、日本製コミックのドイツ語訳の中にはドイツ語の文字よりも日本語の文字の方が大きく印刷されているものもある。そのようなコミックを見るドイツの若い読者たちの目には自然と日本語の文字が飛び込んでくる。日本語版のアニメを見ればその日本語を音声でキャッチできて、ついそれを真似て言ってみたくなる。そしてストーリーの中の主人公になんとか憧れてしまう。この憧れが日本語や日本文化への関心につながっていく。

日本製コミック『ワンピース (巻一)』のドイツ語版の巻末ページに „MIT MANGA JAPANISCH LERNEN!“⁽¹⁴⁾ (マンガで日本語を学ぼう) という大見出しをかかげて、 „JAPANISCH FÜR MANGA-FANS“ (マンガ・ファンのための日本語) という日本語入門書を宣伝しているのも、その需要が見込まれるからこそだと思う。

日本の若者たちが「アルバイト」とか「ホルモン」とか「エネルギー」とか「ワッペン」とか「バウムクーヘン」といったドイツ語由来の単語をごく自然に口にしていてのと同じように、ひょっとするといつの日かドイツの若者たちが „fuwa fuwa“ とか „niko niko“ とか „kawaii“ といった用語を仲間どうしで使うようになるかもしれない。

そのこと自体はささやかな言語現象だが、日独の若者どうしの意味疎通を少しでも円滑にすることにつながれば幸いだ。

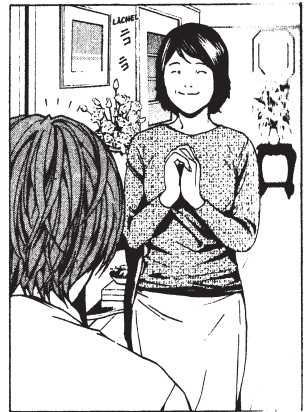


図7 「デスノート1」の
ドイツ語版から
LÄCHEL ニコニコ

注

- 1) 主な参考文献5のドイツ語版。S.209。(日本語訳は筆者)
- 2) ebd., die letzte Seite
- 3) Hermann Hesse: Peter Camenzind. Suhrkamp 1925, S.97。(カッコ内の日本語訳は高橋健二訳『ガラス玉演戯 郷愁 青春は美し 生命の木から』(河出書房、1955年、40頁) から。
- 4) 山口仲美：犬は「びよ」と鳴いていた、光文社新書、2010年、22頁。
- 5) 主な参考文献の2と同書。S.194.
- 6) 主な参考文献の8と同書。
- 7) 主な参考文献の9と同書。
- 8) 主な参考文献の10と同書。S.8.
- 9) 主な参考文献の1と同書。S.8.
- 10) 主な参考文献の10と同書。
- 11) 主な参考文献の4と同書。
- 12) 主な参考文献の5と同書。日本語原本の202頁；ドイツ語版のS.200.
- 13) 主な参考文献の6の(1)と同書。日本語原本の135頁；ドイツ語版のS.133.
- 14) 主な参考文献5のドイツ語版。最終頁。

図

- 1) 主な参考文献7のドイツ語版。S.191.
- 2) 主な参考文献5と同書。日本語原版の25頁；ドイツ語版のS.23.
- 3) 主な参考文献10と同書。S.2.
- 4) 主な参考文献4のドイツ語版と同書。S.22.
- 5) ebd., S.45.
- 6) 主な参考文献6の(2)と同書。日本語原版の82頁；ドイツ語版のS.80.
- 7) 主な参考文献7のドイツ語版、S.15.

主な参考文献

- 1) Oliver Teuber: fasel beschreib erwähn - Der Inflektiv als Wortform des Deutschen. In: Germanistische Linguistik 141 – 142 (1998). Georg Olms Verlag 1999.
- 2) Peter Schlobinski: * knuddel – zurueckknuddel – dich ganzdollknuddel* Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen. In: Zeitschrift für germanistische Linguistik. Walter de Gruyter GmbH 2001.
- 3) 根本道也：オノマトペ（擬音語・擬態語）和独小辞典、同学社、2015年。

- 4) 武内直子：セーラームーン1、講談社、2013年、第15刷。ドイツ語版はNAOKO TAKEUCHI: Sailor Moon 1, Egmont Verlagsgesellschaft GmbH 2013.
- 5) 尾田栄一郎：ONE PIECE 巻一、集英社、2012年、第113刷。ドイツ語版はEIICHIRO ODA : ONE PIECE ①, Carlsen Verlag GmbH 2011.
- 6) 岸本斉史：NARUTO 巻の一、集英社、2012年、第67刷。ドイツ語版はMASASHI KISHIMOTO: NARUTO ① . Carlsen Verlag GmbH 2011.
- 7) 小畑 健：デスノート1、集英社、2008年、第48冊。ドイツ語版は Takeshi Obata: DETHNOTE 1, SHONEN JUMP MANGA.
- 8) WALT DISNEY's COMICS AND STORIES BY CARL BARKS, GLADSTONE.
- 9) WALT DISNEY COMICS von CARL BARKS, Egmont Ehapa Verlag GmbH 1997.
- 10) Christina Plaka: GOFORIT ! ① . Carlsen Verlag GmbH 2015.

