



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Intermedialität und Intermodalität in der Translationswissenschaft: Übersetzungsprobleme und - strategien bei intermedialen und intermodalen Übersetzungen

verfasst von / submitted by

Mirjana Vidakovic, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2023 / Vienna 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 070 331 363

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Translation Deutsch
Bosnisch/Kroatisch/Serbisch

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Mitbetreut von / Co-Supervisor:

Danksagung

Herzliches Dankeschön an meinen Betreuer, Univ.-Prof. Dr. Klaus Kaindl, der mich geduldig und mit vielem hilfreichen Feedback im Rahmen dieses Masterarbeitsvorgangs begleitet hat. Besonders bedanken möchte ich mich bei meinem Freund Maximilian, der mich stets bedingungslos unterstützt und immer für mich da ist. Danke auch meiner besten Freundin Danica, ich bin sehr froh, dass ich sie im Rahmen dieses Studiums kennenlernen durfte – uns verbinden zahlreiche gemeinsame Lehrveranstaltungen, Lektorate und vieles mehr. Mein großer Dank liegt meiner Familie: Mama, Gordana, Wolf und Goran – ihr seid die beste Familie, die man sich nur wünschen kann. Der letzte Dank gilt dir Papa, ich hoffe, du kannst die Arbeit, wo auch immer du bist, lesen und dich mit mir freuen.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	7
Einleitung	8
1 Theoretischer Rahmen und Forschungsstand: Intermedialität und Intermodalität in der Translationswissenschaft	10
1.1. Semiotische Sichtweisen auf die Übersetzung.....	10
1.1.1. Intersemiotische Übersetzung nach Jakobson.....	10
1.1.2. Zeichenorientierte Ansätze.....	13
1.1.3. Semiotische Ansätze in der Audiovisuellen Translation.....	18
1.2. Funktionale Ansätze: über die Sprache hinaus.....	23
1.2.1. Übersetzen als Kulturtransfer.....	23
1.2.2. Botschaftsträger-im-Verbund.....	25
1.2. Multimodale Ansätze in der Translationswissenschaft.....	28
1.3.1. Multimodalität nach Kress und van Leeuwen.....	28
1.3.2. Multimodale Sichtweisen in der Übersetzungswissenschaft	30
2 Intermedialität, Translation und Adaptation	37
2.1. Medien im Fokus: Medienspezifika und ihre Bedeutung für die Übersetzung.....	37
2.1.1. Zum Begriff des Mediums	37
2.1.2. Medien im Wandel	39
2.1.3. Medienspezifika: Graphic Novels.....	41
2.2. Intermedialität und intermediale Sichtweisen in der Übersetzungswissenschaft.....	43
2.2.1. Intermedialität nach Wolf.....	44
2.2.2. Intermedialität nach Rajewsky	47
2.2.3. Medien und Intermediale Ansätze in der Übersetzungswissenschaft	49
2.3. Translation und Adaptation: Gegenüberstellung und Diskussion.....	51
2.3.1. Ein Überblick: Adaptation Studies.....	52
2.3.2. Translation und Adaptation – Differenzen und gemeinsame Sichtweisen	55
2.3.3. Übersetzer:innen als Aktant:innen im Adaptationsprozess.....	59
3 Comics, Graphic Novels und Comicübersetzungen	60
3.1. Comics und Graphic Novels	60
3.1.1. Der Comic: ein Definitionsversuch.....	60
3.1.2. Ein historischer Überblick über die Entwicklung des Comics.....	64
3.1.3. Comic Studies: Diskussion und Gemeinsamkeiten mit der Übersetzungswissenschaft.....	67

3.2. Forschungsüberblick: die Rolle der Comics in der Übersetzungswissenschaft.....	69
3.2.1. Die Entwicklung der Comicübersetzung.....	70
3.2.2. Intermedialität, mediale Aspekte und die Comicübersetzung.....	72
3.2.3. Modale Aspekte der Comicübersetzung	74
3.2.4. Comicgenres und Übersetzung.....	78
3.2.5. Neue Perspektiven: Comicübersetzung im digitalen Zeitalter	80
4 Vorstellung des Untersuchungsmaterials: <i>The Kite Runner</i>	82
4.1. Khaled Hosseinis Roman <i>The Kite Runner</i>	82
4.1.1. Produktionskontext: Zum Autor und der Entstehungsgeschichte des Romans.....	83
4.1.2. Inhalt.....	84
4.1.3. Rezeption.....	86
4.2. Die Graphic Novel <i>The Kite Runner</i>	87
4.2.1. Übersetzungs- und Produktionskontext	87
4.2.2. Vergleich: inhaltliche Unterschiede zum Roman.....	88
5 Analyse: Übersetzungsprobleme beim intermedialen und intermodalen Transfer des Romans <i>The Kite Runner</i> in eine Graphic Novel	90
5.1. Die Übersetzung <i>The Kite Runner</i> als multimodales, intermediales und interaktives Phänomen	91
5.1.1. <i>The Kite Runner</i> als multimodales Phänomen	91
5.1.2. <i>The Kite Runner</i> als intermediales Phänomen.....	94
5.1.3. <i>The Kite Runner</i> als interaktives Phänomen	95
5.2. Analysemethode	96
5.3. Beispiel 1 – Übersetzungsprobleme beim intermedialen, intramodalen und intermodalen Transfer: die erste Auseinandersetzung zwischen Hassan, Amir und Assef ..	99
5.3.1. Medium	100
5.3.2. Modus.....	105
5.4. Beispiel 2: Übersetzungsprobleme beim intermedialen, intramodalen und intermodalen Transfer der Vergewaltigungsszene	109
5.4.1. Medium	110
5.4.2. Modus.....	114
5.5. Fazit der Übersetzungsanalyse	117
6 Conclusio	119
Bibliografie.....	122
7 Abstract	135

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Auseinandersetzung zwischen Hassan und Assef (Hosseini 2011: 28)	102
Abb. 2: Hassans Lippenspalte (Hosseini 2011: 21)	104
Abb. 3: Hassans Lippenspalte – vergrößerte Darstellung (Hosseini 2011: 21)	104
Abb. 4: Hassans mutiger Auftritt (Hosseini 2018: 29).....	107
Abb. 5: Hassan und der blaue Drache (Hosseini 2018: 4)	111
Abb. 6: Hassans bester Freund (Hosseini 2018: 41)	112
Abb. 7: Vergewaltigungsszene (Hosseini 2018: 42).....	114
Abb. 8: Amirs Suche nach Hassan (Hosseini 2018: 40)	115
Abb. 9: Hassans Hose (Hosseini 2018: 43).....	117

Einleitung

Das Übersetzen ist längst nicht mehr nur auf den Transfer von verbalen Elementen zu reduzieren – die Aspekte Intermedialität und Intermodalität nehmen in der Übersetzungswissenschaft eine immer wichtigere Rolle ein. Wenn beim Übersetzen von einem intermedialen und intermodalen Prozess auszugehen ist, stellt sich die Frage: Wie sieht die Praxis von Übersetzer:innen aus, die sich mit Texten im Sinne von intermedialen und intermodalen Phänomenen beschäftigen? Die intermediale und intermodale Betrachtung von Texten ist dabei nicht als Erschwernis für Übersetzer:innen zu sehen, sondern bietet einen vielseitigen und dynamischen Übersetzungsprozess, der von der Kooperation und Koordination mit anderen, darin involvierten, Aktant:innen geprägt ist. Diese Perspektive ermöglicht es bei der Thematisierung von Übersetzungsschwierigkeiten und der Findung von dazugehörigen Lösungsansätzen nicht nur auf der sprachlichen Ebene zu agieren, sondern in diesem Rahmen weiters diverse Phänomene auf medialer und modaler Ebene zu integrieren. In den Bereichen der Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies können ebenfalls Typologien und Konzepte vorgefunden werden, die eine ergänzende Auseinandersetzung mit ebendiesen Aspekten aus übersetzerischer Sicht ermöglichen.

Der digitale Wandel und neue Technologien beeinflussen die Entwicklung und Entstehung vieler wissenschaftlicher Forschungsbereiche und stellen auch die Übersetzungswissenschaft, Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies vor große Herausforderungen: Neue digitale Medien, Übersetzungstools und Interaktionsmöglichkeiten auf medialer Ebene sind hierbei nicht nur als Hindernis zu sehen, sondern bieten neue Möglichkeiten beim Übersetzen und infolgedessen beim intermedialen Transfer. Diese Arbeit wird sich daher sowohl der intermedialen und intermodalen Übersetzung als auch technologischen Aspekten des Übersetzens mit Fokus auf Übersetzungsproblemen und Strategien bei intermedialen und intermodalen Übersetzungen widmen.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, eine Antwort auf die folgenden Forschungsfragen zu finden: Welche Übersetzungsprobleme können hinsichtlich der intermedialen und intermodalen Übersetzung auftreten und wie wird in der Praxis mit diesen Problemen umgegangen? Welche Übersetzungsstrategien können bei der Lösungsfindung herangezogen werden? Die Thematisierung ebendieser Übersetzungsprobleme und -strategien soll einen kurzen Einblick in die Übersetzungspraxis anhand eines Übersetzungsbeispiels bieten und den Fokus auf medi-

ale und modale Aspekte des Übersetzens richten. Ferner soll im Rahmen der Analyse zusätzlich der intramodale Transfer miteinbezogen werden, jedoch steht die Betrachtung intermedialer und intermodaler Aspekte im Vordergrund.

Damit eine Antwort auf die vorliegenden Forschungsfragen gefunden werden kann, ist eine intermediale und intermodale Übersetzungsanalyse notwendig. Diese wird in der folgenden Abfolge durchgeführt werden: Zuerst werden ausgewählte Textausschnitte zweier Werke, des Romans *The Kite Runner* von Khaled Hosseini (2018) und der gleichnamigen Comicübersetzung (2011) verglichen und analysiert. Die darauffolgende intermediale und intermodale Analyse umfasst die folgenden drei Schritte: erstens die Einbettung des Analysematerials innerhalb der Übersetzungswissenschaft anhand einer Auseinandersetzung mit übersetzungswissenschaftlichen Ansätzen, zweitens die Einteilung der Comicübersetzung aus der Perspektive der Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies mithilfe von Intermedialitätstypologien und einer Interaktionstypologie und drittens eine Analyse auf der Ebene des Mediums und Modus. Im Anschluss folgt eine Thematisierung der Übersetzungsprobleme und Strategien zur Lösungsfindung.

Die Unterteilung der Masterarbeit erfolgt in fünf Strukturinhalten bzw. Kapiteln. Das erste Kapitel beschäftigt sich mit Ansätzen der Übersetzungswissenschaft, die für die Fragestellung und den Untersuchungsgegenstand von Bedeutung sind. Anschließend werden im zweiten Kapitel Anknüpfungspunkte zur Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies vorgestellt, die das Verhältnis zwischen Adaptation und Übersetzung sowie relevante Ansätze der Intermedialitätsforschung präsentieren. Das Thema Comicübersetzung im Zusammenhang mit den Aspekten Modus, Medium und Genre, die aufgrund der multimodalen Spezifik von Comics eine wichtige Rolle in der intermedialen und intermodalen Übersetzungsanalyse einnehmen, werden im dritten Kapitel in Form eines Sachkapitels näher erläutert. Im vierten Kapitel erfolgt die Vorstellung des Analysematerials – in diesem Zusammenhang soll näher auf die Aktant:innen im Übersetzungsprozess, die Entstehungsgeschichte, den Inhalt und Rezensionen des Romans und der gleichnamigen Graphic Novel *The Kite Runner* näher eingegangen werden. Das fünfte Kapitel bildet den Schlussteil der Arbeit und beinhaltet die intermediale und intermodale Übersetzungsanalyse des Materials.

1 Theoretischer Rahmen und Forschungsstand: Intermedialität und Intermodalität in der Translationswissenschaft

Dieses Kapitel soll einen Überblick über Ansätze aus der Translationswissenschaft schaffen, die sich mit intermedialen und intermodalen Aspekten auseinandersetzen. Bevor eine Analyse des Materials, welches die Übersetzung eines Romans in eine Graphic Novel umfasst, möglich ist, muss vorerst der translationstheoretische Ausgangspunkt und somit der Übersetzungsbegriff festgelegt werden, der nicht nur verbale, sondern auch nonverbale Aspekte und den Umgang mit semiotischen Elementen umfasst. Dabei sollen als Grundlage für eine theoretische Auseinandersetzung mit nonverbalen Aspekten beim Übersetzen im ersten Unterkapitel semiotische Sichtweisen auf die Übersetzungen präsentiert werden – darunter befinden sich Jakobsons (1959) Übersetzungstypologie, zeichenorientierte Ansätze und semiotische Ansätze im Bereich der audiovisuellen Translation. Im Anschluss soll ein Überblick über funktionale Ansätze verschafft werden, welche den Blick auf andere relevante Aspekte wie das Übersetzen als Handlung und kulturelle Einflüsse lenken, indem unter anderem Holz-Mänttäräs (1984) Theorie vom translatorischen Handeln näher erläutert wird. Abschließend werden der Begriff Multimodalität und damit zusammenhängenden Typologien und Ansätze in der Übersetzungswissenschaft diskutiert. Dabei spielen vor allem Kress und van Leeuwens (2001) Ansatz der Multimodalität und Kaindl's (2020) Beschäftigung mit multimodalen Aspekten im Bereich der Übersetzungswissenschaft eine wichtige Rolle.

1.1. Semiotische Sichtweisen auf die Übersetzung

In diesem Kapitel sollen semiotische Perspektiven auf die Übersetzung beleuchtet werden. Zu Beginn soll Jakobsons (1959) Auffassung von intersemiotischer Übersetzung und Tourys (1986) Übersetzungstypologie, die an Jakobsons Unterteilung anknüpft und Petrillis (2003) Thematisierung der intersemiotischen Übersetzung beschrieben werden. Abschließend soll ein Überblick über zeichenorientierte Ansätze und semiotische Ansätze im Bereich der audiovisuellen Translation verschafft werden.

1.1.1. Intersemiotische Übersetzung nach Jakobson

Lange Zeit standen sprachliche Aspekte im Mittelpunkt der translationswissenschaftlichen Forschung. Daher ist in vielen Translationstypologien ein monomodale und -mediale Auffassung von Texten vorherrschend. Einen wesentlichen Einfluss auf diese Orientierung hatte unter anderem das zunehmende Interesse an der maschinellen Übersetzung zu Beginn der 1950-er Jahre

(vgl. Kaindl 2013: 53). In diesem Zeitraum entstanden aber auch Translationstypologien, die den Translationsprozess nicht nur auf den Sprachtransfer beschränken. Deshalb soll als Ausgangspunkt der translationswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit intermedialen und -modalen Aspekten Roman Jakobsons (1959) Konzept der intersemiotischen Übersetzung, Tourys (1986) anknüpfende Übersetzungstypologie und Petrillis (2003) Konzept der intersemiotischen Übersetzung in diesem Kapitel kurz beschrieben und diskutiert werden.

Jakobson (1959: 232) argumentiert im Rahmen seiner Auseinandersetzung mit linguistischen Aspekten im Bereich der Übersetzungswissenschaft, dass die Bedeutung eines Wortes durch eine Reihe von weiteren sprachlichen Zeichen, die das Wort beschreiben, erfasst wird. Er stellt den Interpretationsprozess mit der Übersetzung auf eine Stufe, indem er folgendes betont: „[...] the meaning of any linguistic sign is its translation into some further, alternative sign [...]“ (Jakobson 1959: 232). Jakobson (1959: 27) unterscheidet dabei zwischen drei Möglichkeiten der Interpretation von sprachlichen Zeichen, die er als Übersetzung bezeichnet: erstens die intralinguale Übersetzung (*rewording*), die die Interpretation sprachlicher Zeichen durch andere Zeichen der gleichen Sprachen umfasst, zweitens die interlinguale Übersetzung (*translation proper*), die als Interpretation sprachlicher Zeichen einer Sprache durch Zeichen einer anderen Sprache definiert wird und drittens die intersemiotische Übersetzung (*transmutation*), die Interpretation sprachlicher Zeichen mittels Zeichen eines nonverbalen Zeichensystems.

Für diese Masterarbeit ist vor allem der Begriff der intersemiotischen Übersetzung relevant, da sie im Interpretationsprozess auch Zeichen eines nonverbalen Zeichensystems umfasst. Dieses Konzept kann mit der intermedialen und -modalen Übersetzung eines Romans in Form einer Comic-Adaptation in Beziehung gesetzt werden und ermöglicht eine ganzheitliche Erfassung des Übersetzungsprozesses.

Jakobsons Unterteilung (1959) erweist sich jedoch als problematisch und ist kritisch zu betrachten¹, da sie Kaindl (2013: 261) zufolge nicht semiotisch, sondern sprachlich ist – ein Transfer zwischen zwei Sprachsystemen ist als intersemiotische Übersetzung zu betrachten, da Sprache auch ein semiotisches System ist und somit der Begriff interlinguale Übersetzung in diesem Sinne irreführend ist. Außerdem ist darauf hinzuweisen, dass zwar im Rahmen dieses Aufsatzes auf den Terminus intersemiotische Übersetzung verwiesen wird, aber keine weitere

¹ Kaindl (2013: 261), Derrida (1985: 173), Petrilli (2003: 18), Steconi (2004: 16) und Toury (1994: 1114) äußern unter anderem Kritik an Jakobsons (1959) Übersetzungstypologie, die sich hauptsächlich an die sprachliche Fokussierung und die problematischen Begriffsbezeichnungen richtet.

Auseinandersetzung mit diesem Konzept erfolgt. Jakobsons Übersetzungstypologie (1959) beschäftigt sich mehr mit den anderen Arten von Übersetzung, wobei vor allem die interlinguale Übersetzung im Mittelpunkt der Betrachtung steht.

Die Bezeichnung der interlingualen Übersetzung als *translation proper* im Gegensatz zu der intersemiotischen Übersetzung bzw. *transmutation*, stellt ebenfalls ein Problem dar. Der Vorgang der *transmutation*, bzw. die Um- oder Verwandlung bildet einen starken Kontrast zu der Formulierung *translation proper*, der „Übersetzung im engeren Sinn“. Nichtsdestotrotz ist die genannte Typologie für diese Arbeit von großer Bedeutung, da sie ein Übersetzungskonzept, das nicht nur verbale Aspekte umfasst, beinhaltet und auch hinsichtlich der hierarchischen Gliederung die gleiche Stellung wie die intra- und interlinguale Übersetzung einnimmt.

Jakobsons Übersetzungstypologie (1959) diene als Grundlage für viele weitere translationswissenschaftliche Ansätze, die sich mit intermedialen und intermodalen Phänomenen beschäftigen.

Gideon Toury (1986: 1111) baut Jakobsons Übersetzungstypologie (1959) aus und äußert Kritik an ihrer sprachlich orientierten Unterteilung. Folglich wird auch die Problematik angesprochen, dass diese Typologie nur auf sprachliche Texte anzuwenden ist, und es wird im Zusammenhang mit diesen Texten betont, dass „when undergoing an act of translating, they may have more than one semiotic border to cross“ (Toury 1986: 1113). Toury (1986: 1111) betont außerdem, dass einerseits nicht alle Produkte, die aus Prozessen hervorgehen und als translatorisch definiert werden können, tatsächlich bedingungslos als solche betrachtet werden – andererseits ist nicht jedes Phänomen, das kulturell bedingt als translatorisch erachtet wird, das Ergebnis eines rein übersetzerischen Prozesses oder eines solchen überhaupt. Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass die Definition von Übersetzung notwendig ist, um eine Unterscheidung von übersetzerischen von nicht übersetzerischen Produkten zu ermöglichen.

Toury (1986: 1114) setzt diese Kritikpunkte um und unterscheidet als Erstes zwischen zwei Arten von Übersetzung: der intrasemiotischen Übersetzung, die Übersetzung innerhalb eines Sprachsystems, und der intersemiotischen Übersetzung, die Übersetzung zwischen einem sprachlichen Zeichen und einem nichtsprachlichen Zeichensystem. Die intrasemiotische Übersetzung wird anschließend in die intrasystemische und intersystemische Übersetzung unterteilt, wobei die intrasystemische mit Jakobsons (1959) intralingualer Übersetzung und die intersystemische mit der interlingualen Übersetzung gleichzusetzen ist (vgl. Toury 1986: 1114).

Für die vorliegende Arbeit ist vor allem die intersemiotische Übersetzung von Bedeutung, da sie beim Übersetzungsprozess auch das nichtsprachliche Zeichensystem miteinbezieht.

Aber auch dieser Ansatz ist problematisch, wie sich später in der Auseinandersetzung im dritten Unterkapitel mit den Aspekten Modus und Medium zeigen wird.

Zum Schluss soll Petrillis (2003) Translationstypologie kurz vorgestellt werden, die sich ebenfalls auf Jakobsons (1959) Auffassung vom Übersetzen stützt. Laut Petrilli (2003: 18) ist das Übersetzen nicht nur auf den sprachlichen Transfer zu beschränken und es müssen infolgedessen auch andere Möglichkeiten des Übersetzens beleuchtet werden.

Aus dieser Notwendigkeit resultierte Petrillis (2003) Typologie, die folgendermaßen unterteilt wird: Vorerst wird zwischen der intersemiotischen Übersetzung, die die Übersetzung zwischen zwei oder mehreren Zeichensystemen umfasst und der endosemiotischen Übersetzung, die sich auf ein bestimmtes Zeichensystem bezieht, unterschieden (vgl. 2003: 19). Anschließend wird der Übersetzungsprozess, der lediglich den Transfer von Sprachen, wobei sowohl verbale als auch nonverbale Elemente miteinbezogen sind, umfasst, als interlinguistische Übersetzung bezeichnet. Findet ein Übersetzungsprozess innerhalb einer Sprache statt, ist von einer endolinguistischen Übersetzung die Rede. Die sprachliche Übersetzung innerhalb verbaler Zeichensysteme wird als endoverbale Übersetzung bezeichnet. Die letztere Unterkategorie wird erneut unterteilt in die interlinguale Übersetzung, den Transfer von einer Sprache in eine andere und die endolinguale Übersetzung, die sich auf den Transfer zwischen Sprachen bezieht, die eine gemeinsame historisch-natürliche Sprache bilden (vgl. 2003: 20).

Diese Typologie thematisiert die Relevanz nonverbaler Aspekte beim Übersetzen, jedoch wird diesen nicht genug Beachtung geschenkt, da die weiteren Unterteilungen, die von der intersemiotischen Übersetzung ausgehen, sich mehr auf Sprachliches fokussieren. Nichtsdestotrotz ist auch diese Unterteilung von großer Bedeutung, da sie nonverbale Aspekte beim Übersetzen miteinbezieht und die semiotische Übersetzung den rein sprachlichen Elementen übergeordnet ist.

1.1.2. Zeichenorientierte Ansätze

Zeichenorientierte Ansätze in der Translationswissenschaft ermöglichen ein Wegbewegen von einer sprachlichen Fokussierung beim Übersetzungsprozess zu der Lenkung der Aufmerksamkeit auf die Relevanz von Zeichenhandlungen, die mitunter die Beachtung und den Gebrauch von Nonverbalem umfasst. Daher sollen im Rahmen dieses Unterkapitels einige wichtige Ansätze, die sich mit der Translation im Zusammenhang mit semiotischen Aspekten beschäftigen, kurz erläutert werden.

Eine genauere Betrachtung semiotischer und übersetzungswissenschaftlicher Theorien demonstriert, dass beide wissenschaftliche Bereiche über einen längeren Zeitraum hinweg als

zu unterschiedlich betrachtet wurden und eine Möglichkeit der gemeinsamen Forschung bzw. Thematisierung und Lösungsfindung hinsichtlich ähnlicher Problematiken ausgeschlossen wurde (vgl. Gorlée 1994: 11)². Diese historische Entwicklung steht der Tatsache gegenüber, dass sowohl in der Übersetzungswissenschaft als auch in der Semiotik trotz unterschiedlicher methodologischer Herangehensweisen ähnliche Aspekte der Kommunikation, die sich vor allem auf den Gebrauch, die Interpretation und Veränderung von Texten fokussieren, im Mittelpunkt der Betrachtung stehen.

Trotz vieler Gemeinsamkeiten mangelt es der Übersetzungswissenschaft im Vergleich zum Bereich der Semiotik an Ansätzen, die nicht nur eine sprachliche Orientierung aufweisen. Diese sprachliche Fokussierung hindert die Übersetzungswissenschaft an der Entwicklung von Theorien, die eine Antwortfindung auf Fragen hinsichtlich vieler relevanter Aspekte wie beispielsweise der Äquivalenz, Treue und Übersetzbarkeit ermöglicht (vgl. Gorlée 1994: 11).

Gorlée (1994: 11f.) sieht die Betrachtung des Übersetzungsprozesses und der Übersetzung im Sinne eines Produkts aus semiotischer Perspektive als Alternative, um das Wegbewegen der Translationswissenschaft vom Sprachlichen zu ermöglichen und stützt sich bei ihrer Argumentation auf die Zeichentheorie von Peirce (1931-1958). Das Übersetzen wird dabei folgendermaßen definiert:

Both semiosis and translation must be understood and approached as dynamic, goal-directed processualities occurring between a (verbal or nonverbal) sign, its object (or referent in reality, or ‚reality‘), and what Peirce called the interpretant, or better the (infinite) series of interpretants (signs interpreting the primary signs). (Gorlée 1994: 27)

Diese Definition beschreibt das Übersetzen als einen prozessorientierten, dynamischen Vorgang, der sowohl verbale als auch nonverbale Zeichen umfasst.

In diesem Zusammenhang wird betont, dass Translation nicht nur auf das Produkt, den Zieltext, reduziert werden darf, da der Aspekt der Lösungsfindung und Herangehensweisen an bestimmte Übersetzungsproblemen ebenfalls eine wichtige Rolle beim Übersetzungsvorgang einnimmt. Übersetzen bedeutet Entscheidungen zu treffen, welche semiotischer Natur sind – dieser Prozess wird als „the game of translation“ (Gorlée 1994: 67) bezeichnet - ein Vorgang, der einem Schachspiel oder dem Zusammenfügen von Puzzleteilen gleichen kann. Dieser Aspekt ist für die vorliegende Arbeit von größter Bedeutung, da im Anschluss Lösungsstrategien zur Bewältigung von Übersetzungsproblemen thematisiert werden sollen.

² Diese Entwicklung kann sowohl im Bereich der Übersetzungswissenschaft als auch der Semiotik beobachtet werden, da beispielsweise in den 90-er Jahren sowohl in der Übersetzungswissenschaft – wie anhand der Nennung der einigen wenigen in dieser Zeit veröffentlichten übersetzungstheoretischen Ansätzen in dieser Arbeit – und dem Blick in *Semiotik: ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur 1. Teilband* (Posner et al. 1996) festgestellt werden kann.

Dieser Prozess der Entscheidungsfindung wird unterteilt in einen hermeneutischen Vorgang, der auch auf das Miteinbeziehen extratextueller Verweise abzielt und einer darauffolgenden kreativen Interpretation, die von Übersetzer:innen vorgenommen wird. Dem Interpretationsvorgang wird große Bedeutung beigemessen, da dieser demonstriert, dass „Without sign representation there is no possibility of sign interpretation.“ (Gorlée 1994: 69). In diesem Zusammenhang wird argumentiert, dass sowohl das Interpretieren als auch das Übersetzen semiotische Vorgänge sind und dem Vorgang der Semiosis untergeordnet sind (vgl. Gorlée 1994: 69).

Gorlées (1994) Ansatz demonstriert, dass andere Perspektiven notwendig sind, um den Übersetzungsprozess zu definieren und Lösungen für Übersetzungsschwierigkeiten thematisieren zu können. Die Bedeutung semiotischer Vorgänge im Hinblick auf das Rezipieren und Gestalten von Texten ist ebenfalls ein wichtiger Aspekt, der von Gorlée (1994) hervorgehoben wird.

Stecconi (2004) betrachtet den Translationsprozess ebenso aus einer semiotischen Perspektive und stützt sich bei seiner Argumentation wie Gorlée (1994) auf die Zeichentheorie von Peirce (1931-1958). Dabei wird davon ausgegangen, dass Translation eine spezielle Art der Zeichenhandlung bzw. der Semiose ist und betont, dass „all translating is semiosis but not all semiosis is translating“ (Stecconi 2007: 15). Diese Äußerung demonstriert, wie wichtig es ist, Übersetzung als Prozess zu definieren und von Phänomenen und Gebieten abzugrenzen, die als Übersetzung definiert werden, jedoch nicht diesem Bereich zuzuordnen sind. Stecconi (2007: 17) argumentiert außerdem, dass die Vielfalt an Medien zeigt, dass ein Blick über die sprachliche Ebene hinweg notwendig ist, um alle Aufgabenbereiche im Bereich der Translation bewältigen zu können – diese Möglichkeit bietet die Semiotik, da sie sich nicht nur auf Sprachliches konzentriert. In diesem Zusammenhang erwähnt Stecconi (2007: 18), dass Peirce nicht darauf abzielte, die Funktion der Sprache und ihrer Rolle bei der menschlichen Kommunikation zu erklären. Vielmehr war das Ziel zu verstehen, wie Zeichen und Zeichenhandlungen funktionieren, welche als metaphysisches und logisches Problem betrachtet wurden. Diese Äußerung demonstriert, dass Übersetzen als ein komplexes Gefüge zu betrachten ist, dass nicht nur die Beachtung von Sprache erfordert – „Translation is not something we do only with words, but something we do to words and to other signs as well“ (Stecconi 2007: 18).

Im Rahmen dieser Auseinandersetzung wird die Relevanz der Semiotik für die Translationswissenschaft hervorgehoben, da sie sich nicht nur auf Sprachliches fokussiert, sondern auch eine andere Perspektive auf das Bild der Translation als Transfer und Aspekte der Äqui-

valenz und des Verlustes ermöglicht. Der Fokus der translationswissenschaftlichen Auseinandersetzung liegt vor allem auf der Analyse der logisch-semiotischen Phänomene der Translation im Allgemeinen (vgl. 2007: 18).

Bevor näher auf semiotische Spezifika der Translation eingegangen wird, erklärt Stecconi (2007: 18) den grundlegenden semiotischen Prozess bezugnehmend auf translatorische Phänomene. Die drei wesentlichen Bestandteile der Semiosis, Zeichen, Interpretanten und Objekte, sind als Zeichentriade zu betrachten. Diese Triade veranschaulicht die Hauptfunktion der Zeichen: die Vermittlung zwischen Objekten und Interpretanten. Objekte bedürfen einer genaueren Betrachtung, da sie zwei Seiten aufweisen: das unmittelbare Objekt, welches der Darstellung der Zeichen entspricht und das dynamische Objekt, das ein natürliches und kulturelles Gebilde ist. Diese theoretische Darstellung der Semiosis überträgt Stecconi (2007: 20) auf den Translationsvorgang, indem er den Ausgangstext als ein semiotisches Objekt, den Zieltext als ein Zeichen und die Bedeutung der Übersetzung, die von den Empfänger:innen abhängig ist, als Interpretanten definiert. Somit wird Translation als ein Vorgang gesehen, der dynamisch ist und als ein Prozess betrachtet werden kann.

Diese Diskussion der Semiosis zeigt, welche Gemeinsamkeiten der Translationsprozess mit anderen semiotischen Formen hat – es gibt jedoch auch bestimmte Aspekte, die der Translation verhilft, sich von anderen Formen zu unterscheiden. Beim Translationsprozess wird den folgenden drei Merkmalen große Bedeutung zugesprochen: *similarity* (Ähnlichkeit), *difference* (Unterschied) und *mediation* (Vermittlung) (vgl. 2007: 15). Diese Merkmale ermöglichen eine Kategorisierung von translatorischen Phänomenen und somit auch eine wissenschaftliche Analyse von Übersetzungen.

Die Kategorie *difference* setzt voraus, dass gewisse Unterschiede zwischen semiotischen Systemen bestehen. Laut Stecconi (2007: 23) ist dieses das konkreteste und einleuchtendste Merkmal, da es mit realen Ereignissen verbunden ist und betont, dass im Hinblick auf die erwähnten Unterschiede, sowohl von verbalen als auch nonverbalen Elementen die Rede ist.

Das Merkmal *similarity* setzt voraus, dass zwischen dem Ausgangstext und dem Translat eine gewisse Ähnlichkeit besteht. Translator:innen bedienen sich bestimmter Zeichen und einer Vorstellung von Ähnlichkeit, um den Zieltext zu produzieren. In diesem Zusammenhang wird betont, dass „similarity is neither empirical nor general; it is in fact a potentiality that individuals and communities determine and, in time, turn into translation’s established ‘equivalences and norms’” (Stecconi 2007: 23). Somit ist diese Kategorie von vielen Faktoren wie beispielsweise Normen abhängig, die jederzeit einem Wandel unterliegen können. Daraus kann

geschlussfolgert werden, dass der Übersetzungsbegriff den dynamischen Aspekt miteinbeziehen muss.

Die dritte Kategorie *mediation*, demonstriert, wie wichtig der Ausgangstext als Voraussetzung für eine Translation ist – „There would be no translation if the target text did not speak on behalf of the source.“ (Steccconi 2007: 23). Translate vertreten somit die Ausgangstexte und stehen mit diesen in Verbindung.

Diese drei Merkmale bilden Steccconi zufolge (2007: 23) die Grundlage der Translation. Da diese Kategorisierung und die allgemeine Diskussion über den Translationsbegriff sowohl verbale und nonverbale als auch eine dynamische Betrachtungsweise des Translationsprozesses umfasst, ist diese translationstheoretische Auseinandersetzung für die vorliegende Arbeit von Bedeutung.

Petrilli (2003: 39) setzt sich ebenfalls mit der Relevanz der Semiotik im Bereich der Übersetzungswissenschaft auseinander und betont, wie wichtig die Beachtung semiotischer Bestandteile und der dazugehörigen Vielzahl von Bedeutungen beim Übersetzungsprozess sind. Im Rahmen dieser übersetzungstheoretischen Auseinandersetzung wird ähnlich wie bei Gorlée (1994) argumentiert, dass Übersetzen einen interpretativen Prozess impliziert und daher die Übersetzungswissenschaft auf der Zeichentheorie, die als Semiotik der Interpretation bezeichnet wird, basieren sollte (vgl. Petrilli 2003: 17).

Difficulty in translation does not concern the fact of having to transfer that which is said in one historical-natural language into another. The real problem consists in understanding the type of communication that renders the text possible, that renders it significant as a response, given that the text is not self-sufficient and presupposes more communicative relations than it actually installs. Interpretants must be traced in a great verbal and nonverbal sign network without any possibility of foreseeing which routes should be followed and which portions of the network should be explored. (Petrilli 2003: 39)

Daraus kann schlussgefolgert werden, dass für die Übersetzung als Grundlage eine Auseinandersetzung mit semiotischen Elementen von Texten, somit sowohl mit verbalen als auch mit nonverbalen Elementen, notwendig ist, um beispielsweise einen Transfer von einer in eine andere Sprache ermöglichen zu können.

In diesem Zusammenhang wird betont, dass Übersetzungsschwierigkeiten vor allem dann auftreten können, wenn beim Übersetzungsprozess der Fokus nur auf dem Sprachlichen oder nur auf der Ebene einer einzigen Sprache liegt. Außerdem ist zu beachten, dass auch das Interpretieren von verbalen Zeichen das Miteinbeziehen von nonverbalen Aspekten erfordert und der Fokus auf der sprachlichen Ebene das künstliche Setzen von Grenzen bedeutet. Alle Übersetzungsvorgänge sind Teil eines weltweiten Zeichennetzes, der sowohl verbale als auch nonverbale Zeichen umfasst (vgl. 2003: 42).

Das Übersetzen wird im Rahmen dieser Auseinandersetzung als ein komplexer Vorgang betrachtet, der schon vor dem Erreichen der Zielsprache Schwierigkeiten mit sich bringt. Die Übersetzung von Texten bezieht sich auf viele Faktoren, die sich nicht nur auf die Ausgangs- oder Zielsprache beschränken, sondern viel umfassender sind und in einem Zeichennetz verbaler und nonverbaler Natur aufgespürt werden müssen (vgl. 2003: 5). Im Hinblick auf die interlinguale Übersetzung wird schlussfolgernd betont, dass

interlingual translation only concerns the point of departure and arrival, while all the intermediary interpretive work is of a semiotic order. The text can only be ‚transferred‘ from one historical-natural language into another on the basis of intersemiotic translation. (Petrilli 2003: 50)

Somit ist das Übersetzen nicht nur auf den sprachlichen Transfer zu beschränken, da diese künstlichen Grenzen Übersetzer:innen in ihrem Handeln limitieren und den Interpretationsvorgang einschränken. Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass semiotische Ansätze in der Translationswissenschaft durch ihren Fokus auf Zeichenhandlung eine andere Perspektive auf das Übersetzen ermöglichen und demonstrieren, dass sowohl verbale als auch nonverbale Zeichen eine wichtige Rolle in diesem Prozess einnehmen, der alle Phase des Übersetzens betrifft.

1.1.3. Semiotische Ansätze in der Audiovisuellen Translation

Ansätze im Bereich der audiovisuellen Translation ermöglichen es, den Fokus auf nonverbale Aspekte wie zum Beispiel Ton und Bild zu lenken. Daher ist ein kurzer Überblick über den Forschungsstand dieses Gebiets und die Vorstellung einiger relevanter Ansätze, die sich mit nichtsprachlichen Aspekten beschäftigen, notwendig.

Der Forschungsbereich der audiovisuellen Translation nahm bereits in den 1960er bis 1970er Jahren ihren Anfang – die ersten Studien auf diesem Gebiet fielen knapp aus und konnten sowohl in Kino- und Übersetzungszeitschriften als auch in Zeitungen und Wochenmagazinen vorgefunden werden. Vereinzelt wurden Beiträge und Manuskripte einfach in Fachkreisen herumgereicht, ohne jemals publiziert zu werden und an die Öffentlichkeit zu gelangen. Diese Entwicklungen erschwerten über lange Zeit hinweg, herauszufinden, in welchen Bereichen der audiovisuellen Translation bereits geforscht wurde, woraus eine bis heute unvollständige Historiografie dieses Forschungsbereichs resultiert (vgl. Díaz-Cintas 2009: 1)³.

Die Sechziger- und Siebzigerjahre waren durch eine starke Untätigkeit in Bezug auf Forschungsarbeiten im Bereich der Untertitelung geprägt, auch wenn einige wenige Beiträge zum Thema Synchronisation veröffentlicht wurden. Die überwiegende Zahl der Veröffentlichungen

³ Laks Simons (1957) *Le sous-titrage de films* - das erste Werk, welches sich mit dem Thema Untertitelung befasste, gelangte beispielsweise nur in die Hände weniger Personen.

in diesem Zeitraum nahm eine sehr berufsorientierte Perspektive ein und legte den Fokus auf Translator:innen als professionelle Aktant:innen, auf die verschiedenen Arbeitsschritte bei der Translation, auf die Unterscheidung zwischen Synchronisierung und Untertitelung und die Publikumsrezeption von Werken (vgl. 2009: 2).

In den 1980er-Jahren erschienen viele richtungsweisende Beiträge, in welchen nicht nur auf sprachliche Aspekte der Untertitelung Bezug genommen, sondern auch auf andere für die audiovisuelle Translation maßgebliche Dimensionen verwiesen wird, wie beispielsweise ökonomische Faktoren, die die Machtposition der Filmindustrie und Beiträge verschiedener Expert:innen, die im Übersetzungsbereich tätig sind, umfassen (vgl. 2009: 2)⁴.

Der Forschungsbereich der Synchronisierung erfuhr erst in den 1980-er Jahren einen Aufschwung – zahlreiche relevante Fachbeiträge waren jedoch mehrheitlich durch die sprachliche Fokussierung gekennzeichnet (vgl. Chaume 2013: 289)⁵.

Einen Aufschwung der Forschung im Hinblick auf die Beachtung sowohl verbaler als auch nonverbaler Elemente in der Translationswissenschaft konnte in den 90-er Jahren vernommen werden, wobei einen großen Beitrag hierbei vor allem dem Bereich der audiovisuellen Translation zuzusprechen ist (s. Díaz-Cintas & Remael 2021). Seit den 90-er Jahren werden viele Beiträge im Bereich der audiovisuellen Translation veröffentlicht, die sich mit nonverbalen Aspekten beschäftigen. Auch anhand der großen Anzahl an Konferenzen und Veranstaltungen, die sich der audiovisuellen Translation widmen, kann eine zunehmende Bedeutung dieses Gebiets verzeichnet werden⁶.

Im Rahmen dieses Unterkapitels sollen anschließend das Konzept der *Constrained Translation* von Mayoral, Kelly und Gallardos (1988), Gottliebs (1994) Auffassung der audiovisuellen Translation, und im Anschluss Zabalbeascoas (2008) Thematisierung des audiovisuellen Texts aus translationswissenschaftlicher Perspektive genauer betrachtet und diskutiert werden, da sie sich insbesondere sowohl mit verbalen und nonverbalen Elementen auseinandersetzen und unterschiedliche Perspektiven auf den Translationsprozess bieten.

Wie bereits anhand der kurzen Vorstellung der historischen Entwicklung des Bereichs der audiovisuellen Translation beobachtet werden kann, wurde lange Zeit das Nonverbale als

⁴ Marleaus (1982) Beitrag *Le sous-titres . . . un mal nécessaire* setzt sich mit den Herausforderungen auseinander, die das Tätigkeitsfeld der Untertitelung aufwirft, welches technologische, psychologische, gestalterisch-ästhetische und sprachliche Faktoren umfasst.

⁵ Der erste wissenschaftliche Beitrag, der sich mit der Synchronisierung beschäftigt, stammt von Fodor (1976) und untersucht phonetische, semiotische, ästhetische und psychologische Aspekte der Filmsynchronisation.

⁶ Veiga (2009) untersucht audiovisuelle Translation des Humors und betrachtet bei der Analyse sowohl verbale als auch nonverbale Aspekte. Perego (2009) beschäftigt sich mit der semiotischen Natur und Übersetzungen von Filmtexten und bestätigt die Relevanz nonverbaler Elemente beim Übersetzungsvorgang.

Hindernis für das Übersetzen betrachtet. Diese Sichtweise untermauern Mayoral, Kelly und Gallardos (1988) mit ihrem Konzept der *Constrained Translation*, welches sich auf Titfords (1982) Werk *Sub-titling – Constrained Translation* stützt. Bei diesem Konzept wird davon ausgegangen, dass nicht-sprachliche Aspekte Translationsprozesse erschweren können und somit Beschränkungen für Translator:innen darstellen, wobei ihre Thematisierung sich vor allem an den Bereich der audiovisuellen Translation richtet (vgl. Mayoral et al. 1988: 356). Im Rahmen dieser theoretischen Auseinandersetzung wird Translation als kommunikatives Handeln betrachtet und es werden verschiedene Arbeitsschritte präsentiert, die Translator:innen als Hilfestellung beim Umgang mit nonverbalen Elementen dienen soll. Mayoral et al. (1988: 363) zufolge behindern Translator:innen nonverbale Elemente bei der Ausübung ihrer Tätigkeit - Einschränkungen treten nur dann auf, wenn auch nonverbale Aspekte beim translatorischen Handeln miteinbezogen sind. In einem Modell werden verschiedene Grade der Beschränkung dargestellt, die sich auf die Kategorien inhaltliche (Bild und Ton), räumliche, zeitliche, phonetische und lautsprachliche Synchronität erstrecken (vgl. 1988: 364).

Diese Translationstheorie umfasst somit auch Texte wie zum Beispiel Comics, Filme und Lieder. Der Terminus *Constrained Translation* erweist sich jedoch als problematisch, da Translation von nicht-sprachlichen Elementen als eine Einschränkung gesehen wird und negative Konnotationen hervorruft. Nichtsdestotrotz leistet diese Theorie einen wichtigen Beitrag dazu, die Aufmerksamkeit auf die nicht zu unterschätzende Rolle der nonverbalen Elemente beim Übersetzen zu lenken und diese zu untermauern (vgl. Kaindl 2013: 260).

Gottlieb (1994: 264) befasst sich ebenfalls mit der Bedeutung nonverbaler Elemente beim Translationsprozess und ist der Auffassung, dass der Translationsbegriff auszuweiten ist. Dabei wird betont, dass Übersetzungen aufgrund struktureller Unterschiede nie Replikate der Originale sein können und auf die kulturellen und sprachlichen Unterschiede verwiesen, die sich auch auf semantische Felder und unterschiedliche Regeln für die Kollokation und die Kohäsion zwischen Elementen auswirken können.

Bei Texten wird im Rahmen dieser translationswissenschaftlichen Auseinandersetzung zwischen monosemiotischen Texten unterschieden, in welchen nur ein Kanal beim Übersetzen zu beachten ist, wie beispielsweise bei Büchern, in welchen keine Illustrationen vorzufinden sind und polysemiotischen Texten, in welchen Translator:innen Unterstützung und Einschränkung durch diverse Kanäle erfahren. Bei polysemiotischen Texten im Falle einer audiovisuellen Translation sind vier Kanäle zu berücksichtigen: der verbale Audiokanal, der beispielsweise Dialoge, Hintergrundstimmen und Liedtexte umfasst; der nonverbale Audiokanal, welcher Musik- und Soundeffekte beinhaltet; der verbale-visuelle Kanal - darunter fallen Bildunterschriften

und schriftliche Zeichen im Bild und der nonverbale-visuelle Kanal, wessen Bestandteile der Bildaufbau und -fluss sind (vgl. 1994: 265).

Diese Unterscheidung zeigt die Bedeutung verschiedenster semiotischer Bestandteile bei Texten, jedoch ist die Fokussierung auf audiovisuelle Aspekte zu einseitig und nicht ausreichend für die vorliegende Arbeit. Der Begriff monosemiotischer Text erweist sich ebenfalls als problematisch, da auch Bücher, die wenige oder keine Illustrationen beinhalten, nicht nur einen Kanal umfassen, sondern auch die Typologie, das Layout usw. einen Einfluss auf den Übersetzungsprozess haben und somit auch Bücher nicht als monosemiotische Texte betrachtet werden können.

Zabalbeascoa (2008: 21) fokussiert sich im Rahmen seiner translationswissenschaftlichen Auseinandersetzungen auf das Konzept des audiovisuellen Texts, welcher im Allgemeinen als Form der Kommunikation betrachtet wird, wobei audiovisuelle Texte einen Kommunikationsakt darstellen, der Bild und Ton beinhaltet. Daher stellt sich bei der Betrachtung von audiovisuellen Texten für Zabalbeascoa (2008: 21) die Frage, ob Texte noch als solche zu betrachten sind, auch wenn sie keine Wörter beinhalten. Diese Fragestellung demonstriert, dass die Betrachtung von Texten innerhalb der Translationswissenschaft Änderungen unterworfen ist und auch die Relevanz nonverbaler Bestandteile eines Textes immer häufiger thematisiert wird.

