



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Die Behandlung von japanischen Kulturspezifika in
englischen Mangaübersetzungen:

Ein deskriptiver Übersetzungsvergleich der offiziellen
Printversion mit Scanlations des Mangas *Natsume yūjinchō*

verfasst von / submitted by

Viktoria Klaus, BA

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

Wien, 2018 / Vienna 2018

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

A 070 331 342

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

Masterstudium Translation UG2002
Deutsch Englisch

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Abkürzungsverzeichnis

In der vorliegenden Arbeit werden einige Abkürzungen verwendet, die in der folgenden Tabelle in alphabetischer Reihenfolge zusammengefasst sind.

Ausgangsbegriff	Ausgangsbegriff
Ausgangskultur	AK
Ausgangssprache	AS
Ausgangstext	AT
beziehungsweise	bzw.
Culture-specific Item	CSI
Descriptive Translation Studies	DTS
Extralinguistic Cultural Reference	ECR
Japanese Visual Language	JVL
nicht professionelle Übersetzerinnen und Übersetzer	NPÜ
professionelle Übersetzerinnen und Übersetzer	PÜ
Sound effect	SFX
Translation Studies	TS
Translator's Note	T/N
Visual Nonverbal Cue	VNC
wörtlich	wtl.
Zielkultur	ZK
Zielsprache	ZS
Zieltext	ZT

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	1
1 Theoretischer Rahmen.....	4
1.1 Die literarische Übersetzung.....	4
1.2 Polysystemtheorie.....	7
1.3 Descriptive Translation Studies (DTS).....	10
1.3.1 Normen in der Translation.....	12
1.3.2 Rewriting.....	14
1.4 Relevanz für die Übersetzung von Manga.....	18
2 Forschungsstand.....	20
2.1 Manga und ihre Rolle in der Translationswissenschaft.....	20
2.1.1 Comics und Manga.....	20
2.1.2 Definitionsversuche.....	25
2.2 Darstellungselemente in Comics und Manga.....	28
2.2.1 Visuelle Elemente.....	29
2.2.2 Sprachliche Elemente.....	34
2.2.3 Wortspiele.....	41
2.2.4 Comic- und Mangaformate.....	44
2.2.5 Veränderung von Bildmaterial.....	46
2.2.6 Visuelle Sprache in Manga.....	46
2.2.7 Stereotypische Darstellungen in Comic und Manga.....	48
2.3 Scanlation.....	50
2.3.1 Definition.....	50
2.3.2 Ethische und rechtliche Seite von Scanlation.....	54
2.3.3 Übersetzungen von nicht professionellen Übersetzerinnen und Übersetzern.....	57
2.4 Kulturspezifika (CSI).....	60
2.4.1 Japanische CSIs und ihre Übersetzung.....	60
2.4.2 Strategien für die Übersetzung von CSIs.....	66
3 Untersuchungsgegenstand.....	70
3.1 Der Manga <i>Natsume yūjinchō</i>	70
3.1.1 Das Genre <i>shōjo manga</i>	70
3.1.2 Inhalt des Untersuchungsgegenstandes <i>Natsume yūjinchō</i>	71
3.1.3 <i>Yōkai</i>	72
3.2 Die Übersetzungen.....	73
3.2.1 Printversionen und Scanlations.....	73

3.2.2	Die verschiedenen Versionen von <i>Natsume yūjinchō</i> – <i>tankōbon</i> , die englische Publikation und die Scanlations	75
4	Analyse der CSIs in <i>Natsume yūjinchō</i>	77
4.1	Analysemethodik	77
4.2	Außersprachliche Referenzen	78
4.2.1	<i>Yōkai</i> und <i>ayakashi</i>	78
4.2.2	<i>Onsen</i> , <i>Onsen-tamago</i> und <i>omiyage</i>	80
4.2.3	<i>Tanuki</i> und <i>kitsune-bi</i>	82
4.2.4	<i>Rakkyō</i> und <i>sashimi</i>	84
4.2.5	<i>Jōbutsu</i>	85
4.2.6	<i>Saru-kani kassen</i>	86
4.2.7	<i>Yakuza</i>	88
4.2.8	<i>Kekkai</i>	88
4.3	Sprachliche Referenzen	90
4.3.1	Honorativsuffixe und <i>shujin</i>	90
4.3.2	Sprachregister	93
4.3.3	Onomatopöien	97
4.4	Visuelle Eigenschaften	101
4.4.1	<i>Yōkai</i>	101
4.4.2	JVL	105
4.4.3	Süßigkeiten am Schrein	107
4.4.4	<i>Shimenawa</i>	108
4.5	Borderline Eigenschaften	109
4.5.1	<i>Dogeza</i>	110
4.5.2	<i>Orz</i>	111
4.6	Ergebnisse	112
5	Conclusio	114
	Bibliographie	116
	Abbildungsverzeichnis	124
	Abstract (Deutsch)	126
	Abstract (Englisch)	126

Einleitung

Bei einer jeden Übersetzung sind Übersetzerinnen und Übersetzer mit Kulturspezifika konfrontiert, die stark mit der jeweiligen Kultur verbunden sind und im Text durch verschiedene Mittel dargestellt werden. Die Kulturspezifika können für die übersetzenden Personen eine Herausforderung darstellen und daher muss ihnen bei ihrer Bearbeitung besondere Aufmerksamkeit entgegengebracht werden. In Manga, dem Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit, werden solche hochspezifischen Elemente nicht nur textuell, sondern auch visuell realisiert, was besondere Auswirkungen auf den Übersetzungsprozess mit sich bringt.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Übersetzung von den für die japanische Kultur spezifischen Elementen in einer offiziellen Übersetzung und einer Scanlation. Dabei ist der Unterschied der beiden Übersetzungen wichtig, da es sich zum einen um eine offiziell von einem Verlag in Auftrag gegebene Übersetzung handelt und zum anderen um eine Fanübersetzung, die im Internet zur Verfügung gestellt wurde. Des Weiteren werden erstere Übersetzungen von „professionellen Übersetzerinnen und Übersetzern“¹ (PÜ) erstellt, zweitere von „nicht professionellen Übersetzerinnen und Übersetzern“² (NPÜ).

Aus diesen Unterschieden ergeben sich folgende Forschungsfragen: Wie werden kulturspezifische Elemente in Manga von PÜ und NPÜ bearbeitet und welche unterschiedlichen Strategien wenden PÜ und NPÜ an, um ein aus einem Kulturspezifikum resultierendes Übersetzungsproblem zu lösen? Lassen sich die verwendeten Strategien entweder den PÜ oder den NPÜ klar zuordnen? Zur Beantwortung dieser Fragen wird der Manga *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳), in der englischen Übersetzung mit *Natsume's Book of Friends* betitelt, der japanischen Mangazeichnerin Yuki Midorikawa als Untersuchungsgegenstand herangezogen. Der Manga wird im vierten Kapitel auf vorkommende Kulturspezifika hin untersucht und die in den jeweiligen Beispielen verwendeten Übersetzungsstrategien der übersetzenden Personen werden verglichen. Ziel ist es, die Übersetzungen gemeinsam zu betrachten, etwaige Ähnlichkeiten und gleiche Strategien für den Umgang mit Kulturspezifika zu finden, nicht jedoch, diese wertend gegenüberzustellen.

Hier muss berücksichtigt werden, dass die Analyse eines einzigen Mangas keine Rückschlüsse auf alle existierenden Printversionen oder Scanlations zulässt, da sich die Übersetzungen nicht zuletzt aufgrund von verlagstechnischen Vorgaben oder Präferenzen der Scanlators

¹ Im Rahmen dieser Arbeit sollen damit jene Personen gemeint sein, die für Verlage arbeiten und offizielle Übersetzungen von Manga anfertigen.

² Im Rahmen dieser Arbeit sollen damit solche Personen bezeichnet werden, die inoffizielle oder sogenannte Fan-Übersetzungen erstellen. Die etwas kompliziert anmutende Formulierung NPÜ wird gewählt, da weder die Ausbildung noch die Professionalität der Fanübersetzerinnen und Fanübersetzer beschrieben werden soll, da durchaus auch ausgebildete Übersetzerinnen und Übersetzer Fan-Übersetzungen anfertigen (vgl. Jüngst 2015:305). Eine Definition des Begriffes „Professionalität“ und „Qualität“ im Bereich der Translation, wie es beispielsweise O'Hagan (2015) anstrebt, ist ebenfalls nicht Ziel dieser Arbeit.

unterscheiden. Jedoch können die Ergebnisse der Untersuchung als erster Anhaltspunkt für die weitere wissenschaftliche Beschäftigung mit diesem Thema gesehen werden.

Des Weiteren konzentriert sich die Analyse auf den Vergleich beider Übersetzungen miteinander und nicht so sehr auf den Vergleich der Übersetzungen mit dem AT. Da jedoch eine Übersetzung als solche nur in Verbindung mit dem AT betrachtet werden kann, wird der japanische Text ebenfalls angegeben und in die Analyse miteinbezogen, wenn dies für das Verständnis der Übersetzungen notwendig ist. Da viele Informationen in Manga zusätzlich auf der Bildebene realisiert werden, werden auch Abbildungen von *Natsume yūjinchō* eingefügt, wenn dies wichtig ist. Bei den Analyseabschnitten, die sich ausschließlich mit der visuellen Komponente beschäftigen, ist dies unabdingbar.

Gliederung

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in vier große Kapitel. Im ersten soll das translationstheoretische Rückgrat der Arbeit erläutert werden. Der Fokus liegt dabei auf den Translationswissenschaftlern Jiří Levý (1969), Itamar Even-Zohar (1990) Gideon Toury (1995) und André Lefevere (1992). Ihre Theorien werden nicht direkt auf das Untersuchungsmaterial angewandt, jedoch stehen sie damit zentral in Verbindung, da der Manga aus Sicht der *Descriptive Translation Studies* betrachtet werden soll.

Im zweiten Kapitel wird der konkrete Forschungsstand der zu behandelnden Gebiete ausgearbeitet. Im Speziellen wird ein Definitionsversuch von Comics und Manga erfolgen und deren Rolle in der Translationswissenschaft beleuchtet. Beide Medien enthalten sowohl eine textuelle und visuelle Ebene als auch Mischformen der beiden. Diese Darstellungsformen, die hauptsächlich in Comics und Manga vorkommen, werden grob in diese beiden Kategorien aufgeteilt und erklärt. Des Weiteren wird das für die inoffizielle Übersetzung ausschlaggebende Phänomen namens Scanlation genau behandelt. In diesem Bereich sollen vor allem die mit Scanlation verbundene rechtliche Komponente und die Besonderheiten von Übersetzungen, die von NPÜ angefertigt werden, im Vordergrund stehen. Im letzten Unterpunkt dieses Kapitels wird definiert, was im Rahmen dieser Arbeit als Kulturspezifikum verstanden werden soll. Davon ausgehend wird der Begriff so angepasst, dass er auf das Medium Manga angemessen angewendet werden kann und Strategien im Umgang mit Kulturspezifika werden ebenfalls berücksichtigt.

Im dritten Kapitel wird auf den als Untersuchungsgegenstand dienenden Manga *Natsume yūjinchō* noch einmal im Detail eingegangen und relevante Belange der Handlung erklärt, bevor die beiden Versionen der Übersetzung mit der japanischen Printversion auf der Makroebene verglichen werden. Der analytische Teil wird im vierten Kapitel durchgeführt. Dabei werden die aus den vorherigen Kapiteln gewonnenen Erkenntnisse auf den Manga angewendet. Die Ergebnisse werden am Ende des Kapitels zusammengefasst und in der Conclusio wird ein Resümee über die Arbeit gezogen.

Anmerkungen zum Textmaterial

Die vorliegende Arbeit stützt sich auf die ersten fünf Bände der japanischen Publikationen von *Natsume yūjinchō*, erschienen im *Hakusensha*-Verlag (株式会社白泉社), und zwei englischen Übersetzungen. Die ersten fünf Bände belaufen sich auf 19 Kapitel und vier Spezialepisoden, die kürzere Geschichten erzählen. Da es sich bei der Analyse um einen Vergleich von Übersetzungen handelt, wird im Kurzverweis neben Textbeispielen der Name der übersetzenden Person verwendet, um diese sichtbar zu machen und nicht, wie in der Praxis üblich, der Name der Autorin. Daher finden sich in den Kurzverweisen neben dem Namen Midorikawa auch jene der übersetzenden Personen, obwohl stets auf Midorikawas Werk verwiesen wird.

Im Falle der Scanlation, die nicht in Print erschienen ist, sondern nur kapitelweise im Internet veröffentlicht wurde, kann außerdem keine Bandnummer angegeben werden. Diese wird daher immer mit einer „0“ ersetzt. Des Weiteren unterscheiden sich die Seitenangaben zwischen Printversion und Scanlation, nicht jedoch zwischen den Printversionen. Dies hat zur Folge, dass sich sowohl bei der Kapitel- wie auch bei der Seitenangabe Unterschiede zwischen den Printversionen und den Scanlations ergeben.

Belegbeispiele für eine der Scanlations und die offizielle Übersetzung derselben Textstelle lauten folgendermaßen:

Kalindel 2009, 0/9:14

bezieht sich auf

Scanlation 2009, Band 0, Kapitel 9, Seite 14

Olsen 2010, 3/9:17

bezieht sich auf

Übersetzung 2010, Band 3, Kapitel 9, Seite 17

1 Theoretischer Rahmen

In diesem Kapitel sollen die translationswissenschaftlichen Ansätze thematisiert werden, die in erster Linie für die vorliegende Arbeit wichtig sind, welche auf einer deskriptiven Grundlage basiert. Die Ansätze bilden die translationstheoretische Basis für die darauffolgende Analyse anhand der Methode von Fabbretti (2017) zu Kulturspezifika. Im Fokus des theoretischen Rahmens stehen die *Descriptive Translation Studies* (DTS) mit Gideon Tourys (1995) Normen der Translation. Als Vorläufer der DTS sollen zuvor auch Jiří Levý (1969) und seine Ausführungen zur literarischen Übersetzung und Itamar Even-Zohar (1990) mit seiner Polysystemtheorie behandelt werden. Ebenfalls relevant ist André Lefevere (1992) Theorie des rewritings, da er selbst dem deskriptiven Zweig zuzuordnen ist, jedoch die Übersetzerinnen und Übersetzer als Personen mehr in den Translationsprozess miteinbezieht.

1.1 Die literarische Übersetzung

Als erster theoretischer Ansatz soll jener von Jiří Levý thematisiert werden. Obwohl seine Erkenntnisse zum literarischen Übersetzen für diese Arbeit, insbesondere in Bezug auf Manga, nicht zwingend relevant sind, sollen sie der Vollständigkeit halber Erwähnung finden, da Levý hiermit den Grundstein für die spätere Entwicklung der DTS legte. Jedoch konstatiert Levý, dass sich eine Übersetzung wie ein Original lesen und die gleichen Assoziationen beim Publikum der AK wie auch bei jener der ZK auslösen sollte (vgl. 1969:69). Dies ist besonders in Bezug auf Manga wichtig, da sie immer zusätzlich eine Bildebene miteinbringen, welche mit dem Text zusammenwirkt. Die Leserschaft der Übersetzung muss somit diese Bild-Text-Kombination ebenso erfassen können, wie die Rezipientinnen und Rezipienten des AT.

Jiří Levý geht bei seiner Theorie zur Übersetzung zunächst von linguistischen Methoden³ und der literaturwissenschaftlichen Theorie⁴ aus und schafft so eine eigene Konzeption von Übersetzung, die er in seinem Werk erläutert. Übersetzen basiert seiner Meinung nach auf illusionierenden Methoden, die die Wirklichkeit abbilden, oder eben aussehen wie die Vorlage. So verbirgt sich „der illusionierende Übersetzer [...] hinter dem Original, das er gleichsam ohne Mittler dem Leser mit dem Ziel vorlegt, bei ihm eine übersetzerische Illusion zu wecken, die Illusion nämlich, daß er die Vorlage lese“ (Levý 1969:31). Dabei verneint Levý jedoch keine Experimente oder Abweichungen, jedoch geht er bei der illusionierenden Übersetzung von der Norm aus (vgl. 1969:20-32). Das Ziel der Übersetzerarbeit sei es jedoch stets, „das Originalwerk (seine Mitteilung) zu erhalten, zu erfassen und zu vermitteln, keinesfalls aber ein neues Werk zu schaffen, das keinen Vorgänger hat“ (Levý 1969:65). Der AT ist somit für Levý der wichtige Ausgangspunkt für die Übersetzerinnen und Übersetzer, demzufolge die Qualität der

³ Sie beschäftigen sich in erster Linie mit dem Vergleich der beteiligten Sprachen in Bezug auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede (vgl. Levý 1969:20).

⁴ Sie behandelt primär die Auswirkungen, welche die übersetzende Person auf die Übersetzung hat und die damit einhergehende historische Poetik (vgl. Levý 1969:24f).

Übersetzung bemessen wird, wobei es nicht darum geht, einen Text starr von einem Sprachcode in einen anderen zu übertragen, sondern darum, schöpferisch einen Text zu schaffen, der den Stilmitteln des AT entspricht.

Levý versteht Übersetzungen als Reproduktionen, und die Tätigkeit des Übersetzens als original schöpferischen Prozess. Schon er stellt fest, dass dieses Verständnis von Translation eine normative Definition darstellt, welche vorgibt, wie eine Übersetzung beschaffen sein muss, um als solche akzeptiert zu werden, denn „[o]hne Norm wäre keine Kritik möglich“ (Levý 1969:28). Levý beschreibt somit schon lange vor Tourys Beschäftigung mit translatorischen Normen die Notwendigkeit von Normen. Bei der künstlerischen Übersetzung sind für ihn vor allem zwei ausschlaggebend: Die Norm des Reproduzierens, darunter versteht man die richtige Erfassung und wahrheitsgetreue Wiedergabe des Originals; und die Norm des Künstlerischen, welche die Forderung nach einer schönen Formulierung in der Übersetzung bezeichnet. Dieser Auffassung entspricht etwa die Dichotomie zwischen Treue und Freiheit, welche Toury später als Äquivalenz und Adäquatheit betiteln wird. Ersteres meint eine genaue Reproduktion der Vorlage, die sich möglichst wenig vom Original unterscheidet und zweiteres meint eine adaptierende Methode, welche sich zu Gunsten einer schönen Ausdrucksweise vom Original wegbewegt. Die Norm des Reproduzierens (oder der Treue) sollte gleichbedeutend mit der Norm der Wahrhaftigkeit sein, worunter Levý das Verhältnis zum Original und dessen Wiedererkennungswert versteht und nicht dessen genaue Wort-für-Wort Nachbildung durch die Übersetzung. Die im Werk beschriebene Wirklichkeit soll auch in der Übersetzung wirken und so kann die „Übersetzung [...] nicht dem Original gleichen, sie soll aber auf den Leser auf die gleiche Weise wirken“ (Levý 1969:69).⁵ Die beiden Kriterien Der Freiheit und Treue schließen einander jedoch nicht aus und eine „treue“ Übersetzung kann ebenfalls literarisch ansprechend sein (vgl. Levý 1969:66-69).

Ein übersetztes Werk entsteht nach Levý auf drei Konzeptionsebenen. Als erstes erfasst der Autor oder die Autorin seine oder ihre Wirklichkeit, und durch Formulieren eines Textes entsteht das Abbild einer subjektiven Interpretation dieser Wirklichkeit. Autorinnen und Autoren sind dabei nicht nur individuelle Personen, die eigene Inhalte verfassen, sondern sind auch immer als Kinder ihrer Zeit zu betrachten, die von historischen Gegebenheiten und ihrer kulturellen Umgebung geprägt sind. Auf der zweiten Konzeptionsebene liest eine Übersetzerin oder ein Übersetzer den AT und interpretiert diesen. Übersetzerinnen und Übersetzer müssen des Weiteren während des Translationsprozesses die Vorlage des AT erfassen, interpretieren und schließlich umsetzen. Levý zufolge müssen gute Übersetzerinnen und Übersetzer in erster Linie gute Leserinnen und Leser sein (vgl. Levý 1969:33-42). Ebenso wie Autorinnen und Autoren handeln auch übersetzende Personen innerhalb von Rahmenbedingungen, die ihnen von ihrer

⁵ Dieser Gedanke wird von Christiane Nord weitergeführt, wenn sie schreibt, dass durch eine Übersetzung die gleichen Bilder in den Köpfen der Leserschaft erzeugt werden sollen und diese wichtiger sind als der genaue Wortlaut beziehungsweise als die zu starke Bindung an die im Original verwendeten Wörter (vgl. Nord 2011:31-39).

historischen und gesellschaftlichen Umgebung vorgegeben werden. Je nach eingenommenem Interpretationsstandpunkt ändert sich die Sicht auf das Originalwerk und es kann beispielsweise als historische Abbildung oder soziale Kritik aufgefasst werden. Genauso wichtig ist die Übersetzerkonzeption, also welche ideelle Basis der Translationsmethode zugrunde liegt. Das Gelesene wird danach im übersetzten Text konkretisiert und so kommt es bei der Umsetzung der Vorlage⁶ oft zu „Berichtigungen und ‚Verbesserungen‘ des Originals“ (Levý 1969:35), wenn in die Übersetzung die subjektiven Wirklichkeiten der Übersetzerinnen und Übersetzer einfließen oder Ideen und Konzepte übertragen werden müssen, die es in der ZK nicht gibt. Der Übersetzungsprozess endet jedoch nicht mit der Fertigstellung des übersetzten Textes, sondern erst mit der Rezeption durch die Leserinnen und Leser in der ZS. Diese binden den Text wiederum in ihre subjektive Wirklichkeit ein (vgl. Levý 1969:47-55). Bei der Rezeption einer Übersetzung sind also drei Personenkreise beteiligt, von denen keiner eine neutrale Position einnimmt, und die erst mit ihrer Interpretation des Textes dessen Sinn schaffen. Dabei ist stets der jeweilige Erwartungs- und Erfahrungshorizont der beteiligten Person ausschlaggebend.

Eine Übersetzung ist kein einheitliches Werk, sondern „das Konglomerat zweier Strukturen: auf der einen Seite steht der Bedeutungsgehalt und die formale Kontur des Originals, auf der anderen Seite das ganze System der an die Sprache gebundenen Züge, die der Übersetzer dem Werk gegeben hat“ (Levý 1969:72). Dies kann zu einem Spannungsverhältnis führen, wenn sich ein Konflikt innerhalb des übersetzten Werkes ergibt, der offenbart, dass es in eine andere Kultur übertragen wurde. Damit sind in erster Linie Kulturspezifika wie Personen-, Orts-, oder Straßennamen gemeint (vgl. Levý 1969:72-80). Eine Übersetzung wird meist als solche erkannt, wenn in einem deutschen Werk beispielsweise englische Namen verwendet werden. Während sich die Handlung also vermeintlich im deutschen Sprachraum abspielt wird durch die verwendeten Namen ersichtlich, dass der Text ursprünglich in einem englischsprachigen Raum verankert war. Gleichzeitig kann es durch die Übersetzung aber auch zu einer Verminderung an Ortsspezifika kommen, zum Beispiel wenn in einem deutschen AT italienische Namen als Besonderheit verwendet werden, diese in der italienischen Übersetzung in der Folge jedoch untergehen. Mit solchen Besonderheiten kann auf unterschiedliche Weise umgegangen werden. Übersetzerinnen oder Übersetzer können in solchen Fällen entweder nach Vorgaben der auftraggebenden Instanz, wie Verlagen oder Einzelpersonen, handeln, sowie auf Übersetzertraditionen oder schon übersetzte Werke zurückgreifen.

Levý beschäftigt sich also von einem deskriptiven Ansatz aus mit Übersetzungen und befasst sich schon früh mit Normen, die für den Übersetzungsprozess ausschlaggebend sind

⁶ Levý (1969:55-61) stellt hier fest, dass zwei (oder mehr) Sprachen, die im Übersetzungsprozess beteiligt sind, nicht einfach miteinander vergleichbar und austauschbar sind. Weder sprachliche Mittel, wie der zur Verfügung stehende Wortschatz zur Beschreibung von Sachverhalten, noch grammatikalische Strukturen, wie Kategorien von Zeit, sind in allen Sprachen gleich. Des Weiteren muss bedacht werden, dass „der Ausdruck der Übersetzung nicht genuin ist, daß der Gedanke ex post in ein Material umgeformt wurde, in dem und für das er ursprünglich nicht geschaffen worden war“ (Levý 1969:60). Darüber hinaus kommt es zu Interpretations- und Manipulationsmöglichkeiten der Sprache.

und als Bewertungsgrundlage für die Qualität von Translationen dienen. Des Weiteren erwähnt Levý ebenfalls Kulturspezifika als eventuelle Quelle für Übersetzungsprobleme, wie sie auch im Rahmen der Beschäftigung durch Fabbretti (2016) als solche aufgefasst werden.

1.2 Polysystemtheorie

Um die Konventionen, die bei der Übersetzung von Manga vorherrschten und sich mit der fortschreitenden Etablierung von Manga im westlichen Raum verändert haben, beschreiben zu können, soll nun die Polysystemtheorie genauer betrachtet werden. Itamar Even-Zohar stellt in seinem 1978 veröffentlichtem Artikel *The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem* die Idee eines „dynamic Functionalism“ (2009:240) dar, welcher davon ausgeht, dass es in einer Kultur ein literarisches System von übersetzter Literatur gibt, bzw. dass Übersetzungen einen wichtigen Beitrag zu einem bestehenden literarischen System leisten können und nicht aus Einzelphänomenen bestehen. Seiner Polysystemtheorie zufolge funktioniert Literatur „as a system, with high and low, canonized and noncanonized works“ (2009:240) und „[t]ranslated literature [...] is its own system within a general literary polysystem, and can either become central or remain peripheral within a target culture“ (2009:240). Somit stellt er Übersetzungen nun in ein Polysystem, welches sich durch sich verändernde Machtverhältnisse verschiebt und somit einen differenzierten Blick auf Übersetzungen zulässt. Mächtige, und daher normgebende Institutionen, haben ihm zufolge Auswirkungen darauf, welche Position Translation in einer Kultur einnimmt. Wie schon Levý zuvor geht auch er von Translationsnormen aus, die ausschlaggebend für die verwendeten Übersetzungsstrategien sind und sich dynamisch verändern.

Laut Even-Zohar (1990:45f) stehen übersetzte Werke auf zwei Arten mit dem literarischen System in Verbindung: Zum einen bezüglich der Art und Weise, wie ein AT von einer ZK ausgewählt wird, da die Selektionsprinzipien niemals als vollkommen unabhängig vom literarischen System der ZK betrachtet werden können. Zum anderen ist zu beachten, welche Normen, Verhaltensweisen und Grundsätze sie annehmen, welche stets aus ihren Verbindungen mit den bestehenden Systemen entstehen. Dies äußert sich nicht nur auf der sprachlichen Ebene, sondern auch auf der Selektionsebene. Übersetzte Werke gehören somit zum literarischen Polysystem und stellen darin einen sehr dynamischen Teil dar. Welche Stellung Übersetzungen im literarischen Polysystem einnehmen – eine zentrale oder periphere – hängt dabei vom jeweiligen Polysystem ab und muss daher für jedes System eigens untersucht werden.

Wenn man davon ausgeht, dass übersetzte Literatur eine zentrale Position in einem literarischen Polysystem einnimmt, dann bedeutet dies, „that it participates actively in shaping the center of the polysystem“ (Even-Zohar 1990:46) und ist somit „part of innovatory forces“ (Even-Zohar 1990:46), welche neue Elemente in eine ZK bringen. Wenn durch Übersetzungen neue Literaturmodelle im Polysystem einer ZK aufkommen, dann werden oft nachfolgende Übersetzungen dafür verwendet, um das neue Repertoire weiter auszubauen und zu verfeinern.

Fremde Arbeiten bringen nicht nur neue Genres, sondern auch neue poetische Sprachlandschaften, Kompositionsmuster oder -techniken in die ZK. Die Auswahlkriterien, nach denen Werke für die Übersetzung ausgewählt werden, sind abhängig von den Umständen, welche die Polysysteme steuern. Die Texte werden nach ihrer Komptabilität mit den neuen Ansätzen und der angenommenen innovativen Rolle, welche sie in der ZK übernehmen sollen, ausgewählt. Even-Zohar unterscheidet drei Zustände, in denen übersetzte Werke zum Zwecke der Innovation in eine ZK übertragen werden (vgl. 1990:46ff).

1. Eine Literatur ist noch neu und hat sich noch nicht ganz entwickelt, ebenso wenig wie das dazugehörige Polysystem. In diesem Fall dienen Übersetzungen der jungen Literatur, um in möglichst vielen Literaturtypen neues Material für die Literatursprache der ZK zu erhalten. Autorinnen und Autoren von neuer Literatur können nicht sofort Texte für alle Texttypen erstellen, und so profitiert die ZK von bereits bestehenden, anderen Literaturgattungen „and translated literature becomes in this way one of its most important systems“ (1990:47).
2. Eine bestimmte Gattung von Literatur ist in einer Gruppe von verwandten Literaturen eher peripher oder schwach, oder beides zur gleichen Zeit. Auch für diese literarischen Systeme, deren textuelle Ressourcen spärlich sind und die sich eher am Rand der Systeme befinden, trifft zu, dass Übersetzungen ein essentieller Teil ihrer Entwicklung sind. In solchen Literaturen wird meist nicht die gleiche Menge an Texten produziert wie in benachbarten größeren Literaturen. Diese Lücke wird zu einem Teil, oder gänzlich, mit übersetzter Literatur gefüllt. Wichtiger noch erscheint Even-Zohar, dass die Fähigkeit, Innovationen zu initiieren, von solchen schwachen Literaturen weniger vorhanden ist als jene von starken und/oder zentralen Literaturen. Das hat zur Folge, dass sich nicht nur in peripheren Systemen ein Abhängigkeitsverhältnis von Übersetzungen bilden kann, sondern auch in den Zentren der schwachen Literaturen⁷.
3. Es kommt zu einem Wendepunkt, einer Krise oder einem literarischen Vakuum in einer Literatur. Aus den Dynamiken in Polysystemen ergeben sich Entwicklungen, die eine bestimmte Literatur für jüngere Leserinnen und Leser nicht mehr tragbar machen können. In solchen Momenten können Übersetzungen auch in starken Literaturen eine zentrale Rolle einnehmen. Besonders essentiell ist dies, wenn sich nach einem Wendepunkt in der einheimischen Literatur kein passender Ersatz finden lässt und sich ein Vakuum

⁷Beispielsweise sind im westlichen Raum periphere Literaturen oft mit Literaturen kleinerer Nationen gleichzusetzen. Weiters lässt sich erkennen, dass in den Literaturen Europas schon seit jeher Hierarchien existieren. In diesem Polysystem von europäischen Literaturen haben manche eine periphere Position angenommen und sich zu einem großen Teil aus externer Literatur gebildet, weshalb Übersetzungen für sie einen wichtigen Faktor darstellen, der neues Material zur Verfügung stellt. Während stärkere Literaturen daher die Möglichkeit haben, sich Neuheiten aus ihrer einheimischen Peripherie anzueignen, müssen schwächere Literaturen in solchen Situationen in erster Linie auf Übersetzungen aus einer anderen AK zurückgreifen (vgl. Even-Zohar 1990:48).

bildet. Dieses wird meist mit ausländischer Literatur in Form von Übersetzungen gefüllt. In schwachen Literaturen oder in schwächer werdenden Literaturen kommt eine solche Situation noch häufiger vor.

Während Übersetzungen meist neue Ideen, Genres oder Sprachformen in einer ZK vermitteln und somit zur (Weiter-)Entwicklung der dortigen Literatur beitragen, kann es auch dazu kommen, dass Übersetzungen genau das Gegenteil bewirken und bereits bestehende Literaturformen am Leben erhalten. Laut Even-Zohar (1990:48f) ist dies der Fall, wenn übersetzte Literatur eine periphere Position behält und somit zum peripheren System innerhalb des Polysystems beiträgt und sekundäre Modelle beisteuert. In einem solchen Fall kommt es zu keinen Auswirkungen auf wesentliche Prozesse und das periphere System wird bereits nach konventionellen Normen geformt, die sich nach einem dominanten Typus in der Zielliteratur richten. Während gegenwärtig verfasste Originalliteratur neue Formen und Modelle entwickelt, halten sich Übersetzungen an Normen, welche im neu entstandenen Zentrum bereits wieder verworfen wurden. Eine solche Diskrepanz zwischen der originalen, zentralen Literatur und übersetzter Literatur kann entstehen, wenn Übersetzungen, nachdem sie eine zentrale Position eingenommen und neue Bereiche eingebracht haben, die Verbindung mit der originalen heimischen Literatur (welche sich weiterentwickelt hat) verlieren und somit ein unverändertes Repertoire aufrechterhalten.

Obwohl übersetzte Literatur entweder ein zentrales oder ein peripheres System darstellen kann, bedeutet dies nicht, dass das System nur das eine oder das andere sein muss. Das System kann durchaus auch vielschichtig sein. Oft wird jener Teil der Übersetzungen zentral, der aus einer bedeutenden Ausgangsliteratur stammt, obwohl übersetzte Literatur zumeist in einer peripheren Position bleibt, wobei sich hier die Polysysteme einer jeden Kultur unterscheiden (vgl. Even-Zohar 1990:49f).

Die Position, welche Translation in einer ZK annimmt, hat schließlich Auswirkungen auf Übersetzungsnormen und -politiken. Wie Übersetzungen und Originalwerke eingestuft werden, ändert sich je nachdem, welche Position Übersetzungen zu einem bestimmten Zeitpunkt einnehmen. Nehmen sie eine zentrale Position ein, werden die Trennlinien nicht so scharf gezeichnet. In diesem Fall dienen die Übersetzungen dazu, neue Modelle zu vermitteln, die Übersetzerinnen und Übersetzer weichen oft vom heimischen Repertoire ab und widersetzen sich somit heimischen Konventionen. Der Text wird eher in äquivalenter Form aus der AK übernommen. Für die ZK können solche übernommenen Konventionen aus der AK erstmals befremdlich oder revolutionär wirken, jedoch können sie im Falle einer Etablierung der neuen Modelle akzeptiert werden und die Literatur der ZK weiterentwickeln. Im Gegensatz dazu orientieren sich Übersetzerinnen und Übersetzer daran, möglichst passende heimische Modelle für einen fremden Text zu finden, wenn sich die zu übersetzende Literatur in einer peripheren Position befindet. Hierbei wird der AT eher angepasst und Adäquatheit wird wichtiger (vgl. Even-Zohar 1990:50f). Daraus ergibt sich, dass „not only is the socio-literary status of translation dependent upon its position within the polysystem, but the very practice of translation is also strongly

subordinated to that position” (Even-Zohar 1990:51). Auch die Wahl, was überhaupt übersetzt wird, hängt von den Machtverhältnissen im Polysystem ab. Translation stellt also eine Tätigkeit dar, die an die Beziehungen innerhalb eines bestimmten kulturellen Systems gebunden ist.

1.3 Descriptive Translation Studies (DTS)

Toury (1995) verbindet nun diese beiden zuvor beschriebenen Ansätze und geht von Normen innerhalb eines Polysystems aus, welche sich je nach Stellung im Polysystem verändern. Er betrachtet Übersetzungen von einem deskriptiven Standpunkt aus und entwickelt daraus die DTS. In der Translationswissenschaft wurde der deskriptive Teilbereich der TS lange Zeit zugunsten der Beschäftigung mit der praktischen Anwendung vernachlässigt. Toury (1995:1f) konstatiert jedoch, dass „no empirical science can make a claim for completeness and (relative) autonomy unless it has a proper *descriptive branch*“ (1995:1; Hervorhebung im Original), weil erst die Verbindung der beiden Zweige ein besseres Verständnis der Materie ermöglicht.

