Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg
Institut für Übersetzen und Dolmetschen (IÜD)
Translation Studies for Information Technologies (TSIT)
Erstgutachterin: Dr. Anja Holderbaum
Zweitgutachter: Prof. Dr. Hübner (Hochschule Mannheim)

Comic-Übersetzung:
Zwischen Text- und Bildsprache

Bachelor-Arbeit
zur Erlangung des akademischen Grades „Bachelor of Arts“ (B.A.)

vorgelegt am 14. September 2015

von

Moritz Sommer

6. Semester
Matrikel-Nr.: 3142077
Aschaffenburgerstraße 134a, 63877 Sailauf
moritz.sommer@stud.uni-heidelberg.de

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Zielsetzung 3
2. Das Medium Comic - Ein Kurzüberblick 5
   2.1 Die Geschichte des Comics und der Comic-Übersetzung 7
   2.2 Die Genres, Formate und Publisher des modernen Comics 9
   2.3 Die Comic-Rezipienten und die *Scanlation*-Übersetzung 13
3. Die visuelle Sprache und das Comic als Gegenstand der Linguistik 17
   3.1 Die Grammatik der visuellen Sprache: von Semantik bis Syntax 19
   3.2 Neil Cohns *Visual Language Theory* 21
4. Das Comic als Gegenstand der Übersetzungswissenschaften 27
   4.1 Die Herausarbeitung des individuellen Stils eines Comics 30
   4.2 Die Struktur des Comics aus übersetzerischer Perspektive 35
      4.2.1 Die Panels und ihre Textkohärenz- und kohäsion 37
      4.2.2 Die Textblase und ihr zu übersetzender Inhalt 39
      4.2.3 Der direkt in das Bild integrierte Text 43
      4.2.4 Weitere Text- und Bildelemente in Wechselbeziehung 44
      4.2.5 Die Makro- und Mikrostruktur des Comics 46
   4.3 Das flächenrestriktive Übersetzen 49
   4.4 Die Kulturspezifika zwischen Text und Bild 52
   4.5 Die Referenzialität von Comic-Reihen zueinander 54
   4.6 Die Namensschöpfung in Comics 57
   4.7 Das Sprachspiel und die Komik im Comic 61
   4.8 Die Onomatopöien zwischen Text und Bild 65
   4.9 Weitere diverse Sprachphänomene des Comics 67
5. Der Gesamtprozess der Comic-Lokalisierung 68
6. Eine Übersetzungsevaluation des Web-Comics *Sandra and Woo* 75
7. Schlussfolgerung 81
8. Quellenverzeichnis 83
   8.1 Tabellenverzeichnis 83
   8.2 Literaturquellen 83
   8.3 Internetquellen 84
   8.4 Bildquellen 84

1. Einleitung und Zielsetzung

Das Medium Comic vermittelt in sich Qualitäten der Literatur und der visuell gestaltenden Kunst, ohne sich allerdings in dieser Synthese vollkommen zu erschöpfen: Historischen Vorurteilen zum Trotz – nach welchen das Comic lediglich eine spielerische, primitive Mischform sei – hat es sich indessen nicht nur zu einer eigenständigen Disziplin unter den sequenziellen Künsten, sondern auch zu einem gesellschaftlich anerkannten Tätigkeitsfeld und ernst zu nehmenden Forschungsgegenstand entwickelt – so auch in den Übersetzungswissenschaften.
Jedem Comic ist ein individueller Stil beziehungsweise Wesenheit eigentümlich, welche sich wie ein roter Faden in Form aller für Comics spezifische Tropen – von den Textblasen, den humoristischen Sprachspielen, bis zu den onomatopoetischen Einwürfen – durch jeden Satz, jede Phrase und der Wortwahl im Allgemeinen durchzieht und welche sich selbst noch in der Wechselbeziehung der kleinsten textlichen und bildlichen Details zeigt. Wie die motivische Arbeit in Beethovens Symphonien zu einer Dichte hin, die jeden Takt dominiert. Wie Form, Farbe und selbst noch jeder Pinselstrich in einem abstrakten Kunstwerk Kandinskys zu einer übergeordneten, durchdachten Komposition hin. Wenn auch das Comic, im Vergleich hierzu, nicht durch Pathos, sondern vielmehr durch seine edle Einfalt und stille Größe bestechen will. Diese singuläre Individualität des Comics zwischen Text und Bild ist es also, die den Gegenstand der Forschung und somit auch den Kernpunkt der Übersetzung in die Zielsprache darstellt.

Obwohl man klare Bezüge zum multimedialen oder zum flächenrestriktiven Übersetzen – die Eingrenzung von Text durch Bildelemente, wie etwa Textblasen oder direkt in das Bild integrierter Schrift – herstellt, wird in den Comic-Übersetzungstheorien besagte Individualität allerdings durch simples Katalogisieren der Sprachphänomene des Comics in Allgemeinbegriffe bisher nur unsystematisch erfasst; als handele es sich um eine Art Vakuum reduziert man diese sequenzielle Kunst so auf eine rein literarische Textgattung.
Diesbezüglich lässt sich eine passende Analogie zu einer fundamentalen Zweiteilung in anderen Wissensbereichen herstellen: Spätestens seit dem *cogito ergo sum* des Philosophen René Descartes (1596 - 1650) diskutiert man in den Wissenschaften über den Dualismus zwischen dem persönlichen, subjektiven Denken und Fühlen im Innern eines Ichs, wie Emotionen oder Gedanken (*res cogitans*), konträr zum physischen, objektiv Wahrnehmbaren,

welches in Raumzeit ausgedehnt ist (*res extensa*); heutzutage spricht man vom sogenannten *mind–body problem*. Nicht zuletzt wird Wissenschaft selbst in der Regel kategorial nach diesem Schema in Geisteswissenschaft (*soft science*) und Naturwissenschaft (*hard science*) aufgeteilt. Die Analogie besteht hierbei im methodischen Umgang mit den jeweils zwei Entitäten, ob äußeres Sein gegenüber innerem Denken oder Bild gegenüber Text: im Falle des erstgenannten Beispiels so etwa methodischer Reduktionismus (subjektiv-mentale Zustände M, wie die Emotion Glück, sind auf physikalische Zustände P, wie die neuronale Aktivität von Serotonin in der Amygdala bzw. im Hirn, objektiv reduzibel und somit daraus ableitbar und messbar), methodischer Holismus (M und P sind beide fundamental, es gilt die zugrunde liegenden Prinzipien des Gesamtsystems und deren Interaktion zu erfassen, z. B. den Placebo-Effekt oder Phantomschmerzen) oder methodische Dichotomien (M und P sind zwei verschiedenen, voneinander unabhängigen Systemen zugehörig, z. B. hat dem Epiphänomenalismus zufolge das Bewusstsein des Menschen keine kausale Wirkung auf den Körper). Analog bevorzugt man in der Linguistik so die Reduktion des Mediums Comic auf Text oder die Textanalyse vollkommen unabhängig vom Bild. Dies ist eine typische Folge der Hyperspezialisierung in den Wissenschaften, insofern sich nur wenige Linguisten und Übersetzer auf die Bildanalyse verstehen.

Der erste von zwei Hauptgegenständen dieser Abhandlung ist die Übersetzungstheorie des Comics auf ein neues Fundament zu stellen und die Relation zwischen Text und Bild systematisch zu fassen. Nachdem zunächst in Kapitel 2 ein Kurzüberblick über das Comic und dessen Übersetzungsgeschichte präsentiert wird, soll so in Kapitel 3 das Comic als Gegenstand der Sprachforschung in den Fokus gerückt werden. Insbesondere wird hierbei die *Visual Language Theory* von Kognitionswissenschaftler und Comic-Autor Neil Cohn näher betrachtet. In diesem Zusammenhang kann erneut auf den obigen Vergleich mit dem methodischen Umgang von Zweiteilungen rekurriert werden: Zufolge der *Visual Language Theory* wird Text und Bild unter dem Begriff Sprache synthetisiert, ergo ist das Bild selbst eine bestimmte Art von Sprache, welche mit den üblichen Kategorien wie Syntax, Semantik und Grammatik etc. adäquat beschrieben werden kann (so folgt z. B. auch die visuelle Sprache in ihrem syntaktischen Aufbau den Gesetzen einer ihr eigenen Logik). Inwiefern es sich hierbei um eine strukturelle Analogie und nicht etwa um eine funktionale Reduktion von Bild auf Text handelt oder welche Einflüsse die Bildebene auf die textliche Übersetzung hat, gilt es entsprechend zu erörtern.
Zweiter Hauptgegenstand ist die Diskussion über die Übersetzung der eingangs

angesprochenen für Comics spezifischen Tropen und der Individualität dieser Comic-Kunst. Darauf aufbauend soll in Kapitel 4 unter Berücksichtigung der übersetzerischen Abhandlungen von Klaus Kaindl, Federico Zanettin und Nadine Celotti eine die Bildebene mit einschließende Übersetzungstheorie konzipiert werden. Die theoretischen Analysebeispiele werden sich hierbei auf die drei dominanten Formate Comic-Strip, Superhelden-Comic und Web-Comic stützen, namhaft *Calvin and Hobbes*, *Deadpool* und *Sandra and Woo* (in den Sprachen Englisch und Deutsch). Essenziell ist hierbei die in den akademischen Comic-Übersetzungstheorien vielfach missachtete Einbettung in den Gesamtkontext des Lokalisierungsprozesses, unter anderem dem Publishing und der grafischen Bearbeitung des Comics (Kapitel 5). Eine abschließende Übersetzungsevaluation in Kapitel 6 soll den Fokus von der Theorie stärker auf die Praxis verlegen.

2. Das Medium Comic - Ein Kurzüberblick

Wie jede Wissenschaft ihre eigenen Axiome und fundamentalsten Begriffe selbst nicht beweisen kann (Gödelscher Unvollständigkeitssatz) – so etwa in Physik der Raum- und Zeit-Begriff oder in der Linguistik Sprache und Text – so beginnt auch das Hauptproblem in der Auseinandersetzung mit Comics (lat. *comicus*, gr. *komikus*; ursprünglich ‚das Komische' im Rückbezug auf die dramatische Komödie und Tragödie) bereits mit der Definition des Comics an und für sich. In Anlehnung an die Ausführungen der Einleitung ließe sich das Comic primär auf eine Triade aus Text, Bild und die sich daraus ergebende sequenzielle Struktur reduzieren – in der Linguistik spricht man so beispielsweise von der Multicodalität aus Bild-Code und Text-Code. Unter Einbezug sozialer Kategorien differenziert man das Comic, als europäisches Kulturgut, etwa gegenüber der *Graphic Novel* der Vereinigten Staaten oder dem japanischen *Manga* (jap. für ‚ungezügeltes Bild'). Während die Bezeichnung grafische Novelle bevorzugt für Comics von komplexem Aufbau verwendet wird, grenzt sich das Manga vor allem durch den Einsatz einzigartiger Stilelemente, wie den im Kindchenschema gehaltenen Charakteren, vom Comic ab. Ein weit gefasster Comic-Begriff berücksichtigt außerdem, dass das Medium einen gesamten Industriezweig mit Umsätzen in Millionenhöhe konstituiert (vgl. Kapitel 2.2) und entscheidend zum Selbstverständnis diverser Subkulturen beiträgt, so etwa zu der japanischen Kulturgruppe der *Otaku*, die engagierte Manga-Fangemeinde, oder den westlichen Interessenten an der modernen japanischen Kultur, im Internet-Slang als sogenannte *Wapanese* beziehungsweise *Weeaboos* bezeichnet (vgl. Kapitel

2.3: Comic-Rezipienten).

Strukturorientierte Definitionen des Comics fokussieren sich auf die Betrachtung der einzelnen textuellen und visuellen Elemente: die Farbgebung, Textblasen und direkt in das Bild integrierter Text, deren Lettering, sowie letztlich das Panel, die umrahmten Einzelbilder innerhalb einer Sequenz als Herzstück des Comics (vgl. Abb. 1). Der Comic-Rezipient muss hierbei selbst den Zusammenhang zwischen den statischen Panels via Inferenz, also logisch-kreative Schlussfolgerung basierend auf den einzelnen textlichen und bildlichen Elementen, in der klassischen Leserichtung von links nach rechts und oben nach unten herstellen (der klassische *Z-Pfad*). Das abgebildete Beispiel des Superhelden-Comics *Captain America* repräsentiert dementsprechend eine typische Comic-Seite: Über 3x3 Panels hinweg liefert sich der kostümierte Superheld mit einem Schurken einen Zweikampf. Sogenannte *Speedlines* beziehungsweise Bewegungslinien betonen die hektischen Angriffsmanöver. Textblasen rechts oben und links unten kommentieren das Gefecht. Die einzelnen Elemente werden auf ihre translatorische Relevanz hin in Kapitel 4.2 näher analysiert.

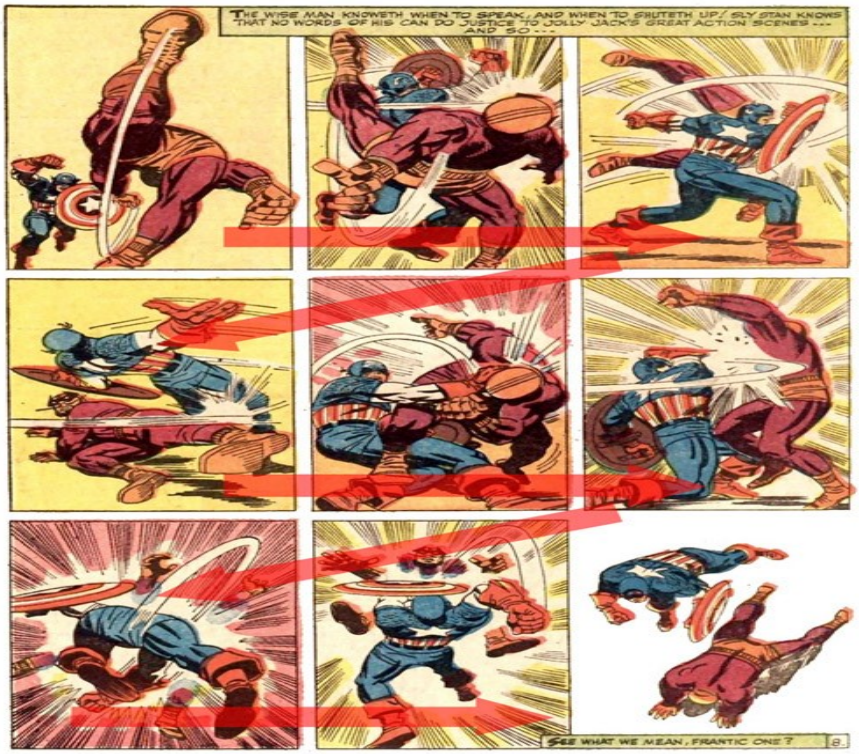

Abb. 1: Aufbau eines Comics am Bsp. einer Kampf-Szene von *Captain America*

Das Lesen eines Comics ist also stark mit dem Inferenz-Begriff (Induktion, Deduktion etc.) verbunden, wie er bereits seit der aristotelischen Logik bis zu Philosophen, wie David Hume und Immanuel Kant, als fundamentale Verstandeskategorie behandelt wurde: sei es die

wissenschaftliche Methode (von einer Vielzahl von Einzelfällen oder Experimenten induktiv auf ein Prinzip oder Gesetz schließen, welches wiederum auf alle Fälle deduktiv anwendbar ist), das Lernen (Aneignen von Gewohnheiten durch induktives Üben von einzelnen Beispielen) oder das Lesen eines Comics, indem man von den Elementen der einzelnen Panels aus (Prämissen) auf Inhalt und Handlung (Konklusion) folgert. Während das hier abgebildete Beispiel sich primär via bildlicher Elemente artikuliert, kommen andere Comics gar ohne den Einsatz von Text aus oder nutzen, in umgekehrter Manier, das Bild nur als nebensächliche Illustrationsfläche zum Text, wiederum andere Comics bestehen nur aus einem einzigen Panel, womit beispielsweise der Übergang zur Karikatur fließend ist.
Die unter all diesen Schwierigkeiten am weitesten akzeptierte Definition stammt aus Scott McClouds Werk *Understanding Comics* (1994). Das besondere des im Verlauf dieser Abhandlung noch vielfach angesprochenen Werkes ist, dass hier das Medium Comic selbst via Comics erklärt wird – also ein Comic-Buch über Comic-Bücher. Nach McCloud ist das Comic eine Gegenüberstellung verschiedener bildlicher Elemente in einer vom Autor beabsichtigten Sequenz, welche im Rezipienten ein ästhetisches Gefühl evozieren und/oder diesem Informationen vermitteln soll. Auch er legt den Fokus auf den Bildzusammenhang (Sequenz), der via Inferenz zwischen den einzelnen Panels hergestellt wird. Dieses Verständnis von Comics fokussiert sich so allerdings erneut primär auf die Bildebene und rückt deren Synthese mit den textuellen Elementen in den Hintergrund. Entsprechend soll in dieser Abhandlung, nach einem Kurzüberblick über das Medium Comic in Kapitel 2, die Definition McClouds in Kapitel 3 um den Aspekt der Textualität und der sogenannten visuellen Sprache erweitert werden.

2.1 Die Geschichte des Comics und der Comic-Übersetzung

Je nachdem wie weit man den Begriff des Comics fasst, reichen dessen Vorformen zurück bis zu den von Michelangelo angefertigten Fresken der Sixtinischen Kapelle (1508 - 1512 n. Chr.), zu der römischen Trajanssäule (112/113 n. Chr.), dessen Reliefornamente den Sieg Roms über die Daker in Form sequentieller Bilder darstellen, zu den ägyptischen Hieroglyphen (3200 v. Chr. bis 300 n. Chr.) als eines der ersten ideografischen Schriftsysteme oder sogar bis zu den ersten historischen Höhlenmalereien in Frankreich (ca. 15000 v. Chr.). Als Avantgarde des modernen Comics gilt Rodolphe Töpffer (1799 - 1846), dessen Bilderzählungen im von ihm entwickelten Panel-Stil sich bis zu den heutigen Web-Comics

durchgehalten haben. Während 1938, neben Kreationen von *Walt Disney*, mit der Publikation des ersten *Superman*-Comics der Erfolgsaufschwung des Superhelden-Genres in den Vereinigten Staaten einsetzt, wird das Medium Comic zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs als Propagandamittel instrumentalisiert und so ideologisiert – Comic-Titel wie „Captain America trapped in the Nazi stronghold“ mit einer Karikatur Adolf Hitlers auf dem Cover waren keine Seltenheit. Zum rasanten Erfolg trug ebenso das Debüt der berühmten französischen Comic-Reihe *Tim und Struppi* bei, gefolgt von den auch im heutigen Fremdsprachenunterricht noch Verwendung findenden *Asterix*-Comics. Nach einer Phase der Verteufelung und Selbstzensur verliert das Comic schließlich seinen Ruf als schlichte Trivialunterhaltung mit dem Auftreten in anderen Medien, wie den Comic-Strips in Zeitungen, welche das aktuelle Tagesgeschehen humoristisch-polemisch kommentierten. Durch die fortschreitende Technisierung steht das moderne Comic zwischen Kunst und Massenmedium, mit Auskopplungen in Film und Fernsehen. Parallel hat das japanische *Manga*, das koreanische *Manhwa* und das chinesische *Manhua* als mittlerweile anerkanntes Kulturerbe in der asiatischen Kulturgeschichte eine vergleichbare Entwicklung erfahren.

Die Geschichte der modernen deutschen Comic-Übersetzung beginnt im Wesentlichen mit den translatorischen Tätigkeiten Erika Fuchs (1906 - 2005), die nach dem Zweiten Weltkrieg ihre Position als Chefredakteurin für die deutsche Version der Zeitschrift *Micky Mouse* der Disney-Produktion erhielt. Berühmt wurden besonders ihre Übersetzungen Carl Banks *Duck-Comics* (mit den berühmten Charakteren *Donald Duck* und *Dagobert Duck* aus *Entenhausen*) vom Englischen ins Deutsche. Um beispielsweise Onomatopoesie zum Ausdruck zu bringen, prägte Fuchs den rhetorischen Einsatz von Inflektiven, nach welchen ein infinites Verb durch Weglassen der Endung (im Deutschen i. d. R. *-en*) auf seinen Wortstamm reduziert wird: „Seufz“, „Gähn“, „Knirsch“. Produkt ihres freien Übersetzungsstils der an Jugendliche gerichteten Comic-Reihen waren zudem auch ikonische Sentenzen, wie dem philosophisch anmutendem „Aber was der Wille erstrebt, erreicht er.“[1] oder „Dem Ingeniör [sic] ist nichts zu schwör! [sic]“[2] als Abwandlung des deutschen Ingenieurliedes Seidels. So schwören auch die Gebrüder *Tick, Trick und Track* nach einem Schlammbad sich nie wieder waschen zu wollen: „Wir wollen sein ein einig Volk von Brüdern, in keiner Not uns waschen und Gefahr! -- Jetzt

[1] Barks, Carl. Dezember 2008. *Die tollsten Geschichten von Donald Duck - Sonderedition # 2: Donald, der Herr über alle Geschöpfe*. Egmont Ehapa Media, Auflage 1.
[2] Barks, Carl. 05. Dezember 2014. *Lustiges Taschenbuch Entenhausen-Edition Nr 29: Die Weihnachtswäsche*. Egmont Ehapa Media, Auflage 1.

und... -- ...immer dar!“[3] – ein Versprechen, welches, abweichend von der Originalfassung des Comics, Schillers Iteration des schweizerischen Rütlischwurs nachempfunden ist. Um Fuchs und die *Duck-Reihe* hat sich aufgrund ihres kreativen Übersetzungsstils ein eigner Kult und das gesonderte Forschungsgebiet *Donaldismus* entwickelt. Zeitweise fanden so auch Zitate ihrer deutschen Übersetzungen unter anderem Verwendung für Überschriften deutscher Feuilletons etc.

Eine weitere berühmte Übersetzerin ist Gudrun Penndorf, die unter anderem die zwei Comic-Reihen *Asterix* und *Lucky Luke* übersetzte und heute Dozentin für Französisch ist. Mit ihren ikonischen Übersetzungen, wie „Die spinnen, die Römer!“ aus Asterix (fr. Original: „Ils sont fous, les Romains“; vor Penndorf von einem nicht-professionellen Übersetzer des Ehapa-Verlags übersetzt mit: „Uii, die Römer sind doof!“)[4], trug sie entscheidend zum Erfolg der beiden Comics im deutschsprachigen Raum bei. Ein dritter berühmter Übersetzer (primär vom Englischen ins Deutsche) ist Harry Rowohlt, der für seine translatorischen Tätigkeiten im Bereich Comic und Kinderbücher – etwa *Winnie-the-Pooh* – zahlreiche Auszeichnungen gewann, wie dem Johann-Heinrich-Voß-Preis für Übersetzung.

Im Bereich Comic und multimediale Übersetzung beziehungsweise Lokalisierung ist das Phänomen *Scanlation* (ein Portmanteauwort aus dem Englischen *scan* und *translation*) ein Novum, das seine frühen Anfänge in den achtziger Jahren hat und sich seit der Kommerzialisierung des Internets zunehmender Beliebtheit erfreut. Unter *Scanlation* versteht man das Scannen, Übersetzen und grafische Anpassen von Comics und Manga von der physischen Ausgangsfassung in eine digitalisierte Zielfassung (siehe Kapitel 2.3). Diese jüngsten Entwicklungen sind auf die ungesättigte Nachfrage von Übersetzungen auf dem Comic-Markt zurückzuführen, insofern ein Großteil der Comic-Titel entweder überhaupt nicht oder aufgrund der langwierigen Comic-Lokalisierung (vom Erwerb der Rechte und Lizenzen am Comic bis zum Druck) nur mit monatelangem Zeitverzug übersetzt werden.

2.2 Die Genres, Formate und Publisher des modernen Comics

Klassisch wird das Comic seinem Inhalt gemäß in Genres unterteilt, reichend von Crime, Fantasy, Science Fiction bis zum Superhelden-Genre. Mit dem großen Erfolg der ersten Superman-Ausgaben in den Vereinigten Staaten ist vor allem die letztgenannte Kategorie in

[3] Barks, Carl. 10. Mai 2012. *Lustiges Taschenbuch Entenhausen-Edition Nr. 34: Das Universal-Genie*. Egmont Ehapa Media, Auflage 1. (Bezug auf Friedrich Schillers *Wilhelm Tell*: 2. Aufzug, 2. Szene)

[4] Mütz, Marco. August 2004. *Interview mit Gudrun Penndorf*. Web: http://www.comedix.de/lexikon/special/gudrun_penndorf/interview.php [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

westlichen Regionen dominant vertreten (und somit auch im Bereich Comic-Übersetzung). Hierbei reduziert sich die Handlung nicht nur auf bloße Action und Humor. So entspricht der Protagonist nicht einem eindimensionalen Superhelden, sondern vielmehr einem Antihelden, der durch sein Doppelleben als Bösewichte bekämpfender Weltretter zum einen und als normaler Mensch mit üblichen Lebenskonflikten zum anderen dementsprechend etwa eine Identitätskrise zwischen seinen zwei Ichs entwickelt – vergleichbar mit der inneren Zerrissenheit von Goethes *Faust*: „Zwei Seelen wohnen, ach! in meiner Brust, Die eine will sich von der andern trennen;“. Ein weiterer der thematischen Dualismen ist die philosophisch-moralische Grenzziehung zwischen Gut und Böse, zwischen gerechten Heldentaten und Selbstjustiz. Somit hat das Comic die Vermittlung der sich gegenseitig ausschließenden Zweiteilung nicht nur als Medium (Text und Bild), sondern auch als inhaltlichen Gegenstand. Zudem wird, neben den archetypischen Genres nach Inhalten, im japanischen *Manga* auch unter Genres nach Zielgruppen unterschieden. Hierbei wird auf eine Zweiteilung zwischen Geschlecht und eine Zweiteilung zwischen Altersgruppen zurückgegriffen: ob speziell für Jungen (jap. *Shounen*) und Mädchen (*Shoujo*) oder für Männer (*Seinen*) oder Frauen (*Josei*). Nach Geschlechterklischees werden so etwa mit Action geladene, temporeiche *Manga* Jungen zugewiesen oder *Manga* mit gewaltverherrlichenden, vulgären und sexuellen Elementen männlichen Erwachsenen; Mädchen interessieren sich, diesem Klischee folgend, im Umkehrschluss besonders für alltägliche Slice-of-Life Themen und Schulromanzen, Frauen hingegen für emotional tiefsinnigere Liebes-*Manga*.

In Bezug auf das Format wird das Comic im Wesentlichen in vier Kategorien eingeteilt. Erstere sind die Comic-Strips, die aus historischer Perspektive prominent in Zeitungen vertreten sind – der Übergang zu den politisch-kritischen Karikaturen ist hierbei fließend. Für gewöhnlich sind die ein bis vier Comic-Panels des Strips im schlichten Schwarz-Weiß-Stil gehalten, Sonntagsausgaben jedoch bestehen aus bis zu acht farbigen Panels. Während Comic-Strips lediglich einen einzelnen Handlungsstrang vorweisen, erzählt das Comic-Buch beziehungsweise Heft eine kohärente Geschichte über mehrere Ausgaben hinweg. Die dritte Kategorie konstituiert sich aus den Sammelbänden, die gesamte Comic-Staffeln oder Reihen mehrerer Titel verschiedener Autoren umfassen können. Die letzte Kategorie schließlich stellt die modernen, digitalisierten Web-Comics dar, die mit dem Aufkommen von Smartphones auch mobile Formate mit einschließt. Ein Franchise reduziert sich zudem nicht völlig auf das Comic-Format und so gibt es Auskopplungen im Bereich Fernsehen (Zeichentrick und japanische *Anime* bzw. Animationen) und Film (Kino, DVD etc.). Videospiel-Auskopplungen

werden als *Visual Novel* bezeichnet. Man spricht in diesem Zusammenhang von der sogenannten Transmedialität.
In der Regel hat ein Übersetzer mit Sammelbänden zu tun oder mit Comic-Büchern, die, wie das Original, in geregelten zeitlichen Abständen – wöchentlich oder monatlich – übersetzt und veröffentlicht werden. Die Auskopplung eines Comics in andere Formate und Medien wird von verschiedenen spezialisierten Übersetzern übernommen, nicht zuletzt da etwa das Erstellen von Untertiteln im Bereich Film oder die Lokalisierung einer Spiele-Software besondere Kenntnis fordert.
Im Rahmen der Arbeit werden drei Comic-Reihen repräsentativ zu drei der insgesamt vier Formaten vorgestellt und näher analysiert: *Calvin and Hobbes* (Comic-Strip), *Deadpool* (Comic-Buch bzw. Heft) und *Sandra and Woo* (Web-Comic).

Wie bereits mehrfach erwähnt wird der Comic im westlichen Raum vom Superhelden-Genre dominiert, namhaft von den US-Publishern und Comic-Verlagen *Marvel Entertainment* beziehungsweise *Marvel Comics*, 2009 von *Walt Disney* übernommen, und *DC Comics*, Tochtergesellschaft von *Warner Bros*. Mit dem Erwerb der Lizenzen dieser beiden Comic-Produzenten für den europäischen Raum verfügt der internationale Verlagskonzern *Panini* im Bereich Comic-Lokalisierung und -Übersetzung, neben dem Verlag *Carlsen Comics* und *Egmont Ehapa*, über eine wichtige Marktposition in Deutschland. Zudem machen die Lokalisierungen japanischer *Manga* einen wesentlichen Marktanteil aus. Nach Recherchen und Interviews des Tagesspiegels und des Goethe-Instituts auf der Leipziger Buchmesse und dem Comicsalon Erlangen schwankte das Comic-Angebot im Jahre 2012 von Verlag zu Verlag zwischen jeweils 75 bis 100 Prozent Importanteil, primär aus dem englischsprachigen, französischen und japanischen Raum[5].
Bezüglich der Marktlage des Comics in Deutschland veröffentlicht die Organisation IVW (Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V.) quartalsweise einen Überblick über Auflagen- und Verkaufszahlen. Die deutschen Adaptionen der an Kinder und Jugendliche gerichteten Titel *Micky Maus Magazin* (1. Quartal 2012 ca. 162.000 verkaufte Einheiten) und *Walt Disneys Lustiges Taschenbuch* (1. Quartal 2012 ca. 180.000 verkaufte Einheiten) machen den Ehapa-Verlag zum Spitzenreiter am deutschen Markt. Andere namhafte Comic-Magazine wie das ebenfalls aus den Vereinigten Staaten

[5] Törne, Lars von. 21. März 2012. *Comic-Deutschland, der Importmeister*. Der Tagesspiegel. http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/buchmarkt-comic-deutschland-der-importmeister/6352746.html [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

stammende *MAD Magazin* verkaufte im selbigen Zeitraum ca. 11.000 Ausgaben. Unter den Superhelden-Comics steht *Spiderman* mit ca. 22.000 verkauften Exemplaren im 1. Quartal an oberster Stelle, seit dem ersten Viertel 2010 mit fast 35.000 Verkäufen jedoch schwankend[6]. Nach *Comichron*, auf deren Web-Seite die Verkaufszahlen aller namhaften US-Comics von 1991 bis zum heutigen Stand 2015 archiviert werden, rangieren in den Vereinigten Staaten bereits schon einzelne Comic-Ausgaben beliebter Reihen wie *Batman* oder *Star Wars* im sechsstelligen Verkaufsbereich[7]. Konträr hierzu zeigt im Folgenden abgebildeter Einkommensgraph Dorothy Gambrells, selbstständige Zeichnerin des Web-Comics *Cat and Girl*, wie divers die Verdienstquellen eines Comic-Autors sein können: neben dem eigentlichen Einkommen durch Comics vor allem T-Shirts, Bücher, Aufkleber und anderes Merchandize, bis hin zu Spenden, Publikationen, sowie Freelancer-Arbeit (vgl. Abb. 2; ohne Einberechnung von Steuern und Gebühren)[8]. Im Allgemeinen setzten unabhängige Autoren von Web-Comics vor allem auf Werbung und Spenden, etwa via der Web-Seite *Patreon*, womit man einen Künstler mit einer selbst festgelegten Summe monatlich unterstützen kann und im Gegenzug Zugang zu exklusiven Inhalten, wie einen Blick hinter die Kulissen, erhält.