Die Definition des Texts ist ein relevanter Aspekt, da für diese Arbeit ein Textbegriff notwendig ist, der sich nicht nur auf das Sprachliche fokussiert. Zabalbeascoa (2008: 21) argumentiert, dass auch Comics oder Gemälde als Texte zu betrachten sind und betont, dass kulturelle Einflüsse beeinflussen können, was als Text betrachtet wird und wie wir verschiedene Objekte wahrnehmen (vgl. 2008: 22). Bei genauerer Betrachtung von Textmerkmalen kann festgestellt werden, dass sowohl verbale als auch nonverbale Elemente in einem Text vorzufinden sind, wobei Zabalbeascoa (2008: 23) zufolge sowohl rein verbale und nonverbale Texte als auch Texte bestehen, die verbale und nonverbale Elemente kombinieren. Diesbezüglich ist anzumerken, dass das Ausgehen von der Existenz rein verbaler Texte problematisch ist, da auch beispielsweise das Layout und Schriftgröße eine Rolle im Sinne von nonverbalen Aspekten bei der Textgestaltung und Rezeption spielen.

Außerdem wird kritisiert, dass translationswissenschaftliche Theorien sich oft nur auf bestimmte Texttypen konzentrieren und literarisch und nicht-literarisch ausgerichtete Translationstheorien isoliert betrachtet werden. Diese beiden Aspekte fördern unter anderem die Ausgrenzung von bestimmten Arten von Übersetzung und sind somit als kritisch zu betrachten (vgl. 2008: 13). Dieser Verweis auf bestehende Problematiken, die viele übersetzungstheoretische

Auseinandersetzungen betrifft, demonstriert, wie wichtig die Festlegung eines Übersetzungsbegriffs ist, der den Umgang mit verbalen und nonverbalen Aspekten miteinbezieht.

Audiovisuelle Texte beschreibt Zabalbeascoa (2008: 24) als eine Kombination aus verbalen, nonverbalen, akustischen und visuellen Elementen in gleichem Maße – die Notwendigkeit von Bildschirmen bei der audiovisuellen Translation ist dabei zu verneinen, da auch bei Bühnenvorstellungen audiovisuelle Texte vorzufinden sind. Bei der Interpretation von textuellen Elementen während des Translationsvorgangs ist zu beachten, dass aus der Kombination und dem Zusammenspiel verschiedener Elemente unterschiedliche Beziehungen resultieren. Diese Beziehungen können gleichzeitig, zusammenhängend und mit einem gewissen Zeitabstand stattfinden und beeinflussen somit auch den Translationsprozess. In diesem Zusammenhang unterscheidet Zabalbeascoa zwischen sechs Formen der Beziehung zwischen der audiovisuellen Translation als Prozess und textuellen Elementen. Die erste Kategorie, die Komplementarität, beschreibt die Interpretation von verbalen und nonverbalen Elementen in gegenseitiger Abhängigkeit. Das volle Bedeutungspotenzial kann demnach nur erfasst werden, wenn alle Elemente zusammenhängend betrachtet werden. Die zweite Beziehungsform, die Redundanz, bezieht sich auf unnötige oder überflüssige Wiederholungen, die auf einer Ebene stattfinden können, beispielsweise nur mit Wörtern oder Bildern, oder auf unterschiedlichen Ebenen. Der Widerspruch wird als eine weitere Kategorie betrachtet und zielt vor allem mit widersprüchlichen Beziehungen oder unüblichen Kombinationen von Elementen darauf ab, bestimmte Wirkungen hervorzurufen. Die Inkohärenz als vierte Kategorie setzt sich mit der Problematik auseinander, Elemente sinnvoll kombinieren zu können. Die fünfte Form der Beziehung, die Trennbarkeit, umfasst die Besonderheit eines bestimmten Elements, „whereby they manage to function (better or worse) autonomously or independently from the AV text“ (Zabalbeascoa 2008: 31). Daraus kann geschlussfolgert werden, dass Zabalbeascoa (2008: 31) zwar davon ausgeht, dass textuelle Elemente mehr oder minder unabhängig vom audiovisuellen Text funktionieren, jedoch nicht vollständig getrennt von dem textuellen Gefüge zu betrachten ist. Die letzte Beziehungsform stellt die ästhetische Wirkung in den Vordergrund, die die Absicht von Autor:innen impliziert, mit bestimmten Kombinationen von Elementen eine ästhetische Wirkung erzielen zu wollen. Übersetzer:innen können im Falle dieser Beziehungsform der ästhetischen Wirkung gegenüber dem semantischen Wert im Rahmen eines Übersetzungsprozesses mehr Bedeutung schenken.

Diese Kategorisierung demonstriert, welche Beziehungsformen unterschiedliche textuelle Elemente aufweisen können und wie unterschiedlich Betrachtungsweisen auf Überset-

zungsprozesse ausfallen können. Eine übersetzungswissenschaftliche Betrachtung, die das textuelle Zusammenspiel lediglich auf die Ebene des Sprachlichen reduziert, verwehrt Übersetzungswissenschaftler:innen den Blick auf einen vielfältigeren Übersetzungsprozess, der sich aus dem Zusammenspiel verschiedenster Elemente ergibt.

Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass zahlreiche Theorien, die dem Bereich der audiovisuellen Translation entstammen, zu einer Wegbewegung der sprachlichen Fixierung übersetzungswissenschaftlicher Betrachtungsweisen geführt hat und demonstrieren, wie wichtig das Beachten aller im Übersetzungsprozess involvierter Elemente ist, um einerseits eine ganzheitliche Betrachtung und Analyse unterschiedlicher Aspekte beim Übersetzen und andererseits die Ausgrenzung bestimmter Übersetzungsformen zu verhindern.

1.2. Funktionale Ansätze: über die Sprache hinaus

Dieses Kapitel soll funktionale Ansätze in der Translationswissenschaft thematisieren, die die Translation als funktionalen und zielgerichteten Akt und das translatorische Handeln selbst in den Mittelpunkt der Betrachtung stellen und somit das Wegbewegen von einer rein sprachlichen Betrachtung des Übersetzungsvorgangs ermöglichen. Im ersten Unterkapitel wird das Übersetzen als Kulturtransfer und zweckorientiertes Handeln diskutiert und im Anschluss soll Holz-Mänttäräs (1984) Theorie vom translatorischen Handeln vorgestellt werden.

1.2.1. Übersetzen als Kulturtransfer

Funktionale Ansätze in der Translationswissenschaft sind auf Vermeers Skopostheorie (1984) zurückzuführen, die ihren Ursprung in den 1970-er bis 1980-er Jahren fand⁷. Erste Ausführungen zu dieser Theorie sind in Vermeers Aufsatz *Ein Rahmen für eine allgemeine Translations-theorie* (1978) vorzufinden. In diesem Beitrag wird betont, dass auch kulturelle Aspekte wichtig sind und Translation ein intentionales Verhalten und somit eine zielgerichtete Handlung ist (vgl. 1978: 99). Die Skopostheorie wird einige Jahre später von Vermeer in dem gemeinsam mit Katharina Reiß veröffentlichten Werk *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie* (1984) ausführlicher behandelt und soll im Rahmen dieses Kapitels kurz vorgestellt werden⁸.

Vermeer (1984: 18) beschäftigt sich im Rahmen der Skopostheorie mit Texten, welche er als eine Handlung bezeichnet, die dazu dient, einen bestimmten Zweck zu erfüllen und als

⁷ Für einen genaueren Überblick über die historische Entwicklung des funktionalen Ansatzes siehe Nord (2010).

⁸ Laut Nord (2010) wurde zwar das Werk *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie* (1984) unter gemeinsamen Namen veröffentlicht, jedoch ist die Ausführung der Skopostheorie und somit der erste Teil des Werks Vermeer und die darauffolgende Thematisierung des Texttypenmodells Reiß zuzuschreiben.

zielgerichtete Vorgänge zu betrachten sind. Texte ermöglichen Produzent:innen und Rezipient:innen als Kommunikationspartner:innen in eine Interaktion zu treten, wobei die „sozio-kulturelle Einbettung in eine menschliche Gesellschaft“ (Vermeer 1984: 19) diesen Kommunikationsakt mitbestimmt. Diese Thematisierung des Textbegriffs demonstriert, dass Texte nicht nur auf Sprachliches zu beschränken sind, sondern auch kulturelle Aspekte eine wichtige Rolle spielen. Vermeer (1984: 19) betont, dass zur Kultur die Sprache gehört und die Produktion von Sprache im Sinne eines Prozesses strukturell betrachtet aus mehreren Tiefenstrukturen und einer Oberflächenstruktur besteht, wobei die tiefste Tiefenstruktur die kulturellen Aspekte umfasst. Die Oberfläche bildet der Text, der im Rahmen des Prozesses, der mehrere Strukturen aufweist, entsteht– daraus resultiert, dass eine rein sprachliche Betrachtung von Übersetzung nicht alle Spezifika der Rezeption und Produktion von Übersetzungen abdecken kann.

Die Notwendigkeit der Definition einer Textproduktionstheorie für eine Translations-theorie begründet Vermeer (1984: 19) damit, dass für die Translation ein Ausgangstext notwendig ist. Sowohl der Ausgangstext, der als Basis für die Translation dient, als auch der von Translator:innen produzierte Zieltext, dienen als Informationsangebote an die jeweiligen Rezipient:innen und können als kommunikativer Akt gesehen werden. Zwar betont Vermeer (1984: 20), dass Translation größtenteils den Umgang mit Sprache umfasst, jedoch wird die Sprache als solche offener definiert und als Kommunikationsmittel betrachtet, das im semiotischen Sinne sowohl verbale als auch nonverbale Elemente umfassen kann - „Translation ist immer auch ein non-verbalen, über das Verbale hinausgehender kultureller Transferprozess“ (Vermeer 1984: 67).

Den Translationsprozess betrachtet Vermeer (1984: 95ff.) im Sinne der Skopostheorie als ein zweckgerichtetes Handeln, da „die Dominante aller Translation ist deren Zweck“ (Vermeer 1984: 96) und als ein komplexes Handlungsgefüge, wobei Entscheidungen und Strategien, die im Rahmen einer Translation gefällt werden, von leitenden Regeln abhängen. Daraus kann geschlussfolgert werden, dass bei der Betrachtung und Thematisierung von Übersetzungen auch die Funktion derselben miteinbezogen werden muss.

Der Fokus der Skopostheorie liegt auf dem Zweck der Übersetzung, daher ist es „wichtiger, daß ein gegebener Translat(ions)zweck erreicht wird, als daß eine Translation in bestimmter Weise durchgeführt wird“ (Vermeer 1984: 100). Somit können sowohl Übersetzungen, die eine Wort-für-Wort-Übersetzung erfordern, als auch Übersetzungen eines Romans in eine Graphic Novel für Kinder, als Übersetzungen betrachtet werden, wenn das Ziel der Übersetzung ist, Romane für die Zielgruppe mithilfe entsprechender Zeichnungen und Anpassungen, die sich auf verbale und nonverbale textuelle Phänomene beziehen, verständlicher zu machen.

Die Skopostheorie ist für die vorliegende Arbeit relevant, da sie einen anderen Blick auf den Übersetzungsprozess ermöglicht und zeigt, dass nicht nur Sprache ein wichtiger Teil des Vorgangs ist, sondern auch nonverbale, kulturelle und kommunikative Aspekte bei der Betrachtung von Übersetzungen berücksichtigt werden müssen. Die Sprache ist nur ein Element von vielen, die einen Einfluss auf das Übersetzen und den Umgang mit Texten ausüben und den Übersetzungsprozess mitgestalten.

Abschließend soll die Texttypologie von Reiß näher erläutert werden, die im Rahmen des diskutierten Werks *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie* (1984) thematisiert wird. Reiß unterscheidet dabei zwischen den folgenden vier Texttypen: dem inhaltsbezogenen Text, dem formbetonten Text, dem appellbetonten Text und schlussendlich dem multi-medialen Text (vgl. 1984: 206ff.). Für diese Arbeit ist vor allem der letzte Texttyp relevant - Reiß (1984: 211) zufolge ist für das Übersetzen ein Texttyp notwendig, der sich nicht nur auf Verbales beschränkt, sondern auch beispielsweise Bilder oder Töne eine wichtige Rolle beim Übersetzen spielen⁹. Daher schlägt sie den multi-medialen Texttyp als Konzept vor, welches auch ermöglicht, die Übersetzung eines Romans in einen Film oder Comic als Übersetzung zu definieren. In diesem Zusammenhang wird betont, dass Interdependenzen, die zwischen verschiedenen verbalen und nonverbalen Elementen in einem Text auftauchen können, für die Textgestaltung maßgeblich sind und ohne die Beachtung dieser wechselseitigen Abhängigkeiten „können solche Texte nicht adäquat übersetzt werden“ (Reiß 1984: 211).

Diese Texttypologie ist zwar kritisch zu betrachten, da bestimmte Termini wie beispielsweise Medien und Modi irreführend verwendet werden, wie die Diskussion im anschließenden Unterkapitel zeigen wird. Nichtsdestotrotz ist sie hervorzuheben, da sie die Notwendigkeit der Definition eines Texttyps argumentiert, welcher über die verbale Fokussierung hinausgeht.

1.2.2. Botschaftsträger-im-Verbund

Ein weiterer relevanter funktionaler Ansatz ist Holz-Mänttäräs (1984) Theorie vom translatorischen Handeln. Diese Theorie ermöglicht eine andere Perspektive auf den translatorischen Prozess, indem kulturell relevante Aspekte und Faktoren wie Kommunikation und Kooperation in den Vordergrund der Betrachtung gestellt werden und somit die Möglichkeit der Befreiung von der sprachlichen Fixierung geschaffen wird.

⁹ Snell-Hornby (1993: 336) betont, dass die Texttypologie von Reiß (1984) einen wichtigen Beitrag zur wissenschaftlichen Diskussion geleistet hat, da sie sich auf die Festlegung eines Textbegriffs bezieht.

Holz-Mänttari definiert translatorisches Handeln „als Produktionsprozess eines Handelnden dargestellt mit der Funktion, Botschaftsträger einer näher bestimmenden Art zu produzieren, die in übergeordneten Handlungsgefügen zur Steuerung von aktionalen und kommunikativen Kooperationen eingesetzt werden können“ (1984: 17).

In diesem Zusammenhang wird dieses Handeln „weder als Sprechhandlung noch als kommunikative Handlung aufgefasst, aber es hat mit Sprache als Werkstoff zu tun“ (Holz-Mänttari 1984: 21). Sprache wird somit als ein wichtiger Aspekt betrachtet und spielt eine bedeutende Rolle im Translationsprozess, jedoch liegt der Fokus in dieser Theorie auf den Botschaftsträgern. Demnach umfasst Kommunikation, und in diesem Sinne auch die Translation, nicht nur ein Kommunikationsmittel, die Sprache, sondern es werden mehrere Mittel „im Verbund und komplementär eingesetzt, wobei Dominanz möglich und Wechsel üblich ist“ (Holz-Mänttari 1984: 37). Diese Auffassung ist für die vorliegende Arbeit relevant, da Übersetzungen nicht nur sprachliche Aspekte umfassen, sondern viele weitere Elemente, welche im Translationsprozess beachtet werden müssen. Der Verbund kann dabei als eine Möglichkeit betrachtet werden, ein Zusammenspiel zwischen verschiedenen Botschaftsträgern herzustellen und im Falle einer Comicübersetzung ermöglicht er eine Kombination diverser Modi und Medien (vgl. Kaindl 1995: 28).

Außerdem wird im Rahmen dieser theoretischen Auseinandersetzung Translation als ein Prozess definiert, bei dem verschiedene Handlungsträger:innen bzw. Aktant:innen handeln und miteinander kooperieren, wobei der Begriff der Arbeitsteilung in den Fokus gesetzt wird. Die Notwendigkeit dieser Arbeitsteilung wird damit begründet, dass Expert:innen in der Gesellschaft aufgrund ihrer Ausbildung und ihres Fachwissens dazu in der Lage sind, Spezialhandlungen durchzuführen, und somit besser für Handlungen dieser Art geeignet sind als Aktant:innen, welche über kein Fachwissen in den benötigten Fachgebieten verfügen. Daraus resultiert, dass beispielsweise die Gestaltung von Botschaftsträgern oft nicht nur von einer Person durchgeführt werden kann (vgl. Holz-Mänttari 1984: 23f.).

Übersetzer:innen können häufig bei der Gestaltung von Botschaftsträgern nicht alle damit verbundenen Arbeitsschritte durchführen, wie zum Beispiel die Gestaltung des Layouts oder das Zeichnen von Comics, und sind im Zuge dessen auch auf die Kooperation mit anderen Expert:innen angewiesen. Diese Arbeitsteilung erfordert aufeinander abgestimmtes Handeln seitens der Aktant:innen und zeichnet sich durch effiziente Kooperation und Kommunikation aus (vgl. 1984: 24). Holz-Mänttari betont, dass bei tiefgestaffelten und komplex vernetzten Gefügen den Handelnden „als Gefüge-Elementen die Art der Zusammenarbeit oft gar nicht mehr

bewusst ist, geschweige denn die Tatsache, dass die Lenkung von einem übergeordneten Gesamtziel ausgeht (1984: 23f.)“. Daher ist es notwendig zu betonen, dass Translationsprozesse nicht oberflächlich zu betrachten sind, sondern alle beteiligten Personen bei Analysen und Thematisierungen multimedialer und -modaler Aspekte im Bereich der Translationswissenschaft beachtet werden müssen.

Holz-Mänttari unterstreicht, dass bei der Betrachtung von Texten beachtet werden muss, dass „natürliche Kommunikation immer über mehrere Kanäle läuft, dass somit Botschaftsträger im Medienmix verwendet werden“ (Holz-Mänttari 1993: 303). Daher müssen Expert:innen beispielsweise für das Zeichnen von Comics, Tonaufnahmen, Gestaltung von Bildern beim Prozess des Textdesigns eingesetzt werden. In diesem Zusammenhang soll auch auf einen weiteren relevanten Aspekt, den Design- bzw. Gestaltungscharakter, der der Translation als Transferprozess zugesprochen wird und somit Translator:innen als Designer:innen eines Texts betrachtet, verwiesen werden. Diese Anforderung an Translator:innen als Expert:innen, ist ein wichtiger Punkt, da er aufweist, dass Texte nicht nur auf das Sprachliche zu reduzieren sind, sondern die Textproduktion eine Koordination mehrerer Elemente erfordert, die sowohl verbaler als auch nonverbaler Natur sein können (vgl. 1993: 303).

Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass Translation nicht als ein einseitiger Prozess zu sehen ist, der ausschließlich sprachliche Aspekte umfasst. An dem Übersetzungsprozess eines Romans in Form einer Graphic Novels sind nicht nur Übersetzer:innen, sondern auch beispielsweise Illustrator:innen und andere Spezialist:innen beteiligt. Diese Feststellung demonstriert, wie komplex die Miteinbeziehung verschiedener Elemente beim Übersetzen ist und wie wichtig das effiziente Zusammenspiel mehrerer Akteur:innen, die miteinander kooperieren und kommunizieren, ist, um Botschaftsträger produzieren zu können. Holz-Mänttari (1984) Theorie bietet viele relevante Anknüpfungspunkte, die für eine über das Sprachliche hinausgehende Betrachtung des Übersetzungsprozesses relevant sind. Es wird jedoch dem Zusammenspiel unterschiedlicher verbaler und nonverbaler Elemente zu wenig Beachtung geschenkt, da zwar der Terminus „Botschaftsträger im Verbund“ (1984: 76) lediglich darauf schließen lässt, dass mehrere textuelle Phänomene bei der Translation miteinzubeziehen sind, aber keine genauere Auseinandersetzung erfolgt. Daher sollen im Anschluss Theorien vorgestellt werden, die sich multimodalen Aspekten im Bereich der Translationswissenschaft auseinandersetzen.

1.2. Multimodale Ansätze in der Translationswissenschaft

1.3.1. Multimodalität nach Kress und van Leeuwen

Den Schlussteil dieses Kapitels bildet die Diskussion über multimodale Ansätze in der Translationswissenschaft. Bevor jedoch eine Präsentation multimodaler Sichtweisen in der Übersetzungswissenschaft vorgenommen wird, ist eine einführende Thematisierung der Termini Multimodalität, Medium und Modus notwendig. Eine genauere Auseinandersetzung mit den Aspekten Modus, Medium und Genre wird im Rahmen des dritten Kapitels erfolgen. In diesem Unterkapitel sollen lediglich Termini, die für das Verständnis des Konzepts der Multimodalität im Zusammenhang mit translationswissenschaftlichen Auseinandersetzungen stehen, kurz präsentiert werden. Kress und van Leeuwens (2001) Theorie der Multimodalität dient hierbei als Grundlage für eine übersetzungswissenschaftliche Betrachtung multimodaler Phänomene, die im Anschluss vorgenommen wird¹⁰.

Wie viele bereits erwähnte Translationswissenschaftler:innen, betonen auch Kress und van Leeuwen (2001: 2), dass lange Zeit eine Vorliebe für Monomodalität herrschte. Diese Präferenz unterliegt jedoch einem Wandel und es ist vermehrt eine multimodale Sichtweise hinsichtlich unterschiedlichster Prozesse festzustellen. Diese Entwicklung erfordert eine genauere Betrachtung multimodaler Phänomene und daher ist das Ziel dieser theoretischen Auseinandersetzung, das grundlegende Konzept der multimodalen Kommunikation zu erforschen.

Kress und van Leeuwen (2001) definieren den Begriff Modus als „semiotic resources which allow the simultaneous realisation of discourses and types of (inter)action“ (Kress und van Leeuwen 2001: 21) und den Terminus Medium als „material resources used in the production of semiotic products and events“ (Kress und van Leeuwen 2001: 22). Multimodalität wird infolgedessen als „the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event, together with the particular way in which these modes are combined“ (Kress und van Leeuwen 2001: 20) betrachtet. Somit sind Modi semiotische Bestandteile eines Texts, die durch Zusammenarbeit gekennzeichnet und nicht auf bestimmte Funktionen beschränkt sind. Diese Definition verdeutlicht, dass ein Text als Kommunikationsakt nicht nur auf das Sprachliche zu reduzieren ist und wie wichtig aus semiotischer Perspektive betrachtet auch das Nonverbale ist.

¹⁰ Nach Kaindl (2020) wird das Konzept der Multimodalität seit der Thematisierung durch Kress und van Leeuwen (2001) als ein neuartiges Konzept betrachtet, die semiotische Komplexität von Texten zu verstehen. Dieses Konzept hat zwar einen wichtigen Beitrag dazu geleistet, die Aufmerksamkeit auf multimodale Aspekte und ihre Relevanz in vielen wissenschaftlichen Bereichen zu unterstreichen, jedoch ist dieses Konzept nicht gänzlich neu, sondern vielmehr eine Kombination aus Elementen, die auch in der Vergangenheit in diversen wissenschaftlichen Auseinandersetzungen vorzufinden ist. Die Anfänge der Thematisierung des Konzepts der Multimodalität können bereits in den 1970-er Jahren verzeichnet werden.

Bei der übersetzungswissenschaftlichen Betrachtung von Texten ist nicht nur darauf zu achten, welche Modi involviert sind, sondern auch mittels welcher Medien bestimmte Modi zum Ausdruck gebracht werden und wie dieses Zusammenspiel sich auf den Text auswirkt.

Im Hinblick auf die Relevanz der Sprache als Modus wird betont, dass zwar die Schrift noch immer als der bevorzugte Modus in vielen Lebensbereichen gehandhabt wird, jedoch „writing does particular kinds of semiotic work; it does not and cannot do all of it.“ (Kress 2020: 27). Diese Aussage führt zu dem Schluss, dass nicht nur die Schrift, sondern auch alle anderen Modi partielle Mittel zur Bedeutungsgenerierung sind und ein multimodaler Ansatz wichtig ist, um einen Text genauer betrachten zu können. Kress (2020: 27) untermauert die Relevanz aller Modi bei Texten mit dem Verweis, dass aufgrund der Digitalisierung die Kommunikation im Wandel ist und beispielsweise in verschickten Nachrichten, die mittels Bildschirme projiziert und rezipiert werden, der Modus Bild eine immer wichtigere Rolle spielt. Dadurch verändern sich auch die Kommunikationsdynamiken, die eine semiotisch und multimodal geprägte Betrachtungsweise erfordern.

Im Zusammenhang mit Translation betont Kress, dass „the transpositioning of meaning resources and the reconstitution of meaning – also applies to larger textual entities, whether these are treated as genres or as other larger text categories“ (Kress 2020: 39). Übersetzer:innen bewegen sich somit in einem viel größeren Netz textueller Einheiten und Bedeutungsquellen, die eine Auswirkung auf den Übersetzungsprozess und infolgedessen auch auf die Übersetzung haben.

Im Hinblick auf die Vermittlung und Rekonstitution von Bedeutung, die sich über unterschiedliche Modi erstreckt und ein wichtiger Teil des kommunikativen Handelns und somit auch des Übersetzens als Expert:innenhandlung, ist hervorzuheben, dass dieser Prozess Kress (2020: 41) zufolge auf den vorhandenen Ressourcen der Teilnehmer:innen aufbaut. Die Wiederherstellung und Vermittlung von Sinn ist nicht an die kanonischen Mittel wie Bild oder Ton gebunden – der Prozess im Allgemeinen verändert die Mittel der Teilnehmenden und dadurch können beispielsweise die Wahl und der Gebrauch von Ressourcen in diesem und in weiteren Prozessen beeinflusst werden (vgl. 2020: 41).

Kress und van Leeuwen (2001) Konzept der Multimodalität beschäftigt sich auch mit dem Designcharakter von multimodalen Texten, welcher eine Parallele zu Holz-Mänttäräs (1984) Theorie vom translatorischen Handeln und Vermeers (1984) Skopostheorie bildet. Die Gestaltung von Texten spielt in den genannten Ansätzen eine wichtige Rolle und demonstriert, dass die Funktion, die ein Text zu erfüllen hat, einen wesentlichen Einfluss auf die Textgestal-

tung hat (vgl. 2001: 46). Das Design wird als die Gestaltung eines Produktionskonzepts betrachtet und die Rolle der Designer:innen kann mit der von Architekt:innen verglichen werden – verfügbare Komponenten werden im Rahmen eines Plans zusammengestellt und ermöglichen die Produktion eines Objekts (vgl. 2001: 50).

Dieses Konzept der Multimodalität demonstriert, wie wichtig unterschiedliche Medien und Modi beim Übersetzen sind. Außerdem ist zu beachten, dass ein dynamischer Gebrauch von diversen Mitteln der Erfassung und Wiederherstellung von Sinn anzunehmen ist und dieser Aspekt bei der Betrachtung von Übersetzung miteinzubeziehen ist. Des Weiteren ist auch dem Designcharakter von multimodalen Texten große Bedeutung zuzusprechen, da das Übersetzen im Sinne eines Handlungsgefüges ein komplexer Vorgang ist und aus vielen einzelnen Arbeitsschritten besteht.

1.3.2. Multimodale Sichtweisen in der Übersetzungswissenschaft

Übersetzungsprozesse erfordern die Beachtung mehrerer Elemente und Dimensionen von Texten, wobei das Wegbewegen von einem monomedialen und -modalen Textverständnis notwendig ist. Texte existieren in Verbindung mit verschiedensten Elementen, die sich mithilfe und aufgrund der Digitalisierung im ständigen Wandel befinden. Romane und Comics sind beispielsweise nicht mehr ausschließlich im Bereich der Printmedien vorzufinden, sondern können mittels E-Readern, Tablets oder Smartphones konsumiert werden, wodurch neue Möglichkeiten der Interaktion der Leser:innen mit Texten ermöglicht wird. Neue Formen der Interaktion und auch der Darstellung intermedialer und -modaler Aspekte stellen die Übersetzungswissenschaft vor neue Herausforderungen, die eine genauere Betrachtung erfordern.

Eine Möglichkeit intermediale und -modale Aspekte in den Übersetzungsprozess miteinzubeziehen zu können, bietet das Konzept der Multimodalität, welches nicht nur in der Übersetzungswissenschaft eine wichtige Rolle spielt, sondern auch in wissenschaftlichen Auseinandersetzungen im Bereich der Linguistik, der Semiotik und der Intermedialitätsforschung.

In den 90-er Jahren erlangte die audiovisuelle Translation aufgrund des Aufkommens der Digitalisierung und Verbreitung von audiovisuellem Material an Bedeutung (vgl. Díaz-Cintas & Remael 2021: 1f.). Aus dieser Entwicklung gingen zahlreiche neue Theorien hervor, in welchen die Notwendigkeit der Ausweitung des Translationsbegriffs zur Sprache gebracht wird, wobei auch der Terminus Multimodalität immer häufiger Anwendung findet.

In diesem Bereich setzt sich beispielsweise Gambier (2006) mit intermedialen und -modalen Aspekten im Bereich der audiovisuellen Translation auseinander und verwendet in

diesem Zusammenhang den Begriff Multimodalität. Diese translationswissenschaftliche Auseinandersetzung ist für die vorliegende Masterarbeit dahingehend relevant, da sie ebenfalls betont, dass Texte nicht als monomodal zu betrachten sind und der Translationsprozess nicht nur sprachliche Aspekte umfasst und daher eine andere Betrachtungsweise dieses Vorgangs notwendig ist (vgl. Gambier 2006: 6).

Gambier (2006: 1) betont, dass die Notwendigkeit besteht, bestimmte translationswissenschaftliche Konzepte aufgrund der Digitalisierung zu ändern und neu zu überdenken, da beispielsweise das vermehrte Angebot an Streaming-Anbieter:innen Translator:innen vor neue Herausforderungen stellt und hierfür neue Konzepte benötigt werden. Die Digitalisierung umfasst hierbei nicht nur Bereiche wie Streaming-Portale, sondern auch neue Medien, die unter anderem das Lesen von Comics und Romanen in einer veränderten Form ermöglichen, indem beispielsweise integrierte Wörterbücher oder Tools, die der Leserfreundlichkeit dienen, verwendet werden können (vgl. 2006: 1). Auch diese Aspekte beeinflussen den Translationsprozess und demonstrieren, dass Intermedialität ein wichtiges Thema ist und in zukünftigen Übersetzungswissenschaftlichen Auseinandersetzungen und Analysen mehr Beachtung erfordert.

Anschließend wird (2006: 2) argumentiert, dass in der Translationswissenschaft der Fokus nicht auf der sprachlichen Ebene liegen sollte und in Bezug auf Texte angemerkt, dass das bisherige Konzept des linearen und verbalen Texts nicht die ganze Fülle der multisemiotischen Textphänomene umfassen kann (2006: 3). Diese Erkenntnis ist wichtig, um zu zeigen, dass bei der Übersetzung verschiedene textuelle Phänomene auftreten und der Fokus auf die sprachliche Ebene zur Vernachlässigung dieser Bestandteile führen könnte. Somit sind bei der intermedialen und intermodalen Übersetzung eine umfassende Miteinbeziehung und Beachtung verschiedenster Phänomene eines Textes notwendig.

Des Weiteren wird erwähnt, dass „the very concept of translation highlights a lack of consensus, overlapping as it does those of adaptation, manipulation, censorship, transfer and remake“ (2006: 2). Es wird auch kritisiert, dass eine geeignete Methodik für den Umgang mit Multimodalität bis vor kurzer Zeit nicht vorhanden war (2006: 7). Diese Probleme treffen vor allem auf die bestehende Diskussion zu, inwieweit bestimmte Phänomene wie Adaptationen als Übersetzungsprozesse anzusehen sind und demonstriert, wie wichtig es ist, einen Übersetzungsbegriff festzulegen, der intermediale und intermodale Phänomene umfasst.

Zwar erwähnt Gambier viele für diese Arbeit relevante Aspekte und betont, wie wichtig es ist, Texte nicht als monomodal zu betrachten, jedoch wird der Fokus vermehrt auf den Bereich der audiovisuellen Translation gesetzt, welche nicht alle notwendigen Elemente umfasst, die die Analyse einer Übersetzung eines Romans in eine Graphic Novel erfordert.

Díaz-Cintas und Remael (2021: 1f.) haben sich ebenfalls mit dem Thema audiovisuelle Translation und Untertitelung beschäftigt und betonen, wie groß der Einfluss der Digitalisierung auf die Entwicklung des translatorischen Handelns und dessen Auffassung in der Translationswissenschaft ist.

Der Konsum und die Produktion digitaler Inhalte hat eine Reihe relevanter Veränderungen mit sich gebracht, die sich nicht nur auf die Art und Weise der Herstellung und Übermittlung von Informationen und Botschaften auswirkt, sondern auch auf die Rolle der Nutzer:innen und Verbraucher:innen in dieser neuen und dynamischen Medienlandschaft. Es wird auf die zunehmende Relevanz von Bildschirmen verwiesen, woraus eine Omnipräsenz und -potenz des bildlichen Ausdrucks resultiert (vgl. Díaz-Cintas & Remael 2021: 1f.). In diesem Zusammenhang wird auch die Relevanz kommunikationswissenschaftlicher Aspekte erwähnt und betont, dass Kommunikation zwar auf den ersten Blick einfach erscheint, jedoch beispielsweise ein Zusammenspiel von Akteur:innen, die sich der gleichen Sprache bedienen, Komplexität aufweisen kann, wobei auch kulturelle Dimensionen eine wichtige Rolle spielen. Daher ist Díaz-Cintas und Remael (2021: 2) zufolge, Translation als Tätigkeit, die Kommunikation und Verständnis zwischen Kulturen ermöglicht, von großer Relevanz und hat, parallel zur Geschichte der Kommunikation, eine ähnliche Entwicklung durchlaufen – daher ist auch in der Translation ein ähnlicher Übergang von der gedruckten Seite zum digitalen Bildschirm zu beobachten.

Es wird auf die zunehmende Verbreitung und Produktion von audiovisuellen Produkten verwiesen, welche auch eine Zunahme des Konsums bedeuten. Dabei ist zu beachten, dass immer häufiger Konsument:innen zu Produzent:innen werden, in dem zum Beispiel auf Basis von audiovisuellen Produkten später eigene nutzergenerierte Inhalte mittels Software erstellt und verbreitet werden (vgl. Díaz-Cintas & Remael 2021: 3). Somit ist der Aspekt der Interaktion mit verschiedenen Modi und Medien ein wichtiger, der im Translationsprozess beachtet werden muss.

Audiovisuelle Translation wird von Díaz-Cintas und Remael (2021: 4) als ein multimodales Produkt betrachtet, wobei zwei Codes im Mittelpunkt stehen: das Bild und der Ton. Der Translationsbegriff wird zudem als ein offener Terminus definiert, welcher eine Umfassung vieler technologischer Veränderungen ermöglicht, die einen Einfluss auf den Translationsprozess haben.

These days, translation is generally perceived as a very flexible and inclusive concept, capable of accommodating new professional realities rather than disregarding practices that do not fit into a corseted, outdated notion of a term that was coined many centuries ago, when the cinema, the television and the computer had not yet been invented. (Díaz-Cintas & Remael 2021: 5)

Daraus kann geschlussfolgert werden, dass eine monomodale und -mediale Betrachtung von translatorischen Prozessen vor allem im Hinblick der Anforderungen digitaler Produkte nicht gerecht wird und auch die Betrachtung intermedialer und -modaler Aspekte notwendig ist. Theorien mit dem Fokus auf den Bereich der audiovisuellen Translation dienen als ein gutes Beispiel, um zu demonstrieren, wie wichtig ein dynamischer und offener Übersetzungsbegriff ist und kann als Reaktion auf die Notwendigkeit einer neuen Auffassung von Übersetzung gesehen werden, die die zunehmende Relevanz der Digitalisierung in den Übersetzungsprozess miteinbezieht.

Pérez-González (2020) befasst sich ebenfalls mit der audiovisuellen Translation aus einer multimodalen Perspektive und fokussiert sich dabei vor allem auf die Untertitelung als multimodalen Prozess. Im Rahmen der historischen Skizzierung der Relevanz multimodaler Aspekte im Bereich der Untertitelung wird verdeutlicht, dass der Gebrauch verschiedener Modi sich auf die Produktion und Rezeption von Untertitelungen ausgewirkt hat. Wie bereits vorhin auch Díaz-Cintas und Remael (2021: 3) erwähnt haben, werden Medieninhalte nicht nur von Expert:innen, sondern auch beispielsweise von Fans bestimmter Serien oder Filme geformt. Zahlreiche technologische Werkzeuge ermöglichen Fans durch die Produktion eigener Inhalte an sozialen Interaktionen und an der Verbreitung diverser Medieninhalte teilzuhaben – dies eröffnet Zuschauer:innen von Serien oder Filmen die Möglichkeit zu Handelnden zu werden (vgl. 2020: 103f.). Diese Form der Interaktion ermöglicht das Miteinbeziehen verschiedener Subjekte und schafft wechselseitige und gemeinsame Perzeption von Bedeutung. Diese Diskussion verdeutlicht, wie wichtig es ist, neue Entwicklungen, die unter anderem technologische Aspekte umfassen, genauer zu betrachten und daher auch eine dynamische Auffassung von Übersetzung ist.

Im Rahmen dieses Beitrags wird die Dynamik von *danmu*, einem System zur Kommentierung von Medieninhalten, welches vor allem im Bereich der Untertitelung oft vorgefunden wird, näher betrachtet. Zuschauer:innen können mittels *danmu* die Anzeige von Titeln generieren, die über den multimodalen Texten eingeblendet werden. Dadurch wird eine besondere Form der Rezeption multimodaler Texte ermöglicht – Medieninhalte geraten in den Hintergrund und die Produktion und Rezeption von Kommentaren rücken in den Fokus der Zuschauer:innen, die gleichzeitig Teilnehmer:innen sind (vgl. Pérez-González 2020: 107). Diese Thematisierung zeigt, wie unterschiedlich die Nutzung semiotischer Ressourcen sein kann und wie ebendiese Mittel die Praktiken der Rezipient:innen im Hinblick auf die Auseinandersetzung von Texten, die unter anderem die Kritik von Untertitelungen betrifft, beeinflusst. Außerdem kann anhand der Betrachtung von *danmu* die Überlagerung verschiedener textueller Schichten

beobachtet werden, die die Vielseitigkeit des Gebrauchs semiotischer Elemente unterstreicht (vgl. 2020: 111).

Nicht nur auf dem Gebiet der audiovisuellen Translation wurden relevante Beiträge veröffentlicht, in welchen intermediale und -modale Elemente zur Sprache gebracht werden – das Übersetzen von Kinderliteratur thematisiert oft den visuellen Modus, der im Sinne von Holzmänttärís Handlungstheorie (1984), genauso wie die Übersetzung von Graphic Novels, die Kooperation mit verschiedenen Aktant:innen erfordert¹¹.

Weitere relevante übersetzungswissenschaftliche Forschungsbereiche, die sich mit multimodalen Aspekten auseinandersetzen, sind beispielsweise in den Bereichen der Videospielübersetzung, Bühnenübersetzung und auch der Übersetzung von Texten im Bereich des Marketings vorzufinden¹².

Abschließend soll in diesem Kapitel Kaindls (2013 & 2020) Auseinandersetzung mit dem Thema Übersetzung und Multimodalität zur Sprache gebracht werden. Kaindl (2013: 257) betont, dass der Übersetzungsbegriff über einen langen Zeitraum hinweg lediglich verbale Aspekte umfasste und die Übersetzungswissenschaft somit anderen Zeichensystemen wenig Beachtung schenkte. Diese Beobachtung konnte durch die Thematisierung übersetzungswissenschaftlicher Theorien in den vorherigen Kapiteln unterstrichen werden. In diesem Zusammenhang wird angemerkt, dass „if multimodality is the rule, the question that arises is how non-verbal elements should be treated in translation studies.“ (2013: 257). Somit sind für die übersetzungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Texten ein Textbegriff und adäquate Übersetzungsrelevante Instrumente und Möglichkeiten zur Analyse non-verbaler Aspekte erforderlich.

Laut Kaindl (2013: 257) sind nicht nur Texte, die visuelle, akustische und sprachliche Elemente kombinieren, als multimodal zu betrachten, sondern auch Texte, die auf den ersten Blick nur ein rein sprachliches Erscheinungsbild vermitteln, da sie multimodale Elemente wie zum Beispiel Typografie und Layout aufweisen. Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass sowohl Romane als auch Graphic Novels, die als Analysematerial für die vorliegende Masterarbeit dienen, als multimodale Texte zu betrachten sind.

¹¹ Meerbergen (2009) untersucht anhand einer schwedischen Übersetzung von Bilderbüchern, wie die von Kress und van Leeuwen (2001) vorgeschlagene Möglichkeit der multimodalen Analyse im übersetzungswissenschaftlichen Rahmen Anwendung finden kann.

¹² Bernal-Merino (2006) thematisiert den Bereich der Videospielübersetzung und verweist auf die Einführung neuer Termini wie beispielsweise der Spiellokalisierung, um neue Realitäten vermitteln zu können. Kaindl (1997), Virkkunen (2004) und Mateo (2007) setzen sich im Rahmen von Forschungsprojekten über Opernübersetzungen mit intermedialen und -modalen Elementen auseinander. Valdés (2013) beschäftigt sich mit der Translation von Werbetexten und betrachtet Translation aus der Perspektive des Marketingbereichs.

Welche Funktionen ein bestimmter Modus in einem Text einnimmt und welche Modi verwendet werden, hängt sowohl von pragmatischen als auch kulturspezifischen Faktoren ab (vgl. Kaindl 2013: 258). Diese Erkenntnis ist für die vorliegende Arbeit vor allem für die Analyse des Materials relevant, da durch den Einsatz von bestimmten Modi bei Übersetzungen von Comics und Graphic Novels darauf geachtet werden muss, dass unterschiedliche Modi zusammenhängend und nicht isoliert betrachtet werden. Da außerdem der Transferprozess nicht nur die Änderung von Modi, sondern auch von Medien involviert, ist bei der Materialanalyse zu beachten, dass eine getrennte Betrachtung von Modus und Medium notwendig ist (vgl. Kaindl: 2013: 259).

Des Weiteren ist zu betonen, dass Unterschiede hinsichtlich der Kategorien Medien und Modus sich auf die Forschungsmethoden und Fragestellungen auswirken. Modi ergeben sich nämlich sowohl inhaltlich als auch formal aus den jeweiligen Medien. Bei übersetzungswissenschaftlichen Auseinandersetzungen ist zudem zu beachten, dass der Begriff des Mediums sowohl die jeweilige Form der Darstellung wie zum Beispiel die Oper oder Comics als auch deren materielle Kommunikationskanäle wie Schrift, Radio, Fernsehen und elektronische Medien einschließt (vgl. 2013: 61).

Aufgrund der in diesem Kapitel erwähnten Aspekte, die auf die Notwendigkeit der Erweiterung des Übersetzungsbegriffs und Festlegung des Textbegriffs hindeuten, definiert Kaindl den Terminus Übersetzung folgendermaßen:

[...] translation is a conventionalized cultural interaction which modally and medially transfers texts from a communication entity for a target group that is different from the initially intended target group. (2013: 261)

Texte, die als Grundlage für die Übersetzung dienen,

consist of the combined usage of different modalities – certain discourses form the foundation for this – and they are produced, distributed and received on the basis of a certain design. (Kaindl 2013: 261)

Im Anschluss unterscheidet Kaindl zwischen der intramodalen und intermodalen Übersetzung. Bei der intramodalen Übersetzung wird ein Modus durch einen gleichartigen Modus ersetzt, der über interkulturelle und transkulturelle Grenzen hinweg stattfinden kann, wie beispielsweise die Übersetzung von verbalen Modi mit verbalen Modi. Die intermodale Übersetzung umfasst den Wechsel von Modi im intrakulturellen und transkulturellen Transferprozess, somit auch die Übersetzung von Modi durch andersartige Modi, die eine andere Form aufweisen.

Diese Definitionen und Unterteilungen ermöglichen eine übersetzungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit intermedialen und -modalen Phänomenen, die für die vorliegende

Arbeit von Bedeutung sind. Des Weiteren ist zu betonen, dass diese Definitionen des Übersetzung- und Textbegriffs, sich in zweierlei Hinsicht von sprachzentrierten Ansätzen unterscheiden. Erstens ist kein fester Bezug zum Ausgangstext gegeben, der auf Aspekte wie beispielsweise Äquivalenz abzielt und zweitens liegt der Fokus bei der Übersetzung nicht auf der sprachlichen Ebene. Dadurch ist keine Umbenennung von Übersetzungsphänomenen notwendig, die Unterschiede im Vergleich zu den Ausgangstexten aufweisen, wie zum Beispiel die Begriffe Adaptation, Lektorieren und Rewriting (vgl. 2020: 58).

Abschließend soll Kaindls Äußerung hinsichtlich der Relevanz semiotischer Aspekte in Bezug auf die Kategorisierung von Translation hervorgehoben werden:

In principle, however, semioticity does not seem to offer itself as a suitable basis for a taxonomy of translation, due to the all-encompassing variety of meanings of the term. Therefore, it is preferable to differentiate among the categories mode, medium, and genre. (Kaindl 2020: 60)

Somit ist eine Kategorisierung in Form von Modus, Medium und Genre vorzuziehen, welche die Lenkung des Fokus weg von rein semiotischen Aspekten, die aufgrund ihrer allumfassenden Bedeutungsvielfalt nicht geeignet sind, ermöglicht.

Schlussfolgernd kann festgehalten werden, dass zwar für lange Zeit eine monomodale Betrachtung von Übersetzungsprozessen vorherrschend war, die jedoch zunehmend an Aktualität verliert. Diese Veränderungen können anhand der neuesten übersetzungswissenschaftlichen Auseinandersetzungen und Texttypologien, aber auch in den Bereichen der Semiotik und Linguistik beobachtet werden.

Dieser kurze Überblick über den Forschungsstand im Bereich der Übersetzungswissenschaft, welcher auch den Umgang mit intermedialen und -modalen Phänomenen umfasst, demonstriert, wie vielseitig Texte und ihr Gebrauch sein können und welchen Einfluss diese Vielseitigkeit auf übersetzungswissenschaftliche Untersuchungsmethoden und Forschungsbereiche hat. Die Digitalisierung und auch die zunehmende Relevanz und Gebrauch unterschiedlicher Modi und Medien im Übersetzungsprozess, zeigen, dass adäquate Analysemethoden im Bereich der Übersetzungswissenschaft notwendig sind. In den anschließenden Kapiteln sollen weitere relevante Aspekte wie das Thema Intermedialität, Adaptation, Übersetzung von Comics und Graphic Novels und auch eine geeignete Analysemethode für die Betrachtung intermedialer und -modaler Phänomene bei der Übersetzung eines Romans in eine Graphic Novel erläutert werden.