Laut Toury fehlte „a systematic branch proceeding from clear assumptions and armed with methodology and research techniques made as explicit as possible und justified within Translation Studies itself“ (1995:3), der sich von der Beschreibung von Einzelphänomenen oder Intuitionen wegbewegt. Diese Lücke sollen die DTS füllen. ^Ausgegangen wird dabei von James S. Holmes „basic ‚map‘ of Translation Studies“ (Toury 1995:10), welche die TS primär in die Bereiche „pure“ und „applied“ TS teilt. Der „pure“-Zweig unterteilt die TS wiederum in einen theoretischen und einen deskriptiven Teilbereich. Die DTS werden weiters unterteilt in jeweils einen funktions-, prozess- und produktorientierten Ansatz. Während jeder davon ein eigenes Forschungsfeld darstellt, sind sie jedoch durch Interdependenzen miteinander verbunden. So ergibt eine produktorientierte Untersuchung ohne Berücksichtigung von „questions pertaining to the determining force of its intended function and to the strategies governed by the norms of establishing a ‘proper’ product“ (Toury 1995:13) laut Toury wenig Sinn. Übersetzungen nehmen immer eine bestimmte, vermutete Position oder Funktion in einer ZK ein und werden dementsprechend angepasst, um Anforderungen dieser Kultur zu erfüllen. So handeln Übersetzerinnen und Übersetzer primär auf eine Art und Weise, die diesen Anforderungen entgegenkommt. Funktion und Position der Übersetzung in der ZK haben somit Auswirkungen auf Übersetzungsstrategien und -prozesse, was sich schließlich auf das Produkt auswirkt. Neben der Übersetzung an sich kann sich auch die Position der Übersetzungstätigkeit in der ZK bezüglich Zentralität oder Prestige ändern und auch das wirkt sich wiederum auf die angewendeten Strategien aus. Gleichzeitig kann jedoch die gewählte Strategie Auswirkungen auf die Position haben, welche die Übersetzung in der ZK annimmt, unabhängig davon, ob diese dieselbe wie in der AK ist (vgl. Toury 1995:9-14). Eine Aufgabe der DTS sei somit „to confront the position which is actually *assumed* by a translation with the one it was *intended* to have, and draw the necessary conclusions“ (Toury 1995:14; Hervorhebung im Original).

Erkenntnisse aus den DTS ermöglichen die Formulierung von Gesetzen, welche die inhärenten Beziehungen zwischen den Bereichen, die für die Übersetzung wichtig sind, aufzeigen. Solche Gesetze sind des Weiteren keineswegs unumstößlich, sondern beschreiben die Wahrscheinlichkeit, nach der ein bestimmtes Verhalten durch bestimmte Bedingungen oder Zustände ausgelöst wird, woraus sich Regularitäten ergeben (vgl. Toury 1995:16). Um dieses Ziel zu erreichen, wurden Übersetzungen als starre Einheit angesehen, die in eine andere Kultur übertragen wird, einhergehend mit der Annahme, dass die Übersetzungen unabhängig von ihrer Funktion in der jeweiligen Kultur rezipiert werden. Daraus ergibt sich ein starker Fokus auf die Zielorientiertheit von Übersetzungen⁸ (vgl. Toury 1995:24). Neben dieser Zielorientiertheit oder Funktion einer Übersetzung, geht es auch um Äquivalenz und Adäquatheit⁹, welche Levý noch mit Freiheit und Treue betitelte.

Durch Übersetzungstätigkeiten und die daraus resultierenden Produkte kommt es nicht nur zu Veränderungen in der AK, sondern auch in der ZK, auch wenn davon ausgegangen wird, dass Übersetzungen den in der ZK herrschenden Konventionen angepasst werden. Toury äußert folglich:

Cultures resort to translating precisely as a major way of filling in gaps, whenever and wherever such gaps manifest themselves – either as such, or (very often) from a comparative perspective, i.e., in view of a corresponding non-gap in another culture that the prospective target culture has reason to look up to and try to exploit. Semiotically, then, translation is as good as initiated by the target culture. In other words, the starting point is always one of a certain deficiency in the latter. (1995:27)

Ein solcher angenommener Mangel kann sich sowohl auf reine Texte beziehen, als auch auf ganze Modelle, also Textgruppen oder Genres, die nach dem gleichen Muster aufgebaut sind. Obwohl Übersetzungen an die Anforderungen der ZK angepasst sind, unterscheiden sie sich jedoch trotzdem meist ein wenig von den dort bevorzugten Formen, weil zu einem gewissen Maße Besonderheiten des AT bestehen bleiben und diese auch oft erwünscht sind (vgl. Toury 1995:26ff). So werden die Übersetzungen wiederum in das in der ZK geltende System eingebunden und nach den Erwartungen der Leserschaft gestaltet.

⁸ Ab den 1970er Jahren entwickelte sich die Translationswissenschaft eher in Richtung der zielorientierten Ansätze. So entstand unter anderem die Skopostheorie, welche primär auf Vermeer (1978) zurückzuführen ist. Übersetzen ist dabei als Handlung zu verstehen, bei der verbale und nonverbale Elemente von einer Sprache oder Kultur in eine andere übertragen werden. Diese Ausgangstexte sind Kommunikationsmittel und haben immer einen Zweck oder ein Ziel (*skopos*), welches mit der Übersetzung vermittelt werden soll. Der AT seinerseits ist an seine AK gebunden und sein *skopos* liegt meist in der AK, der ZT jedoch ist auf die ZK gerichtet und muss in ihr funktionieren und das intendierte Ziel überbringen. AT und ZT können daher stark voneinander abweichen. Vermeer zufolge muss die Übersetzung in erster Linie nach dem jeweiligen *skopos* angefertigt werden (vgl. Vermeer 1990²:74-81).

⁹ Gegensätzlich dazu verstehen Reiß und Vermeer unter Äquivalenz „eine Relation zwischen einem Ziel- und einem Ausgangstext, die in der jeweiligen Kultur auf ranggleicher Ebene die gleiche kommunikative Funktion erfüllen (können)“ (1984:139f). Äquivalenz ist demnach ein produkt- bzw. resultatorientierter Begriff, da nicht an sich äquivalent übersetzt werden kann, jedoch die Übersetzung als ganze als äquivalent bewertet werden kann. Adäquatheit hingegen beschreibt „die Relation zwischen Ziel- und Ausgangstext bei konsequenter Beachtung eines Zwecks (*skopos*), den man mit den Translationsprozeß verfolgt“ (1984:139). Der Zweck der Übersetzung steht dabei übergeordnet gegenüber der Zeichenwahl, welche sich an in Bezug auf Syntax, Semantik und Pragmatik an die Leserschaft der ZK richtet. Adäquatheit beschreibt den Entstehungsprozess der Übersetzung und ist damit prozessorientiert (vgl. 1984:137-140).

Toury definiert Übersetzungen im Rahmen der DTS wie folgt: „translations are facts of target cultures; on occasion facts of a special status, sometimes even constituting identifiable (sub)systems of their own, but of the target culture in any event” (1995:29). Übersetzungen stehen also nicht für sich alleine, sondern stehen immer im Kontext mit anderen Texten und müssen daher stets als Teil eines zusammenhängenden Ganzen betrachtet werden. Vor dem Hintergrund der Globalisierung kann Tourys Definition jedoch nicht mehr einfach übernommen werden. Zum einen können Kulturen nicht voneinander getrennt betrachtet werden und durch die Verbreitung von Texten über das Internet sind diese zum anderen nicht nur der intendierten ZK zugänglich, sondern allen Mitgliedern verschiedenster Kulturen, die auf diesen Text zugreifen können. Übersetzungen sind somit nicht mehr eindeutig einer einzigen ZK zuzuordnen.

1.3.1 Normen in der Translation

Toury formuliert im Rahmen seiner Beschäftigung mit den DTS einige Normen, welche für Übersetzerinnen und Übersetzer wichtig sind, um erstens eine für das Translat geeignete Strategie wählen zu können und um zweitens bewerten zu können, wie weit dieses Translat von den gängigen Konventionen abweicht oder mit ihnen übereinstimmt. Wie bereits erwähnt, greift Toury die Dichotomie Levýs zwischen Treue und Freiheit wieder auf und verwurzelt seine formulierten Normen in einem dynamischen System, welches sich den herrschenden Mächten entsprechend ändert.

Texte als Produkt einer Übersetzungstätigkeit oder Personen, die ein solches Produkt erstellen, sind immer in einen gesellschaftlich-kulturellen Rahmen eingebunden und unterliegen somit auch jenen Konventionen, die in diesem Raum gelten. Um erkennen, oder auch bewerten zu können, ob Translate bestehende Anforderungen erfüllen, oder ob Übersetzerinnen und Übersetzer zufriedenstellend gearbeitet haben, sind Normen notwendig, anhand derer dies ersichtlich wird (vgl. Toury 1995:53f). Die soziokulturelle Umgebung, in der Translatorinnen und Translatoren arbeiten, haben daher Auswirkungen darauf, wie sie ihre Übersetzungen gestalten.

Soziokulturelle Beschränkungen weisen eine Bandbreite von Machtebenen auf, die von festen Regeln bis zu individuellen Eigenheiten reichen. In der Mitte dieser beiden Extreme befinden sich die intersubjektiven Normen, die selbst nicht alle gleich stark gelten und sich jeweils eher in Richtung der Regeln oder in Richtung der Eigenheiten ausrichten. Des Weiteren kann sich die Gewichtung einer Norm mit der Zeit verändern und von einem Extrem ins andere wechseln. Eine solche Verschiebung hängt oft mit einer Statusveränderung in einer Gesellschaft zusammen (vgl. Toury 1995:54f). Normen beschreiben „the translation of general values or ideas shared by a community – as to what is right and wrong, adequate and inadequate – into performance instructions” (Toury 1995:55) und werden einer Person im soziokulturellen Setting vermittelt. Anhand der Normen wird bewertet, ob ein Verhalten als richtig oder falsch aufzufassen ist, Abweichungen von der Norm werden mit Sanktionen versehen.

Verhaltensregulierende Normen können auch auf den Bereich der Translation angewendet werden. Die Tätigkeit des Übersetzens ist zumeist mit mindestens zwei Sprachen und zwei kulturellen Traditionen¹⁰ verbunden, was bedeutet, dass mindestens zwei Sets von Normensystemen zusammenspielen, die jeweils andere Anforderungen mit sich bringen. Toury unterscheidet zwischen drei großen Gruppen von Normen (vgl. 1995:56-59):

1. **Ausgangsnormen (initial norms):** Die Übersetzerin oder der Übersetzer muss zu Beginn der Übersetzung entscheiden, ob sie oder er sich in erster Linie an den Normen des AT oder des ZT beziehungsweise der AK oder der ZK orientieren will. Die Befolgung von Normen der AK bestimmt die Adäquatheit des Translats gegenüber dem AT, Befolgung der Normen der ZK bestimmt seine Akzeptabilität beim ZP.
2. **Vornormen (preliminary norms):** Sie beziehen sich auf zwei Arten von Überlegungen. Zum einen beschäftigen sie sich mit der Existenz und Beschaffenheit einer Übersetzungspolitik, welche die Wahl der einzelnen Texte oder Texttypen vorgibt, die durch Translation in eine ZK übertragen werden sollen. Diese Politik unterscheidet sich, je nach Subgruppe, sowohl auf der Textebene (literarischer Text oder nicht-literarischer Text) als auch auf der menschlichen Ebene (verschiedene Übersetzungsbüros). Zum anderen beschreiben sie die Direktheit von Übersetzung. Sie bestimmt die Toleranzgrenzen gegenüber Übersetzungen aus anderen Sprachen als der AS. Es stellen sich hier zum Beispiel die Fragen: Ist indirekte Übersetzung erlaubt? Aus welchen anderen AS darf übersetzt werden?
3. **Operativnormen (operational norms):** Sie beziehen sich auf Entscheidungen, die im Übersetzungsprozess getroffen werden, was sowohl die Textmatrix, als auch die textuelle Aufbereitung und Formulierung betrifft. Das heißt, diese Normen steuern, was bei der Übersetzung verändert wird und was unverändert bleibt. Toury unterteilt sie in weitere Subgruppen: *matricial norms*, welche die Gestaltung des Textes auf der Makroebene beschreiben, zum Beispiel hinsichtlich der Vollständigkeit oder Auslassung von Textstellen oder der textuellen Aufteilung; und in *textual-linguistic norms*, welche die Auswahl des Materials, mit dem der ZT gestaltet werden soll, kontrollieren.

Vornormen haben logische und chronologische Priorität vor den Operativnormen, jedoch stehen auch sie in einer Wechselbeziehung zueinander. Operativnormen können laut Toury (vgl. 1995:59f) als Modell angesehen werden, demzufolge Übersetzungen geschaffen werden, egal ob der Fokus dabei auf den Normen des AT oder den Normen der ZK liegt. Jedes Modell, welches Anweisungen bezüglich der Ausführung gibt, kann als Einschränkung des geduldeten Verhaltens angesehen werden.

Aus diesen Einschränkungen ergibt sich, dass eine Übersetzung nie komplett ident mit dem AT sein kann. Daraus lässt sich schließen, „that it is norms that determine the (type and

¹⁰ Translation innerhalb einer Sprache sei hiervon nicht auszuschließen, da sich durch die Veränderung des Textes auch seine intendierte Position in der Gesellschaft verändert, was wiederum Auswirkungen auf die Normen hat, die ihn bewerten. Sprachliche oder kulturelle Traditionen sind damit nicht zwingend an Ländergrenzen gebunden, sondern sind auch innerhalb von kulturellen Systemen vorhanden.

extent of) equivalence manifested by actual translations“ (Toury 1995:61). Translationsnormen hängen in erster Linie davon ab, welche Position Übersetzungen in einer ZK besetzen und dies wiederum sagt aus, wie die Äquivalenz eines Textes definiert wird und wie eine Übersetzung in diesem Punkt bewertet wird. Normen sind jedoch immer in ihren soziokulturellen Kontext gebettet und „unstable, changing entities“ (Toury 1995:62), die sich unterschiedlich schnell verändern. Übersetzerinnen und Übersetzer stehen diesen Veränderungen nicht nur passiv gegenüber, sondern können zu diesen beitragen und den Prozess beispielsweise durch Übersetzungskritik, Formulierung von Übersetzungsideologien und Lehre an normbildenden Übersetzungsinstitutionen wie Universitäten verlangsamen oder beschleunigen (vgl. Toury 1995:61ff).

Bei der Untersuchung von Normen zeigt sich jedoch, dass die Normen an sich nicht unmittelbar wahrnehmbar sind. Vielmehr lässt sich das durch sie gesteuerte Verhalten beobachten. Toury (1995:65ff) unterscheidet zwei Quellen, anhand welcher sich Normen rekonstruieren lassen. **Textuelle Quellen** umfassen die übersetzten Texte selbst und erlauben Rückschlüsse auf alle Formen von Normen und analytische Bestände von Texten. **Extratextuelle Quellen** hingegen beschreiben semi-theoretische oder kritische Äußerungen, wie Äußerungen von Übersetzerinnen oder Übersetzern, Verlagshäusern oder anderen Personen, die in den Übersetzungsprozess eingebunden sind. Textuelle Quellen sind direkte Produkte normgesteuerten Verhaltens und lassen sich als solche untersuchen, extratextuelle Quellen hingegen sind nur indirekte Widerspiegelungen und oft verzerrt. Des Weiteren ist das Verhalten einer Übersetzerin oder eines Übersetzers nie vollständig systematisch, sondern immer mit subjektiven Entscheidungen verbunden, die aus der normativen Einschränkung herausfallen¹¹.

1.3.2 Rewriting

André Lefevere geht in seinem 1992 erschienenen Werk *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame* einen Schritt weiter und bindet in seinen weiterhin deskriptiven Ansatz die Übersetzerin und den Übersetzer als Person viel stärker in den Übersetzungsprozess mit ein, als dies noch bei Toury der Fall war. So sind bei ihm Übersetzungen ebenso in ein System eingebunden und von Normen gesteuert, jedoch ist die übersetzende Person als Individuum ein wichtiger Faktor. Laut Lefevere wird übersetzte Literatur meist von den Übersetzerinnen und Übersetzern verändert und an die gewohnten Konventionen der Leserschaft angepasst, um sie in einer ZK etablieren zu können. Welche Gründe diese Manipulation haben kann und von wem die Manipulation gesteuert wird, soll mit Lefeveres Werk beleuchtet werden.

Lefevere bezeichnet Translation, Anthologien, Textkritik und Editierung als Rewriting, wobei Translation die offensichtlichste und erkennbarste Form darstellt (vgl. Lefevere 1992:

¹¹ Toury (1995:67f) führt an dieser Stelle die „Return Potential Curve“ von Jay Jackson an, welche als Modell zur Repräsentation von Normen anhand der Verteilung von Zustimmung und Ablehnung von Mitgliedern einer Gruppe über das Verhalten dient. Er unterscheidet ausgehend davon (1) *basic norms*, die für alle Instanzen eines Verhaltens obligatorisch sind; (2) *secondary norms*, die bevorzugtes Verhalten aufzeigen, welches häufig vorkommt, aber nicht obligatorisch ist. Sie sind auch weniger streng als *basic norms*; (3) *tolerated behaviour*, welches den Rest des positiven Bereichs darstellt. Es beschreibt noch geduldetes, jedoch unerwünschtes Verhalten.

8f). Rewriting kann Texte von der AK in eine neue ZK in mehr oder weniger veränderter Form überführen, oder aber auch darin resultieren, dass neue Formen von Literatur in einer bestimmten Kultur nicht Fuß fassen können oder unterdrückt werden (vgl. Lefevere & Bassnet 1992:vii). „[R]ewriters adapt, manipulate the originals they work with to some extent, usually to make them fit in with the dominant, or one of the dominant ideological and poetological currents of their time“ (Lefevere 1992:8.) Daraus ergibt sich, dass Rewriting von Texten immer mit Macht verbunden ist. Lefevere und Bassnet beschreiben es folgendermaßen:

Translation is, of course, a rewriting of an original text. All rewriting, whatever their intention, reflect a certain ideology and a poetics and as such manipulate literature to function in a given society in a given way. Rewriting is manipulation, undertaken in the service of power, and in its positive aspect can help in the evolution of a literature and a society. (1992:vii)

Rewriting von Texten ist laut Lefevere eine treibende Kraft und wichtig für die (Weiter-) Entwicklung von Literatur in einer Kultur und auch für das Fortbestehen von literarischen Werken, die durch Rewriting immer wieder neu reproduziert werden. In der jetzigen Zeit wird von nicht-professionellen Leserinnen und Lesern, damit bezeichnet Lefevere all jene, die sich nicht mit Literaturwissenschaft beschäftigen, immer mehr Literatur gelesen, die nicht von ihrem ursprünglichen Autor oder ihrer Autorin verfasst wurde, sondern von Rewritern. Das heißt, es werden in erster Linie Übersetzungen gelesen, die mit den Wörtern der jeweiligen Übersetzerinnen und Übersetzer geschrieben wurden (vgl. Lefevere 1992:1-4). Oft befürchten Leserinnen und Leser von übersetzten Werken Einbußen bei den illokutiven Äußerungen und „will, if not actively expect, at least resign themselves to the fact that ‘something gets lost’ in the translation“ (Lefevere 1992:99). Dies ergibt sich daraus, dass Sprachen unweigerlich unterschiedlich sind und diese Differenzen in der Übersetzung zum Tragen kommen. Wieder werden bei der Bearbeitung dieser Unterschiede im Übersetzungsprozess nicht nur Fragen nach dem intendierten Zielpublikum, sondern auch Übersetzungsstrategien wie Wort für Wort oder literarische Übersetzungen¹² beachtet (vgl. Lefevere 1992:99f). Somit richten sich unterschiedliche Übersetzungsstrategien sowohl nach Sprachenpaar bezogenen Herausforderungen, nach Überlegungen bezüglich der intendierten Leserschaft sowie nach Vorgaben der Patronage.

¹² In diesem Zusammenhang nennt Lefevere das von Charles Fillmore (1977) entwickelte Modell der „scenes-and-frames semantics“ welches von Mia Vannerem und Mary Snell-Hornby auf die Translationswissenschaft angewendet wurde und „einen kreative[n] Vorgang der zielsprachlichen Neugestaltung“ (Vannerem & Snell-Hornby 1986:184) zum Ziel hatte. Eigene Erfahrungen und Situationen stellen den Bedeutungsumfang für *scenes* dar, und sie werden durch linguistische Formulierungen oder Kodierungen, den *frames*, geäußert. Das bedeutet, dass im Kommunikationsprozess eine persönliche Erfahrung linguistische Äußerungen stimuliert, oder umgekehrt, durch linguistische Äußerungen persönliche Erfahrungen hervorgerufen werden. Somit entsteht eine Wechselbeziehung, die bestimmte Konnotationen hervorruft, dies auch bei einer Übersetzung. Übersetzerinnen und Übersetzer sehen sich bei der Übersetzung einem vorgegebenen *frame* gegenüber, der in linguistischer Form den Erfahrungshintergrund der Autorin oder des Autors wiedergibt. Der gesamte Text löst nun kognitive *scenes* in den Vorstellungen der Personen aus, die den Text lesen oder übersetzen. Die Übersetzung wird nicht nur durch die *frames* realisiert, sondern muss auch die *scenes* berücksichtigen. So müssen Übersetzerinnen und Übersetzer nach solchen *frames* in der ZS suchen, die auch die gewünschten *scenes* bei den Rezipientinnen und Rezipienten auslösen und so die gleichen Konnotationen hervorrufen (vgl. Vannerem & Snell-Hornby 1986:184-191).

Rewriter erschaffen das Image eines Autors oder einer Autorin, eines Werkes, eines Genres oder sogar einer ganzen Literatur. „Image“ beschreibt hierbei die Vorstellung, die durch das übersetzte oder wiedergeschriebene Werk, über die sogenannte „Realität“, nämlich das Originalwerk, in der ZK herrscht. Damit wird jedoch nicht die tatsächliche Wirklichkeit widergespiegelt, sondern nur eine vermittelte Vorstellung. Meinen nicht-professionelle Leserinnen und Leser, sie hätten ein Buch gelesen, „what they mean is that they have a certain image, a certain construct of that book in their hands“ (Lefevere 1992:6). Solche Images erreichen eine breitere Leserschaft als die „Realitäten“ und werden immer zum Nutzen von oder unter den Beschränkungen von bestimmten ideologischen und poetologischen Strömungen produziert. Sie beziehen sich nicht immer auf Übersetzungen oder das gesamte Ausgangswerk, sondern können auch nur Passagen oder Kritiken beschreiben (vgl. Lefevere 1992:5f). Übersetzte Texte können also Auskunft darüber geben, wie Kulturen interagieren, in welchem hierarchischen Verhältnis sie stehen und wie Texte manipuliert werden (vgl. Lefevere 1992:51). So kann die Betrachtung von Übersetzungen des gleichen Werkes oder Genres über eine gewisse Zeitspanne hinweg illustrieren, wie sich die Übersetzungspraxis in diesem Bereich entwickelt hat.

Das Image eines übersetzten Werkes wird vor allem von zwei zentralen Punkten beeinflusst: Zum einen von der Ideologie des Übersetzers oder der Übersetzerin, worunter zu verstehen ist, ob die Person freiwillig den Konventionen folgt, oder ob sie von der Patronage als Beschränkung auferlegt wurden, und zum anderen die dominante Poetik in der Zielkultur. Die Ideologie gibt die Strategie vor, nach der übersetzt wird und demnach auch die Lösung für Probleme, die in Verbindung mit dem Originaltext aufkommen (vgl. Lefevere 1992:41).

Aus all dem ergibt sich, dass Literatur in einem System steht, welches einer bestimmten Patronage unterstellt ist. System wird dabei als neutraler, deskriptiver Terminus verstanden, der ein „set of interrelated elements that happen to share certain characteristics that set them apart from the other elements perceived as not belonging to the system“ (Lefevere 1992:12) beschreiben soll. Das literarische System besteht laut Lefevere (1992:11ff) aus Texten, also Objekten und menschlichen Subjekten, welche diese Texte lesen, schreiben und wiederschreiben. Beim Verfassen, oder Wiederverfassen eines Textes stehen Autorinnen und Autoren, ebenso wie Übersetzerinnen und Übersetzer, vor der Entscheidung, ob sie sich dem System anpassen wollen, oder sich ihm widersetzen, wodurch neue Formen von Literatur in der eigenen Kultur oder in der intendierten ZK entstehen können.

Außerdem ist das literarische System in jenes einer bestimmten Kultur eingebettet, wobei einander alle dieser Gesellschaft angehörenden Systeme beeinflussen. Es gibt zwei Kontrollfaktoren, die sicherstellen, dass das literarische System nicht zu weit von den anderen zur Kultur gehörenden Systemen abdriftet. Der erste kontrolliert das literarische System „von innen“ heraus anhand von Parametern, die durch den zweiten Faktor bestimmt werden. Der erste Faktor wird von Expertinnen und Experten repräsentiert, die innerhalb des Systems Berufe wie Kritikerin oder Kritiker, Lehrerin oder Lehrer, sowie Übersetzerin oder Übersetzer übernehmen. Sie sind in der Lage, Werke zu unterdrücken, die nicht in das System passen, oder Werke

so umzuschreiben, dass sie sich im System etablieren können. Der zweite Faktor, den Lefevere als „patronage“ (1992:15) bezeichnet, steht außerhalb des literarischen Systems und beschreibt „the powers (persons, institutions) that can further hinder the reading, writing and rewriting of literature“ (1992:15). Patronage ist im Großen und Ganzen mehr an der Ideologie des Systems als an der Poetik von Werken interessiert und überträgt die Autorität auf Expertinnen und Experten, falls die Poetik im Zentrum steht (vgl. 1992:14f). Zugleich jedoch ist die Patronage abhängig von „these professionals to bring the literary system in line with their own ideology“ (1992:15f). Daraus lässt sich schließen, dass die Patronage nicht an sich funktioniert, sondern nur zusammen mit dem Geflecht an in ihr handelnden Personen.

Lefevere unterteilt die Patronage in drei Elemente, die auf verschiedene Art miteinander interagieren. Zum einen gibt es die ideologische Komponente, die die Wahl und Entwicklung von Form und Inhalt die Literatur einschränkt. Als zweites steht die ökonomische Komponente, bei welcher die Patronage sicherstellt, dass Autorinnen und Autoren oder Rewriters von ihrem Beruf leben können. Schließlich gibt es noch die Komponente des Status, welche Integration in eine bestimmte Personengruppe und damit verbundenen Lebensstandard beschreibt. Des Weiteren kann Patronage undifferenziert oder differenziert sein. Ersteres ist der Fall, wenn alle oben genannten Komponenten vom gleichen Patron erlassen werden. Zweiteres trifft zu, wenn die drei Komponenten relativ unabhängig voneinander funktionieren (vgl. Lefevere 1992:16f). Veränderungen im literarischen System sind eng mit Patronage verbunden, da das literarische System durch die von ihm produzierten oder reproduzierten Werke Auswirkungen auf sein Umfeld hat. Werden die Erwartungen des Umfeldes nicht (mehr) erfüllt, kann die Patronage die Produktion und Reproduktion von neuen Werken ermutigen (vgl. Lefevere 1992:23). Wird also beispielsweise ein Genre von der Leserschaft nicht (mehr) als ansprechend und spannend empfunden, werden neue Genres etabliert.

Lefevere beschreibt auch Poetik als Teil des Systems und unterteilt diese in zwei Komponenten: „one is an inventory of literary devices, genres, motifs, prototypical characters and situations, and symbols; the other a concept of what the role of literature is, or should be, in the social system as a whole“ (1992:26). Die zweite Kategorie legt wieder fest, welche Thematiken für das soziale System relevant sein müssen (vgl. Lefevere 1992:26). In der europäischen Literatur haben sich über die Zeit verschiedenste Genres aus anderen, nicht-europäischen Kulturen etabliert. Lefevere (1992:73ff) führt beispielhaft die japanische Gedichtform des *haiku* an, welche einen Platz im europäischen Literatursystem fand und erfolgreich übertragen und etabliert werden konnte. Ähnlich können Manga aufgefasst werden, die sich über die Normen, welche von der Comicübersetzung gegeben waren, hinwegsetzten und eine eigene Form durchsetzen konnten.

Wie weit ein Text verändert wird, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Darunter fallen vor allem der Status des AT, das heißt, wird ein Text als „high“ oder „low“ (Lefevere 1992:2) Literatur angesehen; das Selbstbild der Kultur, in welcher übersetzt wird, welche Arten von

Texten und welche Ebenen der Wortwahl in dieser Kultur akzeptiert sind, die intendierte Leserschaft und welche *cultural scripts*¹³ die Leserschaft gewöhnt ist, oder akzeptieren kann (vgl. Lefevere 1992:87). Manipulation von Texten ist jedoch meist auf vier Kategorien zurückzuführen, nämlich persönliche, ideologische, poetologische und durch die Patronage bedingte Gründe (vgl. Lefevere 1992:61-66). Dabei ist jedoch auch immer der historische Kontext wichtig, in dem eine Übersetzung angefertigt wurde, und auch die jeweiligen Konventionen, die zu der jeweiligen Zeit herrschen, da diese sich mit der Zeit ändern und Einfluss darauf haben, wie Übersetzungen angefertigt werden.

1.4 Relevanz für die Übersetzung von Manga

DTS ist in dieser Arbeit als Rahmen zu verstehen, in dem sich die Analyse des Untersuchungsmaterials bewegt, da ein deskriptiver Vergleich ausgeführt werden soll, jedoch keine Übersetzungskritik angestrebt wird. Trotzdem sind auch zur Beschreibung von Übersetzungen oder für einen Vergleich von zwei Übersetzungen, Beurteilungskriterien notwendig, nach denen sie beschrieben werden können.

Übersetzerinnen und Übersetzer, unabhängig davon, ob es sich um professionelle Personen handelt oder nicht, sind in ihre soziokulturelle Umgebung eingebunden und gestalten so ihre Übersetzungen. Wie diese auszusehen haben, um in einer ZK akzeptiert zu werden, hängt von verhaltensregulierenden Normen ab (vgl. Toury 1995:53f). Während Toury Normen eher als Vorgaben des soziokulturellen Kontextes von Übersetzungen ansieht, benennt Lefevere die regelbildenden Institutionen als Patronage, nach deren Vorgaben sich Übersetzerinnen und Übersetzer richten müssen. Was als normative Literatur angesehen wird, ändert sich jedoch mit der Zeit, da sich das literarische System durch den Druck von außen, sprich jenen von den Leserinnen und Lesern ausgeübten Druck, ändert (vgl. Lefevere 1992:23). Even-Zohar zufolge ergeben sich Änderungen in der Art und Weise, wie oder was übersetzt wird, aus Verschiebungen im literarischen Polysystem (vgl. Even-Zohar 1990:45f). Wenngleich sie es anders bezeichnen, sehen Toury (1995), Levý (1969), Even-Zohar (1990) und Lefevere (1992) Übersetzungen als literarische Komponenten, die in ein System von Literatur und soziokulturellen Konventionen eingebundenen sind, und die in ihrer Form von zu einer bestimmten Zeit geltenden Normen bestimmt werden.

Was bei einer Übersetzung verändert wird, liegt also oft nicht im Ermessen des Übersetzers oder der Übersetzerin, sondern wird ihnen durch verschiedene Instanzen vorgegeben. Dies lässt sich auch am Beispiel Manga beobachten. Manga wurden gerade am Beginn ihrer Einführung in den westlichen Markt stark verändert, um in die gängigen Konventionen zu passen und

¹³ *Cultural script* beschreibt die in einer Kultur herrschenden Konventionen über das akzeptierte Verhalten von Personen in einer bestimmten Situation. Auf diese Konventionen wird in Kommunikationssituationen zurückgegriffen. Sie stellen den Rahmen dafür dar, was Personen als angemessenen verstehen. *Cultural scripts* beeinflussen zwar die Form, die Interaktionen annehmen, jedoch lassen sie keinen Rückschluss auf individuelle Interaktionen zu (vgl. www.griffith.edu.au 2018).

somit bessere Chancen auf Akzeptanz bei der Leserschaft zu haben. So wurden Manga in der westlichen Welt so gedruckt, dass sie der geltenden Leserichtung entsprachen, oder sie wurden eingefärbt. Sie wurden dahingehend verändert oder, um es mit Lefevere zu sagen, rewritten, dass es der intendierten Leserschaft möglich war, dieses fremde Genre nach den herrschenden und bekannten Comic-Konventionen lesen und somit auch verstehen zu können. Nachdem Manga ihren Platz im europäischen und im westlichen System gefunden hatten, wurden die bestehenden Übersetzungskonventionen auf Drängen der wachsenden Leserschaft verändert. Sie wurden nicht mehr gespiegelt und in ihrer Schwarz-Weißen Originalform belassen (vgl. De la Iglesia 2015:356; Torres-Simón & Orrego-Carmona 2015:376). Sie haben also ihre Position im literarischen System verändert, was Auswirkungen auf die Normen hatte, die bei ihrer Übersetzung galten. Die Übersetzerinnen und Übersetzer von Manga mussten somit andere Strategien anwenden, um eine „den Normen entsprechende“ Übersetzung liefern zu können. Des Weiteren wurden mit der wachsenden Beliebtheit von Manga immer mehr Titel von englischsprachigen Verlagen lizenziert und ihre Übersetzung in Auftrag gegeben.

Während Übersetzerinnen und Übersetzer, welche für Verlage arbeiten und offizielle Übersetzungen für zu publizierende Manga anfertigen, an die Vorgaben eben dieser Verlage gebunden sind und sich somit dieser Form von Patronage unterordnen müssen, stehen Scanlators, welche auf freiwilliger Basis gratis Übersetzungen im Internet veröffentlichen, beinahe keinen institutionellen Vorgaben gegenüber. Sie können Strategien und Formulierungen frei wählen, wobei in erster Linie das Feedback der Leserschaft als richtungsweisend für Scanlators anzusehen ist. So laufen bei der Übersetzung von Manga zwei Normativen parallel, nämlich jene der offiziellen Übersetzungen und jene der Fanübersetzungen. Beide sind jedoch dynamisch und verändern sich je nachdem, wie sich auch die Begebenheiten im jeweiligen System entwickeln.

2 Forschungsstand

In diesem Kapitel soll der Forschungsgegenstand der Masterarbeit, nämlich Manga, konkretisiert werden. Zuerst werden Manga als Untersuchungsgegenstand der Translationswissenschaft thematisiert. Zusätzlich wird, ausgehend vom Comic, ein Definitionsversuch unternommen und auf Besonderheiten bei der Gestaltung und in der Folge auch auf die Übersetzung von Manga eingegangen. Anschließend wird die Thematik der Scanlation behandelt, ein relativ junges Phänomen, welches das Scannen, Übersetzen und online zur Verfügung stellen von Manga von Fans für Fans bezeichnet. Dabei soll auch die ethische Komponente behandelt werden, da Scanlation gegen Urheberrechte verstößt. Den letzten Teil dieses Kapitels bildet eine Einführung in kulturspezifische Elemente. Hier wird besonders auf jene der japanischen Kultur eingegangen, die sich im Manga sowohl auf der sprachlichen, als auch auf der bildlichen Ebene finden. Diese drei Punkte sind für diese Arbeit essentiell, da in der Folge ein Vergleich einer offiziellen Mangaübersetzung mit einer Scanlation in Bezug auf die Behandlung von japanischen Kulturspezifika erfolgen soll.

2.1 Manga und ihre Rolle in der Translationswissenschaft

Am Beginn dieses Kapitels soll auf Comics und Manga allgemein eingegangen werden und auch darauf, wie sie in der Translationswissenschaft bisher behandelt wurden. Dabei wird oft von Comics ausgegangen, jedoch können gewonnene Erkenntnisse größtenteils auf Manga umgemünzt werden. Sollte dies nicht der Fall sein, werden sie mit Elementen, die für Manga spezifisch sind, ergänzt.

2.1.1 Comics und Manga

Da sich diese übersetzungswissenschaftliche Arbeit in erster Linie mit der Übersetzung von Manga befassen wird, soll an dieser Stelle eine Begriffserklärung und der Versuch einer Definition von Comics und Manga vorgenommen werden. Die Begriffe Comics und Manga werden nicht synonym verwendet, da sie in erstem Fall Comics aus westlichen Produktionen und im zweiten Fall Text-Bild-Narrationen aus rein japanischer Produktion bezeichnen und sie, abgesehen vom Herkunftsland, diverse Unterschiede aufweisen. Jedoch können Übersetzungstheorien, die hauptsächlich für die Untersuchung von westlichen Comics entwickelt oder herangezogen wurden, auch auf Manga angewandt werden. Dies wird auch in dieser wissenschaftlichen Arbeit der Fall sein. Auf etwaige Besonderheiten von Manga wird an der jeweiligen Stelle eingegangen.