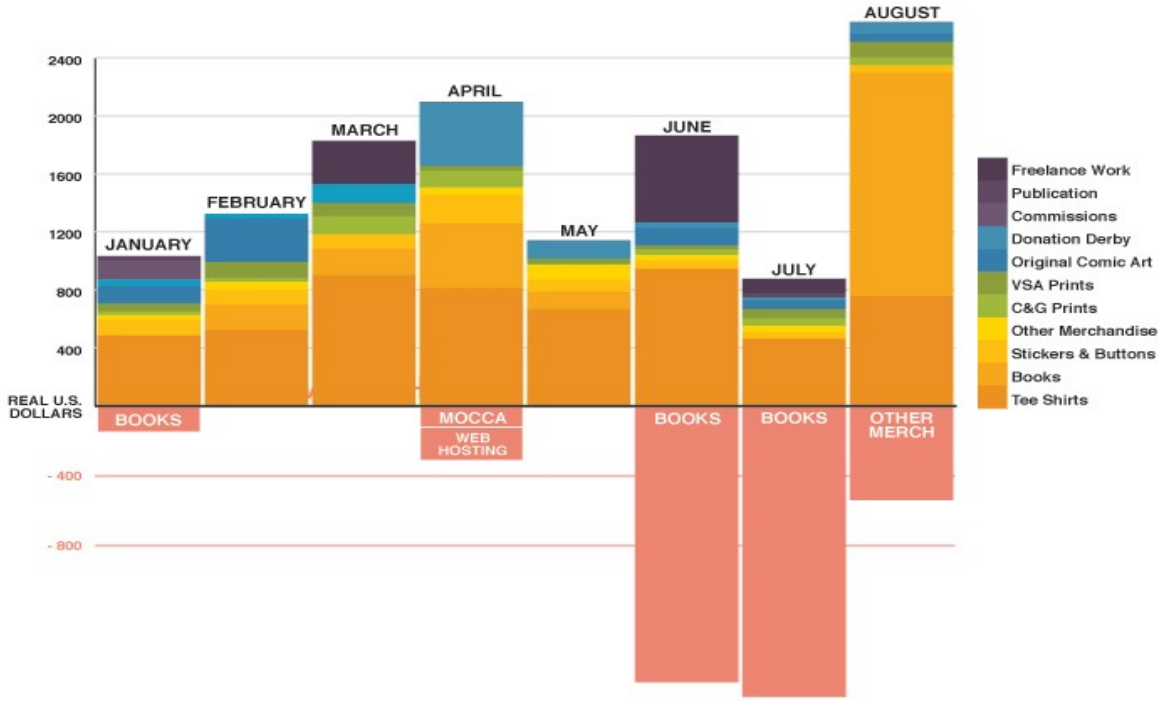

Abb. 2: Einkommen der Comic-Zeichnerin D. Gambrells von Januar bis August 2010

[6] Verkaufszahlen basierend auf Statistiken der IVW
[7] Miller, John J. 1991 - 2015. *Comic Book Sales by Month*. Web: http://www.comichron.com/monthlycomicssales.html [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]
[8] Kleefeld, Sean. 20. September 2010. *How Much A Real Webcomic Creator Earns, Part 2*. Web: http://www.kleefeldoncomics.com/2010/09/how-much-real-webcomic-creator-earns.html [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

Der Großteil der im deutschen Raum aktiven Comic-Verlage, unter anderem *Panini*, setzt im Bereich Übersetzung auf Freelancer-Arbeit, während der Rest der Lokalisierung, wie graphische Anpassung, vom Verlag selbst durch fest angestellte Mitarbeiter übernommen wird. Näheres zum Lokalisierungsablauf und der kommunikativen Interaktion zwischen Übersetzer, Publisher und Grafiker wird in Kapitel 4 und 5 erörtert.

2.3 Die Comic-Rezipienten und die *Scanlation*-Übersetzung

Mit der zunehmenden Popularität und der Etablierung als sequenzielle Kunst wurde das Comic so auch zu einem ernst zu nehmenden Forschungsgegenstand, nicht nur in Sprach- und Kognitionswissenschaft wie anschließend in Kapitel 3 erörtert werden soll, sondern auch im Wissenschaftsbereich der Kultur und Medien. Mit dem Einzug der kulturellen Wende wechselte der Fokus hierbei von einer rein auf den Text zentrierten Analyse auf Industrie, Rezipienten, Ökonomie und anderen Kulturfaktoren. Wie Text und Bild des Comics miteinander in Wechselbeziehung stehen, so stehen sich auch Produzent und Konsument in einer dynamischen, nicht strikt hierarchischen Struktur gegenüber, da die Rezipienten sowohl passiv als auch aktiv auf die Gestaltung von Medieninhalten einwirken: von Beeinflussungen durch Meinungsumfragen bis zum sogenannten *user-generated content*, wie dem Mitwirken der Fans an der Produktübersetzung in andere Sprachen, Fan-Artwork oder Fan-Fiction. Grundlegend für die Forschung der Medienwissenschaften war Henry Jenkins Abhandlung *Textual Poachers* (1992), in der er das Vorurteil widerlegte, nach welchem die klassischen Archetypen des unkritischen Konsumenten und des obsessiven Fans aufgrund ihrer unreflektierten Einstellung als Untersuchungsgegenstände ungeeignet seien. Da beide Gruppen Teile eines anhaltenden Kulturphänomens sind, begründete er so den Paradigmenwechsel von ausschließlicher Text-Analyse zum kontextualisierenden Einbezug des Rezipienten, genauso wie beispielsweise auch in den Übersetzungswissenschaften die Dynamik zwischen Interkulturalität und Zielgruppen immer mehr in den Fokus rückt. Selbiges gilt ebenso für Comic-Forschung, insofern der Comic nun nicht mehr auf eine textimmanente (wie Charaktertypen, Geschlechterrollen und Sexualität) oder komparative (also Parallelen zu Film, Literatur und anderen Künsten) Kulturanalyse reduziert wird.

Die Rezipienten von Comic-Übersetzungen lassen sich, in Anlehnung an Jenkins Buch, im Wesentlichen zu zwei Gruppen subsumieren. Erstere konstituiert sich aus den unreflektierten Comic-Lesern, welche entweder nicht wissen, dass es sich um eine Übersetzung handelt, oder

sich zwar bewusst sind, dass sie eine Übersetzung lesen, allerdings im Weiteren nicht über mögliche Auswirkungen auf Textqualität etc. nachdenken. Sie machen den Großteil der Comic-Leserschaft aus. Daraus leitet sich die allgemeine Vorgehensweise an die Übersetzung als eine *einbürgernde* (Schleiermacher), *sekundäre* (Diller und Kornelius) und *verdeckte* (House) *Methode* ab – eine Übersetzung soll als solche nicht erkannt werden, entsprechend werden etwa die Kulturspezifika des Ausgangstexts mit für die Zielgruppe verständlichen Äquivalenten ersetzt oder kontextualisiert.

Konträr hierzu setzt sich die zweite Gruppe aus den kritischen Comic-Fans zusammen. Sie befassen sich intensiv mit Comics, haben über das Spannungsverhältnis zwischen Original und Übersetzung reflektiert, eventuell sogar verschiedensprachige Versionen verglichen, ihre Erfahrung zum Thema Sprache und Übersetzung basiert allerdings in der Regel hauptsächlich auf ihrem Schulcurriculum. Im Gegensatz zu der erstgenannten Gruppe stellen die Comic-Fans den Anspruch einer strengen 1:1-Äquivalenz zwischen Ausgangs- und Ziel-Comic, also eine *verfremdende* (Schleiermacher), *primäre* (Diller und Kornelius) und *offene* (House) *Übersetzung*. Im offiziellen Diskussionsforum von *Panini* werden die Übersetzungen des Verlags dementsprechend besonders dann scharf kritisiert, wenn auf „einfach völlig sinnlose Interpretationen“ zurückgegriffen wird, „wo keine wörtliche Übersetzung möglich ist“[9]. Im Allgemeinen richtet sich der Fokus der Kritik dieser zweiten Rezipientengruppe besonders auf die unmittelbar ersichtlichen Probleme, wie die Übersetzung von Namen der Superhelden und diversen Neologismen. Die Argumentationsweise verläuft in der Regel suggestiv mit Verweis auf vereinzelte Übersetzungsbeispiele als Anekdoten. So wurde etwa der englische DC-Superheld *Green Lantern* zeitweise mit *Grüner Leuchte* übersetzt, wobei die Verwendung des Wortes Leuchte einen ungewollt humoristischen Effekt erzeugt. *Wonder Girl* hingegen erhielt den Namen *Wundergirl*, so wurde inkonsequenterweise nur ein Teil des Namens ins Deutsche übersetzt, der andere beibehalten (vgl. Tab. 1).

Englisches Original	Deutsche Übersetzung (Verlag)
Green Lantern	Grüne Leuchte (Ehapa), Grüne Laterne (Williams)
Wonder Girl	Wundergirl (Ehapa)
Inhumans	Nichtmenschen (Williams),

[9] Panini-Verlag Comic-Forum. 27. November 2012. *Übersetzungsqualität [Diskussion von Comic-Fans]*. http://www.paninicomics.de/forum/index.php?page=Thread&threadID=21998&pageNo=1&s=bf711d36e79ba5c4a2a60a68ac5c3c6d987de45c [Zuletzt aufgerufen am 06.09.2015]

	Unmenschen (Condor)
Silver Surfer	Silberstürmer (Williams)
Hobgoblin	Der Gnom (Condor)
Molten Man	Der Eiserne, Metallo (BSV und Williams)
Leader	Führer, Spiritus Rektor (BSV und Williams)
Spiderman	Die Spinne (Condor)
Kraven	Memrod (Williams)
Bruenor Battlehammer	Bruenor Heldenhammer (Goldmann)
Smythes Spider Slayers	Spinnen-Roboter, Spinnenfänger (Condor), Schmidts Spinnenfangmaschine (Williams)

Tab. 1: Bsp. für Eindeutschungen von Heldennamen in den ersten dt. Comic-Ausgaben

Diesen Übersetzungsproblemen zugrunde steht der Konfliktpunkt zwischen der Übersetzungsstrategie für die erste Lesergruppe (Eindeutschung, was eventuell zu stilistischen Verzerrungen beiträgt), konträr zur zweiten Gruppe (Beibehaltung des englischen Originals, wobei Anglizismen wiederum zur Unzugänglichkeit für nicht englischsprachige Leser führen können). In Frankreich wird die Comic-Übersetzung vor allem durch die Sprachpflege linguistischer Autoritäten und Instituten, wie der *Académie française*, aufgrund strikter Restriktionen bezüglich der Verwendung von Anglizismen determinert. Seltener fallen vereinzelte Anmerkungen über Vokabular, Wortkonnotationen und Stilistik. So werden bestimmte kreative Freiheiten seitens des Übersetzers – wie etwa auf dem Cover eines *Deadpool-Comic* der Protagonist, während er von einem Bösewicht auf den Boden gedrückt wird, den Satz „I'm... not... worthy!“ äußert, welcher durch einen Wechsel zum vulgären Sprachregister mit „Ich... bin... ein... Haufen... Scheisse!“ übersetzt wurde – von den Lesern heftig diskutiert.

Abb. 3: Ausschnitt eines engl. *Deadpool*-Covers (l.) und dessen freie Übersetzung (r.)

Die den künstlerischen Eingriffen des Übersetzers ansonsten feindlich gestimmte Einstellung der kritischen Comic-Fans, mit der Forderung nach einer radikalen 1:1-Äquivalenz, lässt sich auf deren Erfahrung aus dem Englischunterricht zurückführen, in welchem man Vokabellisten mit simpler 1:1-Relation zwischen englischer und deutscher Sprache auswendig lernt und die Übersetzungsarbeit auf reine Phraseologie reduziert. So ist der Begriff ‚Original' für den Comic-Fan normativ geladen und jede Übersetzung wird als eine ‚Kopie' oder schlichte Reproduktion des Originals stigmatisiert. Doch nur selten lassen sich zum Beispiel die für Comics typischen Kulturspezifika, Witze und komplexen Wortspiele wortgetreu reproduzieren. Im Rahmen der Einführung des G8-Systems versucht man deshalb mit einer Trennung zwischen buchstäblicher *Translation* und figurativer *Mediation* im Schulcurriculum ein differenzierteres Verständnis zu vermitteln (vgl. Kapitel 4.1 zur Herausarbeitung des individuellen Stils eines Comics).

Eine Schnittstelle der am Anfang dieses Unterkapitels angesprochenen Aspekte ist das Phänomen *Scanlation*: Comic-Übersetzungen von Fans für Fans, insofern hier der Konsument selbst die Rolle des Produzenten einnimmt. Das Grundkonzept ist es, nicht-lizenzierte Comic-Reihen, welche bisher nur in der Originalsprache im Buchformat publiziert wurden, einzuscannen zu übersetzen, daraufhin den übersetzten Text via grafischer Anpassung in die Text- und Sprechblasen etc. einzufügen und so letztlich für Comic-Leser, die der Ausgangssprache nicht mächtig sind, im Web zugänglich zu machen, solange bis ein Verlag die entsprechende Lizenz für den Comic erwirbt. Im engeren Sinne bezieht sich der Begriff *Scanlation* vor allem auf die Übersetzung von japanischen *Manga* ins Englische.
Hierbei zeichnen sich im Übersetzungsstil der Fans entscheidende Unterschiede im Vergleich zur professionellen Herangehensweise ab. Entsprechend der vorherigen Aufteilung der Comic-Rezipienten in zwei Gruppen versuchen die *Scanlator* dem Fan-Anspruch einer möglichst genauen 1:1-Relation zwischen Ausgangs- und Zieltext gerecht zu werden, indem zum Beispiel Kulturspezifika oder Sprachspiele und Witze, die ein spezielles Hintergrundwissen voraussetzen, unkommentiert übersetzt oder via explizierenden Fußnoten näher erläutert werden, anstelle sie mit zielkulturellen Äquivalenten zu ersetzen. Ebenfalls sind auf diese Weise etwa einige Wörter aus Fremdsprachen, wie das in *Manga*-Übersetzungen oft unübersetzt beibehaltene „kawaii" (jap. für ‚süß') und „baka" (jap. für ‚Idiot'), in den englischen als auch deutschen Internet-Slang eingeflossen; zu den typischen englischen Wörtern, die in den allgemeinen deutschen Sprachgebrauch via Comics eingeflossen sind, zählen vor allem onomatopoetische Ausdrücke, wie „Boom" und „Peng".

Während die professionellen Übersetzer für ihre Arbeit bezahlt werden, arbeitet der Scanlator kostenfrei aus Leidenschaft zu Comics und für Anerkennung in der Fangemeinde. Obwohl beide Übersetzungsstile auf Arbeitsteilung zwischen Editing, Übersetzung und grafischer Anpassung basieren, sind professionelle Comic-Lokalisierer aufgrund der hierarchischen Strukturen dem Publisher mit seinen Richtlinen und Styleguides, untergeordnet – stehen somit unter Zeitdruck und sind stilistisch eingeschränkt –, wohingegen der *Scanlation*-Prozess organischer strukturiert ist (Gesamtlokalisierungsablauf des Comics siehe Kapitel 5).
So ergeben sich also im Wesentlichen drei Extrempole in Bezug auf den Übersetzungsstil von Comics. Ersterer ist der einbürgernde, sekundäre und verdeckte Übersetzungsstil, wie er im Allgemeinen in der professionellen Comic-Lokalisierung Verwendung findet, um im massenmedialen Sinne ein breiteres Publikum zu erreichen, indem kulturspezifische Eigenheiten an die Zielkultur angeglichen werden und die Übersetzung für die verschiedenen Rezipientengruppen als solche nicht erkennbar gemacht wird. Die Antithese bildet die verfremdende, primäre und offene *Scanlation*-Methode, die dem Anspruch der Fans gerecht werden will, sich so nahe wie möglich am Original zu halten. Die Synthese schließlich ist ein freier Übersetzungsstil, wie beispielsweise der von Erika Fuchs, Gudrun Penndorf oder Harry Rowohlt (wie in Kapitel 2.1 erörtert) – die eigenen kreativen Ideen fließen als individueller Stil und als Signatur des Übersetzers mit in den translatorischen Prozess ein.

3. Die visuelle Sprache und das Comic als Gegenstand der Linguistik

Aus historischer Perspektive wurde Sprache aus der aristotelischen Philosophie-Tradition heraus als *organon* – Sprache (*logos*) als ein zu beherrschendes Werkzeug beziehungsweise Instrument zur Informationsvermittlung – primär auf eine Triade aus Grammatik, Rhetorik und Logik reduziert. Nachdem die Sprache in epistemologischen Fragestellungen zunehmend an Wichtigkeit gewann und schließlich zur *conditio sine qua non* bezüglich der Erschließung von Denken, Mensch und Welt avancierte, wurden die in den damaligen Wissenschaften dominierenden, antiken Konzepte letztlich von der linguistischen Wende abgelöst: namhaft dem Strukturalismus (Ferdinand de Saussures berühmte Dichotomien *Langue* und *Parole*, *Signifiant* und *Signifié*, *Synchronie* und *Diachronie*, *Syntagma* und *Paradigma*), sowie der sprachanalytischen (J. L. Austins *Speech Act Theory*) und der hermeneutisch-phänomenologischen Sprachtradition (Martin Heidegger). Im Weiteren wurde Sprache mit der bereits im vorherigen Kapitel erörterten kulturellen Wende, neben Kunst und Musik etc., nun

dezidiert als Kulturprodukt analysiert. Mit der kognitiven Wende – dem aktuell dritten Paradigmenwechsel – sollen die geisteswissenschaftlichen Sprachtheorien nun durch eine interdisziplinäre Kognitionswissenschaft (Linguistik, Philosophie, Psychologie, Neurowissenschaft, Anthropologie und Künstliche Intelligenz) auf ein neues empirisches Fundament gestellt werden. Von diesen jüngsten wissenschaftlichen Entwicklungen profitiert unter anderem auch die visuelle Sprache als Teildisziplin der Linguistik. Inwiefern die visuelle Sprache und ihre Struktur via Experimenten der Kognitionswissenschaften empirisch abgeleitet werden kann, wird in Kapitel 3.2 erläutert.

Ein Beispiel für eine solche visuelle Sprache ist Warlpiri, welche vom Arrernte-Stamm der australischen Aborigines nicht nur ausschließlich gesprochen, sondern auch in Kombination mit Hilfszeichen in Sand gezeichnet wird – Bilder sind hier sowohl als narratives Element in Erzählungen als auch in alltäglichen Konversationen essenziell. Neben dieser Ergativsprache, die stark vom allgemeinsprachlichen Konzept eines Subjekt- und Kasussystems abweicht, gilt das Comic als Hauptvertreter der visuellen Sprache.
Während Scott McCloud in seinem bereits erwähntem Buch *Understanding Comics* so von der Grammatik einer sequenziellen Sprache redet, behauptete der als „Gott des Mangas“ bezeichnete Künstler Osamu Tezuka von sich selbst, dass er keine Bilder zeichne, sondern vielmehr Geschichten mit einer einzigartigen Art von Symbol zum Ausdruck bringt. In diesem Zusammenhang gibt Neil Cohn die Definition einer visuellen Sprache als ein sinnvolles Kommunikationssystem der grafischen Repräsentation mit strukturierter Sequenz, welcher ein Set an Regeln (z. B. Grammatik) zugrunde liegt. Wie der Text als Untersuchungsgegenstand der Linguistik für geschriebene Sprache steht, dient das Bild zur Analyse der visuellen (bzw. grafischen, bildlichen) Sprache. Zentrale Fragen der Linguistik an die Sprache im Allgemeinen werden so auch auf die visuelle Sprache bezogen, so etwa: Wie wird via Sequenzen Bedeutung / Sinn übermittelt? Wie konstituiert sich die Form des Systems? Wie encodiert der Rezipient die Information? Wie stellt der Leser Bezug zwischen sequenziellen Einheiten her? Wie erklärt sich der Erwerb dieser Sprache für den Rezipienten unter Berücksichtigung kultureller Aspekte? Gleichsam sind die linguistischen Zentralkategorien, wie Semantik, Syntax, Morphologie oder Grammatik, auch auf die visuelle Sprache anwendbar.
Die diesbezüglich in der Linguistik bisher dominante Methode ist, via Reduktion die fundamentalen Elemente und Bedeutungsträger des Comics zu ermitteln und so die verschiedenen Repräsentationsstufen in eine hierarchische Struktur einzuordnen

(semantischer Atomismus). Oder man versucht strukturelle Analogien zwischen textueller und visueller Sprache herzustellen, um so Gesetzmäßigkeiten aus bereits etablierten Theorien ableiten zu können: Die strukturelle Rolle, die ein Satz (sich aus Wörtern, Phrasen, Idiomen etc. zusammensetzend) im grammatikalischen System der verbalen Sprache einnimmt, vergleicht man dementsprechend etwa mit dem Panel (sich aus Textblasen, Onomatopöien, direkt ins Bild integrierter Text, Gesichtsausdrücke der Comic-Figuren etc. zusammensetzend) in der visuellen Sprache.
Um einen Kurzüberblick zu bieten, soll im Folgenden die visuelle Sprache nach einigen der linguistischen Zentralkategorien exemplarisch durchdekliniert werden.

3.1 Die Grammatik der visuellen Sprache: von Semantik bis Syntax

Das im Bereich der Semantik am meisten studierte Comic-Phänomen ist die vorherig bereits erörterte Inferenz, das Folgern via Induktion oder Deduktion vom betrachteten Text und Bild auf nicht explizit zum Ausdruck gebrachte Bedeutung. Das Comic bricht – als sequenzielle Kunst – bereits per definitionem mit der Kohärenz: Der leere Zwischenraum von einem abgegrenzten Panel zum nächsten steht für einen zeitlich-räumlichen Sprung in der Handlung, der nicht immer nur streng chronologisch aufeinanderfolgend (lineare semantische Änderung zwischen Sätzen und Bildern) verläuft, sondern ebenso beispielsweise durch Rückblenden erweitert (nichtlinear) sein kann.
Scott McCloud prägte in seinem Sachcomic *Understanding Comics* hierfür den in der Linguistik vielfach weiterentwickelten Begriff des *Panelübergangs* (engl. ‚panel transition‘) via einem von sechs möglichen Prinzipien: der Panelübergang primär nach Handlung für Handlung oder Szene für Szene; sekundär nach Moment für Moment, Thema für Thema, sowie Aspekt für Aspekt (Perspektive aus dem ein Vorgang betrachtet wird); letztlich der Panelübergang ohne Kohärenz und Logik.
Also muss der Leser den Zusammenhang zwischen den einzelnen Panels, je nach Menge der sich wiederholenden Text- und Bildelemente, sowie den sich von Panel zu Panel ändernden und gleichbleibenden semiotischen Schemen, selbst zu einem durch aktive Inferenz logisch rekonstruieren, aber zuvörderst selbst seine Fantasie spielen lassen. In dieser kreativen Interaktivität, in welchem der Rezipient selbst schöpferisch tätig werden muss und sozusagen zwischen den Zeilen beziehungsweise zwischen den Panels liest, besteht ein wesentlicher Reiz des Comics. Ein visuelles Beispiel für Panelübergänge in Comics ist der bereits in Kapitel 2.0 abgebildete Zweikampf (Rückverweis auf Abb. 1) zwischen Superheld *Captain*

America und einem Bösewicht, insofern der Leser die einzelnen, statischen Bilder über den Kampf selbst zu einem dynamischen Schlagabtausch inferieren muss.
Der Übersetzer muss nun mit gleicher Ernsthaftigkeit am Spiel an seine Arbeit herangehen, wenn er die durch Bild implizierte Textkohärenz entschlüsseln will. Spezifischer heißt dies, dass man schon beim ersten Lesen des zu übersetzenden Comics bewusst auf seine eigenen kognitiven Prozesse achten muss, um die besagten Bezüge beim Übersetzungsprozess besser nachvollziehen zu können (für die Übersetzung von Panels siehe Kapitel 4.2.1).

Wie jede verbale Sprache über ein aus Worten zusammengesetztes Vokabular verfügt, so befasst man sich auch in der Morphologie und Grammatik der visuellen Sprache damit, die bedeutungstragenden Formeinheiten und Hierarchien zu ermitteln. Es handelt sich hierbei um konventionalisierte Symbole oder Techniken des Storytelling. Die erste Forschungsgrundlage hierfür schuf Wally Woods, Mitgründer und Comic-Zeichner des satirischen *MAD Magazins*, mit seinen berühmten *22 Panels That Always Work*, welche er ursprünglich lediglich aus Unterhaltungszwecken zeichnete (vgl. Abb. 4). Diese 22 Panels zeigen diverse mittlerweile etablierte Klischees, wie längere Textdialoge in Comics mit einfachen zeichnerischen Kniffen eine dramatische Wirkung vermitteln können, beispielsweise ein überzogenes Close-up auf ein Gesicht oder Mann und Frau, die sich direkt in die Augen starren.

Abb. 4: Ausschnitt aus Wally Woods *22 Panels That Always Work*

Comic-Strips, die mit der typischen Länge von vier Panels oft auf Pointen setzten, um eine intendierte Aussage direkt auf den Punkt bringen zu können, bedienen sich hingegen oft dem sogenannten *SBP*-Muster (*set-up - beat - punchline*) und etwaigen Variationen: In ein bis zwei Panels wird die Ausgangssituation dargestellt und der Witz vorbereitet, gefolgt von einem dritten Panel ohne Text, der als Pause und eine Art stiller Trommelwirbel für das

darauffolgende Panel fungiert, in welchem schließlich die Pointe präsentiert wird (vgl. Abb. 5 aus der Comic-Reihe *The Peanuts*; hier wird nur auf den humoristischen Effekt abgezielt).

Abb. 5: Das für Comic-Strips gewohnte Muster *set-up - beat - punchline*

Auf kognitiver Perspektive unterscheidet man in Comics, basierend auf der Gestalttheorie der Psychologie, zwischen aktiven und passiven Bildelementen. Während zu den aktiven Elementen jene Entitäten zählen, die über die Sequenz hinweg zwar vertreten sind, sich aber von Panel zu Panel verändern – am Beispiel der vorherigen Abb. der Hund *Snoopy* und das Mädchen *Lucy* aus *The Peanuts* –, zählt zu den passiven Elementen primär die Umwelt im Hintergrund als konstanter Referenzpunkt für den Leser. Während so also semantische Bedeutungen sowohl via aktiven als auch passiven Elementen vermittelt werden, kommt ausschließlich den aktiven Elementen eine Rolle auf syntaktischer Ebene, der Struktur der dargestellten Sequenz, zu, insofern nur Veränderungen zwischen Panels die Syntax determinieren.
Der Erwerb der visuellen Sprache, als weiterer kognitiver Aspekt, ist Gegenstand der Kunsterziehung und bleibt von der Linguistik unbeachtet. Die Multicodalität, ergo die Wechselbeziehung zwischen Text-Code und Bild-Code, wird aufgrund der Wichtigkeit für die translatorische Tätigkeit separat in Kapitel 4 im Kontext einer einheitlichen Übersetzungstheorie für Comics behandelt.

3.2 Neil Cohns *Visual Language Theory*

Abschließend sollen die Grundlagen der *Visual Language Theory* Neil Cohns[10] erörtert werden, die sich im Wesentlichen aus zwei Grundbereichen konstituiert: die Grammatik der visuellen Erzählung (engl. NS: ‚Narrative Structure') und die Struktur der externen

[10] Alle folgenden Erläuterungen basieren auf der Sprachforschung Neil Cohns, wie unter anderem auf seiner Web-Seite präsentiert: http://www.visuallanguagelab.com/ [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

Komposition (engl. ECS: ‚External Compositional Structure‘). Cohn fokussiert sich in seiner Forschung hauptsächlich auf die visuelle Sprache und deren kognitive Verarbeitung. Die im Rahmen dieser Übersetzungstheorie des Comics verfolgte Intention hingegen entspricht zum einen, ein besseres Verständnis für die in Comics verwendete visuelle Sprache an und für sich zu erhalten, insofern der Prozess des Verstehens integraler Bestandteil der Übersetzungstätigkeit ist. Zum anderen wird das hier dargelegte Fundament in Kapitel 4 ausgebaut werden, um die symbiotische Beziehung zwischen Text und Bild – die beispielsweise via Textblasen hergestellt wird – systematisch nachvollziehen zu können, wodurch unter anderem ein Verständnis für die Einschränkungen in der textlichen Übersetzung aufgrund der Bildelemente gewonnen werden kann.

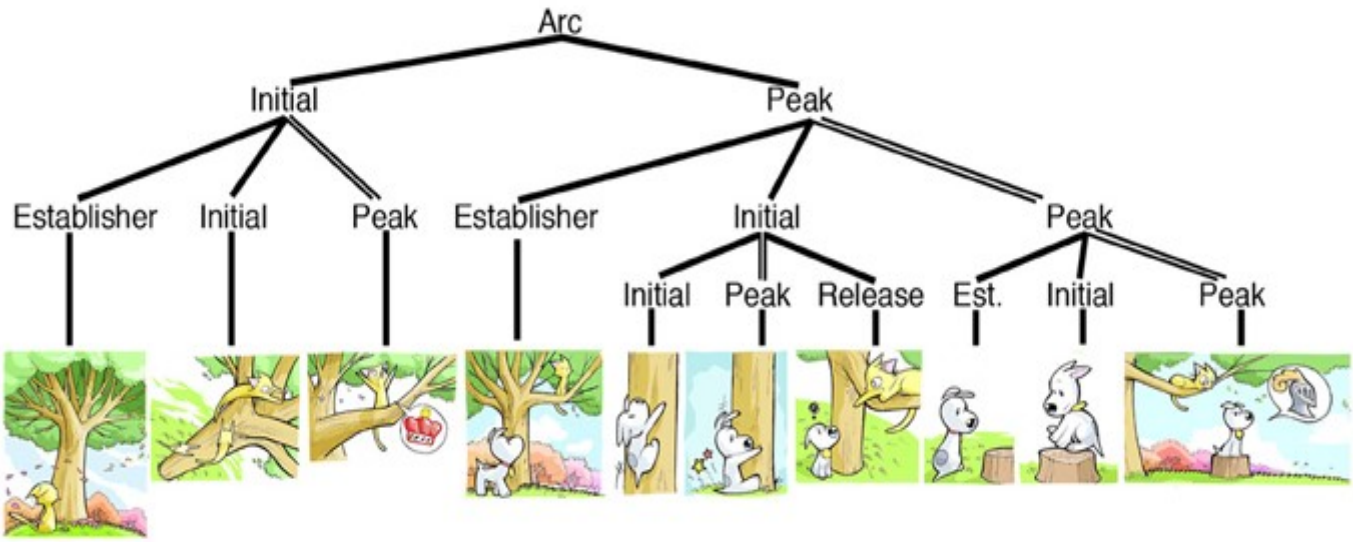

Abb. 6: Beispielhafte narrative Struktur am Beispiel des Comics *Sinfest*

Ein Einführungsbeispiel für die Analyse dieser visuellen Sprache soll das Comic *Sinfest* darstellen (vgl. Abb. 6)[11]. In der sich aus zehn Panels zusammensetzenden Comic-Seite ohne Text ist zu sehen, wie eine Katze einen Baum erklimmt und daraufhin triumphierend die Arme ausstreckt (Panel 1 - 3), woraufhin ein Hund nun das selbige versucht und daran scheitert (Panel 4 - 6), schließlich aber von der Katze auf einen neben ihn befindlichen Baumstumpf hingewiesen wird, den der Hund problemlos besteigen kann (Panel 7 - 9), und nun selbst stolz posiert, als hätte er eine große Leistung verbracht (Pointe in Panel 10).

[11] Neil Cohn verwendet in seinem Artikel *The architecture of visual narrativ comprehension* (2014) selbige Comic-Ausgabe als Analysebeispiel.