2 Intermedialität, Translation und Adaptation

Im Mittelpunkt dieser Arbeit steht die intermediale und intermodale Übersetzung, wobei der Fokus besonders auf den intermedialen Aspekten liegt. Daher soll das Ziel dieses Kapitels sein, einen kurzen Überblick über die Anknüpfungspunkte zur Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies zu geben. Im ersten Unterkapitel wird die Auseinandersetzung mit dem Terminus Medium und die Thematisierung von Medienspezifika ermöglicht. Anschließend sollen wichtige Ansätze aus dem Bereich der Intermedialitätsforschung und intermediale Ansätze in der Übersetzungswissenschaft diskutiert werden. Zum Schluss werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Disziplinen Translation und Adaptation näher beleuchtet. Besonders relevant für die vorliegende Arbeit sind die intermedialen Ansätze von Rajewsky (2002) und Wolf (2001 & 2004 & 2014), die es ermöglichen, intermediale Aspekte zu untersuchen und werden folglich auch für die Übersetzungsanalyse, die in dieser Arbeit vorgenommen wird, herangezogen.

2.1. Medien im Fokus: Medienspezifika und ihre Bedeutung für die Übersetzung

2.1.1. Zum Begriff des Mediums

Bevor eine Auseinandersetzung mit intermedialen Phänomenen in der Übersetzungswissenschaft vorgenommen wird, ist eine Thematisierung des Begriffs des Mediums bzw. eine Beleuchtung verschiedener Definitionen und theoretischen Auseinandersetzungen notwendig.

Wie bereits Rippl (2015: 6) anmerkt, bestehen unterschiedliche Definitionen des Begriffs Medium. Die Funktion des Mediums ist klar – es ermöglicht die Vermittlung von Zeichen und somit auch Kommunikation, jedoch ist ein einheitlich festgelegter Mediumsbegriff nicht vorzufinden (vgl. 2015: 6). Im vorherigen Kapitel wurde bereits das Medium als Terminus im Rahmen von Kress und van Leeuwens (2001) Theorie der Multimodalität vorgestellt, welche für die vorliegende Masterarbeit maßgeblich ist, jedoch sollen auch andere Sichtweisen auf diesen Begriff kurz thematisiert werden.

Das Medium wird im Allgemeinen als vermittelndes Element bzw. als Kommunikationsmittel betrachtet (vgl. Rippl 2015: 6). Weitgefasste Definitionen beschränken sich nicht nur auf gängige Medien wie beispielsweise Comics oder Fotos, sondern beleuchten die Relevanz des Mediums in unterschiedlichen Bereichen¹³.

¹³ McLuhan sieht das Medium als „extensions of man“ (1964: 4) und somit können auch z.B. der menschliche Körper und das Bewusstsein aber auch das Geld als solches betrachtet werden. Ofak et al. (2007) demonstrieren, welche Rolle die Medien in der Antike gespielt haben und wie diese die Medien der Neuzeit prägen – dabei werden Medien wie beispielsweise die Tafel oder der Tempel näher betrachtet.

Jäger et al. (2010: 12) zufolge ist bei der Betrachtung von Medien nicht nur die Festlegung, was unter einem Medium zu verstehen ist, notwendig, sondern auch die Funktionsweise eines Mediums ist zu berücksichtigen – die Bestimmung von Analysemethoden und Betrachtung von Problemfeldern ist somit bei der Mediumsanalyse ein wesentlicher Bestandteil. Dabei sind sowohl Bücher, Bilder oder Filme als auch der menschliche Körper im Sinne eines Trägers von Kommunikation als Medien anzusehen. Außerdem ist zu beachten, dass Medien nicht monomedial zu betrachten sind, sondern das Miteinbeziehen intermedialer Beziehungen und Unterschiede zwischen den Medien notwendig ist (vgl. 2010: 12).

Elleström (2010: 11) argumentiert, dass die Definition des Mediums die Ähnlichkeit und Unterschiede der Medien beleuchten muss, und infolgedessen die Intermedialität eine Brücke zwischen diesen Differenzen schlagen soll. Für die Betrachtung von Medien ist ein Modell notwendig, das sich nicht nur auf einzelne Medien oder intermediale Beziehungen fokussiert, sondern auch eine grundlegende Kategorisierung von Funktionen, Eigenschaften und Aspekten aller Medien ermöglicht. Diese Möglichkeit bieten die von Elleström (2010) präsentierten Modalitäten der Medien, welche die wesentlichen Bausteine der Medien sind, „without which mediality cannot be comprehended and together they build a medial complex integrating materiality, perception and cognition“ (Elleström 2010: 15).

In diesem Zusammenhang wird zwischen den folgenden vier Modalitäten unterschieden: die materielle, die sensorische, die räumlich-zeitliche und die semiotische Modalität (vgl. 2010: 15f.). Die materielle Modalität ist als physische Schnittstelle des Mediums zu betrachten, wobei auch eine Kombination aus mehreren Schnittstellen möglich ist. Zu den Schnittstellen von Liedern können zum Beispiel Schallwellen gezählt werden. Die sensorische Modalität beschreibt die Erfassung von Medien mittels Sinneswahrnehmung, die sich auf physische und mentale Akte bezieht und damit im Zusammenhang steht (vgl. 2010: 17). Die räumlich-zeitliche Modalität umfasst die Einordnung der Sinneswahrnehmung der materiellen Schnittstelle in Wahrnehmungen und Auffassungen, die räumliche und zeitliche Aspekte betreffen. Die semiotische Modalität bezieht sich auf das Interpretieren von Medien und somit auf den Prozess der Bedeutungsgebung (vgl. 2010: 21f.). Dabei sind die vier Modalitäten nicht als isolierte, sondern als interdependente Bestandteile zu betrachten (vgl. 2010: 24).

Diese kurze Präsentation der Medientypologie demonstriert, dass Medien nicht nur „material resources used in the production of semiotic products and events“ (Kress und van Leeuwen 2001: 22) sind, sondern aufgrund ihrer Komplexität eine genauere Betrachtung von Medien und ihren Bestandteilen, welche aufeinander aufbauen und in einer wechselseitigen Beziehung zueinanderstehen, notwendig ist.

Wolf (2014: 19) betont, dass das Medium als Definition, wenn Literatur eine Rolle spielt, von anderen zu weitgefassten und problematischen Definitionen oder Definitionen, die sich mehr auf den Bereich der Technik fokussieren, abzugrenzen ist. Damit Medien aus einer kultur- und literaturwissenschaftlichen Perspektive betrachtet werden können, ist das Miteinbeziehen sowohl von technischen als auch semiotischen Aspekten notwendig. Außerdem sind Medien aus einem dynamischen Blickwinkel zu analysieren, da kulturelle Einflüsse eine wesentliche Rolle spielen. Infolgedessen wird das Medium folgendermaßen definiert:

Medium [...] ist ein konventionell als distinkt angesehenes Kommunikationsdispositiv, das sich nicht nur durch bestimmte technische und institutionelle Übertragungskanäle, sondern auch durch die Verwendung eines semiotischen Systems (oder mehrerer solcher Systeme) zur öffentlichen Übermittlung von Inhalten gekennzeichnet ist; zu diesen gehören referentielle ‚Botschaften‘, sind aber nicht beschränkt auf diese. Allgemein beeinflusst das verwendete Medium die Art der übermittelnden Inhalte, aber auch, wie diese präsentiert und erfahren werden. (Wolf 2014: 20)

Diese Definition demonstriert, dass Medien nicht nur als Kanäle für die Übertragung dienen, sondern auch einen Einfluss darauf ausüben, wie bestimmte Inhalte dargestellt und rezipiert werden.

Zum Schluss soll betont werden, dass Medien ein theoretisches Konstrukt und immer im Wandel sind. Daher ist eine Definition und Abgrenzung des Mediums von anderen Medien immer „dependent on the historical and discursive contexts and the observing subject or system, taking into account technological change and relations between media within the overall media landscape at a given point in time“ (Elleström 2010: 54).

Für die vorliegende Arbeit ist, wie bereits zu Beginn des Kapitels erwähnt, vor allem der Terminus Medium relevant, der in Kress und van Leeuwens (2001) Theorie der Multimodalität zur Anwendung kommt. Zwar bietet eine weite Begriffsdefinition des Mediums, wie beispielsweise Elleströms (2010) Konzept des Mediums, den Vorteil, zahlreiche intermediale Phänomene in interdisziplinärer Weise abzudecken, jedoch ist der Mediumsbegriff von Kress und van Leeuwen (2001: 22) vorzuziehen, da dieser das Medium als materielle Ressource definiert und expliziter auf die Produktion semiotischer Einheiten eingeht, welche für das Übersetzen und den intermedialen und -modalen Transfer wichtig sind. Eine engere Definition ermöglicht eine genauere Betrachtung intermedialer und intermodaler Prozesse beim Übersetzen und ist daher im Rahmen dieser Arbeit anzuwenden.

2.1.2. Medien im Wandel

Digitale Medien erfordern eine besondere Betrachtung, da Müller (2015: 17) zufolge materielle Aspekte nicht mehr allzu oft eine wichtige Rolle spielen und virtuelle Formen von Medien das

Konzept der Medialität und somit auch der Intermedialität vor neue Herausforderungen stellt. Auch für die vorliegende Arbeit spielen digitale Medien eine wichtige Rolle, da das Analyse-material sowohl in gedruckter als auch digitaler Form verfügbar ist. Jedoch ist in diesem Zusammenhang zu betonen, dass mediale Prozesse nicht nur auf materielle Aspekte zu reduzieren sind und aufgrund der Verschiebung des Schwerpunkts, die unter anderem das Materielle, aber auch andere Elemente umfasst, neue Analysemethoden und theoretische Modelle notwendig sind (vgl. 2015: 18).

Das Wegbewegen von einer starren Auffassung des Medienbegriffs konnte bereits in den 1960-er – bis 1980-er Jahren beobachtet werden, da Schröter (2015: 579) zufolge reduktionistische Auffassungen von Medien vorherrschten¹⁴, die im Bereich der Kunst beispielsweise durch Installationen, die auf mehrere Medien zurückgriffen, in den Hintergrund gerückt wurden. Diese Entwicklungen argumentieren die Relevanz einer dynamischen Auffassung von Medialität und somit auch Intermedialität, welche auch für die Analyse digitaler Medien relevant ist.

Müller (2015: 33) argumentiert, dass digitale Medien nicht das Ende der Intermedialität bedeuten, sondern vielmehr neue Möglichkeiten eröffnen, um intermediale Prozesse untersuchen zu können. Eine Lösung wird dabei in dem Konzept der Konfiguration gesehen, welches dem technologischen Bereich entstammt und sich mit dem Zusammenwirken diverser Software- und Hardwarebestandteile auseinandersetzt und dessen Einfluss auf den Bildschirm bzw. die Benutzer:innenschnittstelle. Auch in diesem Fall wird der mediale Prozess als ein interaktiver betrachtet, der von dem Zusammenspiel unterschiedlicher Software, Schnittstellen und Benutzer:innenoberflächen geprägt ist (vgl. 2015: 17). Schröter erwähnt in diesem Zusammenhang, dass „Medien nicht für sich allein bestehen, sondern immer schon in komplexen medialen Konfigurationen stehen und dadurch stets auf andere Medien bezogen sind“ (Schröter 1998: 129).

Digitale Medien ermöglichen beispielsweise in Form von digital verfügbaren Zeitungen eine Verknüpfung bekannter Formen von medialen Konfigurationen und Elementen, die unter anderem Bilder, geschriebene Texte und Video-Berichterstattungen und Formen der Interaktion, wie zum Beispiel das Umblättern, umfassen. Somit sind neue digitale Medien keineswegs als von Grund auf neue Medienformen zu betrachten, sondern beinhalten unter anderem remediatisierte Elemente, die in ihrer ursprünglichen Form auch in analogen Medien vorzufinden

¹⁴ Greenberg (1967 & 1981) prägte den Mediumsbegriff im Bereich der Kunst und argumentiert, dass intermediale Einflüsse bei der Betrachtung herausgefiltert werden müssen, um eine genaue Betrachtung des Mediums ermöglichen zu können.

sind (vgl. 2015: 27f.). Die Wirkung und Funktion dieser Form der Interaktion in Kombination historisch geprägter Elemente ist bei der Betrachtung medialer Prozesse nicht zu vernachlässigen und zeigt, dass Medien im Wandel nicht isoliert betrachtet werden dürfen, sondern mit anderen Medien, die analoger und digitaler Natur sein können, im Zusammenhang stehen.

Diese theoretische Auseinandersetzung mit digitalen Medien und ihrem Einfluss auf die Interaktion mit Benutzer:innen ist für die vorliegende Arbeit relevant, da als Analysematerial ein Roman und eine Graphic Novel dienen, die beide in digitaler Form verfügbar sind und diese digitalen Versionen die Grundlage für die Analyse darstellen. Graphic Novels in digitaler Form ermöglichen eine andere Möglichkeit von Interaktion als analoge Medien - wobei nicht zu vergessen ist, dass auch analoge Elemente in digitalen Medien vorzufinden sind – und daher sollen auch diese Aspekte im Rahmen der intermedialen und intermodalen Analyse berücksichtigt werden.

2.1.3. Medienspezifik: Graphic Novels

Graphic Novels und Romane weisen in medialer Hinsicht sehr viele Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede auf. Das Gleiche gilt auch für Graphic Novels und Comics. In diesem Unterkapitel sollen diese Medienspezifika thematisiert werden, da sie auch das Analysematerial der vorliegenden Arbeit umfassen.

Baetens und Frey (2014: 8) argumentieren, dass die Hauptmerkmale der Graphic Novels als Medium, die ihn von anderen Medien wie beispielsweise dem Comic oder dem Roman unterscheiden, auf den folgenden Ebenen liegen: Form, Inhalt, Veröffentlichungsform und Vertriebs- und Produktionsaspekte.

Die Form der Graphic Novels ist vor allem durch die Besonderheiten des Layouts, des Zeichenstils und der Erzählform gekennzeichnet. Baetens und Frey (2014: 9) zufolge ist der Comic vor allem durch vorgegebene Layout-Regeln bestimmt, wie zum Beispiel Raster, die in einer bestimmten Reihenfolge zu lesen sind – die Graphic Novel hingegen versucht als Medium Grenzen dieser Art zu überschreiten und individuellere Zeichenstile in den Vordergrund zu rücken. Diese Grenzüberschreitung kann anhand besonderer Zeichenstile, ungewöhnlicher Layouttechniken und dem Gebrauch alter Formate, die in der Comicindustrie nur noch selten zur Anwendung kommen, beobachtet werden (vgl. 2014: 9). Eine weitere Besonderheit, die auf der Formebene anzufinden ist, sind neuartige bzw. unübliche Erzählformen: oft wird das Erzählen verweigert oder es tritt beispielsweise der bzw. die Erzähler:in in den Vordergrund und ist im Vergleich zu Comics im Allgemeinen häufiger in sprachlicher, visueller und inhaltlicher Hinsicht präsent (vgl. 2014: 10).

Graphic Novels beinhalten im Wesentlichen Erzählungen, die sich über mehrere Panels erstrecken, welche nicht zwingend mehrere Bilder enthalten müssen. Der Aufbau von Panels einer Graphic Novel umfasst die folgenden drei Ebenen, die in Kombination auftreten: Comicstrips, welche durch eine unterschiedliche Anordnungsmöglichkeit charakterisiert sind; die Seite, welche unterschiedliche Größen und Formate aufweisen kann und das Buch im Sinne sowohl einer Zusammenstellung von Seiten als auch als dreidimensionales Objekt (vgl. Baetens 2014: 104 f.). In diesem Zusammenhang ist jedoch anzumerken, dass die dritte Ebene, die Bücher umfasst, eine Erweiterung benötigt, welche auch digitale Objekte im Sinne von Webcomics und digitalen Comics miteinbezieht. Des Weiteren ist darauf hinzuweisen, dass diese Triade nicht immer linear verläuft und somit die Beziehungen zwischen Bildern und Ebenen je nach Format und Verwendungszweck unterschiedlich ausfallen können (vgl. Baetens 2014: 106 f.).

Auf der Ebene des Inhalts kann beobachtet werden, dass im Gegensatz zu Comics häufig Themen wie Gewalt und Pornografie im Mittelpunkt stehen, somit sind viele Graphic Novels nicht an ein jüngeres Zielpublikum gerichtet und auch nicht immer auf fiktionale Werke beschränkt (vgl. 2014: 10).

Die dritte Ebene, die sich auf das Veröffentlichungsformat beschränkt, umfasst die Vorliebe der Veröffentlichung von Graphic Novels als Buchformat und die Neigung Serialisierungen zu meiden. Graphic Novels tendieren dazu, Ähnlichkeiten mit Romanen aufzuweisen, die sich beispielsweise auf die Größe, Seitenzahl und Papier beziehen (vgl. 2014: 14f.).

Die vierte Ebene thematisiert die Produktion und Distribution von Graphic Novels – in diesem Zusammenhang betonen Baetens und Frey (2014: 17), dass Schöpfer:innen von Graphic Novels zu Beginn noch auf kleinere und unabhängige Verlagshäuser angewiesen waren und auch heute noch sehr viele Graphic Novels im Rahmen einer Selbstveröffentlichung auf den Markt kommen.

Diese Argumentation der Besonderheiten von Graphic Novels zeigt, wie wichtig Medienspezifika bei der Betrachtung von intermedialen Prozessen sind und somit auch bei Übersetzungsanalysen eine wichtige Rolle spielen.

Im Hinblick auf das Übersetzen erwähnt Mälzer (2015: 12f.), dass aufgrund der zunehmenden Produktion und Rezeption von Graphic Novels in den letzten Jahren der „Comic als Erzählform salonfähig gemacht“ (Mälzer 2015: 13) wurde und hinsichtlich der Vorbehalte gegenüber Comics wird folgendes betont:

Häufig wird Graphic Novel auch nur gleichgesetzt mit Adaptionen kanonisierter literarischer Werke, deren Aura des ‚wertvollen literarischen Originals‘ zumindest teilweise auf seine Comicadaption hinüberstrahlt – was einiges über fortbestehende Vorbehalte gegenüber dem Comic verrät. (Mälzer 2015: 13)

Anschließend wird darauf hingewiesen, dass „die Aufwertung des Comics durch die Graphic Novel als Adaption literarischer Großtexte [...] wohl als dasselbe Symptom für die Unsicherheit gegenüber zwar weit verbreiteten, aber in der Sache doch wenig bekannten kulturellen Praktiken“ (Mälzer 2015: 13) zu deuten ist¹⁵. Diese Argumentation bietet einen aufschlussreichen Einblick in mediale Unterschiede hinsichtlich Comics und Graphic Novels aus übersetzungswissenschaftlicher Perspektive und demonstriert, dass Medien verschiedensten Prägungen, unter anderem kulturellen, ausgesetzt sind und mehrere Faktoren bei der Wahl von Medien im Übersetzungsprozess eine Rolle spielen.

2.2. Intermedialität und intermediale Sichtweisen in der Übersetzungswissenschaft

Da im vorherigen Unterkapitel der Terminus Medium näher beleuchtet wurde, ist nun abzuklären, was unter dem Begriff der Intermedialität zu verstehen ist. Seit den 90-er Jahren ist Intermedialität ein bedeutender Begriff im medialen Diskurs, welcher Hybridisierungen und Überschreitungen von medialen Grenzen thematisiert. Das Zusammenwirken und Vermischen medialer Formen des Ausdrucks ist zwar nicht neuartig, jedoch eine immer häufiger zu beobachtende Entwicklung im Bereich der Medien (vgl. Rajewsky 2002: 1). Auch im Bereich der Literaturwissenschaft – dieser ist für die vorliegende Arbeit von großer Bedeutung, da die Medien Roman und Graphic Novel im literaturwissenschaftlichen Bereich anzusiedeln sind – können im 21. Jahrhundert viele literarische Texte vorgefunden werden, die sich auf andere mediale Formen des Ausdrucks zubewegen. Das Beschäftigen mit dem literarischen Bereich und neuen Medien und dem Aspekt der Digitalisierung ist nicht nur für die Literaturwissenschaft eine notwendige Vorgehensweise, wie Rajewsky (2002: 2) hervorhebt, sondern auch für die Übersetzungswissenschaft. Auch wenn ein Medienbewusstsein besteht und in den 1990-er Jahren im intermedialen Forschungsbereich große Fortschritte erzielt werden konnten, ist die Theoriebildung nicht vollständig ausgereift und je nach Disziplin werden unterschiedliche Definitionen und wissenschaftliche Herangehensweisen an das Konzept der Intermedialität verwendet (vgl. 2002: 2f.) Deshalb sollen im Rahmen dieses Unterkapitels die Typologien von Werner Wolf (2004) und Irina Rajewsky (2002) kurz vorgestellt werden, da diese literaturwissenschaftlich geprägte Ansätze bieten, welche sich auch für die übersetzungswissenschaftliche Betrachtung

¹⁵ Es besteht eine Reihe von Wissenschaftler:innen, die Graphic Novels und Comics gleichsetzen. In diesem Rahmen soll darauf hingewiesen werden, dass die Bezeichnung Graphic Novel vor allem auf Marketing- und Prestigegegründe zurückzuführen ist (vgl. Mälzer 2015: 12f.)

von Romanen und Graphic Novels als geeignet erweisen. Diese theoretischen Auseinandersetzungen bieten im Rahmen der intermedialen Übersetzungsanalyse des Analysematerials die Grundlage für die Auseinandersetzung mit intermedialen Aspekten.

2.2.1. Intermedialität nach Wolf

Der Begriff Intermedialität steht im Zusammenhang mit dem Terminus der Intertextualität, welchen Wolf (2001: 287) als Bezug von einem Text auf andere definiert¹⁶. Vorteile des Intermedialitätskonzepts, gegenüber dem der Intertextualität, wird darin gesehen, dass Intermedialität „präziser ist als Intertextualität (nicht alle Medien sind Texte)“ (Wolf 2014: 11).

Intermedialität betrachtet Wolf im engeren Sinn als „Partizipation von mehr als einem konventionell als distinkt angesehenen Medium in einem Werk“ (Wolf 2014: 20). Im weiten Sinn wird Intermedialität in Anlehnung an Rajewskys (2002) weitgefasster Definition als „das Überschreiten von Grenzen zwischen konventionell als distinkt angesehenen Kommunikationsmedien, wobei solches Überschreiten sowohl innerhalb von einzelnen Werken oder Zeichenkomplexen als auch zwischen solchen vorkommen kann“ (Wolf 2014: 21).

Das Konzept der Intermedialität bietet Wolf (2014: 12) zufolge nicht nur die Möglichkeit, systematisch bestimmte Medien zu untersuchen, sondern auch einen Einblick in die dynamischen Prozesse, die mehrere Medien, ihre Beziehung zueinander und ihre Entwicklungen umfassen. Die Untersuchung dieser Prozesse darf dabei nicht den historischen Kontext außer Acht lassen, da bestimmte geschichtliche Entwicklungen den wechselseitigen Einfluss und die Hybridisierung diverser Medien beeinflussen. Bei der Betrachtung von intermedialen Phänomenen ist außerdem zu beachten, dass es im Sinne einer Spezialdisziplin nicht vorteilhaft ist, bestimmte Aspekte isoliert von anderen Disziplinen zu untersuchen. Ebendiese eingeschränkte Sichtweise auf Medien und Intermedialität ist nicht vollkommen mit der Realität vereinbar. Infolgedessen ist eine interdisziplinäre Herangehensweise, die das Ergreifen komplexer intermedialer Vorgänge ermöglicht, vorteilhaft (vgl. Wolf 2014: 13). Der Nutzen einer intermedialen Perspektive auf Medien und mediale Prozesse wird in der Möglichkeit gesehen, „einen erhellenden ‚Blick von außen‘ auf das ‚eigene‘ Medium“ (Wolf 2014: 13) zu ermöglichen. Dadurch können Medienspezifika oder Einschränkungen besser beleuchtet werden als aus einer monomedialen Perspektive.

Auch Wolf (2014: 13f.) greift den Aspekt der neuen Medien und ihrer Bedeutung für die Bereiche der Intermedialität und Literatur auf. In diesem Zusammenhang wird betont, dass

¹⁶ Für eine ausführlichere Diskussion und Thematisierung diverser Intertextualitätskonzepte siehe Rajewsky (2002: 52f.) und Aczel (2004: 110ff.)

neue Medien und die Digitalisierung dazu beigetragen haben, neue Wege für die Vermittlung von Literatur zu ermöglichen. Folglich sollte bei der Betrachtung literarischer Werke das Spektrum an Medien erweitert werden. Neue literaturvermittelnde Medien wie E-Books, die beispielsweise mit Tablets, E-Reader und dem Rechner rezipiert werden können, ermöglichen neue Formen der Interaktion und Vermittlung von Botschaften und sind nicht nur als reine Kanäle, die der Übertragung dienen, zu sehen. Außerdem wird betont, dass Medien wie beispielsweise Romane nicht nur auf Sprachliches zu reduzieren sind, da auch zum Beispiel Einbände, die unterschiedliche Gestaltungen aufweisen, bestimmte Erwartungen bei Rezipient:innen wecken und einen Einfluss auf literarische Gattungen ausüben können (vgl. 2014: 14). Daraus kann geschlussfolgert werden, dass Medien nicht nur auf einzelne Bestandteile zu reduzieren sind und eine ganzheitliche Betrachtung notwendig ist, um intermediale Phänomene erfassen zu können.

Des Weiteren wird betont, dass Intermedialität als Prozess zu betrachten ist und somit Intermedialitätstypologien im Wandel sind und sich auf Phänomene, die in dem Zeitraum der jeweiligen Betrachtung bekannt sind oder gebraucht werden, beschränkt. Diese Typologien können als Basis für die Thematisierung von Veränderungen im Bereich der Intermedialität herangezogen werden, die sich auf gegenwärtige, vergangene und zukünftige Situationen erstrecken können (vgl. 2014: 41). Veränderung im Bereich der Intermedialitätsforschung betreffen unter anderem das Phänomen der Remediation, die sich nicht nur auf die Entstehung und Funktion neuer Medien beschränkt, sondern auch der Entstehung hybrider Formen wie zum Beispiel der Oper. Remediationen und die Entstehung neuer Medien werden „in absehbarer Zeit die Medien- und Intermedialitätsforschung vor neue Herausforderungen stellen“ (Wolf 2014: 41). Diese Thematisierung verdeutlicht, dass Medien, die als neu entstandene Medien bezeichnet werden, nicht immer als solche zu betrachten sind, da sie oft Elemente anderer Medien aufweisen - diese fortschreitende Hybridisierung ist bei der Betrachtung von intermedialen Prozessen und Medien von großer Bedeutung.

Ein weiterer, für die vorliegende Arbeit relevanter Aspekt, ist der von Wolf (2014: 27) diskutierte Terminus intermediale Transposition. Dieser Begriff beschreibt intermediale Beziehungen, in welchen Formales oder Inhaltliches von einem Werk aus einem ursprünglichen Medium in einem Zielmedium zu erkennen und in dieser Beziehungsform eine wichtige Rolle einnimmt. Als Beispiele für intermediale Transpositionen werden Verfilmungen von Romanen oder Transpositionen von Romanen in Comics angeführt. Der Vergleich der in Transposition involvierten Medien ermöglicht die Offenbarung der Spezifika der jeweiligen Medien, die auch in unterschiedlichen Darstellungen der Werke resultiert. In Romanen werden beispielsweise oft

nur bestimmte Charaktere erwähnt, jedoch ihr Aussehen nicht näher definiert. In ihrer Transposition in Form eines Comics hingegen tritt zumeist das äußere Erscheinungsbild der Handlungspersonen mehr in den Vordergrund (vgl. 2014: 27).

Zum Schluss soll Wolfs (2004) Unterscheidung hinsichtlich der Intermedialität vorgestellt werden, die sich auf die folgenden fünf Kategorien beschränkt: beteiligte Medien, Dominanzbildung, Quantität der intermedialen Bezüge, Genese und Qualität (vgl. Wolf 2004: 107f.)

Die Kategorie beteiligte Medien umfasst die Medien, die je nach Forschungsbereich variieren können - für die Betrachtung literarischer Aspekte stehen Medien wie Musik, Filme oder Romane häufiger im Fokus. Die Einteilung nach Dominanzbildung bezieht sich auf zwei Formen: Intermedialitätsformen, in welchen keine Dominanz eines bestimmten Mediums festgestellt werden kann und intermediale Formen, in welchen ein Medium eine dominantere Stellung als das andere einnimmt und mehrere in dem Prozess beteiligte Medien aufweist, zum Beispiel einige wenige Fotografien in einem Roman. Die dritte Kategorie thematisiert die Quantität Beziehungen im intermedialen Kontext und kann in die folgenden zwei Unterkategorien unterteilt werden: die partielle Intermedialität, welche sich nur auf bestimmte Teile von Werken bezieht und die totale Intermedialität, welche auf das ganze Werk Bezug nimmt. Die vierte Einteilungsform umfasst die Genese intermedialer Formen, welche wiederum auf die primäre Intermedialität, in welcher das Intermediale von Anfang an Teil des Konzepts des Werkes ist und die sekundäre Intermedialität, die erst nachträglich stattfindet, beispielsweise im Falle einer Comicverfilmung, unterteilt wird (vgl. Wolf 2004: 107f.). Das fünfte Differenzkriterium, die Qualität, enthält die folgenden zwei intermedialen Formen: Im Falle einer manifesten Intermedialität ist eine Unabhängigkeit von beteiligten Medien an der Oberfläche von Werken festzustellen und hängt nicht von Dominanzbildungen ab. Die verdeckte Intermedialität, im Gegensatz zur manifesten Intermedialität, ist durch das Bestehen einer gewissen Dominanzbildung charakterisiert. In diesem intermedialen Prozess wird ein nicht-dominantes Medium durch das dominante Medium verdeckt und tritt somit nicht an die Oberfläche des jeweiligen Werks. Bei dieser Intermedialitätsform erweist sich vor allem das Nachweisen von intermedialen Aspekten als problematisch, da bestimmte Hilfsmittel herangezogen werden müssen. Hilfreich können beim Aufdecken von Intermedialität bei dieser Unterform intermediale Thematisierungen sein: die Bezugnahmen mittels Gebrauch von Zeichen eines Mediums auf andere Medien.

Diese Typologie ist vor allem für die intermediale Übersetzungsanalyse hinsichtlich der Einteilung der Comicübersetzung von Bedeutung und beschreibt relevante Unterteilungskategorien und Aspekte, die im intermedialen Übersetzungsprozess zu beachten sind.

2.2.2. Intermedialität nach Rajewsky

Eine weitere relevante Intermedialitätstypologie stellt Rajewsky (2002: 12f.) vor. Diese wird im Rahmen dieser Arbeit für die intermediale Übersetzungsanalyse herangezogen und soll somit kurz vorgestellt werden.

Rajewsky (2002: 6) betrachtet Intermedialität als einen Schirmbegriff, welcher weitgefasst eine Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Phänomenen ermöglicht und mit Termini wie zum Beispiel Multimedialität, Plurimedialität, Adaptation oder Transmedialität in Verbindung gebracht wird. Der Intermedialitätsbegriff wird von den Termini Intramedialität und Transmedialität abgegrenzt, um eine terminologische Präzisierung zu ermöglichen (vgl. 2002: 11).

Intermedialität wird weitgefasst als „Hyperonym für die Gesamtheit aller Mediengrenzen überschreitenden Phänomene“ (Rajewsky 2002: 12) betrachtet und bezieht sich somit auf alle „Phänomene, die, [...] in irgendeiner Weise zwischen Medien anzusiedeln sind“ (Rajewsky 2002: 12). Die Intramedialität setzt sich mit Phänomenen innerhalb eines Mediums auseinander, woraus keine Überschreitung von medialen Grenzen resultiert, die hingegen bei intermedialen Prozessen festzustellen ist. Zu den Beispielen für intramediale Phänomene zählen unter anderem Lieder, welche sich auf ein anderes Lied beziehen. Die Transmedialität umfasst „medienunspezifische Phänomene, die in verschiedensten Medien mit dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist“ (Rajewsky 2002: 13), wie beispielsweise bestimmten Typen von Diskursen, die in Form von Parodien in unterschiedlichen Medien mit unterschiedlichen Mitteln Gebrauch finden können.

Anschließend unterteilt Rajewsky die Intermedialität in die folgenden drei Gegenstandsbereiche: Medienkombination, Medienwechsel und intermediale Bezüge (vgl. 2002: 19). Die Medienkombination ist durch das Zusammenwirken mehrerer Medien gekennzeichnet und auch unter den Begriffen Multimedialität oder Medien-Fusion bekannt. Ein Zusammenspiel von Medien in dieser Form ist beispielsweise bei Fotoromanen vorzufinden. Die Zusammensetzung unterschiedlicher Medien ermöglicht das Entstehen neuer Medienformen, wobei ihr plurimedialer Charakter zu einem Medienspezifikum werden kann. Intermediale Phänomene werden in diesem Gegenstandsbereich nach dem Kriterium der medialen Dominanzbildung in intermediale Formen mit und ohne Dominanz unterteilt (vgl. 2002: 16).

Der Medienwechsel als intermediales Phänomen bezieht sich auf den Herstellungsprozess, „also den Prozeß der Transformation eines medienspezifisch fixierten Prätextes bzw. Textsubstrats in ein anderes Medium, d.h. aus einem semiotischen System in ein anderes“

(Rajewsky 2002: 16). Der Wechsel umfasst alle Medien und kann daher von einem Comic zu einem Hörspiel oder von einem Roman zu einer Graphic Novel stattfinden. In diesem Prozess spielt der Ursprungstext eine bedeutende Rolle, da er als Transformationsquelle dient (vgl. 2002:16). Bei diesem Wechsel kommen Veränderungen zustande, da Ausgangsprodukte im Zuge eines Transfers vom Ursprungs- zum Zielmedium auf unterschiedliche Codes, Bedingungen, Eventualitäten und Einschränkungen stoßen, die sich auf den ganzheitlichen Prozess auswirken können (vgl. 2002: 23). Zielmedien können sowohl eine einschränkende Wirkung auf die Darstellung des Ausgangstextes ausüben als auch neue Darstellungsmöglichkeiten ermöglichen - bestehende Elemente im Ursprungsmedium und der Gebrauch neuer Elemente im Zielmedium erfordern vor allem eine genauere Betrachtung.

Der dritte Gegenstandsbereich, intermediale Bezüge, beschreibt das „Verfahren der Bedeutungskonstitution eines medialen Produkts durch Bezugnahme auf ein Produkt (=Einzelreferenz) oder das semiotische System (=Systemreferenz)“ (Rajewsky 2002: 19) eines Mediums, wie beispielsweise das Bezugnehmen eines Romans auf ein bestimmtes Gemälde oder aber auch auf das Medium selbst zum Beispiel in Form der Narrativisierung von Musik. Bei intermedialer Bezugnahme werden intermediale Phänomene aus kommunikativ-semiotischer Perspektive betrachtet und es ist immer nur ein Medium aus materieller Sicht vorhanden (vgl. 2002: 17).

Bei der Kategorisierung von intermedialen Phänomenen ist zu beachten, dass diese mehreren Gegenstandsbereichen zugeordnet werden können und die Bereiche nicht als klar abgrenzbar zu betrachten sind. Die Einteilung soll viel mehr ermöglichen, zu definieren, was unter Intermedialität zu verstehen ist und eine Auseinandersetzung mit intermedialen Phänomenen aus unterschiedlichen Blickwinkeln ermöglichen (vgl. 2002: 18).

Dieser Unterteilung kann entnommen werden, dass es nicht nur wichtig ist, den Intermedialitätsbegriff festzulegen, sondern Intermedialität als Schirmbegriff für unterschiedliche intermediale Phänomene zu sehen und damit unterschiedliche wissenschaftliche Auseinandersetzungen für diverse Bereiche zu ermöglichen. Für die vorliegende Masterarbeit sind vor allem die Termini Intermedialität, Transmedialität und der Medienwechsel von Bedeutung, da der intermediale und intermodale Transfer zwei Medien involviert und ein Medienwechsel vom Roman zur Graphic Novel stattfindet.

Abschließend soll in diesem Rahmen noch kurz auf die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Ansätze von Rajewsky (2002) und Wolf (2001 & 2004 & 2014) eingegangen werden. Beide Ansätze betrachten Intermedialität aus einer weitgefassten Perspektive und betonen die

Relevanz der interdisziplinären Zusammenarbeit und eines dynamischen Intermedialitätsbegriffs. Rajewskys (2002) Konzept der Intermedialität fokussiert sich jedoch mehr auf die unterschiedliche Dynamik der Formen der Intermedialität und somit die Beziehung zwischen diesen Formen. Wolfs (2004) Kategorisierung beschäftigt sich hingegen mehr mit Dominanzbildungen bei intermedialen Formen. Auch nehmen bei Wolfs (2014) Auseinandersetzung mit intermedialen Phänomenen die Aspekte der Remedialisierung und Digitalisierung eine wichtigere Rolle ein im Vergleich zu Rajewskys (2002) Intermedialitätstypologie.

2.2.3. Medien und Intermediale Ansätze in der Übersetzungswissenschaft

Lange Zeit wurden Medien nur als Übermittler von Botschaften betrachtet und fanden wenig Beachtung in der Übersetzungswissenschaft. Im Laufe der letzten Jahre jedoch entstanden Ansätze, die Medien in den Fokus der Betrachtung stellen und intermediale Phänomene aus übersetzungswissenschaftlicher Perspektive thematisieren. Dieses Unterkapitel soll einige relevante übersetzungstheoretische Auseinandersetzungen mit medialen und intermedialen Aspekten hervorheben.

Wenn die Rede von Medien im übersetzungswissenschaftlichen Kontext ist, sind häufig Medien in gedruckter Form im Mittelpunkt der Betrachtung. Aufgrund der Digitalisierung und dem Wirken unterschiedlichster Forschungsbereiche der Übersetzungswissenschaft wird der Fokus immer mehr auf die Beachtung unterschiedlichster Medien gelegt. Nicht nur im Bereich der audiovisuellen Translation¹⁷, wie O'Connor (2022: 23) anmerkt, ist das Medium die entscheidende Wahl für die Art der Übersetzung bzw. die Wahl, welche medialen Werkzeuge verwendet werden, sondern auch für viele weitere Übersetzungsbereiche. Medienformen, wie beispielsweise das Fernsehen, Kino oder Webanwendungen, haben Veränderungen hinsichtlich der Interaktion und Erfahrungen von Nutzer:innen mit Medien herbeigeführt und wirken sich infolgedessen auch auf die Praxis der Übersetzer:innen¹⁸ aus. Auch Remedialisierungen zeigen, welche Auswirkungen Veränderungen in der medialen Landschaft auf das Übersetzen haben – der intermediale Transfer umfasst z.B. den Übergang vom Analogen zum Digitalen und vom Mündlichen zum Schriftlichen, woraus Veränderungen im materiellen Umfeld resultieren (vgl. 2022: 23).

¹⁷ Jones (2018) präsentiert die Auswirkungen der Digitalisierung und der Wahl des Mediums auf den Gebrauch von medialen Werkzeugen und den Einfluss auf das Nutzer:innenverhalten der Medien.

¹⁸ In diesem Zusammenhang spielen nicht nur Medien eine Rolle, welche die Rezipient:innen nutzen können, sondern auch Medien, die zur Produktion verwendet werden, wie beispielsweise Translation-Memory-Tools – siehe Olohan (2011).

Im Bereich der Literaturübersetzung thematisiert Carcelén-Estrada (2019) die Relevanz der Übersetzung mündlicher Literatur und bezieht sich dabei auf das Übersetzen mündlicher Literatur in Schriftform. Carcelén-Estrada (2019:133) bezeichnet die mündliche Übersetzung als intermediale Übersetzung und verweist auf die unterschiedlichen Spezifika der mündlichen und schriftlichen Darbietung von Texten. Die Geschichte der schriftlichen Übersetzung mündlicher Literatur demonstriert, wie lange intermediale Übersetzung bereits existiert und wie wichtig sie für den literarischen Bereich, aber auch für die Übersetzungswissenschaft im Allgemeinen ist.

Kaindl (2019) setzt sich ebenfalls mit intermedialen Aspekten auseinander und beschreibt die Notwendigkeit einer intermedialen und intermodalen Betrachtung von Übersetzungsprozessen und beleuchtet das Medium Comic näher. In diesem Zusammenhang wird argumentiert, dass der Fokus bei einer Übersetzung nicht primär auf der sprachlichen Ebene liegen sollte, sondern auch Aspekte wie Genre, Medien und Modi eine wichtige Rolle spielen (vgl. 2019: 243). Im Hinblick auf Comics wird betont, dass Comics „seem almost predestined for medial transfers“ (Kaindl 2019: 250), da sie beispielsweise in Filme, Videospiele oder Musicals übersetzt werden. Fernerhin wird auch auf die große Anzahl von Comics, die als Filme übersetzt wurden, verwiesen und angemerkt, dass Comics und Filme zahlreiche Gemeinsamkeiten besitzen, wie beispielsweise die visuelle Darstellung, Erzählstruktur und räumliche und zeitliche Anordnung. Diese Diskussion über mediale Spezifika demonstriert, dass auch im Bereich der Literaturübersetzung Gemeinsamkeiten und Unterschiede betreffend mediale Phänomene wichtig sind und einen Einfluss auf die Häufigkeit bestimmter Formen der intermedialen Übersetzung haben können.

Kaindl (2013: 261f.) unterscheidet bei Übersetzungen im Zusammenhang mit Medien zwischen der intramedialen und intermedialen Übersetzung. Die intramediale Übersetzung schließt den intrakulturellen und transkulturellen Medientransfer ein, wobei im Rahmen des Transfers die Form des Mediums nicht geändert wird. Die intramediale Übersetzung als transkultureller Transfer kann aufgrund bestimmter Kulturspezifika bestimmter Modi auch einen wesentlichen Einfluss auf den Gebrauch von Modi ausüben. Bei der intermedialen Übersetzung hingegen findet der Transfer über Mediengrenzen hinweg statt, welcher ebenfalls im interkulturellen und transkulturellen Rahmen erfolgen und sich infolgedessen aufgrund von kulturellen Besonderheiten auf den Gebrauch von Modi und Medien auswirken kann (vgl. Kaindl 2013: 261f.).

Diese Definition der intramedialen und intermedialen Übersetzung zeigt, dass Medien und Modi sich gegenseitig beeinflussen können und auch kulturelle Aspekte eine wichtige

Rolle bei dem Gebrauch von Modi und Medien spielen und daher auch beim Übersetzungsprozess miteinzubeziehen sind.

Mälzer (2015: 14f.) befasst sich ebenfalls mit der Relevanz medialer Prozesse beim Übersetzen und argumentiert anhand der medialen Spezifika von Comics und Comicübersetzungen, dass das Übersetzen nicht nur interlinguale Aspekte umfasst und somit modale und mediale Aspekte bei der Betrachtung von Übersetzungen miteinbezogen werden müssen. Mälzer (2015: 16) sieht das Übersetzen im weiteren Sinn als Adaptation, einen Umcodierungsprozess, in welchem diverse Medientexte, zumeist ein Ursprungs- und Zielmedientext, Modi und Akteur:innen involviert sind. Die interlinguale Übersetzung wird als Übersetzung im engeren Sinn betrachtet, welche sich somit nur auf die sprachliche Ebene fokussiert.

Diese Definitionen demonstrieren, wie wichtig Medien sind und auch der Begriff Medientexte verweist auf die Relevanz von Medienspezifika bei der Textgestaltung. Der Begriff Adaptation ist für die vorliegende Arbeit ebenfalls von großer Bedeutung, da er in engem Zusammenhang mit der intermedialen Übersetzung steht und daher im darauffolgenden Unterkapitel thematisiert werden soll.

Diese übersetzungswissenschaftlichen Ansätze zeigen, dass Intermedialität zunehmend an Bedeutung in theoretischen Auseinandersetzungen gewinnt und vor allem Kaindls Übersetzungstypologie, die sich mit intermedialen und intermodalen Phänomenen beschäftigt, soll für die vorliegende Arbeit herangezogen werden.

2.3. Translation und Adaptation: Gegenüberstellung und Diskussion

Um die Übersetzung als intermedialen und intermodalen Prozess näher beleuchten und eine umfassende Übersetzungsanalyse ermöglichen zu können, ist eine Betrachtung der Konzepte der Translation und Adaption, die viele Gemeinsamkeiten und für die Analyse relevanten Aspekte aufweisen, notwendig. Die Adaptation Studies weisen viele Parallelen zu der Translationswissenschaft auf und bieten einen anderen Blick auf den Vorgang der Übersetzung und Anhaltspunkte, die aus einer interdisziplinären Sicht für die Kategorisierung und Beschreibung intermedialer und intermodaler Phänomene Vorteile mit sich bringen. Vor allem das Miteinbeziehen von medialen Spezifika beim Adaptationsprozess ist ein wichtiger Grund für die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit den Adaptation Studies, um eine erweiternde Perspektive auf den Übersetzungsprozess zu ermöglichen.

Daher soll in diesem Kapitel vorerst ein kurzer Überblick über die Adaptation Studies gegeben werden und im Anschluss Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Konzepte Translation und Adaptationen beleuchtet werden. Den Schlussteil bildet eine Diskussion der Rolle der Übersetzer:innen als Akteur:innen im Adaptationsprozess.

2.3.1. Ein Überblick: Adaptation Studies

Adaptationen sind vielerorts vorzufinden, sowohl in Kinos und Bücherregalen als auch im World-Wide-Web. Trotz ihrer Beliebtheit werden Adaptationen Hutcheon (2013: 2) zufolge im Vergleich zum Original, dem Ausgangswerk, als zweitrangig oder als Nachahmungen betrachtet. Es gibt viele Faktoren, die negative Konnotationen im Zusammenhang mit Adaptationen verstärken, unter anderem der Unterschied beim Stellenwert im Vergleich zu beispielsweise literarischen Kunstformen oder hohe Erwartungen von Fans der Ausgangswerke an die adaptierten Werke (vgl. Stam 2000: 58 & Hutcheon 2013: 4).