Während westliche Comics also schon ein relativ junger Gegenstand in der Translationswissenschaft sind und in diesem Bereich eher Analysen zur Übertragung von Humor, Wortspielen und dem Zusammenspiel von Bild und Sprache vorgenommen wurden, haben Manga noch weniger Aufmerksamkeit als Untersuchungsgegenstand erfahren. Erst in den späten 1980er Jahren spielten ins Englische übersetzte Manga im wissenschaftlichen Diskurs in den

USA eine Rolle. Am deutschsprachigen Markt tauchten sie erst einige Jahre später auf (vgl. Jüngst 2008:52). Auch dort zeichnete sich jedoch in den letzten Jahren ein Wandel bezüglich Comics als wissenschaftlicher Forschungsgegenstand ab. So wurde 2005 in Deutschland eine Gesellschaft für Comicübersetzung gegründet, die sich auf die Untersuchung von Comics und die Vernetzung von fachspezifischen Spezialisten konzentriert (vgl. Mälzer 2015a:11). Im englischsprachigen Raum konnten sich derweil die sogenannten *Comic Studies* etablieren. Obwohl das Thema hier auf wissenschaftlicher Ebene behandelt wird, finden sich bislang nur spärlich Beiträge, die sich mit der Übersetzung von Comics auseinandersetzen (vgl. Kaindl 2015:26f). Comicforschung im Bereich der Translation ist somit noch immer eher selten, da Comics und Manga lange Zeit für die Translationswissenschaft nicht interessant waren. In der Wissenschaft – wie auch in der populären Meinung – wurde Texten, die aus rein sprachlichen Mitteln bestehen und keine Bilder enthalten, mehr Bedeutung beigemessen und somit ein höheres Niveau unterstellt als Texten, die Bilder miteinbeziehen oder sogar reine Bildtexte sind. Als Untersuchungsgegenstand wurden nonverbale Elemente erst in den 1980er Jahren interessant. In erster Linie wurden Filme, Bühnen- oder Werbetexte untersucht (vgl. Kaindl 2004:181f). Auch aus dem Umstand heraus, dass sich Comics und Manga keiner konventionellen Textsorte zuordnen lassen und in ganz unterschiedlichen Formen auftreten, was sie schwer eingrenzbar macht, waren sie als Untersuchungsgegenstand wenig attraktiv. In den „traditionellen Teildisziplinen der Translationswissenschaft – Literaturübersetzen, Audiovisuelles Übersetzen, Dolmetschen und Fachübersetzen“ (Mälzer 2015a:12) konnte das Übersetzen von Comics und Manga wegen deren Vielgestaltigkeit noch keinen festen Platz finden. Beim Übersetzungsprozess kommt es nicht nur zu einem interlingualen Austausch von sprachlichen Mitteln, sondern auch von Bildern, worauf im Folgenden noch genauer eingegangen werden soll.

Durch den starken Bezug zu Bildern wurde Comics ein hoher Grad an Trivialität zugeschrieben. Neben der häufigen Verwendung von Bildern stützt sich die den Comics und Manga unterstellte Trivialität laut Kaindl unter anderem auf die Sprache, die auf Grund ihrer Verwendung in Sprechblasen und kurzen Beschreibungen beschränkt und reduziert eingesetzt wird, auf den immer wiederkehrenden Inhalt der Geschichten mit sich ähnelnden Rollencharakteren und den Vorwurf, bei Comics handle es sich um reine Massenware. Dabei weisen sich Comics und Manga durch diese Umstände nicht von sich aus als Trivalliteratur aus, sondern werden erst durch ihre kulturelle Umgebung als solche wahrgenommen, da „Trivialität und ihre Definition vor allem von gesellschaftlichen und kulturellen Faktoren abhängt“ (Kaindl 2004:79). Daher muss Trivialität als soziales Konstrukt verstanden werden, welches nicht in allen Kulturen gleich gewertet wird (vgl. 2004:73-79). Ein weiterer Grund, warum Comics – und in weiterer Folge auch Manga – für die Translationswissenschaft wenig interessant waren, ist, dass sie zum Großteil als Kinder- oder Jugendliteratur angesehen werden und deshalb nur in Randbereichen untersucht wurden. Außerdem wurde Comics gerade anfangs oft unterstellt, aufgrund der häufigen Thematisierung von Gewalt jugendgefährdend zu sein (vgl. Mälzer 2015a:11). Manga

wiederum hatten speziell mit dem Vorurteil zu kämpfen, gewaltverherrlichend zu sein und galten in Deutschland nahezu als japanische Gewalt-Comics (vgl. De la Iglesia 2015:372). Da Manga jedoch stets für verschiedenste Altersgruppen geschrieben und gezeichnet werden, kann nicht pauschal festgestellt werden, dass in allen Manga Gewaltszenen vorkommen. Vielmehr könnte diese unrichtige Annahme darin begründet sein, dass manche Verlage, für das junge Zielpublikum ungeeignete Manga für die Übersetzung und Publizierung ausgewählt hatten.

Während „Manga“ mittlerweile ein Begriff ist, der vielerorts verwendet und verstanden wird, hat er doch einen japanischen Ursprung. Im Japanischen wird es meist mit *katakana*¹⁴ geschrieben (マンガ), jedoch können auch *hiragana* (まんが) oder die zwei *kanji* 漫画 verwendet werden. Ins Deutsche übersetzt bedeutet Manga so viel wie „verrückte Bilder“. Für sich tragen die beiden *kanji* jeweils eine eigene Bedeutung. 画 (ga) bezeichnet einfach eine malerische oder illustrative Darstellung und trägt keine Konnotationen, 漫 (man) wird jedoch für Dinge verwendet, die eher als lustig, komisch oder zusammenhanglos zu beschreiben sind. So schwingt im Begriff Manga namentlich ebenfalls die – angenommene – Trivialität mit, die auch Comics zugeschrieben wird (vgl. Douglass et al. 2011:198).

Trotz der ähnlichen Etymologie von Manga und Comics, weisen Manga jedoch eine ausführliche Bandbreite an Themengebieten auf, welche den vielen Themenkreisen der „herkömmlichen“ Literatur ebenbürtig ist. Im Gegensatz zu westlichen Comics, die sich eher an eine männliche Leserschaft richten, oder zumindest richteten, gab und gibt es Manga, die sich an ein männliches und/oder weibliches Publikum in allen Altersgruppen richten. Sie sind also kein Lesestoff, der sich auf eine eingeschränkte Zielgruppe spezialisiert, sondern erreichen gerade in Japan eine Vielzahl an sozialen Schichten (vgl. Jüngst 2008:52). Dadurch ist auch der vorgeworfene Status als Massenware nicht haltbar, weil Manga sehr vielseitige Thematiken behandeln. Des Weiteren werden laut Schmitt (1997:620) im westlichen Verständnis eher Funnies, lustige Comicstrips aus westlicher Produktion, als Comics wahrgenommen. Während sie einen großen Anteil am Comicmarkt ausmachen, sind die meisten Neuerscheinungen Autorencomics, worunter diverse, meist sehr anspruchsvolle Comics verstanden werden. Sogenannte Story-Manga, auf Japanisch auch als *sutōrī-manga* (ストーリー漫画) bezeichnet, können mit solchen Autorencomics gleichgesetzt werden, da sie meist nicht nur aus einigen Panels, den Einzelbildern in einem Comic, bestehen, sondern über einen Zeitraum von mehreren Jahren mit

¹⁴ Das Japanische bedient sich vier Schriftsystemen. Zum einen gibt es zwei Silbenalphabete, nämlich *hiragana* (ひらがな) und *katakana* (カタカナ). Mit ersterem werden Verb- und Adjektivendungen angegeben. Letzteres wird in erster Linie zum Schreiben von fremdsprachlichen Wörtern, Tier- oder Pflanzennamen und Onomatopöien verwendet. Weiters gibt es *kanji* (漢字), welche auch als sino-japanische Zeichen bezeichnet werden, da sie vom chinesischen Schriftsystem übernommen wurden. Obwohl es über 3000 solcher *kanji* in Japan gibt, werden nur 2.136 offiziell von Behörden verwendet und in Schulen gelehrt. Im Gegensatz zu den Silbenschriften ist das *kanji* Träger einer ganzen Bedeutung und wird von *hiragana* begleitet. In Büchern oder Manga für Kinder werden *kanji* zwar verwendet, jedoch wird ihre Lesung meist mit kleinen *hiragana*-Zeichen, die in diesem Fall *furigana* genannt werden, erklärt. Je älter das Zielpublikum wird, desto seltener werden *furigana* verwendet und in Literatur für Erwachsene werden nur äußerst seltene *kanji* erklärt.

einem Umfang von etlichen tausend Seiten komplexe Geschichten erzählen (vgl. Brunner 2010:15).

Laut der AJPEA (All Japan Magazine and Book Publisher's and Editor's Association) betrug der Umsatz von digitalen und Print-Manga im Jahr 2016 445,4 Milliarden Yen, umgerechnet etwa 3,47 Milliarden Euro (vgl. www.animenewsnetwork.com 2018). Gerade in Japan sind Manga also keineswegs als Nischenprodukt und auf Grund der Komplexität der erzählten Geschichten auch nicht als reine Massenware ohne literarischen Wert anzusehen. Auch in den westlichen Ländern sind Manga in den letzten Jahren immer beliebter geworden, sowohl was den US-amerikanischen Markt angeht, als auch was Leserzahlen auf Webseiten betrifft, die Manga online anbieten (vgl. Sevakis 2016).

Der erste Manga, der ins Englische übersetzt wurde, war *Hadashi no Gen* (はだしのゲン), auf Englisch *Barefoot Gen*, von Keiji Nakazawa. Er erzählt die Geschehnisse der Bombardierung von Hiroshima und wurde 1976 von Leonard Rifas für seinen Verlag Educomics teilweise übersetzt und publiziert, wobei er zu keiner großen Bekanntheit kam. In den 1990er Jahren waren zwei Verlage ausschlaggebend für die Verbreitung von Manga in den USA, nämlich VIZ Media und Tokyopop. Die japanischen Verlage *Shogakukan* und *Shueisha* halten Anteile an VIZ Media, was sich positiv auf den Erwerb von Rechten und weiters auf die Publikation von Manga im Westen auswirkte. Der Erfolg von Titeln wie *Pokemon*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball* oder *Gundam* ebnete in der Folge den Weg für die Popularität von Manga in den USA (vgl. Couch 2010:212f).

Laut Brunner (2010) ergibt sich die internationale Beliebtheit von Manga aus verschiedenen Gründen. Unter anderem konstatiert sie, dass Manga über Sprachgrenzen hinaus verständlich sind, weil die Handlung in erster Linie über die Bildebene vermittelt wird. Diese Äußerung sollte jedoch, auch im Hinblick auf die folgende Definitionsfindung, kritisch betrachtet werden, da durch sie Manga, welche sich stark auf die sprachliche Ebene stützen, von dieser Begründung ausgeschlossen werden. Des Weiteren sind Figuren in Manga oft archetypisch gestaltet. Durch den hohen Abstraktionsgrad fällt die Identifikation der Leserschaft mit ihnen leichter. Auf Grund des schnellen, filmartigen Erzählstils, der in vielen Manga angewandt wird, finden Leserinnen und Leser ihre Rezeptionsgewohnheiten wieder (vgl. Brunner 2010:17). Außerdem haben es Manga geschafft, mit Veränderungen in der Gesellschaft Schritt zu halten, sich ihnen anzupassen und sich mit differenzierten sozialen Einstellungen mit zu entwickeln. Um die sich ändernden Bedürfnisse der Leserschaft zu erfüllen, wurden neue Mangagenres etabliert. Neben Manga für junge, männliche Leser entstand ein Gegenpart für weibliche Leserinnen und in der Folge auch ein Genre für jugendliche Frauen, welches sich auch mit für diese Gesellschaftsschicht relevanten und ernsten Themen wie Schwangerschaft oder Vergewaltigung auseinandersetzte. Westliche Comics konnten weibliche Leserinnen nie in dem Maße begeistern, wie Manga dies schafften (vgl. Bouissou 2010:27ff). Westliche Comics waren in ihrer Ausrichtung bezüglich des Zielpublikums eher starr und sprachen in erster Linie Jungen im

Kindes- oder Jugendalter an. Erst in den letzten Jahren versuchen große Comicverlage gezielt, auch die weibliche Leserschaft anzusprechen.

Manga als Medienform, wie sie heute gekannt und verstanden werden, gibt es etwa seit der Nachkriegszeit. Jedoch entstanden die ersten Vorläufer von Manga schon sehr viel früher. So werden gezeichnete Bildrollen, japanisch *e-makimono* (絵巻物) genannt, insbesondere die *chō-jūgiga* (鳥獣戯画), bei denen es sich um satirische tierische Darstellungen von Aristokraten, Priestern und Kriegern handelt, als Vorläufer der Manga bezeichnet. Obwohl diese *e-makimono* mit dem heutigen Manga beinahe nichts gemein haben, weisen sie jedoch in Bezug auf Inhalt und Technik bestimmte Ähnlichkeiten auf. So werden die abgebildeten Themen, wie in Tiere verwandelte Menschen oder *yōkai* auch in gegenwärtigen Manga häufig dargestellt. Diese Verbindung aus menschlichen und nichtmenschlichen Lebewesen findet sich laut Bouissou viel seltener in westlichen Comics als in Manga. Die Technik der Vermischung von Text und Bild auf Bildrollen entwickelte sich in Japan im achten Jahrhundert und während sie sich in anderen Kulturen für einige Zeit wieder verlor, blieb sie in Japan bis ins 17. Jahrhundert bestehen, bevor sie von anderen Medien abgelöst wurde, welche diese beiden Elemente verbunden haben. Bouissou hält fest, dass „as far as graphical and narrative techniques are concerned, there is a long tradition of graphic narration in both high and popular Japanese culture“ (2010:19). *E-makimono* waren auch nicht die einzigen Werke, die sich dieser Darstellungsformen bedienten. Zeichnungen von Zen-Meistern verwendeten oft sowohl Bild als auch Text, um für ihre Schüler absurde Rätsel zu erschaffen, die sie die Nichtigkeit des rationalen Denkens lehren sollten. Des Weiteren stellten Drucke von Holzschnitten Figuren dar, die in ihrer Darstellungsform, vereinfachte ovale Gesichter, die nur Augen und Mund aufweisen, den frühen Vertretern der *shōnen* und *shōjo* Genres ähneln. In der Edo-Zeit (1603-1867) entstanden sogenannte *kibyōshi* (黄表紙). Das waren illustrierte, billige Romane, die in großen Zahlen verkauft wurden und Themen wie Drama, Sex, Fantasie und Humor verbanden. Einige dieser Hefte machten erstmals Gebrauch von Sprechblasen (vgl. Bouissou 2010:17-20).

Bouissou (2010:21-24) fasst zusammen, dass mit der Industrialisierung Japans durch den Westen neue Drucktechniken verbreitet wurden, welche es erstmals erlaubten, grafische Erzählungen zu niedrigen Kosten als Massenware zu produzieren. Einige westliche Druckereitraditionen wurden in Japan adaptiert. So druckten amerikanische Zeitungen oft Beiträge in Form von Cartoons oder Funnies mit Panels und Sprechblasen und dies wurde von einigen japanischen Medien übernommen. Zu Beginn standen *mangaka* (漫画家) – professionelle Mangazeichnerinnen und Mangazeichner – unter starkem Einfluss von amerikanischen Comics, jedoch entwickelten sich bald Manga, deren Charaktere stärkeren Bezug zu Japan selbst hatten. Daneben entstanden Erotik-Manga und solche, die den Pazifik-Krieg propagierten.

Als erster Manga, nach dem heutigen Verständnis des Begriffs, kann der im Jahr 1947 erschienene Manga *Shin takarajima* (新宝島), auf Englisch als *The New Treasure Island* erschienen, von Tezuka Osamu, bezeichnet werden. Osamu gilt als Erfinder der komplexen *story*

manga und der für sie üblichen Darstellungsformen, welche jenen in Filmen ähneln. *Mangaka* dieser Zeit verarbeiteten die Niederlage Japans im Zweiten Weltkrieg, welchen sie selbst als Jugendliche miterlebt hatten. „This trauma brought manga four elements that gave it a complexity and dramatic intensity unlike anything found in American or Franco-Belgian comics” (Bouissou 2010:25). Diese Elemente sind erstens das Szenario des Scheiterns der Erwachsenen, welches die Zerstörung der Welt zur Folge hat und das Überleben einer kleinen Gruppe Jugendlicher, die von Freundschaft und Optimismus getrieben die Welt wiederaufbauen. Zweitens das *mecha*-Genre, in dem Jugendliche riesige Roboter steuern, um Bedrohungen abzuwehren. Drittens das Genre der *scientific adventures* und viertens die Etablierung von westlichen Werten, wie Freiheit und Demokratie, welche den traditionellen Werten des alten Japans gegenübergestellt wurden (vgl. Bouissou 2010:24f). So wurden in der Nachkriegszeit viele Mangagenres geboren, die sich stets in den modernen Werken des 20. Jahrhunderts wiederholen. Gerade das Thema des sogenannten „scheiternden Helden“ wird in Manga immer wieder aufgegriffen.

2.1.2 Definitionsversuche

Nun soll versucht werden, ausgehend von Comics, eine Definition für Manga zu erarbeiten. Der Ausgangspunkt wird bei Comics gesetzt, da sich eine simple Definition der Art „Manga sind Comics (oder Bildergeschichten) aus Japan, die meist von rechts nach links gelesen werden“ erübrigt, wenn der Gegenstand „Comic“ an sich nicht definiert ist. Jedoch erweist sich schon die Definition von Comics als problematisch, weil sich Comics durch die Kombination von bildlichen und sprachlichen Elementen, die zumeist die gleiche Wichtigkeit besitzen, sowohl der Literatur als auch der Grafik zuordnen lassen (vgl. Schmitt 1997:620). Auch laut Dittmar ist ein Comic „weder ein geschriebener Text im herkömmlichen Sinne, noch eine reine Bildergeschichte. [...] Im Zusammenwirken der beiden Bestandteile entsteht der Comic“ (2011:50). Laut Näpel ist darüber hinaus ein „zentrales und unumstrittenes Merkmal von Comics [...] ihre Eigenschaft der visuellen Narration, die sich deutlich von der verbal-schriftlichen Ausdrucksformen der (Text-) Literatur im engeren Sinne abgrenzt“ (2011:49). Comics und Manga sind also multimediale Texte, die sich nicht auf eine Text- oder Bildebene beschränken lassen.

Erschwert wird die Definitionsfindung noch durch die Themen- und Formenvielfalt der Comics. Sie reichen von kurzen Comicstrips bis zu umfangreichen Autorencomics. Obwohl sie auf den ersten Blick nicht viel miteinander zu verbinden scheint, gehören sie alle dem Genre „Comic“ an (vgl. Schmitt 1997:620). Im Fall von Manga fällt von überschaubaren Vier-Panel-Manga, *yonkoma manga* (四コマ漫画) genannt, über narrativ-umfangreiche Story-Manga, bis hin zu Fan-Manga, auf Japanisch *dōjinshi* (同人誌) genannt, alles unter den Begriff „Manga“.

Daher muss eine Definition gefunden werden, die weit genug greift, um alle Formen des Comics einzuschließen, jedoch muss dadurch das Gebiet auch noch sinnvoll eingrenzbar sein, weil ansonsten eine Diskussion zum Untersuchungsgegenstand ad absurdum geführt werden

würde, wenn eine jede Text-Bild Kombination sowie beinahe auch reiner Text oder reines Bild unter den Comicbegriff fallen würde. Manche Definitionen, bei denen das Bild als Hauptmerkmal eines Comics angesehen wird, klammern jene Comics aus, die sehr viel Text enthalten. Dem gegenüber werden durch die Hervorhebung von Sprechblasen oder Text als wichtigstes Augenmerk solche Comics ausgeschlossen, die überhaupt keine geschriebene Sprache verwenden (vgl. Dittmar 2011:44-48). Comics oder Manga benötigen nicht zwangsweise Sprache, um die Handlung voranzubringen, „so wie auch in einem Film die narrative Darstellung nicht plötzlich aussetzt, nur weil für eine längere Zeit keine Figuren- oder Erzählerrede zu hören ist und keine Schrifteinblendungen zu sehen sind“ (Palmier 2015:82). Während die Relevanz von Bild und Text diskutiert wird, zeichnet sich die Sequentialität der Bilder als ein Merkmal aus, das in allen Comics zu gleichen Teilen wichtig ist (vgl. Dittmar 2011:48). Laut Palmier (2015:82f) zeichnet nicht nur die reine Kombination von Schrift und Bild Comics aus, sondern die verschiedenen Darstellungsformen dieser, wie Sprech-, Gedankenblasen oder Etiketten, auf die später genauer eingegangen wird. Bei einer Reduktion auf die Schrift-Bild-Kombinationen verschwindet der Gestaltungsausdruck von Comics und Manga in all seinen vielschichtigen und komplexen Formen.

Laut Kaindl (2004:87) ergeben sich für Comics außerdem vier besonders wichtige Charakteristika: Zum Ersten sind Comics eine medial vermittelte Kommunikationsform, die über verschiedenste Medien verbreitet wird.

Zweitens hat der Stellenwert von Comics in einer Gesellschaft Einfluss auf deren Produktion und auch Übersetzung sowie auf inhaltliche und formale Komponenten. Wie Comics in einer Gesellschaft eingeordnet werden, ob als Trivialliteratur oder als etablierte Literaturform, ist kulturell verschieden (vgl. Kaindl 2004:87). So gibt Brunner (2010:15) zu bedenken, dass Manga sicherlich ein anderes Ansehen in Japan genießen als in westlichen Ländern, oder als Comics an sich in ihren Herkunftsländern. Japan verfügt beispielsweise weltweit über den größten Comic-Markt und über ein Drittel aller verkauften kommerziellen Publikationen sind Manga.

Drittens bezeichnet Kaindl Comics als „narrative Formen, in denen eine Handlung in einer Reihe von (mindestens zwei) gezeichneten Einzelbildern mittels sprachlicher und/oder bildlicher Zeichen erzählt wird“ (2004:87). Die Vermittlung von Inhalten erfolgt wiederum in polysemiotischer Form, nämlich durch die Verbindung von Bildern und Sprache. Jedoch sind typische Inhalte dabei sehr unterschiedlich und ebenfalls kulturspezifisch, und werden nicht in allen Kulturen gleichermaßen rezipiert. Darüber hinaus ergeben sich daraus Unterschiede in der Gestaltung von Comics. So beschreibt auch Celotti Comics als „cultural products, and each culture conceives comics in its own way: size, periodicity, prices, layout of pages, colours and so on, all components which can be markedly different“ (2008:35).

Viertens weisen Comics bestimmte Gestaltungselemente auf, die in dieser Form in anderen Literaturformen nicht vorkommen. Dazu gehören unter anderem Sprech- und Denkblasen, Onomatopöien oder ein spezifischer Einsatz von Typographie und Bewegungslinien. Gerade

Manga werden oft mit dem Medium Film verglichen, da sie sich bestimmter Darstellungstechniken bedienen, die der Sequentialität und fließenden Übergängen zwischen den Seiten dienen (vgl. Kaindl 2004:88). Comic und Film, und im Besonderen Manga und Anime¹⁵ ihrerseits, weisen einige Ähnlichkeiten auf, was ihre Darstellungsformen, wie beispielsweise gleichbleibende Perspektiven, betrifft. Jedoch kommt es aufgrund des Mediums auch immer zu Unterschieden, so ist der Film nicht auf Einzelbilder angewiesen, Comics hingegen schon (vgl. Palmer 2015:86).

Zu Gestaltungselementen, die für Manga besonders wichtig sind, zählen die Überblendung, bei der durch Überlagerung ein Zeitraffer-Effekt erzeugt wird, Typografien, Onomatopöien und die schon von Kaindl (2004:88) für Comics genannten Bewegungslinien oder *speed-lines*. Im Manga dienen „Linien allgemein als Platzhalter für jene unsichtbaren Phänomene“ (Brunner 2010:104), die mit Hilfe von Bildern und nicht mit Worten beschrieben werden sollen. Die Linien sind die visuelle Alternative zu olfaktorischen und auditiven Reizen (vgl. Brunner 2010:104). Neben diesen Informationen ermöglichen sie es der Leserin oder dem Leser ebenfalls, komplexe Bewegungen zu erkennen, da die Objektbewegung nachvollzogen werden kann.

Diese vier genannten Charakteristika lassen sich gleichwertig auf Manga übertragen und sollen im Rahmen dieser Arbeit auch für diese gelten. Zusätzlich gilt auch, dass Manga als japanstämmige Produktionen angesehen werden, um sie beispielsweise von (süd-) koreanischen *manhwa* oder *manhua*, die Comics aus Festlandchina, Hong Kong und Taiwan bezeichnen, abzugrenzen, die in dieser Arbeit nicht berücksichtigt werden.

Bei der Übersetzung von Manga an sich ist, wie bei diversen anderen Literaturformen, nicht nur die Sprachebene von Bedeutung, sondern auch das begleitende Bild und der textuelle und bildliche Zusammenhang. Comics und Manga sind somit von *homospaciality* geprägt, worunter Unsworth „texts where two different semiotic modes co-occur in one spatially bonded homogenous entity“ (2006:61) versteht. Trotzdem lassen sich die Bestandteile von Manga, und natürlich ebenso Comics, grob in bildliche, typographische und sprachliche Elemente gliedern. Dabei kommt es zu Überschneidungen, auf die in Kapitel 3.2.2.5. genauer eingegangen werden wird. Die Verbindung dieser Elemente ist für das Verständnis von Manga unabdingbar. Durch ihr Zusammenspiel wird es für Leserinnen und Leser erst möglich, der erzählten Geschichte zu folgen, denn erst durch die gemeinsame Betrachtung von Bild und Sprache entsteht Sinnhaftigkeit (vgl. Kaindl 2004:229). Daher sind laut Spillner „verbale und nonverbale Elemente [...]“

¹⁵ Anime steht als Abkürzung für das englische Wort *animation* und bezeichnet in erster Linie animierte Serien oder Filme aus Japan. Wie Manga gibt es auch Anime für alle Altersgruppen und verschiedenste Genres (vgl. Drazen 2014:7). Im Großen und Ganzen lassen sich die Genres von Manga auf Anime umlegen. Häufig werden bekannte, oder zumindest gute Absatzzahlen liefernde Mangaserien als Anime adaptiert, wobei sich der Anime, je nach Konzeption des Episodenumfangs, ziemlich genau an die Vorgaben des Mangas hält. Umgekehrt kann es auch der Fall sein, dass von einem Anime ausgehend ein Manga publiziert wird. Ersteres ist bei *Natsume yūjinchō* der Fall, dessen Animeadaption sich auf (bis jetzt) sechs Staffeln beläuft. *Bakemonogatari*, ein Anime, der sich ebenfalls mit *yōkai* beschäftigt, wird 2018 erstmals in Form eines Mangas erscheinen (vgl. www.anime.date 2018; www.manga.tokyo 2018).

gleichermaßen an der Konstituierung der spezifischen Textqualität beteiligt“ (1980:77). Ebenso betont Grassegger, dass sich die Komplexität von Comics daraus ergebe, dass verbale und non-verbale Zeichen gleichzeitig an der Informationsübertragung beteiligt seien. Laut ihm bedeutet dies „für den Übersetzer einerseits Hilfe, andererseits Hindernis“ (1985:12). Dieses Zusammenspiel kann als Hilfe bezeichnet werden, wenn beispielsweise durch das Bild das Verstehen des Textes und die Findung einer passenden Übersetzung oder Formulierung ermöglicht werden. Ein Hindernis, oder zumindest eine Herausforderung, kann daraus entstehen, wenn die bildliche Darstellung bestimmte sprachliche Ausdrücke unmöglich macht, weil dadurch Bild und Text nicht zusammenpassen (vgl. 1985:11f). Celotti jedoch ist der Auffassung, dass „visual language [...] a resource rather than a constraint for the translator“ (2008:35) darstelle.

Aus der Formenvielfalt von Comics und Manga und deren Verbindung von Text und Bild ergibt sich ihr Status als multimediale und multimodale Textsorte. Sie sind also laut Kaindl (2015:31) hybride Erzählgebilde, bei denen verschiedene semiotische Elemente verbunden werden. Einen ähnlich hybriden Charakter weisen Übersetzungen auf, die ihrerseits von der Vermischung verschiedener kultureller oder sprachlicher Strukturen geprägt sind. Bei der Übersetzung von Comics und Manga kommt es daher zu einer Kombination dieser beiden Hybriditätsmerkmale. Durch die Beibehaltung einiger Elemente des AT, wie Bilder oder Onomatopöien, und das Hinzufügen eines übersetzten ZT, kommt es zu kultureller Vermischung und durch die neue Kombination von sprachlichen und visuellen Bereichen auch zur Hybridität auf der semiotischen Ebene.

2.2 Darstellungselemente in Comics und Manga

Im folgenden Kapitel sollen die Darstellungselemente von Comics und Manga erklärt werden, wobei der Fokus auf solchen liegen wird, die besonders oft in Manga verwendet werden. Jedoch werden erneut ebenfalls Quellen aus dem Bereich der Comicübersetzung herangezogen, da viele der Elemente gleichermaßen in Comics sowie in Manga vorkommen. Während sich die Sprachebene bei Manga beim Übersetzungsprozess – notgedrungen – verändert, bleibt die Bildebene zumeist bestehen. Laut Laser und Groenewald (2015:237f) ist dies unter anderem darauf zurückzuführen, dass Bilder, im Gegensatz zu Texten, universell verständlich sind. Zwar sind Bilder durchaus auch kulturspezifisch, da sie sich bestimmter Darstellungskonventionen oder -gewohnheiten bedienen, jedoch setzt bei ihrer Rezeption eine gewisse Sinnproduktion ein, was bei einem Text nicht der Fall ist, wenn das nötige Wissen über die verwendete Sprache nicht vorhanden ist. „Bilder *sind* universell in dem Sinne, dass sie verstanden werden *können*“ (2015:237, Hervorhebungen im Original). Das bedeutet jedoch nicht, dass sie von allen Rezipientinnen und Rezipienten auf gleiche Weise erfasst werden, da diese über unterschiedliche Wissens- und Erfahrungshintergründe verfügen. Vielmehr können Bilder demzufolge als „Verstehensangebote“ (2015:238) aufgefasst werden, welche visuell Informationen übermitteln und die Erkenntnisgewinnung unterstützen.

Obwohl Rota zu bedenken gibt, dass „[t]exts and pictures in comics [...] are so tightly interwoven that they cannot be distinguished from each other or, worse, separated“ (Rota 2008:80), soll an dieser Stelle trotzdem grob zwischen visuellen und sprachlichen Elementen und Überschneidungen, unterschieden werden, da diese Vorgehensweise zu Definitionszwecken am sinnvollsten erscheint.

2.2.1 Visuelle Elemente

Wird die sprachliche Komponente kurz außer Acht gelassen, bestehen Comics und Manga einfach gesagt aus aufeinanderfolgenden Bildern, die kohärent verbunden sein müssen, damit die Leserin oder der Leser das Geschehen logisch verknüpfen und so der erzählten Geschichte folgen kann. Um dies zu gewährleisten, muss es Zeichen in den Bildern geben, die in einer Verweiskette miteinander verknüpft sind. Dies bedeutet, dass diese bestimmten Zeichen immer wieder visualisiert werden, um die Leserin oder den Leser von einem Panel¹⁶ zum nächsten zu lenken. Kommen solche Zeichen nicht vor, wird es, gerade bei längeren Geschichten, beinahe unmöglich, dem Geschehen zu folgen. Wenn solche Verweisketten für längere Zeit nicht unterbrochen werden, da es beispielsweise zu keinem Ortswechsel oder Zeitsprung kommt, spricht man von Sequenzen (vgl. Krafft 1978:18). Während kürzere Comicstrips oder *yonkoma manga* meist nur aus einer einzigen Sequenz bestehen, weisen längere, anspruchsvollere Comics und Story-Manga eine Vielzahl an Sequenzen und somit sich unterbrechenden Verweisketten auf. Somit können Comics und Manga laut Krafft als „ein Geflecht von Verweisketten beschrieben werden“ (1978:27).

Genau wie solche Verweisketten zueinanderstehen, sind auch Panels als grobe Einheiten ineinander verflochten und bilden eine kohärente Seite. Während Text linear verläuft, kann die Leserin oder der Leser leichter zwischen den Bildern hin und her springen und auch die Bildbetrachtung ist freier. Zwar verläuft die Erzählung nach einer klaren Linie, jedoch werden die Informationen im Comic nicht so starr aufgenommen wie bei rein textlichen Narrationen (vgl. Näpel 2011:48). Comic- und Mangaseiten werden meist so konzipiert, dass eine Seite mit einem „cliffhanger“ endet und die Leserin oder der Leser erst umblättern muss, um die Auflösung einer Szene zu erfahren. Überhaupt wird im Comic oft das Stilmittel des Nicht-gezeigten verwendet, die Leserschaft muss selbst aktiv an der Sinnerfassung teilnehmen. Vieles spielt sich zwischen den Panels ab, der „Künstler kann die physisch vorhandene Leerstelle zur Aktivierung der Fantasie der Rezipienten nutzen, wenn er eine bedeutsame Handlung nicht visualisiert [...], sie also nur andeutet“ (Näpel 2011:72). Leserinnen und Leser bekommen also nicht jedes Detail vorgegeben, sondern müssen die Lücken selbst füllen. Wie genau die Panelzwischenräume,

¹⁶ Cohn (2010:197) zählt vier Arten von Panels auf, die sich dadurch unterscheiden, wie viel visuelle Information sie enthalten. Als *Macros* werden Panels bezeichnet, die mehrere Figuren, oder eine ganze Szene enthalten, während *Monos* nur individuelle Einheiten oder Figuren zeigen. Werden nur Teile einer solchen Einheit oder Figur, beispielsweise bei einer Nahaufnahme des Gesichtes, gezeigt, spricht man von *Micros*. Als letzte Kategorie gibt es *polymorphe Panels*, die eine ganze Handlung abbilden, indem eine Figur wiederholt in den verschiedenen Abschnitten der Ausführung gezeichnet wird.

auch Hiatus genannt, geformt sind, gibt weiter Aufschluss darüber, wie beispielsweise Zeit verstreicht. Je nach Gestaltung des Panelrahmens kann ein Gefühl von Weite, Enge, Zeitraffungen oder -dehnung erzeugt werden (vgl. Näpel 2011:71-76). Bei Manga werden Rückblicke oder Erinnerungen dadurch markiert, dass Panelzwischenräume schwarz gefärbt sind. Dadurch kann der zeitliche Wechsel sofort visuell wahrgenommen werden und unterscheidet sich von der normalen Erzählzeit (vgl. Douglass et al. 2011:208).

Leserinnen und Leser eines Comics oder eines Mangas finden Elemente, die für das Verständnis wichtig sind, auf der Makro- und der Mikroebene des Bildes. Als Makroebene ist das Layout der Bilder zu verstehen, also ihre Anordnung und Platzierung auf der Seite und ebenso die Panelfolge. Die Abfolge der Panels ist für den Handlungsverlauf entscheidend. Eine Neuordnung, zum Beispiel bei einer Änderung des Formats oder des Publikationsmediums, wie es im Übersetzungsprozess oft vorkommt, kann zur Folge haben, dass Handlungsstränge von den Leserinnen und Lesern nicht mehr zur Gänze nachvollzogen werden können (vgl. Kaindl 2004:203-207). Das Lesen und Verstehen eines Comics oder eines Mangas setzt schon nach Krafft voraus, „den Panel nicht für sich, sondern als Glied einer Panelreihe zu sehen, als Teil eines fortlaufenden Bildertextes“ (1978:12). Panelform und -anordnung sind in Manga oft komplizierter als in Comics und somit ist die Nachvollziehbarkeit auf der Makroebene für ein sozusagen ungeübtes Auge schwerer. Johnson-Woods zufolge ist in Manga „the narrative flow [...] not as simplistic as that in Western comics“ (2010:7). Dem gegenüber bezieht sich die Mikroebene auf solche Zeichen, aus welchen sich die Panels zusammensetzen (vgl. Kaindl 2004:203-207). Zwei der wichtigsten, nämlich Handlungs- und Raumzeichen, sollen im Folgenden genauer beleuchtet werden.