Wie die Wörter in einer Sequenz eine bestimmte grammatische Funktion erfüllen und in die konstitutive Satzstruktur eingebettet sind, so sind auch die sequenziellen Bilder mit ihrer narrativen Funktion in die konstitutive Struktur der visuellen Erzählung eingebunden. Jede visuelle Erzählstruktur lässt sich hierbei in insgesamt fünf basale Kategorien einteilen, welche die erzählerische Funktion eines jeweiligen Panels näher bestimmen:

1. *Establisher*: Einführung von Motiven und im Comic auftretenden Entitäten, die Gegenstand der Handlung sind

2. *Initial*: Beginn einer Interaktion oder eines Ereignisses

3. *Peak*: Klimax und Abschluss einer Handlung – oft mit humoristisch-pointiertem Effekt, um eine Aussage auf den Punkt zu bringen

4. *Release*: Ergebnis einer Handlung oder eine daraus resultierende Reaktion

5. *Prolongination*: Verlängerung oder Hinauszögerung der Handlung als Aufbau für den Klimax oder Pointe

Dekliniert man einen Comic nach den narrativen Elementen, entsteht so eine hierarchische Anordnung in Form einer Baumstruktur. Im Falle des Beispiel-Comics lässt sich die Handlung auf übergeordneter Ebene zweiteilen: die Katze, die erfolgreich den Baum besteigt und sich ihrer Leistung erfreut (*Initial*: Panel 1 - 3), und der Hund, welcher es der Katze gleichtun will, aber scheitert und daraufhin mit stolzer Siegerpose einen Baumstumpf besteigt (*Peak*: Panel 4 - 10). Im ersten Panel des ersten Teils werden Katze und Baum als zwei der insgesamt vier Entitäten eingeführt (*Establisher*), Panel zwei und drei zeigen Beginn und Abschluss des Klettervorgangs (*Initial* und *Peak*). Der zweite Teil führt wiederum zuerst den Hund als neue Entität und sein Motiv, denselben Baum zu besteigen, ein (*Establisher*: Panel 4). Auf das Scheitern des Klettervorgangs (*Initial*: Panel 5 - 7) folgt die Wahl des Baumstumpfes als Alternative (*Peak*: Panel 8 - 10). Diese beiden Subhandlungen des zweiten Teils folgen schließlich dem selbigen Muster, allerdings mit der Besonderheit, dass der gescheiterte Kletterversuch durch eine Handgeste der Katze als Gegenreaktion aufgelöst wird (*Release*: Panel 7), welche nun auf den Baumstumpf als letzte Entität verweist (*Establisher*: Panel 8). Das zehnte und letzte Panel präsentiert die Pointe und beendet somit schließlich die

Handlung (*Peak*). Nicht immer schreitet eine Comic-Handlung hierbei streng linear, sondern im Wesentlich in semantisch sinnvollen Einheiten fort. Der Hintergrund gilt lediglich als Referenzpunkt für den Leser und ist für den syntaktischen Aufbau irrelevant.

Die Untersuchung der Grammatik der visuellen Sprache auf empirischer Basis ist vergleichbar mit dem Modus Operandi der Linguistik seit dem Post-Strukturalismus. Durch Manipulation der textlichen Sprache via Löschen, Verschieben und Austauschen von Wörtern erhält man wichtige Informationen über die grammatikalischen Strukturen. Beispielsweise sind Subjekt, Prädikat und Objekt relevanter als Adjektive bei der Informationsvermittlung, was durch Löschen der einzelnen Elemente und Analyse der so manipulierten Sätze nachgewiesen werden kann: Der Satz „Ich liebe durchdachte Comics“ behält so bei Löschung des Adjektivs seine grammatikalische Korrektheit mit vergleichbarem Sinn („Ich liebe Comics“), lediglich die nähere Bestimmung des Objekts entfällt. Tauscht man andererseits ein Nomen mit einem passenden Pronomen aus, bleibt der Sinn gänzlich erhalten, sofern der Bezug aus dem Kontext erschließbar ist. Neil Cohn stellt durch Manipulation von Panels eine analoge Beziehung zur visuellen Sprache her: Die Kategorien *Establisher*, *Initial* oder *Peak* erfüllen ähnliche strukturelle Funktionen innerhalb der Grammatik der visuellen Sprache, wie Subjekt, Prädikat und Objekt in der Struktur der verbalen Sprache – so vermitteln manche Elemente essenzielle Informationen, andere wiederum nebensächliche Details, wie es die Adjektive tun.

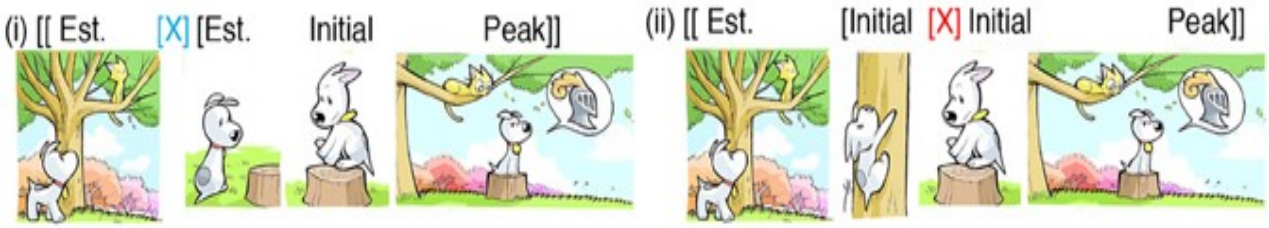

Abb. 7: Bsp. (i) und (ii) für die Manipulation von Panels und die Folgen auf die Lesbarkeit

So hat Cohn dieses Vorgehen auf das Beispiel-Comic übertragen (vgl. Abb. 7). Im ersten Manipulationsversuch (i) wurde der gescheiterte Kletterversuch des Hundes (*Initial*: Panel 5 - 7) aus der Sequenz gelöscht, was durch das [X] gekennzeichnet ist. Das Ergebnis zeigt, dass die Sequenz dennoch sinnvoll bleibt. Im zweiten Manipulationsversuch (ii) wurden zwei Panels zweier unterschiedlicher Gruppen gelöscht (Panel 6 und 8), was zu einer sinnlosen Anomalie in der Sequenz führt. Das Ergebnis ist eine non-sequitur Folge der Bilder.

Im Rahmen empirisch-kognitiver Untersuchungen teilte Cohn Comics in einzelne Panels, ordnete diese in willkürlicher Reihenfolge an und lies Probanden die Bildsequenz rekonstruieren. Diese Vorgehensmethode ist vergleichbar mit Fragen zum logischen Schlussfolgern (Inferenz) in IQ-Tests oder der PISA-Studie. In der Regel wurden *Establisher* und *Release* (Einführung und Auflösung einer Handlung) oft miteinander vertauscht, *Initial* und *Peak* (Beginn und Abschluss einer Aktion) hingegen in richtiger Folge angebracht. Als die Probanden gebeten wurden, ein beliebiges Panel aus der Sequenz auszuschließen, entschied man sich öfter für *Establisher* und *Release*, als für *Initial* und *Peak*. Wurde den Probanden eine manipulierte Version eines Comics vorgelegt, war die kognitive Interpretation bei vertauschtem *Establisher* und *Release* weniger anspruchsvoll und zeitkonsumierend, als bei vertauschten *Initials* und *Peaks*. Hierbei wurden sogenannte *ereigniskorrelierte Potentiale* (EKPs), objektive Messeinheiten zur Ermittlung der Hirnaktivität, miteinander verglichen: Das Ende einer manipulierten Bildsequenz führte zu höherer Aktivität der N400-Korrelate, wenn die narrative Struktur sinnlos oder widersprüchlich war. N400 ist ein Messwert für die semantische Erinnerungsfähigkeit, die sowohl Text als auch bildliche Sprache gleichsam miteinschließt[12]. So besteht für die Verbindung zwischen Bild und Text auch eine empirische und kognitive Prüfbarkeit.

Neben der visuellen Erzählstruktur hat jedes Comic auch eine externe kompositionelle Struktur, das physische Layout der jeweiligen Seite (vgl. Abb. 8). Diese verläuft auf vertikaler und horizontaler Ebene. Ergebnissen von Blickregistrierungsexperimenten zufolge ist der Panelinhalt vollkommen irrelevant für die Leseweise (ergo: Semantik und Syntax unter diesem Aspekt kausal unabhängig), insofern Comic-Leser intuitiv der Leserichtung von oben nach unten und von links nach rechts folgen – man spricht vom klassischen *Z-Pfad*. Außerdem ging aus weiteren Experimenten hervor, dass die Leser Bildgruppierungen anstelle einzelner Panels bevorzugen und zudem beim Lesen keine Panels überspringen, der Leser bündelt also inferenziell selbst Elemente zu semantischen Einheiten und Blöcken. Schon Immanuel Kant identifizierte in seiner Kritik der reinen Vernunft (transzendentale Analytik §§15 - 25) das menschliche Denken als die ordnende Instanz innerhalb des Universums und sprach in diesem Zusammenhang von der transzendentalen Einheit der Apperzeption.

[12] Anmerkung: Diese wissenschaftliche Methode entspricht der in Kapitel 1.0 Einleitung und Zielsetzung erläuterten Reduktion von subjektiven, mentalen Prozessen auf physische, neuronale Korrelate. In diesem Sinne wird so auch in dieser Abhandlung nicht nur eine Comic-Theorie, sondern auch die zugrunde liegenden Voraussetzungen dieser Theorie durch Verweise auf die notwendigen philosophischen Meta-Theorien erörtert.

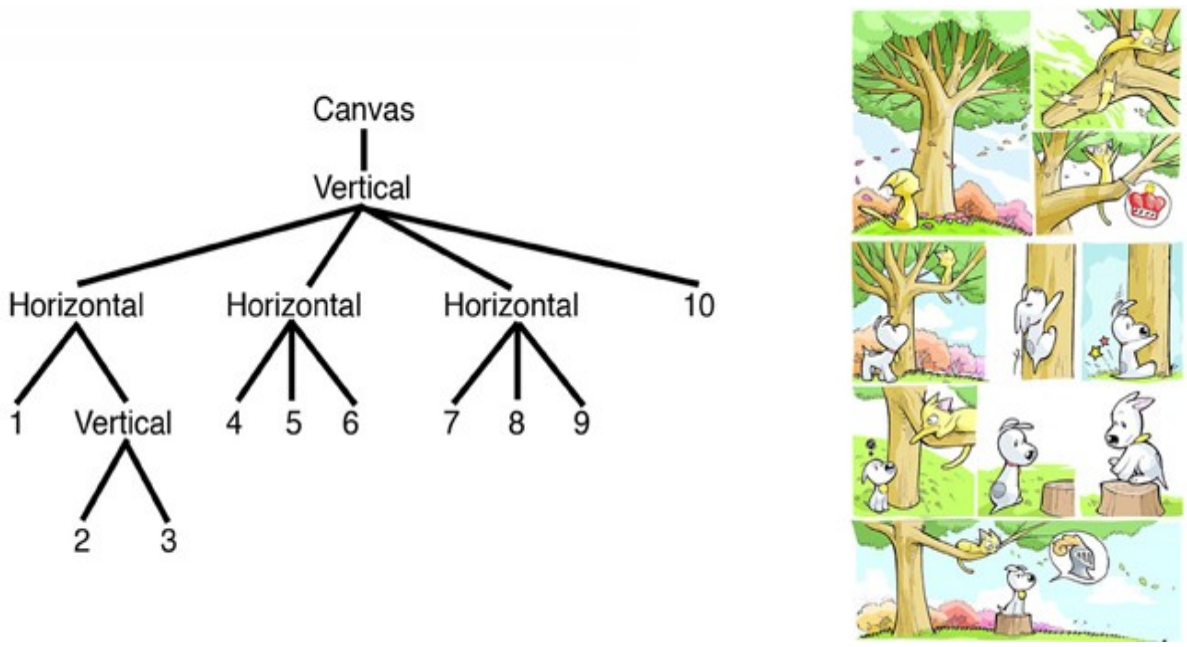

Abb. 8: Mögliches Beispiel für eine externe kompositionelle Struktur

Weitere Comic-Strukturen, die Cohn im Rahmen seiner Arbeiten zur visuellen Sprache einführt, sollen in späteren Kapiteln Gegenstand der Betrachtung sein (Bsp.: Comics mit Text). Zusammenfassend ist das erste Resultat, das aus dieser Analyse hervorgeht, die Wichtigkeit, welche der Inferenz beim Verständnisprozess und bei der Herstellung von Sinnbezügen zukommt – sowohl für das Lesen eines Comics als auch für die Übersetzung. Der zweite, aus translatorischer Perspektive interessante Punkt ist die Ermittlung der semantischen Einheiten aus denen das Comic besteht. Wie in der Übersetzung von reinem Text die Frage erörtert werden muss, ob man beispielsweise Wort-für-Wort, Satz-für-Satz oder etwa Paragraph-für-Paragraph übersetzt, so besteht in der bildlich-textlichen Übersetzung die Frage nach der semantisch kleinstmöglich sinnvollen Einheit: die Wahl der Übersetzung besteht hier etwa zwischen dem Vorgehen Textblase-für-Textblase oder Panel-für-Panel. In Kapitel 4.2 werden, unter Rückbezug auf die *Visual Language Theory*, alle einzelnen Elemente des Comics zwischen Text und Bild in einer für den Übersetzungsprozess sinnvollen Struktur zusammengefasst.

4. Das Comic als Gegenstand der Übersetzungswissenschaften

In Kapitel 2 wurde ein allgemeiner Kurzüberblick zum Thema Comics geliefert: Für folgende Erörterung sind hierbei, neben den Anmerkungen bezüglich Anglizismen und Terminologie in Comics, vor allem die drei basalen Übersetzungsmethoden relevant. Erstens die *einbürgernde* (Schleiermacher), *sekundäre* (Diller und Kornelius) und *verdeckte* (House) Methode der professionellen Übersetzer für den Mainstream-Markt, zweitens die *verfremdende* (Schleiermacher), *primäre* (Diller und Kornelius) und *offene* (House) Übersetzung mit strikter 1:1-Äquivalenz, wie sie von den Comic-Liebhabern gefordert wird, und letztlich der freie Übersetzungsstil, nach welchem der Übersetzer seinen eigenen Stil mit dem des Originals kombiniert (wie Erika Fuchs, Gudrun Penndorf oder Harry Rowohlt). In Kapitel 3 wurde die Rahmenbedingungen einer linguistisch-kognitiven Comic-Theorie skizziert (in Kapitel 4.2 erneut aufgegriffen). Nun soll die Entwicklung einer systematischen Comic-Theorie erfolgen.

Die Grundlegung der Übersetzungstheorie für Comics wurde namhaft durch Abhandlungen von Klaus Kaindl, Federico Zanettin und Nadine Celotti ermöglicht.
In seinem Essay *Comics in translation studies. An overview and suggestions for research.* (2004), gibt Zanettin eine Bestandsaufnahme zum Thema Comics als Gegenstand der Übersetzungswissenschaften. Nach ihm seien – neben den zuvor genannten Autoren Kaindl, Celotti, sowie Zanettin selbst – der überwiegende Teil theoretischer Überlegungen zu Comics im nicht-englischsprachigen Raum zu verorten: einige Randbemerkungen zu Comics in allgemeinen Übersetzungstheorien, einige Monographien zur Comic-Übersetzung, sowie circa 30 Artikel. Im Blickpunkt lägen besonders der Umgang mit klassischen Comic-Tropen, wie etwa Witze, Anspielungen, Onomatopöien und mehr. Obwohl mit der zunehmenden Globalisierung der Markt des Comics fluoriert und dazu die Anzahl theoretischer Arbeiten entsprechend gestiegen ist, wurde diese Betrachtungsperspektive konsequent beibehalten. Die Theorie, die im Rahmen dieses Kapitels konzipiert werden soll, folgt nun konträr hierzu Zanettins Bemerkung: „One last observation I would like to make is that comics translation is a process which bears distinctive analogies with that of software localization.“ – hierbei bezieht er sich unter andrem darauf, dass bei der Comic-Lokalisierung die Aufgaben „[...] translation, dialogue adaptation, editing, additional cover art, lettering and retouching [...]“ durch die Kollaboration verschiedener Fachpersonen zu erledigen ist (vgl. Abb. 9, entnommen aus besagtem Essay). Es soll also nun der bildlich-grafische Aspekt des Comics und der

Gesamtprozess der Comic-Lokalisierung mit einbezogen werden.

Abb. 9: Verschiedene Lokalisierungen des Comics *Flash Gordon* – Farbe und zusätzl. Text

Quintessenziel ist auch Kaindls Rückbezug auf die fünf beziehungsweise sechs Übersetzungsstrategien, wie sie schon in der antiken Rhetorik etabliert wurden, in seinem Essay *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation* (1998) nun übertragen auf die Kunstsprache des Comics:

1. *Transmutatio*: Abänderung der textlichen Anordnung auf syntaktischer Ebene. Makrostrukturell kommt dies der Panel-Anordnung in Comics gleich, mikrostrukturell der Reihenfolge des Texts inner- und außerhalb von Textblasen.

2. *Deletio*: Löschung einer ganzen semantischen Einheit. Im Comic entspricht dies dem Entfernen von Panels, Textblasen oder direkt ins Bild integriertem Text.

3. / 4. *Adiectio* und *Detractio*: Modifikation des Texts, insofern dass Information zusätzlich hinzugefügt oder weggenommen wird. Je nach resultierendem Abstraktionsgrad wirkt der Zieltext dementsprechend primär implizit oder explizit. Gebrauch findet sie für gewöhnlich in der Entschärfung von Kulturspezifika via erläuternden Nebensätzen oder Parenthesen, ferner via kommentierenden Fußnoten.

5. *Repetitio*: Die konsistente Übernahme von semantischen Elementen in 1:1-Relation zwischen Ausgangs- und Zieltext. In der Terminologie Schleiermachers bewirken unübersetzte Wörter und Phrasen den Verfremdungseffekt, mit dem Telos den Rezipienten das Kulturgefühl des Ausgangstextes zu vermitteln. So werden zum Beispiel in asiatischen Comics oft die mit Schriftzeichen versehenen Objekte, wie Straßenschilder, nicht übersetzt, was eine exotische Wirkung mit sich bringt.

6. *Substitutio*: Der Sammelbegriff für alle übrigen Übersetzungsverfahren, durch welche kulturell konnotierte und nur schwer übertragbare Einheiten mit für die Zielkultur vergleichbaren Äquivalenten ausgetauscht werden. Konträr zu vorher genannter Strategie wird, nach Schleiermacher, hiermit kein verfremdender, sondern einbürgernder Effekt erzielt.

Die hierauf aufbauende Übersetzungstheorie unterscheidet zwischen drei Problemgruppen, die innerhalb dieses Kapitels in der Art präsentiert werden, dass induktiv von einem Sprachphänomen zum nächsten geschritten wird und so etappenweise eine ganzheitliche Theorie entwickelt werden kann.
Erstere sind die für Comics spezifischen Übersetzungsprobleme: von Strukturzusammenhängen zwischen Text und bildlichen Elementen (Panels, Sprechblasen, direkt ins Bild eingebundener Text etc.) bis zur Cover-Übersetzung oder der Übersetzung klassischer Comic-Tropen, wie Onomatopöien und Inflektiven. Nachdem in Kapitel 4.2 die für die Analyse relevanten Begriffe entwickelt und die textlich-bildliche Comic-Struktur rekonstruiert wurde, sollen die Phänomena schrittweise von Kapitel zu Kapitel sowohl unter theoretischen als auch praktischen Gesichtspunkten abgearbeitet werden und auf ein einheitliches Grundmuster zurückgeführt werden. Die diskutierten Comic-Auszüge sollen repräsentativ für ihr jeweiliges Comic-Format (Comic-Strips, Comic-Hefte, Web-Comics) stehen.
Zugleich soll aufgezeigt werden, inwiefern die jeweiligen Besonderheiten der Comic-Übersetzung im Wesentlichen auch auf eine ihnen zugrunde liegende, zweite Problemgruppe verweisen, die für die Übersetzungen an und für sich fundamental ist, beispielsweise der Umgang mit Kulturspezifika oder flächenrestriktives und multimediales Übersetzen. Dementsprechend können zu den jeweiligen Kapiteln so weiterhin Parallelen zu allgemeinen Übersetzungstheorien gezogen werden.
Zuletzt soll aufgezeigt werden, dass die fundamentalen Probleme der Comic-Übersetzung und allgemeinen Übersetzung, wie der Grad der textlichen Anpassung an die Zielkultur der Rezipienten, gleichzeitig identisch mit den Kernproblemen der Comic-Lokalisierung (Übersetzung, grafische Anpassung und Publishing) an sich sind – so beispielsweise die Wahl, ob ein bildliches Zeichen, dass nur im amerikanischen Kulturraum Bedeutung hat, grafisch an die deutsche Zielkultur angepasst oder beibehalten werden soll – und somit diesbezügliche Lösungsansätze den Grundtenor für den Umgang mit den beiden vorherig erläuternden

Problemgruppen determinieren. Der nicht-reduktive Blick auf den Gesamtlokalisierungsprozess des Comics ist also entscheidend (implizit in Kapitel 4, explizit in Kapitel 5). Die Ergebnisse werden in Form einer Übersetzungsevaluation des Web-Comics *Sandra and Woo* zusammengefasst und zugleich praktisch angewendet (Kapitel 6).

4.1 Die Herausarbeitung des individuellen Stils eines Comics

Allen textlich-bildlichen Comic-Tropen und translatorischen Problemstellungen zugrunde liegend ist der jeweilig individuelle Kunst- und Sprachstil der Comic-Autoren, welcher sich für den Leser und Rezipienten wie ein roter Faden durch alle Elemente von Sprechblasen und Panels bis zum letzten onomatopoetischen Ausruf hin durchzieht – dieser Aspekt findet in den bisherigen Comic-Übersetzunsgtheorien (Kaindl, Celotti, Zanettin etc.) keine explizite Erwähnung.
Im einführenden Kapitel 1.0 wurde diesbezüglich bereits eine Analogie zur Symphonie hergestellt: Der Übersetzer ist wie ein Komponist oder Dirigent, der in der Interpretation eines berühmten musikalischen Werks vor der Aufgabe steht, die zugrunde liegenden Leitmotive, die jeden Takt dominieren, zu erkennen, zu verarbeiten und entsprechend in seiner eigenen Interpretation (Tempo, Rhythmus, Dichte etc.) wiedergeben zu können. Darauf aufbauend wurde in Kapitel 2.3 bezüglich der Ansichten der Comic-Fans auf die Forderung nach einer radikalen 1:1-Äquivalenz zwischen Comic-Vorlage und Übersetzung, gründend auf Schulcurricula (ausschließlich wörtliche Übersetzungen) und ihrem normativen Verständnis von Übersetzungen als schlichte Reproduktion eines ‚Originals', eingegangen. Um diese Problematik zu vertiefen, soll die Perspektive nun direkt auf die Individualität eines spezifischen Comics gerichtet werden, anstelle in der Analyse auf bloßen Allgemeinbegriffen zu verharren. Vielmehr sollen Comic-Vorlage und Übersetzung als Iterationen angesehen werden (im linguistischen Sinne sog. *Simulacra*), die um ein und dieselbe Grundidee kreisen, womit beiden so ihre jeweilige Existenzberechtigung zugestanden werden kann, insofern der Übersetzer in seiner Interpretation etwa sprachliche Mängel des Originals retuschieren, sprachliche Nuancen und Konnotationen besser setzen kann oder einzigartige Wortwitze des Ausgangstexts mit für perfekt in den Kontext passenden, einzigartigen Wortwitzen der Zielsprache ersetzt und so in der Vorlage nicht vorhandene Konstellationen und Dimensionen kreiert – er sozusagen teils selbst künstlerisch tätig wird und man, in diesem Sinne, die Comic-Übersetzung als eine Art Meta-Kunst auffassen kann: die sprachlich-kritische

Interpretation eines Kunstwerks, die selbst wiederum Kunstwerk ist.
Schon Immanuel Kant argumentierte in seiner Kritik der Urteilskraft, dass die Begriffe Original und Genie notwendig Epigonentum voraussetzen, insofern ein Kunstwerk in seiner singulären Individualität ansonsten bloß als „genialer Unsinn“ bezeichnet werden kann – denn erst durch die Kopie erhält das Original seinen Originalitätscharakter, der Begriff des Originals ist daher aber insofern an und für sich inkonsistent, da die potenziell mögliche Wiederholbarkeit wiederum zur Negation des Original-Status und so zur Negation der Individualität führt. Der Begriff Original ist also paradox.
Der französische Philosoph Jacques Derrida verwendet in seiner berühmten sprachlich-philosophischen Auseinandersetzung mit J. L. Austin und seiner Kritik an dessen *Speech Act Theory* selbige Argumentationsstruktur: Nach Austin ist die Wahrheitsbedinung performativer Äußerungen an illokutionäre Kräfte geknüpft, so zum Beispiel ist der Priester durch seine institutionelle Position befähigt, ein Kind Taufen zu können, eine nachgespielte Taufe auf der Theaterbühne hingegen verliert außerhalb des Theaters allerdings ihre illokutionäre Kraft, Austin spricht deshalb von parasitärem beziehungsweise unernstem Gebrauch (*not seriously* konträr zum *normal use*) – Derrida zeigt nun, vergleichbar mit Kants oben ausgeführtem Gedankengang, dass dieser Begriff der Performanz im Normalgebrauch (nach dieser Analogie das Original) nicht so einfach vom parasitären, unernsten Gebrauch (Kopie) zu trennen ist. Dies liegt zum Teil auch an der Iterierbarkeit von Sprache, insofern jedes Zeichen per definitionem notwendig wiederholbar sein muss.

Deadpool ist ein Superheld, dem US-Publisher Marvel seit 1991 eine eigene Comic-Reihe von gleichem Namen widmet (vgl. Abb. 10). Als Opfer menschenverachtender Experimente verrückter Wissenschaftler hat er eine dissoziative Identitätsstörung und zwei weitere Persönlichkeiten entwickelt, mit denen er aktiv ins Gespräch tritt. So denkt *Deadpool*, dass er selbst buchstäblich mit zwei getrennten Arealen seines Hirnes kommuniziert.

Abb. 10: Das psychologische Profil *Deadpools* als Beispiel für den individuellen Comic-Stil

Die disambiguierende Darstellung dieser komplexen Konstellation im Comic erfolgt durch Form und Farbe der Textblasen: normalrunde, gelbe Sprechblasen auf Mundhöhe verweisen auf Deadpools eigene, gesprochene Sprache, während eckige, gelbe und weiße Textblasen am Bildrand den Zwiespalt seiner inneren Gedanken repräsentieren. Zudem haben, im Laufe der Comic-Publikationen über die Jahre hinweg, seine gelb- und weiß-unterlegten Persönlichkeiten eine eigene Entwicklung durchlebt. Hatte die weiß-unterlegte Persona in anfänglichen *Deadpool*-Ausgaben lediglich das unmittelbare Geschehen im Tagebuch-Stil kommentiert, hat sie sich immer mehr zu einer rationalen Hälfte mit gehobenem Sprachstil entwickelt. Die andere Persona konträr zur irrationalen, vulgären Hälfte. Nach dem diese Zweiteilung etabliert war, begannen die Comic-Autoren allerdings zunehmend mit den kreativen Möglichkeiten *Deadpools* Identitätsstörung zu spielen und begannen zudem bewusst Form und Farbe der insgesamt drei festgelegten Persönlichkeiten ab und an untereinander auszutauschen, somit also seine psychopathischen Tendenzen noch stärker zu betonen.

Im abgebildeten Beispiel melden sich nach einem kurzen Zustand geistiger Umnachtung *Deadpools* innere Stimmen zurück, welche jener prompt mit einem humoristischen „Oh, hi, brain! You're back!“ (dt. etwa „Oh, hi, Hirn! Du bist zurück!“) begrüßt – was wiederum im nächsten Panel rechts die gelb-unterlegte Persona mit einem nüchternen „More or less.“ (dt. Idiom: „Mehr oder weniger.“) erwidert. Grafisch wird dieser fließende Panelübergang durch das Hinausreichen der Handgeste *Deadpool*s vom linken zum rechten Panel hin visuell dargestellt.

Nun meldet sich seine weiß-unterlegte, verrückte Persona mit einem kryptischen „Nixtlrasperry beretdooble-doo [sic]“ zu Worte. Diese scheinbar unsinnige und kontextlose

Aussage stellt einen Querverweis auf ein obskures Popkulturphänomen der achtziger Jahre dar – *Rasperry Beret* ist ein Song von *Prince* und seiner international erfolgreichen US-Gruppe *Prince and the Revolution* – und wurde durch Schreibweise und Wortzusätze, wie „dooble-doo“ für das lautmalerische Nachsummen einer Melodie (im Deutschen etwa „dumm di dumm“), verzerrt, um so die geistige Abwesenheit der weiß-unterlegten Persona zum Ausdruck zu bringen. Die Frage, die sich der Übersetzer hierbei stellen muss, ist, ob bei den jüngeren Zielgruppen diese Referenz als solche erkannt wird und mit selbem obskurem Effekt wirkt. Eine Alternative wäre aus dem Repertoire deutscher achtziger Jahre Pop-Titel zu schöpfen, etwa das Lied *99 Luftballons* von *Nena*, welches sich heute noch großer Beliebtheit erfreut. Wenn man den Referenzbezug auf ein anderes in Deutschland bekanntes englisches Kulturgut richten will, eignet sich so passend zum Kontext beispielsweise ein viel zitierter Antiwitz aus der Kultreihe *Monty Python*, wie „Bin gerade aufgewacht mit einer Socke zu viel“ (‚aufgewacht‘ hier metaphorisch für das plötzliche Auftreten seiner imaginären Persönlichkeiten, welche *Deadpool* zu anfangs mit „Oh, hi, brain! You're back!“ begrüßt). Mit den für das Englische, als auch für das Deutsche typischen Interjektionen „Huh?“ und „Huh?!“ drückt so auch *Deadpool* seine eigene Verwirrung aus. Letztlich gibt seine gelb-unterlegte Persona in Bezug auf den Zustand seines Hirns die witzige Erklärung „[...] Some sections are still, um, under construction“ zum Besten – auf Deutsch etwa „[...] Einige Areale sind noch, ähm, im Bau befindlich.“ (Areal deckt hier passenderweise beide Bedeutungen ab: Hirnareal und Bauareal). Und so wird die witzige Einlage durch eine letzte Pointe abgerundet, welche via dem Einschub einer rhetorischen Pause (‚um‘) und der obskuren Wortwahl (etwa ‚under construction‘) vermittelt wird.

Zudem ist *Deadpool* ein tempogeladenes Action-Comic, welches auf textlicher Ebene primär durch das Sprachregister *Deadpools* und seiner drei Persönlichkeiten determiniert ist. Eine Übersetzung der verrückten Gedankeneinwürfe in ein höheres Register würde den Sprechfluss verlangsamen – und damit den Action-Faktor erheblich verringern –, sowie ein zu geringes Register zu einer primitiven Abstumpfung dieses Kunstwerks führen und die Übersetzungsqualität so drastisch kürzen würde. Entsprechend ist es die erste fundamentale Aufgabe des Übersetzers ein Auge für den jeweiligen Comic-Stil zu entwickeln, insofern ein falscher translatorischer Umgang mit dieser einzigartigen Persönlichkeitskonstellation – als das in jedem Satz präsente Leitmotiv – die Comic-Übbersetzung kategorisch ruinieren würde.

Abb. 11: *Calvin and Hobbes* Comic-Strip als Beispiel für den individuellen Comic-Stil

Eine weitere Comic-Reihe, die im Rahmen der hier erarbeiteten Übersetzungstheorie vielmals als Beispiel herangezogen wird, ist *Calvin and Hobbes* (vgl. Abb. 11). Die schwarz-weißen Comic-Strips dieser Reihe begleiten den sechsjährigen *Calvin* und seinen Stofftieger *Hobbes*, welcher durch *Calvins* kindlicher Fantasie in seiner Vorstellung zum Leben erwacht. In einem spielerisch-naiven Stil wird hier die Welt der Erwachsenen aus Kinderaugen humoristisch präsentiert. Diesem intendiertem Gefühl von kindlicher Unschuld zum Trotz sind die Strips allerdings intelligent komponiert und mit einem scharf ausgearbeiteten Humor, samt – vor allem, wie in folgenden Kapiteln zu sehen, aus der translatorischer Perspektive – komplexen Sprachspielen versehen.
Im abgebildeten Beispiel-Strip, der, anstelle der üblichen drei bis vier Panels, aus lediglich einem einzigen langen Bild besteht, ist zu sehen, wie *Calvin* seine Eltern mit Spielzeugpauke und Trompete aus dem nächtlichen Schlaf gerissen hat. Auf deren genervten Blick hin antwortet er gereizt „Geez, I gotta have a reason for everything?!“ – auf Deutsch etwa schlicht „Ach, muss ich den für alles einen [vernünftigen] Grund haben?!“. Das im Strip fett markierte Wort ‚reason‘ hat im Englischen zusätzlich einen konnotativen Bezug zu Vernunft und Rationalität, die in der deutschen Übersetzung verloren gehen würde. Auch eine passende Wortwahl für das umgangssprachliche ‚geez‘ ist einer kindlichen Ausdrucksweise anzupassen.