Bevor jedoch näher auf Spezifika von Adaptationen eingegangen wird, sollen vorerst relevante Adaptationsbegriffe diskutiert werden. Corrigan (2017: 1) zufolge kann Adaptation als Prozess, Produkt und Akt der Rezeption definiert werden. Die Adaptation als Prozess erläutert, wie eine oder mehrere Einheiten, die textueller Art sind, mittels ihrer Interaktion oder Wechselwirkung mit anderen Einheiten neu geformt oder angepasst werden. Als Beispiel kann hierfür das Hinzufügen oder Auslassen bestimmter Inhalte bei einer Adaptation eines Romans in einen Film aufgrund kultureller Unterschiede angeführt werden. Adaptationen im Sinne von Produkten ergeben sich aus dem vorhin beschriebenen Adaptationsvorgang und sind das Ergebnis des Zusammenspiels, welches zwischen zwei oder mehreren Handlungen stattfindet. Die dritte Definitionsform beschreibt die Adaptation als einen Akt der Rezeption, welches sich auf das Rezipieren von Werken als Erlebnis und Verständnisform fokussiert (vgl. 2017: 1). Laut Corrigan (2017: 6) bestehen unterschiedliche Praktiken im Bereich der Adaptationen, jedoch beziehen sich die bekanntesten Auffassungen und Auseinandersetzungen¹⁹ im Hinblick auf Adaptationen auf Filme, Medien und diverse künstlerische Methoden.

Hutcheon (2013: 9) befürwortet eine ähnliche Definitionsunterteilung und betont die Notwendigkeit einer Doppeldefinition von Adaptation als Produkt und Prozess. Bei der Betrachtung der Adaptation als Produkt wird darauf hingewiesen, dass sowohl in den Adaptation Studies als auch in der Übersetzungswissenschaft lange Ansätze vorherrschend waren, die einen Vergleich der Zielprodukte mit den Ausgangsprodukten in den Mittelpunkt stellten. Dabei

¹⁹ Corrigan (2017) präsentiert in seinem Beitrag *Defining Adaptation* unterschiedliche Auffassungen von Adaptation und Jellenik (2017) befasst sich mit der geschichtlichen Entwicklung der Adaptation.

ist aber zu beachten, dass der intermediale und intramediale Transfer immer Veränderungen mit sich bringt und somit der Fokus auf die Annäherung des Zielprodukts an das Ausgangsprodukt im Sinne des Äquivalenzprinzips nicht als primäres Adaptations- und infolgedessen auch Übersetzungsziel dienen soll (vgl. 2013: 16). Neuere Übersetzungstheorien, die in den vorherigen Kapiteln thematisiert wurden, demonstrieren, dass der Fokus auf semantische und kulturelle Aspekte ein Wegbewegen von der sprachlichen Fixierung und auch dem Fokus auf dem Ausgangstext ermöglicht.

Im Falle der Betrachtung von Adaptation als Prozess ist folgendes hervorzuheben: „adaptation is an act of appropriating or salvaging, and this is always a double process of interpreting and then creating something new” (Hutcheon 2013: 20). Diese Definition verdeutlicht, dass Wechselwirkungen zwischen unterschiedlichen Einheiten, die als Texte betrachtet werden können, stattfinden und bei Adaptationen und somit auch bei Übersetzungen im Sinne von Transferprozessen neue Produkte entstehen, die durch neue intermediale und intermodale Beziehungen und Zusammenspiele gekennzeichnet sind. Außerdem ermöglicht die Betrachtung der Adaptation als Prozess die genauere Auseinandersetzung mit den Aspekten Interaktion und Medien und dessen Einfluss auf das Verhalten von Rezipient:innen und Produzent:innen (vgl. 2013: 229). Das Erzählen von Geschichten kann mittels diverser Medien realisiert werden und kann unterschiedliche Reaktionen und Umgangsformen der Leser:innen und Zuschauer:innen im Falle der Rezeption von Filmen oder Romanen hervorrufen. Dieser Aspekt ist auch bei der Betrachtung von Comicübersetzungen relevant, da Medien wie beispielsweise Comics im Gegensatz zu Romanen andere Möglichkeiten bieten, Geschichten zu erzählen und oder mit den Inhalten zu interagieren.

Wie bereits im Kapitel 2.1.2. *Medien im Wandel* argumentiert wurde, spielt der Aspekt der Interaktion beim Umgang mit Medien, vor allem im Hinblick auf die Digitalisierung und neue Medienformen, eine wichtige Rolle. Hutcheon vertritt eine ähnliche Meinung und betont die Relevanz dieses Aspekts, indem sie bei Adaptationen zwischen drei Modi des Engagements und somit der Interaktion unterscheidet. Der erzählende Modus, der sich beispielsweise auf Romane bezieht, fokussiert sich mehr auf Verbales und ermöglicht das Eintauchen in fiktive Welten. Der darstellende Modus umfasst unter anderem Filmadaptationen und bezieht sich auf die direkt wahrnehmbare Rezeption, wie z.B. das Gehörte oder visuelle Elemente. Der partizipative Modus umfasst den physischen und kinästhetischen Umgang, der beispielsweise beim Spielen von Videospielen von großer Bedeutung ist (vgl. 2013: 22f.). Diese Interaktionstypologie demonstriert, dass Medien unterschiedliche Formen des Engagements ermöglichen und

daher bei der intermedialen Übersetzung auf mediale Spezifika im Hinblick auf Interaktionsmöglichkeiten und -unterschiede zu achten ist. In diesem Zusammenhang soll jedoch betont werden, dass nicht immer eine klare Unterscheidung zwischen den unterschiedlichen Formen des Engagements möglich ist und von mehreren Faktoren abhängt, die je nach Nutzer:in variieren können (vgl. 2013: 27).

These ways of engaging with stories do not, of course, ever take place in a vacuum. We engage in time and space, within a particular society and a general culture. The contexts of creation and reception are material, public, and economic as much as they are cultural, personal, and aesthetic. (Hutcheon 2013: 28)

Bei der Rezeption und Produktion von Texten als Adaptationen und somit auch beim Übersetzen spielen mehrere Aspekte eine Rolle, die sich auf die Wahl von Medien und Modi auswirken können. Des Weiteren ist zu betonen, dass der Fokus auf unterschiedliche Interaktionsformen einen neuen Blick auf mediale und modale Wechselbeziehungen ermöglicht (vgl. 2013: 31). Daher soll in dieser Arbeit im Rahmen der intermedialen und intermodalen Übersetzungsanalyse kurz auf interaktive Aspekte der involvierten Medien Bezug genommen werden.

Wie anhand der Diskussion zu beobachten ist, weisen die Disziplinen der Adaptation Studies und Übersetzungswissenschaft viele Parallelen auf. Eine weitere Gemeinsamkeit ist bei der Rolle der Akteur:innen im Adaptations- und Übersetzungsprozess festzustellen. Nicht immer ist die Rolle des Produzenten bzw. der Produzentin auf eine bestimmte Person zurückzuführen, da bei Adaptationsvorgängen mehrere Akteur:innen involviert sind (vgl. 2013: 80). In diesem Zusammenhang wird darauf hingewiesen, dass die „complexities of new media also mean that the adaptation there too is a collective process“ (Hutcheon 2013: 80). Bei der Produktion von Adaptation spielen nicht nur Modi, Medien und Genres eine wichtige Rolle, sondern auch die Akteur:innen, die am Prozess der Adaptation beteiligt sind und unterschiedliche Aufgabenbereiche übernehmen, die je nach Beteiligung der Medien unterschiedlich ausfallen können (vgl. 2013: 82ff.). Auch beim Übersetzungsprozess spielen mehrere Akteur:innen eine wichtige Rolle. Übersetzer:innen interagieren nicht allein mit diversen Modi, Medien und Genres, sondern sind, wie anhand von Holz-Mänttäriss Handlungstheorie (1984) verdeutlicht werden kann, auf die Kooperation und Koordination mit anderen Handelnden angewiesen.

Minier (2014: 18) betont, dass bei der Definition von Adaptation nicht von Bedeutung ist, ob dieser Begriff sich beispielsweise auf die Bereiche Film und Literatur bezieht, sondern ob ein intersemiotischer Transfer stattfindet und verweist auf die Relevanz intermedialer und intersemiotischer Betrachtungen von Adaptationen. Dabei betont sie die Relevanz von Hutcheons (2013) Adaptationstheorie, da diese sich nicht nur mit Adaptationen im Hinblick auf die oft

thematisierten Medien Film und Literatur auseinandersetzt, sondern eine theoretische Auseinandersetzung mit diversen Medien ermöglicht (vgl. 2014: 19).

Diese kurze theoretische Auseinandersetzung mit einigen für diese Arbeit relevanten Ansätzen der Adaptation Studies zeigt, dass viele Gemeinsamkeiten zwischen dieser Disziplin und der Übersetzungswissenschaft bestehen und wie wichtig die Rolle der Medien, Modi und Genres im Adaptations- und Übersetzungsprozess ist. Eine genauere Diskussion der Unterschiede und Gemeinsamkeiten beider Disziplinen soll im darauffolgenden Unterkapitel erfolgen. Im Rahmen dieser Arbeit soll Hutcheons (2013) praxisnahe Kategorisierung der Modi des Engagements und die Thematisierung der Aspekte Modi, Medien und Genre, die im dritten Kapitel aufgegriffen werden, zur Anwendung kommen, da sie eine Auseinandersetzung mit intermedialen Phänomenen ermöglicht.

2.3.2. Translation und Adaptation – Differenzen und gemeinsame Sichtweisen

Es bestehen sehr viele Ansätze, die sich mit den Konzepten Translation und Adaptation auseinandersetzen, und somit können auch verschiedene Sichtweisen auf bestehende Unterschiede und Gemeinsamkeiten in wissenschaftlichen Auseinandersetzungen sowohl in der Translationswissenschaft als auch in den Adaptation Studies und in vielen weiteren Disziplinen vorgefunden werden. Im Rahmen dieses Unterkapitels sollen einige für diese Arbeit relevante Sichtweisen auf Translation und Adaptation kurz vorgestellt werden.

Raw (2012: 1) verweist auf das historisch betrachtet angespannte Verhältnis zwischen Adaptation und Translation²⁰ und sieht both „disciplines as fundamentally different yet interrelated processes“ (2012: 3). Der Fokus auf Translationen und Adaptationen als Produkte und Prozesse wird als eine Einschränkung gesehen, wobei als Lösung vorgeschlagen wird, beide Disziplinen aus einem weiteren Blickwinkel als transformative Vorgänge zu betrachten: „that recognizes the demands of ‚a globalizing world demanding flexibility and respect for differences in cultural traditions‘ (Raw 2012: 3). In dieser Auseinandersetzung wird die Meinung vertreten, dass eine interdisziplinäre Vorgehensweise und dynamische Auffassung der Begriffe Adaptation und Translation notwendig ist. Es wird betont, dass ähnliche Vorstellungen über bestimmte Vorgehensweisen in beiden Disziplinen bestehen, die eine genauere Betrachtung und Gegenüberstellung erfordern.

Krebs (2014: 1) betrachtet Translation und Adaptation als eine Form des Rewritings und somit als eine Art des Umschreibens von Texten. Beide Konzepte sind als kreative Prozesse

²⁰ Für eine genauere Diskussion der Verhältnisse zwischen den Adaptation Studies und der Translationswissenschaft aus historischer Perspektive siehe Raw (2012) und Minier (2014).

zu betrachten, die sich in ihrer Interdisziplinarität auszeichnen und mit „phenomena of constructing cultures through acts of rewriting, and both are concerned with the collaborative nature of such acts and the subsequent critique of notions of authorship” (Krebs 2014: 3) beschäftigen. Diese Unterscheidung ist zwar weitgefasst, jedoch weist sie auf relevante Gemeinsamkeiten hin: die interdisziplinäre Ausrichtung und den kollaborativen und kulturell geprägten Charakter der Transferprozesse.

Als eine weitere Gemeinsamkeit der beiden Disziplinen kann auch eine ähnliche Entwicklung bei der Etablierung als eigene Forschungsbereiche beobachtet werden, da sich sowohl die Adaptation Studies als auch die Translationswissenschaft von diversen Wissenschaften emanzipiert haben (vgl. Krebs 2012: 42). Nichtsdestotrotz ist darauf zu verweisen, dass nur wenige wissenschaftliche Annäherungen beider Gebiete stattfinden. Diskurse und wissenschaftliche Arbeiten, welche sich mit ähnlichen Aspekten hinsichtlich der Adaptations- und Translationsprozesse beschäftigen, haben sich im Laufe der Zeit herausgebildet, ohne dass es zu einer kritischen Diskussion der Perspektiven und Methoden der jeweils anderen Disziplin kommt (vgl. 2012: 43).

Der Aspekt der Treue und Äquivalenz bei Translationen und adaptierten Werken ist ebenfalls ein Thema, welches in beiden Disziplinen umstritten ist. Bastin (2009) argumentiert beispielsweise die Unterscheidung beider Konzepte im Zusammenhang mit dem Konzept der Werktreue folgendermaßen:

Adaptation may be understood as a set of translative interventions which result in a text that is not generally accepted as a translation but is nevertheless recognized as representing a source text. As such, the term may embrace numerous vague notions such as appropriation, domestication, imitation, rewriting, and so on. Strictly speaking, the concept of adaptation requires recognition of translation as non-adaptation, a somehow more restrained mode of transfer. (Bastin 2009: 3)

Dieser Argumentation zufolge spielt beim Prozess der Translation sowie der Adaptation der Ausgangstext eine bedeutende Rolle. Die Translation und somit auch die Übersetzung wird als eine Übertragungsform betrachtet, die aufgrund des Ausgangstextes bestimmten Einschränkungen unterliegt. Im Gegensatz dazu wird die Adaptation als eine freiere Möglichkeit des Transfers beschrieben, die zwar nicht als Translation zu definieren ist, in welcher jedoch übersetzerische Eingriffe stattfinden. Diese einschränkende Definition beider Begriffe ist für die vorliegende Arbeit nicht anzuwenden, da sie sich mehr auf den Ausgangstext und die Autor:innen der Ursprungswerke fokussiert. Diese Aspekte stehen bei einer intermedialen und intermodalen Betrachtung von Übersetzung und Adaptation nicht im Mittelpunkt der Betrachtung und daher

sind andere Ansätze, die eine gegensätzliche Meinung vertreten und Aspekte wie die Relevanz intermedialer und intermodaler Phänomene beim Transferprozess heranzuziehen²¹.

Van Doorslaer und Raw (2016) setzen sich ebenfalls im Rahmen einer interdisziplinären Diskussion, die sich auf die Forschungsbereiche der Adaption Studies und Translationswissenschaft fokussiert, gemeinsam über bestehende Gemeinsamkeiten und Differenzen beider Bereiche auseinander.

Im Hinblick auf die historische Entwicklung betont van Doorslaer (2016: 189), dass beide Disziplinen als jung betrachtet werden können, obwohl die Praktiken, die dahinterstehen, schon wesentlich älter sind und im Laufe der Geschichte öfters zur Diskussion kamen²². Die Translationswissenschaft entwickelte sich über Jahrzehnte hinweg zu einer Disziplin, in welcher immer öfter Ansätze in den Mittelpunkt rückten, die Translation als keinen statischen Begriff betrachten, sondern in seiner dynamischen Beschaffenheit von diversen Normen und Umständen abhängt. In diesem Zusammenhang wird auch das Wegbewegen der sprachlichen Fixierung im Bereich der Translationswissenschaft positiv hervorgehoben, das zu einer innovativen Betrachtung der Translation führt und Entstehung neuer Konzepte und Begriffe wie beispielsweise Transformation, Rekontextualisierung und Adaptation begünstigt (vgl. 2016: 190).

Raw (2016: 192) argumentiert anhand der Emanzipation der Adaptation Studies als eigenständigen wissenschaftlichen Forschungsbereich, wie der Aspekt der Treue zum Ursprungswerk Debatten in wissenschaftlichen Beiträgen anfeuerte. Es wird darauf verwiesen, dass zu einer gewissen Zeit sehr wenig über Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Translationswissenschaft und Adaptation Studies reflektiert wurde und die Überzeugung herrschte, dass beide Disziplinen getrennt voneinander zu betrachten sind. In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass beide Disziplinen auf die Problematik stoßen, dass sowohl Übersetzungen als auch Adaptionen oft nicht als Originale betrachtet, sondern als untreuere und minderwertige Produkte behandelt werden (vgl. van Doorslaer und Raw 2016: 194).

²¹ Hutcheon (2013) setzt sich mit dem Aspekt der Treue im Rahmen der Adaptation Studies kritisch auseinander und verweist auf die Problematiken, die sich daraus ergeben, wenn der hauptsächliche Fokus von Adaptationen darauf liegt, diese gut wie möglich an die Ausgangstexte anzugleichen. Infolgedessen werden Möglichkeiten geboten, Adaptation aus einer praxisnahen Perspektive zu betrachten und die Aspekte des Mediums, Modus und Genre in den Mittelpunkt gerückt.

²² Das von Bastin und Bandia (2006) herausgegebene Werk *Charting the Future of Translation History* thematisiert einige relevante Praktiken des Übersetzens und Dolmetschens und historische Diskurse, die die Translation und infolgedessen das Übersetzen prägten.

Gemäß Raw (2016: 194) sehe die Adaptation Studies darin ein Problem, dass sie von der Translationswissenschaft verschluckt werden würde, da sie als Wissenschaft schon länger besteht und einen breiteren Interessenschwerpunkt aufweist. Hinsichtlich der Unterscheidung beider Disziplinen wird außerdem argumentiert, dass diese zwar grundlegend verschiedene, aber miteinander verbundene Prozesse sind und betont, dass die Translationswissenschaft „requires its practitioners to be conversant with more than one foreign language; adapters, on the other hand, can be monolingual, performing an ‘intralingual’ or ‘intersemiotic’ translation“ (Raw 2012: 4). Diese Äußerung ist problematisch, da, wie anhand Kaindls (2013 & 2020) Konzept der Multimodalität festgestellt werden kann, das Übersetzen und somit auch Translation nicht nur auf Sprachliches zu reduzieren ist, sondern auch in Form eines intermedialen und intermodalen Transfers stattfinden kann.

Van Doorslaer (2016: 197) zufolge werden Adaptationen innerhalb der Translationswissenschaft als erhebliche Änderungen im Rahmen eines Transferprozesses betrachtet und hauptsächlich für verschiedene Transfertypen verwendet, die eine umfangreiche Änderung in Bezug auf Stil, Wortwahl, Modus oder Medium umfassen. Als Beispiele werden hierfür Anpassungen im politischen Kontext, Kinderliteratur oder im Bereich der Lokalisierung angeführt. Diese Thematisierung verdeutlicht, dass Ähnlichkeiten in beiden Disziplinen hinsichtlich der Sicht auf den Adaptationsprozess bestehen.

Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass beide Forschungsdisziplinen Schwierigkeiten hinsichtlich der Unterscheidung des Transfer- und Adaptationsprozesses aufweisen, aber eine dynamische Sichtweise auf beide Prozesse eine interdisziplinäre Zusammenarbeit ermöglicht, von welcher beide Disziplinen schlussendlich einen Nutzen ziehen können. Auch diese Arbeit profitiert aus einer interdisziplinären Herangehensweise, da Ansätze aus dem Bereich der Intermedialität, Adaptation Studies und Übersetzungswissenschaft zur Anwendung kommen, um eine umfassende intermediale und intermodale Übersetzungsanalyse ermöglichen zu können.

In diesem Zusammenhang soll noch argumentiert werden, dass die Diskussion intermedialer, multimodaler und semiotischer übersetzungswissenschaftlicher Ansätze, die im Rahmen des ersten Kapitels erfolgte, demonstriert, dass Adaptation als intermedialer und intermodaler Transferprozess mit übersetzungswissenschaftlichen Theorien beschrieben und analysiert werden kann und somit als Übersetzung zu betrachten ist.

2.3.3. Übersetzer:innen als Aktant:innen im Adaptationsprozess

Wie bereits in den vorherigen Kapiteln diskutiert wurde, bestehen sowohl in der Übersetzungswissenschaft als auch in den Adaptation Studies einige relevante Theorien, die sich mit der Rolle der Übersetzer:innen als Aktant:innen im Adaptationsprozess beschäftigen. Anhand der Veröffentlichung zahlreicher übersetzungswissenschaftlicher Beiträge, die eine kooperative Übersetzungspraxis implizieren, kann festgestellt werden, dass Zusammenarbeit einen wichtigen Aspekt in der Übersetzungspraxis darstellt (vgl. Kang 2022: 108)²³.

Kang (2022: 108) verweist auf die Tatsache, dass Zusammenarbeit beim Übersetzungsprozess in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat, da neue Medien an die Oberfläche treten und Aspekte wie Massenkommunikation und Interaktivität eine immer wichtigere Rolle spielen. Übersetzer:innen kooperieren nicht nur mit Expert:innen in unterschiedlichsten Übersetzungsbereichen, sondern auch mit Akteur:innen, die als Amateur:innen Texte mitgestalten und somit auch eine Rolle in dem Transferprozess spielen²⁴.

Der Terminus kollaborative Übersetzung soll in diesem Zusammenhang ebenfalls erwähnt werden, welcher „refers to the act or process of translation carried out by two or more agents who work together to accomplish a translation task“ (Kang 2022: 109). Dabei sind bei der kollaborativen Übersetzung als Akteur:innen sowohl Expert:innen als auch Amateur:innen zu betrachten.

Auch beim Adaptationsprozess kann ein Akt der kollaborativen Übersetzung beobachtet werden, der die Kooperation und Koordination mehrerer Handelnder umfasst. Hutcheon (2013: 81) argumentiert anhand des Beispiels der Filmadaptationen, wie komplex das Zusammenspiel der Aktant:innen ist. Infolgedessen spielen bei der Adaptation von Filmen unter anderem sowohl Übersetzer:innen als auch Schauspieler:innen, Musikproduzent:innen oder Kostümbildner:innen eine wichtige Rolle. Dabei ist folgendes zu beachten:

the creative transposition of an adapted work's story and its heterocosm is subject not only to genre and medium demands, [...] but also to the temperament and talent of the adapter - and his or her individual intertexts through which are filtered the materials being adapted. (Hutcheon 2013: 84)

Diese Argumentation verdeutlicht, dass beim Adaptationsprozess nicht nur Aspekte wie Modi, Medien und Genre eine wichtige Rolle spielen. Unterschiedliche Akteur:innen, unter anderem auch Übersetzer:innen, aber auch z.B. im Falle einer Comicaadaptation Comiczeichner:innen,

²³ Hierbei ist vor allem Holz-Mänttär's Handlungstheorie (1984) zu erwähnen, die das translatorische Handlungsgefüge als zentrales Element des Übersetzens und Translation als kooperatives Handeln beschreibt.

²⁴ Diese Entwicklung kann anhand der Dynamik von *danmu*, einem System zur Kommentierung von Medieninhalten im Bereich der Untertitelung, beobachtet werden, siehe Kapitel 1.3.1..

Projektleiter:innen und Layouter:innen sind an dem Transferprozess beteiligt und leisten ihren Beitrag zur Adaptationsproduktion.

3 Comics, Graphic Novels und Comicübersetzungen

Comics und Graphic Novels sind ein wichtiger Bestandteil des alltäglichen Lebens vieler Menschen geworden und können vielerorts sowohl in digitaler als auch analoger Form erworben werden. Auch in der Übersetzungswissenschaft spielen Comics und Comicübersetzungen eine immer wichtigere Rolle, wobei vermehrt Aspekte wie Intermedialität und Multimodalität in den Vordergrund der Betrachtung treten. Daher soll in diesem Kapitel näher auf den Begriff Comic und das Thema Comicübersetzungen eingegangen und die Aspekte Modi, Medien und Genre thematisiert werden.

3.1. Comics und Graphic Novels

3.1.1. Der Comic: ein Definitionsversuch

Die einheitliche Definition des Comics und die klare Abgrenzung von anderen Untersuchungsgegenständen erweist sich als ein schwieriges Vorhaben, da je nach Verwendungszweck in diversen Disziplinen unterschiedliche Comicdefinitionen verwendet werden (vgl. Domsch 2021: 11).

Eisner (1985: 8) definiert den Terminus Comic als „Sequential Art“ – dabei ist zu beachten, dass „comics employ a series of repetitive images and recognizable symbols“ (Eisner 1985: 8). Außerdem wird in diesem Zusammenhang darauf verwiesen, dass Comics sowohl Bilder als auch Wörter beinhalten und somit beim Rezipieren die Interpretation verbaler und nonverbaler Elemente notwendig ist. Eisners (1985) Thematisierung des Comics als „Sequential Art“ ist für die vorliegende Arbeit relevant, da dieser Zugang den Umgang mit verbalen und nonverbalen Elementen umfasst.

Earle (2021: 2) zufolge dient der Terminus Comic sowohl als Schirmbegriff für unterschiedliche Publikationsformen als auch der Beschreibung des Comics als ein analoges und digitales Medium.

Im Hinblick auf den Comic als Medium argumentiert Earle (2021: 2), dass dieser im Vergleich zu zahlreichen anderen narrativen Medien Leser:innen das Mitwirken an der Entstehung von Geschichten ermöglicht, indem diese entscheiden können, wie Seiten rezipiert und Zusammenhänge zwischen den Darstellungselementen hergestellt werden. Somit sind Comics

als Medien von einer bestimmten Interaktivität geprägt, an welchen mehrere Akteur:innen – sowohl beispielsweise Textproduzent:innen als auch Rezipient:innen - beteiligt sind.

Gemäß Rota (2008: 81) sind kulturelle Unterschiede bei der Betrachtung von Comics wichtig. Kulturelle Spezifika im Hinblick auf Comics können unter anderem nicht nur anhand der Vorliebe für bestimmte Layouts oder narrative Techniken erkannt werden, sondern wirken sich auch auf die mediale Beschaffenheit und infolgedessen auf Formate von Comics aus. Dabei spielt zum Beispiel die Vorliebe für Comics in schwarzweißem oder farbigem Druck, die Seitenanzahl, Preis oder Frequenz der Veröffentlichungen eine Rolle. Aufgrund kultureller Präferenzen haben sich in unterschiedlichen Ländern weltweit zahlreiche Comicformate entwickelt. In diesem Zusammenhang soll auf die folgenden gängigen Comicformate näher eingegangen werden: Comicstrip, Graphic Novel, Comicheft, Album, *bonelliano*, *tankōbon* und Webcomic (vgl. 2008: 81ff.).

Der Comicstrip kann als eine „short, typically horizontal line of connected images that tell a complete story and, usually, end with a punch line“ (Earle 2021: 16) beschrieben werden. Diese Publikationsform ist als die Urform von Comics zu betrachten – der erste Comicstrip erschien im 19. Jahrhundert (vgl. Zanettin 2008: 1). Bei Comicstrips handelt es sich oft um Kurzgeschichten, jedoch sind viele auch Teil einer größeren Serie. Der Strip kann als Einzeltext isoliert betrachtet werden, dennoch sind viele Pointen erst dann zu verstehen, wenn Hintergrundwissen zur Serie des Strips vorhanden ist. Der Aufbau dieser Form des Comics richtet sich stark nach der Länge desselben (vgl. Earle 2021: 17).

Bei der Graphic Novel als Publikationsform des Comics handelt es sich zumeist um eine längere einzelne Erzählung, die in Buchform produziert wird. Earle betont, dass die Graphic Novel nicht nur eine Form der Absatzförderung für Comics ist, sondern auch die narrative Komponente hervorhebt und sich durch Aspekte wie Inhalt und Verbreitung von anderen Comicformen abgrenzt (vgl. 2021: 19f.)²⁵.

Das Comicheft wird zumeist in Form eines Softcovers und farbigen Drucks veröffentlicht und umfasst rund 32 bis 80 Seiten. Dieses Format erscheint in regelmäßigen Abständen, welche in der Regel ein bis zwei Monate betragen können und ist erstmals in den 1930-er Jahren in den USA erschienen (vgl. Zanettin 2008: 81).

Das beliebteste Comicformat auf dem französischen Markt, das Album, erscheint zumeist als Hardcover und nicht periodisch. Die Seitenanzahl von Alben beträgt circa 32 bis 80

²⁵ Für eine genauere Diskussion des Graphic Novels als Medium siehe Baetens und Frey (2014).

Seiten, wobei ein Umfang von 48 Seiten bei diesem Format am häufigsten zutrifft (vgl. 2008: 82).

Bonelliani sind nach dem Verlag *Sergio Bonelli Editore* benannt und beschreiben Comics, die in schwarzweißem Druck in Form eines Softcovers veröffentlicht werden. Dieses Format umfasst 96 bis 160 Seiten und erscheint üblicherweise monatlich oder zweimonatlich. Bei diesem Comicformat handelt es sich um das meistverkaufte in Italien – es ist seit den 1950-er Jahren auf dem italienischen Comicmarkt vorzufinden (vgl. 2008: 82).

Das japanische *tankōbon*-Comicformat kann unterschiedliche Seitengrößen aufweisen – sowohl 12x18 cm als auch 13x18 cm – und auch die Seitenanzahl kann von mindestens 176 bis 192 bis hin zu rund 400 Seiten variieren. *Tankōbon* werden in nicht regelmäßigen Abständen und normalerweise in schwarzweißem Druck veröffentlicht. Dieses Format beinhaltet in Form eines Sammelbands japanische Comicserien, welche zuvor wöchentlich oder monatlich in Magazinen erscheinen (vgl. 2008: 82f.).

Webcomics sind als Comics in digitaler Form zu betrachten und erscheinen lediglich auf Webseiten und in sozialen Medien. Der Vorteil von Webcomics besteht darin, dass sie für Leser:innen einfach zugänglich und zu verbreiten sind, da zum Beispiel im Falle von Comics, die auf Webseiten veröffentlicht werden, keine Installation oder Gebrauch von speziellen Lese-Apps oder E-Readern notwendig ist (vgl. Earle 2021: 20f.).

Die Diskussion unterschiedlicher Comicformate veranschaulicht, wie diese je nach Land bzw. kulturspezifischen Anforderungen von einem bestimmten Lesepublikum Einfluss auf mediale Besonderheiten von Comics haben können.

Weiters kann der Comic als kultureller Oberbegriff nach kulturellen Spezifika unterteilt werden – je nach Comicindustrie werden unterschiedliche Comicformen unterschieden, wie beispielsweise Mangas, *fumetti* oder *bande dessinée*.

Der Manga ist als narratives Medium, das sowohl Visuelles als auch Verbales enthält, zu betrachten, welches der japanischen Comicindustrie entstammt. In diesem Zusammenhang ist jedoch anzumerken, dass „to characterize the modern manga as ‚purely‘ Japanese is to naively nationalize what is arguably an early but great form of hybridized world comics” (Kern 2017: 114). Der moderne japanische Manga ist als das Resultat zweier Strömungen zu betrachten: dem japanischen Genre Kibyōshi, welches zum Beispiel Bilderbücher und Comicbücher umfasst und westliche Comics, Comicstrips und Cartoons, die Japan im neunzehnten Jahrhundert erreichten (vgl. 2017: 114).

Als *bande dessinées* werden französische und belgische Comics bezeichnet, die weltweit in verschiedenen französischsprachigen Ländern vertrieben werden. Dabei ist zu

erwähnen, dass diese Comicform „does not carry the same stigma as Comics, and Francophone scholarship regularly refers to the form as *le neuvième art* (the ninth art)” (Earle 2021: 76).

Die italienischsprachigen Comics *fumetti* sind eine prosperierende Industrie, die sowohl übersetzte als auch originalsprachliche Comics umfasst. Die ersten Comics in Italien wurden 1908 an den Zeitungsständen verkauft, mit dem Erscheinen von *Il Corriere dei Piccoli*, einer Comic-Zeitschrift, die sich an Kinder richtete. (vgl. Earle 2021: 87f.).

Zum Schluss soll der Terminus Comic als digitales Medium diskutiert werden. Der Begriff digitaler Comic umfasst jegliche Comics, die in digitaler Form beispielsweise mittels E-Readern, Lese-Apps, über die sozialen Medien oder im World-Wide-Web auf Webseiten für Rezipient:innen zugänglich sind (vgl. Earle 2021: 20). Aufgrund des vermehrten Gebrauchs von E-Readern und Social Media bei Leser:innen kann eine zunehmende Produktion und Rezeption von digitalen Comics festgestellt werden (vgl. 2021: 20). Der Comic als digitales Medium zeigt zahlreiche Vorteile auf: Die Schriftgröße kann bei Bedarf angepasst werden und es besteht die Möglichkeit der Implementierung von barrierefreier Software. Zudem weisen digitale Comics im Vergleich zu Comics in analoger Form niedrigere Produktionskosten auf (vgl. 2021: 20). Die Diskussion des Comics als digitales Medium ist für die vorliegende Arbeit relevant, da es sich beim Analysematerial um eine Graphic Novel in digitaler Form handelt.

Earle (2021: 20) weist darauf hin, dass zwischen analogen und digitalen Comics deutliche Unterschiede bestehen, welche bei der Produktion und Rezeption von Comics beachtet werden müssen. Groensteen (2013: 65) vertritt eine ähnliche Meinung und betont, dass digitale Bildschirme einen neuen Übertragungskanal von Kunstwerken darstellen. Im Hinblick auf die Unterschiede beim Lesevorgang von digitalen und analogen Comics wird folgendermaßen argumentiert:

How does reading from a screen differ from reading from the printed page? It entails the loss of a very strong, affectively charged object relation: the physical handling of the book, which involves both arms, or even the entire upper body, is replaced by intermittent pressure on the mouse from the reader's index finger. There is certainly a loss, in relation to motivity, participation, tactile (and occasionally olfactory) sensations, and even interactivity. (Groensteen 2013: 66)

Diese Argumentation verdeutlicht, dass die Digitalisierung und Entstehung neuer Medien die Interaktion der Leser:innen mit medialen Elementen von Comics beeinflussen. Damit eine ähnliche Interaktion bei digitalen Comics im Vergleich zum analogen Pendant ermöglicht werden kann, werden von Programmierer:innen Schnittstellen gebildet, die zum Beispiel das Umblättern von Seiten imitieren (vgl. 2013: 66).

Nichtsdestotrotz ist auf folgendes zu verweisen: „the computer screen is not a ‚new book-object‘ because it has none of the qualities of that object” (Groensteen 2013: 66). Bildschirme können zwar bestimmte Interaktionsmöglichkeiten für die Nutzer:innen zur Verfügung stellen, die den Gebrauch von Medien in gedruckter Form imitieren, „but in terms of their ergonomic features they are fundamentally different from books“ (Groensteen 2013: 66). Daher ist bei der Analyse von digitalen Comics darauf zu achten, dass zwar eine ähnliche Interaktion wie bei Comics in gedruckter Form möglich ist, jedoch sind trotzdem Unterschiede vor allem in physischer Hinsicht gegeben und müssen gesondert berücksichtigt werden.

Diese kurze Darstellung der Unterbegriffe des Comics demonstriert, wie unterschiedlich Veröffentlichungsformate je nach Comicindustrie und medialer Zusammensetzung sein können. Bei der übersetzungswissenschaftlichen Betrachtung der unterschiedlichen Formen des Comics wie beispielsweise der Graphic Novel oder dem Fokus auf technologischen Aspekten des Comics als digitales Medium ist eine genaue Auseinandersetzung mit den medialen Spezifika notwendig.

3.1.2. Ein historischer Überblick über die Entwicklung des Comics

Historisch betrachtet fand der Comic Ende des 19. Jahrhunderts in den USA seinen Ursprung²⁶. Im Jahr 1895 wurde der erste Comic von Richard F. Outcault in der Zeitung New York World veröffentlicht, wobei im Mittelpunkt des Comicstrips der Charakter *The Yellow Kid* steht (vgl. Zanettin 2008: 1 & Kaendl 2019: 240). Dieser Comic zählt zu den ersten, die in Farbe veröffentlicht wurden und Dialoge in Form von Sprechblasen umfasste. Ferner demonstriert Outcaults Comicstrip, dass eine profitable Vermarktung von Comicfiguren möglich ist (vgl. Zanettin 2008: 1f.). *The Yellow Kid* war nicht der einzige bekannte Comicstrip dieser Zeit. Der Comic *The Katzenjammer Kids*, welcher 1897 von Rudolf Dirks kreiert wurde, erschien in der Sonntagsausgabe des *Hearst's New York Journal* bis 2006. Somit ist er der am längsten laufende Comicstrip aller Zeiten (vgl. Earle 2021: 44).

Comicstrips wurden zu einem integralen Bestandteil von Zeitungen und spielten eine wichtige Rolle bei der Steigerung der Verkaufszahlen und Anzahl der Leser:innen. US-amerikanische Comics gelangten schon bald in zahlreiche Länder weltweit und fusionierten mit anderen zeichnerischen Erzähltraditionen²⁷ (vgl. Zanettin 2008: 2f.). Da die Comicstrips in den

²⁶ Für einen genaueren Überblick über die geschichtliche Entwicklung des Comics in diversen Ländern und Kontinenten siehe *The Routledge Companion to Comics* von Bramlett, Cook and Meskin (2017).

²⁷ Die im Jahr 1865 erschienenen Bildgeschichten *Max und Moritz* von Wilhelm Busch dienten beispielsweise dem amerikanischen Comicstrip *The Katzenjammer Kids* als Inspiration (vgl. Zanettin 2008: 2).

USA vorerst in Zeitungen erschienen, richteten sie sich primär an Erwachsene als Zielpublikum. Erst einige Jahre später entwickelten sich Comics als primäres Medium für Kinder in den USA (vgl. Earle 2021: 45).

In Europa hingegen richteten sich gezeichnete Geschichten vorerst in den meisten Ländern vorrangig an Kinder und wurden oft eher zu Bildungszwecken als zur Unterhaltung erstellt und vertrieben. Diese gezeichneten Geschichten dienten der Einführung in die Welt des Schriftlichen. Daher spielten Erzählungen in verbaler Form, die unter den Bildern positioniert wurden, eine wichtigere Rolle als die Illustrationen (vgl. Zanettin 2008: 2f.). Sprechblasen tauchten in Ländern außerhalb der USA erst im 20. Jahrhundert auf und „can thus be considered a distinguishing feature of comics as an American form of visual narrative“ (Zanettin 2008: 2).

In den 1930-er Jahren konnte eine zunehmende Veröffentlichung von Comicstrips und den ersten Publikationen von Comics in Buchform verzeichnet werden. Comicbücher umfassten zuerst Sammlungen von einzelnen Comicstrips und später periodische Veröffentlichungen mit originellem Lesematerial – vor allem das Superhelden-Genre wurde in diesem literarischen Bereich immer bedeutender (vgl. Zanettin 2008: 2f.). Durch diese neue mediale Form wurde eine Möglichkeit geschaffen, längere Geschichten vollständig zu erzählen. Die Schaffung eigenständiger Möglichkeiten des Vertriebs und der Produktion von Comics ermöglichte auch eine Vielfalt von Inhalten in Comics, da diese nicht mehr von der Presse vorgegeben wurden. Daraus resultierte die Verbreitung unterschiedlicher Genres und Subgenres wie beispielsweise Kriminal- und Horrorcomics (vgl. Kaindl 2019: 241).

Die 1950-er Jahre prägte eine Abnahme der Veröffentlichungen von US-amerikanischen Comics nach dem goldenen Zeitalter der Comics, welches den Zeitraum von 1930 bis 1950 umfasst. Dieser Rückgang kann auf die Abnahme der Qualität und Quantität von Comics zurückgeführt werden. Die Präferenzen der Leser:innen änderten sich in dieser Zeit, da nicht nur Superhelden-Comics gefragt waren, sondern auch Comics, die Verbrechen, Horror und spärlich bekleidete Figuren thematisierten. In dieser Zeit wurden moralische Kampagnen gestartet, welche die Bevölkerung vor schlechten Einflüssen der Comics bewahren sollten. Als Gegenmaßnahme gründeten US-amerikanische Verleger:innen eigene Zensur- und Kontrollinstanzen, wie beispielsweise die *Comic Code Authority*. Durch derartige Kontroll- und Zensurmaßnahmen wurde die Comicproduktion in den USA bis zu den 1960-er Jahren gebremst. In europäischen Staaten wurde auf die abnehmende Veröffentlichung von US-amerikanischen Comics mit einer Zunahme der Publikation von Comics landeseigener Autor:innen reagiert (vgl. Zanettin 2008: 10). Europäische Comics und Zeitschriften veröffentlichten somit nicht

nur übersetzte US-amerikanische Comics, sondern auch Werke europäischer Autor:innen, die zum Teil auch neue Comicgenres einführen²⁸.

Im Zeitraum zwischen den 60-er und 70-er Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts entstand eine Form des Comics, der vor allem für die vorliegende Arbeit relevant ist: die Graphic Novel. Diese Comicform richtete sich in dieser Zeit überwiegend an Erwachsene als eine breite Leserschicht. In ihrem Anfangsstadium wurden die Graphic Novels zunächst in Comic-Magazinen herausgebracht und kamen im Anschluss auch in Buchform auf den Markt. Diese Form des Comics sticht besonders aufgrund der stärker ausgeprägten Stellung der Autor:innen im Vergleich zu gängigen Comics und der Veröffentlichungsform hervor. Die Veröffentlichung von Graphic Novels findet nicht periodisch statt und somit stehen eher einzelne abgeschlossene Erzählungen im Vordergrund.

Durch die Zunahme von Graphic Novels, die sich zumeist an das erwachsene Leser:innen als Zielpublikum richten, konnte ab den 1960-er Jahren eine vermehrte Produktion von Underground-Comics, die auch als *Commix* bezeichnet werden, festgestellt werden. *Commix* setzten sich unter anderem mit Themen wie beispielsweise Sex, Drogen oder Politik auseinander, die für Erwachsene bestimmt waren. In den 1980-er Jahren wurden Comics erneut als Produkte für gebildete Erwachsene betrachtet und infolgedessen kooperierten US-amerikanische Mainstream-Verlage wie z.B. DC und Marvel Comics mit diversen Verlagen, um Graphic Novels zu veröffentlichen. Zanettin (2008: 4) zufolge wurde der Terminus Graphic Novel aus folgendem Grund eingeführt: „to create a new public image for comics and to signal that they had achieved ‘grown-up status’” (Zanettin 2008: 4)²⁹.

In Japan nahm das Interesse an Comics seit dem Ende des 2. Weltkriegs stetig zu und die japanische Comicindustrie zählt nun zu der größten weltweit. Lange Zeit konnten deutliche Einflüsse amerikanischer Comics in japanischen Werken festgestellt werden. Mittlerweile ist jedoch zu beobachten, dass „Japanese comics, or manga, have developed into their own variety, which comprises a vast range of diverse genres targeted at specialized readerships” (Zanettin 2008: 4).

Heutzutage verfügt bereits fast jedes Land auf der Welt über eine eigene Comicindustrie – eine Präsentation der unterschiedlichen länderspezifischen Comics und Comic-Autor:innen würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen und daher soll lediglich auf die Existenz

²⁸ Mälzer (2015: 11f.) setzt sich mit der historischen Entwicklung des Comics in Deutschland auseinander und verweist auf die zunehmende Bedeutung von Comics als interdisziplinären Forschungsgegenstand.

²⁹ Für eine nähere Diskussion der medialen Unterschiede zwischen Comic und Graphic Novel siehe Kapitel 2.1.3..

unterschiedlicher Comicindustrien verwiesen werden (vgl. Zanettin 2008: 4). Die geschichtliche Entwicklung des Comics demonstriert die zunehmende Bedeutung dieses Mediums in den unterschiedlichsten Ländern weltweit und zeigt, wie dynamisch dessen mediale Entwicklung ist.

3.1.3. Comic Studies: Diskussion und Gemeinsamkeiten mit der Übersetzungswissenschaft

Der Comic als vielseitiges Medium umfasst diverse Modi und Genres – von interaktiven Webcomics mit komplexen Inhalten bis zu serieller Unterhaltung für Kinder. Diese Vielfalt führte zu einem stetig steigenden Interesse an Comics als Forschungsgegenstand und der Entwicklung der Comic Studies als eigenständige wissenschaftliche Disziplin (vgl. Domsch et al. 2021: 1).

Am Beginn der Comic Studies sind zwei unterschiedliche Ansätze vorzufinden: erstens der künstlerische und soziologische Ansatz und zweitens die pädagogische und didaktische Herangehensweise an die Betrachtung von Comics (vgl. 2021: 1). Comics waren jedoch nicht nur für pädagogische Zwecke in Schulen relevant, sondern fanden auch in der militärischen Ausbildung in den USA Anwendung³⁰.

Seit der zweiten Hälfte der 2000-er Jahre ist die Comic Studies zu einem der am stärksten vertretenen Forschungsgebieten in zahlreichen Disziplinen herangewachsen. Im englischsprachigen Raum wurde der Comic als Forschungsgegenstand lange Zeit vernachlässigt oder gar als minderwertig im Vergleich zum japanischen Manga oder *bande dessinée* betrachtet (vgl. 2021: 1). In diesem Zusammenhang ist folgendes zu erwähnen: „comics studies for the longest time felt the need to look at its object of research through an evaluative lens, often setting out to prove that comics meet some undisclosed artistic standard” (Domsch et al. 2021: 3). Dabei ist laut Domsch et al (2021: 3) ebendiese Vorgehensweise nicht förderlich, da das ständige Streben nach Legitimation „may have influenced, colored, and even distorted the objectives and results of previous investigations, and continue to do so even now” (Domsch et al. 2021: 3).

Aufgrund anfänglicher Forschungsvorhaben, die im Bereich der Literaturwissenschaft durchgeführt wurden, wurde der Comic als literarische Gattung behandelt und wird auch weiterhin in vielen Studien als dieselbe betrachtet (vgl. 2021: 3). Des Weiteren wurden Comics alternativ als Vorgänger des Fernsehens oder Films dargestellt und auch als Mischform zwi-

³⁰ Der US-amerikanische Comic-Zeichner Will Eisner kreierte beispielsweise Comicstrips und Lehrwerke für das Militär der USA, die im Zeitraum des 2. Weltkrieges verwendet wurden (vgl. Domsch et al. 2021: 2).

schen dem Bereich der Literatur und Film angesiedelt. Letztendlich wurde jedoch immer deutlicher, dass Comics, die Bilder und Verbales beinhalten, nicht nur den Prozess des Lesens und Betrachtens erfordern, sondern eine grundverschiedene Erfahrung ermöglichen (vgl. 2021: 4). Daraus kann geschlussfolgert werden, dass Comic Studies nicht nur im Sinne eines Randprojekts von anderen Disziplinen behandelt werden sollen, sondern eine Etablierung als unabhängige Disziplin erforderlich ist. Die Emanzipation der Comic Studies ermöglicht die Befreiung derselben von Grenzen, Vorgaben, Interessen und Zielen anderer Disziplinen und die Hervorhebung der medialen Spezifika des Comics. Theoretische Auseinandersetzungen wie beispielsweise Eisners (1985) Konzept des Comics als „Sequential Art“ ermöglichte die Eröffnung eines Diskurses, der sich weniger auf die Rechtfertigung des Comics als wissenschaftlichen Gegenstand der Betrachtung fokussierte, sondern die Aufmerksamkeit auf die unterschiedlichen medialen Formen von Comics legte (vgl. 2021: 4).