2.2.1.1 Handlungszeichen

Comics und Manga setzen sich aus einer Vielzahl an Elementen zusammen, die alle gemeinsam betrachtet werden müssen, um eine Geschichte erzählen zu können. Manche dieser Elemente weisen eine feste Kontur auf und wiederholen sich durch die verschiedenen Panels immer wieder in einer „bestimmten, festgelegten Anordnung“ (Krafft 1978:30). Sie werden Komplexe genannt und beschreiben zumeist eine spezifische Form, wie beispielsweise eine Person. So korrespondiert die Form einer Person aus einem Manga immer mit einer bestimmten Figur, egal, wo sich diese in diesem Moment befindet, aus welcher Perspektive sie gezeigt wird, oder was sie gerade tut. Die Figur ist also unabhängig vom Kontext erkennbar. Figuren können jedoch kontextabhängig auch mit anderen Elementen kombiniert werden, so kann sich die Kleidung ändern, Gegenstände die in der Hand gehalten werden, oder dergleichen (vgl. Krafft 1978:30). Mit solchen kontextunabhängigen Zeichen können jedoch nicht nur Personen dargestellt werden, sondern auch für die Narration oder die Informationsvermittlung wichtige Gegenstände oder mit ihnen verbundene Elemente, wie Sprechblasen. Eben weil sie für die Handlung der Geschichte und deren Nachvollziehbarkeit essentiell sind, bezeichnet Krafft (1978:33-48) diese Zeichen als Handlungszeichen. Er beschreibt sie auch als „geschlossene Zeichen“

(1978:48), weil sie stets dieselbe Person oder denselben Gegenstand zeigen und in sich unveränderbar sind.

Im Zuge der Erzählökonomie bedeutet dies nun, dass in der Verweiskette nicht immer das vollständige Zeichen abgebildet sein muss, um weiterhin verständlich zu sein, sondern es stark reduziert werden kann, solange jene Elemente bestehen bleiben, die das Zeichen und die Kontur erkennbar machen. Können diese nicht mehr zweifelsfrei ausgemacht werden, ist das Handlungszeichen nicht mehr wirksam. Wie weit der Grad der Abstrahierung und der Reduktion gehen kann, ist Krafft (1978:37f) zufolge vom Kontext abhängig und daher immer verschieden.

Handlungszeichen erfüllen jedoch nicht nur ihre Verweis- und Markierungsfunktion, sondern übernehmen in der Narration noch drei weitere wichtige Aufgaben. Erstens werden sie für die Visualisierung von bestimmten Aspekten verwendet. So bilden sie bei menschlichen Figuren die Darstellung des Äußeren, der Größe, des Alters, der ethnischen Zugehörigkeit, der getragenen Kleidung, oder auch der Frisur ab (vgl. Kaindl 2004:210). Gerade letztere ist in Manga oft wichtig, da durch sie auf den Schwarz-Weiß gehaltenen Seiten Figuren auch ohne Hilfe von Farben gut unterschieden werden können.

Zweitens sind sie für die „Vermittlung emotionaler Eigenschaften und seelischer Zustände“ (Kaindl 2004:211) essentiell. Dies geschieht vor allem durch die Verwendung von mimischen und gestischen Zeichen und die Position von Mund, Augen, Armen und dergleichen. Des Weiteren können farbliche Untermalungen, welche im Manga selten vorkommen, oder die Form der Sprechblasen Rückschlüsse auf Emotionen zulassen. Neben diesen Elementen werden auch mit Handlungszeichen in Verbindung stehende Ideogramme zur Vermittlung von Befindlichkeiten verwendet. Als visuelle Zeichen verwendet, umfassen Ideogramme „[bildliche] Darstellungen sprachlicher Metaphern sowie Symbole als Ausdruck bestimmter Befindlichkeiten“ (Kaindl 2004:213). Außerdem werden Interpunktionen, wie Frage- oder Rufzeichen zu den Ideogrammen gezählt und zum Beispiel zur Markierung von Entsetzen oder von Überraschung verwendet (vgl. Kaindl 2004:212f).

Als dritte Funktion illustrieren Handlungszeichen Bewegungsabläufe, -richtungen oder Geschwindigkeit. Solche Bewegungsmuster werden laut Kaindl (vgl. 2004:214) meist durch die Positionierung von Körper, Armen und Beinen in Bezug zur Umgebung, in Verbindung mit *speedlines*, die ebenfalls zu den Ideogrammen zählen, dargestellt. *Speedlines* vermitteln Informationen über Richtung und Geschwindigkeit von Bewegungen, vermitteln aber auch Reize wie Musik oder Gerüche. Handlungsbezogene Gegenstände, also nicht die handelnde Person selbst, übernehmen oft ähnliche Aufgaben, wenn sie in enger Verbindung zur zugehörigen Person stehen und liefern weitere Details.

2.2.1.2 Raumzeichen

Die zweite Kategorie bilden die sogenannten Raumzeichen. Sie bieten den handelnden Figuren einen Ort, in dem sie sich bewegen können, sie bilden also die „Szenerie“ (Krafft 1978:45) ab,

in der eine Geschichte spielt. Diese Szenerie kann sowohl Gegenstände, wie Häuser oder Landschaften, als auch Menschen beinhalten, weil sie ebenfalls lediglich einen Teil des Hintergrundes ausmachen können. Raumzeichen sind jedoch, im Gegensatz zum Handlungszeichen, kontextabhängig und werden von Krafft (1978:42-48) als „offene Zeichen“ (1978:41) bezeichnet. Ihre Konturen ändern sich je nach Perspektive und sie sind nicht von sich aus wiedererkennbar.

Wie auch Handlungszeichen können Raumzeichen in den aufeinander folgenden Panels immer weiter reduziert werden, jedoch mit dem Unterschied, dass sie komplett aus dem Panel verschwinden können. Hierfür muss aus der Panelfolge deutlich werden, dass es in einer Sequenz zu keinem Ortwechsel oder Zeitsprung gekommen ist. Ist dies der Fall, können alle Raumzeichen zur Gänze verschwinden, ohne dass die Handlung für Leserinnen und Leser unverständlich wird. Der Hintergrund, oder eben die Szenerie, muss demzufolge also nicht in jedem Panel abgebildet sein, sondern nur so oft, wie es notwendig ist, damit die Leserinnen und Leser der Geschichte problemlos folgen können. Daraus ergibt sich eine Hierarchie zwischen Raum- und Handlungszeichen, da erstere auf letztere angewiesen sind, um Panels zu verknüpfen (vgl. Krafft 1978:50-61).

Ausgehend von Krafft (1978) gibt Kaindl (2004:208) drei Aufgaben an, welche die Szenerie in funktioneller Hinsicht erfüllt: Erstens setzt sie der Handlung einen räumlich-geografischen Rahmen, zweitens legt sie den Zeitpunkt oder die Zeitspanne der Geschichte fest und drittens werden durch sie die atmosphärisch-stimmungsmäßigen Umstände dargestellt.

Obwohl die Raumzeichen den Handlungszeichen hierarchisch untergeordnet sind, hat auch ihre Veränderung beim Übersetzungsprozess Auswirkungen auf die Geschichte. Die Veränderung eines Handlungszeichens führt zu einer „Änderung der gezeigten Aktionen oder bestimmter Aspekte des Geschehens“ (Kaindl 2004:207), während ein verändertes Raumzeichen „eine Änderung des situativen Rahmens einer Geschichte“ (Kaindl 2004:207) bewirkt und die Handlung an einen ganz neuen Ort verlegen kann. Hält in einem Manga beispielsweise eine Person ein *onigiri* in der Hand, ein gefülltes Reisbällchen und typisch japanischer Snack, und wird im Übersetzungsprozess aus dieser Speise ein Hamburger, ist die Handlung sofort in einem anderen räumlichen Rahmen situiert. Solche „domesticating strategies“ (Torres-Simón & Orrego-Carmona 2015:386), egal ob auf der Bild- oder der Sprachebene, können sich jedoch negativ auf das Verständnis oder das Leseverhalten auswirken. Viele Leserinnen und Leser von Manga haben auch Kenntnisse über die japanische Kultur und gehen davon aus, dass sich die Handlung des Mangas höchstwahrscheinlich in Japan abspielt. Die Veränderungen solcher kultureller Marker können in der Folge zu Verwirrung führen, da der Ort der Handlung nicht mehr eindeutig zugeordnet werden kann (vgl. Torres-Simón & Orrego-Carmona 2015:379-386). Fabbretti (2017:468) gibt zu bedenken, dass zu starke sprachliche Anpassung, oder Amerikanisierung im Falle einer englischen Übersetzung für den nordamerikanischen Markt, auch zu Abneigung seitens der Leserschaft führen kann, da die Übersetzung für Leserinnen und Leser, welche nicht alle amerikanischen kulturellen Referenzen verstehen, zusätzlich befremdlich wirken kann.

2.2.1.3 Typographie

Der Begriff Typographie ist sehr breit und umfasst eine Vielzahl an Bereichen, die Schrift, Zeichen oder Bilder beinhalten. Oft wird er zur allgemeinen Beschreibung des Layouts verwendet. Gerade in Comics und Manga ist Typografie ein wichtiges Mittel, um zusätzliche Informationen zur Kommunikationssituation zu vermitteln und um den Verständnissgewinn zu unterstützen. Typografische Gestaltungsmittel finden sich auf der Makro- und der Mikroebene des Textes. Auf der Makroebene sind Kriterien wie die Relationen zwischen Papierformat und Typografie, Bildfläche und typografischer Gestaltung und der Textelemente im Verhältnis zueinander wichtig. Auf der Mikroebene hingegen kommt es vor allem auf die verwendeten Schriftarten, -größen, -schnitt, Laufweiten und Umrissmodulationen an (vgl. Kaindl 2004:216-219).

Während in anderen Literaturformen genauere Umstände einer Aussage, wie Tonlage, Lautstärke, Redegeschwindigkeit oder dergleichen schriftlich beschrieben werden können, ist dies in Comics und Manga nicht der Fall. Solche emotionalen und expressiven Informationen werden beispielsweise durch die verwendete Schriftart und -größe vermittelt (vgl. Jüngst 2010:104). Da narrative Elemente im Comic fehlen, muss der „gesprochene Text“ mithilfe von Typografie, ohne zusätzliche beschreibende Wörter, klarer dargestellt werden (vgl. Grassegger 1985:11). Laut Schmitt (1997:632f) hängt auch die „Rezeptierbarkeit eines Textes in erster Linie von der verwendeten Schrift“ (1997:631) ab. So zeigen die Schriftgröße und Strichstärke im Comic an, wie laut eine Person spricht. Kommt es bei der Übersetzung zu Änderungen, kann dies Auswirkungen darauf haben, wie Rezipientinnen und Rezipienten die Aussage auffassen. So kann eine im Originaltext leise gesprochene Äußerung im Zieltext als laut geäußerte wahrgenommen werden, weil die Schriftgröße verändert wurde. In amerikanischen Comics werden beispielsweise Wörter, die vom Sprecher besonders hervorgehoben oder betont werden, jeweils durch Fett- oder Kursivdruck markiert. Dies wird in deutschen Übersetzungen oft weggelassen. Auch bei Manga wird davon kein Gebrauch gemacht, da eine solche Art der punktuellen Betonung im Japanischen nicht existiert.

Typografie kann jedoch nicht nur zur Visualisierung von Lautstärke, Tondauer oder Intonation verwendet werden, sondern bietet auch die Möglichkeit, die Gefühlsintensität zu unterstreichen. Daher muss die verwendete Typografie mit der Mimik und Gestik der sprechenden Figuren, die im Bild dargestellt werden, übereinstimmen. Ansonsten passen die Informationen, die durch das Schriftbild über die sprachliche Äußerung vermittelt werden, nicht zur im Bild gezeigten Situation. So kann durch „Umrissmodulationen [...] ebenfalls die Intonation sowie die Stimmmodulation dargestellt werden“ (Kaindl 2004:222). Typografie kann auch die Nationalität von Charakteren markieren. So können für verschiedene Nationalitäten unterschiedliche Schriftarten verwendet werden, um die abweichende Aussprache der Wörter zu symbolisieren. Auch Geräusche, die nicht vom Menschen herrühren, können durch Typografie und Umrissmodulationen beschrieben werden. So kann Aufschluss über die Richtung, aus der ein Geräusch kommt, oder das Tempo einer Bewegung gegeben werden. Auch die genauere Beschreibung des Geräuschs – ist es durchgehend, schwankend oder abgehakt – wird geliefert

(vgl. Kaindl 2004:221-224). Bei der Übersetzung von Manga ist aus typografischer Sicht zu beachten, dass westliche Schriften in der entgegengesetzten Richtung zur japanischen Schreibweise gelesen werden und sich dadurch auch die Richtung, aus der ein Geräusch kommt, ändert, oder die Komponenten, aus denen ein Geräusch besteht, vertauscht werden können. Aus „loud to soft“ kann „soft to loud“ werden, wenn sich die Leserichtung ändert (vgl. Huang & Archer 2014:477). Somit ändert sich die Situation, wie sie von Leserinnen und Lesern der japanischen Version und jenen einer Übersetzung mit geänderter Typografie, wahrgenommen wird.

Für die Übersetzung kann die Größe von Sprech- und Denkblasen eine große Herausforderung darstellen. Die durch sie entstehende Platzbeschränkung hat auch Auswirkungen auf die Typografie, da beispielsweise für viel Text nur wenig Platz vorhanden ist. Im Allgemeinen benötigt ein deutscher Text mehr Platz als ein englischer und würde daher auch eine größere Sprechblase brauchen. Wird jedoch nur die Schriftgröße verringert, um den Text unterzubringen, wird impliziert, dass eine Person leise spricht, was die intendierte Aussage verändert (vgl. Schmitt 1997:635f). Ähnlich verhält es sich mit Sprechblasen in Manga, die wegen des vertikalen Schriftverlaufs oft schmaler, aber dafür länglich sind. Sie eignen sich meist nicht für längere Texte, die in horizontaler Richtung geschrieben sind und es erscheint schwierig, den Text passend einfügen zu können (vgl. Jüngst 2010:108).

Eine weitere typografische Besonderheit von Comics und Manga ist, dass es üblich ist, nur Großbuchstaben zu verwenden, wenngleich dies die Lesbarkeit des Textes beeinträchtigt. Ursprünglich wurde diese Schreibweise in Comics benützt, die aus dem USA stammen, jedoch hat sie sich mit der Zeit auch auf viele europäische Länder übertragen. Bei Comics ist es zur Norm geworden, textuelle Inhalte von Panels nur in Großbuchstaben zu drucken. Während es im Japanischen keine Groß- und Kleinschreibung gibt, gehen solche orthographischen Eigenheiten westlicher Sprachen hingegen verloren (vgl. Jüngst 2010:104). Bei ins Deutsche übersetzten Manga kommt es auf die Vorgaben des Verlages an, welche Schreibweise verwendet wird und es gibt sowohl reine Blockbuchstaben, als auch gemischte Schreibweisen.

2.2.2 Sprachliche Elemente

Nach Kaindl lassen sich die sprachlichen Elemente, die in Comics und Manga vorkommen und aus translatorischer Sicht wichtig sind, in fünf Kategorien unterteilen, nämlich: Titel, Erzähltexte, Dialogtexte, Etiketten und Onomatopöien (2004:230). Im Folgenden sollen sie genauer definiert und erklärt werden. Außerdem wird auf sprachliche Elemente, die besonders für Manga relevant sind, genauer eingegangen.

2.2.2.1 Titel und Cover

Titel stehen meistens getrennt vom restlichen Text auf einer Titelseite oder einem Cover, welches bildlich gestaltet ist. Sie werden dazu verwendet, einen Text von anderen unterscheidbar zu machen, so muss zum Beispiel durch den Titel eines Mangas sofort klar sein, um welchen es sich handelt. Gegebenenfalls werden Rückschlüsse auf den Inhalt ermöglicht (vgl. Kaindl

2004:233). Dazu kommt, dass der Schriftzug des Titels ebenfalls meist Wiedererkennungswert besitzt. Auch bei der Übersetzung bleibt die Schriftart und somit das Erkennungsbild des Titels oft bestehen.

Aufgabe des Covers ist es in erster Linie, die Aufmerksamkeit von potentiellen Leserinnen und Lesern zu erregen. Nach Genre unterschiedlich sind auf dem Cover Bilder zu sehen, die am ehesten das Interesse der geplanten Zielgruppe oder von neuen Leserinnen und Lesern auf sich ziehen könnten. Meist werden keine Sprechblasen abgebildet, sondern lediglich ein Bild von den Protagonisten oder Protagonistinnen oder anderen Personen, die im Manga vorkommen (vgl. Jüngst 2010:47ff). Oft befindet sich auf dem Cover des ersten Bandes eines Mangas der Protagonist oder die Protagonistin und neu vorgestellte Figuren werden nacheinander auf den folgenden Covers dargestellt. Während Manga selbst in Schwarz-Weiß gehalten sind, sind die Cover beinahe immer farbig und oft wird durch sie das erste Mal das „richtige Aussehen“ eines Charakters offenbart, da er oder sie darauf erstmalig in Farbe gezeigt wird, sofern keine farbigen Seiten eingefügt sind, wie dies oft bei Spezialausgaben oder ersten Bänden der Fall ist.

Bei Manga kommt es auch oft zu mehr oder weniger doppelten Titeln. So wird auf dem Originalcover sehr häufig der japanische Titel mit japanischen Zeichen abgebildet und darunter eine englische Übersetzung. Bei Covern einer übersetzten Version kommt es zu einem ähnlichen Phänomen, da neben dem „lokalisierten“ Titel oft der original japanischsprachige Schriftzug beibehalten wird. So wird der Titel zum einen von fremdsprachigen Leserinnen und Lesern verstanden und zum zweiten bleibt das exotische, japanische Erscheinungsbild bestehen (vgl. Jüngst 2008:70). Während bei übersetzten Manga der japanische Schriftzug die Exotik markieren soll, hat die englische Schreibweise des Titels auf japanischsprachigen Manga wohl die gleiche Funktion.

2.2.2.2 Erzähltexte

Erzähltexte fungieren als Verbindungsglied zwischen der Autorin oder dem Autor und den Leserinnen und Lesern, da sie keine Interaktion zwischen den in der Geschichte vorkommenden Figuren enthalten, sondern die Leserinnen und Leser mit Informationen zur Handlung ausstatten. Sie sind in der nichtdiegetischen Ebene verankert, da sie keine unmittelbare Verbindung zu oder Auswirkungen auf die handelnden Figuren haben. Erzähltexte geben den Kontext an, beschreiben, was in der Geschichte geschieht, und wann oder wo etwas stattfindet. Dies passiert nicht durch explizit gesprochenen Text, sondern meistens in indirekter Form. Neben dem sprachlichen Unterschied zu Denkblasentexten unterscheiden sich auch ihre äußeren Merkmale. Erzähltexte sind in rechteckige Kästchen gefasst, die sich meist am oberen oder unteren Bildrand befinden und je nach Platzierung den Lesefluss lenken. Sie haben in erster Linie die Funktion, den „situativen Rahmen der zu erzählenden Geschichte [zu] präzisieren“ (Kaindl 2004:236) und werden eher selten dazu verwendet, die Handlung voranzutreiben. Vielmehr

werden durch sie eher Vorgeschichten oder verständnisbildende Informationen geboten (vgl. Kaindl 2004:234ff).

2.2.2.3 Sprech- und Denkblasentexte

Sprech- oder Denkblasen stellen eines der wichtigsten Erkennungsmerkmale von Comics und Manga dar und sind „ins Bild übertragene Sprache“ (Dittmar 2008²:111). Während Erzähltexte Informationen zwischen *mangaka* und Leserin bzw. Leser vermitteln, beinhalten Sprechblasen sprachliche Interaktionen zwischen den Charakteren innerhalb der fiktiven Welt des Comics oder des Mangas (vgl. Kaindl 2004:234). Sie kommen gleichermaßen in Comics und in Manga vor, wobei es kulturelle Unterschiede gibt, was Form und Benutzung betrifft. In europäischen Comics werden Sprechblasen bevorzugt am oberen Rand des Panels platziert und haben meist eine eckige Form, in amerikanischen Comics kommen eher flache, abgerundete Sprechblasen vor. In Manga sind sie eher schmal, dafür aber vertikal länger, da die Schrift von oben nach unten verläuft. Sie sind darüber hinaus eher an den Panelseiten zu verorten. Sprechblasen weisen auch verschiedenste Umrandungen auf, die jeweils das Gesagte noch einmal unterstreichen (vgl. Jüngst 2010:100f). Ist die Umrandung nicht glatt, sondern zackig oder wellenförmig, handelt es sich laut Brunner (2010:110) meist um eine Aussage mit gesteigerter Emotionalität. Welche Emotionen genau durch die Umrandung ausgedrückt werden, ergibt sich aus dem Kontext, so kann eine zackige Linie Ärger, Angst oder erhöhte Lautstärke darstellen. Wechselt die Blasenform, weist dies auf einen Wechsel in der Kommunikationssituation hin.

Sprechblasen werden im Panel nicht willkürlich positioniert, sondern tragen zur Strukturierung des Panels und zum Gleichgewicht zwischen verbaler und visueller Information bei. Sie stehen immer in Verbindung mit drei Elementen: der sprechenden Figur, der Umrandung des Panels und den nebenstehenden Blasen (vgl. Groensteen 2008:90). Weiters lenken sie das Auge der Leserin oder des Lesers über das Panel und die ganze Seite und geben so die Reihenfolge vor, in der Textinhalte gelesen werden. Die Größe von Sprechblasen richtet sich nicht nur nach der Textmenge, sondern gibt ebenfalls Informationen über die soziale Stellung und Macht der sprechenden Figur in einer Gesprächssituation. Das Lesen von Sprechblasen erfordert Zeit. Je größer die Sprechblase ist, desto mehr Zeit muss aufgewendet werden, um sie zu erfassen. Dies ist gleichzusetzen mit der Zeit, die der Charakter in einer verbalen Kommunikation zum Sprechen brauchen würde. Größere Sprechblasen für einen bestimmten Charakter schreiben ihr oder ihm gleichzeitig eine höhere soziale Machtposition zu als anderen mit kleineren Sprechblasen (vgl. Jüngst 2010:101f). Sprechblasen müssen auch ohne Probleme einer bestimmten Person zuzuordnen sein, ohne dass es zu Verwirrungen kommt, da oftmals ein Gespräch nach dem Frage-Antwort-Prinzip abgebildet wird und oft zwischen zwei oder mehreren Sprechenden hin und her gewechselt wird (vgl. Dittmar 2011²:112).

Manchmal muss sehr viel Text in ein Panel oder in eine Sprechblase gepackt werden. Um jedoch übergroße Sprechblasen zu vermeiden, wenden viele Autorinnen und Autoren die „splitting-Technik“ (Jüngst 2010:102) an, was das Unterteilen von Sprechblasen beschreibt. Jüngst

(2010:102) zufolge kommen dann meist mehrere miteinander verbundene Sprechblasen in einem Panel vor, der Text wird so aufgeteilt, dass er Paragrafen entspricht, oder die Sprecherin bzw. der Sprecher kommt in mehreren Panels vor und der Text wird auf Sprechblasen in den jeweiligen Panels aufgeteilt. Dies strukturiert den Text zwar sehr angenehm für die Leserinnen und Leser des Originaltextes, in der Übersetzung kann es aber zu Problemen führen, da die Sprechblasen ausgefüllt werden müssen, auch wenn rein aus Platzgründen nicht so viele der Sprechblasen nötig gewesen wären.

Die in Sprech- und Denkblasen enthaltenen Äußerungen geben der Leserin oder dem Leser einen direkten Einblick in die Gedanken des gerade sprechenden Charakters. Informationen werden meistens über Dialoge in der direkten Rede übermittelt und Sprechblasentexte sind der realen Kommunikation sehr ähnlich, auch was ihre Dauer betrifft. Jedoch ist es doch eine nachkonstruierte Kommunikation, da Charaktere sehr oft mit sich selbst sprechen und dies in erster Linie dazu dient, der Leserin oder dem Leser weitere Informationen zu liefern. Dennoch wird bei vielen Comics und Manga versucht, Charaktere mit einem individuellen Sprachverhalten auszustatten, welches sie von anderen unterscheidbar macht (vgl. Kaindl 2004:238f). Figuren verfügen über eigene Sprechgewohnheiten, wie beispielsweise eine charakteristische Art zu lachen, oder über Dialekte¹⁷.

Aus translatorischer Sicht können Sprech- und Denkblasen ein Problem darstellen. Als Teil des Bildes kann die Form und Größe von Sprechblasen meistens nicht geändert werden. Daraus ergibt sich, dass eine gewisse Menge an Text in einem bestimmten Raum untergebracht werden muss. Wie bereits im Bereich der Typografie erwähnt, bringt eine Änderung der Schriftgröße auch Auswirkungen auf Lautstärke oder Intonation mit sich. Der Text kann also nicht einfach größer oder kleiner geschrieben werden, ohne die Kommunikationssituation zu verändern. Daher ist eines der wichtigsten Kriterien, dass eine Übersetzung so angefertigt wird, dass sie in den vorgegebenen Raum passt. Angelehnt an Abbildungsbezeichnungen in der technischen Übersetzung nennt Schmitt dies „flächenrestriktives Übersetzen“ (1978:636). Trotz dieser Flächenrestriktion, die manche Formulierungen in der Übersetzung unmöglich macht, weil der Text entweder zu lange oder zu kurz wäre, darf die Sprachqualität nicht unter den Restriktionen leiden. Der Text muss für die Leserinnen und Leser trotzdem ansprechend zu lesen sein (vgl. Schmitt 1978:635ff).

¹⁷ Dabei ist zu beachten, dass diese gesprochene Sprache schriftlich fixiert ist. Die Figuren unterhalten sich meistens in der Umgangssprache, welche den Sprachebenen entsprechend etwa zwischen Schriftsprache und Mundart situiert ist. Somit unterliegt sie räumlichen und zeitlichen Begrenzungen, da sich die Umgangssprache je nach Region unterscheiden kann und sich ebenfalls mit der Zeit verändert. Des Weiteren wird oft von logischen Konnektoren oder Formwörter Gebrauch gemacht, die für die eigentliche Informationsübermittlung im Satz keine Bedeutung tragen, jedoch der gesprochenen Form entsprechen. Außerdem werden in der Umgangssprache oft Kraftausdrücke verwendet. Hierbei ist es jedoch je nach Kultur unterschiedlich, wie häufig und in welcher Intensität sie eingesetzt werden (vgl. Exenberger 1987:17ff).

2.2.2.4 Etiketten

Als Etiketten werden Bildinschriften bezeichnet, die direkt in das Bild integriert sind, beispielsweise in Form von Ortsbeschriftungen, Überschriften in Zeitungen oder dergleichen und die somit als Teil der Bildebene zu sehen sind. Sie sind meist nicht unüberlegt im Bild und sind so gestaltet, dass sie für Leserinnen und Leser leicht lesbar sind, wenn sie in einem Text „direkt als Bildelement eingesetzt werden und dabei Bedeutung tragen“ (Dittmar 2011²:98). So ist laut Kaindl (2004:244) die wichtigste Bedeutung von Etiketten die Übermittlung verschiedener Informationen für die Leserschaft, die mit ausschließlicher Nutzung von Bildern ohne Text nur sehr schwer oder umständlich dargestellt werden können. Sie werden oft verwendet um den Handlungsort, einen bestimmten Zeitpunkt oder das Verstreichen von Zeit zu markieren oder um Hintergrundinformationen zu liefern.

Je nachdem, wie sie im Bild verwendet werden, können Etiketten nach Kaindl selbst in Handlungs- und Raumzeichen unterteilt werden. Je nach Verwendungsform ändert sich ihre Aufgabe in der Geschichte und die Art der Informationsübermittlung. Wenn Etiketten als Raumzeichen verwendet werden, dienen sie in erster Linie der Konkretisierung des Handlungsortes. Sie liefern zusätzliche Details, welche es der Leserin oder dem Leser ermöglichen, die Geschichte in einem räumlichen, zeitlichen oder historischen Rahmen zu situieren (vgl. 2004:244f). In Manga, in denen solche Etiketten meist in der Form von Zeichen aus dem japanischen Alphabet vorkommen, ist die Übersetzung und die damit einhergehende Bildbearbeitung oft schwer, da lateinische Alphabete mehr Platz benötigen als beispielsweise *kanji*. Jüngst stellt daher fest, dass solche Etiketten, wie auch Onomatopöien, oft nur dann übersetzt werden, wenn sie für das folgende Geschehen wichtig sind. Es kommt ebenfalls vor, dass das Bild nicht verändert wird, die Zeichen jedoch in Fußnoten erklärt werden, was das japanische Aussehen aufrechterhält und weitaus weniger aufwendig ist, als das Bild zu bearbeiten (vgl. Jüngst 2008:68). Gerade in Scanlations wird von solchen Fußnoten oft Gebrauch gemacht, wie später genauer betrachtet werden soll.

Werden sie als Handlungszeichen verwendet, können durch Etiketten „zunächst einmal ganze Handlungssequenzen, verbal vermittelt werden“ (Kaindl 2004:244). So kann die Abbildung von Briefen, Notizen oder Zeitungsausschnitten schnell eine Vielzahl an Hintergrundinformationen liefern oder die Handlung vorantreiben. Werden Etiketten bei der Übersetzung einfach ausgelassen oder auch gelöscht, so kann eine Panelfolge an Logik und Nachvollziehbarkeit einbüßen. Außerdem erfüllen Etiketten noch eine weitere Funktion, sie können nämlich bildlich dargestellte Handlungen verdeutlichen. So kann die Handlung des Milchtrinkens aus einem Karton noch unterstrichen werden, wenn der Karton mit Milch beschriftet ist, da der Kartoninghalt spezifiziert wird (vgl. Kaindl 2004:244f). Als Handlungszeichen verwendete Etiketten sind meist auf der diegetischen Ebene verortet. Jedoch können sie, wie auch andere sprachliche Elemente, ebenso nur auf der nichtdiegetischen Ebene im Bild existieren und für die Leserin oder den Leser ist es oft ohne Kontext nicht erschließbar, ob ein Schriftzug zum diegetischen oder nichtdiegetischen Raum gehört (vgl. Mälzer 2015b:50).

2.2.2.5 Onomatopöien

Onomatopöien stellen einen wesentlichen Bestandteil an schriftlichen Zeichen im Manga dar und werden verhältnismäßig häufig – im Vergleich zu westlichen Comics – verwendet. Da sie für Manga sehr wichtig sind und auch oft Herausforderungen während des Übersetzungsprozesses darstellen, soll ausführlicher auf sie eingegangen werden.

Obwohl sie zu den sprachlichen Elementen gezählt werden, können Geräuschwörter, die in Comics und Manga verwendet werden, nicht unabhängig vom Bild betrachtet werden. Da sie mit Wörtern, oder zumindest mit Buchstaben oder Zeichen, dargestellt werden und sich manchmal in Sprech- oder Denkblasen befinden, gehören sie zur Sprachebene, jedoch werden sie meist direkt ins Bild integriert, womit sie zum tatsächlichen Bildinhalt werden und nicht davon getrennt werden können (vgl. Dittmar 2011²:113f). Eine genaue Abgrenzung ist also nicht möglich und muss auch nicht vorgenommen werden, denn in Comics und Manga „written text is often treated as an extension of the imagery“ (Huang & Archer 2014:474). Auch Mälzer (vgl. 2015b:48f) konstatiert, dass Buchstaben oder Wörter nicht immer als Teil der Sprachebene zu betrachten sind, da sie gerade im Fall von Onomatopöien sehr oft zur Bildebene gehören und in ihrer Funktion von den Leserinnen und Lesern auch ganzheitlich als Bild wahrgenommen werden. Mälzer bezeichnet sie als „Kippfiguren“ (2015b:50), die in der Wahrnehmung der Leserschaft zwischen Bild- und Wortebene hin und her wechseln.

Des Weiteren können auf Onomatopöien die gleichen Regeln und Merkmale übertragen werden, wie sie auch für die Verwendung von Typografie gelten. Auch bei ihnen gibt die verwendete Form der Schriftart, die Breite oder Größe der Buchstaben oder Zeichen Auskunft darüber, um welche Art von Geräusch es sich handelt oder wie der jeweilige Charakter im Comic dieses Geräusch „hört“. Durch die Typografie wird erkennbar, ob es sich um einen durchgehenden oder unterbrochenen Laut handelt, wie laut das Geräusch ist, oder aus welcher Richtung es kommt. Onomatopöien und Typografie stehen also in engem Zusammenhang miteinander und erst durch die richtige Typografie kann die volle Funktion des Geräuschwortes verwirklicht werden (vgl. Dittmar 2011²:113f). Gleichmaßen sind auch die Positionen, in denen sich Onomatopöien befinden und ihre Leserichtung, die meistens die Richtung, aus der das Geräusch kommt, wiedergibt, wichtig für die Art und Weise, wie die Leserin und der Leser Onomatopöien wahrnehmen (vgl. Huang & Archer 2014:477). Bei geänderter Leserichtung oder unterschiedlichem Schriftbild kann sich somit auch das Informationsangebot, welches sich aus dem Bild erschließt, verändert werden.

Es gibt jedoch nicht nur unterschiedliche Darstellungsformen von Geräuschwörtern in Comics und Manga, sie sind auch kulturell gebunden. Wie Lautmalereien geformt werden oder was sie bedeuten, unabhängig davon, ob sie von Lebewesen oder Gegenständen herrühren, kann sich von Sprache zu Sprache erheblich unterscheiden. Daraus ergibt sich, dass Onomatopöien nicht universell verständlich sind und es für Angehörige anderer Sprachfamilien zu Missverständnissen oder Unverständlichkeit kommen kann (vgl. Kaindl 2004:248f). Wenn Onomatopöien verwendet werden, die im Zielland nicht üblich sind, oder sie sogar unübersetzt gelassen

werden, ist der Kontext, sprich das dazugehörige Bild, für das Verständnis unerlässlich (vgl. Huang & Archer et al. 2014:474). In Verbindung mit dem Bild kann die Bedeutung jedoch oft erschlossen werden, auch wenn die Onomatopöien nicht an die ZS angepasst werden.

Gerade bei Manga, die mit Hilfe eines Relais über das Englische ins Deutsche übersetzt werden, kann es vorkommen, dass sie zwar nicht mehr die japanischen Onomatopöien enthalten, jedoch die Geräuschwörter, welche ins Englische übertragen wurden, beibehalten werden. Dies ergibt sich daraus, dass die Bildbearbeitung sehr aufwendig und teuer ist und daher oft darauf verzichtet wird. So müssen sich die deutschsprachigen Leserinnen und Leser mit englischen Geräuschwörtern zufriedengeben, oder werden mit einem Mix aus englischen und japanischen konfrontiert (vgl. Jüngst 2008:64f).

Die japanische Sprache ist besonders reich an Onomatopöien. Der Gebrauch beschränkt sich nicht nur auf Literatur, sondern ist auch in der gesprochenen Sprache häufig, um das Gesagte lebendiger zu gestalten. Onomatopöien übernehmen die Aufgabe, Lücken in der Sprache zu füllen, für die es beispielsweise keine Adjektive und Verben gibt, da das Japanische als eher vage Sprache beschrieben wird. Laut Dexter (2015) lassen sich fünf Arten von Onomatopöien unterscheiden: *giseigo* (擬声語) zur Deskription von Tieren und Menschen herrührender Geräusche, *giongo* (擬音語) beschreiben tatsächliche Geräusche von Gegenständen, *gitaigo* (擬態語) illustrieren Zustände und Umstände, *giyougo* (擬容語) beschreiben Bewegungen und *gijougo* (擬情語) stellen Gefühle dar.

Die ersten zwei Arten stellen tatsächlich hörbare Laute nach und sind vergleichbar mit den Geräuschwörtern, die es auch in der englischen oder deutschen Sprache gibt. Beispiele für *giseigo* und *giongo* wären jeweils *wanwan* (わんわん) für das Bellen eines Hundes und *goro-goro* (ごろごろ) für Donnerrollen. Die restlichen drei Formen jedoch sind mimetische Wörter und beschreiben Dinge, die eigentlich keine Geräusche erzeugen, wie zum Beispiel Gefühle oder die Art des Aufwachens. Sie gibt es in dieser Art nicht im Englischen oder im Deutschen, was ihre Übersetzung schwierig macht. Ein Beispiel für *gitaigo* wäre *giragira* (ぎらぎら) für ein Glitzern in den Augen, *urouro* (うろうろ) wird verwendet, um zielloses Herumwandern zu beschreiben und gehört zu *giyougo*. Das zu *gijougo* gehörende *kuyokuyo* (くよくよ) beschreibt Sorgen über die Vergangenheit oder belanglose Dinge. Genrell werden Onomatopöien in *katakana* oder *hiragana* geschrieben, wobei *katakana* eher für harte Geräusche verwendet werden und *hiragana* für weichere, leichtere Geräusche (vgl. Dexter 2015).

Da die meisten japanischen Onomatopöien jedoch ebenfalls von Geräuschen motiviert sind und versuchen, diese bestmöglich wiederzugeben, hält es Jüngst für sinnvoll, sie zu transkribieren und so die intendierten Geräusche nachzuahmen, anstatt sie zu übersetzen (vgl. Jüngst 2008:67). Laut Huang und Archer (2014:475f) werden bei Manga, die ins Chinesische übersetzt werden, oder bei Scanlations japanische Onomatopöien nicht verändert, sondern verbleiben in ihrer ursprünglichen Form, nämlich in *hiragana* oder *katakana*. Auch wenn die Leserin oder der Leser das Geräuschwort nicht lesen kann, ist es möglich, sich das dargestellte

Geräusch anhand des Kontexts und der Typographie vorzustellen, auch wenn die so empfundenen Geräusche subjektiv sind.