So muss also der Übersetzer zu allererst Empathie zeigen und sich beispielsweise in die wirre Gedankenwelt des psychisch labilen *Deadpools* oder in die kindlich imaginäre Welt *Calvins* versetzen können, um den jeweiligen Stil auch im Zieltext erfassen zu können.
Bezüglich des Sprachstils gehen Comic-Autoren frei mit der Verwendung von Terminologie aus allen Wissensbereichen um. Im strengeren Sinne muss bei der Übersetzung bereits langjährig erfolgreicher Comic-Reihen auf bereits etablierte Namen, Handlungsorte,

ikonische Phrasen oder etwaige Bezeichnungen für Superhelden-Fähigkeiten Rücksicht genommen und diese konsistent beibehalten werden (siehe Kapitel 4.5 und 4.6 bezüglich Referenzialität zwischen Comic-Reihen und Namensschöpfungen).

4.2 Die Struktur des Comics aus übersetzerischer Perspektive

Die zweite Problemkonstellation stellt die grundlegende Untergliederung des Comics in seine einzelnen Bestandteile dar, an denen sich der Übersetzer orientieren kann. Zwar lässt sich diesbezüglich eine Unterscheidung zwischen bildlicher Ebene – z. B. Textblase und Panel, in ihrer jeweiligen Farbgebung, Kontrast oder Komposition – und textliche Ebene – wie Monologe, Dialoge und narrative Erzählungen – treffen, allerdings sind beide Ebenen in Wechselbeziehung untrennbar miteinander verbunden. So erhält beispielsweise der Text als Schrift in seiner Eingrenzung und Beschränkung durch Sprechblasen auch eine bildlich-räumliche Dimension oder in Verbindung mit der visuellen Sprache zusätzlichen Sinn und Wirkung.

Hierzu soll ein Comicstrip von Bill Wattersons *Calvin and Hobbes* (vgl. Abb. 12) als eine erste Annäherung dienen. Auf den ersten Blick wird der Eindruck einer streng dichotomischen Trennbarkeit der Bild- und Textebene vermittelt. Bildlich lässt sich der Strip klar in vier gleichgroße Panels im schlichten Schwarz-Weiß-Stil mit *Calvin* und seiner Mutter als Protagonisten einteilen und der Text ist klar durch Sprechblasen, welche mittels Hinweisstriche (sog. *Dornen*) auf den jeweiligen Sprecher verweisen, abgegrenzt – lediglich das dritte Panel verzichtet auf Rahmung von Panel und Sprechblase.

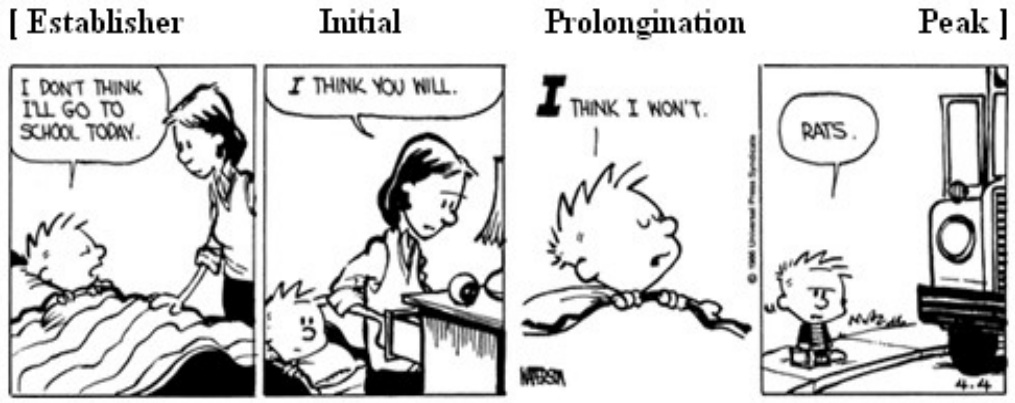

Abb. 12: *Calvin and Hobbes* Comic-Strip als Beispiel für die Text-Bild-Beziehung

Im Verlauf der Handlung weigert sich *Calvin* in die Schule zu gehen und beginnt einen klassischen Sohn-Mutter-Streit, welcher sich unter anaphorischer Verwendung des Wortes „I“ vom ersten bis zum dritten Panel durchzieht. Nun stellt allerdings für einen Übersetzer, der sich rein auf die textliche Ebene reduziert, der zeitlich-räumliche Sprung zu *Calvins* Aussage „Rats.“ im vierten Panel, welche die Pointe präsentiert, ein Problem dar. Der Sinn und Witz wird aufgrund des radikalen Bruchs mit den Textualitätskriterien, wie Kohärenz und Kohäsion zwischen Panel eins bis drei konträr zu Panel vier, erst unter Einbezug bildlicher Elemente ersichtlich. Neben dem bereits erwähnten Verzicht auf die Rahmung von Panel und Textblase (drittes Panel), welche diesen zeitlich-räumlichen Sprung bereits andeutet, dem Blick der Mutter in den Kleiderschrank (zweites Panel) und *Calvins* Umschwung von einem selbstsicheren zu einem ärgerlichen Ausdruck (drittes und viertes Panel), ist es vor allem die sich in einem Trikolon klimatisch zuspitzende Visualisierung des Wortes „I“ durch Änderung der Schriftform zur Kursivschrift und Fettdruck, sowie der Erhöhung der Schriftgröße ausschlaggebend (erstes bis drittes Panel). So hat sich zuletzt der Wille der Mutter durchgesetzt und *Calvin* steht nun angezogen vor dem Schulbus – dies wird nicht explizit im Comic dargestellt, sondern muss durch den Rezipienten selbst via Inferenz hergeleitet werden. Der sich steigernde Klimax, welcher schließlich durch ein einfaches Fluchen aufgelöst wird, kann also mit einer deutschen Entsprechung im selben Sprachregister, wie einem umgangssprachlichen „Mist.“ (offizielle dt. Übersetzung), übersetzt werden. Die Größe der Textblase sollte hierbei beachtet werden (folgendes Kapitel 4.3: flächenrestriktives Übersetzern).

So folgt der analysierte Comic-Strip dem klassischen *SBP*-Muster (*set-up - beat - punchline*) oder, konkreter, den Regeln der *Visual Language Theory*. Am simpelsten lässt sich dies durch Manipulation der Bildsequenz ableiten: Entfernt man Panel 1 (*Establisher* bzw. *set-up*) fehlt dem Leser die Einführung in die Handlung, man weiß zwar, dass sich Mutter und Kind streiten, aber man erfährt nichts über den Gegenstand des Streits. Entfernt man hingegen Panel 2 (*Initial* bzw. *set-up*) fehlt der eigentliche Beginn der Aktion beziehungsweise des Streits durch die Entgegnung der Mutter, ohne den kein Zusammenhang zwischen dem Text des ersten und dritten Panels bestehen würde. Semantisch irrelevant ist Panel 3 (*Prolongination* bzw. *beat*), der Sprung von Panel 2 zur Pointe in Panel 4 wäre dennoch kohärent, allerdings stilistisch zu abrupt, was wiederum den humoristischen Effekt abschwächen würde. Die Entfernung von Panel 4 (*Peak* bzw. *punchline*) letztlich ist für die Textkohärenz von Panel 1 bis 3 irrelevant, aber enthält die abrundende Pointe und Lehre.

Dementsprechend lässt sich ein Comic nicht in einer simplen Übersetzung Textblase-für-Textblase gemäß einem semantischen Atomismus auf die Summe seiner Elemente reduzieren, da sich in der Wechselbeziehung der Elemente aus holistischer Sicht (Wörter erhalten ihren Sinn im Comic nur in Relation zu anderen Wörtern und Bildelementen) weitere Bedeutungshorizonte aufspannen. Also ist diese für Comics spezifische Problemstellung mit einem fundamentalen Diskurs in der Übersetzungsgeschichte gleichzusetzen, wie er heute noch in Linguistik und analytischer Sprachphilosophie fortgeführt wird: die Frage nach der semantisch kleinstmöglich sinnvollen Einheit, die es zu übersetzen gilt, und der Textstruktur im Allgemeinen. Seit dem antiken Rhetoriker Marcus Tullius Cicero und dem Poet Horaz bewegt sich diese Debatte aus translatorischer Perspektive zwischen den zwei Extrempolen der Wort-für-Wort-Übersetzung (wörtliche *Translation*) gegenüber der Übersetzungsmethode nach Sinn-für-Sinn (freie *Mediation*), um Denkfiguren und Ästhetik der zu übertragenden griechischen Rhetorik und Poetik zu wahren. Von der Übersetzung religiöser Schriften, um das heilige Wort Gottes adäquat abbilden zu können (etwa Luthers Bibel-Übersetzung), zieht sie sich so bis zum modernen übersetzungswissenschaftlichen Diskurs durch, welcher von einem Paradigmenwechsel von Äquivalenz zu Sinn, Wirkung und Zweck (Bsp. Reiß und Vermeers *Skopos-Theorie*) zeugt.

Durch genauere Analyse der Beziehung zwischen Bild- und Textebene, ihrer sogenannten *Multicodalität*, soll dieser Problempunkt auf seine semiotische Funktion für das Übersetzen hin gedeutet und auf eine mikro- und makrostrukturelle Einteilung des Comics hin zugearbeitet werden.

4.2.1 Die Panels und ihre Textkohärenz und -kohäsion

Die Panels sind, wie zu Anfang der Abhandlung bereits erläutert, als die statischen Einzelbilder, aus denen sich das Comic konstituiert, gemäß der gewöhnlichen Leserichtung eines Texts von links nach rechts, von oben nach unten angeordnet und in der Regel durch eine viereckige Panelrahmung voneinander abgegrenzt. Dieser Stil hat sich Anfang des 19. Jahrhunderts durch Rodolphe Töpffer, der als Schöpfer des modernen Comics gilt, etabliert und sich bis zu aktuelleren Publikationsmedien, wie dem Web-Comic, gehalten.

Nach statistischen Kalkulationen von Neil Cohn hat der monatlich erscheinende Durchschnitts-Comic von 24 Seiten mit jeweils sechs Panels entsprechend eine Anzahl von

144 Panels insgesamt und somit 10.296 aufeinander wirkende Panel-Beziehungen, was – mitunter in übersetzerischer Hinsicht – ohne klare Strukturierung und eine dem zugrunde liegende Grammatik schwer zu verarbeiten ist[13]. Ausgaben von Comic-Strips (vor allem Zeitungs-Comics und Web-Comics) sind mit ihrer typischen Länge von nur vier bis acht Panels verhältnismäßig leicht überschaubar.
Um diesbezüglich erneut auf das im Zusammenhang mit der *Visual Language Theory* vorgestellte Comic-Phänomen der Inferenz via Panelübergängen zu rekurrieren, besteht für den Leser das eigentlich reizvolle des Comics darin, diese Vielzahl an kreativen Verknüpfungen selbst herzustellen und so in gewissem Rahmen selbst kreativ tätig zu werden. Mit gleicher Ernsthaftigkeit am Spiel muss der Übersetzer nun tätig werden, wenn er im ersten Schritt einen Comic überhaupt verstehen will – was schlechthin die Ausgangsbedingung für die Übersetzung eines Comic darstellt – und im Folgenden diesen Reiz für den Rezipienten, seine eigene Fantasie walten zu lassen, auch im übersetzten Comic attraktiv macht. Dies ist vergleichbar mit der Übersetzung eines Romans, welcher durch bildhafte Sprache einen Sprecherethos evoziert und den geschriebenen Text erlebbar macht.

Abb. 13: Verschachtelung von Panels etc. zur ästhetischen Darstellung temporeicher Action

Oft weichen Comiczeichner auch von den konventionellen Darstellungsweisen ab, um mit den Möglichkeiten ihres Mediums zu spielen und so diesen Reiz der Inferenz zusammen mit anderen Wirkungen beim Leser zu entfachen. So wird beispielsweise Spannung und Dynamik in einer Kampfszene (siehe Abb. 13; ein weiterer Action-Comic Marvels, vergleichbar mit

[13] Berechnungen nach Cohn, Neil. 2014. *Building a better "comic theory": Shortcomings of theoretical research on comics how to overcome them*. Studies in Comics 5, Seite 68.

Deadpool) nicht nur dadurch vermittelt, dass *Speedlines* innerhalb der Panels zur Implizierung schneller Bewegungen verwendet werden, sondern die Panels selbst, statt strikt getrennt, darüber hinaus in einem bestimmten Neigungswinkel ineinander verschachtelt sind: die Wucht von Superheld *White Tigers* Tritt durchbricht so die Panelrahmung und sein Bein ist noch im nächsten Panel zu sehen. Aus übersetzerischer Perspektive wird dies in Bezug auf die Textkohäsion und -kohärenz relevant, insofern auf diese Weise mittels Dopplung von Bindestrichen (engl. ‚double dash') der einzelne Satz „I don't -- even know -- if I want this job [...]" über drei Panels verteilt wird. Bei der Übersetzung muss hierbei der Unterschied im englischen und deutschen Satzbau beachtet werden. Im englischen Satz bildet das Hilfsverb ‚don't' im ersten Panel die Überleitung zum Vollverb ‚know' im zweiten Panel und wird schließlich mit der Konjunktion ‚if' im dritten Panel abgerundet. Eine mögliche Lösung im Deutschen, welche diese Struktur beibehält, wäre: „Ich bin mir nicht -- einmal sicher -- ob [...]". Allerdings entstünde hierdurch ein Platzproblem und die Schrift müsste entweder verkleinert oder die Textblasen durch grafische Anpassung vergrößert werden, was mit höherem Aufwand für Letterer und Grafiker verbunden wäre. Eine textimmanente Lösung, wie etwa „Ich weiß -- nicht mal -- ob [...]", fordert den Verzicht auf das Hilfsverb, die Verschiebung des Wortes „nicht" in das zweite Panel und die umgangssprachliche Verkürzung des Wortes ‚einmal' (Syntax-Änderung bzw. Transmutatio). In komplexeren Satzkonstellationen kann dies zu einem schwerwiegenden Übersetzungsproblem werden, vor allem auch wenn sich Satzbau von Ausgangs- und Zielsprache erheblich unterscheiden oder wenn eine für den Leser neue Information, welche durch bestimmte Satzteile vermittelt wird, zwingend an den bildlichen Inhalt eines ganz bestimmten Panels gebunden ist (Thema-Rema-Gliederung). So wird klar, wie ein direkter Bruch mit der Kohäsion auf Bildebene und Kohärenz auf Textebene die Aufmerksamkeit des Übersetzers und eventuell sogar die Absprache mit den am Comic arbeitenden Grafikern fordert.

4.2.2 Die Textblase und ihr zu übersetzender Inhalt

Ein weiteres typisches Stilelement des Comics ist die schwarz-weiße *Textblase* (engl. ‚text balloon' bzw. ‚text box'; Abb. 14) als das narratives Mittel, welches, bis auf einzelne Lexeme die als onomatopoetische Sound-Effekte direkt in das Bild eingebunden werden, den Großteil des Comictextes enthält und vom Bild abgrenzt – man spricht hierbei vom *Träger* (engl. ‚carrier'). Der *Dorn* (engl. ‚tail') verweist als Bindeglied zwischen Text und Bild auf die

sprechende Person oder das Laute von sich gebende Gerät, seinen jeweiligen *Stamm* (engl. ‚root'). Teilen mehrere Sprecher dieselbe Ansicht, so verweisen die von ihnen ausgehenden Dörner auf ein und dieselbe Textblase beziehungsweise Träger. Weitere kreative Variationen von Comiczeichnern beziehen sich unter anderem auf Farbgebung, um bestimmte Wirkungen, wie Emotionen der Sprecher, zu vermitteln, oder auf die Interaktion der beiden getrennten Ebenen, insofern die Textblase nicht nur als unabhängiges symbolisches Element verwendet wird und entsprechend etwa die Comicfiguren auf die für sie sonst unsichtbaren Blasen aktiven Bezug nehmen, so also bewusst mit dem eigenen Medium gespielt wird.

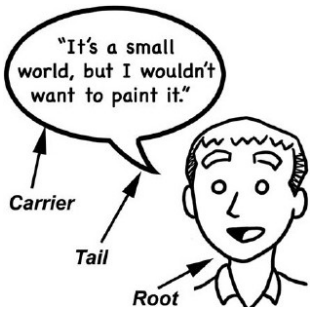

Abb. 14: Klassischer Textblasen-Aufbau nach Neil Cohn

Auch hier können via den Darstellungsmitteln der verschiedenen Textblasen allgemeine Aussagen über den zu übersetzenden Text getroffen werden, von Stimmung des Sprechers bis zur Art der Artikulation (vgl. Abb. 14, 15).
Den Großteil des Comic-Textes machen Monologe und Dialoge in der Ich-Perspektive der jeweiligen Sprecher aus, deren Sprechblasen dem Standardtypus entsprechen: ein runder Träger sowie ein spitz zulaufender Dorn, der in der Regel auf Höhe des Mundes bei einem 50- bis 60-prozentigen Abstand zwischen Träger und Stamm endet[14]. Besondere Kommunikationsweisen werden durch besondere Blasenformen visuell artikuliert: Denkblasen haben einen wolkenförmigen Träger und drei punktförmige Dornen, Exklamationen werden durch mehrfach gezackte Träger und Dornen symbolisiert (als eine Art Gewitterwolke), sowie ein Flüstern durch gestrichelte Linien; handelt es sich bei dem Stamm um eine Gerätschaft oder einen Roboter sind die Blasen blitzförmig, handelt es sich um Furcht einflößende Wesen, wie Monster, kritzlig. Etwaige Sonderformen, wie der innere Monolog oder die für Superhelden-Comics genrespezifische Telepathie, werden etwa durch Verzicht auf Dorn (und ggf. Stamm) gekennzeichnet.

[14] „A tail should terminate at roughly 50-60% of the distance between the balloon and the character's head." - Piekos, Nate. 2013. *Comic Book Grammar & Tradition*. Web: http://www.blambot.com/grammar.shtml [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

Die zweite Klasse von Textblasen befasst sich mit der Kontextualisierung von Ort, Zeit und Setting des Comics, entweder direkt als narrative Erzählung durch einen neutralen Beobachter oder indirekt via Anmerkungen des Editors, welche etwa auf Geschehnisse vorheriger Ausgaben verweisen und kurz zusammenfassen. Die mit Asterisk gekennzeichneten Fußnoten befinden sich im Gegenteil zu den anderen Arten von Textblasen am unteren Teil eines Panels. Auch hier wird jeweils auf die Verwendung von Dorn und Stamm verzichtet.

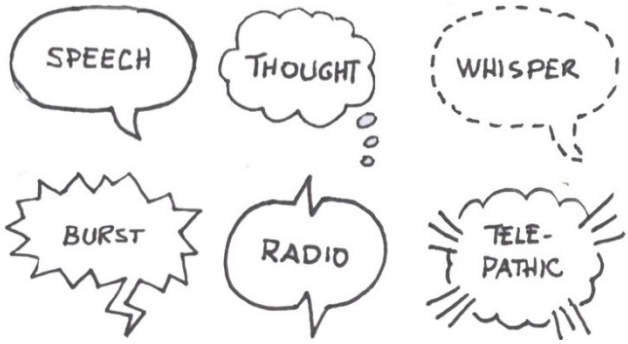

Abb. 15: Klassische Arten von Textblasen

Ein Beispiel für komplexere Konfigurationen von Textblasen ist das Marvel-Comic *Deadpool* (vgl. Abb. 16). Wie bereits in vorhergehenden Kapiteln erläutert, leidet der Superheld *Deadpool* unter einer dissoziative Identitätsstörung und hat als Folge dessen zwei weitere Persönlichkeiten entwickelt, mit denen er aktiv ins Gespräch tritt.

Abb. 16: Textblasen-Konfiguration aus dem Action-Comic *Deadpool*

In der abgebildeten Szene benutzt *Deadpool* eine „grappling gun“ (dt. etwa Greifpistole, eine typische Wortschöpfung des Superhelden-Comics) um einen Aufzugschacht zu erklimmen. Der Sound-Effekt „ziz“ parallel zum Seil mimt das Geräusch, welches die Greifpistole beim Einholen von sich gibt. Zunächst drückt seine innere, verrückte Stimme seine Begeisterung

via einer gelben, eckigen Textblase ohne Dorn aus. In der klassischen Leserichtung von oben nach unten und von links nach rechts fortschreitend, fragt sich nun seine innere rationale Stimme, als Kontrast weiß und in Kleinbuchstaben, nach der Herkunft dieses Gadgets. Auch hier vermittelt der fehlende Dorn, dass die beiden Stimmen nur für ihn selbst hörbar sind. *Deadpools* eigene Aussagen sind in einer normalrunden Textblase von gelber Farbgebung mit Dorn eingekapselt. Bei der vierten Textblase handelt es sich um eine Fußnote, die sich durch Asterisk, Positionierung am unteren Rand und Großschreibung von seiner inneren rationalen Stimme unterscheiden. Weitere im Comic auftretende Protagonisten wird die für Comics typische normalrunde, schwarz-weiße Textblase mit Dorn zugewiesen. Bildliche Elemente, wie Farbgebung oder Positionierung der Textblasen, vermitteln also auch hier implizit wichtige Informationen über den Text.

Der Übersetzer muss so anhand der insgesamt fünf Textblasentypen *Deadpools* die unterschiedlichen Persönlichkeiten unterscheiden können, um ihre verschiedenen Sprachstile entsprechend umzusetzen und gegebenenfalls von Blasen anderer Charaktere differenzieren zu können. Zusätzlich muss hier in Bezug auf die Übertragung der Fußnote „* In Deadpool #9, out next month!“ Rücksprache mit dem Editor gehalten werden: Wird innerhalb eines Comic-Hefts auf eine andere Ausgabe des Bandes via ihrer Ausgabennummer verwiesen, muss geklärt werden, ob besagte Ausgabe bereits lokalisiert wurde und, falls dies zutrifft, unter welcher Betitelung. Erscheint dem gegenläufig eine in einzelne Ausgaben aufgeteilte Comic-Reihe in einem neuen Format (z. B. einem Sammelband), sind etwaige Kontextualisierungen eventuell sogar redundant und können mittels grafischer Anpassung unübersetzt entfernt werden.

Abschließend ist anzumerken, dass die Zuweisung jeglicher ästhetischen Mittel, seien sie bildlich oder textlich (Bsp.: die inneren Stimmen des geistig labilen *Deadpools*), zu ihrer Sprachfunktion hin für den Übersetzer eine teils interpretative Verständnisfrage repräsentiert, sofern die Comic-Zeichner aus künstlerischen Gründen selbst explizit keine textinternen Interpretationshilfen anbieten. Nützliche Sekundärquellen diesbezüglich sind Interviews der Autoren und sogenannte Comic-Wikis, beide via Internet problemlos abrufbar.

4.2.3 Der direkt in das Bild integrierte Text

Neben ihrer Platzierung in Blasen und Boxen ist ein geringer Anteil der Textelemente unmittelbar mit dem Bild verbunden. Hierzu zählen jedwede Art von Onomatopöien (i. d. R. Sound-Effekte, vgl. Abb. 16: „ziz“) und sogenannte Etiketten: einzelne Worte und Wortfragmente, welche bildlich nicht darstellbare Sachverhalte für den Leser verständlich machen (z. B. Beschriftungen), ferner vollständige Sätze und Satzphrasen auf Reklametafeln oder in fiktiven Zeitungen.

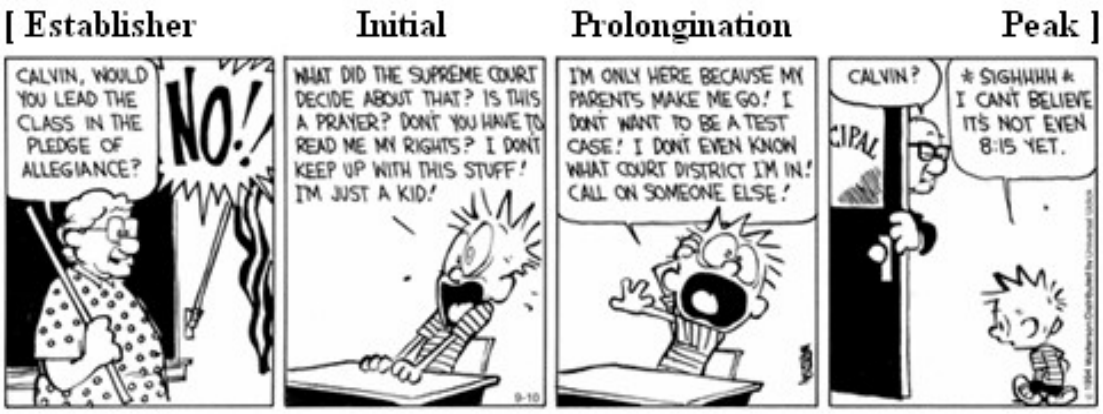

Abb. 17: *Calvin and Hobbes* Comic-Strip als Beispiel für in Bild eingebundenen Text

Erneut soll ein Comicstrip der Reihe *Calvin and Hobbes* (vgl. Abb. 17) als Beispiel dienen. Zum einen findet man Metadaten vor, die zwar ins Bild eingebaut und eventuell angepasst werden müssen, doch weder zum Bild noch zum Text in direktem Bezug stehen: im rechts unteren Rand des zweiten Panels ist das Erscheinungsdatum in amerikanischer Notationsweise, im dritten die Signatur des Comic-Autors Watterson und im vierten Panel ein klein gedruckter Copyright-Hinweis abgebildet.
Im Kontrast dazu steht die Türbeschriftung als Etikett im vierten Panel. Zwar ist kein vollständiges Wort dargestellt, aus dem bildlichen Kontext allerdings – die für Schulen typische Tafel, Zeigestab, Stuhl und Tisch, sowie die für den Leser als Lehrerin *Ms. Wormwood* und der als Schuldirektor *Mr. Spittle* bekannten Figuren – wird ersichtlich, dass es sich um das Büro des besagten Direktors handeln muss, die korrekte vollständige Beschriftung ergo „[Prin]cipal“ ist; aus einer reduktiv-kontextfreien Betrachtung hätte es sich etwa genauso gut um das Büro der Stadtgemeinde („[Muni]cipal“) handeln können. Entsprechend stellt die Frage nach der grafisch-textlichen Übersetzung des Etiketts kein wesentliches Verständnisproblem dar, insofern der Kontext bereits hinreichend durch die

Bildelemente implizit vorgegeben ist; so handelt es sich vielmehr um eine allgemeine, stilistische Frage, ob die Beschriftung, je nach Grad der Anpassung an die Zielgruppe, etwa konsequent beibehalten oder verändert werden soll (z. B.: „[Di]rektor“ für „[Prin]cipal“; wichtig ist hierbei die Beachtung der Buchstabenanzahl aus Platzgründen). Die Argumentationsweise ist hierbei, dass die oberste Priorität des Übersetzers ist, Sinn und Aussage des Textes für den Rezipienten verständlich zu machen, diese somit Vorzug vor Stilfragen genießen, wie unübersetzte Etiketten, deren Bedeutung für den Comic lediglich auf sekundärer Ebene von Relevanz ist, zudem aus dem bildlichen Kontext problemlos erschließbar ist und dessen Übersetzung, darüberhinaus, zusätzlich mit graphischem Bearbeitungsaufwand – und somit zusätzlichen Kosten – verbunden ist.
Der Übersetzer muss also auch zwischen übersetzungsspezifischen Verständnisproblemen und allgemeinen Stilproblemen differenzieren.

4.2.4 Weitere Text- und Bildelemente in Wechselbeziehung

Das erste von diversen weiteren Tropen des Comics, in welchen Bild und Text in Synthese treten, ist das Lettering, die künstlerisch-kalligrafische Übertragung des Skripttextes in das Comic, gleich ob innerhalb von Sprechblasen oder direkt im Bild. In der Regel wird dieser Aufgabenbereich bei der Produktion des Originals nicht von den Comic-Zeichnern selbst, sondern von einer speziell dafür ausgebildeten Fachkraft übernommen. Entsprechend steht dem Übersetzer in der sprachlich-textlichen Übertragung des Comics ein ebensolcher Letterer beziehungsweise Grafiker gegenüber, der sich mit der bildlichen Übersetzung befasst. Und wie der Übersetzer nicht einfach, sich bloß auf den Text reduzierend, den Comic von der Ausgangs- in die Zielsprache übersetzt, so übernimmt der Letterer nicht einfach den übersetzten Text nach demselben Stil, Font und Layout des Originals.
Präziser gesagt ist bei der übersetzerischen Tätigkeit bewusst zu berücksichtigen, inwiefern gewählte Übersetzungsstrategien Anpassungen am Bild notwendig mit sich ziehen (siehe Analyse der Abb. 13, Kapitel 4.2.1) und welcher Aufwand damit verbunden ist – vielleicht sogar aufgrund von Unmöglichkeit oder zu hohem Aufwandsgrad bezüglich der grafischen Umsetzung auf eine alternative Übersetzung zurückgegriffen werden muss –, genauso wie der Grafiker sichergeht, dass die kreativen Textänderungen des Übersetzers mit dem Bild harmonieren. Entscheidende ästhetische Elemente des Letterings sind hierbei vor allem Schriftart, Schriftgröße, Schriftschnitt (normal, fett, kursiv etc.), Groß- und Kleinschreibung oder etwa Form und Anordnung der textlich-bildlichen Sound-Effekte. Weitere bisher

erörterte Probleme der sowohl textlichen als auch bildlichen Übersetzung, die aus der Perspektive des Letterings von Interesse sind, sind zum einem in Kapitel 4.2, Abb. 12 die in Panel eins bis drei anaphorisch angereihte Wiederholung des Wortes „I“ und deren alternierenden Qualitäten in Schriftgrad und Schriftgröße, zum anderem in Kapitel 4.2.3, Abb. 17 die Etikette „[Prin]cipal“, welche bei eventueller Übersetzung aufgrund ihrer halbkreisförmigen Anordnung eine Schwierigkeit darstellen könnte. Die Kommunikation und gegenseitige Anpassung zwischen Übersetzer und Grafiker ist also essenziell: Wie viel wird von Hand nachgezeichnet? Wie viel kann mit Hilfe von moderner Desktop-Publishing-Software technisch angepasst werden? Wie steht es mit den individuellen Fähigkeiten und dem Kenntnisstand des Grafikers? Entsprechend ergeben sich Aufwand und Wahl der Übersetzungsstrategien. Insbesondere sollte bei Auftragannahme nach einer ersten Textanalyse vor dem Übersetzen bereits präventiv über jeweilige Einzelfälle Rücksprache gehalten werden.

Eng mit dem Lettering verbunden ist das Konzept von Piktogrammen in Comics, durch welche textliche Elemente mit grafischen Äquivalenten substituiert werden. So wird etwa Liebe visuell durch ein Herz und das von einem Charakter gesungene Lied durch Musiknoten innerhalb der Sprechblasen repräsentiert. Einzigartig für das Comic-Genre ist die Bildsubstitution von Obszönitäten und Fluchwörtern (vgl. Abb. 18): Mort Walker prägte in seinen Abhandlungen, wie *Backstage At The Strips* (2000), hierfür die Begriffe *jarns* (runde und/oder eckige Symbole), *quimps* (astronomische Symbole) und *nittles* (Sterne jeglicher Art), sowie *grawlixes* (Kritzeleien). Werden nur einzelne Worte innerhalb eines Satzes mit Bildern ersetzt, beugen diese sich der Syntax des Satzes. Dem gleichwertig sind typografische Äquivalente wie beispielsweise ‚@#$%&! [sic]‘.