Kaindl (2015: 26) thematisiert aus übersetzungswissenschaftlicher Perspektive die Gegenüberstellung der Disziplinen Comic Studies und Übersetzungswissenschaft. Als eine der Gemeinsamkeiten wird der wissenschaftliche Werdegang der Fächer beschrieben: Die Übersetzungswissenschaft war über einen langen Zeitraum hinweg keine selbstständige Disziplin, sondern fand oft als Randbereich von anderen Fachrichtungen ihren Platz und bildete sich erst in den 1980-er Jahren als eine eigenständige Disziplin heraus. Die Comic Studies hingegen sind noch nicht vollständig zu einer autonomen Disziplin herangereift, jedoch ist ein zunehmendes Interesse an der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Comics in den unterschiedlichsten Bereichen anhand der Veröffentlichung von Beiträgen in wissenschaftlichen Artikeln und der Veröffentlichung von einführenden Werken über Comics und Graphic Novels zu beobachten³¹ (vgl. Kaindl 2015: 26f.).

Übersetzungen wurden im Bereich der Comicwissenschaft über einen langen Zeitraum hinweg kaum thematisiert, obwohl diese einen wesentlichen Beitrag zur Verbreitung von Comics geleistet haben. Auch im Bereich der Übersetzungswissenschaft spielten Comics lange Zeit keine bedeutende Rolle, jedoch nimmt das Interesse an dem Thema Comicübersetzung konstant zu, wie anhand der Veröffentlichung diverser übersetzungswissenschaftlicher Sammelbände und Artikel zu beobachten ist³² (vgl. Kaindl 2015: 27). Weiters können auch im

³¹ Als einführende Werke sind hierbei beispielsweise das *Handbook of Comics and Graphic Narratives* von Domsch et al. (2021) und *Comic Studies: A Guidebook* von Hatfield und Beaty (2020) anzuführen.

³² Hierbei sind vor allem die Werke *Comics in Translation* von Zanettin Federico (2008), *Comics – Übersetzungen und Adaptionen* von Mälzer Nathalie (2015) und der Artikel *Comics, the graphic novel and fan fiction* von Kaindl Klaus (2019) nennenswert.

Bereich der Comic Studies immer mehr wissenschaftliche Artikel zu Übersetzungen und Adaptationen von Comics vorgefunden werden³³.

Eine weitere Ähnlichkeit stellt die geringschätzende Behandlung der untersuchten Gegenstände beider Fächer dar: Übersetzungen werden oft als zweitrangige Texte betrachtet und dem Ausgangstext untergeordnet. Im Hinblick auf Comics kann die Geringschätzung unter anderem auf die bildliche Komponente zurückgeführt werden, da Bilder im geschichtlichen Kontext oft mit negativen Konnotationen zu kämpfen hatten (vgl. Kaindl 2015: 27f.).

Zum Schluss soll auf eine weitere Gemeinsamkeit verwiesen werden: sowohl die Übersetzungswissenschaft als auch die Comic Studies weisen Schwierigkeiten bei der klaren Definition der jeweiligen Fächer und der definitorischen Abgrenzung von anderen Disziplinen auf. Die definitorischen Ansätze unterscheiden sich in beiden Fällen je nach Kontext und Verwendungszweck und somit erweist sich eine einheitliche Definition hierbei als problematisch. Kaindl (2015: 29) sieht in dieser Gemeinsamkeit nicht nur einen Nachteil für die Fächer und verweist in diesem Zusammenhang auf die Relevanz einer dynamischen Entwicklung einer Übersetzungsdefinition und betont, dass „eine definitorische Offenheit durchaus eine Voraussetzung für eine ganzheitliche übersetzungswissenschaftliche Beschäftigung mit Comics“ (Kaindl 2015: 29) darstellt.

3.2. Forschungsüberblick: die Rolle der Comics in der Übersetzungswissenschaft

Die Comicübersetzung wurde von der Übersetzungswissenschaft lange nicht beachtet, obwohl sie für die Verbreitung von Comics eine wesentliche Rolle spielt (vgl. Kaindl 2019: 240). Mittlerweile können zahlreiche übersetzungswissenschaftliche Auseinandersetzungen, die sich mit Comicübersetzungen beschäftigen, vorgefunden werden. Diese sollen im Rahmen dieses Kapitels thematisiert werden. Zu Beginn ist eine Präsentation der Entwicklung des Forschungsbereichs der Comicübersetzung notwendig. In dieser wird kurz auf einzelne übersetzungstheoretische Auseinandersetzungen näher eingegangen. Getrennt von der allgemeinen Skizzierung soll im Anschluss eine ausführlichere Diskussion der Aspekte Modus, Medium, Genre und Digitalisierung im Zusammenhang mit der Comicübersetzung ermöglicht werden. Diese spielen eine wichtige Rolle für die geplante Übersetzungsanalyse und Diskussion von Übersetzungsproblemen und -strategien.

³³ In dem Handbuch *The Routledge Companion to Comics* von Bramlett et al. (2017) und dem Werk *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads* von Stein et al. (2013) können beispielsweise Artikel zur Übersetzung und Adaptation von Comics vorgefunden werden.

3.2.1. Die Entwicklung der Comicübersetzung

Comics wurden oft in unterschiedlichen Forschungsbereichen als Randerscheinungen behandelt, werden jedoch immer häufiger in wissenschaftlichen Arbeiten thematisiert und können vielerorts im alltäglichen Leben vorgefunden werden, beispielsweise im World-Wide-Web in Form von Webcomics, in Broschüren oder Bedienungsanleitungen (vgl. Kaindl 2015: 25). Der Import von Comics fand zuerst in Kulturkreisen, die noch keine eigene Comic-Tradition besaßen, statt. Außerdem hatte die Comicübersetzung in den Ländern, welche die Übersetzungen importierten, auch einen großen Einfluss auf die Produktion von Comics – sowohl in formaler als auch inhaltlicher Hinsicht (vgl. Kaindl 2019: 240).

Mounin (1967) zählt zu den ersten Wissenschaftler:innen, welcher die Comicübersetzung aus übersetzungswissenschaftlicher Perspektive als bedeutenden Gegenstand der Forschung behandelte (vgl. Kaindl 2004b: 89). Im Hinblick auf das Übersetzen von Comics, welche Mounin (1967: 134f.) im kinderliterarischen Bereich verortet, wird argumentiert, dass Übersetzungsschwierigkeiten auf sprachlicher und bildlicher Ebene auftreten können. Ferner wird der Praxis der Comicübersetzer:innen Bedeutung beigemessen, indem folgendes betont wird: „Ein Übersetzer von Comic strips wird, wenn er den Charakter des Textes erhalten will, ebenso viel Arbeit haben und davon ebenso fasziniert sein wie Übersetzer literarischer Meisterwerke“ (Mounin 1967: 135). Diese Einteilung ist mit Schwierigkeiten verbunden, da sie keine Analyse von anderen Erscheinungsformen des Comics ermöglicht. Dennoch ist diese übersetzungswissenschaftliche Auseinandersetzung für die Entwicklung des Forschungsreichs der Comicübersetzung relevant, da sie auf die Notwendigkeit der Thematisierung des Comics als Forschungsgegenstand in der Übersetzungswissenschaft verweist (vgl. Mounin 1967: 135).

Trotz wissenschaftlicher Arbeiten wie Mounins (1967), welche das Erfordernis von vermehrter Betrachtung von Comicübersetzungen argumentiert, wurde bis zu den 1990-er Jahren in der Übersetzungswissenschaft Comics kaum Beachtung geschenkt. Dabei wurden nur wenige Comics aufgrund sprachlicher Besonderheiten als besonders beachtenswert aufgefasst (vgl. Kaindl 2010: 36)³⁴. Laut Mälzer (2015: 12) können Gründe für die lange mangelhafte Auseinandersetzung mit der Übersetzung von Comics in der Translationswissenschaft und infolgedessen der Übersetzungswissenschaft festgelegt werden. In diesem Zusammenhang wird auf die sprachliche Fokussierung beim Übersetzungsprozess verwiesen, die lange Zeit in zahlreichen übersetzungswissenschaftlichen Ansätzen vertreten wurde. Des Weiteren ist Mälzer

³⁴ Grassegger (1985) setzt sich beispielsweise mit Sprachspielen im Hinblick aufs Übersetzen auseinander, wobei der Comic *Astérix* als Analysematerial dient.

(2015: 12) zufolge die schwierige Eingrenzung des Comics als Betrachtungsgegenstand und die Definition als Textsorte problematisch – viele Texte werden als Comics bezeichnet und ein weitgefasster Comicbegriff erschwert die interdisziplinäre Beschäftigung und somit auch die übersetzungswissenschaftliche Betrachtung von Comicübersetzungen³⁵.

Erst einige Jahre später wurde durch bestimmte Bereiche der Translationswissenschaft wie beispielsweise der Audiovisuellen Translation und übersetzungswissenschaftlicher Beiträge, welche sich mit der Relevanz der Semiotik und kultureller Aspekte bei der Comicübersetzung beschäftigen, auch das Nonverbale und Kulturspezifika in den Mittelpunkt der Betrachtung gerückt (vgl. Mälzer 2015: 12).

Beim Übersetzen von Comics sind somit auch kulturelle Dimensionen ein relevanter Faktor. Da je nach Comicindustrie und aufgrund kultureller Spezifika unterschiedliche Herangehensweisen an das Übersetzen notwendig sind, können in der Übersetzungswissenschaft immer häufiger Beiträge zu länder- und kulturspezifischen Aspekten der Comicübersetzung vorgefunden werden³⁶. Die Übersetzung von Mangas ist hierbei als Beispiel anzuführen: Diese Form von Comics weist ihre eigenen Traditionen und auch Einflüsse fremder bildlicher Narrative hinsichtlich der grafischen Gestaltung, aber auch beispielsweise Namensgebung von Comicfiguren auf (vgl. Kaindl 2019: 241)³⁷.

Semiotische übersetzungswissenschaftliche Ansätze, die sich mit der Comicübersetzung beschäftigen, spielen ebenfalls eine große Rolle hinsichtlich der Entwicklung der Comicübersetzung als Forschungsbereich. Sowohl semiotische als auch kulturelle Ansätze ermöglichen eine Wegbewegung von der sprachlichen Fixierung bei der Übersetzungsanalyse und verdeutlichen die Relevanz verbaler und nonverbaler Elemente beim Übersetzen³⁸. Da der Übersetzungsprozess nicht mehr ausschließlich auf den sprachlichen Transfer reduziert wurde, konnte mit der Zeit eine zunehmende Veröffentlichung von übersetzungswissenschaftlichen Arbeiten vorgefunden werden. Diese rückten sowohl verbale als auch nonverbale Aspekte beim Übersetzen von Comics als multimodale Texte in den Mittelpunkt der Betrachtung.

³⁵ Domsch (2021: 12f.) thematisiert im *Handbook of Comics and Graphic Narratives* unterschiedliche Definitionen von Comics, die je nach Verwendungszweck variieren können.

³⁶ Baetens (2001) setzt sich mit Übersetzungsproblemen im Hinblick auf den frankobelgischen Comic *Tintin* auseinander. Zanettin (2018) argumentiert die Rolle der Zensur bei der Entwicklung und Entstehung von länder- und kulturspezifischen Traditionen von Comics in Europa. Rota (2008: 84) diskutiert die Relevanz von Kulturspezifika bei der Übersetzung nonverbaler Elemente von Comics.

³⁷ Doncel-Moriano Urbano (2019) beschäftigt sich mit der Relevanz von der Anthroponymie beim Übersetzen von Personennamen in Mangas, wobei als Beispiel der Manga *Sailor Moon* dient.

³⁸ Für eine umfangreiche Diskussion diverser semiotischer Ansätze bis zu den 1990-er Jahren, die sich mit dem Übersetzen von Comics beschäftigen, siehe Kaindl (2004b: 102ff.).

Modi stellen einen wichtigen Aspekt bei der Übersetzung dar – Kaindls (2019) Auseinandersetzung mit dem Aspekt Multimodalität aus einer übersetzungswissenschaftlichen Perspektive und auch das Werk *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication* (2001), welches von Kress und van Leeuwen verfasst wurde, sind in diesem Zusammenhang von großer Bedeutung und wurden bereits in den vorherigen Kapiteln diskutiert. Die multimodale Spezifik von Texten trifft auch auf Comics zu, wird jedoch oft als Hindernis³⁹ im Übersetzungsprozess betrachtet. Celotti ist nicht dieser Ansicht und hält fest, dass „the visual language can be a resource rather than a constraint for the translator“ (Celotti 2008: 35). Der Aspekt der Multimodalität wird in der Übersetzungswissenschaft immer häufiger thematisiert und findet sich infolgedessen auch vermehrt in wissenschaftlichen Abhandlungen über Comicübersetzung und in übersetzungswissenschaftlichen Typologien wieder⁴⁰.

Comics werden in der Übersetzungswissenschaft nicht mehr als Randerscheinung behandelt und es können zahlreiche Werke vorgefunden werden, die sich mit dem Thema Comicübersetzung mit unterschiedlichen Forschungsschwerpunkten beschäftigen⁴¹. Die kurze Skizzierung des Forschungsstands zur Comicübersetzung verdeutlicht, wie wichtig die Beachtung multimodaler und kultureller Aspekte bei der Übersetzung ist und wie Randgebiete, wie beispielsweise die Comicübersetzung, auf Forschungslücken hinweisen und wichtige Impulse hinsichtlich der Entwicklung und Entstehung sowohl bestehender als auch neuer übersetzungswissenschaftlicher Ansätze führen können.

3.2.2. Intermedialität, mediale Aspekte und die Comicübersetzung

Da das Analysematerial einen intermedialen Transfer umfasst, nehmen das Thema Intermedialität und mediale Aspekte in der vorliegenden Arbeit einen besonderen Stellenwert ein und sollen infolgedessen auch im Hinblick auf den Forschungsstand zur Comicübersetzung gesondert präsentiert werden.

Kaindl (2019: 245) zufolge umfasst der Begriff Medium das materielle Format wie beispielsweise Bücher, Zeitungen oder Zeitschriften, aber auch die technischen Kommunikations-

³⁹ Für eine detaillierte Diskussion der nonverbalen Elemente als Hindernisse beim Übersetzen siehe das im *Kapitel 1.1.3.* besprochene Konzept der *Constrained Translation* von Mayoral, Kelly und Gallardos (1988).

⁴⁰ In diesem Zusammenhang ist Borodos (2015) Artikel *Multimodality, Translation and Comics* anzuführen. Kaindl (2004a) setzt sich im Artikel *Multimodality in the Translation of Humour in Comics* mit Bild-Text-Relationen auseinander und legt ein funktional-narratives Modell vor, das sieben Formen von Beziehungen zwischen dem visuellen und sprachlichen Modus unterscheidet.

⁴¹ Kelp-Stebbins (2022) beschäftigt sich in ihrem Werk *How Comics Travel: Publication, Translation, Radical Literacies* mit Comics als globalem Medium und sieht Comics als Ergänzung und Herausforderung der Grundsätze der Weltliteratur.

mittel wie z.B. Filme oder das Internet. Außerdem wird betont, dass „Comics are always presented via a specific medium, which influences both content and form“ (Kaindl 2019: 245). Die Auswahl des Mediums kann infolgedessen einen Einfluss auf den Inhalt und die Form eines Comics ausüben, was auch bei der Analyse der Comicübersetzung zu beachten ist.

Der Aspekt der Intermedialität bedarf ebenfalls einer genaueren Betrachtung - diese Meinung teilt auch Lohse (2015: 97) und betont, dass beispielsweise aus der Adaptation eines Comics in ein auditives Medium wesentliche Abweichungen vom Ausgangstext resultieren⁴². Dabei „entsteht ein eigenständiges Werk, das sich in medientheoretisch anregender Weise von dem Ursprungswerk entfernt“ (Lohse 2015: 97). Bei der Adaptation können Veränderungen festgestellt werden, welche unter anderem zwecks bestimmter technischer, struktureller und rezeptionsästhetischer Charakteristika der jeweiligen Medien vorgenommen werden (vgl. 2015: 97).

Bremgartner (2015: 113) argumentiert, dass inhaltliche und ästhetische Aspekte von Comics im Rahmen einer Adaptation z.B. die Bereiche Film, Fernsehen und Literatur beeinflussen und wichtige kulturelle Impulse geben. Des Weiteren wird darauf verwiesen, dass Bühnenadaptationen von Comics bisher selten in den Adaptation Studies und in der Übersetzungswissenschaft näher betrachtet wurden – Aspekte wie zum Beispiel Dramaturgie, Intermedialität und ästhetische Wirkung von Comicadaptationen im Theater wurden selten in den Mittelpunkt wissenschaftlicher Betrachtungen gerückt. Anhand einer Analyse einer Comicadaptation in Form eines Theaterstücks verdeutlicht Bremgartner (2015: 118), wie theatralische und technisch-mediale Mittel in Form von Puppen, Masken und *theatralem Cartooning* verwendet werden können, um eine bestimmte Ästhetik zu erzeugen, die eine neue Darstellung des Inhalts des Ausgangstexts ermöglicht.

Palmier erwähnt im Hinblick auf Adaptierbarkeit von Narrativen in den Bereichen Literatur, Comic und Film folgendes: „Literarische Erzählungen, Graphic Novels und Spielfilme besitzen eine große strukturelle Ähnlichkeit“ (Palmier 2015: 81) und infolgedessen sind „durch die strukturelle Ähnlichkeit der drei Erzählmedien zahlreiche intermediale Wechselbeziehungen zwischen ihnen möglich – unter anderem Adaptionen“ (Palmier 2015: 81). Bei der transmedialen Analyse von Comics in der wissenschaftlichen Forschung wurde die Narrativität von

⁴² Lohse (2015) untersucht die Adaptation eines Comics in ein Hörspiel, welche er als anspruchsvoll bezeichnet, da Hörspiele aufgrund ihrer medialen Spezifika keine gedruckten, sondern lediglich gesprochene Texte darstellen können. Als Übersetzungsstrategie werden hierbei „ausmalende akustische Ereignisse“ (Lohse 2015: 110) anstatt visueller Darstellungen angeführt.

Comics oft mit Kombinationen von Geschriebenem und Bildern begründet, jedoch überliefern auch Comics ohne verbalen Inhalten Geschichten (vgl. 2015: 81f.).

Vielmehr zeichnet sich ihre Narrativität gerade dadurch aus, dass sie Sprache optional und in beliebigem Umfang in den Erzählzusammenhang integrieren können: rudimentär oder dominant, in verschiedener Funktion, etwa kontrastiv oder komplementär, und schließlich mit unterschiedlicher perspektivischer Zuschreibung. Diese Vielschichtigkeit, Komplexität und Variabilität des erzählerischen Gesamtausdrucks im Comic gerät durch die schematische Reduktion der erzählerischen Qualität auf die Bild-Text-Montage aus dem Blick. (Palmier 2015: 83)

Daher ist auch bei der Betrachtung von Comicadaptionen wichtig zu betonen, dass eine sprachzentrierte Analyse nicht vorteilhaft ist, da Comics auch wenig, bis keine verbalen Elemente aufweisen können. Als grundlegende narrative Merkmale bei Comics sind die sequenzielle Darstellungsform und die Multimodalität anzuführen, welche eine flexible Darstellung von narrativen Inhalten ermöglichen (vgl. 2015: 82). Diese Merkmale sind ebenfalls bei einer intermedialen Analyse einer Übersetzung eines Romans in eine Graphic Novel zu beachten.

Die Zunahme an Veröffentlichungen von übersetzungswissenschaftlichen Beiträgen, die sich mit Intermedialität und Comicübersetzung auseinandersetzen, spiegelt die Relevanz der Beachtung ebendieser Thematik in der Übersetzungswissenschaft wider⁴³. Weiters verdeutlicht die Präsentation der unterschiedlichen Ansichten hinsichtlich der Adaptation von Comics in diesem Unterkapitel, wie wichtig Aspekte wie transmediales Erzählen, unterschiedliche technisch-mediale Mittel zur Erzeugung von Ästhetik und Narrativität und die genaue Ausarbeitung und Beachtung medialer Spezifika bei der Betrachtung intermedialer Transferprozesse sind.

3.2.3 Modale Aspekte der Comicübersetzung

Bei Comics werden sowohl visuelle als auch verbale Darstellungselemente verwendet (vgl. Kaindl 2019: 246). Da diese Bausteine funktional miteinander verbunden sind, muss bei der intermodalen Analyse vor allem auf diesen Aspekt des Materials geachtet werden.

Gonçalves de Assis (2016: 12) betont, dass in den Comic Studies das Verbale nicht vom Nonverbalen getrennt werden kann. Folglich können sich auch Übersetzer:innen beim Übersetzen von Comics nicht ausschließlich auf sprachliche Aspekte fokussieren. Die narrativen Verbindungen, die sich über mehrere Seiten eines Comics erstrecken und verbale und nonverbale Elemente umfassen, erfordern in der Übersetzungspraxis eine genauere Betrachtung. Im Hinblick auf bildliche Elemente des Comics ist darauf hinzuweisen, dass zwar häufig bei der Comicübersetzung nonverbale Elemente beibehalten werden, jedoch dies nicht immer der Fall und

⁴³ Mälzers (2015) Werk *Comics – Übersetzungen und Adaptionen* umfasst zahlreiche Artikel, die sich mit der intermedialen Adaptation von Comics auseinandersetzen.

somit nicht als Regel zu betrachten ist. In diesem Zusammenhang soll des Weiteren betont werden, dass sich die Comicindustrie in den vergangenen Jahren verändert hat und infolgedessen das Austauschen und Löschen nichtsprachlicher Elemente digital immer einfacher durchzuführen ist (vgl. Gonçalves de Assis 2016: 14).

Visuelle Elemente gewinnen aufgrund der technologischen Möglichkeiten in der Übersetzungswissenschaft an Bedeutung und führen in vielen Forschungsbereichen zu einem stetig steigenden Interesse. Bilder als visuelle Elemente sind von einer bestimmten Kulturspezifik geprägt. Diese Kulturspezifika beziehen sich sowohl auf die Makrostruktur von Comics, welche das Design von Seiten und Panels umfasst, als auch die Mikrostruktur, die sich auf die einzelnen bildlichen Bestandteile von Panels, auswirken kann. Anpassungen von Bildern für ein bestimmtes Lesepublikum müssen häufig durchgeführt werden, woraus Erklärungen kultureller Besonderheiten dieser visuellen Elemente erforderlich sein können (vgl. Kaindl 2004b: 181f.).

Rota (2008: 81) verweist bei der Comicübersetzung ebenfalls auf die Notwendigkeit der kulturellen Adaptation nonverbaler Elemente bei der Comicübersetzung – das Lesepublikum eines bestimmten Landes bevorzugt zum Beispiel bunte Darstellungen und in anderen Ländern sind wiederum vermehrt schwarzweiße Zeichnungen beliebt. Europäische Verlage hingegen tendieren eher dazu, wenige Änderungen bei Übersetzungen vorzunehmen „for economic as well as cultural reasons: every manipulation comes at a cost; moreover, more attentive readers do not tolerate alterations of the original works unless they are strictly necessary” (Rota 2008: 84).

Ein weiteres relevantes visuelles Mittel der Darstellung bei der Betrachtung von Comics ist die Typografie, welche als „Technik der Schrift- und Satzgestaltung neben maschin- auch handschriftliche Formen umfasst“ (Kaindl 2004b: 216). In der Übersetzungswissenschaft wurde dieses visuelle Element über einen langen Zeitraum hinweg lediglich als „ein Mittel zur Identifizierung und Visualisierung des sprachlichen Textes“ (Kaindl 2004b: 216) betrachtet. Nonverbale Elemente spielen jedoch bei der Betrachtung und Thematisierung von Übersetzungen eine immer wichtigere Rolle und daher wird auch der Typografie im Bereich der Übersetzungswissenschaft immer mehr Bedeutung geschenkt. Typografische Mittel der Gestaltung im Comic erfüllen auf der Makroebene die folgenden drei Merkmale: das Verhältnis von Seitenformat und Typografie, das Verhältnis von Bildfläche und Design der Typografie und das Verhältnis des einen textuellen Elementes zu dem bzw. den anderen, welche z.B. Texte innerhalb von Sprechblasen und Inschriften von Bildern umfassen (vgl. 2004b: 218). Die Mikroebene der

Typografie unterscheidet verschiedene Schriftsysteme, -arten, -größen, -schnitte, Laufweiten und den Abstand zwischen den Zeilen (vgl. 2004b: 218).

Bei der visuellen Gestaltung von Comics nehmen zwar laut Celotti (2008: 36f.) Bilder eine wichtige Rolle ein, jedoch sind für die gesamtheitliche Betrachtung des Visuellen auch die folgenden Elemente zu beachten: Layout, Größe und Form der Panels, Comicstrips, Sprechblasen und Zwischenräume, Farben und Schriftgestaltung. Übersetzer:innen sehen Comics zuerst als eine Aneinanderreihung von Botschaften in visueller Form. Dabei wird vorerst beispielsweise das Titelbild und im Anschluss die ersten Seiten näher betrachtet, um den Erzählrhythmus zu erfassen. Nach der Gesamtwahrnehmung des Comics bzw. der Analyse der Makrostruktur der visuellen Ebene ist eine Betrachtung einzelner Panels und der kleinsten Einheiten notwendig. Im letzten Schritt ist ein genauer Blick auf die Wechselwirkung der einzelnen verbalen und nonverbalen Elemente erforderlich (vgl. 2008: 74).

Die visuelle Gestaltung von Comics, welche Bilder und typografische Aspekte umfasst, ist ein wichtiger Bestandteil der narrativen Funktion von Comics und dient nicht nur der visuellen Darstellung von Figuren, Handlungen und Situationen, sondern zeichnet sich durch eine wechselseitige Beziehung mit sprachlichen Elementen aus. Daraus kann gemäß Kaindl (2019: 248) schlussgefolgert werden, dass Veränderungen im Hinblick auf sprachliche oder visuelle Darstellungselemente auch eine Auswirkung auf die Beziehung zwischen diesen Elementen haben.

Die sprachliche Darstellung bei Comics umfasst mehrere Elemente: Titel, gesprochene und gedachte Sprache, Erzähltexte, Überschriften, Bildinschriften und Lautmalerei. Diese textuellen Bausteine übernehmen bestimmte Aufgaben, welche für den Akt der Erzählung relevant sind und stellen Übersetzer:innen, aber auch andere Aktant:innen, die am Übersetzungsprozess beteiligt sind, vor Herausforderungen, die unterschiedliche Übersetzungsstrategien erfordern (vgl. 2019: 246).

Titel erfüllen eine wichtige Funktion als textuelle Elemente und erscheinen zumeist getrennt vom Rest des Textes auf der ersten Seite des Comics – häufig in Kombination mit visuellen Darstellungselementen. Die Struktur des Titels kann je nach Medium unterschiedlich ausfallen: auf den Titelseiten von Zeitungen oder Comicbüchern sind häufig einfach strukturierte Titel vorzufinden. Comic-Alben hingegen weisen sowohl Haupt- als auch Untertitel auf. Die Übersetzung von Titeln kann je nach Lesepublikum des Zieltextes, Verlagsvorgaben, Kulturspezifika und Zensurvorgaben unterschiedlich ausfallen (vgl. 2019: 246).

Überschriften dienen der Konkretisierung der narrativen Situation und verleihen der Erzählung eine literarische Komponente (vgl. Celotti 2008: 38). Die Positionierung dieses Textes

kann je nach Leserichtung variieren – beispielsweise ist die Positionierung am oberen oder unteren Rand eines Panels möglich– und unterliegt somit kulturellen Spezifika (vgl. Kaindl 2019: 249). Üblicherweise beschreiben Überschriften Änderungen auf zeitlicher und räumlicher Ebene, jedoch können diese auch eine kommentierende Funktion der Bilder einnehmen (vgl. Celotti 2008: 38).

Sprechblasen in Comics können als Möglichkeiten beschrieben werden, um geschriebene als „gesprochene Sprache“ darzustellen. Der Inhalt von einer Sprechblase stellt die Aussage einer Figur dar, die in der ersten Person spricht und zumeist übersetzt wird (vgl. Celotti 2008: 38). Diese Texte ermöglichen die Schaffung eines sozialen Raums und imitieren gesprochene Sprache bzw. erwecken den Anschein, reale Kommunikationsakte darzustellen. Daher handelt es sich bei Inhalten von Sprechblasen um eine Kunstsprache, die Informationen über die Figuren geben und Handlungen sprachlich ausdrücken (vgl. Kaindl 2019: 246).

Inschriften umfassen Textbestandteile, die in einem Bild vorzufinden sind – beispielsweise Straßenschilder, Plakate, Zeitungen und Bücher. Diese schriftlichen Textbausteine sind häufig Teil des Bildmotivs und ermöglichen die Darstellung von Inhalten, welche mit visuellen Elementen gar nicht oder nur sehr schwer vermittelt werden kann. Inschriften können folgende Funktionen erfüllen: Verweis auf räumliche und zeitliche Aspekte und Vermittlung von geschichtlichen Inhalten und Handlungsabläufen (vgl. Kaindl 2019: 247). In diesem Zusammenhang ist zu betonen, dass je mehr diese verbalen Elemente in Grafiken eingebunden werden, desto größer ist der Aufwand im Hinblick auf die Nachbearbeitung beim Übersetzungsprozess. Ökonomische Faktoren sind häufig entscheidend, ob bestimmte Inschriften übersetzt oder wie im Original belassen werden. Ist Letzteres gegeben, werden häufig in Fußnoten relevante, für die Erzählung bedeutende Informationen erwähnt (vgl. 2019: 247).

Lautmalereien sind nicht nur ein typisches textuelles Element von Comics. Onomatopoesie ist unter anderem auch in Theaterstücken und Opernlibretti vorzufinden. Besonders häufig jedoch werden diese in Comics eingesetzt, „to visualise the acoustic and emotional-expressive aspects of the plot“ (Kaindl 2019: 247). Der Grad der Konventionalisierung spielt bei der Unterscheidung von Lautmalereien beim Übersetzen eine bedeutende Rolle: Ausrufe und Tierlaute weisen zum Beispiel einen hohen Konventionalisierungsgrad auf, jedoch bestehen auch viele Wortschöpfungen, welche kaum konventionalisiert wurden. Phonetische und soziokulturelle Konventionen erschweren das Übersetzen von Lautmalereien und bedürfen der Beachtung mehrerer Faktoren. (vgl. 2019: 247).

Gerade die Onomatopoesie verdeutlicht, wie wichtig bei der Übersetzung sowohl verbale als auch nonverbale Elemente sind. Akustische und emotionale Inhalte werden mittels

Lautmalereien nicht nur durch das Sprachliche dargestellt, sondern auch visuelle Aspekte wie die Typografie spielen eine bedeutende Rolle bei der Narration. In Comics ist die Typografie nicht nur im Fall der Onomatopoesie erwähnenswert, sondern sie wird für narrative Zwecke vielfältig verwendet. In diesem Zusammenhang sind zum Beispiel die folgenden typografischen Mittel anzuführen: Schriftart, Zeichenanteil, Formgestaltung, Farben und Leserichtung. Für die Visualisierung von der Tonlage, Lautstärke und Dauer eines Sprechvorgangs oder die Symbolisierung der Nationalität bestimmter Figuren können ebendiese Mittel zur Anwendung kommen. Autor:innen entwickeln zum Teil sogar neue Schriftarten für Figuren, die bestimmte charakterliche Merkmale wiedergeben sollen (vgl. 2019: 248).

Die Argumentation der unterschiedlichen verbalen und visuellen Darstellungsmöglichkeiten bei Comics veranschaulicht, wie wichtig bei der Übersetzung nicht nur die Beachtung der Inhalte von Sprechblasen oder Titel ist. Die Analyse typografischer Mittel, welche bei der Vermittlung narrativer Inhalte bei Comics unterschiedlich angewendet werden, ist ebenfalls von Bedeutung. Weiters sind verbale und nonverbale Elemente nicht ausschließlich getrennt voneinander zu betrachten. Diese textuellen Bestandteile erfordern aufgrund ihrer wechselseitigen Beziehungen beim Übersetzen und bei der Übersetzungsanalyse eine genauere Beachtung. Daher ist im Hinblick auf den Übersetzungsprozess zu betonen, dass

Translating comics can be a challenging and stimulating experience. The translator is required to achieve harmony and coherence between the iconic message and the verbal message, paying attention both to the interconnections between pictures and text [...]. (Celotti 2008: 47)

In diesem Zusammenhang ist die Übersetzerin bzw. der Übersetzer von Comics als „semiotic investigator faced with a multimodal text with two meaning-making resources rather than with a text constrained by the pictures“ (Celotti 2008: 47) zu betrachten.

3.2.4. Comicgenres und Übersetzung

Aus der Entwicklung und Verbreitung des Comics als Medium und Kunstform geht eine Vielzahl von Comicgenres hervor (vgl. Abell 2014: 68). Im Rahmen dieses Unterkapitels soll die Relevanz der Genres für das Übersetzen thematisiert werden und eine kurze Präsentation der gängigsten Genres im Bereich des Comics erfolgen.

Eine korrekte Definition des Genrebegriffs ist gemäß Abell (2014: 78) relevant, um zu verstehen, in welche Genres Comics eingeordnet werden können, da diese „help inform our understanding of comics, by elucidating the significance of the various categories of comics“ (Abell 2014: 69), wobei der Begriff Genre folgendermaßen zu definieren ist:

a set of conventions that have developed as means of addressing particular interpretative and/or evaluative problems, and have a history of co-instantiation within a community, such that a work's belonging to some genre generates interpretative and evaluative expectations among the members of that community. (Abell 2014: 78)

Genres beeinflussen somit den Interpretationsvorgang und wecken bestimmte Erwartungshaltungen. Dieser Aspekt muss vor allem bei der Analyse von Übersetzungen beachtet werden, da je nach Genre unterschiedliche Übersetzungsstrategien erforderlich sind und spezifische Konventionen von Genres auch bei der intermedialen und intermodalen Übersetzungsanalyse eine Rolle spielen.

Abell (2014: 78) argumentiert, dass sowohl Interpretations-, Produktions- und Bewertungsprozesse als auch Aktant:innen, die an diesen Vorgängen beteiligt sind, einen großen Einfluss auf die Entstehung neuer Genres haben. Diese Prozesse umfassen neuartige Konventionen, die durch Abweichungen im interpretativen und bewertungsbezogenen Bereich charakterisiert sind. Die Kombination bestehender und neuartiger Konventionen kann alternativ zur Bildung hybrider Genres führen. Eine weitere Dynamik in diesem Zusammenhang beschreibt die Entstehung neuartiger Konventionen, die das bestehende Genre dahingehend verändern, dass es dessen Anforderungen nicht mehr entsprechen kann – dieser Prozess führt zu der Bildung von Subgenres (vgl. 2014: 78).

Im Hinblick auf die Bestimmung von Genres im übersetzungswissenschaftlichen Kontext betont Kaindl (2019: 244), dass auch bei der Übersetzung sowohl textinhärente als auch externe Kriterien maßgeblich sind – diese beziehen sich auf Formales und Inhaltliches. Die Übersetzungsstrategien, welche die Behandlung bestimmter Spezifika von Genres betreffen, werden von kulturellen, sozialen, politischen und ästhetischen Faktoren bestimmt (vgl. 2019: 244).

Diese Diskussion des Genrebegriffs und dessen Relevanz für das Übersetzen verdeutlicht, wie wichtig nicht nur die Kriterien für die Bestimmung eines Genres sind. Die Vorgänge der Entstehung und Hybridisierung von Genres sind von einer bestimmten Dynamik geprägt und Aktant:innen, unter denen sich auch Übersetzer:innen befinden, spielen bei diesen Prozessen eine maßgebliche Rolle. Abschließend sollen noch einige relevante Comicgenres kurz präsentiert werden, um die unterschiedlichen Kriterien von Genres veranschaulichen zu können.

Kunst-Comics als eigenständiges Genre betonen zumeist die vorrangige Darstellung des Visuellen

by liberating the graphic trace from a requirement for unobtrusive representationality; sequentiality no longer results exclusively from the demands of the script, but may equally derive from the formal enchainment of the panels; and narrative arises as much from the act of drawing as the other way around. (Molotiu 2017: 119)

Es bestehen jedoch auch Kunst-Comics, die neue Kombinationen von verbalen und visuellen Darstellungselementen in Texten verwenden. Diese Darstellungstechnik zielt weniger auf das Erzielen des Aufbaus einer narrativen Logik ab, sondern will vermehrt experimentelle und avantgardistische Funktionen von Texten in den Mittelpunkt stellen (vgl. 2017: 119).

Superheld:innen-Comics zählen zu den bekanntesten und einflussreichsten Genres in der US-amerikanischen Comicindustrie. Superhelden weisen Smith (2017: 128) zufolge die folgenden Merkmale auf: bestehende, fortlaufende Aufträge, welche zu erfüllen sind; bestimmte Kräfte, die sowohl gottgleiche Fähigkeiten als auch außerordentliche Begabungen umfassen und eine Identität, welche die Figuren als Superheld:innen erkennbar macht⁴⁴.

Horror-Comics zählen mitunter zu den ältesten Comicgenres⁴⁵(vgl. Jones 2017: 174). Dieses Genre befasst sich zumeist mit Themen wie Gewalt, Heimsuchungen von Krankheiten und der Darstellung übernatürlicher Wesen wie zum Beispiel Vampire, Monster oder Zombies (vgl. 2017: 182). Innerhalb dieses Genres entwickelten sich im Laufe der Zeit zahlreiche Subgenres, wobei vor allem Detektiv- und Mystery-Comics hervorzuheben sind.

Es bestehen viele weitere Genres und Subgenres, die für die Comicübersetzung relevant sind, jedoch würde eine ganzheitliche Betrachtung von bestehenden Genres den Rahmen dieser Arbeit sprengen⁴⁶. Die Darstellung dieser Genres verdeutlicht, wie unterschiedlich die Anforderungen beim Übersetzungsprozess bei der Interpretation, Bewertung und Produktion von Texten, die einem bestimmten Genre zugehörig sind, sein können.

3.2.5. Neue Perspektiven: Comicübersetzung im digitalen Zeitalter

Neue technologische Errungenschaften haben im Laufe der letzten Jahre viele Forschungsgebiete vor Herausforderungen gestellt. Ebenfalls wurden neue Möglichkeiten, sich mit bestimmten Forschungsgegenständen auseinanderzusetzen, eingerichtet. Daher soll in diesem Unterkapitel kurz auf die Auswirkungen des digitalen Zeitalters auf die Übersetzung von Comics eingegangen werden.

Im Hinblick auf Digitalisierung und Comicübersetzung erwähnt Kaindl (2019: 241), dass webbasierte Anwendungen neue Möglichkeiten bei der Produktion und Übersetzung von Comics bieten. Carter (2011: 192) verweist auf die Möglichkeit Webcomics Panels mit Fußnoten und Hyperlinks zu versehen, welche zu URLs mit multimedialen Inhalten führen. Diese

⁴⁴ Für eine genauere Diskussion der historischen Entwicklung und genrespezifischen Konventionen von Superhelden-Comics siehe Gavalier (2018) und Zanettin (2008: 2f.).

⁴⁵ Jones (2017: 174) verweist auf den ersten Graphic Novel im Westen: Joseph Franz von Goetz's Werk *Lenardo und Blandine* (1783) – die visuelle Adaptation seines gleichnamigen Musikdramas.

⁴⁶ Für eine umfangreiche Vorstellung zahlreicher relevanter Genres im Bereich des Comics siehe den einführenden Sammelband *The Routledge Companion to Comics* von Bramlett et al (2017).

Inhalte ermöglichen ein multimodales Leseerlebnis und unterstreichen die textuelle Hybridität des Comics.

Hinsichtlich des Übersetzens von Comics und neuen bzw. bestehenden Übersetzungstools ist darauf hinzuweisen, dass Adobe Photoshop nicht das einzige Tool ist, welches den Übersetzer:innen zur Verfügung steht. Übersetzer:innen können auch Übersetzungstools wie beispielsweise *Comic Translation Tool*, *ImageTrans* oder *Geo Comix* verwenden, um den Prozess des Comicübersetzens zu erleichtern. In diesem Zusammenhang erwähnt Kaindl (2019: 241), dass für die Comicübersetzung Blogs, Fanseiten und Scanlation neue Möglichkeiten und Herausforderungen darstellen. Auf zahlreichen Webseiten werden in Form von Blogs oder Plattformen mit integrierten Chat-Funktionen die Interaktion der Übersetzer:innen mit Rezipient:innen ermöglicht.

Geo Comix ermöglicht es beispielsweise mittels einer Cloud Comicübersetzungen zu speichern. Über das Tool kann gemeinsam mit anderen Aktant:innen wie z. B. Projektmanager:innen oder Comiczeichner:innen am Übersetzungsprozess teilgenommen und Änderungen an Übersetzungen vorgenommen werden (vgl. *Geo Comix* o. J.). *ImageTrans* bietet die Funktion der automatischen Texterkennung mittels OCR und die anschließende Löschung und Bearbeitung von verbalen Textelementen. Außerdem können innerhalb dieses Tools viele andere Übersetzungstools aufgerufen werden – Terminologieverwaltungstools und maschinelle Übersetzungstool können auf diese Weise in den Übersetzungsprozess von Comics miteingebunden werden (vgl. *BasicCat* o. J.).

Zum Schluss soll noch der vor allem im digitalen Zeitalter relevante Terminus Scanlation diskutiert werden. Dieser wird immer öfter in der Übersetzerischen Praxis und in wissenschaftlichen Arbeiten über das Comicübersetzen verwendet und meint folgendes: „Scanlation (a combination of the words ‚scan‘ and ‚translation‘) is the term used to refer to the current practice of unauthorised translation of graphic narratives” (Fabretti 2016: 86)⁴⁷. Der Prozess der Scanlation umfasst viele Tätigkeiten wie z.B. Textbearbeitung, Typografie und das Übersetzen. Die genannten Tätigkeiten können entweder von einer oder mehreren Personen ausgeführt werden, jedoch ist es häufiger der Fall, dass beim Scanlationprozess bestimmte Aufgaben auf mehrere Aktant:innen aufgeteilt werden. Fabretti (2016: 86) zufolge kann jede Form der grafischen Erzählung im Rahmen einer Scanlation aufbereitet werden. Die häufigste Form der Online-Scanlation ist bei der Übersetzung von Mangas vorzufinden. Die Praxis der Scanlation

⁴⁷ Für eine genauere Diskussion der Scanlation von Comicübersetzungen siehe Fabretti (2016) und Inose (2012).

demonstriert, wie unterschiedlich Prozesse der Comicübersetzung ausfallen können und welche Aktant:innen für bestimmte Aufgaben notwendig sind.

Dieses Kapitel demonstriert, dass das digitale Zeitalter einen großen Einfluss auf die Übersetzungspraxis und infolgedessen auf das Comicübersetzen hat. Ferner ist in Zukunft mit weiteren neuen technologischen Möglichkeiten zu rechnen, die sich auf die Produktion, Rezeption und Verbreitung von Comicübersetzungen auswirken können⁴⁸ und daher ist eine dynamische Auffassung und Definition des Übersetzens notwendig. Weiters kann abschließend festgestellt werden, dass nicht nur Faktoren wie Genres, Modi oder Medien bei der Übersetzung von Comics eine Rolle spielen, sondern auch kulturelle, semiotische, ästhetische, narrative und technologische Aspekte.

4 Vorstellung des Untersuchungsmaterials: *The Kite Runner*

In den vorherigen Kapiteln erfolgte die Präsentation des theoretischen Rahmens und die Erörterung der Themen Intermedialität und Intermodalität aus übersetzungswissenschaftlicher Sicht. In diesem Kapitel wird die Vorstellung des Analysematerials vorgenommen, welches der intermedialen und intermodalen Übersetzungsanalyse dienen soll. Das Analysematerial umfasst den Roman *The Kite Runner* von Khaled Hosseini und die gleichnamige Übersetzung in Form einer Graphic Novel. Im Rahmen der Vorstellung des Materials sollen die Entstehung, der Inhalt und die Rezeption des Analysematerials näher erläutert, sowie der Autor des Ausgangstextes und die im Übersetzungsprozess involvierten Aktant:innen kurz vorgestellt werden.

4.1. Khaled Hosseinis Roman *The Kite Runner*

Der vom Schriftsteller Khaled Hosseini verfasste Roman *The Kite Runner* wurde erstmals im Jahr 2003 im Verlag *Riverhead Books* veröffentlicht und dient als Ausgangstext für die gleichnamige Comicadaptation aus dem Jahr 2011. Hosseinis Roman erreichte in den vergangenen Jahren vor allem in den nordamerikanischen Staaten, aber auch in zahlreichen anderen Ländern auf der Welt ein breites Leser:innenpublikum. Der Roman wurde weltweit über 12 Millionen Mal verkauft und erzählt die Geschichte einer Freundschaft zwischen den Jungen Amir und Hassan (vgl. Lac 2012: 3). Damit ein besseres Verständnis dieses Romans ermöglicht werden

⁴⁸ Der herausgegebene Sammelband *The Routledge handbook of translation and technology* von O'Hagan (2020) bietet Artikel, welche potenzielle Auswirkungen neuer Technologien auf die zukünftige Entwicklung der Translationswissenschaft und die Translationspraxis thematisieren.

kann, soll im Anschluss eine detaillierte Beschreibung der Entstehungsgeschichte und des Inhalts dieses Werkes in den darauffolgenden Unterkapiteln erfolgen.

4.1.1. Produktionskontext: Zum Autor und der Entstehungsgeschichte des Romans

Khaled Hosseini wurde in Kabul geboren und emigrierte im Jahr 1976 in die USA. Zunächst arbeitete er in Kalifornien als Facharzt für Innere Medizin, nachdem er die University of California San Diego School of Medicine abgeschlossen hatte (vgl. Hosseini 2003: 1003). Nun ist er seit mehreren Jahren als Schriftsteller tätig und veröffentlichte insgesamt vier Romane (vgl. Lac 2012: 3).