Daraus ergeben sich laut Jüngst drei Möglichkeiten für die Übersetzerin oder den Übersetzer. Das Geräuschwort kann entweder übersetzt, transkribiert oder als japanisches Wort unübersetzt beibehalten werden. Jüngst, Huang und Archer konstatieren alle, dass als dritte Alternative, auch wegen der visuellen Authentizität, *katakana*-Wörter gewählt werden können (vgl. Jüngst 2008:67, Huang & Archer 2014:475). In *katakana* oder *hiragana* geschriebene Wörter erzeugen bei Leserinnen und Lesern einen Bezug zur japanischen Sprache und sprechen somit das Zielpublikum an. Des Weiteren ist es unter Manga-Fans nicht unüblich, zumindest die *kana* zu lernen, weshalb viele von ihnen in der Lage sind, *katakana* zu lesen und sich einen Reim aus den Onomatopöien zu machen. Welche Strategie von einer Übersetzerin oder einem Übersetzer angewendet wird, hängt zum Großteil auch von den Vorlagen des jeweiligen Verlages ab. In englischen Printversionen von VIZ Media werden Onomatopöien in der Regel übersetzt (Olsen 2010, 2/6:83), Yen Press hingegen belässt die japanischen Geräuschwörter, fügt jedoch im Bild eine Transkription und eine Übersetzung an (vgl. Mochizuki 2010, 2/9:155).

Neben Onomatopöien kommen auch oft andere in *kana* oder *kanji* geschriebene Wörter in einem Panel vor, zum Beispiel Straßenbeschriftungen oder der Name eines Restaurants. Diese Wörter sollen hier Erwähnung finden, weil sie ebenfalls oft nicht übersetzt bzw. bearbeitet werden und im Bild erhalten bleiben. Manchmal werden sie mit Hilfe von Fußnoten erklärt, jedoch ist dies eher nur dann der Fall, wenn die auf Japanisch geschriebenen Wörter für die erzählte Geschichte eine wichtige Bedeutung haben, oder zum Verständnis des Geschehens unerlässlich sind (vgl. Jüngst 2008:67f).

2.2.3 Wortspiele

Wortspiele kommen in allen Literaturformen vor und stellen in der Übersetzung immer eine besondere Herausforderung dar. Grassegger fasst unter dem Begriff Wort- oder Sprachspiele alle Aspekte zusammen, „die das Spiel *mit* der Sprache, das heißt, die *spielerische* Verwendung der Sprache ausmachen“ (1985:18, Hervorhebung im Original). Solche Sprachspiele können laut Kaindl (2004:264-268) auf rein sprachlicher Ebene, in Verbindung mit einem Bild oder anderen nonverbalen Mitteln realisiert werden. In Comics und Manga werden sie oft erst zusammen mit den zugehörigen Bildern geschaffen. Diese Verbindung kann zum einen die Wirkung haben, dass Äußerungen durch das Bild unterstützt werden und es dadurch zum Wortspiel kommt oder zum anderen, dass das Bild einen Kontrast oder einen Widerspruch abbildet und sich dadurch das Sprachspiel ergibt.

Im Übersetzungsprozess muss daher in diesen Fällen ein besonderes Augenmerk auf das Zusammenspiel von Bild und Text gelegt werden. Spillner hält fest, dass Comics, in denen häufiger Gebrauch von Wortspielen gemacht wird „besonders eindrucksvoll zeigen, in welchem Maße Sprache und Bild einander bedingen“ (1980:79). Bei der Erstellung eines ZT muss

beachtet werden, dass sprachliche und visuelle Elemente zu gleichen Teilen am Wortspiel beteiligt sein können. Dies kann zu Schwierigkeiten führen, wenn die Übersetzerin oder der Übersetzer visuelle Elemente nicht ändern und ausschließlich sprachliche Komponenten bearbeiten kann, oder wenn der Zusammenhang zwischen Bild und Text nicht erkannt wird. Somit kommt in der Übersetzung kein Sprachspiel zu Stande (vgl. Spillner 1980:77-83). Auch Kaindl stellt dazu fest, dass eine Übersetzung nur dann funktionieren kann, wenn „die Beziehungszusammenhänge zwischen verbalen und nonverbalen Zeichen erkannt werden“ (2008:126). In Manga kommen oft Wortspiele vor, die sich beispielsweise auf Wortendungen beziehen, oder mit gleichlautenden Worten zu tun haben. Die japanische Sprache bietet viele Möglichkeiten für diese Wortspiele, da es eine silbenarme Sprache ist, in der es viele homophone Wörter gibt, deren Bedeutungsunterschied sich erst aus dem Kontext oder der Schreibweise ergibt.

2.2.3.1 Lehnwörter

Zu solchen Wortspielen können auch Lehnwörter gezählt werden, wie sie sich laut Jüngst oft in Manga finden. Anderssprachige Lehnwörter werden in Manga oft nur aus ästhetischen Gründen verwendet, weil sie zum Beispiel für den japanischen *mangaka* außergewöhnlich klingen oder im Schriftbild interessant wirken, wobei ihre eigentliche Bedeutung meist nebensächlich ist. Jüngst (2008:61f) hält fest, dass diese Lehnwörter in der japanischen Ausgabe nicht negativ auffallen, da ihre Bedeutung den Leserinnen und Lesern meist unbekannt ist. Jedoch neigen sie dazu, bei der Übersetzung in die Sprache, aus der sie eigentlich stammen entweder zu verschwinden, oder seltsam zu wirken¹⁸.

Manchmal wird in einer Fußnote darauf hingewiesen, dass auch im japanischen Original ein fremdsprachiges Wort verwendet wurde, um diesem Verlust entgegenzuwirken. Ebenfalls werden oft lateinische Buchstaben im japanischen Text verwendet, was in der japanischen Version zusammen mit japanischen Zeichen nicht nur exotisch aussieht, sondern auch eine Form der Hervorhebung ist. Dieser Effekt geht in der Übersetzung komplett verloren und kann nur durch die Verwendung einer anderen Schriftart nachgeahmt werden (vgl. Jüngst 2008:61f).

Des Weiteren gibt es noch das Problem der japanischen Transkription. Lehnwörter werden meistens mithilfe von *katakana*-Silben in die japanische Sprache übertragen, wobei es zu einer Hinzufügung von Vokalen kommt. Bei der Übersetzung, beispielsweise in die englische Sprache, stellt sich für die Übersetzerin oder den Übersetzer die Frage, ob die japanische Schreibweise beibehalten, oder das Lehnwort mit Buchstaben des lateinischen Alphabets geschrieben werden soll (vgl. Jüngst 2008:62).

¹⁸ In der Mangaserie *BLEACH* (ブリーチ) von Tite Kubo weisen viele Attacken oder Waffen von Figuren anderssprachige Namen auf. So heißt das Schwert einer Figur beispielsweise *Seele Schneider* (ゼーレンシュナイダー) (vgl. Kubo 2001, 29/258:134). Während dieser Name in der japanischen Version exotisch klingt und die Gruppenzugehörigkeit der Figur unterstreicht, geht diese Zusatzinformation in der deutschen Übersetzung unter und muss grammatikalisch angepasst werden.

2.2.3.2 Erklärung von japanischen Wörtern

Bestimmte japanische Wörter bleiben in der Translation häufig unübersetzt und werden lediglich in Fußnoten oder am Ende eines Bandes erklärt. Dies hat laut Jüngst, neben einem gewissen „exoticism“, auch damit zu tun, dass diese Wörter „japanisch klingen“ und daher das Zielpublikum ansprechen. Ein Beispiel hierfür wären japanische Honorifika, die in Übersetzungen unterschiedlich behandelt werden (vgl. 2008:68). Die erste Gruppe sind Personalpronomen, die im Normalfall übersetzt werden. Das verwendete Personalpronomen gibt jedoch Auskunft darüber, wie zwei Figuren zueinanderstehen, oder wie sie sich im Verhältnis zueinander betrachten, da die dadurch ausgedrückten Verhältnisse von sehr respektvoll bis zu herablassend reichen können¹⁹. Diese Nuance des Japanischen geht bei der Übersetzung verloren, da es für sie in den meisten westlichen Sprachen keine passenden Entsprechungen gibt. Die zweite Gruppe sind sogenannte Honorativsuffixe, welche an den Namen einer Person angehängt werden und ebenfalls Marker dafür sind, wie Personen zueinanderstehen. Am häufigsten sind *-san*, was in etwa dem Deutschen „Herr“ oder „Frau“ entspricht, *-sama*, was eine ehrerbietigere Form von *-san* ist und eher in festen Floskeln oder für Gottheiten verwendet wird, *-kun* für die Anrede von jüngeren hauptsächlich männlichen, aber auch weiblichen Personen und *-chan*, welches in etwa der deutschen Verniedlichungsform entspricht und Nähe ausdrückt. Meistens wird es für Kinder oder Haustiere verwendet, jedoch auch für enge Freunde und Partnerinnen oder Partner (vgl. Fabbretti 2017:464f). Diese Honorativsuffixe werden in englischen oder deutschen Übersetzungen entweder komplett ausgelassen, oder beibehalten und in Fußnoten erklärt. Honorativsuffixe werden in englischen Übersetzungen von VIZ Media zumeist gestrichen (vgl. Olsen 2010, 1/2:58), während sie beispielsweise bei Printversionen von Yen Press bestehen bleiben. Es kommt somit auch auf die Vorlagen des Verlages an, wie mit ihnen umgegangen wird (vgl. Mochizuki 2010, 2/5:36).

¹⁹ Bei der direkten Anrede von Personen gibt es verschiedene Möglichkeiten. In geschriebener Form können sie in *kanji* geschrieben werden, jedoch ist bei manchen der alleinige Gebrauch von *hiragana* üblich. In den Klammern wird jeweils die gebräuchliche Schreibweise angegeben. Männer sowie Frauen, die mit der sprechenden Person in einem eher vertrauten Verhältnis stehen, können mit *anata* (あなた) angesprochen werden. Die verwischte Form *anta* (あんた) hingegen wird nur hierarchisch niedriger stehenden Personen gegenüber verwendet und ist sehr unhöflich. *Kimi* (君, きみ) wird in erster Linie von Männern verwendet, um ein männliches Gegenüber anzusprechen und ist eher neutral. Männer verwenden *omae* (お前) um ein gleichwertiges, oder niedriger stehendes männliches Gegenüber anzusprechen, *kisama* (きさま) hat beinahe die gleiche Bedeutung, ist jedoch unhöflicher. *Te-mee* (てめえ) wird hauptsächlich von Männern verwendet, um niedriger stehende Personen anzusprechen und ist äußerst unhöflich und respektlos. Oft wird es in der Jugendsprache oder als Kennzeichen von rebellischen Figuren gebraucht.

Neben diesem Pronomen gibt es auch für die Eigenbezeichnung „ich“ verschiedene Varianten. Häufigste dabei ist *watashi* (私), welches von Männern und Frauen verwendet wird und vollkommen neutral ist. *Boku* (僕) wird eher von Männern im informellen Kontext verwendet, kann jedoch auch von Frauen benutzt werden, was sie jedoch etwas burschikos wirken lässt. *Ore* (俺) wird ausschließlich von Männern verwendet. Im Gegensatz dazu benennen sich Frauen in einem informellen Rahmen mit *atakushi* (私, あたくし) oder *atashi* (私, あたし). *Watashi*, *atakushi* und *atashi* werden alle mit dem gleichen *kanji* geschrieben, jedoch anders ausgesprochen (vgl. Fabbretti 2017:464).

2.2.4 Comic- und Mangaformate

Rota gibt zu beachten, dass es neben der Übersetzung von einer Sprache in eine andere bei Comics und Manga ebenfalls zu einer „Übersetzung“ ihrer Formate kommt, die oftmals an die in der Zielkultur üblichen Konventionen angepasst werden. Auf die vier gängigsten Formate laut Rota (2008:80-83) soll folgend nur kurz eingegangen werden, da nur eines davon, nämlich das japanische *tankōbon*, für diese Arbeit wichtig ist.

1. **comic books:** Sie sind das Normformat in den USA und werden meist mit einem Umfang von 32 bis 80 Seiten auf 17x26 cm große Seiten gedruckt. Sie besitzen ein Softcover und erscheinen meist regelmäßig in farbigen Ausgaben.
2. **albums:** Diese sind in Frankreich gängig und erscheinen mit einem Umfang von ebenfalls 32 bis 80 Seiten mit 23x30 cm großen Seiten. Meist haben sie ein Hardcover und erscheinen ebenfalls farbig, jedoch nicht regelmäßig.
3. **bonelliano:** Am häufigsten werden italienische Comics in diesem Format gedruckt. Der Umfang beträgt zwischen 96 und 160 Seiten mit 16x21 cm Seitengröße. Bonelliani erscheinen regelmäßig mit Softcovers und sind in Schwarz-Weiß gehalten.
4. **tankōbon:** Das *tankōbon*-Format wird in Japan verwendet und der Umfang kann von mindestens 176 bis 192, bis zu über 400 Seiten schwanken. Die Seitengröße liegt bei 12x18 cm oder 13x18 cm und sie besitzen ein Softcover. Sie werden in Schwarz-Weiß gedruckt und erscheinen normalerweise nicht regelmäßig, wobei manche Serien durchaus regelmäßig veröffentlicht werden. *Tankōbon* bedeutet in etwa Sammelband. Ihre Besonderheit ist, dass die meisten Manga wöchentlich oder monatlich in telefonbuchdicken Heften veröffentlicht werden und danach einige Kapitel in *tankōbon* zusammengefasst und neu gedruckt werden. Oft erscheinen auch Spezialausgaben, deren Umfang etwa 400 Seiten betragen kann (vgl. 2008:80-83). Während die Papierqualität in den Heften der Erstveröffentlichung meist eher minderwertig ist, wird in *tankōbon* Papier von besserer Qualität verwendet (vgl. Jüngst 2008:72). Für die wöchentlichen Hefte wird meist recyceltes Papier verwendet, das eine leichte Färbung aufweist, welche sich von Heft zu Heft bzw. von Story zu Story unterscheidet. Für die *tankōbon* wird reinweißes Papier verwendet und sie sind im Verhältnis um einiges teurer als die Wochenhefte (vgl. Johnson-Woods 2010:3ff).

Gerade japanische *tankōbon* stellen eine Schwierigkeit bei der Übersetzung dar, weil sich ihre Leserichtung (rechts nach links) von der in Europa und den USA üblichen Leserichtung (links nach rechts) unterscheidet. Bei der Übersetzung des Formates gibt es laut Rota drei Möglichkeiten: Die Adaption an ein lokales Format, die Beibehaltung des Originalformats oder die Einführung eines neuen Formats, welches sich von dem originalen und dem lokalen Format unterscheidet. Bis vor einigen Jahren war es üblich, Manga zu spiegeln und so der westlichen Leserichtung anzupassen, jedoch brachte dies eine erhebliche Veränderung des Bildinhaltes mit sich. Rota führt als Beispiel die in Manga vorkommenden *samurai* an. Im feudalen Japan war

es *samurai* nicht erlaubt, ihr Schwert in der linken Hand zu führen. Während also ein gezeichneter *samurai* in einem Manga sein Schwert wie üblich in der rechten Hand hält, würde er dieses in der gespiegelten Version in der linken halten. So würde ein Verbot, dessen Bruch mit Schande verbunden war, in der Übersetzung zur Norm werden (vgl. 2008:84-94). Heute ist es gängige Praxis, Manga nicht zu spiegeln und die japanische Leserichtung beizubehalten, auch um das japanische Erscheinungsbild beizubehalten (vgl. Jüngst 2008:60). Am vermeintlichen Ende vieler übersetzter Manga findet sich oft ein Hinweis, der die Leserinnen oder Leser darüber informiert, dass sie das Buch auf der falschen Seite aufgeschlagen haben und am Ende der Geschichte stehen, wie Abbildung 1 illustriert. Obwohl formale Äquivalenz, im Sinne von japanischem Aussehen, angestrebt wird, kann diese laut Jüngst nie erreicht werden, denn „[t]he very different visual aspect of Japanese and Roman alphabets and the fact that the Roman verbal text will always run counter to the reading direction of the flipped pictures makes this impossible” (Jüngst 2008:73). Dies hat zur Folge, dass die Leserinnen und Leser zwar das Layout der Seite von rechts nach links lesen und so der Geschichte nach der japanischen Vorlage folgen, jedoch die textuellen Informationen nach westlicher Norm von links nach rechts aufnehmen, im Gegensatz zum japanischen Schriftbild, welches ebenfalls von rechts nach links zu lesen ist.

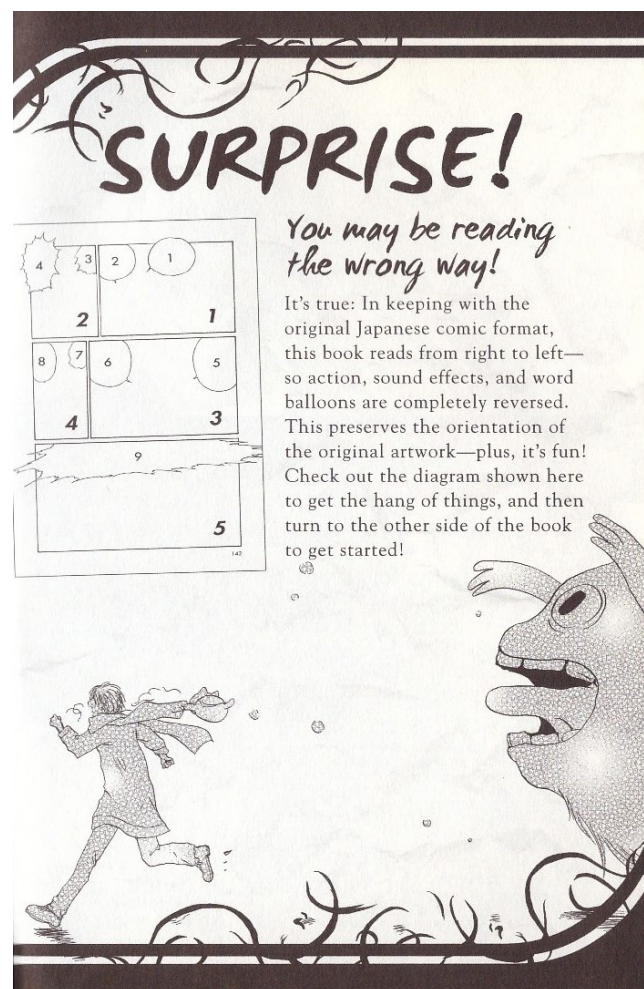


Abbildung 1: Hinweis auf falsche Leserichtung (Olsen 2010:208)

2.2.5 Veränderung von Bildmaterial

Im Rahmen des Übersetzungsprozesses werden oftmals die Inhalte der Bilder verändert. Solche Veränderungen können sowohl das Auslassen oder die Zensur, als auch das Hinzufügen von Inhalten beinhalten. Auslassungen werden meist verwendet, um Bildinhalte, die von Leserinnen und Lesern negativ aufgefasst werden könnten, für diese angemessen zu gestalten. Manga stehen oft dem Vorurteil gegenüber verhältnismäßig viele brutale oder pornografische Bilder zu enthalten, was aber nicht für jedes Genre gilt. Manga, in denen solche Inhalte gezeigt werden, sind meistens für ein älteres Zielpublikum gedacht, welches selbst entscheiden kann, ob es solche Geschichten konsumieren möchte oder nicht. Problematisch wird es nur, wenn solche Manga nach dem Übersetzungsprozess in der Zielkultur für ein jüngeres Publikum angedacht werden, da zum Beispiel am Anfang der Geschichte noch keine gewaltsamen Szenen enthalten sind. Oft werden Manga auch als „Kinderkram“ pauschalisiert und es wird nicht genau geprüft, für welche Altersgruppe sie ursprünglich gedacht waren (vgl. Jüngst 2008:71).

Aus Bildinhalten, die Gewalt darstellen, wird im Zuge von *Deletio* der problematische Teil entfernt und somit nicht gezeigt. Dieser Prozess kann von einer einfachen Löschung von Blut bis hin zur Auslassung eines ganzen Panels reichen. Ebenso können spezifische Inhalte aber auch überzeichnet werden. Bei Darstellungen von Nacktheit wird beispielsweise Kleidung in das Bild eingefügt. Neben Gewalt und Nacktheit kommt es auch zu Veränderungen von Symbolen. Jüngst (2008:71f) führt als Beispiel den Manga *Blade of the Immortal* von Hiroaki Samura an, in dem der Protagonist eine Swastika auf den Kimono trägt. Obwohl die Arme gegen den Uhrzeigersinn gerichtet sind und ein buddhistisches Symbol darstellen, durfte dieser Manga in seiner ursprünglichen Form in Deutschland nicht vertrieben werden. Die Swastika wurde in der Übersetzung durch ein Kreuz ersetzt. Dies stellt eine problematische Entscheidung dar, weil durch die Verwendung eines christlichen Symbols andere Konnotationen hervorgerufen werden, als bei einem buddhistischen.

Ob Bildinhalte, seien es nun Elemente wie Onomatopöien oder Typografie oder gänzlich bildliche Teile verändert, gelöscht oder hinzugefügt werden, hängt größtenteils mit sechs Faktoren zusammen. Laser und Groenewald (2015:245f) listen folgende Kriterien auf: Handlungsfunktion (inwiefern das Abgebildete für die weitere Handlung und das Verstehen entscheidend ist), lokale Kongruenz, technischer Aufwand der Substitution, Sichtbarkeit, grafisch-ästhetische Auswirkungen der Veränderung und Gleichmäßigkeit (innerhalb des Werkes, wie auch über Folgebände gesehen). Sprechen diese Kriterien gegen eine Bildbearbeitung, wird eine solche meist nicht durchgeführt.

2.2.6 Visuelle Sprache in Manga

Während visuelle Narrationen, wie sie in Comics vorkommen, zu einem Medium geworden sind, welches über Kulturgrenzen hinweg verstanden wird, unterscheiden sich doch ihre Gestaltung auf der Makroebene und durch diverse Darstellungen von Emotionen. In Manga wird

zumeist von weniger Text Gebrauch gemacht als in amerikanischen Comics, während hingegen häufiger Mono-Panels verwendet werden, um die Reaktion und Stimmung einer Figur (ohne Worte) zu zeigen (vgl. Cohn 2010:199). Ebenfalls werden in Manga bestimmte Emotionen anders gezeichnet, als westliche Leserinnen und Leser dies vielleicht gewöhnt sind. Lust wird beispielsweise durch eine blutige Nase symbolisiert und aus den Nasen von Charakteren kommende Blasen deuten auf Schlaf hin. Solche Elemente können als visuelle Morpheme innerhalb der in Manga verwendeten visuellen Sprache bezeichnet werden (vgl. Cohn & Ehly 2015:17).

Visuelle Sprache wird hierbei als Kommunikationsform verstanden, bei der Menschen sinnbildend zeichnen, das heißt Bilder erstellen, welche an sich ein Informationsangebot für die Rezipientinnen und Rezipienten darstellen. Im Gegensatz dazu wird bei der verbalen Sprache sinnbildend gesprochen. Bilder der visuellen Sprache werden als Muster, ähnlich wie Wörter, im Gedächtnis gespeichert. Wie auch verbale Sprachen sind visuelle Sprachen von Kultur zu Kultur unterschiedlich. Daraus ergeben sich verschiedenste Darstellungsformen. Manga sind also in „Japanese Visual Language“ (Cohn 2010:188), (JVL), gezeichnet. Diese ist jedoch nicht auf Manga beschränkt, sondern wird im ganzen japanischen Sprachraum verwendet. JVL bezieht sich nicht nur auf kleine Nuancen bei der Abbildung von Gefühlen oder Stimmungslagen der Figuren, sondern bereits auf die gesamte Darstellung von Manga. Die wiedererkennbare und stereotypische Gestaltung von Mangafiguren mit großen Augen, kleinen Mündern und Nasen und unverwechselbarem Haar, ist bereits als JVL zu bezeichnen. Natürlich unterscheiden sich die Stile der *mangaka*, jedoch repräsentiert dieser dominante Manga-Stil ein Muster, welches von Rezipientinnen und Rezipienten genauso leicht erkannt wird wie andere linguistische Formen. Laut Cohn (2010:189f) könnte diese wiederholende Darstellungsform einer der Gründe sein, warum sich Manga so weit verbreitet haben. Leserinnen und Leser können diese JVL leicht lernen und nachbilden und werden somit Mitglieder einer visuellen Sprachgemeinschaft, die sich der gleichen visuellen Sprachmittel bedient. Visuelle Codes in amerikanischen Comics sind hingegen differenzierter und können nicht so leicht erlernt und/oder nachgeahmt werden. Cohn vergleicht dies mit Dialekten der gesprochenen Sprache, wobei er konstatiert, dass Personen, die beispielsweise aus Tōkyō oder Ōsaka stammen, unterschiedliche Dialekte verwenden, jedoch beides als Japanisch verstanden wird. Somit wäre der stereotypische Mangastil der Standarddialekt der JVL.

Auf der Mikroebene bedient sich JVL bestimmter visueller Morpheme, wobei je nach Mangagenre, wie in *shōnen* oder *shōjo*²⁰, bestimmte visuelle Morpheme eher verwendet werden als andere. Cohn und Ehly bezeichnen diese Vorlieben ebenfalls als Teil von Dialekten der visuellen Sprache. Oft müssen Ausdrücke einer bestimmten visuellen Sprache von Leserinnen und Lesern erst erlernt werden, um vollständig verstanden werden zu können (vgl. Cohn &

²⁰ Ersteres bezeichnet männliche Jugendliche und zweiteres weibliche Jugendliche. Damit sind in erster Linie Jungen und Mädchen im Alter zwischen 9 und 18 Jahren gemeint.

Ehly 2015:19f). Außerdem verändern sich auch JVL, wie alle anderen Sprachen, mit der Zeit und neue Elemente werden aufgenommen, während andere wegfallen (vgl. Cohn 2010:189).

Laut Cohn und Ehly (2015:21ff) können vier Arten von visuellen Morphemen unterschieden werden, die in Relation zu anderen Morphemen auftreten. Sie können sich entweder mit ihnen verbinden, sie ersetzen oder wiederholen, oder auch Hintergründe zeigen.

Erstens kommt es zur Affigierung von visuellen Morphemen, wobei sich ein Morphem (das Affix) an ein anderes, dominantes Morphem (der Stamm) anhängt. Solche „Träger“ von Bedeutung können zum Beispiel wolkenförmige Lufthauche sein, welche heftiges Atmen anzeigen. Affixe heften sich meist an die Gesichter von Personen als dominantes Morphem, so drückt eine stilisierte Vene an der Schläfe Ärger aus und vertikale Linien am Kopf Trübsinn. Affixe, die über den Köpfen von Personen schweben, bezeichnen Cohn und Ehly als „upfixes“ (2015:21). Sie kommen auch in westlichen Comics vor, zum Beispiel als fliegende Herzchen oder Fragezeichen. Obwohl sie zum größten Teil in Blasen gefasst sind, welche die gleiche Form aufweisen wie Sprechblasen, zeigen sie keinen Text.

Als zweite Form treten laut Cohn und Ehly (2015:22f) Suppletionen auf. Sie beschreiben das Ersetzen eines Morphems durch ein anderes, woraus neue Bedeutungen entstehen, sei es durch komplette Auswechslung, teilweises Ersetzen oder internes Ersetzen durch einen „visuellen Umlaut“. So ersetzt eine zu Papier gewordene Version eines Charakters ihn vollständig, wenn er oder sie sich in einer peinlichen Situation befindet. Teilweises Ersetzen tritt zum Beispiel ein, wenn Personen mit visuellen Charakteristika ausgestattet werden, um bestimmte Eigenschaften zu zeigen. So weist ein Katzenmund, der wie eine gedrehte „3“ geformt ist auf einen verschmitzten Charakter hin. Visuelle Umlaute sind beispielsweise Augen, welche in einem ansonsten normal gezeichneten Gesicht durch Herzen oder Sterne ersetzt werden.

Drittens kommt es zu Wiederholungen. Wenn sich beispielsweise Emotionen blitzschnell ändern, werden zwei Köpfe mit jeweils unterschiedlichen Expressionen gezeichnet, oder wedelt ein Charakter mit den Armen, werden viele Arme abgebildet. Als letzte Form nennen Cohn und Ehly (2015:23) Hintergründe. Meist sind der Hintergrund oder die Personen komplett schwarz gefärbt, um Entrücktheit bzw. Trauer darzustellen, oder es werden Blumen verwendet, um Freude zu zeigen.

2.2.7 Stereotypische Darstellungen in Comic und Manga

Neben den oben genannten wiederkehrenden Markern der JVL kommen in Manga, auch was die äußerliche Gestaltung von Figuren oder deren Sprechweise angeht, immer wieder aufkommende Muster vor. Solche stereotypischen Darstellungen finden sich sowohl auf textueller als auch auf bildlicher Ebene, wobei letztere in Manga oft das bildliche Pendant zum sprachlichen Wortspiel bilden und beispielsweise zur Darstellung von Humor dienen.

Laut Näpel finden sich in Comics „in besonderem Maße jene ethnisch-kulturellen Stereotype wieder, die, da sie sich im Laufe der Zeit zu feststehenden Topoi gefügt haben, aus ihrem zeitlich gebundenen Kontext genommen und auf gegenwärtige Fremdkollektive übertragen

werden können“ (2011:371). Dies erklärt sich daraus, dass sie es dem Künstler im Comic trotz der oft reduzierten Visualisierung ermöglichen, dichte Erzählstränge zu schaffen, da durch die Verwendung von Stereotypen gezielt berechenbare Konnotationen bei Leserinnen und Lesern hervorgerufen werden und diese nicht erklärt werden müssen (vgl. Näpel 2011:371). Bilder können ein Ereignis oder eine Person unter anderem konkretisieren oder typisieren (vgl. Ortner 2010:152), was im Zusammenhang mit visuellen Stereotypen im Comic wichtig ist, da, wie Näpel äußert, so in einem Bild viele Informationen für die Rezipientinnen und Rezipienten enthalten sind. Das kollektive Bildgedächtnis spielt nach Näpel (2011:12f) eine Rolle bei der Produktion von Stereotypen in Comics, wobei es jedoch nicht darauf abzielt, deren Wahrheitsgehalt zu untersuchen, da dies eher Aufgabengebiet der historischen Stereotypenforschung sei. Des Weiteren eignen sich Comics laut Näpel (2011:31) für Stereotypisierungen besonders gut, da sie mit Bildern arbeiten und diese Zeichnungen nicht willkürlich entstehen. Der Strich in einer Zeichnung ist überlegt und muss vom Künstler gezielt gesetzt werden. Dadurch bezieht der Künstler Stellung in Bezug auf seine Sichtweise der Dinge, stellt er das Fremde als vertraut, oder doch als vollkommen fremd dar.

Wie bereits erwähnt, wird in Comics und Manga stark mit visueller Reduktion gearbeitet. Dies ergibt sich alleine schon daraus, dass sie aus vielen Einzelbildern bestehen und es aufgrund der Erzählökonomie nicht möglich wäre, jedes einzelne dieser Bilder, die auch noch flächentechnisch begrenzt sind, in kompletter Detailtreue wiederzugeben. Daher kommt es zum Einsatz von kodifizierten Chiffren, durch die Orte und Personen sofort zugeordnet werden können und Comics greifen auf „zu Bildern geronnene Stereotype“ (Näpel 2011:28) zurück. So deutet das Raumzeichen „Palme“ im Hintergrund zum Beispiel die Südsee an, oder bestimmte von Personen getragene Marker, wie ein Monokel, lassen diese sofort aristokratisch oder antiquiert wirken (vgl. Näpel 2011:28). Für solche Verankerungen von Personen in bestimmten räumlichen Umgebungen oder zur Markierung von Personen, die sie einer bestimmten Gruppe zuordnenbar machen, orientieren sich Comickünstlerinnen und Comickünstler ebenfalls oft an historischen Zeichnungen von Gebäuden, Kleidung oder Waffen, die verbreiteten zeitgenössischen Darstellungen entsprechen. Dabei wird nicht immer berücksichtigt, zu welchem Zweck diese Darstellungen ursprünglich geschaffen wurden, wie zum Beispiel zu Zwecken der Propaganda, und so werden geschichtliche Stereotype weiterverarbeitet (Näpel 2011:711-714). Näpel sieht diese Verwendung von Stereotypen als zweischneidiges Schwert, da er wie folgt zu bedenken gibt:

Auf der einen Seite spiegeln [visuelle Darstellungen] Vorstellungen von ‚Fremdem‘ oder solche, die der Produzent als verbreitet und/oder bekannt annimmt und im Sinne einer Erzählökonomie zum Abrufen ganzer Assoziationsketten einsetzt [...] Auf der anderen Seite ist es wenigstens wahrscheinlich, dass das ständige Aufgreifen bekannter visueller Darstellungsmuster vorhandene Ein- und Vorstellungen bestärkt und reaktualisiert, letztlich ist dies auch ein Ansatz propagandistischen Wirkens. (2011:711)

Neben diesen visuellen Stereotypen zur genaueren Bestimmung der Charaktere durch gezielt gesetzte Chiffren finden sich in Manga oft Genderstereotypen, die mit der eher strengen Sichtweise von männlich und weiblich in der japanischen Gesellschaft und den Genres von Manga, die sich entweder auf ein männliches (*shōnen*) oder ein weibliches (*shōjo*) Publikum spezialisieren, zusammenhängen. Gerade in *shōjo*-Manga werden solche Genderstereotype jedoch gerne gebrochen und die traditionelle Rollenverteilung hinterfragt und angefochten. Durch Zauberei oder aus anderen Gründen ändern sich beispielsweise das Geschlecht oder das Alter der Protagonistinnen und Protagonisten, und dadurch könnte die Transformation der Gesellschaft in Richtung einer stärkeren Frauenfigur symbolisiert werden (vgl. Madeley 2012:789-792). Ähnliches ist bei *shōnen*-Manga, die sich an Jungen richten, zu beobachten. In ihrem Fall kommen oft Charaktere vor, die als *sentō bishōjo*, was so viel bedeutet wie „beautiful fighting girl“, bezeichnet werden. Während sie äußerlich dem Bild einer idealisierten weiblichen Schönheit entsprechen, mit zartem, schlankem Körperbau, großen Augen und kleinen Nasen, besitzen sie außergewöhnliche Stärke im Kampf und sind oft gewalttätig und brutal. Da Manga dieses Genres in erster Linie für männliche Leser gedacht sind, werden auch diese *sentō bishōjo* nach männlichen Standards und Wünschen gezeichnet (vgl. Kittredge 2014:507f).

2.3 Scanlation

An dieser Stelle soll nun näher auf das Phänomen „Scanlation“ eingegangen werden. Zuerst wird erklärt, worum es sich bei diesem Begriff handelt. Danach wird die rechtliche Komponente, die immer in Verbindung mit Scanlation angesprochen werden muss, thematisiert werden. Abschließend werden auch Fanübersetzungen als solche kurz angesprochen, die bei Scanlations zwar eine Rolle spielen können, jedoch werden diese nicht ausschließlich von Laien angefertigt.

2.3.1 Definition

Wie bei vielen anderen kulturellen Erzeugnissen gibt es auch bei Manga verschiedene Formen, in denen sie rezipiert werden. Zu diesen zählen originale japanische Publikationen (welche es auch in unterschiedlichen Versionen und Auflagen gibt), offizielle Übersetzungen, die in anderen Ländern verkauft werden, inoffizielle, von Fans angefertigte Übersetzungen und weitere Formen. Sie alle unterscheiden sich in größerem oder kleinerem Ausmaß voneinander (vgl. Douglass et al. 2011:192f). Für die vorliegende Arbeit sollen neben Übersetzungen, die von „professionellen Übersetzerinnen und Übersetzern“ (PÜ) auch solche untersucht werden, die von „nicht professionellen Übersetzerinnen und Übersetzern“ (NPÜ) erstellt werden. Sie sind ebenso mit den Schwierigkeiten oder zumindest Besonderheiten, welche sich bei der Übersetzung von Manga ergeben, konfrontiert. Während sie keine möglichen Vorgaben von Verlagen in Bezug auf Ausdruck oder Sprachregister haben, müssen sie oft mit weniger technischer Unterstützung arbeiten. Des Weiteren erhalten NPÜ keinen Lohn für ihre Arbeit und machen sie,

meist über das Internet, für andere Fans frei zugänglich. In diesem Fall spricht man von Scanlation (vgl. Douglass et al. 2011:193).