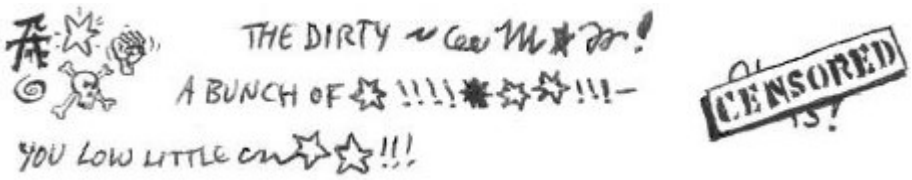

Abb. 18: Sog. *Maladicta* aus diversen Comics

Aus Perspektive des Comic-Übersetzers spannen sich hierbei neue kreative Möglichkeiten auf, insofern sich Worte und Sätze nun auch mit Piktogrammen übersetzen lassen und umgekehrt. Diese Übersetzungsstrategie ist vor allem für *Maladicta* (Comic-Fluchwörter; lat. *malus dictum* für ‚böses Wort‘) geeignet – analog kann zum Beispiel das im Comicstrip

Kapitel 4.2, Abb. 12 verwendete *Maladictum* „Rats.“ mit einem *grawlix* oder *quimp* ausgewechselt werden. Erneut handelt es sich hierbei um eine Stilfrage zwischen Original kontra Übersetzung.

Weitere für Comics spezifische Ikonografie-Elemente stellen Gesichtsausdrücke dar, insbesondere mit Fokus auf Auge, Nase und Mund. Im Falle des Auges stehen so etwa Dollarzeichen für Gewinn versprechende Situationen, Spiralaugen und x-förmige Augen für Bewusstlosigkeit oder Tod. Primär dienen diese folglich der näheren Charakterisierung einer Comic-Figur und dessen jeweiligen Gefühlszustand. Um einen humoristischen Effekt zu erzielen, werden diese Elemente auch zusätzlich durch unrealistische Übertreibung verstärkt: so springen in Schrecksituationen die Augäpfel aus den Augenhöhlen oder bei sexueller Erregung schießen Blutfontänen aus der Nase.
Um Widersprüche zwischen der bildlichen Ebene und der textlichen Übersetzung zu vermeiden, ergibt sich parallel für den Übersetzer zu einem die Aufgabe der künstlerischen Interpretation besagter Mittel und des Weiteren die vermittelten emotionalen Konnotationen entsprechend in den Zieltext einfließen zu lassen, vor allem bei stilistischen Übertreibungen.

Selbiges trifft ebenfalls auf die Farbgebung des Comics zu. Neben den rein künstlerisch-ästhetischen Aspekten, wie das klassische Schwarz-Weiß der Textblasen in Farb-Comics, welches den Text zur besseren Lesbarkeit von den bunten Bildern abgrenzen soll, verwendet der Comic-Zeichner bewusst Farbsymbolik: von der Schamesröte bei Erregung und dem Giftgrün bei Übelkeit in den Gesichtern der Comic-Figuren bis zur Rotfärbung von gezagten Sprechblasen bei Wutausbrüchen. Auch können Farben einzigartige Funktionen zugewiesen werden (vgl. Kapitel 4.2.2, Abb. 16: Abgrenzung *Deadpools* Stimmen via Farbe).

4.2.5 Die Makro- und Mikrostruktur des Comics

Zusammenfassend haben sich die vier Unterkapitel mit den mannigfaltigen Bild- und Textelementen befasst: Panels, Textblasen, in das Bild eingebundener Text (Onomatopöien, Etiketten etc.), sowie Lettering, Ikonografie (vor allem visuelle Sprache, wie Piktogramme) und Farbgebung. Neben dem Hinweis auf ihre Relevanz für die grafische Anpassung, lag der Fokus hierbei primär auf der wechselseitigen Beziehungsstruktur und ihrer übersetzerischen Funktion. Ziel ist es im Folgenden, diese Beziehungselemente nun systematisch zu fassen,

indem besagte Problemkonstellation auf bereits etablierte Theorien zu Struktur von Bild und Text zurückgeführt wird.

Um zunächst eine Comic-Ausgabe in ihrer Gesamtstruktur zu fassen, kann die in allen Bereichen der Linguistik vielfach aufgegriffene Theorie der Intertextualität von Gérard Genette spezifisch auf Comics angewandt werden. Die Theorie unterscheidet zwischen dem *Basistext*, also dem eigentlichen Text an sich, gegenüber dem *Paratext*, welcher lediglich Zusatzinformationen zum Text bietet. Zum einen setzt sich der Paratext so aus dem materiell unmittelbar mit dem Basistext verknüpften *Peritext* zusammen: der Name der Autoren, Titel und Überschriften, Vor- und Nachwort, Einleitungen oder etwa Illustrationen. Textmaterial, das nicht direkt mit dem Basistext verknüpft ist, zählt andererseits zum *Epitext* (Bsp. Interviews der Autoren). Eine dritte Klasse von Text, neben Basis- und Paratext, ist der *Metatext*, die Summe aller Textstücke, die nicht vom Autor beziehungsweise den Autoren selbst stammen, aber sich auf den Text beziehen.
Der Basistext in und außerhalb von Textblasen eines Comics (hier weitergefasst auch die Bildebene, als visuelle Sprache, mit einbeziehend) entspricht der sich aus Panels zusammensetzenden Geschichte. Je nach Publikationsformat enthält der Peritext die verschiedensten Elemente: bei traditionellen Comic-Ausgaben in Taschenbuch oder Sammelband beispielsweise namhaft das Cover und die Credits, sowie die Vorschau für die nächsten Ausgaben; Comic-Strips in Zeitungen enthalten meist nur die Autorensignatur; der moderne Web-Comic ist in eine eigens für den Comic eingerichtete Website eingebettet. Der konkrete Übersetzungsauftrag beschränkt sich meist auf den Basistext inklusive seinem Cover, andere etwaige Paratexte werden in der Regel vom Publisher speziell neu entworfen. Zur sekundären Informationsbeschaffung ist für den Übersetzer vor allem der Metatext in Form von Internet-Wikis zu Comics von großem Nutzen.

Die Perspektive soll nun von der Linguistik spezifischer auf die allgemeinen Übersetzungswissenschaften gerichtet werden. So überträgt Heidrun Gerzymisch-Arbogast (*Übersetzungswissenschaftliches Propädeutikum*, 1994) das linguistische Begriffspaar *Mikrostruktur*, zuvor hier als semantisch kleinstmöglich sinnvolle Einheit bezeichnet, und *Makrostruktur*, das gesamttextliche Bedeutungssystem, um den Basistext näher einzuteilen. Auf mikrostruktureller Ebene plädiert die Übersetzungswissenschaftlerin für die Übersetzung Satz-für-Satz, statt etwa Wort-für-Wort. Dies lässt sich aufgrund der beschränkten strukturellen Analogie zwischen Text und Bild allerdings nicht konsistent auf das Comic

übertragen, wie aus der exemplarischen Argumentationsstruktur vorheriger Kapitel hervorgeht. Viel mehr ist die kleinste semantische Einheit das einzelne Panel, welches Text innerhalb und außerhalb von Textblasen, Lettering, Ikonografie und Farbgebung des jeweiligen Panels miteinschließt (vgl. Kapitel 4.2.2 - 4.2.4): ergo eine Übersetzung von Panel-für-Panel. Die makrostrukturelle Ebene hingegen ist nach einem semantischen Atomismus nicht einfach auf die Summe aller Panels reduzibel, sondern entsprechend nach der narrativen Struktur Neil Cohns Visual Language Theory gliederbar (*Establisher*, *Initial*, *Peak*, *Release*, *Prolongination*). Gerzymisch verbindet die Dichotomie von Mikro- und Makrostruktur zudem mit diversen linguistischen Schlüsselbegriffen, wie Äquivalenz, Isotopie oder Thema-Rhema-Gliederung, die im Rahmen dieser Arbeit lediglich an geeigneten Stellen exemplifiziert werden können.

Nach Einteilung der Gesamtstruktur (Basis-, Para- und Metatext) und der darauf aufbauenden Einteilung des Basistexts (Makro- und Mikrostruktur), soll abschließend erneut auf den mikrostrukturellen Zusammenhang zwischen Text und Bild nach Neil Cohn rekurriert werden. In seinem Essay *Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image* (2013) differenziert er diesbezüglich vier Relationstypen (vgl. Abb. 19):

1. *Inhärent* (engl. ‚inherent'): Beziehungen, in welchen Text und Bild Anteil an der Struktur des jeweils anderen nehmen (Bsp.: Text durch Piktogramme ersetzt oder umgekehrt).

2. *Emergent* (engl. ‚emergent'): Beziehungen, in welchen Text und Bild direkt miteinander verknüpft sind (z. B.: gewöhnliche Textblasen, wobei gemäß vorheriger Kapitel der *Dorn* den textlichen *Träger* mit dem bildlichen *Stamm* verbindet).

3. *Angrenzend* (engl. ‚adjoined'): Beziehungen, in welchen Text und Bild ineinander integriert, allerdings nur indirekt miteinander verknüpft sind, beispielsweise narrative Einführungen in die Comic-Handlung (Bsp.: Zeit und Ort) durch einen neutralen, allwissenden Erzähler.

4. *Unabhängig* (engl. ‚independent'): Beziehungen, in welchen Text und Bild völlig voneinander getrennt sind. Cohn nennt als Beispiel akademische Texte, die lediglich über Comics schreiben und so nur durch Text auf Bilder verweisen.

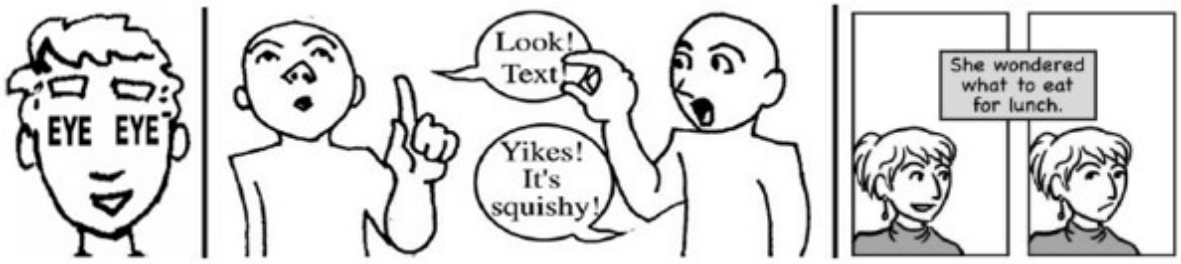

Abb. 19: Bild-Text-Struktur nach Neil Cohn – *inhärent*, *emergent*, *angrenzend* (von l. nach r.)

Aus übersetzerischer Perspektive heißt dies, dass für *inhärente* Elemente unbedingt die Absprache mit dem verantwortlichen Grafiker der Comic-Lokalisierung notwendig ist. *Emergente* Textelemente beziehen sich auf eine bestimmte Comic-Figur und dem analog müssen die individuellen Charakterzüge der Figur berücksichtigt werden. Eventuell bilden so weitere bildliche Elemente, wie Form der Textblase oder Gesichtsausdruck etc., weitere für die Übersetzung relevante Details zum Kontext. *Angrenzende* Struktureinheiten können in der Regel ohne Berücksichtigung der Bildebene übersetzt werden. *Unabhängige* Elemente sind nicht Gegenstand einer Übersetzung.
Ergo sind besonders *inhärente* und *emergente* Elemente für die Comic-Übersetzung problematisch und werden dementsprechend in folgenden Kapiteln näher betrachtet.

4.3 Das flächenrestriktive Übersetzen

Auf den Themenbereich Platzmangel in Bezug auf die Übersetzung der Comic-Panels, der schon in vorhergehenden Kapiteln in den Beispielanalysen tangiert wurde (vgl. Kapitel 4.2.1 und 4.2.3), soll an dieser Stelle explizit rekurriert werden. In den multimedialen Übersetzungswissenschaften spricht man in diesem Zusammenhang von *flächenrestriktiver Übersetzung*, insofern der dem Text zur Verfügung stehende Platz durch die Textblasen eingegrenzt oder im Falle von *inhärenten* Elementen (direkt in das Bild integrierte Schrift) unmittelbar beschränkt ist. Präsent ist diese Problematik vergleichsweise ebenso in der Übersetzung von Videomaterial via Untertiteln. Erneut steht im Problemmittelpunkt das Verhältnis von der textlichen Comic-Lokalisierung durch den Übersetzer und der bildlichen Anpassung durch einen Grafiker. Entweder reduziert sich der Übersetzer in seiner Strategie darauf, den Zieltext in seiner Länge dem Ausgangstext anzupassen (ergo flächenrestriktiv), oder es entsteht, trotz der Möglichkeit des effizienten Einsatzes von Computertechnik, ein Mehraufwand im Rahmen der grafischen Bildbearbeitung und somit auch zunehmende

Kosten.

Die flächenrestriktive Übersetzungsmethode zeichnet sich dementsprechend dadurch aus, dass versucht wird, ungefähr dieselbe Anzahl von Zeichen im Zieltext wie im Ausgangstext beizubehalten. Somit kommt es im Verhältnis von Sprachen – wie beispielsweise im Vergleich deutsche Lexeme mehr Buchstaben besitzen als ihre englischen Äquivalente – in der Regel zu einer Verminderung der Sprachvarietät und übersetzerischen Möglichkeiten. Die Kunst der flächenrestriktiven Übersetzung besteht danach darin, auf kreative Weise nach einem Maximierungsprinzip das Beste aus besagten Limitierungen herauszuholen.
Im grafischen Bereich kann beim Einfügen des übersetzten Zieltextes die Schriftgröße auf Kosten eventueller Lesbarkeit verkleinert werden, um somit mehr Spielraum für die Übersetzung zu gewähren. Muss die Textblase vergrößert werden, wird eine größere Blase von selber Form grafisch erstellt und einfach über der ursprünglichen platziert – was je nach Komplexität der Textblasenform mit verhältnismäßig hohem Aufwand verbunden ist. Zusätzlich kollidiert diese Art bildlicher Anpassungen mit der künstlerisch-ästhetischen Qualität und dem Gesamteindruck einer Comic-Seite, das heißt die Menge an weißer Fläche nimmt durch Vergrößerung von Textblasen zu und überlagert zudem das bunte Bild und somit etwa auch wichtige im Bild dargestellte Elemente. Comics im klassischen Schwarz-Weiß-Stil sind demzufolge auch einfacher zu überarbeiten.

Praktische Beispiele für den hohen Aufwand in der textlich-grafischen Comic-Lokalisierung sind das Cover und die Liste der Mitwirkenden (vgl. Abb. 20). Im unteren Bereich des abgebildeten Beispiels müssen so etwa zusätzlich zum Entfernen, Übersetzen und Einfügen des Texts, die im Original überschriebenen Kreislinien in passendem Farbton nachgezeichnet werden. Titel dieser *Deadpool*-Ausgabe ist „Magnum Opus“, der lateinische Terminus für Meisterwerk. Der Untertitel „Part 1: All your base are belong to us [sic]“ ist eine popkulturelle Anspielung in gebrochenem Englisch (Gegenstand des nächsten Kapitels 4.4). Sollen Titel oder Untertitel eines Comics angepasst werden, muss zunächst der von der Schrift überschriebene Bildteil und das Lettering (Schriftart, Größe, Farbe etc.) rekonstruiert werden, entweder von Hand oder via Computer. Anschließend kann der übersetzte Text eingefügt werden.

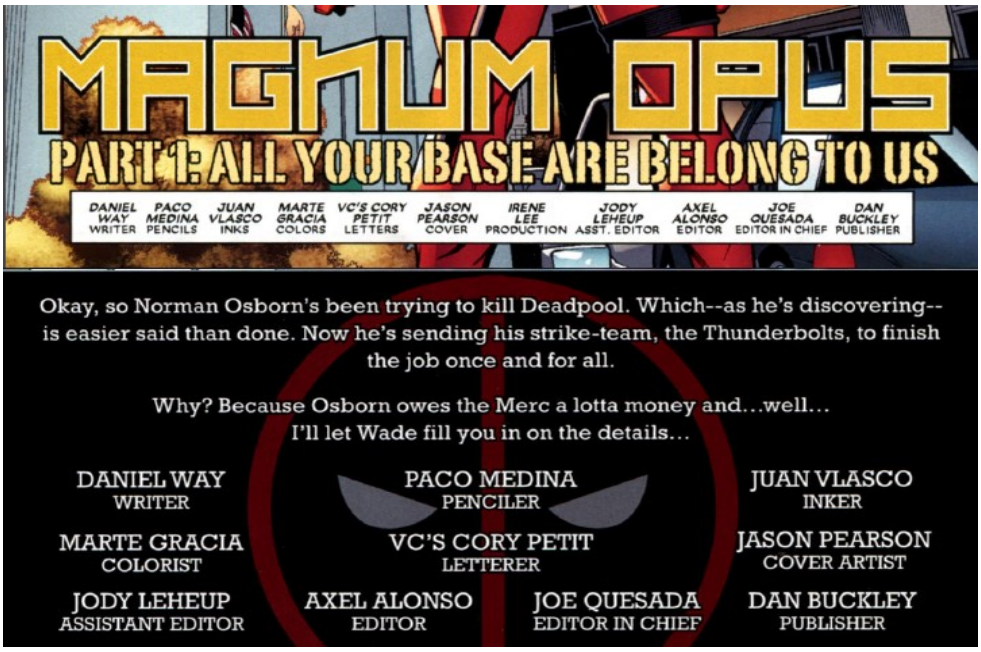

Abb. 20: Ausschnitt von Cover (o.) und Credits (u.) einer *Deadpool*-Ausgabe

In der Praxis der Comic-Lokalisierung wird standardmäßig der Weg des geringsten Widerstandes bevorzugt, also auf translatorischer Seite das Berücksichtigen des Platzes und entsprechende Reduktion bei der Übersetzung, auf grafischer Seite wird unter Umständen die Verkleinerung der Schriftgröße als effizienteste und kostengünstigste Möglichkeit bevorzugt. Einen Sonderfall stellt der ins Bild eingebundene Text dar (*inhärente* Elemente), dessen grafische Anpassung sich im Vergleich zu Textblasen umso schwieriger gestaltet. Aus historischer Perspektive hat sich deshalb, da die bildlichen Bearbeitungsmethoden schlichtweg noch nicht ausgereift genug waren und oft von Hand erledigt werden mussten, bis heute die Tradition gehalten, diese Art von Text – selbst in an Kinder gerichtete Comics – einfach zu übernehmen (im Bereich der Übersetzungsstrategie also eine *Repetitio*). Auf diese Art haben sich etwa Onomatopöien, wie die klassische Anglizismen „Boom“ oder „Peng“, in deutschen Comic-Übersetzungen und darüber hinaus im allgemeinen Sprachgebrauch etabliert. Wie aus der Erörterung eines diesbezüglich möglichen Übersetzungsbeispiels (vgl. Kapitel 4.2.3, Abb. 17) hervorging, ist hier die Handlungsrelevanz von essenzieller Bedeutung: ist der eingebundene Text für das fortlaufende Verständnis wichtig muss er (inkl. grafischer Anpassung) übersetzt werden, ist er aber handlungsirrelevant handelt es sich, wie in diesem Kapitel erörtert, um eine Wechselfrage zwischen ökonomischen Aspekten für den Publisher (dominierender Faktor der Kostenminimierung), Grafik (Aufwand und technische Umsetzbarkeit) und Stil der Übersetzung.

4.4 Die Kulturspezifika zwischen Text und Bild

Seit Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts gewinnt der Kultur-Begriff, nicht zuletzt durch die stets fortschreitende Globalisierung und Multikulturalität, auch in wissenschaftlichen Disziplinen immer mehr an Bedeutung, sei es in Philosophie, Anthropologie oder Soziologie. Analog hält Kultur unter dem Prinzip „Kultur als Text“ oder „kulturelle Wende“ Einzug in die Übersetzungswissenschaften. Begriffe die mitunter von Bassnett und Lefevere durch ihre Essay-Sammlung *Translation, History and Culture* (1990) geprägt und popularisiert wurden. So ist die kulturelle Übersetzungstheorie – neben der funktionsbezogenen, der Diskurs-, Register-, und Systemtheorie – mittlerweile zur translatorischen Haupttheorie avanciert. Kultur auf Textebene umfasst im weitesten Sinne Bezüge auf aktuelle Geschehnisse der Weltpolitik, Terminologie aus Wissenschaftsfächern, Phrasen und Modewörter aus der Popkultur und Ähnliches. So dient das Comic als Kunst- und Kulturprodukt seinen Autoren umso mehr, ob bewusst oder unterbewusst, auch als Artikulationsfläche individueller Weltansichten und Meinungen zu Weltgeschehnissen. Allerdings erhält auch hier wieder die Thematik durch das Medium Comic eine bildliche Dimension: der Handlungsort eines amerikanischen Superhelden-Comics zum Beispiel spielt so sehr oft in US-Großstädten, wie New York, oder berühmte Persönlichkeiten aus der realen Welt, die in den fiktiven Comic-Welten auftreten, sind bildlich nur anhand ihrer markanten äußerlichen Merkmalen wiederzuerkennen.

Die Übersetzungsoptionen reichen auch für ein bestimmtes Kulturspezifikum wieder von der konsistenten Übernahme bis zur Abänderung oder ganzheitlichen Löschung. Determinierende Auswahlkriterien sind nur unter der Berücksichtigung der Zielkultur möglich: Wie steht es mit dem Aktualitätsbezugs zu etwaigen weltpolitischen Ereignissen, der durch die zeitversetzte Übersetzung gegenüber dem Original oft verloren geht? Sind die Anspielungen aus Wissenschaft und Popkultur angesichts des Wissens- und Interessenbereichs der Rezipienten ersichtlich? So muss der Comic-Übersetzer auch aktiv die Position eines Kulturexperten einnehmen können.
Spezifischer kommt für die Comic-Lokalisierung erschwerend hinzu, dass der Übersetzer nicht so frei mit den Kulturspezifika des Comics wie im Falle von rein textlichem Ausgangsmaterial verfügen kann. Die Abstimmung von Text auf Bild ist auch hier wieder für die textlich-bildliche Gesamtkohärenz und Kohäsion notwendig. Zudem erschwert der

flächenrestriktive Aspekt den Umgang mit Kulturspezifika.

Als Beispiel soll die Handlung des *Calvin and Hobbes* Comic-Strips Abb. 17 aus Kapitel 4.2.3 zur kulturellen Betrachtung hinzugezogen werden. Der Strip parodiert die in US-Medien selbst heute noch vielfach geführte Debatte über die Verpflichtung zum amerikanischen Treueschwur (engl. ‚Pledge of Allegiance') an öffentlichen Institutionen. Neben dem Hauptcharakter *Calvin* treten Lehrerin und Rektor auf. Auf Bildebene, die im minimalistischen Stil gehalten wurde, wird durch die kulturelle Prägung des Lesers der Zeigestab, Tafel und Schulbank mit dem Klassenzimmer als Setting des Strips assoziiert – ohne explizite Texthinweise –, spezifischer handelt es sich aufgrund der angedeuteten US-Flagge im ersten Panel um eine US-amerikanische Schule. Die gezackte Form der Sprechblase und die hysterischen Gesichtsausdrücke in textlicher Kombination mit den Ausrufesätzen verstärken die humoristisch überspitze Antwort *Calvins* auf die Aufforderung zum Treueschwur, die letztlich mit einem zeitlich-räumlichen Sprung zur Pointe in Panel 4 überleitet: *Calvin* wird, sogar noch vor Schulbeginn, zur Strafe zum Schuldirektor geschickt. Hier zeigt sich, wie die gesamte Bild-Text-Komposition auf einen Witz zu einem kulturspezifischen Phänomen hin ausgerichtet ist und so zur kritischen Reflexion zu diesem Thema anregen soll. Eine *Deletio* bzw. das Entfernen des Spezifikums, um das sich der gesamte Handlungskern dreht, ist also in der Übersetzung ausgeschlossen; jegliche Anpassung an deutsche Kulturentsprechungen, wie das obligatorische Morgengebet an manchen Grundschulen, ist aufgrund der US-Flagge als Bildelement und der Intention des Comic-Autors, nämlich den Pledge of Allegiance auf künstlerisch-humoristische Weise zum Gegenstand eines Diskurses zu machen, ebenfalls vermessen. Ultimativ ist die Frage einer schlichten Übernahme oder die Hinzufügung von Zusatzinformation durch Paratext, wie eine den US-Treueschwur erläuternde Fußnote, ergo abhängig von der Zielkultur der Rezipienten und dem Voraussetzen von nötigem Hintergrundwissen. Interessant ist in diesem Zusammenhang die Entwicklung, dass Autoren von Web-Comics oftmals selbst direkt zu den jeweiligen Comic-Episoden als festen Bestandteil Kommentare hinzufügen, welche aktuelle Bezüge zu Geschehnissen herstellen oder Deutungshinweise zu kulturellen Anspielungen und Witze bieten; eine Übersetzung kann sich also auch zur Entschärfung kultureller Besonderheiten etc. dem Vor- und Nachwort, Fußnoten oder den Autorenanmerkungen bedienen.

Systematisch zusammengefasst heißt dies, dass im Falle von Kulturspezifika, welche rein

textlich – somit also nur indirekt mit dem Bild verbunden sind (*angrenzend*) – und handlungsirrelevant sind, frei von den eingeführten Übersetzungsstrategien gewählt werden kann. *Emergente*, handlungsirrelevante Spezifika sind auf textlicher Ebene zu übernehmen und/oder zu modifizieren, um die Kohärenz zum Bild zu bewahren – und da ansonsten eine grafische Anpassung zwingend notwendig ist. *Emergente*, handlungsrelevante Spezifika erfordern die Berücksichtigung der Zielgruppe und deren Kultur, entsprechend sind eventuelle textimmanente oder paratextliche Zusatzdaten hinzuzufügen, um ein Kulturphänomen zu erläutern.

4.5 Die Referenzialität von Comic-Reihen zueinander

Unter Referenzialität versteht man, in enger Verbindung mit dem bereits eingeführten Begriff der Intertextualität in Comics, die verschiedenen Arten, nach welchem ein Text Bezüge zu anderen Texten und weiteren Kulturprodukten herstellt. Zwar gilt die Übertragung dieser Beziehungstypen in die Zielsprache als ein allgemeines Problem in Übersetzungen, es erhält allerdings in Comics noch zusätzlich eine künstlerische Dimension, insofern die kulturellen Bezüge zum einen oft als Parodien oder Anspielungen, zum anderen durch Zusammenspiel von Bild und Text realisiert werden. Dies beschränkt sich nicht nur auf Popkultur und Medien, sondern aufgrund der weitreichenden Comic-Tradition entsprechend auf die Referenzialität zwischen verschiedenen Comic-Serien untereinander. *Marvel Comics* hat so beispielsweise eine eigene fiktionale „Welt“ bzw. „Universum“ entworfen, in welchem die Handlung aller einzelnen Comic-Titel – von *Spiderman* bis *Thor* – stattfinden, sich aufeinander referenziell beziehen und sich diese Kontinuität so auch auf textlicher Ebene in Form von Anspielungen wiederspiegelt. Die Wege über die Referenzen aufgebaut werden können, reichen von literarischen Epigrafen bis zu Charakternamen, Handlungsschauplätzen und Titelwahl.

Wie bei den Kulturspezifika lässt sich die Problemkonstellation der Übersetzung von Parodie und Anspielung in Comics in drei Bestandteile untergliedern. Zunächst muss eine Referenz überhaupt als eine solche erkannt werden. Entsprechend ergibt sich unter diesem Aspekt der Anspruch an den Übersetzer, als Kulturexperte mit Hintergrundwissen über die eigentliche Comic-Geschichte tätig zu werden. Zweitens ist eine unter Umständen mit hohem Zeitaufwand verbundene Recherche notwendig, um den Ursprung einer Referenz zu

ermitteln. Schließlich steht die geeignete Übersetzung aus, um die Parodie oder Anspielung für den Rezipienten des Zieltextes auch als eine solche erkenntlich und verständlich zu machen. Hier greifen erneut die erörterten Argumentationsstrukturen, nach welchen Referenzen kommentarlos übersetzt, textimmanent oder etwa via Fußnoten erklärt, ersetzt oder gar weggelassen werden, je nach Grad der Handlungsrelevanz, translatorischer Stilausrichtung, Differenz der Ausgangs- und Zielkultur, sowie dem Aufwand der grafischen Anpassung bei Zusammenwirken von Text und Bild und Berücksichtigung zusätzlicher Kosten.

Als ein konkretes Beispiel aus dem bereits erwähnten Marvel Universum soll eine humoristische Hommage an den Superheld *Spiderman* aus einer Ausgabe der *Deadpool*-Reihe gelten (vgl. Abb. 21).

Abb. 21: Anspielung im *Deadpool*-Comic (l.) auf die „Spinnensinne“ von *Spiderman* (r.)

Zunächst gilt es besagte Anspielung im linken Bild (Abb. 21) überhaupt als solche zu erkennen. Im Hintergrund der Bildebene ist eine schwarze Silhouette mit langem Haar zu vernehmen, welche Superheld *Deadpool* aus der Ferne zu beobachten scheint. *Deadpool* wiederum spürt diesen Blick im Nacken, wie mit einem skeptischen Blick und Zusammenkneifen des linken Auges zum Ausdruck gebracht wird. Textlich äußert sich seine Reaktion in der Sprechblase im unteren Bildbereich „Shhh. My common sense is tingling.“, gefolgt vom Gedanken „...I'm being watched...“. Dass es sich hierbei um eine humoristische Anspielung handeln muss, wird, zusätzlich zum Fettdruck, besonders durch die Banalität und

Redundanz im Aussagegehalt „[...] My common sense is tingling.“, zu Deutsch etwa „mein gesunder Menschenverstand meldet sich“, betont.
Im Englischen können Comic-Fans somit intuitiv den witzigen Bezug zu *Spidermans* oft verwendeter Phrase „My spider-sense is tingling“ herstellen. Sein „Spinnensinn“ kommt einer Art übernatürlichem, sechsten Sinn gleich, welcher ihn Gefahren unmittelbar wittern lässt. Die Phrase selbst hat eine lange Entwicklungsgeschichte, von „danger sense“, „spider instincts“ bis zum Aufkommen des ikonischen Verbs „tingle“ – selbst die Schreibweisen alternieren zwischen „spider sense“ und „spider-sense“, zeitweise sogar im Plural „spider senses“[15]. In der offiziellen deutschen Übersetzung durch Panini lautet die Phrase entsprechend „Mein Spinnensinn meldet sich“. Um dies nachzuvollziehen, muss der Übersetzer folglich über ein allgemeines Hintergrundwissen bezüglich des Marvel Comic-Universums verfügen und gegebenenfalls mit Recherchearbeit rechnen.
Der erste Schritt für die Übersetzung dieser Referenz ist deren Kategorisierung gemäß der bereits ausgearbeiteten Argumentation: Da für den Leser die Situation auch ohne die *Spiderman*-Anspielung einfach verständlich ist, handelt es sich um ein handlungsirrelevantes Übersetzungsproblem, also eine Stilfrage. Der zu übersetzende Text steht zudem nur indirekt mit der Bildebene in Beziehung und so kommt dem Übersetzer in der Auswahl seines Vorgehens in dieser Hinsicht auch stilistische Freiheit zu. Gemäß der Forderung nach (Wirkungs-)Äquivalenz zwischen Original und Übersetzung soll die Comic-Passage dieselbe amüsante Wirkung erzielen und Bezug zu *Spiderman* herstellen.
Der Konfliktpunkt in dieser Stilfrage besteht nun darin, dass in der zuvor vorgeschlagenen Übersetzung „mein gesunder Menschenverstand meldet sich“ nicht das Wort „Sinn“ enthalten ist, konträr zur Englischen 1:1-Relation zwischen „common sense“ und „spider sense“. Auch ist die offizielle deutsche Übersetzung defizitär, insofern das ikonische und humoristisch konnotierte „tingle“ mit einem schlichten „melden“ übersetzt wurde. Besagter Übersetzungsvorschlag erzielt zwar an und für sich dank seiner Banalität einen witzigen Effekt, die Referenz zu *Spiderman* bleibt allerdings für den deutschen Leser unersichtlich. Jegliche textimmanente oder paratextliche Erklärung des Witzes würde dessen humoristische Wirkung abschwächen oder gar ganz neutralisieren. Soll die Referenz dennoch erzwungen werden, stellt eine Alternative den Wechsel von der indirekt implizierten Anspielung zu einem direkten Bezug dar: „Mein Spinnensi-, ähm, mein gesunder Menschenverstand meldet sich“ –

[15] Zu der Evolution von *Spidermans* ikonischer Phrase siehe folgenden Artikel: Cronin, Brian. 15. April 2012. *When We First Met – The First Time Spider- Man's Spider-Sense Tingled!*. Web: http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/04/15/when-we-first-met-the-first- time-spider-mans-spider-sense-tingled/ [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

eine Übersetzungsvariante, die wiederum aufgrund von Platzmangel grafische Anpassung erfordert.
Hier wird erneut die Ähnlichkeit der translatorischen Problemstrukturen von Kulturspezifika und Referenzialität in der für Comics spezifischen Übersetzung, sowie in allgemeinen Übersetzungen klar.