Wie übersetzt man die vielfältigen Onomatopöien der japanischen Comics ins Deutsche ?

—Effektive Verwendungen einer Form des Verbes „Inflektiv“—

Michiya NEMOTO

[Vorwort]

Früher waren hauptsächlich Kabuki und Ukiyoe als japanische Kultur in Europa bekannt. Seit den letzten Jahrzehnten sind aber die japanischen Comics und Animes bei jungen Leuten überall auf der Welt beliebt, natürlich auch bei den deutschen Jugendlichen. Denn die japanischen Comics und Animes faszinieren deutsche Jugendliche dadurch, dass sich deren Hauptfiguren, die zu Beginn zwar noch jung und unerfahren waren, durch schwere Erlebnisse Schritt für Schritt zu selbstbewussten, sympathischen Helden entwickeln.

[I] Die Onomatopöien, die in den Comics und Novellen häufig verwendet

[I-1] Die Onomatopöien und die davon abgeleiteten Verben

Ich zitiere einen Satz aus der Novelle „Peter Camenzind“ von Hermann Hesse: „Als die ahnungslose Gesellschaft an uns vorüberschritt, stieß Richard allerlei seltsame Töne aus, grunzte, quietschte und fauchte.“ Diese letzten drei Verben stammen aus den folgenden Onomatopöien: grunz, quietsch und fauch.

[I-2] Das Merkmal der Onomatopöien

Der Laut, sei es eine Stimme oder sei es ein Geräusch, erreicht als gleiche Schallwellen das Gehör aller Menschen, so dass auch die Lautmalereien in verschiedenen Sprachen einander ähnlich sind. Dieses Merkmal ist auch bei manchen Verben von lautmalender Herkunft zu bemerken, wie bei den folgenden Verben: flüstern, murmeln, plappern und rattern.

[I-3] Wie schildert man mit den Onomatopöien verschiedene Szenen.

In Erzählungen beschreibt man eine Szene mit Sätzen. In Comics stellt man eine Szene hauptsächlich mit einem Bild dar und fügt nur ein kurzes Wort in das betreffende Bild ein.

Beispiele

Erzählungen	Comics
Die Glocken klingen.	KLING, KLANG
Die Uhr tickt.	TICK TICK TICK
Der Junge trabt.	TRAB TRAB
Die Frau lächelt.	LÄCHEL

Das Wort „KLING“ oder „TICK“ bedeutet einen Laut. Das versteht sich von selbst. Das Wort „LÄCHEL“ bedeutet aber keinen Laut, sondern einen Gesichtsausdruck.

Im Vergleich mit dem Deutschen enthält das Japanische nicht nur die Onomatopöien, die Laute, Klänge und Geräusche ausdrücken, sondern auch solche Onomatopöien, die lautlosen Bewegungen, Gestalten, Mienen und Gefühle ausdrücken. Diese Ausdrucksweise, die in Japan „Gitaigo“ genannt wird, findet man schon in dem Roman „Genji Monogatari“ und anderen alten Erzählungen von vor tausend Jahren. Und auch heutzutage verwenden Japaner in ihrem alltäglichen Leben sehr häufig „Gitaigo“, denn man kann mit einem „Gitaigo“ ein Verhalten oder ein Aussehen anschaulich und umfassend ausdrücken. Zum Beispiel: „hokahoka no gohan“, „sakuraga harahara to chiru“ usw. Wegen dieses Merkmals werden „Gitaigo“ öfters in den japanischen Comics verwendet.

[II] Eine Verbform, die beim Übersetzen von japanischen Comics ins Deutsche oft verwendet: „Inflektiv“.

[II-1] Die Entstehung von „Inflektiv“

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurden die Comics von Walt Disney ins Deutsche übersetzt. Dabei soll Dr. Erika Fuchs die englischen „sound words“ mit einer Reihe onomatopöisierter Verben wie „bibber, gähn, schluchz und seufz“ ins Deutsche übersetzt haben. Oliver Teuber hat im Jahr 1998 diese Verbform „Inflektiv“ benannt, weil sie nie flektiert werden.