Der Begriff „Scanlation“ setzt sich aus den Wörtern „scan“ und „translation“ zusammen, jedoch beinhaltet der Fertigungsprozess von Scanlations mehr als nur das reine Scannen von Mangaseiten und deren Übersetzung (vgl. Douglass et al. 2011:201). Zunächst wird das Originalwerk, sogenannte „raws“, gescannt und der japanische Text in die jeweilige ZS übersetzt. Raws werden entweder durch den Kauf der japanischen Manga, durch das Herunterladen von englischen *raw websites* oder japanischen file-sharing Websites erhalten (vgl. Lee 2009:1017). Raw-Webseiten stellen raws unabhängig von Scanlator Groups online, das heißt, ihre Existenz ermöglicht erst die Anfertigung von Scanlations (vgl. Fabbretti 2017:459). Danach werden die reproduzierten Bilder digital bereinigt (so wird die Nachbesserung von Farbe oder Entfernung von grauen Stellen genannt) und die englische Übersetzung wird lektoriert. Anschließend werden die Bilder bearbeitet und der englische Text in die Panels eingefügt. Zuletzt werden die Erzeugnisse einer Qualitätssicherung unterzogen und meist frei zugänglich im Internet veröffentlicht. Dieser Prozess wird entweder von einem Scanlator alleine vorgenommen oder in einer Gruppe aufgeteilt (vgl. Lee 2012:136). Die Aufgabenbereiche werden bei einer solchen Gruppenarbeit auf Übersetzerinnen und Übersetzer, *cleaners* und *typesetters* oder Letterer verteilt und von diesen Personen übernommen (vgl. Douglass et al. 2011:208). Meistens fungieren solche Scanlation Groups als online-Netzwerke, arbeiten ausschließlich über das Internet zusammen und sind so nicht örtlich oder zeitlich gebunden (vgl. Lee 2012:136). Durch die Arbeitsteilung werden Scanlations oft sehr professionell angefertigt, sowohl was die Übersetzung, als auch das Lettering betrifft. Meist gibt es für Personen, die in einer Scanlation Group mitwirken wollen, Aufnahmetests und Personen, die unbrauchbare Übersetzungen liefern, werden abgelehnt (vgl. Jüngst 2015:305; Massidda 2015:42).

An Lee (2009) angelehnt wurde überprüft, wie viele aktive Scanlators auf der Webseite Mangaupdates angeführt werden. Mangaupdates ist eine Webseite, die Neuerscheinungen von Manga und Anime, *mangaka* und Scanlators sowie Verlage, die Manga vertreiben, äußerst ausführlich aufzeichnet. Im Juli 2017 werden auf ihr etwa 1.230 aktive Scanlators oder Scanlator Groups gelistet (vgl. www.mangaupdates.com 2017). Die Webseite Mangaupdates steht in Verbindung mit Scanlators oder Scanlator Groups und wird von ihnen über laufende oder geplante Projekte informiert. So kann vermieden werden, dass Manga von unterschiedlichen Gruppen doppelt übersetzt werden. Mangaupdates verlinkt dabei keine Scanlations, sondern fungiert als Index oder Informationsseite für die Scanlation-Community (vgl. Fabbretti 2017:459).

Nach Jüngst (2015:301) unterscheiden sich Scanlations neben ihrem Entstehungsprozess auch in Bezug auf den Leseprozess und ihre Gestaltung von offiziell publizierten Übersetzungen. Außerdem weisen sie auch eine interessante übersetzungssoziologische Komponente auf, die sich auf die Textauswahl und die Motivation der übersetzenden Personen bezieht, worauf später genauer eingegangen werden soll.

Bei Scanlations werden nicht immer alle Seiten der japanischen Version gescannt und übersetzt, sondern je nach Scanlation Group werden Titelbilder, Inhaltsverzeichnisse, Nachworte oder andere Paratexte inkludiert, oder nur das eigentliche Kapitel des jeweiligen Mangas. Gerade bei Serien, für welche über einen langen Zeitraum hinweg Scanlations angefertigt werden, kommt es zu Veränderungen des Umfangs, da vielleicht eine andere Gruppe den Manga übernommen hat, oder zu einer Änderung der Bildqualität, weil sich die Scans und die Bildbearbeitungssoftwares weiterentwickelt haben (vgl. Douglass et al. 2011:205). Scanlators von Manga gehören auch meist der Ziel-Leserschaft an, da viele Scanlation Groups nur jene Manga übersetzen, an denen sie selbst interessiert sind, und verfügen daher über Wissen darüber, was den Bedarf an Lokalisierung oder Erklärungen bei der Übersetzung betrifft (vgl. Jüngst 2015:307). Oft konzentriert sich eine Scanlation Group nur auf ein bestimmtes Genre von Manga und übersetzt in erster Linie solche Serien, die in ihr Repertoire passen (vgl. Fabbretti 2016:88f). Manga werden somit nicht wahllos von den Scanlator Groups ausgewählt, sondern „based on [their] knowledge of the product or the genre“ (O’Hagan 2015:120) oder ihren Interessen.

Neben Auslassung von Texten oder Seiten kommt es bei Scanlations aber auch zum Hinzufügen von Seiten. Dies sind meist eigens erstellte Seiten von den Scanlator Groups, um beispielsweise neue Mitglieder anzuwerben oder um Kommentare anzufügen. Meist handelt es sich jedoch um Vorstellungsseiten der einzelnen Scanlators oder der Scanlator Groups, um „*credit pages*“, die normalerweise am Beginn oder am Ende eines jeden Kapitels eingefügt werden. Sie enthalten meist die (User-)Namen aller am Prozess beteiligten Personen, wie Übersetzerinnen und Übersetzer, *cleaners*, *typesetters*, ebenso wie Informationen zur Herkunft der *raws*. Sie finden hier Erwähnung, weil sie sich zumeist visuell stark vom Rest des gescannten Materials abheben, da sie, im Gegensatz zu den schwarz-weißen „*story pages*“ (Douglass et al. 2011:208), in Farbe sind, auffällige Schriftarten enthalten und sich Scanlator Groups somit nicht nur als Urheber der geleisteten Übersetzungsarbeit darstellen, sondern auch der Übersetzungsprozess an sich sichtbar wird und sie damit die eigentliche, von *mangaka* erzählte Geschichte umschließen (vgl. Douglass et al. 2011:208-213). Bei offiziellen Übersetzungen kommt es zu keiner Markierung der Übersetzerinnen oder Übersetzer nach jedem Kapitel und auch O’Hagan (2015:124) kritisiert die Unsichtbarkeit der Übersetzerinnen und Übersetzer. Sie hält in Bezug auf *fansubbers*, was zu gleichen Teilen auf Scanlators und deren Gruppenmitgliedern zutrifft, folgendes fest:

The matter of low professional status given to translation is not new [...], for example, with the problem of translators’ invisibility relating to such issues as non-crediting of their names on translated books or audiovisual materials. By a curious comparison, despite their typically illegal status fansubbers often insert a credit if only under pseudonyms, acknowledging each member of the fan community and indicating what role each took in releasing given subtitled content. This implies their pride in releasing the work [...]. (2015:124)

Während bei Scanlations zuweilen farbige Seiten eingefügt werden, werden jedoch gleichzeitig *raws* der Manga, welche auf farbigem Papier gedruckt wurden, bearbeitet und zum typischen Schwarz-Weiß Farbschema hin verändert. In den wöchentlichen Veröffentlichungen werden Manga auf billigem Papier gedruckt. Da aber nicht immer die gleiche Papierfarbe für Mangaserien verwendet wird, benutzen die meisten Scanlation Groups technische Werkzeuge, um die Farben zu unterdrücken und die Kapitel in ihrer Einheit gleichmäßig zu halten. Auf diesem Wege wird auch eine Version ins Internet hochgeladen, die der eigentlichen Version einer Mangaseite, wie sie auf dem Tisch des *mangaka* entsteht entspricht, nämlich in Schwarz-Weiß (vgl. Douglass et al. 2011:212-213).

Es gibt also Unterschiede zwischen dem Erstdruck eines Mangas, dem Druck von *tankōbon*, einer offiziellen Übersetzung und einer Scanlation. Douglass fasst wie folgt zusammen:

‘global digital manga’ (manga scanned and translated by fans and made available online) is different from ‘Japanese print manga’ (new manga chapters published in weekly magazines in Japan and later collected in volumes), and is also different from ‘global print manga’ as experienced by global readers who buy officially translated series. (Douglass et al. 2011:221)

Douglass, Huber und Manovich (2011:216-221) betonen außerdem, dass *mangaka* gewöhnlich unter Zeitdruck arbeiten, um wöchentlich ein Kapitel veröffentlichen zu können, weswegen Hintergründe in den Zeichnungen häufig nur skizzenhaft dargestellt, oder wenige Schattierungen gezeichnet werden. Für den Druck in *tankōbon* und auch für eine offizielle Übersetzung werden die Bilder manchmal noch einmal nachbearbeitet und Details hinzugefügt. Scanlations arbeiten meist mit der Erstveröffentlichung, also dem Druck auf billigen Zeitungspapier und sind daher visuell minderwertiger. Des Weiteren werden, wie bereits erwähnt, in offiziellen Übersetzungen Onomatopöien entweder übersetzt oder transkribiert und das Bild somit bearbeitet. Bei Scanlations bleiben sie jedoch meistens unverändert bestehen, da die Bildbearbeitung sehr aufwendig ist.

Lee bezeichnet Scanlators als „cultural intermediaries“ oder „participatory consumers“ (2012:132) von kulturellen Gütern, die kulturelle Vermittlungstätigkeiten durchführen, welche unerlässlich sind, um einem internationalen Publikum Zugang zu einem kulturellen Produkt zu ermöglichen. So haben Rezipientinnen und Rezipienten von kulturellen Gütern immer schon eine Vermittlerrolle für bestimmte Produkte übernommen. Solche teils sehr aufwändigen Vermittleraktivitäten beinhalten die Reproduktion des Originalproduktes (Fanübersetzungen oder Videobearbeitung), die Erschaffung von neuem Material, welches auf dem bestehenden basiert (Fan Fiction oder Fan Art), Mundpropaganda oder das Teilen und Kopieren von Inhalten (vgl. Lee 2012:132-135). „As middlemen between cultural producers and consumer“ (Lee 2012:134) sind einzelne Scanlators oder Scanlator Groups also aktiv an der Verbreitung von Manga in der ganzen Welt beteiligt, da sie Übersetzungen meist schneller als Verlage zugänglich machen. Publikationen von Manga sind nach Regionen aufgeteilt, weshalb es zu einer erheblichen Verzögerung von einigen Wochen bis zu einigen Jahren zwischen der Veröffentlichung in Japan

und der Veröffentlichung der Übersetzung in anderen Ländern kommen kann. Diese Wartezeit wird durch Scanlations überbrückt (vgl. Lee 2009:1014f). Durch Scanlations werden Manga oft schon am Erscheinungstag der japanischen Originalversion übersetzt im Internet veröffentlicht (vgl. Madeley 2015:367). Außerdem gibt es in Japan selbst sehr viel mehr Manga als in westlichen Ländern, wo nur ein Bruchteil der Lizenzen für übersetzte Publikationen erworben wird. „The fans perceive those gaps as a problem which is intolerable but could be solved by their *own* efforts – scanlation” (Lee 2009:1014, Hervorhebung im Original). So werden Serien für weitere Fans zugänglich gemacht, die sonst auf Grund von geografischen oder linguistischen Hindernissen keine Möglichkeit hätten, sie zu lesen²¹ (vgl. Lee 2009:1014f).

2.3.2 Ethische und rechtliche Seite von Scanlation

Es gibt verschiedene Gründe, warum Scanlations angefertigt werden. Einer davon ist, dass es in Japan für beinahe alle Alters- und Zielgruppen Manga gibt, Verlagshäuser aus dem Ausland jedoch nur Lizenzen für einen sehr kleinen Teil davon erwerben. Diese werden zwar übersetzt, aber dabei teilweise auch stark überarbeitet. Der größte Teil der lizenzierten Serien richtet sich an Kinder und/oder männliche Leser, während wenige Lizenzen für Serien für weibliche Leserinnen oder ein älteres Publikum eingekauft werden (vgl. Lee 2012:135f).

Ein weiterer Grund für Scanlator Groups, die in erster Linie in den USA entstanden sind, noch nicht lizenzierte Manga zu übersetzen, war es, diese zu fördern und Interesse für sie zu wecken, um Verlage dazu zu bringen, die Rechte daran zu erwerben und eine offizielle Übersetzung zu publizieren. Diese Motivation erweist sich aus rechtlichen Gründen als problematisch, weil durch die Globalisierung der Scanlator Groups und den großen Zuwachs an Leserinnen und Lesern außerhalb der USA das ursprüngliche Ziel nicht mehr wirklich realisierbar ist und viele User dazu übergegangen sind, Manga ausschließlich im Internet zu lesen, bzw. viele junge User Manga von vornherein ausschließlich auf diesem Wege konsumieren. Des Weiteren werden durch die Globalisierung und die Möglichkeiten des Internets Scanlations nicht mehr nur in Fangruppen weitergegeben, sondern können mehr oder weniger unkontrolliert verbreitet und kopiert werden. Bei vielen Scanlation Groups war es üblich, übersetzte Serien von den Webseiten zu entfernen, sobald deren Rechte von einem Verlag erworben worden waren und eine offizielle Übersetzung publiziert wurde. Ihre Scanlations wurden von ihnen „as a short-term alternative for those who cannot access manga due to the lack of a licensed version” (Lee 2012:136) angesehen. Eine dauerhafte Missachtung des Copyrights oder eine Schädigung der

²¹ Ein verwandtes Phänomen von Scanlation, das sich ebenfalls mit japanischen Kulturgütern auseinandersetzt und von Fans für Fans geschaffen wird, sind sogenannte „fan-sub” oder Fan-Untertitelungen. Japanische Anime werden dabei von *fansubbing-groups* untertitelt und frei zugänglich ins Internet gestellt. Auch dabei spielt die zeitliche Komponente eine große Rolle. Episoden mit *fan-sub*s werden oft schon einige Stunden nach der Ausstrahlung im japanischen Fernsehen auf Webseiten online gestellt und können somit von Fans auf der ganzen Welt beinahe gleichzeitig mit japanischen Zuseherinnen und Zusehern angesehen werden (vgl. Lee 2009:1015). Auch Orrego-Carmona (2017) und Massidda (2015) beschäftigen sich mit *fansubbing*, jedoch nicht beschränkt auf Anime, sondern sie beziehen auch westliche Serien mit ein.

westlichen Verlage war demnach niemals das Ziel von Scanlator Groups. Obwohl die ursprünglichen Autorinnen und Autoren stets als Urheberin und Urheber angegeben werden, sehen Scanlator Groups ihre Übersetzungen als eigene Leistung und ihr originäres geistiges Eigentum an und bitten Nutzer und Nutzerinnen, ihre Übersetzung ohne Nennung der Quelle nicht weiterzuverwenden (vgl. Lee 2012:135ff).

Scanlation ist jedoch streng genommen gesetzeswidrig, weil es eine unautorisierte Übersetzung und Reproduktion von urheberrechtlich geschütztem Material darstellt. Jedoch müssen bei einer Bestimmung der rechtlichen Lage auch Schranken im jeweiligen Urheberrechtsgesetz in Bezug auf die private Nutzung oder die nicht kommerzielle Nutzung beachtet werden. Die Menge an produziertem Material und sein intendierter Zweck haben ebenso eine Auswirkung auf die Auslegung des Gesetzes, sowie auf die Wirtschaftsmärkte. Zum einen kann Scanlation als von mitwirkenden Konsumenten gestaltete, private, non-profit-Nutzung von lizenzierten Manga gesehen werden. Außerdem kann es zu den Tätigkeiten gezählt werden, die in Fankulturen üblich sind. Scanlations werden von Fans in ihrer Freizeit und ohne kommerziellem Ziel angefertigt und einem bestimmten Publikum, welches sich oft in Foren oder Diskussionsgruppen austauscht, zur Verfügung gestellt. Andererseits ist Scanlation vergleichbar mit den rechtlichen Problemen rund um die Musik-Piraterie im Internet, da Scanlations von unbegrenzt vielen Nutzerinnen und Nutzern angesehen und geteilt werden können, womit das Zielpublikum nicht mehr beschränkt ist, und letztendlich auch als Ersatz für offizielle Mangaübersetzungen dienen können und somit dem Umsatz von Verlagshäusern schaden (vgl. Lee 2009:1011f).

Scanlation versucht also, Manga auch in Regionen außerhalb des japanisch-sprachigen Raumes zu verbreiten, ungeachtet davon, ob dabei womöglich Copyright verletzt wird oder nicht (vgl. Lee 2009:1012). Japanische und englischsprachige Verlage aus den USA oder dem Vereinigten Königreich waren sich der Existenz von Scanlation durchaus bewusst, standen ihr jedoch eher passiv gegenüber. Für japanische Verlage war es eher ein Anzeichen dafür, dass die internationale Nachfrage an Manga weiter steigt und amerikanische und britische Verlage duldeten Scanlation als einen Aspekt der Fankultur, dem schwer entgegenzuwirken ist (vgl. Lee 2009:1018). Die Vorteile, die sich durch Scanlation ergeben, wie die Verbreitung und Bekanntmachung des Produktes und die Werbung dafür, sind der Mangaindustrie durchaus bekannt. Jedoch wurde noch keine Lösung gefunden, die Vorteile auf den offiziellen Markt umzumünzen, und so verschieben sich die Vermittler-Aktivitäten auf fähige Mitglieder der Fangemeinden und verlassen sich nicht mehr auf professionelle Übersetzungen. Lee konstatiert, dass „the challenge for the industries is less about consumers’ free use of the original text without authorization than about their transforming of professional intermediary activities into free labor and consequently making the copyright-based structure for these activities obsolete” (Lee 2012:132f).

Da jedoch in den letzten Jahren immer mehr Scanlator Groups auch lizenzierte Manga nicht von den Webseiten entfernt hatten, Scanlations durch das Internet unkontrolliert weiter-

gegeben wurden, und Manga auch auf Smartphones gelesen werden können, kam es zu größeren Spannungen zwischen den Fangemeinschaften und der Mangaindustrie (vgl. Lee 2012:135f). Scanlations wurden von Verlagen auch vermehrt als Bedrohung angesehen, weil durch die Einführung von Manga in Massenbuchhandlungen nun auch jüngere Generationen Manga lesen, welche mit den ehemaligen Praktiken der Fan-Communities nichts mehr zu tun haben, wie das Entfernen von lizenzierten Serien von Scanlation-Webseiten. Neuere Leserinnen und Leser von Manga nehmen oft weniger Rücksicht darauf, woher die Scanlations kommen und welchen Einfluss dies auf japanische oder internationale Verlage oder die Autorinnen und Autoren hat. Die Akzeptanz der japanischen Verlage gegenüber Scanlations hat sich in den letzten Jahren jedoch verändert und Scanlation wird kritischer betrachtet. Im Jahr 2010 schlossen sich daher 37 japanische und amerikanische Verlage zusammen, um gemeinsam rechtlich gegen illegale Webseiten vorzugehen, die Scanlations anbieten (vgl. Madeley 2015:371-374). Sie werden *aggregator websites* genannt und sind große online Datenspeicher, auf denen Manga von verschiedenen Scanlator Groups gehostet werden. Scanlators haben meist keine eigenen Seiten, sondern schicken ihre Übersetzungen an *aggregator websites*, welche die Übersetzungen dann gesammelt den Leserinnen und Lesern zur Verfügung stellen (vgl. Fabbretti 2017:459). Im Zuge der Aktion gegen Scanlations wurden 30 Webseiten geschlossen, oder dazu gezwungen, Inhalte zu löschen, darunter zwei der größten *aggregators* MangaFox und One-Manga (vgl. Madeley 2015:371f).

Nebenbei ist zu sagen, dass Scanlations nicht nur auf offizielle Manga beschränkt sind. Auch Fanmanga von Amateur-*mangaka*, sogenannte *dōjinshi*²², werden ebenfalls übersetzt und über das Internet zur Verfügung gestellt (vgl. Lee 2009:1015). Diese Fanmanga sind deswegen in diesem Zusammenhang interessant zu erwähnen, weil sie ebenfalls aus rechtlicher Sicht gegen das Urheberrecht verstoßen, da sie geschützte Charaktere von japanischen *mangaka* verwenden, um eigene Geschichten zu erzählen, jedoch von japanischen Verlagen geduldet werden. Obwohl sie also mit geschütztem Material arbeiten, werden sie akzeptiert, solange Geschichten und Charaktere nicht einfach kopiert, sondern artistisch oder parodistisch abgeändert werden. Viel eher werden sie von japanischen Verlagen und *mangaka* als Werbung für den eigentlichen Manga angesehen und „as a bridge between producers and consumers“ (Lee 2009:1013f), welche die Figuren und Erzählungen aufgreifen und an eine spezielle Leserschaft gerichtet verbreiten.

²² Meist haben solche von Fans erfassten Geschichten parodistische Elemente, *shōnen ai* oder *yaoi* (darunter versteht man *boys love* Geschichten mit romantischen oder sexuellen Beziehungen zwischen zwei männlichen Charakteren) zum Inhalt. In Tōkyō gibt es zweimal im Jahr den sogenannten Comic Market, *Comiket* genannt, eine riesige Comimesse, auf der hauptsächlich Amateurmanga verkauft werden. Tatsächlich ist der inländische Markt an *dōjinshi* in Japan beinahe so groß wie der Markt an Manga selbst und viele bekannte *mangaka* fanden ihre Anfänge in *dōjinshi*-Kreisen (vgl. Madeley 2015:369f). *Dōjinshi* werden jedoch nicht nur auf Märkten verkauft, sondern auch neben den originalen Manga in Buchhandlungen oder speziellen Manga-Shops vertrieben.

2.3.3 Übersetzungen von nicht professionellen Übersetzerinnen und Übersetzern

Abgesehen von der rechtlichen Komponente, welche mit Scanlations einhergeht, sind sie jedoch auch aus translationstheoretischer Sicht interessant, da die Übersetzungen von NPÜ angefertigt werden. Außerdem zeichnen sich Scanlations durch einige Besonderheiten aus, die sie von offiziellen Übersetzungen unterscheiden. Wie bereits erwähnt, werden Scanlations meist von Fans für Fans angefertigt. Fans differenzieren sich dabei von normalen Leserinnen oder Lesern, da sie ein Medium nicht einfach konsumieren, sondern sich an Diskussionen und der Reproduktion von Inhalten beteiligen. Durch das Internet haben sich solche Inhalte verbreitet und Fans können als „co-creators“ (Massidda 2015:37) bezeichnet werden, weil sie Medieninhalte nicht nur passiv aufnehmen, sondern aktiv an ihrer Verbreitung, Bearbeitung oder Weiterentwicklung mitwirken. Solche, von Fans (re)produzierte Inhalte nennt O’Hagan „user-generated content“ (2015:117). Ihr zufolge hat sich die Praxis der unentgeltlich übersetzten Texte verändert, da nun in erster Linie nicht mehr ausgebildete Übersetzerinnen und Übersetzer für einen guten Zweck solche Texte erstellen, sondern Personen, die zwar keine Translationsausbildung haben, jedoch großes Interesse an dem Thema, welches eine Übersetzung benötigt. Scanlations werden auch nicht von Verlagen oder anderen Institutionen in Auftrag gegeben, da die Übersetzungsprojekte von den Scanlators selbst aufgenommen werden und das urheberrechtlich geschützte Material ohne offizielle Erlaubnis übersetzt wird (vgl. 2015:115-118). Gleichzeitig steht es den Scanlators jedoch auch frei, ein Projekt jederzeit, auch wenn es nicht abgeschlossen ist, abzugeben.

Scanlations, als von Fans produzierte Produkte, sind jedoch nicht als minderwertiger als offizielle Übersetzungen zu betrachten, sondern lediglich als eine weitere Möglichkeit, Manga in einer Fremdsprache zu lesen. Durch das Internet ergibt sich eine Konkurrenzsituation für PÜ, da „Laien gern und freiwillig Texte übersetzen und diese anderen Nutzern zur Verfügung stellen“ (Jüngst 2015:303), jedoch werden dadurch professionelle oder offizielle Übersetzungen nicht weniger wichtig. Stimmen gegen Übersetzungen von NPÜ werden von PÜ in erster Linie in Bezug auf crowdsourcing-Projekte laut, welche von großen Unternehmen wie Facebook oder Twitter unterstützt werden, da sie dem Vorwurf der Kosteneinsparung unterliegen²³ (vgl. O’Hagan 2015:116). Hinter Scanlations stehen jedoch keine Unternehmen und die Inhalte sind sehr spezifisch für eine bestimmte Interessensgruppe, weshalb Scanlations keine Bedrohung für PÜ darstellen, zumal Manga zum einen weiterhin international übersetzt und verkauft werden und zum anderen, da sich durch Scanlation neue Wege der Vermittlung von Manga eröffnen. So beginnen viele Verlage, wie beispielsweise *Shōnen Jump* damit, Manga online anzubieten, um so Leserinnen und Lesern online offiziell übersetztes Material ohne Zeitverzögerung zu

²³ O’Hagan (2015:124) verweist hier auf Fangruppen, die illegale Übersetzungen wie Scanlations oder *fansubs* herstellen, die ihre Arbeit als ethisch unbedenklich erachten, da daraus kein persönlicher oder wirtschaftlicher Vorteil entsteht. Im Gegensatz dazu, werden Übersetzungen, die aus crowdsourcing-Projekten entstehen als legal angesehen, obwohl in diesem Fall die Frage nach dem ökonomischen Gewinn gestellt werden kann, auch wenn die Übersetzungsarbeit freiwillig zur Verfügung gestellt wird.

liefern. Hierzu werden genauso wie für Printversionen Übersetzerinnen und Übersetzer benötigt (vgl. Madeley 2015:375). Laut Lee sind „[m]anga scanlators [...] a new breed of cultural intermediaries not merely because they are replacing professional, paid cultural intermediaries in certain tasks“ (2012:136), sondern weil sie auch neue Wege der Verbreitung und Rezeption von Manga fördern. Scanlation stellt ein noch relativ junges Phänomen dar und wird sich in den kommenden Jahren noch weiterentwickeln. Der Wunsch, aus Gruppenzugehörigkeit auch anderen Fans Texte zugänglich zu machen, kann als Hauptgrund für Scanlation angesehen werden und obwohl sie meist von NPÜ angefertigt werden, kommt es zu durchaus professionellen Lokalisierungen und Anpassungen an das Zielpublikum (vgl. Jüngst 2015:317).

Scanlators verwenden beispielsweise häufiger Fußnoten, oder „Translator’s Notes“ (kurz meist mit T/N angegeben), um spezielle Sachverhalte besser erklären zu können, oder um Suffixe zu erklären. Dabei werden manchmal nicht nur kurze Wörter oder Sachverhalte der Übersetzung erklärt, sondern der Leserschaft auch erklärt, was genau im japanischen AT geschrieben stand, oder wie etwas auf Japanisch gesagt werden würde²⁴.

Wie bereits in Kapitel 2.2.3.2 erwähnt, werden Honorativsuffixe entweder gestrichen oder erklärt. In Scanlations trifft meist letzteres zu. Meist wird bei den gängigsten Suffixen davon ausgegangen, dass die Leserschaft diese versteht, da viele Leserinnen und Lesern von Manga Interesse an der japanischen Kultur und Sprache haben und daher dieses Wissen vorausgesetzt wird. Dies deckt sich auch mit den Ergebnissen von Torres-Simón, Orrego-Carmona (2015:386) und Fabbretti (2016:101), dass viele Fans von Manga auch zumindest über grundlegende Japanischkenntnisse verfügen. Kommen jedoch seltene Suffixe vor, die nur in speziellen Situationen oder Gruppierungen verwendet werden, werden diese oft in T/Ns erklärt.

Da Scanlators meist den gleichen Fankulturen angehören wie ihre Leserschaft, verfügen sie auch über Wissen darüber, welche (zusätzlichen) Informationen für das Zielpublikum wichtig sind. So können von den Scanlators zusätzliche Textpassagen oder Erklärungen hinzugefügt werden, um somit das Produkt besser lokalisieren zu können, andererseits können auch Teile weggelassen werden, wenn diese als nicht sinnvoll oder interessant für die Leserschaft eingeschätzt werden (vgl. Jüngst 2015:307-316). Dabei liegt es rein im Ermessen des Scanlators, ob er Texte für die Leserschaft übersetzt oder nicht. Er oder sie kann entscheiden, Textelemente, die nicht direkt für die Handlung wichtig sind, auszulassen und sich auf rein handlungsrelevante

²⁴ Beispielsweise gibt Turk, die übersetzende Person der Scanlation für den Manga *Boku no hīrō academia* (僕のヒーローアカデミア), in der englischen Übersetzung mit dem Titel *My Hero Academia* erschienen, von Kōhei Horikoshi, eine längere Erklärung für einen Sachverhalt im AT. Der Klassenlehrer kündigt ein Schulfestival an, worauf die Schüler ausgelassen reagieren. Turk übersetzt mit „GAPPOOOOOOOOII!“ **short for school-like* und erklärt in einer T/N: Aizawa [the teacher] is announcing the festival and everyone’s reaction is “finally, a normal school event!”. In Japanese, you would say “gakkou-ppoi” (school-like), but they shorten it to “gappoi” and use it as an exclamation. Normally in this situation they’d say “yahhoi” (yahoo!) but instead they say “gappoi” which rhymes” (Turk 2018, 0/169:7). Diese Erklärung geht über eine normale T/N hinaus, da schon die mit * markierte Anmerkung für diesen Zweck gereicht hätte. Die zusätzliche Erklärung dient wohl der Verbreitung an Wissen an eine interessierte Fangemeinde.

Elemente zu konzentrieren. So zeigt Abbildung 2, dass in der Scanlation von *Natsume yūjinchō* die Kommentare der *mangaka* nicht übersetzt wurden.



Abbildung 2: Nicht übersetzte Textstellen in einer Scanlation (Kalindel 2009, 0/1:14)

Es kommt auch vor, dass sie über Foren auf ihren Webseiten oder Blogs oder über andere Kommunikationsmittel mit ihren Leserinnen und Lesern in Verbindung stehen und aktiv Auskunft einfordern, wie eine Übersetzung gestaltet sein soll. Laut Fabbretti (2016:86) dienen T/N in Scanlation dazu, Übersetzungsprobleme zu lösen und in Kontakt mit der Leserschaft zu bleiben.

Noch vor der Gestaltung der Übersetzung, erweist sich jedoch schon die Erstellung dieser oft als Herausforderung. Oft ist es schwierig, ausgebildete Übersetzerinnen und Übersetzer für die Sprachen Englisch und Japanisch zu finden, die, ohne entlohnt zu werden, Scanlations anfertigen wollen. Daher werden für die Übersetzung oft Laien herangezogen, die keine fehlerfreien Texte liefern können. Für den Scanlationprozess sind daher *proofreader* sehr wichtig. Die Aufnahmekriterien für diese sind auch meist strikter als jene für Übersetzerinnen und Übersetzer. So stellt Fabbretti (2017:462) fest, dass viele Scanlator Groups beispielsweise nur Personen als *proofreader* akzeptieren, deren Muttersprache Englisch ist (bevorzugt werden auch Personen, die zusätzlich Basiskenntnisse der japanischen Sprache aufweisen), um etwaige Fehlübersetzungen oder Ausdrucksfehler der Laienübersetzerinnen und -übersetzer ausgleichen zu können.

Aufgrund der internationalen Ausrichtung und Verfügbarkeit von Scanlations gestaltet sich auch die Leserschaft nicht einheitlich. Ins Englische übersetzte Manga werden zum Großteil nicht nur von Personen mit Englisch als Muttersprache gelesen. Es entstehen also Texte, die von Laien für ein potentiell internationales Publikum übersetzt werden. Leserinnen und Leser, die der englischen Sprache nur begrenzt mächtig sind, müssen also ebenfalls zum Leserkreis gezählt werden (vgl. Fabbretti 2017:456f). Daraus ergibt sich für NPÜ eine herausfordernde Übersetzungssituation.

2.4 Kulturspezifika (CSI)

Nicht nur das Zielpublikum, sondern auch die Kulturspezifika in Manga stellen eine Herausforderung in Scanlation dar. Da sich diese Arbeit auf Kulturspezifika in einer Scanlation von NPÜ und einer offiziellen Übersetzung fokussiert, sollen sie in der Folge aus einem theoretischen Blickwinkel betrachtet werden. Von Aixelá ausgehend soll definiert werden, was genau im Rahmen dieser Arbeit als „Culture-specific Items“ (1996:57) verstanden werden soll und wie sich der Umgang mit ihnen auf den Translationsprozess auswirkt. Im Comics und Manga treten CSIs auf verschiedenen Ebenen auf, diese sollen als Analysegrundlage für den Untersuchungsgegenstand dienen. Anschließend sollen einige Strategien erläutert werden, welche den Übersetzerinnen und Übersetzern zur Verfügung stehen, wenn sie mit CSIs konfrontiert werden.

2.4.1 Japanische CSIs und ihre Übersetzung

In einem Text, egal, ob er auf realen oder fiktiven Tatsachen beruht, wird immer eine Wirklichkeit abgebildet. Für fiktive Texte wird die Wirklichkeit jedoch meist angepasst, und für die dargestellte Situation abstrahiert. Christiane Nord bezeichnet diese fiktive Wirklichkeit als „Textwelt“ (2011:77) und konstatiert, dass sie im Text aufgebaut werden muss. Dies kann entweder explizit durch Nennung von Elementen der realen Welt passieren (beispielsweise ein direkter Hinweis auf die Stadt Tōkyō), auf implizitem Wege durch Hinweise auf bestimmte

Verhaltensweisen und Elemente, welche konventionell einer jeweiligen Kultur²⁵ oder einem jeweiligen Sprachraum zugeordnet werden (beispielsweise durch Personennamen wie Natsume) oder durch Auslassung impliziter oder expliziter Marker. Eine durch solche Marker festgelegte Textwelt kann nun der kulturellen Realität der Leserschaft entsprechen, eindeutig eine andere kulturelle Realität beschreiben oder keiner bestimmten Kultur zuordenbar sein (vgl. 2011:76f).

Die in Manga beschriebene Textwelt entspricht meist zu unterschiedlichen Graden der Explizitheit der japanischen Kultur. Es werden viele kulturelle Marker verwendet, sei es über die verwendeten Personennamen, Handlungsorte oder Verhaltensweisen. Laut Nord hat das Verhältnis zwischen der Textwelt und der Welt der Leserschaft Einfluss darauf, wie sehr sich diese mit dem Text identifizieren kann. Entsprechen die beiden Welten einander, gibt es meist keine Probleme bei der Rezeption, da die Leserinnen und Leser an ihr bereits vorhandenes Wissen und ihre Erfahrungen anknüpfen können. Kommt es zu Abweichungen zwischen den beiden Welten, können die Leserinnen und Leser durch die entstehende kulturelle Distanz die Textwelt nur indirekt durch Vergleich mit der eigenen kulturellen Realität wahrnehmen, was zu Verständnisproblemen führen kann (vgl. Nord 2001:78). Bei der Übersetzung aus dem Japanischen in andere Sprachen werden Übersetzerinnen und Übersetzer von Manga somit immer wieder mit solchen hochspezifischen Begriffen und/oder Elementen konfrontiert, die zu Übersetzungsproblemen führen können und welche im Hinblick auf die Leserschaft gelöst werden müssen. Wird auf bestimmte kulturelle Elemente Bezug genommen – sowohl auf der sprachlichen Ebene, als auch, wie im Manga häufig vorkommend, auf der bildlichen Ebene – kann dies erweiterte Translationsstrategien notwendig machen. Dies trifft auf offizielle Übersetzungen genauso wie auf Scanlations zu (vgl. Fabbretti 2016:86). Sowohl PÜ als auch NPÜ nützen beim Übersetzungsprozess Strategien zur Bearbeitung von CSIs und kommen entweder zu ähnlichen, oder ganz unterschiedlichen Lösungen. Welche diese sind, hängt in erster Linie auch davon ab, welche Vorgaben – speziell bei den PÜ – es von leitenden Institutionen gibt. Auch wenn in dieser Arbeit von CSIs der japanischen Kultur die Rede ist, bedeutet dies nicht, dass diese Elemente nur für Japanerinnen und Japaner verständlich sind. Vielmehr werden darunter Text- oder Bildteile verstanden, welche eine zusätzliche Herausforderung für Übersetzerinnen und Übersetzer darstellen und von der Leserschaft (zumindest grundlegende) Kenntnisse der japanischen Kultur voraussetzen, um verstanden werden zu können.