4.6 Die Namensschöpfung in Comics

Als weiteres Element der Intertextualität sind auch die in Comics verwendeten Namen und Begriffe eng mit Kultur und Referenzialität verknüpft. Je nachdem, ob ein direkter oder durch kreative Anspielung indirekt hergestellter Realitätsbezug besteht oder es sich bei einem Namen gegebenenfalls sogar um eine unabhängige Eigenkreation der Comic-Autoren handelt, äußert dies sich auf der Textebene als Eigenname, Spitzname oder Neologismus.
Ausschlaggebend ist besonders die mit den Namen verbundene Funktionalität: soll er einen humoristischen Effekt beim Leser evozieren, charakterisierend für eine Comic-Figur sein, auf ein Ding oder Ort anspielen, eine metaphorische Ebene aufspannen oder ganz einfach einen konnotativen oder kulturellen Eindruck vermitteln? Während die Übersetzung von Eigen- und Spitznamen an Funktion und semantischen Inhalt der Benennungen des Zieltexts gebunden ist, erfolgt die Übertragung von Neuschöpfungen oft unabhängig von Pragmatik, Semantik und Funktionalität.
Neben bereits eingeführten Faktoren, wie Kultur und Handlungsrelevanz, tritt primär die Frequenz des Namens im nachfolgenden (und eventuell im vorherigen) Verlauf der zu übersetzenden Comic-Ausgabe und der gesamten Comic-Serie in den Vordergrund. Wird ein neuer Name oder Begriff eingeführt, sollte er als solcher konsistent beibehalten werden. Im Umkehrschluss heißt dies entsprechend, dass bereits etablierte Begriffe ebenso beibehalten werden – was wiederum den Anspruch auf den Übersetzer überträgt, Kenntnis über die im Comic verwendeten Begrifflichkeiten zu besitzen. Zwei weitere Gesichtspunkte sind die Notwendigkeit der Anpassung an die Typografie der Zielsprache, sowie die Schwierigkeit Äquivalente für die ausgangstextlichen Spitznamen und Neologismen in der Zielkultur zu finden.

Ein Beispiel für die Ausmaße, die ein bereits etabliertes Repertoire an Ortsnamen und Begriffe etc. in Comics annehmen kann, ist „Gotham City“, der Hauptschauplatz der *DC Comics* (vgl. Abb. 22; die Legende zählt insgesamt 55 verschiedene Orte, die jeweils ihre

entsprechende Übersetzung besitzen). Gotham City ist ein Spitzname der US-Großstadt New York, welcher in der offiziellen Übersetzung durch Panini beibehalten wurde; so auch orientiert sich die Stadt in Aufbau und Ortsnamen an ihrem Vorbild. Über die Jahrzehnte (seit 1941) an Comic-Veröffentlichungen (und zusätzlichen Publikationen in anderen Medien, wie Film und Fernsehen) wurden viele Ortschaften und Gebiete aus dem realen NY allerdings nicht nur direkt übernommen, sondern auch durch Verwendung von Spitznamen abgeändert oder neue Plätze erdacht – jeweils mit ihrer eigenen, bereits etablierten Übersetzung.

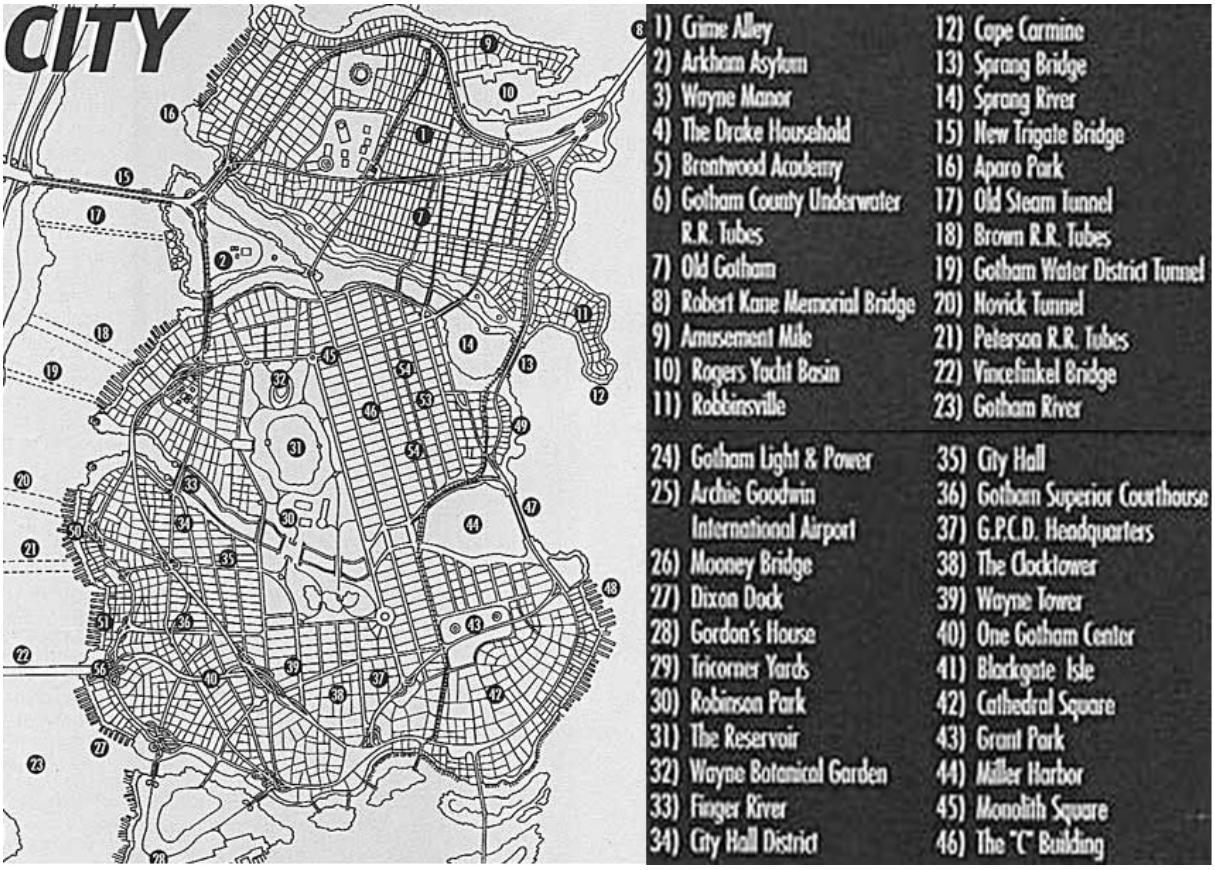

Abb. 22: Engl. Kartenausschnitt des (teilweise) fiktiven Handlungsorts der *DC-Comics*

Neben den etablierten Namen in Comics mit eventuellem Realitätsbezug, den es im Zieltext unter Umständen zu rekonstruieren gilt, ist ein gleichrangiger Problembereich die sprachliche Anpassung der Namen. Als Exemplifikation soll hierzu die 74. Ausgabe mit dem Titel „Pokémon Philosophy“ der *Existential Comics* Reihe gelten, die, wie für Web-Comics typisch, in Form von Comic-Strips wöchentlich kostenfrei im Internet abrufbar ist. Hauptgegenstand ist die humoristische Gegenüberstellung der berühmtesten Philosophen der letzten zweitausend Jahre in fiktiven Dialogen und Reflexionen über Leben und Welt. So soll sich philosophisches Gedankengut und Comic-Humor wechselseitig befruchten.

In zuvor genannter Ausgabe (vgl. Abb. 23) geht es um die Philosophie des deutschen Idealisten GWF Hegel, seinem indirekten Schüler Karl Marx und den Analytiker Bertrand Russell. Hintergrund des Strips ist die Kritik Russells, Avantgarde der analytischen Sprachphilosophie, an Hegel, der sich – so die Anschuldigungen Russells – stets bewusst in schleierhafter Sprache artikulierte, um nicht vorhandene Kompetenz und Tiefsinnigkeit vorzutäuschen. Diese Auseinandersetzung wird nun durch die Comic-Autoren in die fiktive Welt der international erfolgreichen Videospiel-Reihe Pokémon übertragen, in welchem der Spieler Fantasiewesen (sog. *Pokémon*: engl. ‚Poketmonster', zu Deutsch etwa ‚Taschenmonster') gegeneinander kämpfen lässt. So auch werden die besonderen äußeren Merkmale der drei Philosophen nun auf drei *Pokémon* übertragen und ihre Namen mit denen der fiktiven Kreaturen zu Neologismen kombiniert: „Hegelypuff" (Kombination aus den Namen Hegel und Jigglypuff), „Marxizard" (aus Marx und Charizard) und „Russellsaur" (aus Russell und Bulbasaur).

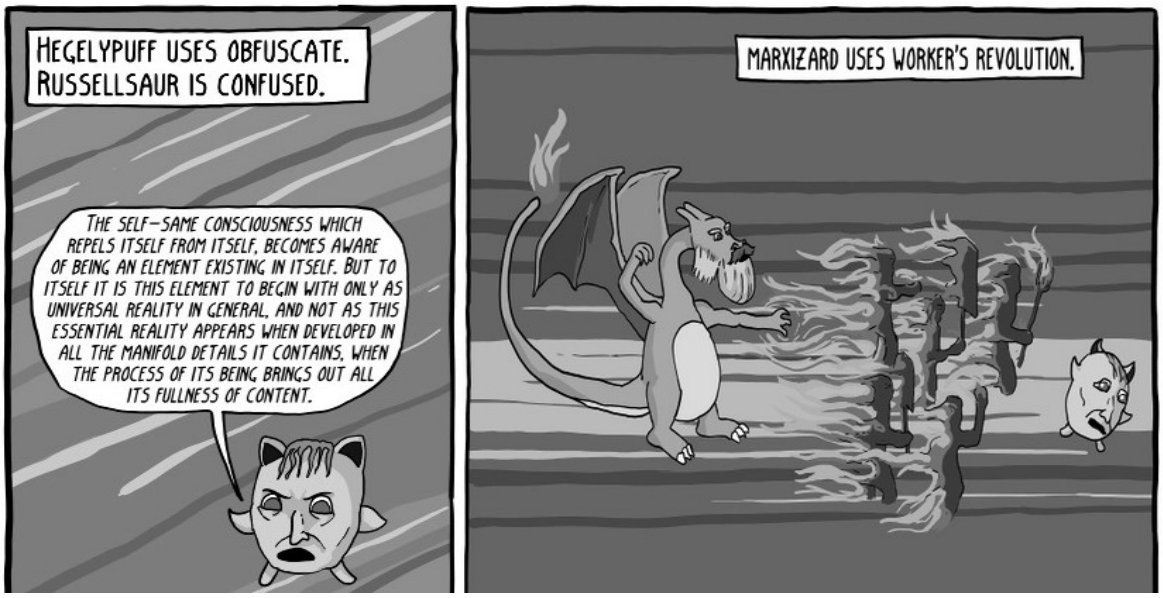

Abb. 23: Zwei Ausschnitte aus *Existential Comics #74* als Bsp. für Intertextualität via Namen

Im abgebildeten Ausschnitt des *Pokémon*-Kampfes zwischen Hegel und Russell setzt Hegel seine verschleiernde Sprache als eine Art Attacke ein („Hegelypuff uses obfuscate."), um Russell zu verwirren („Russellsaur is confused.") und somit kampfunfähig zu machen – die Sprechblase, die auf Hegelypuff verweist, entspricht einem Zitat aus einer englischen Übersetzung Hegels *Phänomenologie des Geistes*, welche seinen verwirrenden Sprachgebrauch exemplifizieren soll: „The self-same consciousness which repels itself from itself, becomes aware of being an element existing in itself. But to itself it is this element to

begin with only as universal reality in general [...]“. Zu beachten ist, dass der in der eckigen Textblase kommentierte Kampf außerdem dem formalen Satzbau und der Wortverwendung des Spiels nachempfunden ist: „A uses B. C is D.“, wobei A das angreifende Pokémon, B die Attacke, C das angegriffene Pokémon und D dessen Status nach Angriff repräsentiert. Diese Syntax wurde über mehr als fünfzehn Jahre hinweg in mehr als zwanzig Spielauskopplungen von den Entwicklern beibehalten, weshalb die weltweit bekannte Spielreihe durch unzählige popkulturelle Anspielungen in modernen Medienformaten streng im exakten Wortlaut zitiert und parodiert wird.
Neben dem Erkennen und Zurückverfolgen des genauen Ursprungs der Referenz (beispielsweise via Internet-Recherche und der darauffolgenden Verwendung eines der Wikis zum *Pokémon*-Spiel im Web) besteht nun noch das Problem der adäquaten Übersetzung. Für die Übertragung der Neologismen müssen die Namen der *Pokémon* aus der offiziellen deutschen Sprachlokalisierung verwendet werden, so etwa: „Hegelpuff“ (aus den Namen Hegel und Pummeluff), „Glumarx“ (aus Marx und Glurak) und „Russellsam“ (aus Russell und Bisasam) – da Hegel und „Pummel-“ dieselbe Endung besitzen, können die Namen gut kombiniert werden, wobei bei der Kombination von Marx und Glurak nun in umgedrehter Vorgehensweise der Namensanfang von Glurak an den Namen Marx angehängt werden muss, da die Neubenennung „Marxark“ nur schwer aussprechbar ist. Zusammen mit der Fusion von äußerlichen Merkmalen von Philosoph und *Pokémon* auf der Bildebene kann so der Rezipient des Zieltextes leicht die Referenz nachvollziehen. Das Zitat Hegels aus seiner *Phänomenologie des Geistes* kann, wie die zu übersetzenden *Pokémon*-Namen, durch schnelle Internet-Recherche zurückverfolgt (nämlich §197 aus dem Buchteil B über Selbstbewusstsein) und der Text mit dem ursprünglichen Original ersetzt werden. Die logische Syntax der deutschen Pokémon-Sprachversion ist „A setzt B ein. C ist D.“ und kann dementsprechend übersetzt werden. Dieses Vorgehen ist übertragbar auf die Übersetzung des restlichen Comic-Strips.

Im Allgemeinen können Namen, in Anlehnung an die in Kapitel 4.0 eingeführten Übersetzungsstrategien, konsequent beibehalten werden, es kann eine Neubenennung – etwa an äußerlichen oder charakteristischen Zügen, die durch den Namen im Ausgangstext nicht erfasst wurden – vorgenommen werden, oder alternativ auf eine Neuschöpfung des Namens zurückgegriffen werden. Im angeführten Beispiel fiel die Wahl der Übersetzung dreier Neologismen auf die Strategie der Neubenennung, unter Berücksichtigung der offiziellen deutschen Lokalisierung der Spielreihe *Pokémon*, da ansonsten nicht nur die referenziellen

Bezüge zu diesem Spiel verloren gehen, sondern auch der gesamte Handlungskontext des Comic-Strips, der sich am Spiel orientiert, für den Rezipienten unersichtlich wird. Abschließend ist zu bemerken, wie im Falle des letzten Beispieles zwei thematisch weit voneinander entfernte Nischen (Philosophie und das Spiel *Pokémon*) miteinander kombiniert werden und so der Anspruch des Übersetzers in Sachen (kulturellem) Hintergrundwissen entsprechend angehoben wird.

4.7 Das Sprachspiel und die Komik im Comic

Das Sprachspiel beziehungsweise Wortspiel oder Wortwitz ist das zentralste der Comic-Tropen und stellt zudem das schwierigste Übersetzungsproblem dar. In der Linguistik versteht man unter einem Sprachspiel im engeren Sinne den Einsatz von sprachlichen Elementen, wie Klang- oder Sinngleichheit im Verhältnis zwischen Ausdruck und Inhalt (Bsp.: ‚Komik' und ‚Comic'), um durch Rhetorik eine bestimmte Wirkung zu erzielen: unter kulturellen und kommunikativen Effekten entspricht dieser im Falle des Comics primär dem Witz. Auf semantischer Ebene wird bewusst mit der Zwei- oder Mehrdeutigkeit von Wort und Satz gespielt, ohne die Ambiguität explizit für den Rezipienten deutlich zu machen. Auch erhält das Comic-Sprachspiel durch die Kopplung mit der Bildebene eine weitere Dimension.
Je nach Kategorisierungsschema zählen unter anderem die in Kapitel 4.6 analysierten Sprachphänomene Eigenname und Neologismus, sowie ein Subset an Kulturspezifika und Referenzen (Bsp. Abb. 21: ‚common sense' und ‚spider sense') auch zu den Sprachspielen.
Im Rahmen dieser Comic-Theorie soll eine Unterscheidung zwischen *normativen* und *deskriptiven* (nicht in Basislexika enthaltenen) Sprachspielen vorgenommen werden. Zu letzterer Gruppe zählen, neben den Neologismen, jegliche spielerische Abweichung von einem Wort auf phonetischer, lexikalischer und syntaktischer Ebene im intralingualem Sinne, wie Dialekt, sowie im interlingualem Sinne als Kollokationen im Ausgang- und Zieltext.
Normative Sprachspiele umfassen neben Idiomatik und Phrasen, sofern etwa Redewendungen parallel eine figurative und buchstäbliche Sinnebene zu kommt (Bsp.: „Da brat mir doch einen Storch"), hauptsächlich jede Art der Äquivokation, in welchen ein Lexem repräsentativ für mehre Sememe verwendet wird (Bsp.: ‚Bank' als ‚Sitzgelegenheit' oder ‚Finanzinstitut'): Homonymie, Polysemie, Homographie, Homophonie und Paronymie. Auch bei der Äquivokation ist die durch das Verhältnis von Ausdruck und Inhalt oder Schreibweise und Aussprache erzeugte Mehrdeutigkeit Ausschlaggebend.

Der Hauptkonfliktpunkt der Übersetzung von Sprachspielen liegt nun darin, dass die Klang- und Sinngleichheit in unterschiedlichen Sprachsystemen, wie Deutsch und Englisch, keine äquivalente 1:1-Relation darstellt. Metaphern, Idiomatik und sozial-kulturelle Bezüge sind zwar als Teil der universalen Grundstruktur jeder einzelnen Sprache eigentümlich, allerdings nicht in Übersetzungen zwischen Ausgangs- und Zieltext austauschbar. Denn, bis auf wenige Ausnahmefälle, muss auf kompensatorische Übersetzungsstrategien (*Substitutio* und *Adiectio* bzw. *Detractio*) zurückgegriffen werden, um zwar nicht ein stilistisches, aber zumindest ein semantisches Äquivalent zum Ausgangstext reproduzieren zu können. Die Realisierung dessen geschieht durch einen Ersatzwitz oder Kategorienwechsel, beispielsweise die Übersetzung eines homografischen Sprachspiels mit einer Homophonie oder Paronymie, insofern all drei Kategorien mit der Aussprache spielen. Erschwerend kann man im Zusammenhang mit dem Bildbezug der Comic-Sprachspiele nur von einer relativen Übersetzbarkeit sprechen. Viel zitiert in den Übersetzungswissenschaften ist zu dieser Sprachspiel-Problematik folgendes Fazit Kollers, mit welchem sie das im Rahmen der Abhandlung bereits erwähnte Motiv der kreativen Übersetzung als Kunst anspricht:

> „Der Übersetzer steht hier, wo mit Sprache gespielt wird, wo Sprache thematisiert wird, wo formale und inhaltliche Assoziationen spezifisch an einzelsprachliche Formen und Inhalte in ihrem Wechselspiel gebunden sind, zweifellos vor teilweise unüberwindbaren Schwierigkeiten - es sind Schwierigkeiten, an denen sich die Kunst des Übersetzens und Übersetzers als eine Kunst des schöpferischen Findens und Auswählens bewähren muss.“ (Koller, 1979)

Ein erstes Beispiel für diese relative Übersetzbarkeit von Sprachspielen soll eine Sonntagsausgabe des Comic-Strips *Calvin and Hobbes* darstellen (vgl. Abb. 24). Sonntagsausgaben von Comic-Strips, die in Zeitung veröffentlich werden, sind in der Regel anstelle des Schwarz-Weiß-Stils zu Wochentagen in Farbe gehalten, aufwendiger in der Zeichnung und umfangreicher als die Standardausgaben.

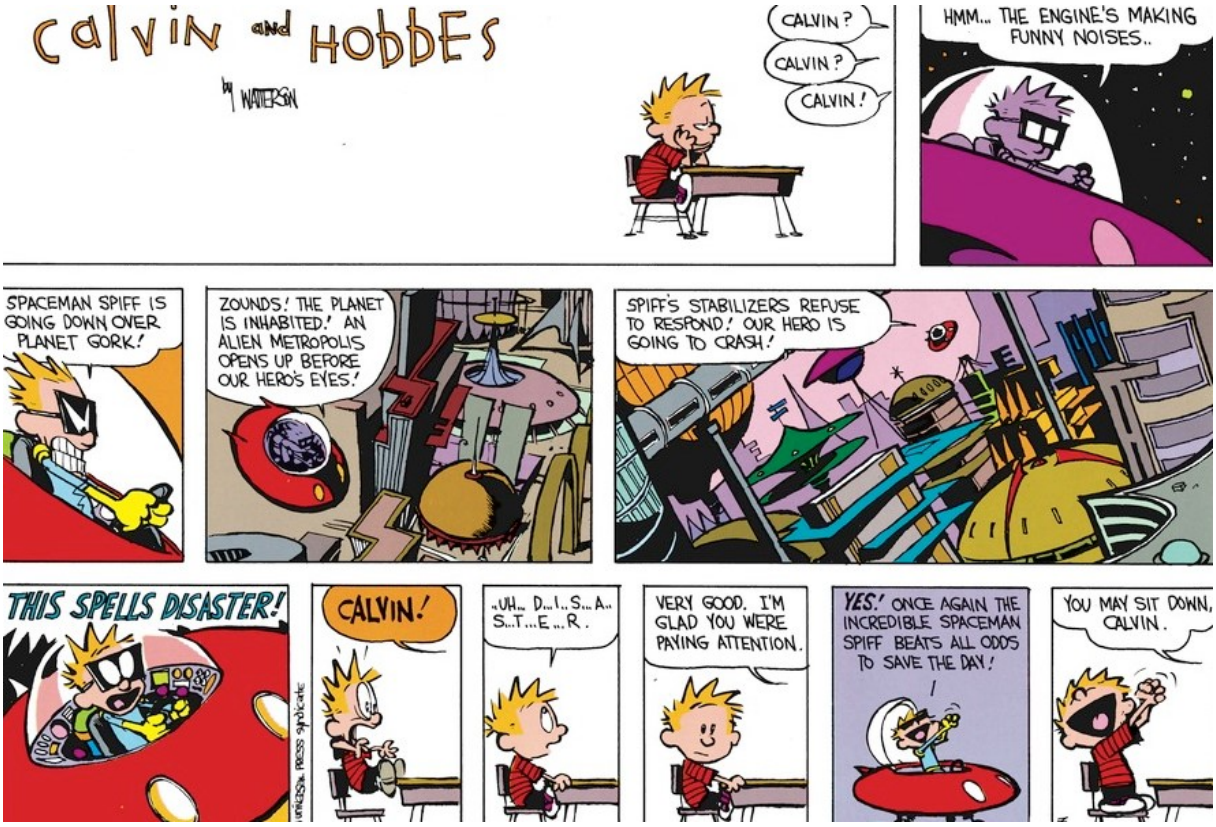

Abb. 24: Eine Sonntagsausgabe des Comic-Strips *Calvin and Hobbes*

Der übergeordnete Strip-Aufbau lässt sich wie folgt zusammenfassen: Sinneinheit A (Panel 1: Setting in Schule, *Calvin* gelangweilt), Sinneinheit B (P2 bis P6: Traum von einer Bruchlandung in einem Raumschiff – „This spells disaster!“), Sinneinheit C (P7 bis P9: Lehrerin fordert ihn auf ‚disaster‘ zu buchstabieren), Sinneinheit D (P10 und P11: Auflösen der Pointe).
Die narrative Struktur entsprechend: [(*Establisher* P1) (*Initial* P2 - P6) (*Peak* P7 - P9) (*Release* P10 - P11)]. Genauer untergliedert: {[*Establisher* P1] [*Initial* (*Establisher* P2) (*Initial* P3) (*Prolongination* P4) (*Peak* P5) (*Release* P6)] [*Peak* (*Initial* P7) (*Peak* P8) (*Release* P9)] [*Release* (*Initial* P10) (*Peak* P11)]}.

Calvin will sich vom Schulunterricht ablenken und stellt sich vor, in die Rolle des Astronauten *Spaceman Spiff* zu schlüpfen, sein erträumtes, oft im Comic auftretendes Alter Ego. So imaginiert *Calvin* in diesem Strip, dass er mit seinem Raumschiff abzustürzen droht – in einer gezackten Sprechblase (Panel links unten im Eck) ruft er beängstigt „This spells disaster!“ aus. Seine Lehrerin allerdings holt ihn auf den Boden der Tatsachen zurück und fordert ihn auf, das Wort ‚disaster‘ zu buchstabieren. Dies gelingt ihm schließlich und mit einer Triumphpose – sowohl in Vorstellung als auch Realität – feiert sich *Calvin*. Im Idiom

„This spells disaster!“ steckt also zu einem die figurative Bedeutung bezüglich der drohenden Bruchlandung, im wörtlichen Sinne aber das Buchstabieren des Wortes ‚disaster‘. Somit kommt es also nicht nur zu einer Vermischung von *Calvins* Traumerlebnis und seinem Schulerlebnis, sondern auch zur Vermischung der figurativen und wörtlichen Bedeutungsebene.

Das Problem der Übersetzung dieses idiomatischen Sprachspiels besteht nun darin, dass der zweideutige Ausdruck „This spells disaster!“ durch das deutsche Idiom „Das heißt Ärger!“ nicht adäquat vermittelt werden kann. Hier ist, wie bereits aus dem Zitat Kollers hervorgeht, die schöpferische Kreativität des Übersetzers gefragt. Aus Text und Bild heraus können sich kreative Assoziationen bezüglich möglicher Sprachspiele ergeben: die Lehrerin, die laut „Calvin!“ brüllt, holt ihn wortwörtlich ‚auf den Boden der Tatsachen‘ herab; ein Luftschiff, welches abstürzt ist wortwörtlich ‚am Boden zerstört‘ etc. – so kann man sich eventuell dem kompensatorischen Ersatz eines Sprachspiels annähern. Immer müssen hierbei Einschränkungen durch Platzmangel und Notwendigkeit der Kohärenz zur Bildebene beachtet werden (flächenrestriktive Übersetzung). Eine direkte Alternative stellt das Einfügen des Wortes ‚buchstäblich‘ in das Idiom dar: „Das heißt buchstäblich Ärger!“. In dieser Lösung stellt der buchstäbliche Sinn des Wortes ‚buchstäblich‘ die Verbindung zum Buchstabieren des Wortes Ärger her. Ein eventuell entstehendes Platzproblem (Panel links unten im Eck) kann unter anderem dadurch gelöst werden, dass der Anfang des Satzes in das vorherige Panel verschoben wird (Veränderung in der Thema-Rema-Gliederung). So wird mit den vorhergehenden Ausrufen, etwa „Die Stabilisatoren versagen! Unser Held wird abstürzen! Das heißt--“, zum Sprachspiel „-- buchstäblich Ärger!“ im nächsten Panel übergeleitet, womit die Doppeldeutigkeit isoliert für sich steht und der Witz zusätzlich deutlicher ersichtlich wird. Eine formale Übersetzung, die das Sprachspiel ignoriert beziehungsweise entfernt, würde auf die Witzigkeit der Gesamtsituation, gefolgt von der übertriebenen – und damit humoristischen – Triumphpose *Calvins* setzen, um den Rezipienten zum Lachen zu bringen. Eine weitere entscheidende Übersetzungsalternative in längeren Comics (also Comics, die nicht im Strip-Format gehalten sind) ist die Option, auf ein Sprachspiel in einem bestimmten Panel zu verzichten und dafür mit einem eigenen Wortwitz an anderer Stelle zu ersetzen (*Transmutatio*).

Nachfolgendes Kapitel analysiert zusätzlich ein weiteres Comic-Sprachspiel, welches Zweideutigkeit mit Onomatopoetika kombiniert und welches beispielhaft für die Übersetzung via Kategorienwechsel gelten soll.

4.8 Die Onomatopöien zwischen Text und Bild

Auch Onomatopoetika, in der Allgemeinsprache etablierte oder erfundene Ausdrücke zur sprachlichen Repräsentation von Klängen jedweder Art, erfahren in der Synthese zwischen Text und Bild des Comics eine frequentierte und spezifische Nutzung. Nach der *Visual Language Theory* Neil Cohns handelt es sich entsprechend primär um *emergente* oder *inhärente* Elemente. Zudem werden onomatopoetische Ausdrücke durch besondere visuelle Darstellung, wie Kursivdruck, als solche kenntlich gemacht oder etwa in Atemzeichen gesetzt, um zu verdeutlichen, dass es sich hierbei um einen Klang handelt. Die Bandbreite dieser Klänge reicht von Lauten, welche Mensch und Tier von sich geben, bis zu Geräuschen, die durch physikalische Phänomene oder Maschinen generiert werden. In einem temporeichen Superhelden-Comic ist so zum Beispiel die adäquate Verwendung unterschiedlicher Knalllaute für Explosionen, Kanonenfeuer oder Kollisionen essenziell. Neben ihrer außergewöhnlich hohen Verwendung in Comics sind sie, aufgrund ihrer umgangssprachlichen Konnotation, primär in alltagssprachlichen und seltener in literarischen Texten vertreten – somit also aus translatorischer Perspektive ein Nischenphänomen. Wie für Lautmalerei typisch unterscheidet sich ihre Aussprache zwischen den unterschiedlichen Sprachsystemen kaum, in der Verschriftlichung zeichnen sich allerdings deutliche Divergenzen ab. Eine der wenigen multilingualen Listen für Onomatopoetika wird von der englischen Sprachversion der Online-Enzyklopädie *Wikipedia* zur Verfügung gestellt, die, trotz mangelnder Belege, für eine Comic-Übersetzung eine gute Ausgangsposition bieten kann[16].

Auch die Übertragung der onomatopoetischen Ausdrücke von Ausgangs- zu Zieltext schwankt zwischen den beiden Polen der konsistenten Übernahme und der kreativen Übersetzung. Die zugrunde liegende Argumentationsstruktur wurde bereits vor allem in Kapitel 4.3 bezüglich des flächenrestriktiven Übersetzens dargelegt.
Da Lautmalerei lediglich im sekundären Sinne Relevanz für die Handlung bietet, handelt es sich aus translatorischer Perspektive um eine nachrangige Stilfrage. Mit in Textblasen befindlichen Elementen kann unter Berücksichtigung der Blasengröße frei umgegangen werden. Die Übersetzung *emergenter* oder *inhärenter* Elemente, als integraler Bestandteil der Bildebene, fordert allerdings notwendigerweise die grafische Anpassung – der Aufwand entspricht hierbei der Komplexität des Zeichenstils, insofern ggf. Bildmaterial nachgezeichnet

[16] Siehe: http://en.wikipedia.org/wiki/Cross-linguistic_onomatopoeias [Zuletzt aufgerufen am: 06.09.2015]

werden muss – und obliegt somit wesentlich im Ermessen des Publishers, sowie den Erwartungen der Zielgruppe. Gleich ob Beibehaltung oder Übersetzung sollte der Übersetzer die Konsistenz im Umgang zwischen *emergenten* und *inhärenten* Elementen wahren.
In der Praxis hat sich der Übersetzungsstandard herauskristallisiert, bereits etablierte Onomatopoetika, wie das ‚Kikeriki!' (engl. ‚cock-a-doodle-doo') des Hahnes oder andere Mensch- und Tierlaute, zu übersetzen. Knalllaute für Explosionen, Kanonenfeuer oder Kollisionen, wie die ikonischen Anglizismen ‚Boom!' und ‚Peng!', sowie von Comic-Autoren selbst erdachte Lautmalerei hingegen werden beibehalten.
Der Übersetzer kann als Kulturexperte auch über seinen Tätigkeitsbereich hinauswirken und eine Empfehlung für den Umgang der Onomatopoetika aussprechen, so etwa auf bereits etablierte Anglizismen hinweisen oder anmerken, falls aufgrund Ähnlichkeiten zwischen dem Ausdruck der Ausgangs- und Zielsprache für den Rezipienten ein onomatopoetisches Wort aus dem Kontext heraus erschließbar ist. Ein Analysebeispiel für eine komplexere Konfiguration, in welcher ein lautmalerischer Ausdruck mit einem zweideutigen Sprachspiel verbunden wird, stellt der abgebildete Strip der Reihe *Calvin and Hobbes* dar (vgl. Abb. 25).