Der Roman *The Kite Runner* kann mehreren Genres zugeordnet werden, bzw. bewegt sich zwischen unterschiedlichen Genres. Einerseits weist das Werk autobiografische Züge auf, wie in diesem Unterkapitel argumentiert werden soll, andererseits kann dieses Werk auch als historischer Roman, Drama und Bildungsroman betrachtet werden. Primär jedoch ist dieser Roman dem Genre historischer Roman zuzuordnen.

Während der Entstehungszeit des Romans sah sich Hosseini (2003: 1003) sowohl als ein Mediziner als auch Autor und übte in dieser Zeit beide Tätigkeiten aus. Ferner sieht er viele Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Berufen:

A writer, like a doctor, has to be a good listener and observer. Whereas a doctor listens to learn about his or her patient, a writer listens and observes to learn about nuances of dialogue, body language, and the peculiar verbal and nonverbal ways in which people express themselves. (Hosseini 2003: 1003)

In dem Werk *The Kite Runner* können auch einige Parallelen zu Hosseinis eigenem Leben vorgefunden werden: Hosseini wuchs genauso wie die Hauptfigur seines Romans, Amir, in der Zeit vor dem Sowjetkrieg in Kabul auf. Seine Mutter absolvierte genauso wie Amirs Mutter ein Universitätsstudium und arbeitete in Afghanistan als Lehrerin. Mit 15 Jahren zog Hosseini gemeinsam mit seinen Eltern in die USA und die Familie musste ihr Leben von Grund auf in einer neuen Umgebung beginnen, die sich dramatisch von der unterschied, die sie bisher gewohnt waren – auch hier besteht eine Parallele zum Werk, da eine ähnliche Neuorientierung auch Amir und sein Vater erfahren mussten.

In Bezug auf die vielen Gemeinsamkeiten zwischen dem Roman und seiner eigenen Biografie betont Hosseini im Vorwort des Romans folgendes: „My childhood and Amir’s mirrored each other in many ways [...] I’ve become even more aware, perhaps, of how fiction can affect life – in its readers, and even in its author” (Hosseini 2018: o. S.). Hosseini sieht in dem Roman nicht nur die Möglichkeit, seine eigenen Erlebnisse in Afghanistan und in den USA zu

verarbeiten, sondern auch Leser:innen mittels der Erzählung zu ermöglichen, sich mit den Themen Liebe, Schuld, Reue, Freundschaft, Vergebung und Sühne auseinanderzusetzen. Nicht nur die Verarbeitung vergangener Erfahrungen konnte Hosseini mit diesem Werk erfahren, sondern auch bevorstehender Ereignisse, die nach der Fertigstellung im Jahr 2003 stattfanden. Zwei Drittel des Romans *The Kite Runner* spiegeln teilweise seine eigenen Erfahrungen in Kabul und den USA wider. Das letzte Drittel hingegen thematisiert die Rückkehr Amirs nach Afghanistan, welche dem Autor hingegen noch bevorstand (vgl. 2018: o.S.). Hosseini verbrachte kurz vor der Veröffentlichung des Romans im Jahr 2003 zwei Wochen in Kabul. Diese beschreibt er folgendermaßen:

I saw places and things I had already seen with my mind's eye, with Amir's eyes. A few lines from *The Kite Runner* came to me, as Amir's thoughts suddenly became my own [...] Soon, the line between Amir's memories and my own began to blur. Amir had lived out my memories on the pages of *The Kite Runner*, and now I strangely found myself living out his. [...] I realized something else: The emotional impact of finding my father's house would have been even more intense if I hadn't written *The Kite Runner*. (Hosseini 2018: o. S.)

Nicht nur die Möglichkeit, vergangene und bevorstehende Ereignisse zu verarbeiten, setzte Impulse für die Entstehung des Romans. Eine Nachrichtensendung im Fernsehen, die über das von der Taliban verhängte Verbot des Drachensteigens in Afghanistan berichtete, berührte den Autor aufgrund persönlicher Erfahrungen in der Kindheit sehr, woraufhin er eine Kurzgeschichte über zwei Jungen, die Drachen steigen ließen, schrieb. Erst einige Jahre später entdeckte er die Kurzgeschichte in seiner Garage wieder und verfasste aufbauend auf dieser Erzählung den Roman *The Kite Runner* (vgl. RadioFreeEurope 2012).

4.1.2. Inhalt

Wie bereits im vorherigen Unterkapitel erwähnt, kann der Roman den Genres Bildungsroman, Drama und historischer Roman zugeordnet werden, wobei er auch autobiografische Züge enthält. Primär ist er jedoch ein Beispiel für einen historischen Roman, da er die folgenden typischen Merkmale dieses Genres aufweist: *The Kite Runner* thematisiert viele wichtige historische Ereignisse in Afghanistan – vom Untergang der Monarchie und sowjetischen Invasion bis hin zum Aufstieg und Fall der Taliban. Ferner schildert Hosseini in diesem Werk, wie zahlreiche geschichtliche Ereignisse das Leben der Hauptfiguren und das Stadtleben in Kabul über die Jahre hinweg ändern.

Zu Beginn des Romans wird über die Kindheit des afghanischen Jungen Amir berichtet. Amir stammt aus einer wohlhabenden Familie. Sein Vater, dessen Name im Roman nicht genannt wird, sondern lediglich von dessen Sohn als Baba bezeichnet wird, wird als ein reicher, bekannter Geschäftsmann beschrieben. Amirs Mutter Sofia ist eine Nachfahrin der königlichen

Familie und bis zu ihrem Tod als Universitätsprofessorin tätig – sie verblutet bei der Geburt ihres Sohnes. Amir lebt mit Baba in einem großen Haus in Kabul. Im anliegenden Garten leben in einer kleinen, spärlich eingerichteten Lehmhütte Babas Hausdiener Ali und dessen Sohn Hassan. Hassan und Ali gehören der Volksgruppe der Hazara an, einer ethnischen Minderheit in Afghanistan.

Zwischen Amir und Hassan entwickelt sich eine Freundschaft und auch wenn beide Jungen auf dem gleichen Grundstück leben, unterscheidet sich ihr Leben gewaltig: Lediglich Amir kann in die Schule gehen und Hassan wächst als Analphabet auf und muss sich als Babas Diener gemeinsam mit Ali um den Haushalt kümmern. Baba schenkt Amir in der Kindheit nicht genug Aufmerksamkeit, woraus Amirs innere Unsicherheit und Unzufriedenheit resultiert. Weiters äußert Amir häufig Eifersucht, da sein Vater gegenüber Hassan freundlich und liebevoll ist.

Eines Wintertags findet ein Drachensteigen-Turnier statt, an welchem Amir gemeinsam mit Hassan teilnimmt. Die beiden Jungen gewinnen das Turnier, nachdem Amir die Schnur des gegnerischen Drachens abschneidet. Hassan macht sich auf den Weg, um den besiegten Drachen zu finden und ihn Amir zu überreichen. Da Hassan lange nicht mit dem Drachen zurückkehrt, macht sich Amir auf die Suche nach ihm. Schließlich findet Amir seinen Freund und sieht, dass der in der Nachbarschaft lebende Tyrann Assef Hassan vergewaltigt. Amir unternimmt jedoch nichts dagegen und versteckt sich.

So beginnt das Ende der Freundschaft und die Jungen gehen getrennte Wege. Amir fühlt sich schuldig, weil er Hassan nicht geholfen hat und distanziert sich von ihm. Anschließend folgt der Beginn der sowjetischen Intervention in Afghanistan, woraufhin Amir mit seinem Vater in die USA flieht. Dort studiert Amir an einer Universität und heiratet Soraya, die Tochter eines ebenfalls in die USA geflüchteten afghanischen Generals. Sein Vater verstirbt kurze Zeit nach der Hochzeit an Krebs.

Einige Jahre später, nachdem Amir viele glückliche Jahre mit seiner Frau verbracht hat, bekommt er einen Anruf von Rahim Khan, Babas altem Freund. Rahim bittet ihn, nach Pakistan zu reisen. In Pakistan erfährt Amir von Rahim Khan, dass Hassan sein Halbbruder ist, von den Taliban ermordet wurde und Hassan einen Sohn hat, welcher sich in Kabul in einem Waisenhaus befindet. Amir sieht in der Rettung von Hassans Sohn Sohrab eine Möglichkeit, Fehler aus der Vergangenheit wiedergutzumachen und begibt sich auf den Weg zum Waisenhaus nach Afghanistan. In Kabul erfährt Amir, dass Sohrab sich in Gefangenschaft eines ranghöheren Vertreters der Taliban, der Kinder sexuell missbraucht, befindet. Dieser hat sich als Assef her-

ausstellt. Amir gelingt es Sohrab zu befreien und er bringt ihn in die USA, damit er dort gemeinsam mit ihm und seiner Frau leben kann. Der Roman endet mit einer Szene, in welcher Amir und Sohrab gemeinsam einen Drachen steigen lassen.

Khaled Hosseinis Werk *The Kite Runner* beschreibt die Geschichte einer Freundschaft und thematisiert die Rolle von Schuld und Sühne. Somit ist dieser Roman nicht nur auf bestimmte Genres oder geschichtliche Referenzen zu reduzieren, sondern stellt auch gesellschaftlich relevante Themen wie die Frage nach der Moral menschlicher Handlungen und die Vielschichtigkeit zwischenmenschlicher Beziehungen in den Vordergrund.

4.1.3. Rezeption

Der Roman fand zu Beginn vor allem in Nordamerika viel Anklang und stand über fünf Jahre auf der Bestsellerliste der *New York Times* – Millionen Exemplare wurden in über 42 unterschiedlichen Sprachen weltweit verkauft (vgl. Jefferess 2009: 389). Hinsichtlich des Veröffentlichungszeitpunkts und der Rezeption ist zu erwähnen, dass es sich bei diesem Werk um den ersten afghanischen Roman handelt, welcher in englischer Sprache herausgegeben wurde. *The Kite Runner* erlangte bei seiner erstmaligen Veröffentlichung viel Aufmerksamkeit – „*The Kite Runner* eventually garnered attention in a post-9/11 political climate fascinated by the potential for insight offered by the novel’s setting and subject matter“ (O’ Brien 2021: 36).

Bei der Betrachtung der Rezensionen des Romans kann festgestellt werden, dass diese nicht einheitlich sind. Viele Rezensionen beinhalten Lob im Hinblick auf die im Roman ethnografisch und historisch vermittelten Werte. Ein häufiges Thema in solchen Rezensionen ist die positive Hervorhebung der Thematisierung geschichtlicher und kultureller Aspekte Afghanistans – Hosseinis Werk „‘humanizes‘ Afghan culture, providing depth and meaning to the sign ‚Afghanistan‘ for the non-Afghan reader, otherwise a mere signifier of post-9/11 conflict“ (Jefferess 2009: 389).

Andere Rezensionen wiederum loben die Universalität des Romans, da er universelle Themen wie zum Beispiel Moral und persönliche Befreiung von Schuld zum Ausdruck bringt (vgl. 2009: 389). Jefferess (2009) betrachtet beispielsweise das Werk nicht aus einer geschichtlichen oder ethnografischen Perspektive, sondern thematisiert zeitgenössische Vorstellungen von Humanität und moralische Aspekte anhand einer Analyse dieses Werks.

In dieser Arbeit spielt bei der intermodalen und intermedialen Übersetzungsanalyse lediglich der Roman und die gleichnamige Übersetzung in eine Graphic Novel eine Rolle, jedoch bestehen noch weitere mediale Adaptation von *The Kite Runner*, die in unterschiedlichen Arti-

keln thematisiert werden. Als weitere mediale Adaptationen des Romans sind die Filmadaptation *The Kite Runner*, welche 2007 veröffentlicht wurde und die gleichnamige Bühnenadaptation von Matthew Spangler, die erstmalig 2007 und einige Jahre später als Broadway Produktion 2022 aufgeführt wurde.

Die Verfilmung des Romans löste viele Kontroversen aus – in der New York Times berichtet Halbfinger (2007), dass die Filmpremiere von *The Kite Runner* verschoben wurde, um die drei Hauptdarsteller, welche in dieser Zeit in Kabul die Schule besuchten, herauszuholen – „perhaps permanently — in response to fears that they could be attacked by Afghans angered by the film's culturally inflammatory rape scene.“ (Halbfinger 2007). Die Rezensionen der Bühnenadaptation sind vielfältig – Phillips (2022) bezeichnet beispielsweise die neue Adaptation als steif und kritisiert die darstellerische Leistung des Hauptdarstellers Amir Arison. Diese kurze Thematisierung der bestehenden Adaptationen und der zu Beginn des Kapitels diskutierten Rezensionen des Romans demonstriert, dass *The Kite Runner* einen hohen Bekanntheitsgrad aufweist und großes Interesse hinsichtlich der unterschiedlichen medialen Darstellungen, welche mittels intermedialer Übersetzungen des Romans realisiert werden, besteht.

4.2. Die Graphic Novel *The Kite Runner*

Die im Jahr 2011 veröffentlichte Graphic Novel *The Kite Runner* ermöglichte eine Rezeption durch eine breitere Leserschaft und soll in den nachfolgenden Unterkapiteln thematisiert werden. Zuerst soll eine kurze Vorstellung der am Übersetzungsvorgang beteiligten Handelnden erfolgen und anschließend werden die Unterschiede zwischen dem Roman und der Übersetzung in eine Graphic Novel und die Rezeption des übersetzten Werks nähergebracht.

4.2.1. Übersetzungs- und Produktionskontext

Khaled Hosseinis Roman *The Kite Runner* wurde unter dem gleichnamigen Titel als Graphic Novel von Tommaso Valsecchi übersetzt. Die Illustrationen wurden von Fabio Celoni und Mirka Andolfo angefertigt. Die Projektüberwachung hatte Linda Kleinefeld übernommen und als Artdirector fungierte Roberta Bianchi. In diesem Unterkapitel soll kurz einzeln auf einige der Akteur:innen näher eingegangen werden.

Der Übersetzer des Werks, Tommaso Valsecchi, ist unter anderem seit mehr als 15 Jahren als Grafiker und Artdirector im Bereich der Kinderliteratur tätig. Ebenfalls arbeitet er als Schriftsteller, Drehbuchautor, Illustrator und Lehrer an der Scuola del Fumetto in Mailand. Er hat bereits bei der Gestaltung von einigen italienischsprachigen Kinderbüchern und Graphic Novels als Illustrator mitgewirkt (vgl. Scuola del Fumetto).

Fabio Celoni ist ein italienischer Szenarist und Comiczeichner. Von 1984 bis 1988 besuchte er die Scuola del Fumetto in Mailand. Er ist vor allem als Illustrator diverser Disney-Comics bekannt – sein erster Comic wurde 1990 in der Disney-Zeitschrift *Topolino* veröffentlicht. Im Jahr 2000 begann er in Zusammenarbeit mit dem Verlag Sergio Bonelli Editore einige Ausgaben des Comics *Dylan Dog* zu zeichnen (vgl. Sergio Bonelli 2013). Neben der Mitwirkung bei der Gestaltung zahlreicher Disney-Comics, war Celoni auch für die Illustrationen in einigen Graphic Novels zuständig.

Die Illustratorin Mirka Andolfo ist unter anderem für ihre Zusammenarbeit mit DC Comics bekannt. Sie hat bei diesem Verlag bei der grafischen Gestaltung der folgenden Comicserien mitgewirkt: *Wonder Woman*, *Harley Quinn*, *Bombshells* und *RWBY/Justice League*. Als Koloristin gestaltete sie diverse Titelbilder und grafische Inhalte einiger Ausgaben der Comics *Ice Age*, *Peanuts*, *Adventure Time* und *Geronimo Stilton* (vgl. Mirka Andolfo).

Die Übersetzung des Romans *The Kite Runner* in eine Graphic Novel wurde Hosseini von dem italienischen Verlag *Piemme* vorgeschlagen – „The Kite Runner was a story that would lend itself well to a visual retelling in a graphic novel.“ (Wired 2011: o. S.). Im Hinblick auf die Illustrationen von Celoni betont Hosseini folgendes; „Fabio Celoni’s work vividly brings to life not only the mountains, the bazaars, the city of Kabul and its kite-dotted skies, but also the many struggles, conflicts, and emotional highs and lows of Amir’s journey “ (Wired 2011: o. S.).

Anmerkungen zum Übersetzer und Rezensionen, die sich direkt auf die Übersetzung beziehen, sind jedoch nicht vorzufinden. Weiters fallen allgemeine Rezensionen zu der Graphic Novel deutlich spärlicher aus im Vergleich zum Ausgangstext und den Übersetzungen in einen Film und ein Theaterstück. In der amerikanischen Zeitschrift *Publishers Weekly* ist folgende Rezension vorzufinden: „Seven years after the novel’s publication and four years after the release of a motion picture, a faithful though streamlined graphic novel adaptation of Hosseini’s bestseller appears“ (Publishers Weekly 2011: o. S.). Ferner werden in der Graphic Novel vorzufindende Illustrationen und die farbliche Gestaltung kritisiert: „Hassan’s cleft pallet, significant in the story, is all but invisible [...] murky coloring sometimes threatens to obscure linework“ (Publishers Weekly 2011: o. S.).

4.2.2. Vergleich: inhaltliche Unterschiede zum Roman

Zum Schluss dieses Kapitels sollen inhaltliche Unterschiede zwischen dem Roman und der Graphic Novel festgestellt werden. Diese Differenzen betreffen sowohl die Zeitgestaltung im

Sinne einer zeitlichen Raffung und Verschiebung bestimmter Handlungen und Handlungsorte als auch die Figurencharakterisierung.

Der Beginn der Graphic Novel weist sehr viele inhaltliche Ähnlichkeiten mit dem Roman auf: Amir erhält in den USA einen Anruf aus Pakistan von Rahim Khan, dem Freund seines Vaters, welcher ihn zu einem Besuch auffordert. Im Comic findet bereits zu Beginn das Gespräch mit Amirs Frau Soraya nach dem Telefonat statt, welche mit ihm die Reise nach Pakistan bespricht. Amirs Ehe und Gespräche mit Soraya werden im Roman erst in der zweiten Hälfte thematisiert.

Eine weitere Änderung des zeitlichen Ablaufs findet in der Graphic Novel während der Szene statt, in welcher Soldaten abschätzigte Bemerkungen über Hassans Mutter vor Amir und Hassan äußern. Bevor es zu dieser Auseinandersetzung kommt, erwähnt Hassan das Drachensteigen-Turnier – dieses Gespräch findet im Roman jedoch wesentlich später statt.

Ferner können auch Unterschiede hinsichtlich der Darstellung des Handlungsorts festgestellt werden: Im Comic findet die Handlung auf dem Gebiet einer umzäunten Militärkaserne statt, welches als ein offenes, schmutziges Feld beschrieben wird, auf welchem sich einige verlassene Panzer befinden. In der Graphic Novel hingegen treffen die Soldaten, die vor einem Panzer stehen, inmitten eines gut besuchten Marktplatzes auf Amir und Hassan.

Die Darstellung des Charakters Hassan ist in beiden Werken sehr ähnlich. Lediglich die Lippenspalte, welche als äußeres Charaktermerkmal eine große Rolle im Roman spielt, ist auf den Illustrationen in der Graphic Novel kaum bis gar nicht zu erkennen. Da der Comic in digitaler Form eine Vergrößerungs-Funktion aufweist, ist eine genauere Betrachtung der Lippe möglich und es sind feine Linien, die eine Lippenspalte darstellen sollen, jedoch ist diese ohne die Verwendung dieser Option kaum sichtbar. Ali, Hassans Vater, wird in der Graphic Novel ebenfalls anders dargestellt, da dem Roman zufolge sein rechtes Bein aufgrund einer überstandenen Polio-Erkrankung verdreht ist und nur aus Haut und Knochen besteht – im Comic ist kein Unterschied zwischen den Beinen festzustellen.

Ein wichtiges Element in der Erzählung stellt ein Bild dar, welches Amir von Rahim Khan in Pakistan nach Hassans Tod überreicht wird. Auf diesem Bild ist dem Roman zufolge Hassan mit einem Turban zusammen mit seinem Sohn Sohrab vor dem großen eisernen Tor vor Babas Haus in Kabul zu erkennen. In der Graphic Novel wird das Bild ebenfalls dargestellt, jedoch trägt Hassan keinen Turban und das eiserne Tor ist ebenfalls nicht sichtbar. Des Weiteren ist kein Altersunterschied zwischen den beiden Personen auf dem Foto zu erkennen – Sohrab ähnelt in dieser Darstellung seinem Vater. Somit ist ohne Hintergrundinformationen schwer zu erkennen, dass es sich bei diesem Foto um eine Abbildung von Hassan und seinem

Sohn handelt. In den nächsten Szenen, in welchen Sohrab im Comic eine Rolle spielt, ist ebenfalls eine sehr große bildliche Ähnlichkeit zwischen ihm und der grafischen Darstellung seines Vaters aus Kindheitstagen festzustellen.

In der Graphic Novel *The Kite Runner* sind viele weitere zeitliche Raffungen und Verschiebungen von Handlungen festzustellen, jedoch sollen im Rahmen dieses Kapitels nur einige wenige Beispiele hierfür genannt werden. Eine ausführlichere Diskussion der inhaltlichen Unterschiede zwischen dem Ausgangstext und der Übersetzung würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Da nun eine kurze Vorstellung des Analysematerials erfolgt ist, soll im darauffolgenden Kapitel die intermediale und intermodale Analyse und die Thematisierung dazugehöriger Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien vorgenommen werden.

5 Analyse: Übersetzungsprobleme beim intermedialen und intermodalen Transfer des Romans *The Kite Runner* in eine Graphic Novel

Dieses Kapitel soll im Sinne eines Schlussteils die auf einer intermedialen und intermodalen Übersetzungsanalyse gestützte Ausarbeitung von Übersetzungsproblemen und -strategien beim intermedialen und intermodalen Transfer ermöglichen. Das dazugehörige Analysematerial umfasst den Roman *The Kite Runner* und dessen Übersetzung in die gleichnamige Graphic Novel.

Der erste Schritt der Analyse enthält die Einbettung des Analysematerials innerhalb der Übersetzungswissenschaft anhand einer Auseinandersetzung mit den Ansätzen von Jakobson (1959), Toury (1986), Holz-Mänttari (1984) und Kaindl (2013). Ferner sollen in diesem Analyseteil die Intermedialitätstypologien von Wolf (2001 & 2004 & 2014) und Rajewsky (2002) ergänzend ermöglichen, auf Aspekte zu verweisen, die bei der intermedialen Übersetzung bedeutsam sind. Den Schlussteil dieses Abschnitts bildet die Einteilung des Ausgangstexts und der Übersetzung als Interaktionsformen anhand der Interaktionstypologie von Hutcheon (2013). Diese Einordnung ist für die vorliegende Arbeit relevant, da digitale Versionen des Romans und der Graphic Novel für die intermediale und -modale Analyse herangezogen werden und der Aspekt der Interaktivität bei digitalen Medien eine wichtige Rolle spielt. Weiters ermöglicht diese Typologie, welche aus dem Bereich der Adaptation Studies entstammt, eine interdisziplinäre Auseinandersetzung mit dem intermedialen und -modalen Transfer.

Aufgrund der multimodalen Spezifik von Comics folgt im zweiten Abschnitt eine Analyse auf der Ebene des Mediums und Modus, wobei der Fokus auf dem intermedialen Transfer liegt. Somit sollen nicht nur sprachliche Elemente, sondern auch intermediale Phänomene, verbale und visuelle Modi und ihre Beziehung zueinander analysiert werden. Die Analyse eröffnet

die Möglichkeit, Übersetzungsprobleme, welche aus dem intermedialen und intermodalen Transfer resultieren, sichtbar zu machen und zu diskutieren. Außerdem ermöglicht diese Analyse eine Thematisierung von Strategien zur Lösungsfindung von Übersetzungsproblemen. Die intermediale und -modale Analyse und die Diskussion zusammenhängender Übersetzungsprobleme und -strategien dienen der Beantwortung der zentralen Fragestellungen dieser Masterarbeit.

5.1. Die Übersetzung *The Kite Runner* als multimodales, intermediales und interaktives Phänomen

In diesem Kapitel soll die Einteilung des Analysematerials als intermediales und intermodales Phänomen innerhalb der Übersetzungswissenschaft, Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies erfolgen. Diese Verortung soll eine anschließende übersetzungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Comicübersetzung ermöglichen und die positiven Aspekte einer interdisziplinären Herangehensweise verdeutlichen.

5.1.1. *The Kite Runner* als multimodales Phänomen

Der intermediale und intermodale Transfer des Romans *The Kite Runner* in eine Graphic Novel kann anhand einiger übersetzungswissenschaftlicher Ansätze als übersetzerisches Phänomen eingestuft und beschrieben werden. Für diese Arbeit sind vor allem die folgenden übersetzungstheoretischen Auseinandersetzungen relevant, da sie sich nicht nur mit verbalen Aspekten des Übersetzens befassen: die Übersetzungstypologien von Jakobson (1959), Toury (1986) und Kaindl (2013) und Holz-Mänttäräs (1984) Theorie vom translatorischen Handeln.

Jakobsons Übersetzungstypologie (1959) umfasst drei Übersetzungskategorien, wobei das Analysematerial der Kategorie der intersemiotischen Übersetzung, die auch als *transmutation* bezeichnet wird, zuzuordnen ist. Die intersemiotische Übersetzung beschreibt die Interpretation sprachlicher Zeichen mittels nichtsprachlicher Zeichen. Diese Unterteilung bietet zwar die Möglichkeit auch nonverbale Elemente als Teil des Übersetzungsvorgangs zu betrachten, jedoch stellt diese nicht den idealen theoretischen Ausgangspunkt für eine Auseinandersetzung für die Materialanalyse dar: Der Roman beinhaltet zwar viele sprachliche Elemente, jedoch ist auch dieser nicht rein monomodal, da es nonverbale Darstellungselemente gibt wie z. B. die Gestaltung des Einbands oder des Layouts. Ferner werden bei einem Comic im Sinne eines Zieltexts nicht nur nonverbale, sondern auch verbale Zeichen übersetzt. Jakobsons Übersetzungskategorie der *transmutation* eignet sich somit nur bedingt für die geplante intermediale und intermodale Übersetzungsanalyse.

Tourys Kategorisierung (1986), welche auf Jakobsons Typologie (1959) aufbaut, unterscheidet zwischen zwei Übersetzungsformen: der intrasemiotischen Übersetzung, die Übersetzung innerhalb eines sprachlichen Systems, und der intersemiotischen Übersetzung, die Übersetzung zwischen einem sprachlichen und nichtsprachlichen Zeichensystem. Infolgedessen wird in dieser Typologie angenommen, dass Sprache auch als ein Zeichensystem zu sehen ist und beim Übersetzungsprozess auch das nichtsprachliche Zeichensystem miteinzubeziehen ist. Nichtsdestotrotz weist sich auch Tourys Übersetzungstypologie (1986) als unzureichend aus, da im Falle einer intermedialen und intermodalen Übersetzung der Transfer über mehrere Modi- und Mediumgrenzen hinweg stattfindet und Texten keine monomodale Eigenschaft zugesprochen wird.

Kaindls Konzept der Multimodalität (2013) und dessen Übersetzungstypologie, die eine Unterscheidung zwischen intermodaler und intermedialer Übersetzung umfasst, bietet hingegen eine Möglichkeit, sich mit intermedialen Phänomenen aus übersetzungswissenschaftlicher Perspektive zu befassen, um diese kategorisieren und beschreiben zu können. Kaindl (2013: 257) zufolge sind auch Texte, die auf den ersten Blick nur ein rein sprachliches Erscheinungsbild vermitteln, welches auf die Seiten eines Romans zutrifft, nicht als monomodal zu betrachten, da sie multimodale Elemente wie zum Beispiel Typografie aufweisen. Daher sind sowohl Romane als auch Comics, die als Analysematerial für diese Arbeit herangezogen werden, als multimodale Texte zu betrachten. Die zwei Übersetzungskategorien werden folgendermaßen beschrieben: intermodale Übersetzung umfasst den Wechsel von Modi im intrakulturellen und transkulturellen Transferprozess und die intermediale Übersetzung den Transfer über Medien- grenzen hinweg, der auch im interkulturellen und transkulturellen Rahmen erfolgt.

Kaindls Übersetzungstypologie ermöglicht eine genauere Auseinandersetzung zwischen den Aspekten Modus und Medium, wobei darauf zu achten ist, dass eine getrennte Betrachtung dieser beiden Aspekte notwendig ist. Auch wenn diese getrennt zu analysieren sind, soll nicht außer Acht gelassen werden, dass Modi sich inhaltlich und formal aus den jeweiligen Medien ergeben und bei einem intermedialen Transfer etwaige Änderungen auf medialer und modaler Ebene auftreten können. Bei übersetzungswissenschaftlichen Auseinandersetzungen ist weiters zu beachten, dass der Terminus Mediums sowohl auf die jeweilige Darstellungsform als auch deren materielle Kommunikationskanäle impliziert. Daher ist im Rahmen der Materialanalyse bei den Medien erstens von dem Roman und der Graphic Novel und zweitens vom digitalen Medium E-Book, welches unter anderem über E-Reader, Tablets, Laptops und Smartphones rezipiert werden kann, auszugehen.

Die Comicadaptation des Romans *The Kite Runner* ist infolgedessen als eine intermediale Übersetzung zu beschreiben, da sie den Wechsel vom Medium Roman zum Medium Graphic Novel umfasst. Weiters ist dieser Transfer auch als eine intermodale Übersetzung zu sehen – von den Modi des Romans zu den Modi der Graphic Novel, die unterschiedliche verbale und nonverbale Darstellungselemente umfassen. Somit soll die Übersetzungsanalyse auf intermedialer und intermodaler Ebene erfolgen, damit eine detailliertere Betrachtung des Transfers erfolgen kann.

Zum Schluss soll ergänzend zu Kaindls Übersetzungstypologie Holz-Mänttär (1984) Theorie vom translatorischen Handeln für die Beschreibung der Comicadaptation des Romans *The Kite Runner* als übersetzerisches Phänomen herangezogen werden. Laut der Theorie von Holz-Mänttär (1984: 37) kommen beim Translationsprozess mehrere Botschaftsträger zur Anwendung, wobei Dominanzbildungen und Wechsel zwischen diesen Botschaftsträgern stattfinden können. Der Verbund dieser Botschaftsträger kann als eine Möglichkeit betrachtet werden, ein Zusammenspiel zwischen verschiedenen Modi und Medien herzustellen, die als Beschreibungsmöglichkeit intermedialer und -modaler Phänomene bei dem vorliegenden Analysematerial dienen können. Ferner wird im Rahmen dieses translationstheoretischen Ansatzes der Translation als Transferprozess ein gewisser Design- bzw. Gestaltungscharakter zugesprochen, woraus geschlussfolgert werden kann, dass Übersetzer:innen als Designer:innen eines Texts zu betrachten sind. Der Fokus auf dem Translationsvorgang als Handlung, ermöglicht auch die Relevanz unterschiedlicher Aktant:innen bei diesem Prozess zu unterstreichen. Übersetzer:innen können im Falle einer Comicübersetzung häufig nicht alle damit verbundenen Arbeitsschritte durchführen, wie zum Beispiel die Gestaltung des Covers oder die Erstellung von Illustrationen. Daher ist eine Arbeitsteilung notwendig, die einen kooperativen und koordinativen Charakter aufweist (vgl. 1984: 24). Wie bereits im vierten Kapitel verdeutlicht wurde, sind beim Prozess der Übersetzung des Romans *The Kite Runner* in eine Graphic Novel mehrere Akteur:innen beteiligt, unter anderem der Autor des Ausgangstexts, ein Übersetzer, zwei Illustrator:innen, eine Projektmanagerin und eine Artdirectorin. Somit ist für eine ganzheitliche Betrachtung des Übersetzungsvorgangs notwendig, diesen nicht nur als einen intermedialen, intramodalen und intermodalen Transfer zu sehen, sondern in Ergänzung als einen Prozess, welcher einem dynamischen Zusammenspiel mehrerer Aktant:innen unterliegt.

5.1.2. *The Kite Runner* als intermediales Phänomen

Bevor eine Analyse des intermedialen und intermodalen Transfers einer Szene und eines Charakters vorgenommen wird, welche im Roman und in der Graphic Novel vorzufinden sind, soll ergänzend zu Kaindls Übersetzungstypologie und Holz-Mänttäräs (1984) Theorie vom translatorischen Handeln die Intermedialitätstypologien von Wolf und Rajewskys Anwendung finden. Diese Typologien sollen eine umfassendere Beschreibung intermedialer und intermodaler Phänomene und infolgedessen eine genauere Formulierung von Übersetzungsproblemen und Übersetzungsstrategien ermöglichen.

Wolfs Typologie der Intermedialität ist folgendermaßen zu unterteilen: beteiligte Medien, Dominanzbildung, Quantität der intermedialen Bezüge, Genese und Qualität (vgl. Wolf 2004: 107f.). Die Kategorie beteiligte Medien umfasst im Falle des Analysematerials die Medien Roman und Graphic Novel. Ferner ist eine zusätzliche Beschreibung dieser Medien im Sinne von neuen literaturvermittelnden Medien als E-Books vorzunehmen. Eine zusätzliche Unterscheidung auf der Ebene der Modi ermöglicht eine genauere Betrachtung der medialen und modalen Bezüge, die die folgenden modalen Elemente umfasst: Schrift, Bild und diverse Submodi auf bildlicher und schriftlicher Ebene wie zum Beispiel Sprechtext, Layout und Covergestaltung. Betreffend die Dominanzbildung bei intermedialen Phänomenen sind folgende Anmerkungen notwendig: Beim Roman weist der Modus der Schrift eine dominantere Stellung auf und bei der Graphic Novel ist keine genaue Dominanzbildung festzustellen⁴⁹. Hinsichtlich der Kategorie der Quantität intermedialer Bezugnahmen ist bei der Comicübersetzung des Romans *The Kite Runner* von einer totalen Intermedialität auszugehen, da die Übersetzung auf das ganze Werk Bezug nimmt. Die Kategorie der Genese intermedialer Formen ermöglicht die Einteilung der Comicübersetzung als sekundäre Intermedialitätsform, da es sich hierbei um die nachträgliche mediale Adaptation des ursprünglichen Romans handelt. Im Hinblick auf die Kategorie der Qualität von intermodalen Bezügen ist das Analysematerial folgendermaßen einzugliedern: Bei der Graphic Novel ist eine manifeste Intermedialität festzustellen, da eine Unabhängigkeit von den beteiligten Modi an der Oberfläche vorherrscht und diese nicht von Dominanzbildungen abhängig sind. Beim Roman kann eine verdeckte Intermedialität vorgefunden werden, da eine gewisse Dominanzbildung besteht – der Modus Bild wird in diesem Fall durch den Modus Sprache verdeckt.

⁴⁹ Wolf (2004: 107f.) verwendet zwar im Zusammenhang mit der Dominanzbildung den Begriff Medium, jedoch handelt es sich bei dieser Kategorie um die Unterschiede hinsichtlich der Dominanz auf modaler Ebene.

Abschließend soll eine weitere Beschreibungs- und Einteilungsmöglichkeit anhand Rajewskys Intermedialitätstypologie erfolgen, welche die folgenden Kategorien umfasst: Medienkombination, Medienwechsel und intermediale Bezüge (vgl. Rajewsky 2002: 19). Die Kategorie Medienkombination verweist auf die Multimodalität von Medien, die auch auf die Medien Roman und Graphic Novel zutrifft. Der Medienwechsel verweist auf den Übergang von einem Medium in ein anderes, welcher im Falle einer Comicadaptation eines Romans vorliegt. Die dritte Kategorie intermediale Bezüge kann ebenfalls in beiden in der Analyse zu behandelnden Werke vorgefunden werden: Emily Brontës Werk *Wuthering Heights* (1847) wird sowohl im Roman als auch in der Adaptation als Mittel für einen Annäherungsversuch zwischen Amir und Soraya dargestellt.

5.1.3. *The Kite Runner* als interaktives Phänomen

Der Aspekt der Interaktion beim Umgang mit Medien spielt bei der Übersetzungsanalyse ebenfalls eine wichtige Rolle, vor allem im Hinblick auf neue Technologien und Medienformen. Hutcheons Interaktionstypologie ermöglicht aus der Perspektive der Adaptation Studies die Unterscheidung zwischen den folgenden drei Modi der Interaktion: dem erzählenden, darstellenden und partizipativen Modus (vgl. Hutcheon 2013: 22f.). Der erzählende Modus, kann sowohl auf den Roman als auch auf die Graphic Novel angewendet werden, da diese als Medienformen mittels verbaler Elemente das Eintauchen in fiktive Welten ermöglichen. Bei der genaueren Betrachtung ist jedoch das Analysematerial auch dem darstellenden Modus zuzuordnen, da bei beiden Werken auch visuelle Elemente im Hinblick auf die Narration relevant sind. Im Roman spielt Visuelles eine untergeordnete Rolle, da der Modus der Sprache im Vordergrund steht. In der Graphic Novel hingegen sind weitaus mehr visuelle Darstellungselemente vorzufinden, die einen Einfluss auf die Interaktion der Leser:innen mit dem Text haben. Der partizipative Modus umfasst den physischen und kinästhetischen Umgang, der z.B. bei der Bedienung vom Roman und dem Comic in Form eines E-Books gegeben ist – beide Werke als digitale Medien ermöglichen im Vergleich zu den analogen Gegenständen mittels unterschiedlicher Funktionen von E-Readern, Laptops, Tablets und Smartphones eine andere Interaktion. Diese Interaktionstypologie demonstriert, dass Medien unterschiedliche Formen des Engagements ermöglichen und daher auch diese im Rahmen der Analyse zu beachten sind. Ferner eröffnet der Fokus auf unterschiedliche Interaktionsformen einen neuen Blick auf mediale und modale Wechselbeziehungen.

Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass der intermediale und intermodale Transfer, welcher zwischen dem Roman und der Graphic Novel *The Kite Runner* stattfindet, mittels

unterschiedlicher Typologien, die sowohl aus dem Bereich der Übersetzungswissenschaft als auch der Intermedialitätsforschung und Adaptation Studies, als übersetzerisches, intermediales und interaktives Phänomen beschrieben und eingeordnet werden kann. In den darauffolgenden Unterkapiteln soll eine intermediale, intramodale und intermodale Analyse erfolgen, die eine Diskussion von Übersetzungsproblemen und Übersetzungsstrategien ermöglicht.

5.2. Analysemethode

Nachdem eine Beschreibung und Zuordnung des Analysematerials anhand übersetzungswissenschaftlicher Typologien erfolgt ist, soll abschließend im Rahmen dieses Unterkapitels die Übersetzungsanalyse zweier Szenen erfolgen. Diese Analyse ermöglicht die Diskussion von Übersetzungsproblemen und Übersetzungsstrategien, wobei die Analyse auf der Ebene des Mediums und Modus erfolgt.

Die Analyse auf beiden Ebenen umfasst die Ausarbeitung von Übersetzungsproblemen und dazugehörigen Übersetzungsstrategien. Die Erörterung der Übersetzungsprobleme stützt sich auf die Kategorisierung der Übersetzungsprobleme von Nord (2011). Bevor jedoch näher auf diese Kategorien eingegangen werden soll, ist eine Abgrenzung von Übersetzungsproblemen zu Übersetzungsschwierigkeiten notwendig. Übersetzungsschwierigkeiten sind Nord zufolge „vor allem auf den individuellen Übersetzer und seine Arbeitssituation bezogen; sind also ‚subjektiv‘“ (Nord 2011: 255) und hängen von den Kompetenzen und den praktischen Erfahrungen und des jeweiligen Wissenstands der Übersetzer:innen ab. Eine Reduktion dieser Übersetzungsschwierigkeiten kann nach einiger Zeit, mit mehr Übung und textueller Kompetenz erfolgen (vgl. 2011: 121ff.).

Übersetzungsprobleme betreffen im Vergleich zu Übersetzungsschwierigkeiten nicht etwaige Kompetenzen der Übersetzer:innen. Die Übersetzungsprobleme nach Nord (2011) werden folgendermaßen unterteilt: pragmatische Übersetzungsprobleme (resultieren aus der Gegenüberstellung der Ausgangstextsituation und Zieltextsituation, die auf Unterschiede verweist); konventionsbedingte Übersetzungsprobleme (beschreiben kulturelle Unterschiede beim Vergleich von Konventionen der Ausgangs- und Zielkulturen); sprachenpaarspezifische Übersetzungsprobleme (sind das Ergebnis von Unterschieden zwischen zweier Sprachen); ausgangstextspezifische Übersetzungsprobleme (sind gesondert zu betrachten, denn „ihre Lösung ist nicht verallgemeinerbar“ (Nord 2011: 119) – zu diesen Problemen zählen z.B. Wortspiele im Ausgangstext) (vgl. Nord 2011: 115-126). Diese Unterteilung wurde für die vorliegende

Arbeit adaptiert und bestimmte Kategorien wurden ausgetauscht oder modifiziert, um eine bessere Einordnung und Beschreibung von Übersetzungsproblemen auf den Ebenen des Modus und Mediums des vorliegenden Analysematerials ermöglichen zu können.

Für die Analyse sollen somit die Kategorien mediale Übersetzungsprobleme, modale Übersetzungsprobleme und kulturelle Übersetzungsprobleme verwendet werden. Die Kategorie mediale Übersetzungsprobleme setzt sich mit Problemen bei der praktischen Umsetzung beim Übersetzungsprozess auseinander und umfasst beispielsweise die Platzbeschränkung im Sinne einer medienspezifischen Beschränkung bei der Comicübersetzung und technologische Aspekte. Modale Übersetzungsprobleme beziehen sich auf die Modi der Sprache und des Bildes und sind im Hinblick auf die Analyse für das Miteinbeziehen der multimodalen Spezifik von Comics relevant. Die letzte Kategorie, kulturelle Übersetzungsprobleme, umfasst Probleme, die sich aus kulturellen Unterschieden bei der Gegenüberstellung des Ausgangs- und Zieltextes ergeben.

Das Ziel dieser Arbeit ist es nicht nur, Übersetzungsprobleme zu thematisieren, sondern auch mögliche dazugehörige Übersetzungsstrategien hervorzuheben, die in der Übersetzungspraxis angewendet werden können. In vielen Bereichen der Übersetzungswissenschaft können theoretische Auseinandersetzungen mit Übersetzungsstrategien vorgefunden werden, jedoch eignen sich diese zumeist aufgrund des vermehrten Fokus auf rein intermodale, intramodale oder sprachzentrierte Transferprozesse nicht für die Einordnung und Beschreibung von intermedialen Strategien des vorliegenden Analysematerials. Daher wurden als theoretischer Ausgangspunkt für eine Ausarbeitung von geeigneten Übersetzungsstrategien die Adaptationsstrategien nach Leitch (2007: 98ff.) herangezogen, die dem Bereich der Adaptation Studies entstammen und infolgedessen kurz vorgestellt werden sollen.

Leitchs Adaptationsstrategien beziehen sich auf den Bereich der Filmadaptation und werden in die folgenden fünf Kategorien unterteilt: Verdichtung (*compression*), Erweiterung (*expansion*), Korrektur (*correction*), Aktualisierung (*update*) und Überlagerung (*superimposition*).

Die Strategie der Verdichtung umfasst die Kürzung der Erzählung, welche beispielsweise bei einer zweihundertseitigen Comicadaption eines vierhundertseitigen Romans notwendig ist, da die medienspezifischen Formate Unterscheidungen aufweisen und somit nicht alle Seiten eines Romans beim Transfer in einen Comic Platz finden können. Die Erweiterung als Adaptationsstrategie ermöglicht die Hinzufügung von narrativen Elementen in der Adaptation, welche im Ausgangstext nicht vorhanden sind. Erweiterungen können beispielsweise bei Filmadaptationen von Kurzgeschichten Anwendung finden. Die dritte Adaptationsstrategie, welche

die Korrektur umfasst, beschreibt die Vornahme von Änderungen im Zielmedium. Die Notwendigkeit von Korrekturen kann unterschiedliche Hintergründe und Umfänge aufweisen – als Beispiel kann hierfür die Änderung des Endes eines Films genannt werden, damit kulturelle Übersetzungsprobleme gelöst werden können. (vgl. Leitch 2007: 99f. und Bruhn et al. 2022: 140). Die Strategie der vorletzten Kategorie Aktualisierung ist es, „to transpose the setting of a canonical classic to the present in order to show its universality while guaranteeing its relevance to the more immediate concerns of the target audience” (Leitch 2007: 100). Die letzte Adaptationsstrategie ist als Überlagerung bzw. *superimposition* zu bezeichnen und umfasst auch Adaptationsentscheidungen, die zumeist keinen oder geringen Bezug zum Ausgangsmaterial und dessen literarischen Wert haben. Als Beispiel für die letzte Kategorie im Hinblick auf das Medium Film erwähnt Leitch (2007: 100), dass beim Adaptationsprozess oft Schauspieler:innen als Co-Autor:innen entscheiden, welche Bestandteile des Ursprungsmaterials für die Adaptation herangezogen werden sollen.

Diese fünf Kategorien sollen für die vorliegende Übersetzungsanalyse herangezogen werden, da sie die Einordnung und Beschreibung intermedialer Übersetzungsstrategien ermöglichen, die auch intra- und intermodale Aspekte miteinbeziehen. Die Strategiebezeichnungen sollen weiters beibehalten werden, da sie auch im Übersetzungskontext angewendet werden können und nicht irreführend sind. Eine Kategorie ist jedoch hinzuzufügen, da diese beispielsweise im Sinne eines intramodalen Transfers bei Comicübersetzungen vorgenommen werden kann: Wiederholung. Diese Strategie ermöglicht es, narrative Inhalte des Ausgangstexts auch in der Übersetzung, ohne jeglicher Änderung zu übernehmen. Ferner soll die Funktion der Korrektur folgendermaßen erweitert werden: Diese Übersetzungsstrategie umfasst auch Änderungen der Erzählung in chronologischer Hinsicht. Die Strategie der Verdichtung umfasst im Rahmen der Übersetzungsanalyse sowohl Auslassungen als auch zeitliche Raffungen.

Ferner ist darauf hinzuweisen, dass bei der Betrachtung des Transfers auf der Ebene des Mediums medienspezifische Darstellungen bestimmter Inhalte des Analysematerials im Fokus stehen. Die intermediale Analyse der ausgewählten Szenen erfolgt unter der Berücksichtigung medialer Aspekte wie Format, Layout, Zeichenstil, Technologien und Interaktion. In diesem Zusammenhang sollen jedoch auch modale Phänomene aufgrund wechselseitiger Beziehungen zwischen Modi und Medien berücksichtigt werden. Auf der modalen Ebene ist eine nähere Betrachtung der bildlichen, sprachlichen und typografischen Elemente erforderlich.