²⁵ Kultur soll hierbei nicht als in sich geschlossene Einheit betrachtet werden, der eine bestimmte Gruppe von Menschen angehören und welche nur von jenen Personen verstanden und gelebt werden kann. Vielmehr soll Kultur als Sammelbegriff für die Lebenswelten der Ausgangs- und der Zielgesellschaften dienen, die mit dynamischen und heterogenen Konventionen zusammenhängen. Kulturen sind durchaus verwachsen und ständigem Wandel ausgesetzt, jedoch lassen sich beispielsweise bestimmte Konventionen, Erwartungen, Werte oder Erfassung der Welt eher einem gesellschaftlichen Raum zuteilen (vgl. Döring 2006:14ff). Die Verwendung des Begriffes Kultur soll die Unterscheidung dieser gesellschaftlichen Räume erleichtern.

CSIs, die auf textueller Ebene reproduziert werden, stehen immer in Verbindung mit dem kulturellen Umfeld, welches sich außerhalb der Textstruktur abspielt. Nicht alles, was auf kultureller Ebene als „einzigartig“ betrachtet werden kann, wird von Aixelá als CSI akzeptiert. So schließt er linguistische oder pragmatische Kulturspezifika aus dem Begriffsumfang aus²⁶. Als Ausgangspunkt für CSIs hält Aixelá fest: „[c]ulture-specific items are usually expressed in a text by means of objects and of systems of classification and measurement whose use is restricted to the source culture, or by means of the transcription of opinions and the description of habits equally alien to the receiving culture“ (1996:56). Zumeist werden solche Elemente des linguistischen Systems zu den CSIs gezählt, die sich als besonders spezifisch auszeichnen, wie Straßen- oder Personennamen, lokale Institutionen, historische Personen, usw. und die ein Übersetzungsproblem mit sich bringen. Jedoch können auch Elemente, die auf den ersten Blick nicht allzu spezifisch wirken, zu Problemen führen, was auf Bedeutungslücken zwischen den Kulturen zurückzuführen ist. Aixelá betont die Bedeutung von Übersetzungsproblemen für die Identifizierung von CSIs, welche durch fehlende oder abweichende Elemente in der ZK auftreten. So existieren CSIs in der Übersetzung nicht von alleine, „but as a conflict arising from any linguistically represented reference in a source text [...]“ (Aixelá 1996:57) und benötigen daher im Übersetzungsprozess besondere Aufmerksamkeit (vgl. Aixelá 1996:56f). Fabbretti schließt sich diesem Gedanken an und ergänzt dazu folgendermaßen: „in order for a CSI to qualify as such, it has to pose a problem, or to be otherwise opaque, to the intended readers of the translation“ (2016:89). Auch laut Pedersen sind „[c]ultural references [...] one of the most important translation problems translators deal with“ (2011:43). Der Status als CSI ist jedoch nicht statisch und kann sich verändern, wenn sie in einer ZK bekannter und schließlich anerkannt werden (vgl. Fabbretti 2016:89). Gerade japanische Begriffe wie *samurai*, *ninja* oder Bezeichnungen von Speisen wie *sushi* waren anfangs spezifisch der japanischen Kultur zugehörig, haben jedoch mittlerweile ihren Weg in den westlichen Sprachgebrauch gefunden. Zwar werden sie immer noch als Begriffe aufgefasst, die aus dem Japanischen stammen, aber ihre Bedeutung wird weitgehend verstanden. Aixelá schlägt somit folgende Definition vor:

Those textually actualized items whose function and connotations in a source text involve a translation problem in their transference to a target text, whenever this problem is a product of the nonexistence of the referred item or of its different intertextual status in the cultural system of the readers of the target text. (1996:58)

Diese Definition ist so weit gefasst, dass beinahe alle linguistischen Elemente als CSIs verstanden werden können, unabhängig von ihrer Funktion im Text, solange es in der ZK zu Problemen

²⁶ Aixelá (1996:53-57) zufolge sind linguistische Codes notgedrungen in jeder Sprache einzigartig, da in einer Sprache alles ein kulturelles Produkt ist, mitunter auch die Sprache selbst. Kulturelle Unterschiede, die sich rein aus unterschiedlichen Sprachen ergeben, können also nicht als CSIs bezeichnet werden, da sonst jedes einzelne Wort der AS, welches nicht ebenso in der ZS existiert, ein CSI darstellen würde. Ähnlich verhält es sich mit pragmatischen oder intertextuellen Elementen, die auf den expressiven Konventionen, die in einer ZK herrschen, basieren. Auch sie sind in jeder Kultur verschieden und können undifferenziert nicht pauschal als CSIs bezeichnet werden.

mit kulturellen oder ideologischen Entsprechungen kommt. Jedoch muss auch in diesem Fall angemerkt werden, dass nicht immer von einer einzigen ZK ausgegangen werden kann. Im Fall der Scanlations werden die übersetzten Inhalte von Personen vieler verschiedener Kulturen und Sprachlandschaften rezipiert. CSIs werden somit von der Leserschaft nicht geschlossen als solche verstanden, weswegen die Scanlators für eine sehr heterogene Leserschaft entscheiden müssen, welche Inhalte sie als CSIs behandeln.

Aixelá betrachtet CSIs allgemein bezüglich ihrer Bedeutung für die Translation, wohingegen Pedersen (2011) im speziellen Kulturspezifika im Bereich der Untertitelung untersucht, ebenso wie Chiaro (2014) und Colm (2008). Pedersen legt seinen Schwerpunkt auf sogenannte *Extralinguistic Cultural Referenes* (ECRs) worunter er „references to places, people, institutions, customs, food etc. that you may not know even if you know the language in question“ (2011:44) versteht. Sie beziehen sich somit auf Gegebenheiten der realen oder fiktiven Welt, die von einer Rezipientin oder einem Rezipienten durch reine Sprachkenntnisse nicht verstanden werden (können). *Extralinguistic*, oder außersprachlich, soll dabei aber nicht als nonverbal verstanden werden, da ECRs immer verbal geäußert werden und nur „the entity or process to which the ECR refers“ als außersprachlich aufzufassen sind. Rein sprachliche Elemente, die sich auf Dialekte oder formale Grußformeln richten, schließt er aus und zählt sie nicht zu den ECRs (vgl. 2011:44-49).

Welche Elemente der Sprache können nun hauptsächlich zu CSIs bzw. ECRs gezählt werden? Aixelá und Pedersen nennen beide jeweils *proper nouns* oder *proper names* als Hauptquellen für CSIs. Solche Eigennamen können hierbei ebenso Personen wie auch Orte, Institutionen, Dinge oder Bräuche benennen. Innerhalb der *proper names* kann zwischen *conventional* und *loaded names* unterschieden werden. Erstere haben keine eigene Bedeutung an sich und auch keine Synonyme. Mehrere Personen können den gleichen Eigennamen besitzen, da „the main task of a common name is to characterize, the main task of a proper name is to identify (Manini 1966:162). Eine Person mit dem Namen *Julia* wird durch ihn nicht näher beschrieben und charakterisiert und kann nur aufgrund des Namens nicht von einer anderen Person unterschieden werden, welche ebenfalls *Julia* heißt. In Gegensatz dazu gibt es sogenannte *loaded names*, welche in irgendeiner Weise bedeutungsmäßig motiviert sind, wie Spitznamen, historische oder sprechende Namen, unabhängig davon, ob sie reale oder fiktive Personen oder historische Ereignisse bezeichnen. Solche Namen beschreiben die Handlungen und auch die moralischen oder sozialen Eigenschaften einer Figur genauer (vgl. Manini 1996:164). In der Übersetzungspraxis hat sich generell durchgesetzt, Eigennamen beizubehalten, zu transkribieren oder zu umschreiben, wenn es keine Vorlagen älterer Übersetzungen oder offizielle Übersetzungen gibt²⁷. Durch das Belassen der Namen bleibt die „local colour“ (Manini 1996:169) des

²⁷ In Bezug zum Japanischen war, und ist es bis zu einem gewissen Maße noch üblich, bei der Adaption eines Anime für den englischsprachigen Markt, zumindest die Namen der wichtigsten Personen zu „amerikanisieren“. So wurden japanische Eigennamen entweder komplett durch englische Namen ausgetauscht, abgeändert oder phonetisch angepasst. Einer der Gründe, warum diese Praxis gerade in Anime so oft zum Tragen kommt, könnte sein,

Werkes erhalten. Bei *loaded names* richtet sich die Übersetzung meistens nach dem Skopos und dem Zielpublikum der Übersetzung, wobei eine linguistische Translation der Namen überwiegt (vgl. Aixelá 1996:60).

Gerade in Manga haben Figuren jedoch oft sprechende Namen (dies sind Namen, welche die inneren Wesenszüge einer Figur beschreiben), oder zumindest Namen, die sich in irgendeiner Weise auf ihren Charakter, ihre Fähigkeiten oder ihr Aussehen beziehen. Dies wird häufig nicht durch explizites Nennen der Merkmale erzielt, sondern durch die Schreibweise der Namen mit *kanji*. Im Japanischen gibt es die Besonderheit, dass die *kanji*, mit denen ein Name geschrieben wird, relativ frei wählbar sind, da es viele gleiche Lesungen gibt oder diese in manchen Fällen gänzlich außer Acht gelassen wird. Dadurch ergibt sich für die Autorin oder den Autor eine große Bandbreite an Möglichkeiten, die ihr oder ihm für die Charakterisierung der Figur zur Verfügung stehen. Die verwendeten *kanji* sind also explizit gewählt, um zu der jeweiligen Figur zu passen. Diese über die Schreibweise vermittelten Informationen gehen in der Übersetzung zumeist verloren, wenn japanische Namen nicht mit *kanji* geschrieben werden und die Leserschaft diese somit nicht sehen kann und (im Falle von Sprachkenntnissen) eigene Schlüsse daraus ziehen kann²⁸.

Eigennamen als CSIs oder ECRs stellen zwei Probleme dar. Zum einen stellen sie die Übersetzerin oder den Übersetzer vor die Entscheidung, wie sie oder er mit dem Namen an sich umgehen sollen, sprich, ob er übersetzt oder übernommen werden soll. Zum anderen kann ein Hindernis daraus entstehen, wenn ein Name als Referenz auf eine andere Person verwendet wird, die der Leserschaft der ZK vielleicht nicht geläufig ist, weil sie nur in der AK bekannt ist. Daraus lässt sich schließen, dass Eigennamen nicht nur auf außersprachlicher Ebene Übersetzungsprobleme erzeugen können, sondern auch auf der interlingualen Ebene, welche Pedersen jedoch aus seiner Definition für ECRs ausschließt. Diese Abgrenzung ist daher für die Anwendung an Manga zu eng gefasst und muss entsprechend erweitert werden.

In dieser Arbeit sollen auch sprachliche Besonderheiten als CSIs berücksichtigt werden, da sie in der japanischen Sprache wichtig sein können. Chiaro (2014:208) unterteilt Kulturspezifika in vier Kategorien, welche auch *language-specific features* umfassen. Damit sind sprachliche Elemente wie Sprachvariationen, Dialekte, Koseformen oder tabuisierte Sprache gemeint.

dass diese meist Kinder als Zielpublikum haben und somit eher domestizierende Übersetzungsstrategien verwendet werden, um es den Kindern zu ermöglichen, leichter Bezug zu den Figuren herstellen zu können, wenn diese gewohnte Namen tragen. Laut Nord (vgl. 2011:87) werden Namen in Kinderbüchern eher adaptiert, als in der Erwachsenenliteratur, dies könnte auch für Anime gelten. Beispiele für adaptierte Anime sind Digimon, Digimon 2.0, Yu-Gi-Oh, Yu-Gi-Oh GX, Pokemon usw.

²⁸ Ein Beispiel dafür wäre der Charakter Katsuki Bakugō aus der Mangareihe *Boku no hīrō academia* von Kōhei Horikoshi. Die Handlung des Mangas spielt in einer fiktiven Zukunft, in welcher die Mehrheit der Menschen besondere Fähigkeiten entwickelt hat. Katsuki Bakugō kann auf seinen Handflächen Explosionen erzeugen und ist charakterlich sehr aufbrausend, aggressiv und will jeden Kampf gewinnen. Sein Vorname, 勝己, wird mit den *kanji* für *Stieg* und *Ich* geschrieben. Sein Nachname 爆豪 beinhaltet die *kanji* für *Explosion* und *Großartigkeit* (vgl. Horikoshi 2014, 1/1:17). Die Schreibweise seines Namens verrät sehr viel über seinen Charakter, was jedoch verloren geht, wenn die *kanji* nicht mehr verwendet werden.

Bucaria und Chiaro (2007:98) heben zusätzlich Höflichkeit als wichtigen Faktor der sprachlichen Ebene hervor. Eine auftretende Frage ist hierbei: „how does [...] a language which requires a polite form in conversation, cope when translating dialogues from a language which does not possess such a form?“ (2007:98). Obwohl die beiden von einem englischen AT und einer Übersetzung ins Italienische ausgehen, trifft diese Überlegung in besonderem Maße auch auf eine Übersetzung aus dem oder in das Japanische zu. Denn hierbei stellt sich ebenso die Frage nach Wiedergabemöglichkeiten der Höflichkeitsebenen, im Besonderen, wenn in eine Sprache wie in das Englische übersetzt wird, in der es keine explizite Höflichkeitsform gibt.

Eine weitere Kategorie Chiaros sind *culture-specific references*, welche mit Pedersens ECRs gleichzusetzen sind. Sie werden in Folge als solche bezeichnet, da die Bezeichnung *culture-specific* zu weit gefasst und somit irreführend ist. Als dritte Kategorie zählt Chiaro *borderline features* auf. Darunter versteht sie Besonderheiten, die weder den sprachlichen Elementen noch den außersprachlichen Referenzen klar zugeordnet werden können und somit eine Mischform ergeben. Dazu zählen Metaphern, Idiome, Lieder, Reime oder Gesten (vgl. 2014:208). Solche Borderline Elemente verlangen vom Zielpublikum spezifische Kenntnisse, auch was die Kombination aus Sprache und nonverbalen Elementen betrifft (vgl. Bucaria & Chiaro 2007:98).

Im Medium Manga kommen CSIs nun jedoch nicht nur auf der textuellen Ebene vor, wie beispielsweise ECRs oder innersprachliche Kulturspezifika, sondern auch auf der Bildebene. Für ihre Beschreibung benötigt es daher eine weitere Kategorie, welche diese nonverbalen CSIs bezeichnet. Chiaro gibt ihnen die Bezeichnung *visual features* und versteht darunter „[p]urely visual elements that [are] highly culture-specific“ (2014:208). Colm (2008) untersucht solche Elemente, die er als *visual nonverbal cue* (VNC) bezeichnet, in Bezug auf ihre Untertitelung in Anime. Er weist darauf hin, dass Gestiken, welche meistens nonverbale Kommunikation sind, zu den von Chiaro (2014) definierten *borderline features* gezählt werden. Colms visuelle Kulturspezifika beziehen sich in erster Linie auf „the source culture’s visual conventions“ (2008:164), also auf spezielle Darstellungsformen, welche in japanischen Anime und Manga verwendet werden. Sie sind also mit den von Cohn (2010), Cohn und Ehly (2016) beschriebenen Elementen der JVL im Manga gleichzusetzen. Die zu den Borderline Eigenschaften zählende Gesten ersetzen in Comics und Manga die nonverbale Komponente, die in einer verbalen Gesprächssituation stets vorhanden ist. „Verbales und Nonverbales sind in der Kommunikation [...] untrennbar miteinander verbunden“ (Döring 2006:85) und nonverbales Verhalten ist ebenso kulturspezifisch und erlernt wie verbales Verhalten. Sie stellen somit oft Quellen für CSIs dar.

CSIs als Schirmbegriff können im Rahmen dieser Arbeit als Elemente der textuellen sowie der bildlichen Ebene verstanden werden, die bei den Übersetzerinnen und Übersetzern zu Übersetzungsproblemen führen können und spezielle Strategien benötigen, und welche bei der Leserschaft möglicherweise zusätzliche Informationen nötig machen, um verstanden werden zu können. Es ergeben sich vier Kategorien für die Einordnung von CSIs: außersprachliche Referenzen, sprachliche Referenzen, *borderline features* und *visual features*.

2.4.2 Strategien für die Übersetzung von CSIs

Für Übersetzerinnen und Übersetzer, die mit CSI konfrontiert werden, gibt es eine Vielzahl an Strategien, wie sie das Übersetzungsproblem lösen können. Diese sollen nun ausgearbeitet werden, um später auf den Untersuchungsgegenstand angewendet werden zu können. Von den verwendeten Strategien lassen sich Rückschlüsse auf Übersetzungsnormen ziehen, da sie den Bereich vorgeben, in dem sich die Übersetzerinnen und Übersetzer bewegen können. Ausgegangen wird dabei von Pedersens (2011:75) Modell, welches in Abbildung 5 die Transferstrategien für ECRs illustriert. Obwohl er sich auf ECRs beschränkt, kann das Modell problemlos allgemein auf CSIs angewendet werden. Sollten jedoch weitere Ausführungen notwendig sein, wird auf die von Aixelá (1996) aufgelisteten Strategien zurückgegriffen.

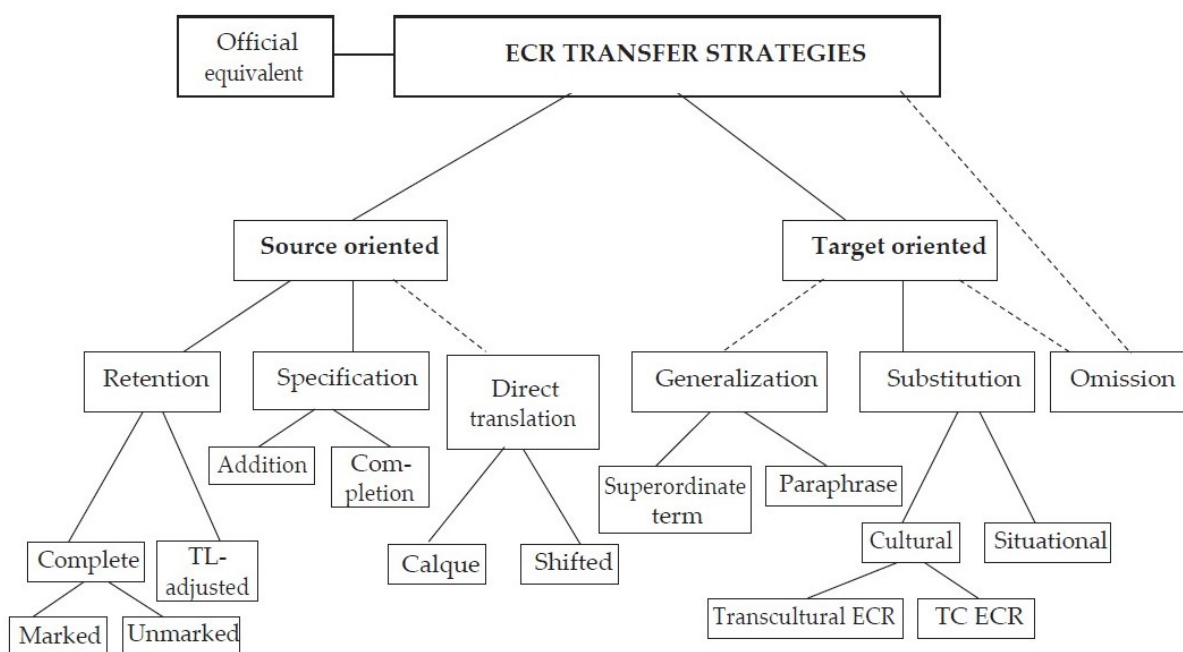


Abbildung 3: Pedersens Taxonomie zu Transferstrategien von ECRs (2011:75)

Vereinfacht gesagt können Übersetzerinnen und Übersetzer im AT vorkommende CSIs beim Translationsprozess im ZT entweder gänzlich auslassen, an die ZK bestmöglich anpassen oder unverändert aus der AK übernehmen. Diese drei Möglichkeiten lassen sich jedoch noch weiter unterteilen und in Unterpunkte gliedern, wie auch Abbildung 3 zeigt. Pedersen erstellt eine sieben Kategorien umfassende Taxonomie für den Umgang mit ECRs und in diesem Fall mit CSIs. Diese lauten folgendermaßen (vgl. 2011:76-97):

1. **Beibehaltung** (Retention): Bei dieser ausgangstextorientierten Kategorie wird das jeweilige kulturspezifische Element beinahe unverändert beibehalten. Pedersen unterteilt die Beibehaltung in zwei Subkategorien. Manchmal werden sie an die in der ZK üblichen Schreibweise angepasst (*ZS-Adjusted Retention*) oder es besteht die Möglichkeit, sie unmarkiert zu textualisieren, oder sie beispielsweise durch Anführungsstriche oder Fußnoten zu markieren (*Complete Retention*).

2. Auf den Untersuchungsgegenstand Manga umgelegt, lässt sich sagen, dass die visuellen Besonderheiten im Manga meist notgedrungen beibehalten werden, wenn das Bildmaterial nicht verändert wird.
3. **Auslassung** (Omission): Das CSI wird komplett ausgelassen oder gelöscht. Pedersen bezeichnet sie als jene Strategie, welche sich am stärksten an dem ZT orientiert, „as it stops a problematic foreign item from entering the TT²⁹ in any form at all“ (2011:96). Aixelá (1996:64) weist darauf hin, dass die Auslassung durch verschiedene Gründe motiviert sein kann. So können die übersetzenden Personen etwa das vorkommende CSI in Bezug auf ideologische oder stilistische Beschaffenheit als inakzeptabel oder als zu unklar und zu unbekannt für die Leserschaft einstufen.
4. **Direkte Übersetzung** (Direct Translation): Das kulturspezifische Element wird in die ZS übersetzt, was meist bei Namen von Unternehmen, offiziellen Institutionen oder technischen Geräten der Fall ist. Wieder differenziert Pedersen weiter in zwei Subkategorien. So kann die Übersetzerin oder der Übersetzer das übersetzte Element an die syntaktischen Anforderungen der ZS anpassen, so kann zum Beispiel aus mehreren englischen Wörtern in der direkten Übersetzung ein einziges deutsches Wort werden (*Shifted Direct Translation*). Zum anderen sind sogenannte Lehnübersetzungen (*Calque Direct Translation*) (2011:83) zwar auch direkte Übersetzungen, jedoch nicht so präzise wie *Shifted Direct Translation*.
5. **Substitution**: Hierbei wird das vorkommende CSI ersetzt. Entweder durch ein anderes CSI der AK oder eines der ZK, was Pedersen als *Cultural Substitution* (2011:90) bezeichnet, oder durch ein ganz anderes Element, welches zur Situation passt, was Pedersen als *Situational Substitution* (2011:90) bezeichnet. Die Übersetzerin oder der Übersetzer kann bei der kulturellen Substitution ein transkulturelles CSI verwenden, welches der AK oder einer dritten Kultur angehört und weitläufiger, und somit auch in der AK bekannter ist als das ursprünglich verwendete. Dabei muss nicht immer die gleiche Information übermittelt werden und die übersetzende Person „has sought equivalence of effect, rather than equivalence of information“ (Pedersen 2007:33) bei der Übersetzung. Auf Grund der Substitution des CSI aus der AK durch ein Kulturspezifikum der ZK verschwindet ersteres komplett aus dem Text und die Leserschaft ist mit keinen unbekannten Elementen mehr konfrontiert. In Bereichen, in denen eine solche Substitution häufig vorkommt, wird sie von den Leserinnen und Lesern meist akzeptiert, wie bei Speisen oder bei offiziellen Institutionen oder Personentiteln. Wird die Strategie jedoch in einem ungewohnten Bereich angewandt, kann dies zu einem „*credibility gap*“ (2011:93) führen. Würden beispielsweise Figuren in einem Manga statt einer japanischen Serie wie im AT in der Übersetzung eine amerikanische Serie ansehen, würde dies den Leserinnen und Lesern wohl ungewöhnlich vorkommen.

²⁹ TT bezeichnet hier den *target text*.

Situative Substitution an sich ist ähnlich zur Auslassung eines CSI und wird meistens eingesetzt, wenn es der Translatorin oder dem Translator nicht möglich ist, einen passenden Ersatz zu finden.

6. **Generalisierung:** Bei der Generalisierung wird ein CSI „referring to something specific by something more general“ (2011:85) ersetzt. Entweder wird hierzu ein Überbegriff verwendet, der das CSI miteinschließt, oder es wird eine Paraphrase formuliert, die zwar in der Regel länger, dafür weniger spezifisch ist. Eine Paraphrase kann sich sehr weit vom eigentlichen CSI wegbewegen, jedoch noch immer die gleiche Bedeutung tragen. Beim Einsatz eines Überbegriffes wird zwar das Informationsangebot größer, für die Leserschaft wird es aber leichter, die Referenzen zu verstehen. Beispielsweise könnte in einem Text, in dem von *Roppongi* die Rede ist, dieses Element mit *ein Bezirk in Tōkyō* übersetzt werden. Dadurch geht zwar die genaue Bezeichnung des Bezirks in Tōkyō verloren, die Rezipientinnen und Rezipienten erhalten jedoch die Information, dass sich die Handlung immer noch in Tōkyō abspielt.
7. **Spezifikation:** Hierbei wird das CSI nicht übersetzt oder verändert, jedoch mit einer Erklärung versehen. Pedersen unterteilt die Spezifikation weiters in die Unterpunkte *Completion* und *Addition* (2011:79). In ersterem Fall werden Informationen, die bereits im Ausgangssprachlichen Element enthalten sind, für die Leserschaft ergänzt. So können beispielsweise Akronyme ausgeschrieben werden oder Namen von Personen vervollständigt werden. Im zweiten Fall werden zusätzliche, im AT nicht vorkommende, Informationen zugunsten der Leserschaft hinzugefügt. Im Falle von Untertiteln, wie sie Pedersen untersucht, kritisiert er an dieser Strategie, dass sie platzraubend ist und womöglich andere Textelemente wegen der Spezifikation gestrichen werden müssen (vgl. 2011:79f). Durch die vorgegebene Größe der Sprechblasen im Manga ist der verfügbare Platz für die Übersetzung begrenzt, hier kann man einen Vergleich mit dem Problem bei der Untertitelung ziehen. Aixelá (1996:62) nennt vergleichbare Strategien, die er als *extratextual gloss* und *intratextual gloss* bezeichnet. Dabei werden von den übersetzenden Personen zusätzliche Informationen zum CSI hinzugefügt, entweder außerhalb des eigentlichen Textes in Form von Fuß- oder Endnoten, Glossaren oder Kommentaren, oder intratextuell durch Einbauen der Informationen in den eigentlichen Text. Aixelá (1996:62) und Pedersen (2011:82) konstatieren beide, dass diese Strategie dazu führen kann, dass Elemente aus dem AT im ZT expliziter gemacht werden, als dies im AT beabsichtigt war.
8. **Offizielles Äquivalent:** Diese Strategie unterscheidet sich von den anderen insofern, als dass sie „administrative rather than linguistic“ (2011:97) ist. Eine bestimmte Übersetzung wird der Übersetzerin oder dem Übersetzer von offizieller Stelle vorgegeben, beispielsweise durch offizielle Dokumente oder juristische Texte. Ein offizielles Äquivalent kann sich jedoch auch als solches etablieren, wenn es immer wieder gleich übersetzt wird und sich so in den Köpfen der Leserschaft verankert und als Standardübersetzung anerkannt wird (vgl. Pedersen 2007:36).

Welche dieser Strategien von den Übersetzerinnen und Übersetzern verwendet werden, richtet sich nach verschiedenen Faktoren. Aixelá zählt hier „supratextual, textual, intratextual and ‚inherent‘ variables“ (1996:65) auf. Ersteres bezieht sich auf Vorgaben durch leitende Institutionen, die Leserschaft betreffende Erwartungen oder die Ausbildung der Übersetzerin oder des Übersetzers. Textuell gebundene Restriktionen, wie verfügbarer Platz oder Layout, erschweren den Einsatz mancher Strategien. Gerade im Manga, wo flächenrestriktives Übersetzen notwendig ist, ist häufig nicht genug Platz für erklärende Ergänzungen von CSIs vorhanden. In Scanslations werden daher häufig T/N eingesetzt, was in offiziellen Publikationen eher weniger der Fall ist, wobei hier oft Glossare eingefügt werden. Außerdem weist Aixelá auf bereits bestehende Übersetzungen und die Kanonisierung von Textmaterial hin. Translatorinnen und Translatoren können sich auch daran orientieren, wie oft bestimmte CSIs vorkommen, oder wie relevant diese für das Verständnis des Textes sind, wenn sie eine Strategie wählen (vgl. 1996:65-70). Auch Döring hält fest, dass sich Übersetzerinnen und Übersetzer nicht von vornherein für eine Strategie entscheiden und diese ungeachtet des Kontextes anwenden. Viel eher muss von Situation zu Situation neu abgewogen werden, welche Strategie den Anforderungen an den Text am besten genügen. Solche können das Textgenre, etwaige Vorgaben oder die zu erwartenden Vorkenntnisse des Publikums betreffen (vgl. Döring 2006:40f). Die getroffenen Entscheidungen bezüglich der Strategien hängen auch nicht zuletzt von der Position des Textes in der ZK ab, da sich die Übersetzungskonventionen danach richten. So kommt auch Aixelá zu dem Schluss, dass „this analysis seems to agree with observations made by other translation scholars like Lefevere, Toury or Even-Zohar, who suggest that the central or peripheral position of a work in the receiving corpus is a crucial factor in translation“ (1996:76).

3 Untersuchungsgegenstand

Bevor mit der eigentlichen Analyse begonnen wird, werden der zu untersuchende Manga und auch die mythologischen Elemente der japanischen Kultur, die für das Verständnis von *Natsume yūjinchō* ausschlaggebend sind, vorgestellt. Des Weiteren wird auf die drei für die Analyse verwendeten Versionen, nämlich das japanische *tankōbon*, die englische Printversion und die englische Scanlation von zwei Scanlators näher eingegangen und sie werden einem Vergleich auf der Makroebene unterzogen, wobei jedoch keine textuellen Unterschiede berücksichtigt werden, da dies in der anschließenden Analyse im Detail passieren wird

3.1 Der Manga *Natsume yūjinchō*

Im Folgenden wird der Manga *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳) – in der englischen Übersetzung als *Natsume's Book of Friends* betitelt – behandelt, der von der japanischen *mangaka* Yuki Midorikawa kreiert wurde. Der Manga wurde als Untersuchungsgegenstand ausgewählt, weil er sehr viele CSIs der japanischen Kultur aufweist. Zum einen ist eines der Hauptthemen die japanische Mythologie und die darin vorkommenden *yōkai* und zum anderen bleibt der Manga trotz der Darstellung von übernatürlichen Lebewesen nahe an der japanischen Alltagsrealität und weist somit auch in diesem Bereich viele CSIs auf.

3.1.1 Das Genre *shōjo manga*

Der Manga *Natsume yūjinchō* fällt in das Genre der *shōjo manga*. Dieses Genre ist ebenso differenziert wie jenes der *shōnen manga*, und beinhaltet klassische Liebesgeschichten, Science-Fiction Geschichten und Krimis. Es definiert sich also nicht so sehr über die behandelten Themen, sondern darüber, wie diese dargestellt werden, zum Beispiel wie bestimmte Zeichenstile, Repräsentationstechniken oder Personendynamiken eingesetzt werden. Generell richten sich *shōjo manga* jedoch an Mädchen und handeln von Liebe, Freundschaft, unerfüllten Schwärmereien, Beziehungsdreiecken oder Ähnlichem. Im Gegensatz zum *shōnen manga* liegt der Fokus nicht auf Action, sondern auf zwischenmenschlichen Beziehungen. Prough fasst zusammen, dass „whether set in mythical lands or in the Japanese high school, *shōjo manga* are stories about human relations” (2010:93). Da sie sich an ein junges weibliches Zielpublikum richten, sind die Hauptfiguren häufig Mädchen, jedoch trifft dies nicht immer zu, wie beispielsweise im vorliegenden Manga *Natsume yūjinchō*. Meistens wird die Heldin von ihren Freundinnen begleitet, es kommen einzelne männliche Freunde in den Freundeskreis hinzu und es entstehen Liebschaften. Sogenannte *bishōnen*, beautiful boys, sind häufig Charaktere in *shōjo manga* und es werden auch homosexuelle Beziehungen zwischen diesen androgynen Jungen dargestellt. Auch der verwendete Zeichenstil ist typisch für *shōjo manga*, da die Figuren meist große, runde Augen aufweisen, über die besonders genau Nuancen der charakterlichen Gefühlswelt dargestellt werden können (vgl. Prough 2010:94-98). Auch aus diesen Konventionen fällt

Natsume yūjinchō heraus, da die dargestellten Figuren weder über diese äußeren Muster verfügen, noch handelt es sich um eine Liebesgeschichte.

3.1.2 Inhalt des Untersuchungsgegenstandes *Natsume yūjinchō*

Der verwaiste Protagonist Takashi Natsume lebt bei einem älteren Ehepaar namens Fujiwara, das entfernt mit ihm verwandt ist und ihn in seine Obhut übernimmt. Seit seiner Kindheit kann er *yōkai* sehen und wird von seinem Umfeld eher gemieden, da er manchmal mit für andere Menschen unsichtbaren Lebewesen spricht. Er wurde als Kind von Gleichaltrigen gemobbt und als Lügner beschimpft, weshalb ihn auch mit seinen knapp 16 Jahren noch immer Albträume plagen. Dies ist auch der Grund, weswegen er seinen jetzigen Freunden und Vertrauten nicht sagen möchte, dass er *yōkai* sehen kann. Schließlich fällt ihm ein Buch seiner Großmutter Reiko Natsume in die Hände, in welches sie die Namen von *yōkai* geschrieben hat. Durch die im Buch niedergeschriebenen Namen erhält Natsume³⁰ die Fähigkeit, diese Wesen zu befehligen. Diese Macht lehnt er jedoch ab und macht es sich zum Ziel, alle Namen, die seine Großmutter gestohlen hatte, wieder an die *yōkai* zurückzugeben. Auf Grund des Buches wird er immer wieder von *yōkai* angegriffen, die ihre Namen wiederbekommen möchten. Durch Zufall befreit er den *inugami*³¹ (犬神, wtl. Hundgeist oder Hundegott) Madara, der in die Form einer *maneki neko* (招き猫, eine mit der Vorderpfote winkende Porzellankatze) verzaubert wurde. Madara beschließt widerwillig, Natsume zu helfen und auf ihn aufzupassen, bis dieser sterben wird, um nach seinem Tod das Buch von Reiko zu übernehmen. Natsume gibt Madara daraufhin den Namen Nyanko-sensei und dieser lebt bei ihm, getarnt als Haustier (vgl. Midorikawa 2005).

Natsume und Nyanko-sensei sind die beiden wichtigsten Figuren, die in jedem Kapitel vorkommen. Die beiden haben anfangs eine schwierige Beziehung zueinander, die sich jedoch im Laufe der Geschichte verbessert. Sie freunden sich schließlich an. Auch Nyanko-sensei, der behauptet, nur darauf zu warten, dass Natsume stirbt, um das Freundebuch von ihm übernehmen zu können, hilft ihm immer wieder aus der Klemme und rettet so sein Leben. Dem Genre *shōjo manga* entsprechend, wird der Fokus auf die Beziehung von Natsume zu seinen Mitmenschen und den *yōkai*, die ihn umgeben, gelegt (vgl. Midorikawa 2008).

³⁰ An dieser Stelle sei angemerkt, dass es sich bei Natsume um den Nachnamen des Protagonisten handelt. Im Manga sprechen ihn nur die Fujiwaras mit seinem Vornamen an und ergänzen diesen mit dem Suffix *-kun*. Alle anderen handelnden Personen adressieren ihn mit Natsume und variierenden Suffixen. Dies ergibt sich daraus, dass es in Japan üblich ist, eine Person mit dem Nachnamen anzusprechen und es als sehr persönlich gilt, den Vornamen zu verwenden, weshalb dies in erster Linie im familiären Kreis und unter engen Freunden der Fall ist. Da diese Form der Anrede im Manga vorherrscht, wird die Figur Takashi Natsume auch in dieser Arbeit mit Natsume bezeichnet.