Abb. 25: Kombination von Sprachspiel und Lautmalerei in *Calvin and Hobbes*

Calvin fragt im ersten Panel seinen Tiger *Hobbes*, ob er mit ihm auf Höhlenerkundung (engl. ‚spelunking') gehen wolle. Nachdem dieser verwirrt anmerkt, dass es keine Höhlen in der Umgebung gäbe, zeigt *Calvin* ihm, dass alles, was sie hierfür brauchen, ein Stein sei: im letzten Panel werfen *Calvin* und *Hobbes* so Steine in einen Teich – beim Aufprall auf die Wasseroberfläche geben diese einen platschenden Laut (engl. ‚Spelunk!') von sich. Die gesamte Handlung des Strips zielt somit auf den humoristischen Effekt der Zweideutigkeit der Pointe ab. Der onomatopoetische Ausdruck ist so ein *emergentes* Element mit Handlungsrelevanz.

Die Wahl zwischen Beibehaltung oder Übersetzung ist somit der Umsetzung des Sprachspiels

im Zieltext untergeordnet. Wie für die Übersetzung von Zweideutigkeiten typisch kann dieses Sprachspiel allerdings nicht in einer simplen 1:1-Relation zwischen englischer und deutscher Sprache übernommen werden, da das deutsche ‚Platsch!' keine solche Vermischung zwischen wörtlichen und figurativen Sinn bietet. Ergo muss auf einen kreativen Kategorienwechsel zurückgegriffen werden, um ein zweideutiges Wortspiel im Zieltext zu kreieren. Mögliche Assoziationen sind beispielsweise die Beziehung des englischen ‚Spelunk!' und dem deutschen Wort ‚Spelunke' oder zweideutige Redewendungen, wie ‚etwas ins Wasser fallen lassen' oder ‚jemanden ins kalte Wasser werfen' oder ‚den ersten Stein werfen'. Somit würde ein übersetzter Dialog folgendermaßen strukturiert sein: „Willst du mit mir auf Höhlenerkundung gehen?" – „Höhlen? Aber es gibt keine Höhen in der Umgebung!" – „Dann muss das wohl ins Wasser fallen.". Da das ‚Spelunk!' zwar in das Bild integriert, aufgrund des minimalistischen Zeichenstils allerdings nicht direkt mit anderen Bildelementen überlappt und in schlichtem Schwarz-Weiß-Stil gehalten wurde, wäre eine grafische Anpassung leicht realisierbar, insofern auch ‚Spelunk!' und ‚Platsch!' die identische Zeichenanzahl besitzen. Aus grafischer Perspektive ist mit dieser Option die Wahl der Font-Art und Neigungswinkel der Schrift entscheidend.

4.9 Weitere diverse Sprachphänomene in Comics

Abschließend sollen jene sprachliche Besonderheiten (vgl. Abb. 26) analysiert werden, die zwar nicht weniger essenziell zur Konstituierung der Comic-Sprache beitragen, allerdings zum Großteil aus den bereits erörterten Übersetzungsverfahren der Comic-Tropen ableitbar sind.

Abb. 26: Interjektionen (l.), fiktive Zeitungsartikel (m.) und Gedicht mit Reim (r.) in Comics

Wie das Comic sich Qualitäten der bildenden Kunst bedient, so schöpft es auch aus dem Stil verschiedenster Textgattungen: von prosaischen oder sich reimenden Gedichten, fiktiven Zeitungsartikeln (hauptsächlich Schlagzeilen), bis zu Liedern mit Reim, welche durch Musiknoten als Sonderzeichen impliziert werden.
Einzigartig für die Übersetzung vom Englischen ins Deutsche ist der Umgang mit Inflektiven, nach welchen ein infinites Verb durch Omission der Wortendung auf seinen Stamm reduziert wird (Bsp.: *-en* oder *-n*). Wie zu Beginn der Abhandlung erläutert, hat Erika Fuchs als Chefredakteurin und Übersetzerin der Comic-Reihe *Micky Mouse*, namhaft die Comics rund um die Familie *Duck* und *Entenhausen*, eine Vielzahl an mittlerweile für die deutsche Comic-Sprache selbstverständlichen Inflektiven geprägt, wie ‚seufz' oder ‚schnarch'.
Interjektionen werden, als Mündlichkeit implizierende Zwischeneinwürfe und Ausrufewörter, je nach Kategorisierungsweise Inflektiven oder Onomatopoetika übergeordnet. Weiterhin reichen Interjektionen von inhaltslosen Füllwörtern in Gesprächen und sogenannten Verzögerungslauten (z. B. ‚äh" oder ‚hmm'), Wörtern mit Appellfunktion (z. B. Grußwörter, wie ‚hey', oder Aufforderungen, wie ‚psst') bis zu ikonischen Ausdrücken individueller Charaktere. Ein Beispiel hierfür sind die Ausrufe, welche der *Disney*-Charakter *Goofy* von sich gibt: in der Comic-Iteration *Goofy Adventures* etwa ‚gawrsh!' (eine alternative Schreibweise zum Englischen ‚gosh!', in der offiziellen deutschen Übersetzung etablierte sich hierfür ‚Donnerwetter!') oder der sogenannte *Goofy Holler* ‚Yaaaaaaa-hoo-hoo-hoo-hooey!'.
Zudem reicht die Bandbreite des sprachlichen Comic-Repertoires bis zum Einsatz von Dialekten als regionale Sprachvarietäten mit direktem Einfluss auf Syntax, Morphologie, Lexik und Idiomatik; auch könnend diese in Kombination von Sprachphänomenen wie Kulturspezifika, Referenzialität oder Sprachspielen auf

5. Der Gesamtprozess der Comic-Lokalisierung

In Kapitel 4 wurden die verschiedenen für das Comic spezifische Tropen und die daraus resultierenden Übersetzungsproblematiken erläutert: Es wurde aufgezeigt, inwiefern Probleme in der allgemeinen Übersetzungstheorie über Probleme in der Übersetzung von Comics supervenieren, also die Comic-Übersetzung fundamentale Schwierigkeiten aufweist, wie sie in jeder Übersetzungsart zu behandeln sind, diese Probleme sich aber nicht völlig in einem reduktionistischen Ansatz erschöpfen, da die Synthese von Text- und Bildebene des Comics zusätzliche Problemebenen aufspannt.

In folgendem Kapitel soll nun nach demselben Prinzip nachgewiesen werden, dass sich zwischen den Grundproblematiken der Comic-Übersetzung und denen des Gesamtprozesses der Comic-Lokalisierung (Übersetzung, Publishing, grafische Bildbearbeitung etc.) ebenfalls Analogien aufweisen lassen, so also ein holistischer Ansatz im Rahmen der Comic-Übersetzungstheorie angestrebt wird. Um in diesem Zusammenhang erneut auf die Anmerkung des Übersetzers Zanettin zu rekurrieren, nach welchem die Comic-Überetzung als Prozess – „[...] translation, dialogue adaptation, editing, additional cover art, lettering and retouching [...]“ (Kapitel 4) – klare Symmetrien zur Software-Lokalisierung aufweist.
In der Übersetzungswissenschaft wird für multimediale Übersetzung im Allgemeinen der Akronym *GILT* verwendet: *Globalization*, *Internationalization*, *Localization*, *Translation*.

1. Internationalisierung (i18n) bezeichnet die vorgreifende Anpassung eines Produkts an den internationalen Markt in der Entwicklungsphase. In der Comic-Branche bezieht sich dies insbesondere auf das Skript, welches – idealerweise – Handlung, kulturelle Anspielungen, Referenzen (etwa zu anderen Comic-Reihen), Sprachspiele, sowie die individuellen Text- und Bildelemente erklärt.

2. Lokalisierung (L10n) bezeichnet die Anpassung an eine bestimmte Region, inklusive der Berücksichtigung von Sprache, Kultur etc.; wie bereits mehrfach erwähnt besteht in der Comic-Lokalisierung ein Schnittpunkt zwischen Publishing, sowie grafischer und textlicher Anpassung.

3. Übersetzung ist in diesem Kontext der Lokalisierung untergeordnet. Den Zusammenhang zwischen Übersetzung und Lokalisierung der Comics gilt es in diesem Kapitel zu entwickeln.

4. Globalisierung (g11n) entspricht der übergeordneten Sammelbezeichnung für den Prozess von der Internationalisierung (Phase 1) zur Lokalisierung (Phase 2). In der Comic-Branche wird der Übergang von Phase 1 zu Phase 2 durch den Erwerb der Rechte und Lizenzen an einer Comic-Reihe gewährleistet.

Im Wesentlichen lässt sich die Comic-Lokalisierung anhand obiger Definitionen in sechs Schritte schematisch untergliedern.

Publishing: Wie in Kapitel 2.3 erläutert sind von Verlag zu Verlag 75 bis 100 Prozent des Comic-Angebots Importe, neben Frankreich und Japan zählen vor allem die US-amerikanischen Comic-Verlagshäuser *Dark Horse*, *Marvel* und *DC Comics* zu den globalen Spielern. Alle zur Produktanpassung dieser Comic-Importe vorläufigen Angelegenheiten werden von der Publishing-Abteilung übernommen: Marktstudien (Verkaufszahlen-Analyse, Forschung und Befragung der Comic-Leser auf Conventions oder in Web-Foren etc.), Faktoren zum Erwerb von Rechten und Lizenzen (also Kosten und Budget, intendierte Zielgruppen und Umsatzmöglichkeiten, Erwerb von einzel- oder mehrbändigen Comics oder von Lizenzpaketen, also alle Werke eines oder mehrerer Autoren evtl. unter zeitlicher oder räumlicher Limitierung der Lizenz). Zum Lizenzerwerb zählen zusätzlich Verhandlungen und Verträge auf internationaler Ebene. Anschließend folgt das Projekt-Management für den Gesamtprozess der Comic-Lokalisierung, von der Planung bis zum Druck und Vertrieb des fertigen Produkts.
Wie für die Übersetzung ist im Publishing der Fragekomplex des adäquaten Anpassungsgrads zwischen Ausgangs- und Zielprodukt relevant: Was ist das passende Comic-Format? Müssen zusätzliche grafische Anpassungen vorgenommen werden? Sollte das Comic im Schwarz-Weiß-Stil gehalten werden oder in Farbe? Wie steht es mit den Präferenzen der Comic-Rezipienten? Im Publishing bedient man sich hierbei den bereits erwähnten Marktstudien und bereits etablierten Konventionen, von der Orientierung am Format anderer Comic-Reihen, die in der Zielregion große Verkaufszahlen generieren, bis zur Direktbefragung der Leserschaft.
In seinem Essay *The Translation of Comics Formats* (2008) spricht Valerio Rota entsprechend von drei Publishing-Strategien: der Orientierung am Originalformat, der Anpassung an das lokale Format oder der Alternative eines dritten Formats. Diese Dreiteilung ist kommensurabel mit den in Kapitel 2 entwickelten Übersetzungsstrategien: die *einbürgernde* (Schleiermacher), *sekundäre* (Diller und Kornelius) und *verdeckte* (House), die *verfremdende* (Schleiermacher), *primäre* (Diller und Kornelius) und *offene* (House) Übersetzung mit strikter 1:1-Äquivalenz und letztlich der freie Übersetzungsstil, nach welchem der Übersetzer seinen eigenen Stil mit dem des Originals kombiniert (wie Erika Fuchs, Gudrun Penndorf oder Harry Rowohlt).
Der Materialerhalt, von physischer oder digitaler Kopie bis zum Skript, leitet die textlich-bildliche Bearbeitungsphase des Comics ein.

Translating – Übersetzung als textliche Anpassung (parallel zur bildlichen Anpassung): In der Regel wird die Übersetzungsarbeit (wie in Kapitel 2.2 erörtert) vom restlichen

Lokalisierungsprozess ausgelagert. Entscheidend sind deshalb die kommunikativen Aspekte, die zunehmend online via E-Mail, internen Foren und diversen modernen Kommunikationsprogrammen erfolgen: von den Konditionen des Übersetzungsauftrags (Wie knapp bemessen ist die Deadline? Wie soll die Abrechnung – unter Berücksichtigung, dass es sich bei der textlich-bildlichen Comic-Übersetzung um eine sehr spezifische Übersetzungsart handelt – erfolgen? Etc.), dem zur Verfügung stehenden Material zum Comic (eine digitale, eventuell sogar eine physische Kopie des Comics, das dazugehörige Skript und etwaige Hilfsmaterialien, wie Terminologie-Listen oder weitere Comic-Ausgaben zum Vergleich mit bisherigen Übersetzungen etc.), Umfang der Übersetzung (der Comic an sich, Cover-Art, Vor- und Nachwort der Editoren etc.).
Modalitäten, Stilfragen und weitere Probleme zur Übersetzung können erst aus einer ersten Comic-Analyse (Kapitel 4) extrahiert werden, jedwede sich hieraus ergebende Frage, die über den Verfügungsbereich des Übersetzers hinausgeht, muss in einer ersten Rückfrage mit dem Publisher geklärt werden, damit eine in sich geschlossene Übersetzung angefertigt werden kann und keine Unklarheiten bezüglich der Notwendigkeit bildlicher Anpassung in Bezug auf gewisse textliche Elemente bestehen bleiben.

Cleaning – Bildbearbeitung als bildliche Anpassung (parallel zur textlichen Anpassung): Zu den bildlichen Elementen zählt hauptsächlich das Artwork des Comic-Zeichners, welches die zu bereinigenden Textboxen (vgl. Abb. 27), Font, Texturen, Format und Größenmaße, sowie sonstige Stilistika in sich subsumiert. Abhängig von der Farbgebung des Ausgangs-Comics im Schwarz-Weiß-Stil und Graustufen, vollfarbig, in einfarbiger Tinte, mit Farbstift gezeichnet oder in Wasserfarben erfolgt die Bereinigung von Bild und Farbe nach Kontrast, Helligkeit, Farbsättigung und Balancierung, gegebenenfalls wird sogar ein im Schwarz-Weiß-Stil gehaltenes Comic mit Farbe versehen oder umgekehrt. Zum zusätzlichen Grafikmaterial zählen Comic-Cover, Credits, etwaige Logos oder Werbung, Grafiken bezüglich eines neuen paratextlichen Vor- und Nachworts, eventuell auch eine Anpassung der externen Comic-Struktur (Anordnung der Panels auf einer Comic-Seite).
Steht das besagte Material, je nach Grad der Internationalisierung (oder im Falle eines *Scanlation*-Projekts), nur in physischer Form zur Bearbeitung zur Verfügung, muss dieses zunächst durch Scannen digitalisiert werden, wobei hierbei erneut zusätzliche Bereinigungsarbeit anfällt. So kann das Scannen zu visuellen Artefakten, Schmutzpartikeln und unterschiedlicher Beleuchtung von verschiedenen Panelabschnitten führen, zudem müssen die jeweils zugleich eingescannten zwei Comic-Seiten wieder getrennt werden,

eventuell auch der Neigungswinkel durch Rotation angepasst werden, um eine ebene, grade Seite zu reproduzieren. Anstelle die Elemente von Hand nachzuzeichnen setzt man so zunehmend auf sogenannte ebenenbasierte Bildbearbeitungs-Software wie *Photoshop*. Das bearbeitete Bildmaterial wird hierbei entsprechend in das spezielle Dateiformat *.cbz* (*Comic Book Zip*) oder *.cbr* (*Comic Book Rar*) zur Betrachtung in sequenzieller Reihenfolge konvertiert.

Der Vorteil an der digitalen Bildverarbeitung besteht vor allem in der Automatisierung, nach welcher man alle an einer Comic-Seite vorgenommenen Änderungen automatisch auf alle anderen übertragen kann, sowie Plug-ins und Add-ons, welche speziell für die Comic-Bildbearbeitung entwickelt wurden und dementsprechend spezifische Anwendungen zur Verfügung stellen.

Die Terminologie zur Bildbearbeitung orientiert sich hierbei ebenfalls im Wesentlichen an den marktführenden Software-Produkten, wie dem bereits genannten *Photoshop*.

In der Anpassungsstrategie lässt sich erneut selbige Dreiteilung analog zu Publishing und Übersetzung herstellen: die grafisch minimale Abweichung vom Original, die Anpassung an die Zielregion in Sprache und Kultur (von englischen Onomatopöien bis zur Zensur gewaltverherrlichender Darstellungen; z. B. fordert so das franz. *Académie française* strikte Vermeidung etwaiger Anglizismen), sowie der freie Bildbearbeitungsstil (z. B. das Hinzufügen weiterer grafischer Elemente oder Ausschmückung via Details).

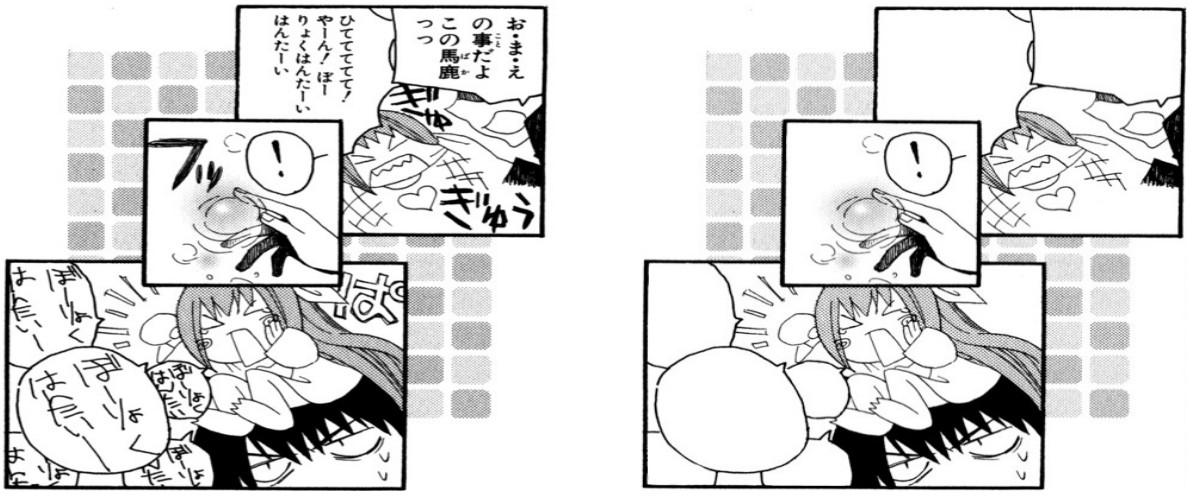

Abb. 27: Textbereinigung eines jap. *Manga* vorher (l.) und nachher (r.)

Der beigefügte Bildausschnitt eines japanischen *Manga* (Bildbereinigung durchgeführt von der *Scanlation*-Gruppe *Turtle Paradise*) zeigt die Relevanz des methodischen Ansatzes für den im Rahmen der Abhandlung oft diskutierten Text, welcher direkt in das Bild integriert ist.

Besondere Schwierigkeit im Falle des abgebildeten Beispiels ist hierbei das onomatopoetische Hiragana-Schriftzeichen „ぱ“ im dritten Panel rechts oben (dt. wörtlich ‚pa‘, was einen Mädchenschrei nach Kniff in die Wange darstellen soll), welches durch die Spitze des Haarbands unterbrochen wird. Auch geht das onomatopoetische „フッ“ im zweiten Panel (dt. im übertragenen Sinne ‚puff‘, was für das plötzliche Verschwinden des Mädchens stehen soll, kurz bevor sie auf dem Kopf des Jungen wieder auftaucht) ansatzweise in den grauen Farbkreis über.
Je nach Wahl der genannten Methode werden die ins Bild integrierten Textelemente beibehalten oder angeglichen, was wiederum mehr Aufwand im Bereich bildlicher Anpassung erfordert. Im Falle des angesprochenen Bildausschnitts handelt es sich um verhältnismäßig simple Bildeingriffe, in einigen der in Kapitel 4 diskutierten Bildanalysen hingegen gestaltet sich eine Anpassung aufgrund der Überlappung des Texts mit mehreren komplexeren Bildtexturen in Farbe zeitaufwendig. Weitere spezielle Eigenheiten im Falle dieses Beispiels sind das im zweiten Panel beibehaltene „!“ und der in den Textboxen des dritten Panels verwendete Text, welcher handschriftlich angefertigt wurde, um das Geschrei des Mädchens so stilistisch zum Ausdruck zu bringen. Auch hier kann beim Einfügen des übersetzten Texts je nach Anpassungsstrategie Handschrift verwendet werden oder auf einen computerisierten Font zurückgegriffen werden, der Handschrift lediglich nachahmt (z. B. Viner Hand ITC). Im folgenden Paragraphen zum *Lettering* selbigen Kapitels soll ein weiteres Beispiel zu der methodischen Dreiteilung in der Bildbearbeitung diskutiert werden.

Editing: Die textliche und bildliche Anpassung wird einer Korrektur unterzogen, eventuelle Mängel müssen beseitigt werden. In diesem Sinne ist der Lokalisierungsprozess des Comics immer iterativ. In Bezug auf die Übersetzung richtet sich diese Qualitätssicherung primär auf die grammatikalisch korrekte Verwendung von Sprache, sekundär auf die stilistische Kohärenz (vergleichbar mit der im Rahmen der Comic-Übersetzungstheorie entwickelten Unterscheidung zwischen Handlungsrelevanz und Stil). Der Übersetzer muss seine Arbeit bezüglich eventueller Kritik rechtfertigen und verteidigen können.

Lettering (bzw. *Typesetting*): Einfügen des übersetzten Textes ins Bild, somit eng verbunden mit der bildlichen Anpassung. Im Vordergrund stehen hierbei die Font-Wahl, der Umgang mit speziellen Zeichen (Asterisk, Musiknoten etc.) oder einzigartigen Symbolen, die Disproportionalität zwischen zwei Sprachen und sonstige Details, wie die Positionierung des

Texts innerhalb der Boxen in Relation zu den Rändern, die Wahl zwischen Silbentrennung oder Platzieren des vollständigen Wortes in einer neuen Zeile, sowie die Vermeidung eventueller Überlappungen von Lettern.
Abbildung (Abb. 28) zeigt den Unterschied zwischen der grafischen Anpassung einer *Scanlation*-Übersetzung von Fans und der offiziellen Übersetzung. Beim Vergleich der Bildebene im obigen Panel lassen sich bereits klare Unterschiede feststellen: Gegenüber der Scanlation-Version (links) erhält die professionelle Lokalisierung (rechts) durch eine Aufbesserung der Gebirgskette im Hintergrund und dem Wald im Vordergrund weiteren Detailreichtum, also eine handlungsirrelevante, stilistische Änderung. Zudem sind durch bessere Bildbereinigung einige der Linien und Schattierungen klarer erkennbar.

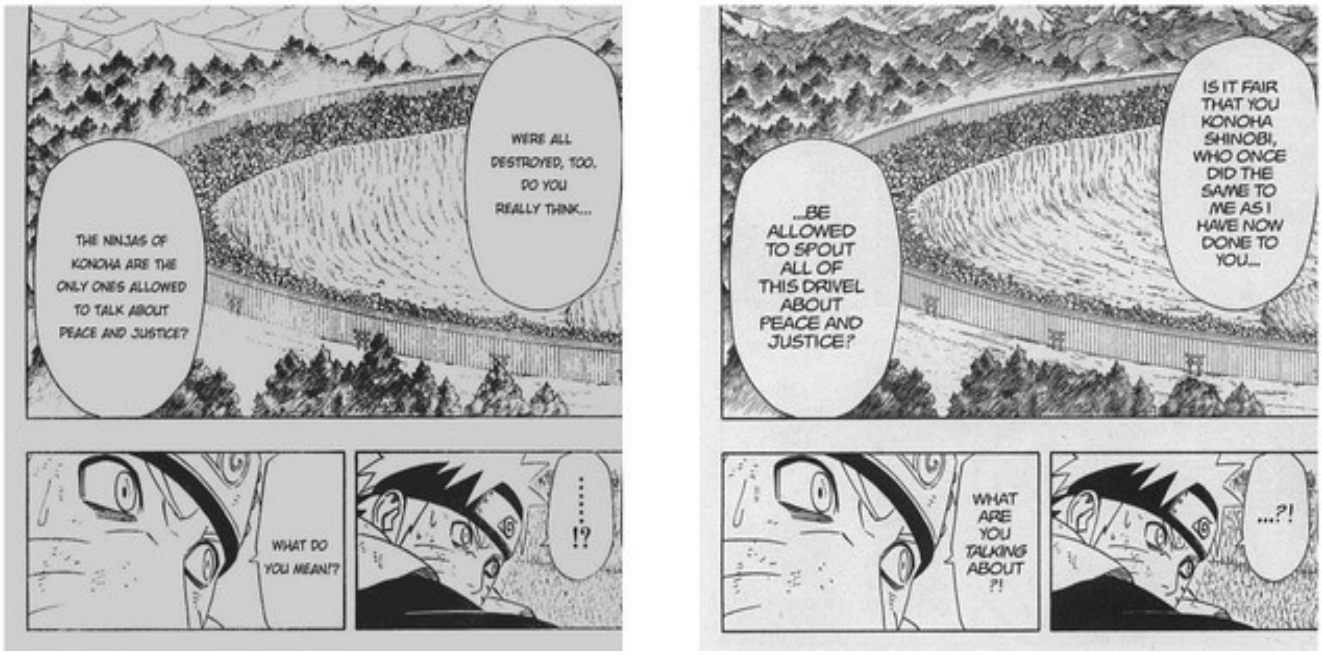

Abb. 28: Unterschied zwischen *Scanlation* (l.) und offizieller Lokalisierung (r.)

Die unteren Panels hingegen zeigen den unterschiedlichen Umgang mit der Textebene: In der professionellen Lösungsoption erhält jedes einzelne Wort des Satzes „What are you talking about?!“ – inklusive der Satzzeichenkombination ‚?!‘ – eine eigene Zeile. Die *Scanlation*-Version nutzt den Freiraum der Textbox weniger effizient, zudem findet sich hier die Satzzeichenkombination in umgekehrter Reihenfolge vor (‚!?‘), da im nachfolgenden Panel die rhetorische Pause „.....!?“ in 1:1-Äquivalenz zum Original beibehalten wurde (jap. Rechtschreibung von oben nach unten) – beibehalten in dem Sinne, dass der Text nach dem Scannen der physischen Comic-Ausgabe nicht entfernt wurde, es sich somit streng genommen nicht um Text, sondern um ein Bildelement handelt, und somit die Grenzen zwischen Text

und Bild verschwimmen. In der professionellen Version wurde die rhetorische Pause an die englischen Sprachkonventionen angepasst: „...?!“. Dieses Beispiel wurde aus einer Studie zur Comic-Bildanalyse entnommen, in welcher insgesamt eine Millionen grafisch modifizierte Comic-Seiten miteinander verglichen wurden (Manovich, Lev et al. 2011. *Understanding scanlation*).

Testing: Eine abschließende Korrekturlesung, Qualitätskontrolle und gegebenenfalls eine Produkttestung. Unter Umständen müssen letzte Überarbeitungen am Comic vorgenommen werden, bevor das Comic zum Druck und Verkauf freigegeben werden kann.

Marketing: Vertrieb des fertigen Comics in der lokalen Region, somit eng mit dem Publishing verbunden.

Die bereits mehrfach erwähnten *Scanlation*-Gruppen folgen selbiger Arbeitsteilung, wobei die Aspekte des Publishing und Marketing entfallen, insofern es sich bei derartigen Tätigkeiten um nicht-kommerzielle Projekte handelt.

6. Eine Übersetzungsevaluation des Web-Comics *Sandra and Woo*

Im Rahmen der bisherigen Abhandlung wurden die zentralen, das Comic dominierenden Tropen und sprachlichen Phänomena herausgearbeitet und entwickelt: von der Übersetzung des individuellen Stils eines Comic-Künstlers, der Struktur des Comics aus translatorischer Perspektive, Kulturspezifika, Anspielungen jeglicher Art, die Vermischung des kreativen Comic-Jargons mit fachspezifischer Terminologie aus allen Wissensbereichen, Sprachspiel beziehungsweise Wortwitz, sowie Onomatopöien. Zentrale Fragestellung war hierbei immer die synthetische Wechselbeziehung zwischen Text und Bild hinsichtlich der *Visual Language Theory* Neil Cohns und der flächenrestriktiven Übersetzung.

Eine Kurzevaluation des Web-Comics *Sandra and Woo* (seit 2008 mit nun mittlerweile über 700 Episoden in den zwei Sprachen Deutsch und Englisch verfügbar) soll als typisches Beispiel für die Übersetzung des modernen Comic-Formats dienen; zudem wird so die Comic-Übersetzung aus Perspektive des Künstlers beleuchtet, insofern der deutsche Comic-Autor Oliver Knörzer seine Arbeit selbst ins Englische übersetzt. Hierbei geht er bereits in der Ausarbeitung von Idee zu Skript bilingual vor, bis schließlich, nach oft mehrfacher

Überarbeitung, die deutsche und die via üblicher *CAT*-Methode (engl. ‚computer-assisted translation') ausgearbeitete englische Dialogfassung von seinen englischen Lektoren in einem eigenen, internen Forum diskutiert werden. In der zur Übersetzungsanalyse vorgenommenen persönlichen Befragung Knörzers merkt dieser an, dass die Hauptschwierigkeit für ihn hierbei vor allem in der prägnanten Formulierung der Dialoge in gutem, idiomatischem Englisch unter der Platzeinschränkung durch Textboxen etc. liege. Außerdem hebt er in Bezug zu seinen Comics klar hervor: „Ganz grundsätzlich: Die englische Fassung ist das ‚Original'." (Das Wort Original hier von ihm selbst in Anführungszeichen gesetzt, um zu implizieren, dass dieser Begriff immer als ein relativer anzusehen ist). So vermeidet er kategorisch Redewendungen und Sprachspiele, die lediglich in der deutschsprachigen Comic-Version funktionieren würden; englische Sprach- und Kulturspezifika finden hingegen unter der Begründung, dass nach eigenen Angaben die deutsche Leserschaft nur etwa drei Prozent ausmachen und das Comic zudem in den USA spielt, in der deutschen Comic-Version gegebenenfalls unübersetzt Verwendung.

Mit ernsten Themen und viel Humor dreht sich die Handlung um die abwechslungsreichen Lebenssituationen des Mädchens *Sandra* und ihrem Waschbär *Woo*, sowie Familie und Freunde – das Comic stellt hierbei via Handlung und Namen unter anderem einen klaren Bezug zur klassischen Comic-Reihe *Calvin and Hobbes* her. Auch in Comic-Aufbau und Zeichenstil orientiert man sich am Klassiker: von den üblicherweise vier bis acht in Strip-Form angeordneten Panels bis zum in Schwarz-Weiß-Farbgebung gehaltenem Zeichenstil, der sich zusätzlich *Manga*-esquen Kunstelementen bedient, wie die Darstellung der im Comic auftretenden Charaktere in Anlehnung an das Kindchenschema.

Eine erste Annäherung soll die Analyse der abgebildeten Comic-Episode darstellen (vgl. Abb. 29). Die Struktur des Comics folgt dem klassischen *SBP*-Muster (*set-up - beat - punchline*), deren narrative Struktur sich nach der *Visual Language Theory* darstellen lässt.