5.3. Beispiel 1 – Übersetzungsprobleme beim intermedialen, intramodalen und intermodalen Transfer: die erste Auseinandersetzung zwischen Hassan, Amir und Assef

Die Szene der ersten Auseinandersetzung zwischen den Jungen Amir, Hassan und Assef wird im Roman und der Graphic Novel unterschiedlich dargestellt – eine Analyse auf den Ebenen Modus und Mediums soll ebendiese Differenzen, aber auch etwaige Gemeinsamkeiten und wechselseitige Einflüsse argumentieren. Dieses Treffen ist maßgeblich für die Narration der Vergewaltigungsszene und soll daher im Rahmen der Übersetzungsanalyse näher analysiert und dazugehörige Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien argumentiert werden.

Im Roman *The Kite Runner* erstreckt sich diese Szene über sieben Seiten und beinhaltet zahlreiche Dialoge. Dieser Textausschnitt beginnt damit, dass Amir und Hassan erfahren, dass Afghanistan nicht mehr eine Monarchie ist und zu einer Republik wird. Hassan ist nicht mit dem Konzept der Republik vertraut und äußert die Angst, dass er und sein Vater aus dem Land vertrieben werden könnten. Amir beruhigt seinen Freund und Hassan schlägt daraufhin vor, sich zu einem Hügel, auf welchem sie den größten Teil ihrer Freizeit verbringen, zu begeben. Die beiden Jungen machen sich auf den Weg und nach kurzer Zeit wird Hassan auf einer Straße plötzlich von einem Stein auf den Rücken getroffen. Die Jungen drehen sich um und erblicken Assef und seine Freunde Wali und Kamal. Assef stammt aus einer wohlhabenden Familie und wird als ein blonder und blauäugiger Junge beschrieben, welcher für den Einsatz von Schlagringen und seine gewalttätige Art bekannt ist. Der Dialog beginnt damit, dass Assef Hassan und dessen Vater Ali aufgrund ihrer Zugehörigkeit der afghanischen Minderheit der Hazara beleidigt. Anschließend folgt eine Auseinandersetzung, in welcher Amir von Assef zur Rede gestellt wird, weil er mit einem Angehörigen der Hazara befreundet ist und droht ihm im Anschluss mit einem Faustschlag. Hassan schreitet in diesem Moment ein und verteidigt Amir, indem er eine Schleuder hervorholt und mahnt, dass er mit dieser auf Assefs Auge zielen wird. Daraufhin zieht sich Assef mit seinem Gefolge zurück und hinterlässt eine Drohung für Amir.

Diese Szene wird in der gleichnamigen Graphic Novel deutlich verkürzt und abgeändert dargestellt und erstreckt sich über insgesamt fünf Seiten. Im Comic beginnt der Ausschnitt damit, dass Amir Hassan auf dem Hügel aus einem Buch die Erzählung von Rostam und Sohrab, die aus dem Heldenepos *Shahnameh* entstammt, vorliest. Diese Sage ist die Lieblingsgeschichte von den Jungen und Hassan bittet Amir ihm diese erneut vorzulesen. Amir antwortet, dass er ihm morgen weitere Erzählungen aus dem Heldenepos vorlesen würde. Anschließend fragt Hassan Amir, was unter einer Republik zu verstehen ist und ob Republik bedeutet, dass er und sein Vater Ali fliehen müssen. Amir beruhigt seinen Freund daraufhin und schlägt einen

Kinobesuch vor. Nachdem sie einen Western-Film im Kino geschaut haben, laufen die Jungen glücklich durch die Straßen von Kabul und spielen eine Verfolgungsszene aus dem Film nach. Plötzlich wird Hassan von einem Stein auf dem Rücken getroffen und es kommt, genauso wie im Roman, zu einer Auseinandersetzung zwischen Hassan, Amir, Assef und dessen Gefolgschaft. Nachdem auch in der Graphic Novel Amir von Assef bedroht wird, zückt Hassan die Schleuder und Assef und seine Freunde verabschieden sich mit einer Drohung.

Die Szenen in beiden Medien unterscheiden sich inhaltlich in folgenden Punkten: Im Roman fand vor dem Aufeinandertreffen der Jungen kein Gespräch auf dem Hügel und kein Kinobesuch statt. Im Ausgangstext fand zuerst ein Gespräch zwischen Amir und Hassan im Haus von Amirs Vater statt und die beiden Jungen hatten vor, zum Hügel zu gehen und gerieten auf dem Weg dorthin in eine Auseinandersetzung mit Assef und dessen Gefolgschaft. Anhand dieser Thematisierung der inhaltlichen Unterschiede kann bereits vor dem genaueren Blick auf die Ebenen Modus und Medium beobachtet werden, dass aufgrund medialer Differenzen und infolgedessen medialer Übersetzungsprobleme die Strategien Verdichtung und Erweiterung angewendet. Die Erzählung wurde im Zielmedium sowohl verkürzt als auch an bestimmten Stellen durch narrative Elemente, die im Ausgangstext nicht vorzufinden sind, erweitert.

Da nun eine Schilderung des Inhalts der Textausschnitte der beiden Medien und die kurze Thematisierung inhaltlicher Unterschiede erfolgt ist, soll im Anschluss auf der Ebene des Mediums und Modus genauer auf Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien, die sich auf die ausgewählte Szene beziehen, eingegangen werden.

5.3.1. Medium

Im Rahmen dieses Kapitels soll einzeln auf der Ebene des Mediums die Kategorien mediale Übersetzungsprobleme, modale Übersetzungsprobleme und kulturelle Übersetzungsprobleme Bezug genommen werden. Im Rahmen der Erörterung dieser Probleme sollen ferner mediale Aspekte wie beispielsweise Format, Layout, Technologien und Interaktion näher beleuchtet werden.

Bei der vorliegenden Übersetzung des Romans *The Kite Runner* in die gleichnamige Graphic Novel sind zahlreiche mediale Übersetzungsprobleme vorzufinden, die auch in der Szene des ersten Aufeinandertreffens zwischen Amir, Hassan und Assef vorliegen. Im Hinblick auf diese Kategorie von Übersetzungsproblemen spielt vor allem das Problem der Platzbeschränkung im Sinne einer medienspezifischen Beschränkung eine wesentliche Rolle. Bei vielen Darstellungen in der Szene können zeitliche Raffungen oder Auslassungen festgestellt wer-

den, welche mitunter dem medienspezifischen Format der Graphic Novel geschuldet ist. Graphic Novels verwenden im Vergleich zu Romanen bildliche Elemente, die viel Platz erfordern – daher ist oft beispielsweise bei der Übersetzung von Dialogen in einem Comic die Kürzung oder Auslassung von sprachlichen Elementen notwendig. Als Übersetzungsstrategie wurde hiermit häufig die Verdichtung ausgewählt. Die Entscheidung für Verdichtungen bei Übersetzungen können weiters technischer oder konzeptueller Natur sein. Die Auslassungen bestimmter Dialoge und Monologe und die zeitliche Raffung von Szenen verweist auf die „zeitliche und räumliche ‚Dehnbarkeit‘ der Comicznarration“ (Lohse 2015: 99), die als mediales Spezifikum zu betrachten ist.

Als Beispiel für das Problem der Platzbeschränkung als mediales Übersetzungsproblem soll der folgende Teil des Dialogs im Rahmen der Auseinandersetzung zwischen Amir und Assef diskutiert werden, der in der Szene vorkommt und im Roman folgendermaßen geschildert wird:

“Well, Daoud Khan dined at our house last year,” Assef went on. “How do you like that, Amir?” [...] “Do you know what I will tell Daoud Khan the next time he comes to our house for dinner?” Assef said. “I’m going to have a little chat with him, man to man, mard to mard. Tell him what I told my mother. About Hitler. Now, there was a leader. A great leader. A man with vision. I’ll tell Daoud Khan to remember that if they had let Hitler finish what he had started, the world be a better place now.” “Baba says Hitler was crazy, that he ordered a lot of innocent people killed,” I heard myself say before I could clamp a hand on my mouth. Assef snickered. “He sounds like my mother, and she’s German; she should know better. But then they want you to believe that, don’t they? They don’t want you to know the truth.” [...] “But you have to read books they don’t give out in school,” Assef said. “I have. And my eyes have been opened. Now I have a vision, and I’m going to share it with our new president. Do you know what it is?” I shook my head. [...] “Afghanistan is the land of Pashtuns. It always has been, always will be. We are the true Afghans, the pure Afghans, not this Flat-Nose here. His people pollute our homeland, our watan. They dirty our blood.” He made a sweeping, grandiose gesture with his hands. “Afghanistan for Pashtuns, I say. That’s my vision.” [...] “Too late for Hitler,” he said. “But not for us.” [...] Assef raised his fist and came for me. (Hosseini 2018: 37f.)

In der Graphic Novel wird der Dialog deutlich verkürzt dargestellt und einige Äußerungen von Assef sind in der Übersetzung nicht vorzufinden. Die Platzeinschränkung ist somit als mediales, aber auch modales Problem zu betrachten. Für dieses Problem können die Strategie Verdichtung und Erweiterung herangezogen werden. Assefs Aussage „His people pollute our homeland, our watan. They dirty our blood.“ (Hosseini 2018: 38) ist beispielsweise in der Übersetzung nicht vorzufinden – diese sprachlichen Elemente wurden im Zieltext gänzlich entfernt (vgl. Abb. 1). Ferner wurden in der Übersetzung narrative Elemente hinzugefügt im Sinne einer Erweiterung, die nicht im Roman vorgefunden werden können. Als Beispiel ist Assefs Verweis zu nennen, der beschreibt, dass „Hassan is Amir’s little slave“ (Hosseini 2011: 28) – dieser

Ausschnitt der Rede ist in dieser Form nicht im Ausgangstext vorhanden, ermöglicht jedoch eine Raffung der Szene, die von vielen Diskussionen geprägt ist. Die Verdichtung wurde weiters bei der Darstellung der Handlung angewendet, in welcher Assef seine Faust hebt, und auf Amir zugeht – in der Übersetzung wird anstatt einer rein sprachlichen Vermittlung im Vergleich zum Ausgangstext der Akt bildlich verkürzt dargestellt (vgl. Abb. 1.).

Der Dialog im Ausgangstext enthält zudem ein kulturelles Übersetzungsproblem, das sich auf das im Ausgangstext verwendete, arabischsprachige Wort „watan“ bezieht – dieses wird im englischsprachigen Roman im Arabischen belassen. Der Begriff „watan“ beschreibt das Heimatland bzw. das Vaterland im Arabischen und unterstreicht Assefs Bezug zum arabischen Vaterland bzw. der arabischen Heimat (vgl. Langenscheidt). Für die Lösungsfindung dieses Problems wurde die Strategie der Wiederholung herangezogen. Die Anwendung der Strategien der Wiederholung des ausgangssprachlichen Elements „watan“ und eine zusätzliche Erweiterung anhand narrativer bildlicher Elemente, die nicht im Ausgangstext vorhanden sind, um dieses Wort für die Leser:innen ohne kulturelles Vorwissen näherzubringen, sind ebenfalls denkbar.

Die teilweise Entfernung von sprachlichen Elementen ermöglicht nichtsdestotrotz, wie anhand des übersetzten Textabschnitts beobachtet werden kann, im Sinne einer intermedialen Übersetzung eine Beschreibung des Charakters von Assef sowohl auf sprachlicher als auch bildlicher Ebene (vgl. Abb. 1). Zwar fehlen viele Aussagen, die Assef getätigt hat, dafür ermöglicht in der Übersetzung der Modus des Bildes eine Unterstreichung der Aussagen mittels der Darstellung der Mimik und Gestik.



Abb. 1: Auseinandersetzung zwischen Hassan und Assef (Hosseini 2011: 28)

Die Charaktere Wali und Kamal werden in der Szene im Roman nicht näher beschrieben und werden in der Graphic Novel durch bildliche Elemente dargestellt (vgl. Abb. 1). Die fehlenden Informationen hinsichtlich des Aussehens der beiden Charaktere führt beim Übersetzungsprozess zu medialen und modalen Übersetzungsproblemen. Das Medium Graphic Novel ermöglicht mittels des Modus des Bildes eine andere Form der Darstellung von Charakteren und daher sind beim Übersetzen Entscheidungen hinsichtlich der Kleidung, Mimik und Gestik auf der bildlichen Ebene zu treffen. Diese Entscheidungen und damit zusammenhängende Umsetzungen visueller Aspekte fallen im Falle einer Comicübersetzung nicht nur in den Aufgabenbereich der Übersetzer:innen, da im Rahmen des Textdesigns bei Comics für die visuelle Gestaltung unter anderem Grafiker:innen erforderlich sind. Somit ist bei der Bewältigung dieses medialen und bildlichen Übersetzungsproblems im Falle einer Erweiterung die Kooperation und Koordination von Übersetzer:innen mit anderen Aktant:innen beim Übersetzungsprozess erforderlich. Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die folgenden Übersetzungsstrategien in diesem Fall Anwendung finden können: die Verdichtung, und somit die Auslassung der Darstellung der beiden Charaktere oder die Erweiterung, die eine bildliche Darstellung von Wali und Kamal erfordert, wobei in diesem Fall in der Literatur keine Ansatzpunkte bezüglich ihres Aussehens vorzufinden sind. Da die Charaktere für die Narration von großer Relevanz sind, stellt die Strategie der Kürzung keine passende Möglichkeit dar.

Weiters ergeben sich aufgrund der medialen Spezifik des Romans bei der Übersetzung des Charakters Hassan in dieser Szene sowohl mediale als auch modale Übersetzungsprobleme. Die Darstellung der Lippenspalte, die charakteristisch für Hassan ist und eine große Rolle in der Narration einnimmt wird in beiden Medien unterschiedlich dargestellt. Im Roman wird Hassan im Zusammenhang mit diesem äußeren Erscheinungsmerkmal als „a boy with a thin-boned frame, a shaved head, and low-set ears, a boy with a Chinese doll face perpetually lit by a harelippered smile“ (Hosseini 2018: 24) beschrieben. Die Darstellung dieses Charakteristikums weist im Vergleich zur Beschreibung im Roman wesentliche Unterschiede auf, da aufgrund des Formats und des Layouts eine detailliertere Darstellung der Lippenspalte kaum möglich und infolgedessen schwer zu erkennen ist (vgl. Abb. 2). Die Vergrößerungsfunktion bietet zwar eine Möglichkeit, die Lippe genauer zu betrachten, jedoch ist auch nach der Vergrößerung die Lippenspalte nicht wesentlich deutlicher erkennbar (vgl. Abb. 3). Die medienspezifische Platzbeschränkung und technologische Aspekte der Graphic Novel als digitales Medium erschwert eine detailliertere Darstellung der Lippenspalte, die primär als mediales Übersetzungsproblem, aber auch als modales Übersetzungsproblem zu verstehen ist. Diese Übersetzungsprobleme

können mithilfe der Übersetzungsstrategie der Korrektur gelöst werden: Aufgrund der Platzbeschränkung und Medienspezifität der Graphic Novel ist eine Änderung des Aussehens des Charakters vorzunehmen und die Lippenspalte weniger auffällig darzustellen. Ferner ist die technologische Implementierung der Vergrößerungsfunktion im Sinne einer Erweiterung als Übersetzungsstrategie notwendig, um eine genauere Betrachtung des Charakters zu ermöglichen.



Abb. 2: Hassans Lippenspalte (Hosseini 2011: 21)



Abb. 3: Hassans Lippenspalte – vergrößerte Darstellung (Hosseini 2011: 21)

Im Hinblick auf die Übersetzung als interaktives Phänomen ist auf den folgenden Aspekt hinzuweisen: Die Vergrößerungsfunktion ermöglicht eine andere Form der Interaktion mit dem Inhalt des Werks im Vergleich zur analogen Version der Graphic Novel. Außerdem ist ein Unterschied hinsichtlich diverser Funktion des digitalen Bildschirms als Übertragungskanal von Comics im E-Book-Format festzustellen: Die Darstellung der Seiten hängt nicht nur beispielsweise von der Bildschirmgröße des Tablets, Rechners oder E-Readers ab, sondern auch von anderen technologischen Gegebenheiten. Ältere E-Reader-Modelle ermöglichen zwar ebenfalls, Seiten oder einzelne zu vergrößern, jedoch sind bei manchen Modellen lediglich schwarz-weiße Darstellungen möglich. Im Falle der Graphic Novel *The Kite Runner* kann mittels der Darstellung von Seiten im Schwarz-Weiß-Modus keine ganzheitlichere Betrachtung der Szenen und Charaktere ermöglicht werden, da farbliche Gestaltung für die narrative Struktur dieses Werks eine bedeutende Rolle einnimmt. Diese Probleme sind primär als mediale Übersetzungsprobleme auf technologischer Ebene einzuordnen.

Im Rahmen dieser Analyse auf der Makroebene soll nicht nur auf mediale Differenzen beim intermedialen Transfer verwiesen werden, sondern auch auf Gemeinsamkeiten des Romans und der Graphic Novel *The Kite Runner*. Beide Medien ermöglichen eine ähnliche Form der Rezeption, da sie in digitaler Form als E-Books und ähnlich wie Texte in gedruckter Form rezipiert werden können. Digitale Medien wie zum Beispiel E-Books können mittels remediatisierter Elemente, die die Funktionen wie das Umblättern und Markieren von Textstellen beinhalten, ein ähnliches Leseerlebnis wie Comics und Romane in gedruckter Form bieten. Auch im Falle dieser digitalen Medien ist das Umblättern von Comic- und Romanseiten möglich und es können einzelne Textpassagen markiert werden. Ferner ist beim Roman *The Kite Runner* in digitaler Form eine Wörterbuchfunktion verfügbar und die Schriftgröße sowie das Seitenlayout können je nach Bedarf angepasst werden. Die Graphic Novel bietet lediglich eine Vergrößerungsfunktion, welche bei der Betrachtung von Details im Hinblick auf die Illustrationen als vorteilhaft erweist.

Da nun die Übersetzungsanalyse der Szene auf der Ebene Modus erfolgt ist und einige wichtige Strategien thematisiert wurden, sollen im anschließenden Unterkapitel modale Aspekte im Rahmen der Analyse beleuchtet werden.

5.3.2. Modus

Im Rahmen dieses Unterkapitels soll auf der Ebene des Modus eine Übersetzungsanalyse der gewählten Szene im Ausgangstext und der Comicübersetzung erfolgen, welche ausgewählte Modi der Sprache (Erzähltexte, gesprochene und gedachte Sprache, Überschriften, Typografie, Bildinschriften und Lautmalereien) und des Bildes (Bilder und visuelle Symbole) behandelt. In diesem Zusammenhang sollen Übersetzungsprobleme und -strategien besprochen werden, die in der Übersetzung vorgenommen wurden und ergänzende Strategien vorgeschlagen und diskutiert werden. Ferner ist darauf zu verweisen, dass die Beachtung des Aspekts des Modus zwar getrennt von medialen Aspekten erfolgt, jedoch trotzdem auch bei der inter- und intramodalen Analyse mediale Spezifika und ihr Einfluss auf den Übersetzungsprozess diskutiert werden – übersetzerische Entscheidungen auf modaler Ebene resultieren unter anderem aus der Wahl der jeweiligen Medien.

Zwischen den Medien Roman und Graphic Novel herrschen einige Ähnlichkeiten, unter anderem sind beide Hutcheons Interaktionstypologie (2013) zufolge dem erzählenden und darstellenden Modus zuzuordnen – beide Medien ermöglichen eine Darstellung mittels der Kombination visueller und verbaler Darstellungselemente. Dennoch ist beim Roman *The Kite Runner* eine klare Dominanzbildung festzustellen, da dieser ausschließlich den Modus der Schrift

in der Narration verwendet. In der Graphic Novel hingegen findet der Modus des Bildes zusätzlich Anwendung: auf den Seiten dieses Mediums sind verbale Elemente in Kombination mit Bildern vorzufinden. Dieses Medienspezifikum der Graphic Novel kann, wie bereits im vorherigen Unterkapitel beleuchtet wurde, zu Platzmangel und dazugehörigen medialen Übersetzungsproblemen führen. Jedoch können diese und weitere Übersetzungsprobleme auch auf der Ebene des Modus vorgefunden werden und sollen nun näher beleuchtet werden.

Als Beispiel soll ein Ausschnitt der Szene im Roman, welche die Auseinandersetzung zwischen Assef, Amir und Hassan umfasst, kurz vorgestellt werden:

“Please leave us be, Agha,” Hassan said. Assef smiled. “Maybe you didn’t notice, but there are three of us and two of you.” To an outsider, he didn’t look scared. But Hassan’s face was my earliest memory and I knew all of its subtle nuances, knew each and every twitch and flicker that ever rippled across it. And I saw that he was scared. He was scared plenty. “You are right, Agha. But perhaps you didn’t notice that I’m the one holding the slingshot. slingshot. If you make a move, they’ll have to change your nickname from Assef ‘the Ear Eater’ to ‘One-Eyed Assef,’ because I have this rock pointed at your left eye.” He said this so flatly that even I had to strain to hear the fear that I knew hid under that calm voice. [...] “You should know something about me, Hazara,” Assef said gravely. “I’m a very patient person. This doesn’t end today, believe me.” He turned to me. “This isn’t the end for you either, Amir. Someday, I’ll make you face me one on one.” Assef retreated a step. His disciples followed. “Your Hazara made a big mistake today, Amir,” he said. They then turned around, walked away. I watched them walk down the hill and disappear behind a wall. Hassan was trying to tuck the slingshot in his waist with a pair of trembling hands. His mouth curled up into something that was supposed to be a reassuring smile. It took him five tries to tie the string of his trousers. (Hosseini 2018: 39f.)

Dieser Ausschnitt soll Hassans mutigen Auftritt beschreiben – trotz großer Angst wehrt sich Hassan gegen Assef und beschützt an diesem Tag seinen Freund Amir. In der Graphic Novel sind Amirs Monologe, in welcher er Hassans Angst in der Szene beschreibt, weder in Form eines Texts in geschriebener Sprache oder Darstellung noch mittels visueller Darstellungselemente vorzufinden. Auch die Beschreibung, dass Hassan aufgrund der Anspannung fünf Versuche benötigte, um die Schnur seiner Hose zuzubinden, wird in der Übersetzung ausgelassen. Somit vermittelt der intermodale und intermediale Transfer dieser Szene lediglich den Eindruck, dass Hassan Mut beweist, indem er sich gegen Assefs Gewaltandrohungen wehrt (vgl. Abb. 4).

Die Übersetzung dieses Ausschnitts beinhaltet einige mediale und modale Übersetzungsprobleme. Als mediales Übersetzungsproblem ist die Platzbeschränkung und ihr Einfluss auf den intermedialen Transfer zu nennen. Der mutige Auftritt Hassans wurde im Roman mittels des Modus der Sprache vermittelt und in der Übersetzung wurde diese Darstellung auf der bildlichen Ebene zeitlich gerafft umgesetzt. Somit wurde für dieses mediale und modale Über-

setzungsproblem die Strategien der Verdichtung angewendet: Einige Bestandteile des Monologs von Amir wurden gänzlich im Zieltext entfernt und bestimmte sprachliche Elemente des Ausgangstexts wurden in der Übersetzung durch bildliche Elemente verkürzt ersetzt. Dieses Übersetzungsproblem wirkt sich auf die Narration im übersetzten Werk aus, da Hassans tapferes Handeln trotz vorhandener Angst aufgrund der angewendeten Übersetzungsstrategie Verdichtung nicht vermittelt wird. Somit wird in der Graphic Novel dargestellt, dass Hassan keine Angst vor Assef und dessen Gefolge hat. Trotz fehlender sprachlicher Elemente und der Platzbeschränkung ermöglicht die Strategie der Verdichtung, die die Ersetzung entfernter ausgangssprachliche Elemente durch Elemente auf der bildlichen Ebene umfasst, die Auseinandersetzung zwischen den Charakteren aus narratologischer Perspektive zu vermitteln. Eine weitere Möglichkeit, dieses Problem zu lösen, stellt beispielsweise die Wiederholung dar – Beschreibungen von Hassans ängstlichem Zustand könnten mit dem schriftlichen oder bildlichen Modus dargestellt und vom Ausgangstext übernommen werden.



Abb. 4: Hassans mutiger Auftritt (Hosseini 2018: 29)

Nun soll der Modus der Sprache in beiden Ausschnitten genauer analysiert werden. Der Dialog zwischen Hassan und Assef wurde im Roman mittels des sprachlichen Modus geschildert und Amirs Monologe haben eine ergänzende Beschreibung der Szene ermöglicht. Manche Bestandteile des Dialogs wurden in der Übersetzung aufgrund des Platzmangels, der erneut als mediales und modales Übersetzungsproblem zu definieren ist, entfernt. Jedoch wurden auch mehrere Teile des Dialogs formal-identisch im Zieltext übernommen und werden mittels schriftlicher Elemente in Form von Sprechblasen dargestellt, da diese als medienspezifische Möglichkeit

der Einbettung von geschriebener „gesprochener Sprache“ in Graphic Novels dienen können. Somit wurden im Rahmen der Lösungsfindung dieses Übersetzungsproblems die Strategien der Verdichtung und Wiederholung herangezogen. Ferner wurden bei der Übersetzung die Übersetzungsstrategie Erweiterung angewendet: Es wurden bestimmte Teile des Dialogs, wie beispielsweise Assefs Aussage im Roman „Maybe you didn’t notice, but there are three of us and two of you.“ (2018: 29) ganzheitlich und in Kombination mit dieser Wiederholung der vorhandenen narrativen Elemente weitere hinzugefügt, welche im Ausgangstext nicht vorzufinden sind. Diese Äußerung wurde somit in der Graphic Novel auf der modalen Ebene der Sprache folgendermaßen übersetzt: „I forgot... You don’t know how to count. Maybe you didn’t notice, but there are three of us and two of you“ (Hosseini 2011: 29). Diese Übersetzungsstrategie der Erweiterung ermöglicht eine Unterstreichung des provokanten Handelns von Assef auf sprachlicher Ebene, wobei bildliche Elemente diese Darstellung in der Narration unterstreichen.

Außerdem ist in diesem Textausschnitt im Ausgangstext ein kulturelles Übersetzungsproblem vorzufinden: Das Wort „*agha*“ entstammt nicht der englischen Sprache und wird in der englischsprachigen Fassung des Romans *The Kite Runner* im Arabischen belassen. Der Begriff „*agha*“ wird häufig im Arabischen und Türkischen gebraucht, um die Ehrwürdigkeit einer Person zu unterstreichen und wird gemeinsam mit dem Personennamen verwendet (vgl. Collins dictionary). Für die Lösungsfindung dieses Problems wurde die Strategie der Wiederholung im Sinne einer intramodalen Übersetzung herangezogen – diese Lösung ermöglicht zwar ebenfalls die Hervorhebung kultureller Elemente im Rahmen des Dialogs, jedoch kann das fehlende Vorwissen zu Rezeptionsschwierigkeiten der Leser:innen dieses Textausschnitts führen. Als zusätzliche Strategie ist die Hinzufügung einer ergänzenden Erklärung dieses Begriffs im Sinne einer Erweiterung oder die Verdichtung und somit die Entfernung dieses sprachlichen Elements vorzuschlagen.

Auf der Ebene des Modus der Sprache ist weiters darauf hinzuweisen, dass der vorhin diskutierte Textausschnitt in der Graphic Novel keine Erzähltexte, Überschriften, Bildinschriften und Lautmalereien und gedachte Sprache enthält. Die Übersetzung umfasst im Allgemeinen sehr wenige Elemente Überschriften, Bildinschriften und Lautmalereien. Die Typografie ändert sich in der Graphic Novel im Textausschnitt auch nicht und wird allgemein betrachtet im ganzen Werk kaum im Sinne eines Stilmittels verändert. Im Hinblick auf Sprachliches im Zieltext sind größtenteils Elemente der gesprochenen und gedachten Sprache vorzufinden.

Abschließend soll im Rahmen dieses Unterkapitels der Modus des Bildes näher erläutert und auf dazugehörige Übersetzungsprobleme und -strategien verwiesen werden. Wie bereits im vorherigen Unterkapitel diskutiert wurde, wirken sich mediale Übersetzungsprobleme auf

den modalen Transfer aus. Die für Hassan charakteristische Lippenspalte kann nicht, wie im Ausgangstext beschrieben, aufgrund medialer Gegebenheiten dargestellt werden. Daher wurde als Übersetzungsstrategie im bildlichen Modus die Korrektur verwendet: Die Lippenspalte ist zwar leicht erkennbar, jedoch nicht so ausgeprägt, wie sie im Roman beschrieben wird (vgl. Hosseini 2018: 29). Im Sinne der Korrektur wäre auch ein Auslassen der Darstellung der Lippenspalte im Zielmedium möglich.

5.4. Beispiel 2: Übersetzungsprobleme beim intermedialen, intramodalen und intermodalen Transfer der Vergewaltigungsszene

Die letzte Szene, die im Rahmen dieser Arbeit analysiert werden soll, ist die Vergewaltigungsszene, welche eine bedeutende Rolle in der Narration des Romans einnimmt. In dieser Szene stehen fünf Personen im Mittelpunkt: Hassan, Amir, Assef, Wali und Kamal. Der Handlungszeitraum dieses Abschnitts erstreckt sich über einen Tag und die Seitenanzahl beträgt acht Seiten im Roman.

Die Erzählung beginnt damit, dass Hassan und Amir gemeinsam am Drachensteigen-Turnier teilnehmen – Ali und Amirs Vater schauen ihnen zu und Amir wünscht sich sehnlichst, dass sein Vater stolz auf ihn ist. Hassan und Amir bedienen gemeinsam einen Drachen und können nach einigen Kämpfen mit den Drachen der anderen Teilnehmenden das Turnier gewinnen. Während Amir den Ruhm genießt und sich für den Sieg gratulieren lässt, macht sich Hassan auf den Weg, um den besiegten Drachen des Finalgegners in der Stadt für Amir laufen zu lassen. Hassan kehrt für längere Zeit nicht zurück und Amir macht sich auf die Suche nach ihm, da er sich Sorgen macht. Nach einiger Zeit hört Amir Stimmen aus einer Gasse, stellt sich dicht an den Eingang derselben und späht um die Ecke. Ich spähte um die Ecke. Hassan steht am blinden Ende der Gasse und Wali, Kamal und Assef versperren ihm den Weg. Der Drache liegt neben Hassan auf dem Boden und Assef befiehlt ihm den Drachen zu übergeben. Hassan weigert sich jedoch, bückt sich und nimmt einen Stein in die Hand. Amir versteckt sich weiterhin hinter der Wand und öffnet kurz den Mund, um etwas zu sagen, entscheidet sich jedoch schlussendlich nichts zu sagen. Assef zieht seine Jacke aus und geht auf Hassan zu, welcher den Stein ihm der Hand schleudert und Assef an der Stirn trifft. Daraufhin stürzt Assef den Angreifer zu Boden und Wali und Kamel folgen ihm. Anschließend befiehlt Assef seinem Gefolge Hassan auf dem Boden festzuhalten und vergewaltigt den Jungen. Anstatt Hassan zu helfen, dreht Amir sich weg und entfernt sich vom Handlungsort, um diese Handlung nicht ansehen zu müssen. Amir hat Angst davor, dass Assef ihm auch etwas antun würde und beginnt wegzurennen. Einige Minuten später trifft er Hassan, welcher den Drachen in der Hand trägt,

und Amir grüßt ihn und ist sich nicht sicher, ob Hassan weiß, dass Amir auch in der Nähe des Ortes, an dem die Vergewaltigung stattgefunden hatte, sich befunden hatte. Hassan wendet sich von Amir ab und humpelt mit einer kurzen Antwort davon.

5.4.1. Medium

In diesem Unterkapitel sollen Übersetzungsprobleme auf der Ebene des Mediums, die die Vergewaltigungsszene betreffen, diskutiert und analysiert werden. Auch in dieser Szene sind viele mediale Übersetzungsprobleme vorzufinden, in welchem vordergründig das Problem der Platzbeschränkung im Sinne einer medienspezifischen Beschränkung eine bedeutende Rolle einnimmt. Bei zahlreichen Darstellungen in dieser Szene sind zeitliche Raffungen oder Auslassungen im Sinne von Übersetzungsstrategien vorzufinden.

Der Beginn der Vergewaltigungsszene wird im Comic aufgrund der Platzbeschränkung deutlich gekürzt und somit wurde die Übersetzungsstrategie der Verdichtung ausgewählt. In diesem Zusammenhang soll der Beginn der Szene im Roman kurz vorgestellt werden:

Hassan was standing at the blind end of the alley in a defiant stance: fists curled, legs slightly apart. Behind him, sitting on piles of scrap and rubble, was the blue kite. My key to Baba's heart. Blocking Hassan's way out of the alley were three boys, the same three from that day on the hill, the day after Daoud Khan's coup, when Hassan had saved us with his slingshot. Wali was standing on one side, Kamal on the other, and in the middle, Assef. [...] "But today is your lucky day, Hazara," Assef said. He had his back to me, but I would have bet he was grinning. "I'm in a mood to forgive. What do you say to that, boys?" "That's generous," Kamal blurted, "Especially after the rude manners he showed us last time." He was trying to sound like Assef, except there was a tremor in his voice. Then I understood: He wasn't afraid of Hassan, not really. He was afraid because he had no idea what Assef had in mind. (Hosseini 2011: 67)

In der Graphic Novel wird dieser Textauschnitt verkürzt dargestellt und es wurde auch die Strategie der Korrektur angewendet (vgl. Hosseini 2018: 5). Kamals Aussage im Roman „„That's generous,' Kamal blurted, „Especially after the rude manners he showed us last time.““ (Hosseini 2011: 67) wird im Rahmen des intramodalen Transfers korrigiert übernommen, und die Erklärung, dass ein Zittern in Kamals Stimme zu vernehmen ist, wurde ausgelassen. Das Zittern in Kamals Stimme verweist darauf, dass er Angst davor hat, was Assef wohl als nächsten tun würde. Dieser narrative Bestandteil wird im Zielmedium weder mittels des Modus der Schrift noch mit bildlichen Elementen vermittelt. Diese Anwendung der Übersetzungsstrategie demonstriert, dass der intermediale Transfer auch einen Einfluss auf den Gebrauch der Modi in der Übersetzung hat.

Bei der intermedialen Übersetzungsanalyse ist auf eine weitere Korrektur im Sinne der Übersetzungsstrategie hinzuweisen: Im Roman wird beschrieben, dass der blaue Drache, welcher dem Finalgegner beim Drachensteigen-Turnier gehört hat, hinter Hassan sich auf einem Haufen von Schutt und Schrott befindet. In der Graphic Novel wird der Drache rot dargestellt, welcher von Hassan in den Händen gehalten wird, und der Schrotthaufen ist auf der bildlichen Darstellung des Textausschnitts auch nicht zu sehen. Zwar wird der Drache auf den späteren Seiten des Comics in blauer Farbe dargestellt, jedoch ist er auf diesem einen Bild (vgl. Abb. 5) rot illustriert und verschwimmt fast mit der Mauer, die sich hinter Hassan befindet.

Weiters kann die Anwendung der Strategie der Erweiterung in der Übersetzung festgestellt werden: Im Ausgangstext wird zwar erwähnt, dass Amirs Drache eine rote Farbe hat (vgl. Hosseini 2011: 59), jedoch ist kein Hinweis im Roman vorzufinden, dass Amir seinen Drachen auf der Suche nach Hassan mitnimmt. In der Graphic Novel hingegen wird, Amir in der Vergewaltigungsszene mit seinem roten Drachen in der Hand abgebildet (vgl. Abb. 5). Diese Korrektur ermöglicht die Hervorhebung der Relevanz der Drachen in der Narration – die wiederholte Darstellung der Drachen ermöglicht auf die Tatsache zu verweisen, dass diese Szene sehr prägend für Amirs weiteres Leben ist, da er sich auch in zukünftigen Handlungen sehr oft an das Drachensteigen erinnert. Daraus kann geschlussfolgert werden, dass intermediales Übersetzen viele Möglichkeiten bietet, narrative Inhalte auf unterschiedliche Weise hervorzuheben.



Abb. 5: Hassan und der blaue Drache (Hosseini 2018: 4)

Im darauffolgenden Textabschnitt wird Hassan von Assef dazu aufgefordert, den blauen Drachen herzugeben. Hassan weigert sich jedoch und schüttelt den Kopf. Daraufhin erwidert Assef, dass Hassan für Amir lediglich ein Diener ist und dieser nicht das Gleiche für ihn tun würde und Hassan für Amir kein Freund ist, sondern lediglich ein Haustier.

Even from where I was standing, I could see the fear creeping into Hassan's eyes, but he shook his head. "Amir agha won the tournament and I ran this kite for him. I ran it fairly. This is his kite." "A loyal Hazara. Loyal as a dog," Assef said. Kamal's laugh was a shrill, nervous sound. "But before you sacrifice yourself for him, think about this: Would he do the same for you? Have you ever wondered why he never includes you in games when he has guests? Why he only plays with you when no one else is around? I'll tell you why, Hazara. Because to him, you're nothing but an ugly pet. Something he can play with when he's bored, something he can kick when he's angry. Don't ever fool yourself and think you're something more." (Hosseini 2011: 68)

Die Aussage Hassans, in welcher er betont, dass „Amir agha won the tournament and I ran this kite for him. I ran it fairly. This is his kite.“ (Hosseini 2011: 68) wird im Sinne einer intramodalen Übersetzung vollständig im Zielmedium wiederholt. Jedoch ist neben der Strategie der Wiederholung auch eine Erweiterung der Erzählung festzustellen: Im Roman wird nicht beschrieben, dass Hassan den blauen Drachen festhält, damit Assef ihn nicht entwendet. Dieser Akt ist aber in der Übersetzung mittels bildlicher Darstellung vorzufinden (vgl. Abb. 5). Gründe für die Erweiterung könnten unter anderen sein, die Dramatik der Szene mittels medienspezifischen Modi hervorzuheben. An diesem Beispiel kann beobachtet werden, wie beim Übersetzungsprozess das Medium die Darstellung der narrativen Elemente anhand der Modi beeinflusst. Die Verdichtung als Strategie ist hier weiters zu beobachten – Hassan schüttelt in der Übersetzung nicht den Kopf, sondern schaut lediglich nach oben.



Abb. 6: Hassans bester Freund (Hosseini 2018: 41)

Da die medienspezifischen Formate des Romans und der Graphic Novel Unterscheidungen aufweisen, ist auch in diesem Beispiel eine Verdichtung notwendig. Assefs Aussage

But before you sacrifice yourself for him, think about this: Would he do the same for you? Have you ever wondered why he never includes you in games when he has guests? Why he only plays with you when no one else is around? I'll tell you why, Hazara. Because to him, you're nothing but an ugly pet. Something he can play with when he's bored, something he can kick when he's angry. Don't ever fool yourself and think you're something more. (Hosseini 2011: 68)

wird in gekürzter Form in der Übersetzung folgendermaßen mittels des Modus der Sprache dargestellt: „When will you understand that for Amir you’re just a servant?! You’re just a toy to play with, a little dog to take it out on when he gets mad! Do you really think he’d do the same for you?” (Hosseini 2018: 41). Die Beleidigung, dass Hassan für Amir nur ein hässliches Haustier ist, wird hierbei mit der Bezeichnung des Hundes in Form einer Korrektur übersetzt. Trotz Kürzung der Handlung ist das Narrativ im Zielmedium verständlich und ermöglicht eine Betonung von Assefs feindseligem Verhalten.

Dieser Dialog mündet in eine weitere Auseinandersetzung zwischen Assef und Hassan, die sich immer weiter zuspitzt:

“Amir agha and I are friends,” Hassan said. He looked flushed. “Friends?” Assef said, laughing. “You pathetic fool! Someday you’ll wake up from your little fantasy and learn just how good of a friend he is. Now, bas! Enough of this. Give us that kite.” Hassan stooped and picked up a rock. Assef flinched. He began to take a step back, stopped. “Last chance, Hazara.” Hassan’s answer was to cock the arm that held the rock. “Whatever you wish.” Assef unbuttoned his winter coat, took it off, folded it slowly and deliberately. He placed it against the wall. I opened my mouth, almost said something. Almost. The rest of my life might have turned out differently if I had. But I didn’t. I just watched. Paralyzed. [...] “I’ve changed my mind,” Assef said. “I’m letting you keep the kite, Hazara. I’ll let you keep it so it will always remind you of what I’m about to do.” Then he charged. Hassan hurled the rock. It struck Assef in the forehead. Assef yelled as he flung himself at Hassan, knocking him to the ground. Wali and Kamal followed. (Hosseini 2011: 68)

Diese Textstelle wurde, wie anhand der folgenden Grafik festgestellt werden kann, deutlich verkürzt dargestellt – Gründe hierfür sind vorrangig dem Format bzw. Layout der Seiten der Graphic Novel zuzuordnen, woraus eine Beschränkung des Platzes resultiert (vgl. Abb. 6). Amirs Monologe sind beispielsweise im Comic gar nicht vorzufinden. Weiters ist in dieser Übersetzung eine Korrektur vorzufinden: Der Moment, in dem Hassan den Stein in die Hand nimmt und Assef auf die Stirn mit diesem trifft, woraufhin sich Assef, Hassan und Wali auf ihn stürzen, wird ebenfalls ausgelassen. Stattdessen ist im Zielmedium zuerst Hassan kniend zu sehen, der nach einem Stein greift, ihn aber nicht wirft. Assef stürzt sich nicht im Comic gemeinsam mit seinem Gefolge auf Hassan, sondern steht hinter Hassan, während dieser von Wali und Kamal festgehalten wird.

Bei der genaueren Betrachtung von Hassans Aussage im Roman und in der Übersetzung kann eine Erweiterung festgestellt werden. Im Ausgangstext betont Hassan lediglich, dass Amir und er Freunde sind. In der Graphic Novel hingegen erwidert Hassan, dass Amir sein bester Freund ist. Diese Erweiterung betont Hassans Ergebenheit Amir gegenüber und ermöglicht als Strategie das mediale Übersetzungsproblem der Platzbeschränkung zu bewältigen, da im Ausgangstext viele Monologe von Amir vorkommen, in welchen er Hassans treue Art hervorhebt.

Mittels der intramodalen Erweiterung kann trotz fehlendem Platz für weitere sprachliche Elemente das Narrativ des loyalen Freundes Hassan vermittelt werden. Zum Schluss des Textausschnitts in der Übersetzung befiehlt Assef seinem Gefolge Hassan zu wenden und seine Hose runterzugeben. Diese Handlung findet im Ausgangstext nicht statt – Assef befiehlt im Roman Wali und Kamal nicht, ihn umzudrehen und seine Hose herunterzuziehen. Auch der Moment, in welchem Assef seine Hose aufmacht, geschieht erst, nachdem ein weiterer Dialog zwischen Assef, Wali und Kamal stattfindet. Somit wurden in diesem Textausschnitt weiters die Strategien Korrektur und Verdichtung angewendet.



Abb. 7: Vergewaltigungsszene (Hosseini 2018: 42)

Da nun einige relevante Übersetzungsprobleme und dazugehörige Übersetzungsstrategien der Vergewaltigungsszene auf der Ebene des Mediums thematisiert wurden, ist nun im darauffolgenden Kapitel ein detaillierter Blick auf die Ebene des Modus in der Szene notwendig.

5.4.2. Modus

Bereits beim Beginn der Szene können intermodale Übersetzungsprobleme auf der modalen Ebene des Bildes festgestellt werden. Die Umgebung, in der sich Amir befindet, als er plötzlich Stimmen aus einer Gasse hört, wird im Roman folgendermaßen geschildert:

I'd reached a secluded, muddy road. It ran perpendicular to the end of the main thoroughfare bisecting the bazaar. I turned onto the rutted track and followed the voices. My boot squished in mud with every step and my breath puffed out in white clouds before me. The narrow path ran parallel on one side to a snow-filled ravine through which a stream may have tumbled in the spring. To my other side stood rows of snow-burdened cypress trees peppered among flat-topped clay houses—no more than mud shacks in most cases—separated by narrow alleys. I heard the voices again, louder this time, coming from one of the alleys. I crept close to the mouth of the alley. Held my breath. Peaked around the corner. [...] “Where is your slingshot, Hazara?” Assef said, turning the brass knuckles in his hand. “What was it you said? ‘They’ll have to call you One-Eyed Assef.’ That’s right. One-Eyed Assef. That was clever. Really clever. Then again, it’s easy to be clever when you’re holding a loaded weapon.” (Hosseini 2011: 66)

Dieser beschriebene Handlungsort wird in der Graphic Novel anders dargestellt und ist infolgedessen der Übersetzungsstrategie Korrektur zuzuordnen (vgl. Hosseini 2018: 40). Im Roman wird der Boden in Form einer schlammigen Straße beschrieben, wobei auf der einen Seite des schmalen, schlammigen Pfads eine schneegefüllte Schlucht verläuft und auf der anderen Seite Reihen schneebedeckter Zypressen zwischen flachen Lehmhäusern zu erblicken sind. Der Boden in der Graphic Novel wird mittels bildlicher Elemente als beschneite Fläche dargestellt und in der Umgebung sind einige Häuser und Marktstände zu sehen (vgl. Hosseini 2018: 40). Diese Übersetzungsstrategie ist der Korrektur zuzuordnen, da Änderungen im Zielmedium vorgenommen wurden.



Abb. 8: Amirs Suche nach Hassan (Hosseini 2018: 40)

Ferner kann die Übersetzungsstrategie Erweiterung in diesem Ausschnitt festgestellt werden. Im Ausgangstext beginnt der Dialog, den Amir plötzlich vernimmt, folgendermaßen: „Where is your slingshot, Hazara?“ [...] „What was it you said?“ „They’ll have to call you One-Eyed Assef.“ „That’s right. One-Eyed Assef. That was clever. Really clever. Then again, it’s easy to be clever when you’re holding a loaded weapon.“ (Hosseini 2011: 66). In der Graphic Novel hingegen endet die Aussage Assefs mit „You don’t look so brave now, eh..?“ (Hosseini 2018: 40) – anhand dieses Vergleichs ist zu beobachten, dass dieser Satz nicht im Roman vorzufinden ist und somit als narratives Element im Zielmedium erweitert verwendet wurde. Diese Aussage

unterstreicht das Narrativ der gefährlichen Situation, in der sich Hassan befindet und eignet sich in ihrer Kürze, um einen kürzeren Dialog im Vergleich zum Ausgangstext zu ermöglichen. Hierbei ist auch für die Lösung des modalen Übersetzungsproblems auch die Strategie der Verdichtung möglich, indem nur die Aussage „Where is your slingshot, Hazara?“ (Hosseini 2011: 66) in der Übersetzung im Rahmen eines intramodalen Transfers übernommen wird und somit die weiteren Äußerungen ausgelassen werden.