[II-2] Die Verwendungen von „Inflektiv“

Heute ist es schon eine übliche Methode, diese Verbform auch in den deutschen Comics zu verwenden, wie bei den folgenden Beispielen aus einem deutschen Comic von Christina Plaka „GOFORIT !“, der im Jahr 2015 vom Carlsen Verlag herausgegeben wurde.

Beispiele:

HUMPEL (< humpeln)

KNURR (< knurren)

KRATZ (< kratzen)

Die Verwendung der Verbform „Inflektiv“ förderte das Übersetzen der japanischen Comics und Animes ins Deutsche. Zum Beispiel findet man in der deutschen Übersetzung von „Sailor Moon 1“ (NAOKO TAKEUCHI, 2013) die folgenden Beispiele.

japanische „Gitaigo“	Inflektiv	(betreffende Verben)
ぼろぼろ (boro boro)	BRÖCKEL	(< bröckeln)
キラキラ (kira kira)	FUNKEL	(< funkeln)
ぴょん (pyon)	HÜPF	(< hüpfen)
くしゃっ (kusha[tt])	KNÜLL	(< knüllen)
じーっ (jii[tt])	STARR	(< starren)
ぼーっ (boo[tt])	TRÄUM	(< träumen)
ふらあ (furaa)	WANK	(< wanken)

[II-3] Die Grenze der Verwendung von „Inflektiv“

Unter den japanischen „Gitaigo“ gibt es auch solche, die mit keinem Inflektiv ins Deutsche übersetzt werden, z.B.: „shiin“, die eine Szene ausdrückt, bei der gar kein Laut zu hören ist. In den deutschen Übersetzungen der japanischen Comics ist solch eine Szene nicht mit einer Onomatopöie, sondern mit einem Appellativ „Stille“ oder „Totenstille“ übersetzt.

Andere Beispiele:

がらん (garaan = in einer Straße ist keine Menschengestalt zu sehen)

→ „GÄHNENDE LEERE“

すか (suka= wenn der Held seinen Gegner schlagen wollte, ist dieser schon verschwunden ist)

→ „INS LEERE ?!“

Schlussbetrachtung zu den verschiedenen Verwendungsarten des „Inflektivs“

Wie oben erwähnt, ist die japanische Sprache reich an Wortschatz, der ans Gehör appelliert. Dagegen ist die deutsche Sprache reich an logischer Ausdrucksweise.

Es ist wichtig, die verschiedenen sprachlichen Merkmale des Japanischen sowie des Deutschen in Betracht zu ziehen, wenn die Japaner und die Deutschen einander richtig verstehen wollen.

Eine Aussicht

Trotz des obigen sprachlichen Unterschiedes hege ich noch Hoffnung auf die neue Möglichkeit, die Kommunikation zwischen den japanischen Jugendlichen und den deutschen Jugendlichen zu vertiefen.

Japaner in der Meiji-Zeit mussten verschiedene neue Verbindungsformen von Kanjis, d.h. chinesischen Schriftzeichen erfinden, um sich die modernen Techniken und die Denkweisen aus Europa zu eignen zu machen. Die Japaner von heute lernen aber schon in der Grundschule Englisch und weiter in den Hochschulen auch andere Fremdsprachen. Dadurch eignen sie sich auch logische Denkweise und Ausdrucksweise an.

Auf der Seite der deutschen Jugendlichen steigert sich immer mehr das Interesse an den japanischen Comics und Animes. Aus dieser Neigung zu den japanischen Comics und Animes entwickelt sich das Interesse für die japanische Sprache und Kultur.

Davon zeugt eine Werbung in der deutschen Übersetzung des japanischen Comics „ONE PIECE ①“ von EIICHIRO ODA (Carlsen Verlag, 2011), in der es heißt: „MIT MANGA JAPANISCH LERNEN !“ und auch „JAPANISCH FÜR MANGA - FANS“.

In naher Zukunft entsteht hoffentlich aus diesem Interesse der deutschen Jugendlichen zu der japanischen Comics und Animes heraus solch ein Phänomen, dass sie in ihren Gesprächen spontan einige japanische Wörter sprechen, z.B. „fuwa fuwa“, „niko niko“, „kawaii“ usw.

Ich hoffe, dass diese kleine sprachliche Tendenz die Kommunikation zwischen den japanischen Jugendlichen und den deutschen noch weiter fördern wird.