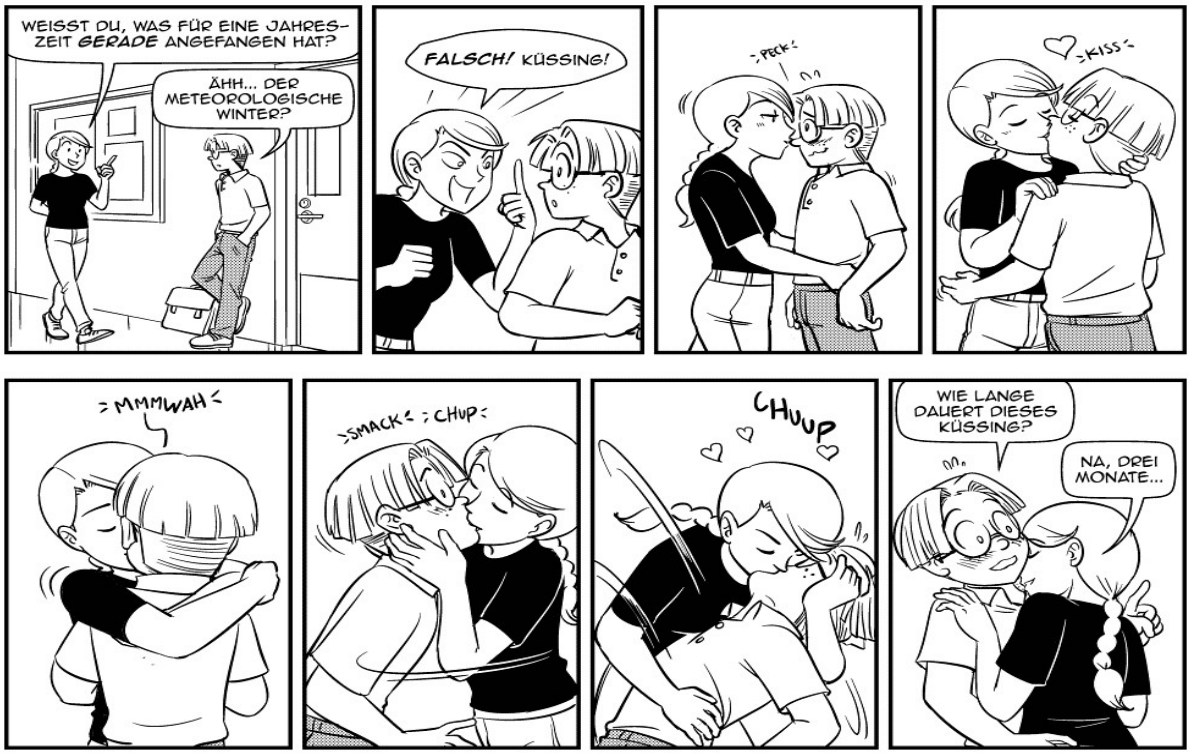

Abb. 29: *Sandra and Woo* #638 als Bsp. für Comic-Struktur, Onomatopöien und Sprachspiele

In Panel 1 der Episode (*Establisher*) werden handelnde Personen (die Nebencharaktere *Larisa* und *Landon*) und Thema (deren Beziehung zueinander) vorgestellt: *Larisa* fragt „Weisst du, was für eine Jahreszeit gerade angefangen hat?“, worauf *Landon* verwundert „Ähh... der meteorologische Winter?“ antwortet. In Panel 2 (*Initial*) folgt als Beginn der Handlung die pointierte Erwiderung *Larisas*: „Falsch! Küssing! [sic]“. ‚Küssing‘ ist ein Neologismus, genauer ein Portmanteauwort aus den Worten ‚Küssen‘ und ‚Frühling‘, zudem reimen sich ‚Küssing‘ und die Jahreszeit ‚Frühling‘ aufeinander. In der englischen Iteration des Comics wird dieses Sprachspiel mit der Übersetzung „Wrong! Kissing season!“ abgeschwächt – auf Handlungsebene bleibt so zwar der Sinn erhalten, stilistisch allerdings wird die Kohärenz und Überleitung zwischen der Jahreszeit und dem Bezug zum Küssen durch das fehlende Sprachspiel allerdings marginalisiert. Von Panel 3 bis 7 (*Prolongination*) hinweg erstreckt sich nun der angekündigte Kuss. Die Kombination dieser ungewöhnlich langen Verlängerung der Kuss-Szene über fünf Panels hinweg mit der von Panel zu Panel immer ungezügelter werdenden Darstellungsweise erzeugt hierbei einen humoristischen Effekt. Die im Bild *inhärenten* englischen Onomatopöien „Peck“, „Kiss“, „Mmmwah“, „Smack“ und „Chup“ der einzelnen Panels bleiben im Deutschen standardmäßig unübersetzt. Hier greifen die üblichen Argumentationsstrukturen von Handlungsrelevanz, Stilfragen, bis zur Berücksichtigung des notwendigen Aufwands der grafischen Anpassung im Falle einer Übersetzung. Die

Hinauszögerung schließlich hat ihren Klimax in Panel 8 (*Peak*) mit der die Handlung abschließenden Pointe.

Die hier als nächste abgebildete Episode (vgl. Abb. 30) hat folgenden Strip-Aufbau: Sinneinheit A (Panel 1: Einführung der Charaktere *Sandra* und *Luna*), Sinneinheit B (P2 - P3: *Sandra* bekommt Hunger, *Luna* bietet ihr Essen an), Sinneinheit C (P4: *Sandra* bereitet das angebotene Essen selbst zu) und Sinneinheit D (P5 - P6: Das Essen stellt sich als ungenießbar heraus). Die narrative Struktur entsprechend: [(*Establisher* P1) (*Initial* P2 - P3) (*Prolongination* P4) (*Peak* P5 - P6)]. Genauer untergliedert: {[Establisher P1] [Initial (Initial P2) (Peak P3)] [Prolongination P4] [Peak (Initial P5) (Peak P6)]}.

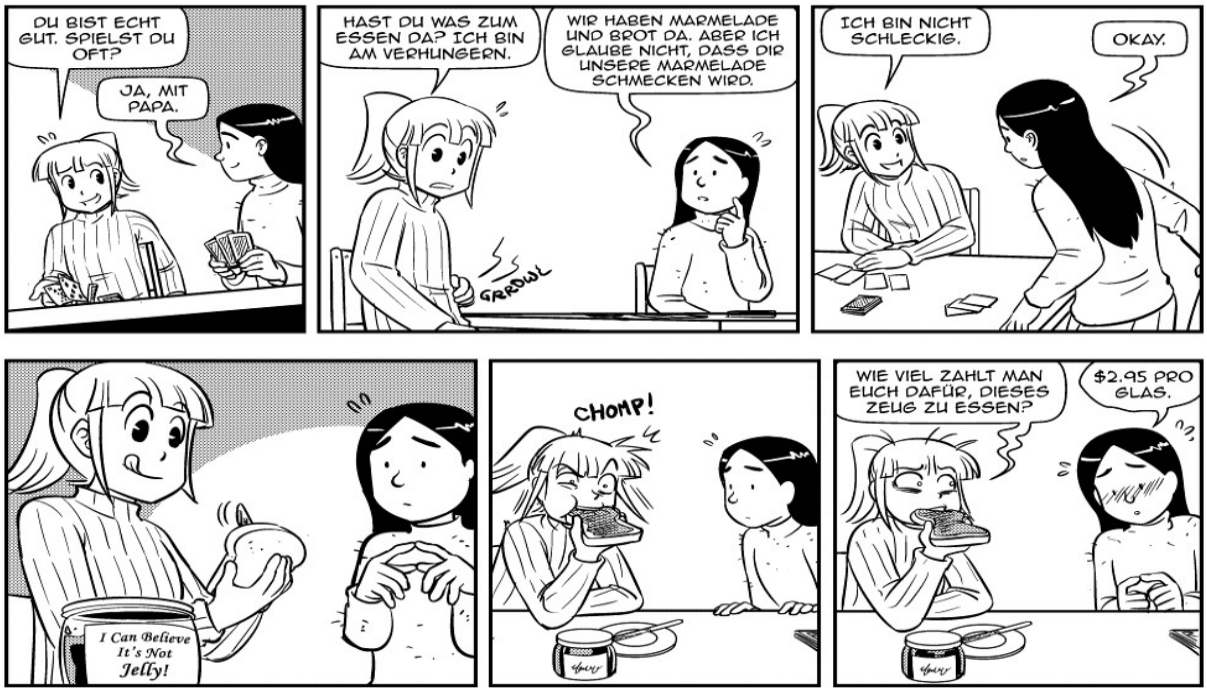

Abb. 30: *Sandra and Woo* #648 als Bsp. für Dialekt und unübersetzte Kulturspezifika

So wird der hungrigen *Sandra* also, nachdem sich ihr Magen mit einem unübersetzten „Growl“ meldet, ein Marmeladenbrot angeboten. In der deutschen Fassung antwortet sie hierauf bejahend mit „Ich bin nicht schleckig.“, der Comic-Autor hat sich also mit ‚schleckig‘ für den schwäbischen Dialekt entschieden, anstelle etwa für ein neutrales ‚wählerisch‘. Konträr hierzu wurde mit ‚picky eater‘ in der englischen Comic-Version allerdings ein Äquivalent von neutraler Konnotation gewählt.
Im Deutschen wiederum unübersetzt bleibt das Etikett des Marmeladenglases „I Can Believe It’s Not Jelly!“ in Panel 4. Hierbei handelt es sich um ein Kulturspezifikum mit Anspielung

auf das Unternehmen *Unilever* und deren Margarine *I Can't Believe It's Not Butter!*, welche allerdings nicht in Deutschland erhältlich ist. Neben dem witzigen Bezug liegt die zugrunde liegende Funktion hierbei darin, *Lunas* Scham über die Armut ihrer Familie darzustellen und so ihre Persönlichkeit auf stilistisch komplexere Weise zu entwickeln. Im Deutschen bleibt der Bezug je nach Kulturhorizont des Lesers zwar verborgen, die angestrebte Funktion wird aber dennoch auf Textebene durch *Sandras* Wortwahl – die Marmelade abwertend als ‚dieses Zeug' bezeichnend (engl. ‚this stuff') –, und durch *Lunas* Gesichtsausdrücke und dem Zeichenstil ihres Pullovers im Kontrast zu *Sandras* Kleidung auf der bildlichen Ebene hinreichend erfüllt.

Blieben handlungsirrelevante, im Bild *inhärente* Textelemente in den vorherigen Beispielen unübersetzt, zeigt sich in der Episode „Himmel und Hölle" der Umgang des Comic-Autors mit handlungsrelevanten Elementen (Abb. 31, hier nur ein Bildausschnitt). Die gesamte Episode besteht aus lediglich einem einzigen Panel, das ein Süßigkeitengeschäft direkt neben einem Zahn- und Tierarzt abbildet, so also ‚Himmel' und ‚Hölle' für *Sandra* und ihren Waschbär *Woo* unmittelbar nebeneinander liegen. Insofern so die gesamte Episode aus nur einem einzigen Panel besteht, also einzig und allein auf diese witzige Konstellation abzielt, ist der *inhärente* Text der englischen Fassung „World of Candy" etc. aufgrund der Handlungsrelevanz notwendigerweise ins Deutsche zu übersetzen, wenn auch dies mit zusätzlichem Aufwand aufgrund von grafischen Anpassungen verbunden ist.

Abb. 31: *Sandra and Woo* #11 (Ausschnitt) – engl. (links) und dt. (rechts) Fassung

Nachdem so aus der Analyse von nur drei Episoden das gesamte Spektrum der für das Comic spezifische Tropen abgeleitet werden kann, soll abschließend ein Blick auf die popkulturelle Referenzialität in *Sandra and Woo* geworfen werden, die einen wesentlichen Moment des individuellen Stils des Comedy fokussierten Comics darstellt.

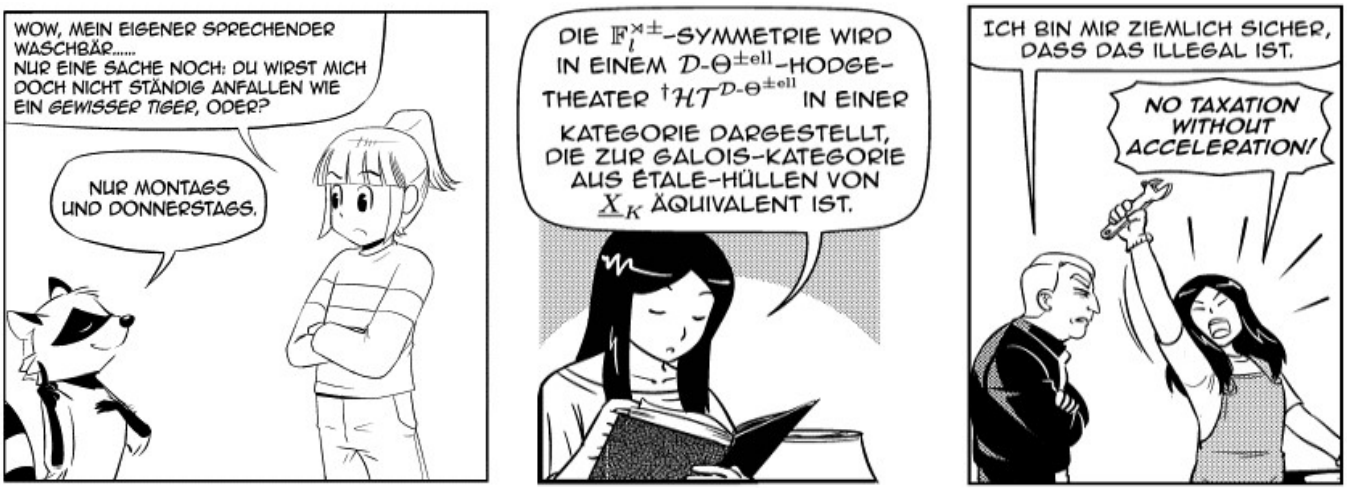

Abb. 32: *Sandra and Woo* #9 (l.), #636 (m.), #641 (r.) – Referenzialität und Kulturspezifika

Um erneut auf den im Anfang erwähnten Bezug zwischen *Sandra and Woo* (ein Mädchen mit ihrem Waschbär) und *Calvin and Hobbes* (ein Junge mit seinem Tiger) zu rekurrieren, soll folgendes isoliertes Panel (Abb. 32 links) betrachtet werden. Mit der Aussage *Sandras* „[...] Du wirst mich doch nicht ständig anfallen wie ein gewisser Tiger, oder?“ – ‚gewisser Tiger‘ (engl. ‚certain tiger‘) zudem in Kursivdruck – wird eine klare Anspielung zum Tiger *Hobbes* hergestellt. Waschbär *Woo*, dessen Namen auf dem lautmalerischen Ausruf ‚Woo!‘ in englischer Schreibweise basiert, entgegnet mit „Nur montags und donnerstags.“. Die zuerst absurd anmutende Entgegnung ist – auf der ersten Referenzialität rhetorisch aufbauend – ein selbstreferentieller Witz, insofern der Web-Comic selbst immer montags und donnerstags erscheint, *Sandra* dieser Logik nach also immer angegriffen werden wird. Aus translatorischer Perspektive sind beide Anspielungen zwar in einer simplen 1:1-Äquivalenz übersetzbar, doch muss beachtet werden, dass bei der Übersetzung in eine andere Sprache der Bezug zum Erscheinungsdatum des Comics (montags und donnerstags) je nach Veröffentlichungszyklus verloren geht.

Die Referenzialität beschränkt sich zudem nicht nur auf bloßen Selbstbezug und andere Comic-Reihen, sondern weitet sich auf Videospiele (so ist z. B. der Name der Comic-Figur *Cloud*, Bruder des bereits erwähnten Charakters *Luna*, eine Anspielung auf einen gleichnamigen Charakter des japanischen Spiels *Final Fantasy 7,* englische und deutsche Lokalisierung verwenden selbigen Namen), Kunst (etwa Edward Munchs oft parodierter *Der Schrei*, Episode #322), Wissenschaft (Abb. 32 mittig: die physikalische *Teilchenmüller-Theorie*, deutsche und englische Version werden jeweils getreu nach Original / Übersetzung zitiert) und Geschichte (Abb. 32 rechts: „No taxation without acceleration“ als Anspielung auf

die Parole des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges, im Deutschen unübersetzt) aus.

Auch wurde der Versuch unternommen *Sandra und Woo* durch Dritte (bzw. durch Fans der Reihe, also vergleichbar mit einer *Scanlation*-Übersetzung) ins Spanische zu übersetzen. Dieses Projekt wurde allerdings eingestellt. Als Begründungen listet Comic-Autor Knörzer auf textlicher Ebene die Übersetzungsqualität an sich, das unprofessionelle Lettering auf der Bildebene und im Allgemeinen die mit der Zeit nachlassende Motivation seitens der Fan-Übersetzer auf.

7. Schlussfolgerung

Die abrundende Schlussfolgerung knüpft an Kapitel 6 an, in welchem noch einmal alle wesentlichen Bestimmungen der entwickelten Theorie an einem praktischen Beispiel zusammenfasst und angewendet werden.

„Das Wahre ist das Ganze. Das Ganze aber ist nur das durch seine Entwicklung sich vollendende Wesen.“ – dies ist der berühmte Anspruch aus der im Rahmen einer Übersetzungsanalyse beiläufig erwähnten *Phänomenologie des Geistes* (1807) von Georg Wilhelm Friedrich Hegel, nach welchem er ein kohärentes System entwickelt, welches das gesamte Wissen seiner Zeit aus jedem Wissenschaftsbereich bis zu Religion, Kunst und Philosophie etc. in seiner Ganzheit erfassen soll.
Um einen ganzheitlichen Anspruch in Bezug auf das Comic zumindest ansatzweise gerecht zu werden, wurde die im Fokus der Arbeit stehende Übersetzungstheorie in den Gesamtprozess der Comic-Lokalisierung eingebettet und so die gegenseitige Beeinflussung von Übersetzer, Publisher und Grafiker näher betrachtet, sowie durch Analyse des Phänomens *Scanlation* die Perspektive des Fans und durch die abschließende Übersetzungsevaluation des Web-Comics *Sandra and Woo* die Übersetzung aus Perspektive des Comic-Autors und Künstlers selbst näher betrachtet wurde.
Einen weiteren Aspekt der Multiperspektivität bildet die Forschung zur visuellen Sprache in der Kognitionswissenschaft (Linguistik, Philosophie, Psychologie, Neurowissenschaft, Anthropologie und Künstliche Intelligenz). So soll durch die Anwendung der *Visual Language Theory* Neil Cohns auf die Comic-Übersetzung der Dualismus zwischen Text und Bild im Comic durch einen semantischen Holismus auf einer höheren Ebene aufgehoben

werden: anstelle beide getrennt zu betrachten, als seien jene vollkommen unabhängig voneinander, anstelle die Bildebene auf die Textebene zu reduzieren (und umgekehrt) oder anstelle deren Wechselbeziehung zueinander lediglich unsystematisch zu erfassen. Denn, in Anlehnung an das Zitat Hegels, liegt grade in der Entwicklung und Synthese dieser Text- und Bildelemente das Wesen der Kunstform Comic, welches dementsprechend in den Fokus zukünftiger Betrachtungen – mit ständiger Rücksicht auf die für Comics spezifische Tropen, insbesondere auf den vielfältigen Humor und die Sprachspiele (die im Rahmen der Arbeit nur ansatzweise tangiert wurden) – gerückt und weiterentwickelt werden sollte.

8. Quellenverzeichnis

8.1 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 (Seite 14-15): Daten basierend auf diversen Comic-Titeln und deren Übersetzung durch die jeweilig angegebenen Verlage (Deutsch / Englisch)

8.2 Literaturquellen

Bassnet, Susan und Lefevere, André. [1990] 1992. *Translation, history, and culture*. Pinter Publishers, London und New York.

Cãpãþânã, Nora. 2005. *Das Wortspiel und seine Übersetzung*. Hermannstädter Germanistik-Lehrstuhl, Germanistische Beiträge 19, pp. 40-85.

Celotti, Nadine. 2008. *The Translator of Comics as a Semiotic Investigator*. Comics in Translation, Manchester und New York.

Cohn, Neil. 2013. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.

Cohn, Neil. 2013. *Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image.* Semiotica, pp. 35-63.

Cohn, Neil. 2014. *Building a better "comic theory": Shortcomings of theoretical research on comics how to overcome them*. Studies in Comics 5, pp. 57-75.

Gerzymisch-Arbogast, Heidrun. 1994. *Übersetzungswissenschaftliches Propädeutikum*. Francke Verlag, Täbingen und Basel.

Gisela Fehrmann, Erika Linz, Eckhard Schumacher und Brigitte Weingart. 2004. *Originalkopie - Praktiken des Sekundären*. DuMont Literatur und Kunst Verlag, Köln. Seite 7-14.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. [1807] 24. März 1986. *Werke in 20 Bänden mit Registerband: 3: Phänomenologie des Geistes*. Suhrkamp Verlag, Auflage 13.

Jenkins, Henry. [1994] 9. November 2015. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge 2. Edition.

Kaindl, Klaus. 1. Januar 1999. *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*. John Benjamins Publishing Company Vol. 11 No. 2, pp. 263-288.

Kant, Imanuell. [1781] 4. August 2015. *Die drei Kritiken - Kritik der reinen Vernunft. Kritik*

der praktischen Vernunft. Kritik der Urteilskraft. Anaconda Verlag GmbH.

Koller, Werner. [1979] 2004. *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. Quelle & Meyer Verlag, Heidelberg und Wiebelsheim.

Barks, Carl. Dezember 2008. *Die tollsten Geschichten von Donald Duck - Sonderedition # 2: Donald, der Herr über alle Geschöpfe*. Egmont Ehapa Media, Auflage 1.

Barks, Carl. 05. Dezember 2014. *Lustiges Taschenbuch Entenhausen-Edition Nr 29: Die Weihnachtswäsche.* Egmont Ehapa Media, Auflage 1.

Barks, Carl. 10. Mai 2012. *Lustiges Taschenbuch Entenhausen-Edition Nr. 34: Das Universal-Genie.* Egmont Ehapa Media, Auflage 1.

Manovich, Lev, Jeremy Douglass und William Huber. 2011. *Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages*. Image & Narrative Vol. 12 No. 1.

McCloud, Scott. 27. April 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks, Englisches Taschenbuch.

Munday, Jeremy. 22. Februar 2012. *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Taylor & Francis Ltd., dritte Edition.

Nida, Eugene A. 1999. *The Role of Contexts in Translating*. Word, Text, Translation: Liber Amicorum for Peter Newmark. Seite 79ff.

Rota, Valerio. 2008. *Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats.* Comics in Translation. St. Jerome Publishing, Manchester. Seite 79-98.

Terpstra, Kristin Anderson. 2012. *Spreading the word : fan translations of manga in a global context*. Dissertation, University of Iowa, Communication Studies.

Walker, Mort. 21. März 2000. *Backstage At The Strips*. iUniverse.

Zeller, Thomas. 15 Juli 2009. *Bloom County – Eine kommentierte Comicübersetzung*. Dissertation, Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaft, Department Angewandte Linguistik, Institut für Übersetzen und Dolmetschen.

8.3 Internetquellen

Datum der letzten Konsultation jeder angegebenen Internetquelle: 06.09.2015.

Anonymus. [10. Oktober 2009] 19. Januar 2015. *Scanlation: Background information*. http://www.insidescanlation.com/backgrounds/index.html

Anonymus. 27. November 2012 - 3. Januar 2013. *Übersetzungsqualität [Diskussion von Comic-Fans]*. Panini-Verlag Comic-Forum: http://www.paninicomics.de/forum/index.php?page=Thread&threadID=21998&pageNo=1&s=bf711d36e79ba5c4a2a60a68ac5c3c6d987de45c

Cohn, Neil. 2010 - 2015. *Visual Language Theory*. http://www.visuallanguagelab.com/papers.html

Knörzer, Oliver. 2008 - 2015. *Sandra and Woo*. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/

Miller, John J. 1991 - 2015. *Comic Book Sales by Month*. http://www.comichron.com/monthlycomicssales.html

Mütz, Marco. August 2004. *Interview mit Gudrun Penndorf*. Web: http://www.comedix.de/lexikon/special/gudrun_penndorf/interview.php

Pellatt, Valerie. 2013. *Text, Extratext, Metatext and Paratext in Translation*. Cambridge Scholars Publishing. Web-Version: http://www.cambridgescholars.com/download/sample/60628

Piekos, Nate. 2013. *Comic Book Grammar & Tradition*. http://www.blambot.com/grammar.shtml

Törne, Lars von. 21. März 2012. *Comic-Deutschland, der Importmeister*. Der Tagesspiegel. http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/buchmarkt-comic-deutschland-der-importmeister/6352746.html

Zanettin, Federico. 2004. *Comics in translation studies. An overview and suggestions for research*. http://www.academia.edu/3225523/Comics_in_Translation_Studies._An_Overview_and_Suggestions_for_Research

8.4 Bildquellen

Einige der Bildquellen wurden in Größe angepasst, in Graustufen umgewandelt und/oder andersartig grafisch (nach-)bearbeitet, um den Formatanforderungen der Bachelor-Arbeit gerecht zu werden. Datum der letzten Konsultation jeder angegebenen Internetquelle: 06.09.2015.

Abb. 1 (Seite 6): Anonymus. 11. November 2009. *Tutorial: Composition and Page Layout*. Web: http://www.idrawdigital.com/2009/11/tutorial-composition-and-page-layout/

Abb. 2 (Seite 12): Kleefeld, Sean. 20. September 2010. *How Much A Real Webcomic Creator Earns, Part 2*. Web: http://www.kleefeldoncomics.com/2010/09/how-much-real-webcomic-creator-earns.html

Abb. 3 (Seite 15): Hastings, Christopher, Bong Dazo, Joe Pimentel und Matt Millia. August 2011 (englische Ausgabe), April 2012 (deutsche Ausgabe). *Fear Itself: Deadpool Vol 1 #3*. Marvel.

Abb. 4 (Seite 20): Joyce, Mark. 11. Juni 2009. *Wally Wood's 22 Panels That Always Work*. Web: https://community.articulate.com/discussions/building-better-courses/be-inspired-wally-wood-s-22-panels-that-always-work

Abb. 5 (Seite 21): Peterson, Mike. 17. August 2014. *So here's why it's funny....* Web: http://www.weeklystorybook.com/comic_strip_of_the_daycom/2014/08/so-heres-why-its-funny-.html

Abb. 6 bis Abb. 8 (Seite 22, 24, 26): Cohn, Neil. 1. Juli 2014. *The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics*. Web: http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2014.00680/full

Abb. 9 (Seite 28): Zanettin, Federico. 2004. *Comics in translation studies. An overview and suggestions for research*. Web: http://www.academia.edu/3225523/Comics_in_Translation_Studies._An_Overview_and_Suggestions_for_Research

Abb. 10 (Seite 32): Daniel Way, Paco Medina, Juan Vlasco und Marte Gracia. August 2009. *Deadpool Vol 2 #11 - Bullseye, Part 2: Let the Healing Begin*. Marvel.

Abb. 11 (Seite 34): Watterson, Bill. 7. August 2014. *Calvin and Hobbes*. Web: http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2014/08/07

Abb. 12 (Seite 35): Watterson, Bill. 4. April 1986. *Calvin and Hobbes*. Web: http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/1986/04/04

Abb. 13 (Seite 38): Morris, Steve. 20. Oktober 2013. *The Pros and Cons of Greg Land*. http://www.comicsvanguard.com/2013/10/the-pros-and-cons-of-greg-land.html

Abb. 14 (Seite 39): Cohn, Neil. 2013. *Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image.*Semiotica, pp. 35-63.

Abb. 15 (Seite 41): Thorn, Kevin. 5. Oktober 2013 *Step 4: #Sketchnotes: Headers, Titles, Captions, and Speech Bubbles*. Web: http://nuggethead.net/2013/10/sketchnotes-headers-titles-captions-and-speech-bubbles/

Abb. 16 (Seite 41): Way, Daniel, Paco Medina, Juan Vlasco und Marte Gracia. Mai 2009.

Deadpool Vol 2 #8 - Magnum Opus, Part 1: All Your Base Are Belong To Us. Marvel.

Abb. 17 (Seite 43): Watterson, Bill. 10. September 2014. *Calvin and Hobbes*. Web: http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2014/09/10

Abb. 18 (Seite 45): Law, Gwillim. 19. Juli 2010. *Grawlixes Past and Present*. Web: http://www.statoids.com/comicana/grawlist.html

Abb. 19 (Seite 49): Cohn, Neil. 2013. *Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image.*Semiotica, pp. 35-63.

Abb. 20 (Seite 51): Way, Daniel, Paco Medina, Juan Vlasco und Marte Gracia. Mai 2009. *Deadpool Vol 2 #8 - Magnum Opus, Part 1: All Your Base Are Belong To Us*. Marvel.

Abb. 21a (Seite 55, Bildteil links): Joe Kelly, Pete Woods und Walden Wong. März 1999. *Deadpool Vol 1 #26 - Mouthful of Malice, Head Full of Cheese*. Marvel.

Abb. 21b (Seite 55, Bildteil rechts): Cronin, Brian. 15. April 2012. *When We First Met – The First Time Spider-Man's Spider-Sense Tingled!*. Web: http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/04/15/when-we-first-met-the-first-time-spider-mans-spider-sense-tingled/

Abb. 22 (Seite 58): Anonymus. 25. Februar 2011. *DC Comics Wiki: Gotham City*. Web: http://dc.wikia.com/wiki/Gotham_City

Abb. 23 (Seite 59): Anonymus. 30. März 2015. *Existential Comics #74: Pokemon Philosophy*. Web: http://existentialcomics.com/comic/74

Abb. 24 (Seite 63): Watterson, Bill. 5. Oktober 2014. *Calvin and Hobbes*. Web: http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2014/10/05

Abb. 25 (Seite 66): Watterson, Bill. 6. Oktober 2011. *Calvin and Hobbes*. Web: http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2011/10/06

Abb. 26a (Seite 67, Bildteil links): Martin, Gerhard. 18. November 2015. *Dr. Erika Fuchs*. http://40.media.tumblr.com/b3fcc6ee2f3261769a749f51e333c12b/tumblr_mwgelzVMva1ruaaluo3_1280.jpg

Abb. 26b (Seite 67, Bildteil mitte): Watterson, Bill. 30. Juli 2014. *Calvin and Hobbes*. Web: http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2014/07/30

Abb. 26c (Seite 67, Bildteil rechts): Anonymus. 26 Oktober 2012. *The Punisher War Zone #1*. http://www.comicbooksyndicate.com/the-punisher-war-zone-1-by-greg-rucka-giandomenico/

Abb. 27 (Seite 72): Anonymus. 29. Mai 2009. *Turtle Paradise*: *Applying for the Typesetter position [Typesetting-Tutoral]*. Web: http://www.turtle-paradise.net/forum/index.php?topic=13.0

Abb. 28 (Seite 74): Manovich, Lev, Jeremy Douglass und William Huber. 2011. *Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages*. Image & Narrative Vol. 12 No. 1.

Abb. 29 (Seite 77): Knörzer, Oliver. 1. Dezember 2014 *Sandra and Woo #638*. Deutsche Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/woode/2014/12/01/0638-fuenfte-jahreszeit/

Abb. 30 (Seite 78): Knörzer, Oliver. 8. Januar 2015. *Sandra and Woo #648*. Deutsche Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/woode/2015/01/08/0648-marmelade/

Abb. 31a (Seite 79, Bildteil links): Knörzer, Oliver. 27. November 2015. *Sandra and Woo #11*. Englische Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/2008/11/27/0011-heaven-and-hell/

Abb. 31b (Seite 79, Bildteil rechts): Knörzer, Oliver. 27. November 2015. *Sandra and Woo #11*. Deutsche Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/woode/2008/11/27/0011-himmel-und-holle/

Abb. 32a (Seite 80, Bildteil links): Knörzer, Oliver. 20. November 2008. *Sandra and Woo #9*. Deutsche Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/woode/2008/11/20/der-moment-der-dammernden-erkenntnis/

Abb. 32b (Seite 80, Bildteil mitte): Knörzer, Oliver. 24. November 2014. *Sandra and Woo #636*. Deutsche Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/woode/2014/11/24/0636-hodge-theater/

Abb. 32c (Seite 80, Bildteil rechts): Knörzer, Oliver. 11. Dezember 2014. *Sandra and Woo #641*. Deutsche Version. Web-Comic: http://www.sandraandwoo.com/woode/2014/12/11/0641-stehkarussell-iii/

Hiermit erkläre und versichere ich, dass ich die vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst und ausschließlich die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe. Alle wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken etc. entnommenen Textstellen und Gedankengänge, sowie das zu illustrationszwecken abgebildete Darstellungs- und Bildmaterial sind durch genaue Angabe der Quelle – in Form von Fußnoten oder In-Text-Zitationen usw. – gekennzeichnet. Ich bin mir über die Konsequenzen eines Täuschungs- und Betrugsversuches vollkommen im klaren.

....

(Datum) (Unterschrift des Autors)