Abschließend soll im Rahmen der Übersetzungsanalyse die Übersetzung eines Textauschnitts des Schlusses der Szene betrachtet werden. Kurz bevor es zu der Vergewaltigung kommt, wird der Handlungsort von Amir anhand eines Monologs folgendermaßen beschrieben:

A havoc of scrap and rubble littered the alley. Worn bicycle tires, bottles with peeled labels, ripped up magazines, yellowed newspapers, all scattered amid a pile of bricks and slabs of cement. A rusted cast-iron stove with a gaping hole on its side tilted against a wall. But there were two things amid the garbage that I couldn't stop looking at: One was the blue kite resting against the wall, close to the cast-iron stove; the other was Hassan's brown corduroy pants thrown on a heap of eroded bricks. (Hosseini 2018: 70)

Diese Beschreibung ist in der Graphic Novel verändert vorzufinden und somit wurde in diesem Fall die Strategie der Korrektur angewendet. In der bildlichen Darstellung der Gasse ist kein Chaos aus Schrott und Trümmern vorzufinden. Weder abgenutzte Reifen von Fahrrädern, Flaschen mit Etiketten, die sich ablösen, zerrissene Zeitschriften noch vergilbte Zeitungen liegen verstreut inmitten eines Haufens von Ziegelsteinen und Platten aus Zement. Weiters lehnt auch kein verrosteter gusseiserner Ofen an einer der Wände (vgl. Abb. 6).

Schlussfolgernd kann festgestellt werden, dass sich die Platzbeschränkung als mediales Übersetzungsproblem hierbei auch auf die Ebene des bildlichen Modus auswirkt: Die Graphic Novel *The Kite Runner* als digitales Medium bietet aufgrund ihrer medialen Beschaffenheit nicht genügend Platz, um jedes Detail des Handlungsorts, welches im Ausgangstext beschrieben wird, bildlich oder schriftlich darzustellen. Die Verwendung der Vergrößerungsfunktion in technologischer Hinsicht würde ebenfalls nicht eine ideale Möglichkeit darstellen, um dieses Übersetzungsproblem zu lösen. Zwar könnten einige Details der beschriebenen Objekte, die im Roman vorzufinden sind, im übersetzten Werk mittels des Modus des Bildes wiederholt werden, jedoch könnte diese bildliche Darstellung aufgrund des medienspezifischen Formats der Graphic Novel schwer erkennbar sein. Im Falle dieses Übersetzungsproblems sind die Übersetzungsstrategien Verdichtung und Korrektur zu empfehlen.

Weiters beschreibt die oben zitierte Textstelle, dass inmitten des Mülls zwei Gegenstände zu erblicken sind, die Amir persönlich berührt haben: der blaue Drache, der an der Wand neben dem gusseisernen Ofen steht und Hassans Hose, die auf einem Ziegelsteinhaufen

liegt. In der Graphic Novel jedoch ist der Müllhaufen nicht vorhanden und der blaue Drache nimmt in dieser Handlung keine Rolle ein. Stattdessen wird lediglich mittels des bildlichen Modus Hassans heruntergezogene Hose gezeigt, die jedoch nicht neben dem Jungen liegt (vgl. Abb. 8). Trotz Auslassung vieler narrativer Elemente kann das Erleben der Situation aus Amirs Sicht mittels der Übersetzung vermittelt werden.



Abb. 9: Hassans Hose (Hosseini 2018: 43)

5.5. Fazit der Übersetzungsanalyse

Aus den Vergleichen des Romans *The Kite Runner* und dessen gleichnamiger Übersetzung in eine Graphic Novel im Rahmen einer intermedialen, intra- und intermodalen Übersetzungsanalyse kann die Feststellung getroffen werden, dass beim Übersetzen Übersetzungsprobleme sowohl auf der medialen als auch auf der modalen Ebene vorzufinden sind. Die Thematisierung der Übersetzungsprobleme betreffend beide Szenen auf der Ebene des Mediums und Modus verdeutlicht weiters, wie eng die Aspekte Interaktionsformen, Formate, Modi und Medien miteinander verwoben sind.

Interaktionsmöglichkeiten bei digitalen Medien und neue Medienformen stellen nicht nur neue Möglichkeiten des Engagements mit Inhalten und dessen Darstellung dar, sondern können auch in der Übersetzungspraxis zu medialen Übersetzungsproblemen führen, die je nach Bedarfslage andere Übersetzungsstrategien und Zusammenarbeit mit anderen Akteur:innen wie beispielsweise Programmierer:innen von Apps und Webseiten erfordern.

Der Gebrauch unterschiedlicher Modi, die aus der Wahl der im Übersetzungsprozess involvierten Medien resultieren, können ebenfalls zu medialen und modalen Übersetzungsproblemen führen. Im Falle der Anwendung der Übersetzungsstrategien Erweiterung, Verdichtung und Korrektur bei Comicübersetzungen zum Beispiel müssen häufig bestimmte Aufgabenbereiche von Illustrator:innen zum Beispiel übernommen werden. Somit sind in diesem Transferprozess die Koordination und Kooperation von Übersetzer:innen, und anderen, an diesem Vorgang beteiligten, Expert:innen notwendig.

Weiters kann festgestellt werden, dass im Rahmen des Vergleichs der zwei Szenen des Analysematerials alle drei Übersetzungsprobleme vorzufinden sind – sowohl die medialen und modalen als auch die kulturellen Übersetzungsprobleme tauchen in der Analyse auf. Jedoch kamen die kulturellen Übersetzungsprobleme im Vergleich zu den medialen und modalen Übersetzungsproblemen deutlich geringer vor. Im Hinblick auf die Häufigkeit der Anwendung der Übersetzungsstrategie kann folgendes festgestellt werden: Am häufigsten wurden im Fall der zwei analysierten Szenen die Strategien Verdichtung, Erweiterung, Wiederholung und Korrektur angewendet. Die Strategien Überlagerung und Aktualisierung fanden jedoch keine Anwendung. Die meisten Übersetzungsprobleme betrafen die Platzbeschränkung im Sinne einer medienspezifischen Beschränkung bei der Comicübersetzung, die zumeist die Anwendung der Strategien Verdichtung oder Korrektur erforderte. Des Weiteren ist zu betonen, dass viele Korrekturen festgestellt werden konnten, die einen Einfluss auf die narrative Abfolge und Inhalte des Zielmediums haben, jedoch sind diese nicht störend für den Verlauf und den Inhalt der Erzählung und ermöglichen die Unterstreichung bestimmter Charakterzüge der Charaktere und eine angemessene Darstellung der Handlungsorte. Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass die Übersetzungsanalyse demonstriert, wie vielseitig der Transferprozess ist und die ausgearbeitete Methodik ermöglicht eine Bereitstellung von Werkzeugen, um intermediale, inter- und intramodale Phänomene in der Übersetzungspraxis untersuchen und geeignete Bewältigungsstrategien ausarbeiten zu können.

6 Conclusio

Dieses Kapitel soll in Form eines Abschlusses eine zusammenfassende Diskussion der Erkenntnisse der vorliegenden Masterarbeit bieten und eine Auseinandersetzung mit den folgenden Forschungsfragen ermöglichen: Welche Übersetzungsprobleme können hinsichtlich der intermedialen und intermodalen Übersetzung auftreten und wie wird in der Praxis mit diesen Problemen umgegangen? Welche Übersetzungsstrategien können bei der Lösungsfindung herangezogen werden?

Damit eine Antwort auf diese Frage gefunden werden konnte, waren die folgenden Schritte notwendig: Zuerst erfolgte im ersten Kapitel eine Auseinandersetzung mit grundlagentheoretischen Ansätzen, die der Translationswissenschaft entstammen und eine Möglichkeit bieten, einen genaueren Blick auf intermediale, intermodale und intramodale Phänomene bei Übersetzungsvorgängen zu werfen. Anschließend wurden ergänzend für diese Arbeit relevante theoretische Auseinandersetzungen aus den Bereichen der Adaptation Studies, Comic Studies und Intermedialitätsforschung hinzugezogen – diese Theorien ermöglichen eine interdisziplinäre Herangehensweise an mediale und modale Phänomene im Rahmen des Transferprozesses. Schließlich erfolgte im Schlussteil die intermediale, intra- und intermodale Übersetzungsanalyse zweier Szenen des Romans *The Kite Runner* (2011) von Khaled Hosseini und dessen gleichnamiger Übersetzung in Form einer Graphic Novel (2018) – diese Analyse diente der Hervorhebung der Übersetzungsprobleme und -strategien in der Übersetzungspraxis.

Damit eine intermediale, intra- und intermodale Analyse eines Romans in eine Graphic durchgeführt werden konnte, war vorerst eine Ausarbeitung geeigneter Kategorien der Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien notwendig. Nords (2011) Kategorisierung von Übersetzungsproblemen wurde für die vorliegende Arbeit adaptiert und die Kategorien wurden modifiziert, damit eine bessere Einordnung und Definition von Übersetzungsproblemen auf den Ebenen des Modus und Mediums ermöglicht werden konnten. In diesem Zusammenhang wurden die folgenden Übersetzungskategorien ausgearbeitet: mediale Übersetzungsprobleme, modale Übersetzungsprobleme und kulturelle Übersetzungsprobleme. Für die Analyse sind jedoch nicht nur Übersetzungsprobleme relevant, sondern auch etwaige Übersetzungsstrategien, die Anwendung in der Praxis von Übersetzer:innen finden können. In diesem Zusammenhang ist darauf zu verweisen, dass in der Übersetzungswissenschaft keine geeignete Unterteilung von Übersetzungsstrategien vorgefunden werden kann, die sich auf intermediale Transferprozesse fokussiert und modale Aspekte miteinbezieht. Folglich wurden die Adaptationsstrategien nach Leitch (2007: 98ff.), die dem Bereich der Adaptation Studies entstammen, herangezogen und

adaptiert. Hierbei wurden die ursprünglichen Kategorien Verdichtung (*compression*), Erweiterung (*expansion*), Korrektur (*correction*), Aktualisierung (*update*) und Überlagerung (*superimposition*) beibehalten und die Kategorie Wiederholung hinzugefügt – diese Kategorien ermöglichen den Umgang sowohl mit medialen als auch mit modalen Aspekten.

Die vorliegende Arbeit demonstriert, dass in der Übersetzungspraxis ein Blick über Modus- und Mediengrenzen hinweg notwendig ist, um etwaige Übersetzungsprobleme identifizieren und geeignete dazugehörige Übersetzungsstrategien anwenden zu können. Die Übersetzungsanalyse der zwei ausgewählten Szenen verweist auf die unterschiedlichen Übersetzungsprobleme, die sowohl auf der Ebene des Mediums als auch auf der Ebene des Modus auftreten. Diese Probleme konnten in den Beispielszenen zumeist aufgrund medialer Gegebenheiten nicht nur mit der Beachtung sprachlicher Aspekte gelöst werden, da in der Graphic Novel bildliche Darstellungen eine große Rolle einnehmen und Comics andere Formate im Vergleich zu Romanen aufweisen. Ferner wurde demonstriert, dass bei der Anwendung von Übersetzungsstrategien Übersetzer:innen im Sinne von Handelnden nicht die einzigen Beteiligten im Transferprozess sind, sondern auch andere Akteure:innen wie beispielsweise Illustrator:innen oder Programmierer:innen hinzuzuziehen sind. Diese Diskussion verdeutlicht, dass die Aspekte Modus und Medium sich auf die Übersetzungspraxis auswirken und die ausgearbeiteten Übersetzungsprobleme und -strategien einen geeigneten Ausgangspunkt liefern, den Umgang mit modalen und medialen Aspekten beim Übersetzungsprozessen zu definieren und die Relevanz ebendieser Aspekte hervorzuheben. Weiters soll die verwendete Übersetzungsanalyse und die in dieser Masterarbeit vorzufindende Diskussion der Gemeinsamkeiten und Differenzen der Adaptation Studies, Übersetzungswissenschaft und Intermedialitätsforschung demonstrieren, dass die Zusammenarbeit und der Austausch zwischen den genannten Forschungsbereichen viele neue Perspektiven auf den Transferprozess aufzeigen können. Dieser Austausch ist weiters dahingehend relevant, da neue Medien und remediatisierte Elemente im Zeitalter der Digitalisierung einen großen Einfluss auf die Übersetzungspraxis und infolgedessen auf die Comicübersetzung haben. Des Weiteren ist in absehbarer Zukunft nicht davon auszugehen, dass mit keinen weiteren neuen technologischen Möglichkeiten zu rechnen ist, die einen Einfluss auf die Produktion, Rezeption und Verbreitung von Übersetzungen ausüben können.

Als Fazit kann bestätigt werden, dass die verwendete Übersetzungsanalyse einen geeigneten Umgang mit modalen und medialen Aspekten ermöglichen und anhand der Beispielszenen einige Übersetzungsprobleme und -strategien auf der Ebene des Modus und Mediums, die der Übersetzungspraxis entstammen, diskutieren konnte. Diese Analysemethode ist jedoch im

Hinblick auf die fortschreitende Digitalisierung kritisch zu betrachten und es sind weitere interdisziplinäre und übersetzungswissenschaftliche Auseinandersetzungen notwendig, um eine umfassendere Analyse von Übersetzungsproblemen und -strategien auf medialer und modaler Ebene ermöglichen zu können. Interessant wäre auch, eine ähnliche Analyse im Rahmen des Vergleichs anderer Medien durchzuführen und zu diskutieren – beispielsweise die Übersetzung eines Comics in ein Hörbuch oder die Übersetzung eines Videospiels in einen Film.

Zwar war das Ziel der vorliegenden Arbeit, sich mit der intermedialen, intra- und intermodalen Übersetzung primär auseinanderzusetzen, jedoch ist bei der Betrachtung des Analysematerials als digitale Medien festzustellen, dass Medien und neue technologische Möglichkeiten zunehmend an Bedeutung für das Übersetzen gewinnen und mehr Beachtung erfordern. Der Einsatz von technologischen Tools in der Übersetzungspraxis und der Einsatz von Tools bei der Rezeption von Übersetzungen sind nicht nur als Hindernisse zu sehen, sondern ermöglichen, das Übersetzen und die Übersetzungen im Sinne von Prozessen und Produkten neu zu gestalten und Grenzen auf medialer und modaler Ebene zu überwinden.

Bibliografie

Primärliteratur

Hosseini, Khaled (2018). *The Kite Runner*. London: Bloomsbury Publishing.

Hosseini, Khaled (2011). *The Kite Runner: Graphic novel*. London: Bloomsbury Publishing.

Sekundärliteratur

Abell, Catharine (2014). Comics and Genre. In: Meskin, Aaron & Malden, Roy T. Cook (Hg.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Malden/Oxford: Wiley Blackwell, 68–84.

Aczel, Richard (2004). Intertextualität und Intertextualitätstheorien. In: Nünning, Ansgar (Hg.) *Grundbegriffe der Literaturtheorie*. Stuttgart: Metzler, 110–113.

Ahrens, Barbara (2004). *Prosodie beim Simultandolmetschen*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Baetens, Jan (2001). Tintin the Untranslatable. *Sites* 5 (2), 363–371.

Baetens, Jan & Frey, Hugo (2014). *The Graphic Novel. An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bastin, Georges L. & Bandia, Paul F. (2006). *Charting the Future of Translation History*. Ottawa: University of Ottawa Press.

Bastin, Georges L. (2009). Adaptation. In: Baker, Mona & Saldanha, Gabriela (Hg.) *Encyclopedia of Translation Studies. 2nd Edition*. London/New York: Routledge, 3–6.

Bernal-Merino, Miguel (2006). On the Translation of Video Games. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 6, o. S.

Borodo, Michal (2015). Multimodality, Translation and Comics. *Perspectives* 21 (1), 22–41.

Bramlett, Frank & Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (Hg.) (2017). *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge.

Bremgartner, Matthias (2015). Mangaeskes Figurentheater. Die Bühnenadaption von Keiji Nakazawas Barfuß durch Hiroshima. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 113–124.

Bruhn, Jørgen & Gutowska, Anna & Tornborg, Emma & Knust, Martin (2022). Transmediation. In: Bruhn, Jørgen & Schirmacher, Beate (Hg.) *Intermedial Studies. An Introduction to Meaning Across Media*. London/New York: Routledge, 138–162.

Busch, Wilhelm (1865). *Max und Moritz: eine Bubengeschichte in sieben Streichen*. München: Braun und Schneider.

- Carcelén-Estrada, Antonia (2019). Oral literature. In: Van Wyke, Ben & Washbourne, Kelly (Hg.) *The Routledge Handbook of Literary Translation*. London/New York: Routledge, 131–145.
- Carter, James Bucky (2011). Graphic Novels, Web Comics, and Creator Blogs: Examining Product and Process. *Theory Into Practice* 50 (3), 190–197.
- Celotti, Nadine (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Federico Zanettin (Hg.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 33–49.
- Chaume, Frederic (2013). Research paths in audiovisual translation. The case of dubbing. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 288–302.
- Cheetham, Dominic (2010). Translating Direction: Illustrations in Native and Translated Japanese Children's Literature. *International Research in Children's Literature* 3(1): 44–60.
- Collados Aís, Ángela (1998). *La evaluación de la calidad en interpretación simultánea: La importancia de la comunicación no verbal*. Granada: Editorial Comares.
- Corrigan, Timoty (2017). Defining Adaptation. In: Leitch, Thomas (Hg.) *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press, 1–14.
- Cruz García, Laura (2005). The Translation of Advertising in the Promotion of Computer Products in Spain. *Folia Translatologica*, 24–35.
- Davitti, Elena (2019). Methodological explorations of interpreter-mediated interaction: novel insights from multimodal analysis. *Qualitative research: QR* 19 (1), 7–29.
- Derrida, Jacques (1985). Des Tours de Babel. In: Graham, Joseph F. (Hg.) *Difference in Translation*. Ithaca/London: Cornell University Press, 165–207.
- Desmet, Mieke K.T. (2001). Intertextuality/Intervisuality in Translation: The Jolly Postman's Intercultural Journey from Britain to the Netherlands. *Children's Literature in Education* 32(1).
- Díaz-Cintas, Jorge (2009). *New trends in audiovisual translation*. Bristol/New York: Multilingual Matters.
- Díaz-Cintas, Jorge & Remael, Aline (2021). *Subtitling: concepts and practices*. Oxon/New York: Routledge.
- Doncel-Moriano Urbano, Salomón (2019). La traducción de Sailor Moon: Antroponimia, caracterización y otakuismo: factores clave para la traducción del manga. In: Rodríguez Rodríguez, Francisco. y España Pérez, Sergio (Hg.) *La traducción de cómic*. Sevilla: ACyT Ediciones, 160–189.

- van Doorslaer, Luc & Raw, Laurence (2016). Adaptation studies and translation studies. Very interactive yet distinct. In: Gambier, Yves & van Doorlaer, Luc (Hg.) *Border Crossings: Translation Studies and other disciplines*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing, 189–204.
- Domsch, Sebastian & Hassler-Forest, Dan & Vanderbeke, Dirk (Hg.) (2021). *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. Berlin/Boston: de Gruyter.
- Domsch, Sebastian (2021). Comics Terminology and Definitions. In: Domsch, Sebastian & Hassler-Forest, Dan & Vanderbeke, Dirk (Hg.) *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. Berlin/Boston: de Gruyter, 11–33.
- Domsch, Sebastian & Hassler-Forest, Dan & Vanderbeke, Dirk (2021). Comics Studies: Survey of the Field. In: Domsch, Sebastian & Hassler-Forest, Dan & Vanderbeke, Dirk (Hg.) *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. Berlin/Boston: de Gruyter, 1–7.
- Earle, Harriet E. H. (2021). *Comics. An Introduction*. New York: Routledge.
- Eisner, Will (1985). *Comics & Sequential Art*. Tamarac/Florida: Poorhouse Press.
- Elleström, Lars (2010). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Espasa, Eva (2013). Stage translation. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 317–333.
- Evans, Jonathan (2013). Translating Board Games: Multimodality and Play. *JosTrans: The Journal of Specialized Translation* 20: o. S.
- Fabretti, Matteo (2016). The Use of Translation Notes in Manga Scanlation. *Transcultural* 8 (2), 86–104.
- Fodor, István (1976). *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Hamburg: Helmut Buske.
- Fulda, Daniel (2007). Historischer Roman. In: Burdorf, Dieter & Fasbender, Christoph & Moeninghof, Burkard (Hg.) *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Stuttgart: J.B. Metzler, 318–319.
- Gambier, Yves (2006). Multimodality and Audiovisual Translation. In: Carroll, Mary & H. Gerzymisch-Arbogast, Heidrun & Nauert, Sandra (Hg.) *Audiovisual Translation Scenarios: Proceedings of the Second MuTraConference in Copenhagen, 1–5 May 2006*. In: www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf, (Stand: 31.08.2021).
- Gavaler, Chris (2018). *Superhero Comics*. London: Bloomsbury Academic.

- von Goetz, Joseph Franz (1783). *Lenardo und Blandine. ein Melodram nach Bürger: in 160 leidenschaftlichen Entwürfen erfunden und auf Kupfer gezeichnet von Joseph Franz von Goetz*. Augsburg: Akademische Handlung.
- Gonçalves de Assis, Érico (2016). The Concept of Fidelity in Comics Translation. *Transcultural* 8 (2), 8–23.
- Gorlée, Dinda L. (1994). *Semiotics and the Problem of Translation. With Special Reference to the Semiotics of Charles S. Peirce*. Amsterdam/Atlanta: Rodopi.
- Gottlieb, Henrik (1994). Subtitling: People Translating People. In: Dollerup, Cay & Loddegaard, Annette (Hg.) *Teaching Translation and Interpreting 2: Insights, Aims, Visions. Papers from the Second Language International Conference. Elsinor, Denmark 4–6 June 1993*, Amsterdam: John Benjamins, 261–274.
- Grassegger, Hans (1985). *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Astérix*. Tübingen: Stauffenburg.
- Greenberg, Clement (1967). Jackson Pollock: Inspiration, Vision, intuitive Entscheidung. In: Greenberg, Clement & Lüdeking, Karlheinz (Hg.) (1997). *Die Essenz der Moderne: ausgewählte Essays und Kritiken*. Dresden: Verlag der Kunst, 353–361.
- Greenberg, Clement (1981). Intermedia. *arts magazine* 56 (2): 92–94.
- Groensteen, Thierry (2013). *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gröne, Maximilian (2015). Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes Divina Commedia in Comic und Videogame. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 125–140.
- Grun, Maria & Dollerup, Cay (2003). ‘Loss’ and ‘gain’ in comics. *Perspectives: Studies in Translatology* 11 (3), 197–216.
- Hatfield, Charles & Beaty, Bart (Hg.) (2020). *Comic Studies: A Guidebook*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Hess-Lüttich, Ernest (2015). Intermediale Übersetzung: Sprache und Musik. In: Hess-Lüttich, Ernest & Meneghetti, Christoph & Schuster, Clemens & Bierl, Anton (Hg.) *Theater des Fragments: Performative Strategien im Theater zwischen Antike und Postmoderne*. Bielefeld: transcript, 105–128.
- Holz-Mänttari, Justa (1984). *Translatorisches Handeln: Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Holz-Mänttari, Justa (1993). Textdesign – verantwortlich und gehirngerecht. In: Holz-Mänttari, Justa & Nord, Christiane (Hg.) *Traducere Navem: Festschrift für Katharina Reiß zum 70. Geburtstag*. Tampere: Tampereen Yliopisto, 301–320.

- Hosseini, Khaled (2003). Khaled Hosseini. *The Lancet* 362 (9388), 1003–1003.
- Huang, Cheng-Wen & Archer, Arlene (2014). Fluidity on modes in the translation of manga: the case of Kishimoto's *Naruto*. *Visual Communication* 13 (4), 471–486.
- Hutcheon, Linda (2013). *A Theory of Adaptation. Second edition*. New York: Routledge.
- Inose, Hiroko (2012). Scanlation – What Fan Translators of Manga Learn in the Informal Learning Environment. *The Proceedings Book of ISLC*, 73–84.
- Jakobson, Roman (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In: Brower, Reuben A. (Hg.) *On Translation*. Cambridge: Harvard University Press, 232–239.
- Jäger, Ludwig & Linz, Erika & Schneider, Irmela (2010). Preface. In: Jäger, Ludwig & Linz, Erika & Schneider, Irmela (Hg.) *Media, Culture, and Mediality: New Insights into the Current State of Research*. Bielefeld: transcript, 9–16.
- Jefferess, David (2009). To be Good (Again): The Kite Runner as Allegory of Global Ethics. *Journal of Postcolonial Writing* 45 (4), 389–400.
- Jellenik, Glenn (2017). On the Origins of Adaptation, as Such: The Birth of a Simple Abstraction. In: Leitch, Thomas (Hg.) *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press, 1–18.
- Jones, David Annwn (2017). Horror Comics. In: Bramlett, Frank & Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (Hg.) *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 174–182.
- Jones, Henry (2018). Mediality and audiovisual translation. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. London: Routledge, 177–191.
- Kaindl, Klaus (1995). *Die Oper als Textgestalt: Perspektiven einer interdisziplinären Übersetzungswissenschaft*. Tübingen: Stauffenburg.
- Kaindl, Klaus (1997). Die Übersetzung als Inszenierung, *Target* 9 (2), 271–87.
- Kaindl, Klaus (2004a). Multimodality in the Translation of Humour in Comics. In: Ventola, Eilja & Charles, Cassily & Kaltenbacher, Martin (Hg.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins, 173–192.
- Kaindl, Klaus (2004b). *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.
- Kaindl, Klaus (2010). Comics in translation. In: Gambier, Yves & van Doorslaer, Luc (Hg.) *Handbook of Translation Studies: Volume 1*. Philadelphia: John Benjamins, 36–40.
- Kaindl, Klaus (2013). Multimodality and translation. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 257–269.

- Kaindl, Klaus (2015). Von den Rändern ins Zentrum oder: Was kann die Übersetzungswissenschaft von Comics lernen? In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 25–46.
- Kaindl, Klaus (2019). Comics, the graphic novel and fan fiction. In: Van Wyke, Ben & Washbourne, Kelly (Hg.) *The Routledge Handbook of Literary Translation*. London/New York: Routledge, 240–254.
- Kaindl, Klaus (2020). A theoretical framework for a multimodal conception of translation. In: Boria, Monica & Carreres, Ángeles & Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 49–70.
- Kang, Ji-Hae (2022). The translating agent in the media. One or many? In: Bielsa, Esperança (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation and Media*. New York: Routledge, 108–121.
- Kelp-Stebbins, Katherine (2022). *How Comics Travel: Publication, Translation, Radical Literacies*. Columbus: Ohio State University Press.
- Kern, Adam L. (2017). EAST ASIAN COMIX. Intermingling Japanese Manga and Euro-American Comics. In: Bramlett, Frank & Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (Hg.). *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 106–117.
- Krebs, Katja (2012). Translation and Adaptation – Two Sides of an Ideological Coin? In: Raw, Laurence (Hg.) *Translation, Adaptation and Transformation*. London/New York: Continuum, 42–53.
- Krebs, Katja (2014). Introduction. Collisions, Diversions and Meeting Points. In: Krebs, Katja (Hg.) *Translation and Adaptation in Theatre and Film*. London/New York: Routledge, S. 13–35.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo (1996). *Reading images: The grammar of visual design*. London: Routledge.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo (2001). *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Arnold.
- Kress, Gunter (2020). Transposing meaning: translation in a multimodal semiotic landscape. In: Boria, Monica & Carreres, Ángeles & Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 24–48.

- Krystallidou, Demi (2016). Investigating the interpreter's role(s): The A.R.T. framework. *Interpreting: international journal of research and practice in interpreting* 18 (2), 172–197.
- Lac, Karen (2012). *Khaled Hosseini's The kite runner*. San Francisco: Hyperink.
- Laks, Simon (1957). *Le sous-titrage de films: Sa technique, son esthétique*. Paris: Propriété de l'auteur.
- Leitch, Thomas (2007). Between Adaptation and Allusion. In: Leitch, Thomas. *Film adaptation and its discontents: from Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: John Hopkins University Press, 93–126.
- Liao, Min-Hsiu (2018). Translating multimodal texts in space: A case study of St Mungo Museum of Religious Life and Art. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies* 17, 84–98.
- Lohse, Rolf (2015). Die Hörspieladaption von Joann Sfars Le Chat du rabbin. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 97–112.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Marleau, Lucien (1982). Les sous-titres...un mal nécessaire. *Meta* 27 (3), 271–285. In: www.erudit.org/revue/meta/1982/v27/n3/003577ar.pdf, (Stand: 08.03.2022).
- Mateo, Marta (2007). Surtitling Nowadays: New Uses, Attitudes and Developments, *Linguistica Antverpiensia, New Series*, 6 (*A Tool for Social Integration? Audiovisual Translation from Different Angles*), 135–154.
- Mayoral, Roberto & Kelly, Dorothy & Gallardo, Natividad (1988). Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. In: *Meta* 33(3), 356–367.
- Mälzer, Nathalie (2015). Vom Comicübersetzen und -adaptieren als Umcodierungsprozess komplexer Zeichengebilde. Zur Einführung In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 11–21.
- van Meerbergen, Sara (2009). Dutch Picturebooks in Swedish Translation towards a Model for Multimodal Analysis I: de Cron, Dries (Hg.) *Translation and the (Trans)formation of Identities, selected papers of the CETRA research seminar in translation studies 2008*.
- Millán Varela, Carmen (2004). Exploring advertising in a global context: Food for thought. *The Translator* 10 (2), 245–267.

- Minier, Márta (2014). Definitions, Dyads, Triads and Other Points of Connection in Translation and Adaptation Discourse. In: Krebs, Katja (Hg.) *Translation and Adaptation in Theatre and Film*. London/New York: Routledge, 13–35.
- Molotiu, Andrei (2017). Art Comics. In: Bramlett, Frank & Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (Hg.). *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 119–127.
- Mounin, Georges (1967). *Die Übersetzung. Geschichte, Theorie, Anwendung*. München: Nymphenburger Verlagshandlung.
- Müller, Jürgen (2015). Intermedialität digital: Konzepte, Konfigurationen, Konflikte. In: Blättler, Andy & Gassert, Doris & Parikka-Hug, Susanna & Ronsdorf, Miriam (Hg.) *Intermediale Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung: Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte*. Bielefeld: transcript, 17–40.
- Nord, Christiane (2010). Functionalist approaches. In: Gambier, Yves & van Doorslaer, Luc (Hg.) *Handbook of Translation Studies: Volume 1*. Philadelphia: John Benjamins, 120–128.
- Nord, Christiane (2011). *Funktionsgerechtigkeit und Loyalität: Theorie, Methode und Didaktik des funktionalen Übersetzens*. Berlin: Frank & Timme.
- Ofak, Ana & Holl, Susanne & Kittler, Friedrich (2007). *Medien vor den Medien*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Olohan, Maeve (2011). Translators and translation technology: the dance of agency. *Translation Studies* 4(3), 342–357.
- O’Brien, Sarah (2021). Translating Trauma in Khaled Hosseini’s *The Kite Runner*. In: O’Brien, Sarah (Hg.) *Trauma and Fictions of the “War on Terror”*. London: Routledge, 36–66.
- O’Connor, Anne (2022). Media and translation. Historical Intersection. In: Bielsa, Esperança (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation and Media*. New York: Routledge, 13–27.
- O’Hagan, Minako (2020). *The Routledge handbook of translation and technology*. London: Routledge.
- O’Sullivan, Emer (2013). Children’s literature and translation studies. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 451–463.
- Palmier, Jean-Pierre (2015). Strukturverwandte. Zur Adaptierbarkeit von Erzählungen in Literatur, Comic und Film. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptationen*. Berlin: Frank & Timme, 81–94.

- Peirce, Charles Sanders (1931–1958). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Vol. I–VI.* Hartshorne, Charles & Weiss, Paul (Hg.); *Vol. VII–VIII.* Burks, Arthur W. (Hg.) Cambridge: Harvard University Press.
- Petrilli, Susan (2003). *Translation, translation.* Leiden/Boston: BRILL.
- Perego, Elisa (2009). The Codification of Nonverbal Information in Subtitled Texts. In: Díaz-Cintas, Jorge (Hg.) *New trends in audiovisual translation.* Bristol/NewYork: Multilingual Matters, 58–69.
- Pérez-González, Luis (2015). *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues.* London: Routledge.
- Pérez-González, Luis (2020). From the “cinema of attractions” to danmu: a multimodal-theory analysis of changing subtitling aesthetics across media cultures. In: Boria, Monica & Carreres, Ángeles & Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words.* London/New York: Routledge, 94–116.
- Posner, Roland & Robering, Klaus & Sebeok, Thomas A. (Hg.) (1996). *Semiotik: ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur. 1. Teilband.* Berlin/New York: de Gruyter.
- Rajewsky, Irina O. (2002). *Intermedialität.* Tübingen/Basel: Francke.
- Raw, Laurence (2012). Identifying Common Ground. In: Raw, Laurence (Hg.) *Translation, Adaptation and Transformation.* London/New York: Continuum, 1–20.
- Reiss, Katharina (1971). *Möglichkeiten und grenzen der übersetzungskritik. Kategorien und kriterien für eine sachgerechte beurteilung von übersetzungen.* München: Max Hueber.
- Reiß, Katharina & Vermeer, Hans J. (1984). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie.* Tübingen: Max Niemeyer.
- Reiß, Katharina (1981). Type, kind and individuality of text: Decision making in translation. *Poetics Today* 2(4), 121–131.
- Rippl, Gabriele (2015). *Handbook of Intermediality: literature – image – sound – music.* Berlin/Boston: De Gruyter.
- Rota, Valerio (2008). Aspects of Adaptation: The Translation of Comics Formats. In: Zanettin, Federico (Hg.) *Comics in Translation.* Manchester: St. Jerome, 79–98.
- Schröter, Jens (1998). Intermedialität: Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. *Montage/av* 7 (2), 129–154.
- Schröter, Jens (2015). Das ur-intermediale Netzwerk und die (Neu-)Erfindung des Mediums im (digitalen) Modernismus. In: Blättler, Andy & Gassert, Doris & Parikka-Hug,

- Susanna & Ronsdorf, Miriam (Hg.) *Intermediale Inszenierungen im Zeitalter der Digitalisierung: Medientheoretische Analysen und ästhetische Konzepte*. Bielefeld: transcript, 579–601.
- Scollon, Ron & Scollon, Susan Wong (2003). *Discourses in place: Languages in the material world*. London: Routledge.
- Smith, Matthew J. (2017). Superhero Comics. In: Bramlett, Frank & Cook, Roy T. & Meskin, Aaron (Hg.). *The Routledge Companion to Comics*. London: Routledge, 128–136.
- Snell-Hornby, Mary (2006). *The Turns of Translation Studies: New Paradigms or Shifting Viewpoints?* Amsterdam und Philadelphia: John Benjamins.
- Snell-Hornby, Mary (1993). Der Text als Partitur: Möglichkeiten und Grenzen der multimedialen Übersetzung In: Holz-Mänttari, Justa & Nord, Christiane (Hg.) *Traducere Navem: Festschrift für Katharina Reiß zum 70. Geburtstag*. Tampere: Tampereen Yliopisto, 335–350.
- Stam, Robert (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. In Naremore, James (Hg.) *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers.
- Stecconi, Ubaldo (2004). Interpretive Semiotics and Translation Theory. The Semiotic Conditions to Translation. *Semiotica* 150, 471–489.
- Stecconi, Ubaldo (2007). Five reasons why semiotics is good for Translation Studies. In: Shlesinger, Miriam & Stolze, Radegundis & Gambier, Yves (Hg.) *Doubts and Directions in Translation Studies: Selected contributions from the EST Congress, Lisbon 2004*. Amsterdam: Benjamins, 15–26.
- Stein, Daniel & Denson, Shane & Meyer, Christina (2013). *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Sutter, Tilmann (2010). Der Wandel von der Massenkommunikation zur Interaktivität neuer Medien. In: Sutter, Tilmann & Mehler, Andreas (Hg.) *Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 83–105.
- Sutter, Tilmann & Mehler, Andreas (2010). Einleitung: Der aktuelle Medienwandel im Blick einer interdisziplinären Medienwissenschaft. In: Sutter, Tilmann & Mehler, Andreas (Hg.) *Medienwandel als Wandel von Interaktionsformen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 7–16.
- Titford, Christopher (1982). Sub-titling – Constrained Translation. *Lebende Sprachen* 27 (3), 113–116.
- Torresi, Ira (2007). Translating the Visual: The Importance of Visual Elements in the Translation of Advertising across Cultures. In: Ryou, Kyonjoo & Kenny, Dorothy (Hg.) *Across*

- Boundaries: International Perspectives on Translation Studies*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 38–55.
- Toury, Gideon (1986). A Cultural-Semiotic Perspective. In: Thomas A. Sebeok (Hg.) *Encyclopaedic Dictionary of Semiotics*. Vol. 2, Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 1111–1124.
- Toury, Gideon (2012). *Descriptive Translation Studies – and beyond*. Revised edition. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Valdés Rodríguez, Cristina (2005). Catchy Tunes: The Oral Component in Advertisements as a Challenge to Translators', In: Cruz García, Laura & González Ruiz, Victor & Monterde, Ana María & Navarro Montesdeoca, Guillermo (Hg.) *Traducir e interpretar: Nuevos enfoques sobre su práctica e investigación*, Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Valdés, Cristina (2013). Advertising translation. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 303–316.
- Vanderbeke, Dirk (2021). History, Formats, Genres. In: Dirk, Vanderbeke & Hassler-Forest, Dan & Domsch, Sebastian (Hg.) *Handbook of comics and graphic narratives*. Berlin: De Gruyter.
- Veiga, Maria José (2009). The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words. In: Díaz-Cintas, Jorge (Hg.) *New trends in audiovisual translation*. Bristol/New York: Multilingual Matters, 158–175.
- Vermeer, Hans J. (1978). Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie. *Lebende Sprachen* 23 (3), 99–102.
- Vermeer, Hans J. (1990). *Skopos und Translationsauftrag – Aufsätze*. Heidelberg: Universitätsdruckerei Heidelberg.
- Virkkunen, Riitta (2004). The Source Text of Opera Surtitles, *Meta: Translators Journal* 49(1), 89–97.
- Wolf, Werner (1999). *The Musicalization of Fiction. A Study in the Theory and History of Intermediality*. Amsterdam/Atlanta: Rodopi.
- Wolf, Werner (2001). Intermedialität. In: Nünning, Ansgar (Hg.) *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie: Ansätze – Personen – Grundbegriffe*. Stuttgart/Weimar: Metzler, 287–289.

- Wolf, Werner (2002). Intermedialität – ein weites Feld und eine Herausforderung für die Literaturwissenschaft. In: Foltinek, Herbert & Leitgeb, Christoph (Hg.) *Literaturwissenschaft – intermedial, interdisziplinär*. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften, 163–192.
- Wolf, Werner (2004). Intermedialität. In: Nünning, Ansgar (Hg.) *Grundbegriffe der Literaturtheorie*. Stuttgart: Metzler, 107–108.
- Wolf, Werner (2014). Intermedialität: Konzept, literaturwissenschaftliche Relevanz, Typologie, intermediale Formen. In: Dörr, Volker & Kurwinkel, Tobias (Hg.) *Intertextualität, Intermedialität, Transmedialität. Zur Beziehung zwischen Literatur und anderen Medien*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 11–45.
- Zabalbeascoa, Patrick (2008). The Nature of the Audiovisual Text and its Parameters. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 21–37.
- Zanettin, Federico (2008). Comics in Translation: An Overview. In: Zanettin, Federico (Hg.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 1–32.
- Zanettin, Federico (2018). Translation, censorship and the development of European comics cultures. *Perspectives, studies in translatology* 26 (6), 868–884.
- Zuber, Ortrun (1980). *The Languages of Theatre: Problems in the Translation and Transposition of Drama*. Oxford: Pergamon.

Internetquellen

BasicCat. ImageTrans - Computer-Aided Image and Comic Translation Tool.
<https://www.basiccatt.org/imagetrans/> (Stand: 01.03.2023).

Geo Comix. <https://www.geocomix.com/> (Stand: 01.03.2023).

Halbfinger, David M. (2007). 'The Kite Runner' Is Delayed to Protect Child Stars.
<https://www.nytimes.com/2007/10/04/movies/04kite.html#:~:text=3%20%E2%80%94%20The%20studio%20distributing%20%E2%80%9CThe,Afghans%20angered%20by%20the%20film's> (Stand: 04.04.2023).

Langenscheidt. <https://de.langenscheidt.com/deutsch-arabisch/heimat> (Stand: 02.11.2023).

Phillips, Maya (2022). Review: 'The Kite Runner' Trips From Page to Stage. <https://www.nytimes.com/2022/07/21/theater/the-kite-runner-review.html> (Stand: 01.03.2023).

Publishers Weekly (2003). The Kite Runner. <https://www.publishersweekly.com/9781573222457> (Stand: 01.03.2023).

Publishers Weekly (2011). The Kite Runner. <https://www.publishersweekly.com/978-1-59448-547-3> (Stand: 01.03.2023).

RadioFreeEurope (2012). 'Kite Runner' Author On His Childhood, His Writing, And The Plight Of Afghan Refugees. <https://www.rferl.org/a/interview-kite-runner-afghan-emigre-writer-khaled-hosseini/24621078.html> (Stand: 28.02.2023).

Scuola del Fumetto. Tommaso Valsecchi. <https://www.scuoladelfumetto.com/docenti/29/tommaso-valsecchi> (Stand: 05.04.2023).

Sergio Bonelli (2013). Fabio Celoni. <https://www.sergiobonelli.it/news/fabio-celoni/9510/Fabio-Celoni.html> (Stand: 05.04.2023).

Wired. GeekDad Interview: Khaled Hosseini, Author of The Kite Runner. <https://www.wired.com/2011/09/geekdad-interview-khaled-hosseini-author-of-the-kite-runner/> (Stand: 05.04.2023).

7 Abstract

Deutsch

In der vorliegenden Masterarbeit werden mediale und modale Phänomene im Rahmen des Übersetzungsprozesses näher betrachtet. Das Ziel dieser Arbeit ist es, eine Möglichkeit für Auseinandersetzungen mit Übersetzungsproblemen und -strategien auf medialer und modaler Ebene zu schaffen. Folglich lauten die Forschungsfragen: Welche Übersetzungsprobleme können hinsichtlich der intermedialen und intermodalen Übersetzung auftreten und wie wird in der Praxis mit diesen Problemen umgegangen? Welche Übersetzungsstrategien können bei der Lösungsfindung herangezogen werden? Zwar können in der Übersetzungswissenschaft inzwischen einzelne multimodale oder medienzentrierte Ansätze, wie z.B. Kaindl (2013 & 2020) Auseinandersetzung mit dem Thema Multimodalität oder Mälzers (2015) Thematisierung medialer Phänomene aus übersetzungswissenschaftlicher Perspektive, vorgefunden werden, jedoch sind diese nicht umfassend genug für die Beantwortung der vorliegenden Forschungsfragen, da kein ausreichender Fokus im Hinblick auf intermediale Aspekte gegeben ist. Daher ist die Ausarbeitung einer neuartigen Analysemethode notwendig. Den theoretischen Ausgangspunkt dieser Arbeit bilden relevante Ansätze aus der Übersetzungswissenschaft, Comic Studies, Adaptation Studies und Intermedialitätsforschung. Die ausgearbeiteten Übersetzungsprobleme stützen sich auf Nords (2011) Kategorisierung von Übersetzungsproblemen und umfassen mediale, modale und kulturelle Übersetzungsprobleme. Die dazugehörigen Übersetzungsstrategien basieren auf Leitchs (2007) Adaptationsstrategien, und sind folgendermaßen unterteilt: Verdichtung, Erweiterung, Korrektur, Wiederholung, Überlagerung und Aktualisierung. Bei der Übersetzungsanalyse stellte sich heraus, dass mittels dieser Methodik ein geeigneter Umgang mit modalen und medialen Aspekten ermöglicht werden konnte, und zusammenhängend zahlreiche diskutiert und definiert werden konnten. Besonders häufig traten mediale und modale Übersetzungsprobleme und die Übersetzungsstrategien Erweiterung, Verdichtung, Korrektur und Wiederholung auf, wobei die meisten Probleme die Platzbeschränkung im Sinne einer medienspezifischen Beschränkung bei der Comicübersetzung betrafen. Die im Rahmen dieser Masterarbeit ausgearbeiteten Übersetzungsprobleme und -strategien ermöglichen einen neuen Blick auf den Übersetzungsprozess und rücken die Notwendigkeit einer interdisziplinären Zusammenarbeit in den Vordergrund.

Englisch

This master's thesis focuses on medial and modal aspects of the translation process. The goal of this thesis is to create an opportunity for discussions on translation problems and strategies on a medial and modal dimension. Thus, the research questions are: What translation problems can occur regarding intermedial and intermodal translation and how are these problems dealt with in practice? Which translation strategies can be used to find solutions? While a few multimodal or media-centred approaches can be found in translation studies, such as Kaindl's (2013 & 2020) discussion of the multimodality issue or Mälzer's (2015) exploration of medial phenomena from a perspective of translation studies, these are not comprehensive enough to address the presented research questions, because they do not provide a sufficient focus on intermedial aspects. For this reason, it is necessary to develop a new type of analytical method. The theoretical starting point of this work is based on relevant approaches from translation studies, comic studies, adaptation studies and intermediality studies. The developed translation problems are based on North's (2011) categorization of translation problems and comprise medial, modal, and cultural translation problems. The related translation strategies are based on Leitch's (2007) adaptation strategies, and are subdivided as follows: compression, expansion, correction, repetition, superimposition, and update. The analysis of the translation showed that this approach made it possible to deal with modal and medial aspects in an adequate way and to discuss and define numerous of them. Media and modal translation problems and the translation strategies of expansion, compression, correction, and repetition were found most frequently, whereby most of the problems related to space limitations as a media-specific restriction in comic translation. The translation problems and strategies elaborated in this master's thesis offer a new perspective on the translation process and emphasize the need for interdisciplinary cooperation.