³¹ *Inugami* werden in der japanischen Folklore immer wieder beschrieben und sie werden „as powerful spirits capable of possessing, protecting, and cursing humans“ (Toriyama 2016:14) geachtet. Auch Madara ist äußerst mächtig und übernimmt trotzdem die Rolle als Natsumes Beschützer.

3.1.3 *Yōkai*

Yōkai (妖怪) sind für die Handlung von *Natsume yūjinchō* ausschlaggebend und machen auch einen großen Teil der darin vorkommenden CSIs aus. Sie sind wichtiger Bestandteil der japanischen Mythologie oder Folklore und werden in verschiedensten Bereichen der Popkultur wie Filmen, Videospielen, Anime oder Manga immer wieder aufgegriffen. Was genau kann nun unter diesem Begriff verstanden werden? Im Großen und Ganzen stellt *yōkai* den Überbegriff für die verschiedensten Geister, Monster und (Fabel-)Wesen der japanischen Geschichten dar. Sie sind „shape-shifting creatures, [...] superstitions with personalities, the things that go bump in Japan’s night (Yoda & Alt 2015:v) und Teil der japanischen Mythologie³².

Im Gegensatz zu den westlichen monotheistischen Weltanschauungen setzt sich Japans Religion aus dem landeseigenen Shintoismus und dem aus China übernommenen Buddhismus zusammen. In beiden kommen verschiedene Geisterwesen vor, die sich in der japanischen Mythologie verankert haben. Dem *shintō* zufolge kann beinahe alles, egal ob es sich um ein lebendes Wesen handelt oder nicht, als Behältnis für einen Geist³³ dienen (vgl. Yoda & Alt 2015:vi). Jedoch kommen *yōkai* nicht aus dem Shintoismus, sondern stellen ein Sammelsurium an Erzählungen der frühen isolierten Stämme der japanischen Inseln dar. Diese Erzählungen wurden in Folge im Shintoismus und im Buddhismus und somit durch chinesische und indische Einflüsse weiterentwickelt. Die frühesten Aufzeichnungen der japanischen Geschichte stammen aus dem achten Jahrhundert und enthalten Entstehungsmythen des Landes. In ihnen finden sich die ersten Erwähnungen von Göttern, Dämonen oder anderen mythischen und übernatürlichen Wesen (vgl. Meyer 2018a). *Yōkai* werden auch nicht wie schintoistische Götter verehrt oder angebetet, sondern werden als weitere Lebensform, die unter den Menschen weilt und gelegentlich mit ihnen interagiert, akzeptiert. Vielmehr sind sie eher das neutrale Pendant zu den Göttern, da sie Menschen triezen, erschrecken oder auch fressen. Über die Jahrhunderte, in denen sich die Geschichten über die *yōkai* entwickelt und verbreitet haben, waren auch verschiedene Bezeichnungen für sie vorhanden, beispielsweise „*oni* (ogre/demon), *mononoke* (strange things), *bakemono* (transformed things), and *ayakashi* (spooky things)” (Yoda & Alt 2015:vi, Hervorhebung im Original). Alle diese Namen werden heute noch verwendet, beschreiben aber, wie an den Bezeichnungen ersichtlich, leicht verschiedene Wesen, wobei alle als *yōkai* bezeichnet werden können (vgl. Yoda & Alt 2015:vi). In der Edo-Periode (1603-1868) kam es zu einem Aufschwung der japanischen Kultur und auch alte Geschichten der Folklore, wie Geistergeschichten und Geschichten von seltsamen Vorfällen, wurden wieder aufgegriffen

³² In dieser Arbeit werden Mythen laut Elke Mader als besondere „Art von Erzählungen, die mit vielen anderen Aspekten narrativer und visueller Kultur, mit anderen Formen der Vermittlung von Wissen und Werten sowie [...] mit verschiedenen Bereichen des Alltags verflochten sind“ (2008:16) definiert. Sie gelten als vergangene Ereignisse und sind oft mit Theologie und Ritualen verbunden. Die darin handelnden Figuren sind nicht immer menschlich, sondern meist Tiere, Göttinnen oder Götter oder historische Figuren (vgl. 2008:16ff).

³³ Der Begriff Geist ist in diesem Zusammenhang eher damit gleichzusetzen, was in der westlichen Welt als Seele aufgefasst wird.

und populär. Viele Erzählungen über *yōkai* wurden erstmals niedergeschrieben oder in Theaterstücken verwendet. In der Meiji-Zeit (1868-1912) flaute dieses Interesse wieder ab, bis sie im modernen Japan wieder ihren Weg in populäre Medien fanden (vgl. Meyer 2018a). Sie sind also mit Legenden und Lebewesen der Mythologie des Westens vergleichbar, jedoch nicht mit ihnen gleichzusetzen, wodurch sie als kulturspezifisch zu klassifizieren sind. Die häufige Rezeption dieser Wesen hat sie zu viel genutzten Figuren in der Popkultur gemacht, wie dies auch bei westlichen (Fabel-)Wesen der Fall ist.

Diese Wesen werden oft für die Reproduktion in neuen Medien aufgearbeitet und angepasst. So werden mythologische *yōkai*, wie beispielsweise *tanuki*, *ningyo*, *kappa*, *inugami* oder *taka-onna*, auch in *Natsume yūjinchō* neu interpretiert, an das Genre angepasst und mit eigenen Ideen der Autorin kombiniert (vgl. Midorikawa 2005:1). Durch die Inklusion von ursprünglich auf eine Kultur beschränkten Mythen in global verfügbare Popkultur werden auch diese Mythen global rezipiert, unterliegen aber trotzdem wieder den partikulären Aneignungsprozessen der jeweiligen Kultur, in die sie übertragen werden. Mader betont jedoch, dass die „Wandelbarkeit von Mythen [...] kein Produkt der Globalisierung [ist]; es handelt sich vielmehr um eine Eigenschaft, die den Mythen per se innewohnt“ (2008:217), da sie als Elemente der Alltagswelt in viele soziale Verhaltensweisen eingebaut werden können. Die Verbreitung von Mythen durch unzählige umfangreiche Webseiten von Fangemeinden im Internet trägt ebenfalls dazu bei, dass lokale Mythen auf einer globalen Ebene bekannt gemacht, rezipiert und reproduziert werden können (vgl. Mader 2008:237).

3.2 Die Übersetzungen

In der folgenden Analyse sollen die Translationen von drei übersetzenden Personen, einer PÜ und zwei NPÜ behandelt werden. Zuerst soll jedoch erläutert werden, wie der Manga im Falle der japanischen und englischen Printversion verlegt wurde, wie die Scanlations zustande kamen und welche Personen daran beteiligt waren.

3.2.1 Printversionen und Scanlations

In Japan erschien *Natsume yūjinchō* von 2005 bis 2008 in etwa 40-seitigen Kapiteln im *shōjo manga* Magazin *LALA DX* und wird seit 2008 im Magazin *LALA* vom *Hakusensha*-Verlag (株式会社白泉社) veröffentlicht. *Hakusensha* ist eine Tochterfirma der großen *Shueisha Publishing Co.* (株式会社集英社). Seither sind 22 *tankōbon*-Bände publiziert worden. Die Geschichte ist noch nicht abgeschlossen und wird laufend fortgesetzt.

Der Manga wurde 2010 vom nordamerikanischen Verlag VIZ Media LLC lizenziert. VIZ Media gehört anteilmäßig zu *Shueisha* und verlegt viele der Titel des Verlages. Dies ist auch der Fall bei *Natsume yūjinchō*. Die erste offizielle Translation und Adaption ins Englische wurde von Lillian Olsen, einer in Japan geborenen und in den USA lebenden Übersetzerin,

angefertigt. Sie arbeitet seit ihrer Studienzeit an der Cornell University in New York an Manga-übersetzungen und hat als *freelance translator* für VIZ Media verschiedenste Titel im Bereich *shōnen*, wie auch *shōjo manga* übersetzt (vgl. Olsen 2008). Ihre Übersetzung soll für die Analyse verwendet werden.

Ihr gegenübergestellt werden die im Internet zur Verfügung gestellten Fanversionen zweier im Teams arbeitenden Scanlation Groups. Zum einen *Dragon Voice*³⁴ in Kooperation mit *Storm in Heaven*³⁵ und zum anderen *AshitakaxTaiyou*³⁶ in Zusammenarbeit mit *Transcendence*³⁷. Verantwortliche Person für die Übersetzung im ersten Team war Kalindel, im zweiten Team übernahm Taiyouchan die Translationstätigkeit. Die Scanlations wurden 2009 auf der *aggregator site* mangafreak.net online gestellt. Informationen über den Translationsprozess konnten weder bei den Scanlation Groups noch der übersetzenden Person eingeholt werden. Da es sich bei Kalindel und Taiyouchan um Künstlernamen handelt, kann auch keine Aussage zum Geschlecht der übersetzenden Personen gemacht werden und sie werden in Folge mit sie/er bezeichnet.

Der Umstand, dass die Übersetzung von zwei Scanlator Groups erstellt wurde ergibt sich daraus, dass *Dragon Voice* das Übersetzungsprojekt einstellte, nachdem der Manga 2010 von VIZ Media lizenziert wurde. Jedoch wurde der Manga von *AshitakaxTaiyou* und *Transcendence* übernommen. Die zu analysierenden Kapitel teilen sich folgendermaßen auf: zum einen die Kapitel eins bis neun, die von der Scanlation Group *Dragon Voice* unter der Leitung von Kalindel übersetzt wurden, zum anderen die Kapitel 10 und 13 bis 19, deren Übersetzung von Taiyouchan stammt. Die Kapitel 11 und 12 werden in dieser Analyse außen vorgelassen, weil der NPÜ unbekannt ist. Die ausgeglichene Verteilung der Kapitel ermöglicht somit einen ausgewogenen Vergleich zwischen den beiden Scanlations und liefert Erkenntnisse darüber, wie unterschiedliche Scanlation Groups mit CSIs umgehen.

³⁴ Auf der Webseite von *Dragon Voice* (dragonvoice.org) findet sich folgender Disclaimer: *All scanlations distributed by this site are for free and we do not gain any profit by them. We will only take credit for the actual translating and editing of these manga. We are doing this for fun only and hoping to spread the joy of manga to everyone as well as bringing awareness to the mangakas that we admire. But if any of these manga gets licensed, we will immediately cease scanlating it and remove it from this site.*

If you enjoy the manga on this site, please support the authors by purchasing the real manga in real stores. You are not allowed to steal any of these scanlations to put on your own site or claim them as your own. Even if credits are kept intact, we still do not allow outside hosting. If you wish to use any scanlation done by us for rescanlation purposes, then please read the rescanlation policy in the forum and follow the instructions there.

Da das Übersetzungsprojekt von *Natsume yūjinchō* aufgegeben wurde, ist der Manga auf ihrer Seite nicht mehr verfügbar, sondern nur auf externen Seiten (vgl. www.dragonvoice.org, 2018).

³⁵ Die Webseite von Storm in Heaven (www.storminheaven.net) ist nicht mehr aufrufbar.

³⁶ Die Scanlation Group ist nicht mehr aktiv.

³⁷ Die Scanlation Group *Transcendence* ist noch aktiv, beschäftigt sich jedoch nicht mehr mit dem Manga *Natsume yūjinchō* (vgl. www.ourtranscendence.com, 2018).

3.2.2 Die verschiedenen Versionen von *Natsume yūjinchō* – *tankōbon*, die englische Publikation und die Scanlations

Das Format des *tankōbon* unterscheidet sich von jenem der englischen Übersetzung, da die englische Publikation ein anderes Format aufweist. Der *tankōbon* hat das Format 15,5x11 cm und die englische Printversion weist Abmessungen von 19x12,5 cm auf. Dieser Unterschied wirkt sich jedoch nur auf die allgemeine Größe des Mangas aus und nicht auf den Inhalt, was bedeutet, dass alle Panels an derselben Stelle belassen wurden und es zu keinen Verzerrungen oder Verschiebungen kommt. Auch die Seitenzahlen der beiden Printversionen sind identisch. Mit Ausnahme der Seitenzahlen, lässt sich selbiges auch bezüglich der Scanlation feststellen. Die hierfür verwendeten Scans wurden vom japanischen Original gemacht und die Panels wurden nicht verschoben. Zum Format lässt sich keine Aussage treffen, da es keine Printversion der Scanlation gibt.

Die Seiten der englischen Printausgabe wurden nicht gespiegelt und sind daher noch in der japanischen Leserichtung zu lesen. Probleme, die sich durch die Spiegelung ergeben würden und die beispielsweise De la Iglesia (2015:357ff) beschreibt, kommen in diesem Manga also nicht vor. Die schwarz-weiße Gestaltung wurde ebenfalls beibehalten. Wird die textuelle Veränderung außer Acht gelassen, unterscheiden sich die japanische und die englische Ausgabe optisch somit nur geringfügig. Die Qualität der Bildinhalte der japanischen Ausgabe und der Scanlation unterscheiden sich nicht. Daraus lässt sich schließen, dass die Seiten nach der Veröffentlichung im Sammelband nicht mehr für eine erneute Publikation überarbeitet wurden, oder die Scans direkt vom *tankōbon* gemacht wurden. Jedoch fallen die Seiten der Scanlation insgesamt etwas dunkler und unschärfer aus als die der japanischen und der englischen Printversion, was wahrscheinlich auf den Scanvorgang zurückzuführen ist.

Auf der Ebene der Textgestaltung unterscheiden sich die drei Versionen jedoch erheblich. Die Unterschiede sollen nur kurz erwähnt werden, wenn sie sich auf visuell sofort ersichtliche Elemente beziehen, jedoch werden sie in der Analyse genauer behandelt. Beispielsweise werden Onomatopöien auf verschiedene Art und Weise behandelt und entweder übersetzt oder beibehalten, was Auswirkungen auf das Textbild und die Mangaseite als Ganzes hat, da sich so in der englischen Übersetzung noch japanische Zeichen befinden.

Ein weiterer Unterschied der beiden Übersetzungen wurde schon im Kapitel 2.2.3 erwähnt. Die kurzen Abschnitte mit Kommentaren der *mangaka* zur Geschichte oder zu Figuren wurden in der Printversion ausnahmslos übersetzt. In der Scanlation wurde jedoch darauf verzichtet und der japanische Text beibehalten. Dies ist sowohl bei Kalindel (2009, 0/1:22) als auch bei Taiyouchan (2009, 0/14:16) der Fall. Wieder sind so größere Textflächen in japanischer Schrift erhalten geblieben.

In der Scanlation wird des Öfteren Gebrauch von T/Ns gemacht, in denen Begriffe oder unklare Geschehnisse erklärt werden, wobei Taiyouchan sie häufiger verwendet als Kalindel (vgl. Taiyouchan 2009, 0/10:35f; Kalindel 2009, 0/4:24). In der Printversion werden gar keine

T/Ns in den Text eingefügt, dafür gibt es am Ende eines jeden Bandes Endnoten, die als Glossar fungieren und die wichtigsten Begriffe erklären. Jedoch wird an der entsprechenden Stelle im Text keine Anmerkung oder Markierung hinzugefügt, weshalb die Leserin oder der Leser nicht auf den ersten Blick erkennen kann, ob sich ein Begriff im Glossar befindet (vgl. Olsen 2010, 1:199).

Anhand dieses groben visuellen Vergleiches lässt sich festhalten, dass sich die drei in dieser Arbeit verwendeten Versionen von *Natsume yūjinchō* auf verschiedene Arten unterscheiden. Dies beschränkt sich nicht nur auf die Übersetzungen selbst, sondern auch auf die Gestaltung auf der Makroebene. Diese Unterschiede sind nicht nur durch das Medium bedingt, sondern finden sich auch zwischen den beiden Scanlations, da von den NPÜ unterschiedliche Strategien angewendet wurden.

4 Analyse der CSIs in *Natsume yūjinchō*

In diesem Kapitel soll nun die praktische Analyse des Untersuchungsgegenstandes durchgeführt werden. Zuerst soll erläutert werden, welche Methodik angewendet wird, anhand derer die CSIs untersucht werden.

4.1 Analysemethodik

Im Rahmen dieser Arbeit soll ein hauptsächlich zielsprachenorientierter Übersetzungsvergleich unternommen werden. Da eine Übersetzung als solche jedoch nur in Verbindung mit dem AT betrachtet werden kann, wird dieser ebenfalls in die Analyse einfließen, wenn dies notwendig ist. Es gilt dabei jedoch nicht, die Übersetzungen zu bewerten und festzulegen, welche davon „besser gelungen“ ist, es soll lediglich der Versuch unternommen werden, die Translationsstrategien von PÜ und NPÜ in Bezug auf japanische CSIs zu beleuchten.

Für die Analysemethodik soll an Fabbretti (2016) angeknüpft werden, der den Einsatz von T/Ns in Manga im Umgang mit CSIs untersucht. Er selbst greift auf die von Chiaro (2008) formulierten Kategorien zurück, die im vorhergehenden Kapitel ausgearbeitet wurden. Auch in dieser Arbeit werden diese vier Kategorien von CSIs verwendet. Sie lauten wie folgt (vgl. Fabbretti 2016:89f):

1. **Außersprachliche Referenzen** (extralinguistic references): Diese beziehen sich auf kulturelle Elemente, Institutionen, Speisen, Feste, berühmte Personen oder Aktivitäten.
2. **Sprachliche Referenzen** (intralinguistic references): Sie beschreiben sprachliche Variationen, wie Dialekte oder Sprichwörter, Koseformen oder tabuisierte Ausdrücke.
3. **Borderline-Eigenschaften** (borderline features): Diese Kategorie bezeichnet Mischformen der ersten beiden Kategorien. Damit sind Metaphern, Idiome, Allusionen, Lieder, Reime oder Gestiken gemeint.
4. **Visuelle Eigenschaften** (visual features): Damit sind rein visuelle Elemente gemeint, die hochspezifisch für eine bestimmte Kultur sind. Im Manga bezieht sich dies unter anderem auf JVL.

Fabbretti (2016) wendet die Kategorien nur auf Scanlations an, jedoch können die etwaigen CSIs selbstverständlich auch für die PÜ ein Problem darstellen. Da bei offiziellen Publikationen jedoch meistens weniger Gebrauch von T/Ns gemacht wird, werden von den PÜ andere Strategien zur Lösung des Übersetzungsproblems angewendet, wie beispielsweise Glossare am Ende eines Mangas (vgl. Olsen 2010, 1:199³⁸).

Diese Taxonomie wird in der Analyse auf die CSIs umgelegt, die im Untersuchungsgegenstand identifiziert werden. Anschließend werden diese in die jeweilige Kategorie eingeteilt. Ziel ist es zu untersuchen, wie die übersetzenden Personen Olsen, Kalindel und Taiyouchan die aus den CSIs resultierenden Übersetzungsprobleme gelöst haben.

³⁸ Ist keine Kapitelnummer angegeben, bezieht sich die Angabe auf Informationen außerhalb der Kapitel, wie beispielsweise das Glossar.

Werden Beispiele genannt, bei denen die bildliche Ebene nicht relevant ist, wird zuerst der japanische Originaltext wiedergegeben und „wortgetreu“ von der Verfasserin der Arbeit übersetzt. Danach werden die beiden Übersetzungen von Olsen und – je nach Kapitel – entweder die Scanlation von Kalindel oder jene von Taiyouchan zum Vergleich hinzugezogen. Wird eine T/N verwendet, wird dies an der jeweiligen Stelle durch ein * gekennzeichnet und der Inhalt der T/N wird in der nächsten Zeile wiedergegeben. Wird ein Teil eines Dialoges mit kursiver Schrift geschrieben, bedeutet dies, dass der Inhalt einer Gedankenblase und keiner Sprechblase wiedergegeben wird.

4.2 Außersprachliche Referenzen

Wie bereits erwähnt, beziehen sich außersprachliche Referenzen auf kulturelle Elemente, Institutionen, Speisen, Feste, bestimmte Aktivitäten und Ähnliches. Sie sind textuell verankert, beziehen sich jedoch auf Gegebenheiten, die sich nicht auf die Sprachebene beschränken. In *Natsume yūjinchō* kommt es immer wieder zu solchen Nennungen.

4.2.1 *Yōkai* und *ayakashi*

Als erstes CSI, welches eine außersprachliche Referenz darstellt, soll das Wort *yōkai* untersucht werden, da es für diese Arbeit eine übergeordnete Rolle spielt und im Manga sehr oft erwähnt wird. Wie bereits dargelegt wurde, werden mit diesem Begriff japanische Wesen aus der Folklore bezeichnet. Midorikawa verwendet neben diesem Terminus auch das Wort *ayakashi*, um ihre Wesen zu benennen. *Yōkai* stellt hierbei den Überbegriff dar, wohingegen der Begriff *ayakashi* in erster Linie für unheimliche oder gespenstische Dinge verwendet wird. Beide Termini können jedoch als gleichbedeutend angesehen werden (vgl. Yoda & Alt 2016:vi). Der Unterschied liegt auf der linguistischen Ebene darin, dass *yōkai* mit zwei *kanji* geschrieben wird (妖怪) *ayakashi* aber nur mit dem ersten *kanji* von *yōkai* (妖).

Auf die Übersetzungen wirkt sich dies insofern aus, wie PÜ und NPÜ mit beiden Begriffen umgehen müssen. Es werden Textstellen aus dem Manga ausgewählt, in denen im AT sowohl *yōkai* als auch *ayakashi* verwendet werden. Da Olsen durchgehend von der gleichen Strategie Gebrauch macht, werden bei den Textbeispielen der Scanlations sowohl Beispiele von Kalindel, als auch von Taiyouchan, angegeben. Jedoch wird beim zweiten Beispiel nur der AT und die Übersetzung der Scanlation angegeben, nicht aber jene von Olsen.

Als Natsume zum ersten Mal Nyanko-sensei begegnet, fragt er ihn, ob er ein *yōkai* sei (vgl. Midorikawa 2005, 1/1:12).

Natsume: お前も妖怪なのか?
(Are you a *yōkai*, too?)

Übersetzung Olsen (2010, 1/1:12)

Natsume: Are you a yokai too?

Übersetzung Kalindel (2009, 0/1:15)

Natsume: So you are a spirit, too?

An einer anderen Stelle spricht Natsume mit einem sehr mächtigen *yōkai* namens Misuzu und in diesem Fall verwendet Midorikawa das Wort *ayakashi* (vgl. 2006, 2/6:66).

Misuzu: 妖に弱い心を見せてはなりませぬよ
(You should not show a weak heart to an ayakashi)

Übersetzung Olsen (2010, 2/6:66)

Misuzu: You should not show weakness to yokai.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/6:12)

Misuzu: You can't show a weak heart to spirits.

An einer späteren Stelle und in den von Taiyouchan übersetzten Kapiteln kommt es wieder zu einer Nennung beider Termini. Natsume trifft auf ein menschliches Mädchen namens Taki, welches von einem *yōkai* verflucht wurde, und er beschließt, ihr dabei zu helfen, den Fluch zu lösen. Taki fragt ihn, ob er *yōkai* sehen kann (vgl. Midorikawa 2008, 5/17:73).

Taki: 「妖怪」が見えるんでしょう
(You can see “yōkai”, right?)
[...]
——私は妖を見ることは出来ない...
(I can't see ayakashi...)

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/17:16)

Taki: You can see yokai, can't you?
[...]
I cannot see ayakashi...

Olsen bleibt in ihrer Übersetzung bei dem Wort „yokai“ (ohne Längungsstrich) und erklärt es im Glossar. Sie unterscheidet jedoch nicht zwischen *yōkai* und *ayakashi*, sondern zieht es vor, nur einen kulturspezifischen Ausdruck in der Übersetzung zu behalten. Dabei wird das CSI beibehalten. In gewissem Maße kann die Strategie bezüglich der Übersetzung von *ayakashi* als Generalisierung oder Substitution mit einem anderen CSI aus der AK aufgefasst werden, da sie den weiter greifenden Begriff *yōkai* verwendet, um das spezifischere Wort zu ersetzen. Da die beiden Begriffe tatsächlich nahezu gleichbedeutend sind und *yōkai* durch einen Glossareintrag erläutert wird, ist diese Strategie durchaus gerechtfertigt.

In der Übersetzung von Kalindel werden *yōkai* und *ayakashi* durchgehend mit *spirits* übersetzt. Kalindel streicht somit beide japanischen Begriffe und verwendet eine englische Übersetzung, die dem Bedeutungsumfang der Begriffe der AS nahekommt, jedoch nicht genau

dieselben Dinge bezeichnet. Die einheitliche Verwendung von *spirits* erlaubt es der Leserschaft dennoch zu verstehen, dass alle Wesen in *Natsume yūjinchō* als *spirits* bezeichnet werden.

Taiyouchan hingegen wendet eine dritte Möglichkeit an, um dieses Übersetzungsproblem zu lösen. Sie/Er belässt die Begriffe jeweils so, wie sie im AT verwendet werden und fügt auch keine Erklärungen hinzu. Somit bleibt zwar der von Midorikawa ursprünglich intendierte Wortlaut bestehen, jedoch ist die Leserschaft mit zwei Wörtern konfrontiert, welche der japanischen Sprache angehören und im englischen Sprachraum weitgehend unbekannt sind. Während *yōkai*, durch die häufige Verwendung und Reproduktion in der Popkultur, vielen englischsprachigen Leserinnen und Lesern von Manga in seiner Bedeutung bekannt sein könnte, verhält sich dies mit *ayakashi* anders, da dieses Wort im Gegensatz zu *yōkai* selten verwendet wird und somit weniger bekannt ist.

4.2.2 *Onsen, Onsen-tamago und omiyage*

In Kapitel 14 wird Natsume vom Schauspieler Shuichi Natori, der ebenfalls in der Lage ist, *yōkai* zu sehen, auf einen Wochenendtrip zu einem *onsen* eingeladen. Natsume ist sich erst nicht sicher, ob er Natori begleiten soll, lässt sich aber doch überreden. Nyanko-sensei hört das Gespräch mit und mischt sich ein, als Natori erwähnt, dass Haustiere erlaubt sind, da Nyanko-sensei unbedingt das Essen, im Besonderen Eier, aus dem Hotel verspeisen möchte. Natori spricht anschließend mit Frau Fujiwara und sie ermutigt Natsume zu dem Ausflug, worauf er ihr schüchtern antwortet, dass er ihr ein Souvenir mitbringen wird (vgl. Midorikawa 2007, 4/14:67ff).

Natori:	温泉好きかい? (Do you like onsen?)
Natsume:	...さあ... (Maybe)
Natori:	一緒に行かないかい温泉旅館 (Why don't we go to an onsen hotel together?) [...]
Nyanko-sensei:	何——!?! 行くぞ夏目 卵卵 温泉卵!! (Whaaaatt?! Let's go, Natsume, eggs eggs, onsen eggs!!) [...]
Natsume:	お... おみやげ買ってきます (I... I'll bring a souvenir.)

Übersetzung Olsen (2010, 4/14:67ff)

Natori:	Do you like hot springs?
Natsume:	Not sure...
Natori:	Want to go with me on a trip to the hot springs? [...]
Nyanko-sensei:	They do?! Natsume, we're totally going! Room service!! [...]
Natsume:	I'll ... be sure to bring back some local delicacies.

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/14:8ff)

Natori: Do you like onsen?
Natsume: ... dunno
Natori: Would you like to join me? At an onsen inn.*
* T/N: onsen – Japanese hot springs
[...]
Nynako-sensei: What!? Let's go, Natsume, eggs, eggs, onsen eggs!!*
* T/N: Eggs cooked in an onsen, a popular treat often eaten at onsen
[...]
Natsume: ... Yeah, I'll buy some souvenirs.

In diesem Fallbeispiel finden sich gleich drei CSIs. Zum einen die *onsen*, in Japan durch die vulkanische Umgebung oft vorkommende heiße Quellen, welche ein beliebtes Ausflugsziel sind. Oft sind sie mit einem *ryokan* (旅館) verbunden, einer Herberge in japanischem Stil, in der den Gästen Übernachtungsmöglichkeiten und Speisen angeboten werden. Zum anderen wird die Delikatesse *onsen*-Ei erwähnt. Dabei werden Eier etwa eine Stunde im Wasser der *onsen* gegart. Je nach Mineralgehalt des Wassers, schmecken die Eier danach unterschiedlich stark nach Salz und Schwefel (vgl. Yukari 2018). Als drittes Kulturspezifika findet sich das *omiyage* (おみやげ). Darunter versteht man Mitbringsel, welche Personen, die eine Reise unternehmen, ihren Verwandten und Freundinnen oder Freunden mitbringen (müssen). In Japan ist es üblich, ein *omiyage* mitzunehmen; es nicht zu tun, kann als sehr unhöflich gelten. *Omiyage* reichen von regionalen Speisen über Schlüsselanhänger bis hin zu Postkarten oder Magneten von örtlichen Sehenswürdigkeiten.

Olsen übersetzt *onsen* direkt als *hot springs*, verzichtet dadurch auf den japanischen Begriff und zieht die englische Entsprechung vor. Die Übersetzung des Begriffs ist hier durchaus gerechtfertigt, da *hot springs* ziemlich genau den japanischen *onsen* entsprechen. Jedoch vermeidet sie die Referenz auf *onsen*-Eier in der Übersetzung und ersetzt sie durch den sehr viel weiter greifenden Begriff *Room-Service*. Dieser erklärt zwar die Begeisterung des verfressenen Nyanko-senseis, schließt aber den Bezug zu der japanischen Spezialität aus, die es häufig in *onsen* gibt. *Omiyage* werden bei Olsen zu *local delicacies*, was den Bedeutungsumfang von *omiyage* einschränkt, da dies zwar lokale Speisen sein können, es aber nicht zwingend sein müssen.

Taiyouchan hingegen zieht es vor, den Begriff *onsen* zu belassen und zu erklären. Jedoch tut er/sie dies erst bei der zweiten Erwähnung. Natoris erste Aussage zu *onsen* bleibt unkommentiert, obwohl auch an dieser Stelle Platz für die T/N gewesen wäre. Auch das *onsen*-Ei wird von Taiyouchan übernommen und mit einer T/N versehen, wodurch die Referenz auf die japanische Speise bestehen bleibt. *Omiyage* wird bei Taiyouchan passend mit *souvenir* übersetzt und behält somit den gesamten Bedeutungsumfang des Begriffes bei.

4.2.3 *Tanuki und kitsune-bi*

Nyanko-sensei wird von einigen *yōkai* und auch von Natsume eher abschätzig als *tanuki*, ein japanischer Marderhund, bezeichnet. *Tanuki* sind zwar real existierende Tiere, kommen aber auch in der Mythologie immer wieder als „notorious trickster“ (Toriyama 2016:19) vor, wobei ihre Streiche meist harmloser Natur sind. In einer Szene nennt ein *yōkai* Nyanko-sensei *tanuki*, weil dieser sich in ein Gespräch einmischt (vgl. Midorikawa 2005, 1/4:164).

Nyanko-sensei: 断る。
(Rejected.)
Yōkai: お前には頼んでいない。古狸は黙っている。
(I'm not asking you. Shut up, old tanuki.)

Übersetzung Olsen (2010, 1/4:164)

Nyanko-sensei: I refuse.
Yōkai: I'm not asking you, you filthy tanuki.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/4:10)

Nyanko-sensei: Forget it!
Yōkai: I wasn't asking you. Keep quiet, old fox.

An einer anderen Stelle läuft Nyanko-sensei aus hohem Gras heraus und Nishimura, ein Mitschüler Natsumes, verwechselt ihn mit einem *tanuki* (vgl. Midorikawa 2006, 2/7:102).

Nishimura: うあっ タヌキ!!
(Woah! Tanuki!!)

Übersetzung Olsen (2010, 2/7:102)

Nishimura: Whoa! It's a tanuki!!

Übersetzung Kalindel (2009, 0/4:10)

Nishimura: URK! A raccoon!

Ein drittes Mal beißt Nynako-sensei eine Meerjungfrau in die Flosse, da sie Natsume angegriffen hat und er seinem Schützling helfen möchte. Die Meerjungfrau reagiert daraufhin sehr entsetzt (vgl. Midorikawa 2008, 5/16:22).

Meerjungfrau: き... きゃあああああああ〜〜 タヌキに食べられたー
(Ahhhhh--- I'm being eaten by a tanuki!)

Übersetzung Olsen (2010, 5/16:22)

Meerjungfrau: Aiee! Oh the Horror! A tanuki bit me!

Übersetzung Taiyouchan (2009, 5/16:20)

Meerjungfrau: Kyaaaaaaah I'm being eaten by a tanuki!

Olsen belässt den Begriff *tanuki* stets in seiner ursprünglichen Form und verändert ihn nicht. Bei der ersten Erwähnung in Band 1 erhält er jedoch einen Eintrag im Glossar und wird dort beschrieben als „an actual Japanese animal also known as a raccoon dog. They have a reputation for being quite plump“ (Olsen 2010, 1:199). In den darauffolgenden Bänden wird *tanuki* nicht mehr erklärt und bleibt somit unmarkiert. Kalindel ersetzt *tanuki* jeweils mit anderen Begriffen. Als erstes verwendet sie/er *fox*, was *tanuki* zwar durch ein bekanntes Tier ersetzt, jedoch haben Füchse in der japanischen Mythologie einen anderen Stellenwert (vgl. Meyer 2018c), was die Gesprächssituation verändert, weswegen Nyanko-sensei in dieser Version mit dem weniger beleidigenden Kommentar davonkommt. Bei Kalindel reagiert Nishimura außerdem auf das Auftauchen eines Waschbären, was wieder eine generalisierende Strategie darstellt. Taiyouchan hingegen belässt *tanuki* ebenfalls unübersetzt, ergänzt jedoch auch keine Erklärung. Sie/Er vertraut darauf, dass die Leserschaft die Bedeutung kennt.

Eine weitere Erwähnung von japanischen Tieren findet sich, als Natsume und Nyanko-sensei durch den Wald laufen und einen *yōkai* verfolgen, der das Freundebuch von Natsume gestohlen hat. Auf ihrem Weg begegnen die beiden fliegenden Lichtern und Natsume fragt, ob es sich dabei um *kitsune-bi* (狐火), sogenanntes Fuchsfeuer, handelt (vgl. Midorikawa 2007, 3/9:17).

Natsume:	狐火か (Kitsune-bi?)
Nyanko-sensei:	多いな どこへ向かっているんだ? (So many. Where are they going?)

Übersetzung Olsen (2010, 3/9:17)

Natsume:	Fox-fire.
Nyanko-sensei:	So many of them. Where are they going?

Übersetzung Kalindel (2009, 0/9:16)

Natsume:	Will o' the wisps?
Nyanko-sensei:	There are a bunch of them. Where are they headed?

Als *kitsune-bi* wird ein Phänomen bezeichnet, bei dem Lichter in einer langen Reihe etwa einen halben Meter über dem Boden schweben. Es ist nach Füchsen benannt, weil die Entstehung der Lichter damit erklärt wird, dass Füchse aus ihren Mündern und Nasen Feuer speien und so die Flammen erzeugen. Kommt es zu dieser Erscheinung, findet oft ein *yōkai*-Fest statt, weshalb sich die Füchse versammeln. Die Flammen an sich sind für Menschen ungefährlich, jedoch können sie Menschen vom Weg abbringen und diese Person „to some place that he or she should not be“ (Meyer 2018b) bringen, weshalb sie eher als negative Erscheinung aufgefasst werden (vgl. Meyer 2018b). Sie sind am ehesten mit westlichen Irrlichtern zu vergleichen, denn auch ihr Auftreten wird mit Unglück in Verbindung gebracht, da sie von böswilligen Wesen

heraufbeschworen werden und die betroffene Person oft in Gefahr bringen, oder sogar in den Tod führen.

Olsen übersetzt den Begriff mit *fox-fire* und überträgt ihn damit direkt ins Englische. Sie streicht jedoch die Frage und Natsume erkennt in ihrer Version von selbst, dass es sich um *kitsune-bi* handelt. Im Gegensatz zu manch anderen CSIs, die Olsen direkt übersetzt oder belässt, wird dieser Begriff nicht in das Glossar am Ende eingetragen. Obwohl aus dem visuellen Kontext hervorgeht, dass es sich um eine Prozession handelt und Natsume und Nyanko-sensei später erfahren, dass tatsächlich ein *yōkai*-Fest stattfindet, wird in diesem Kontext nicht genau ersichtlich, welche Bedeutung die Lichter haben (können). Kalindel ihrer-/seinerseits wählt die Übersetzung *Will o' the wisps*, entfernt sich damit vom japanischen AT und wählt eine generellere Formulierung. Diese ist jedoch sehr passend, weil Natsume erstens nicht genau weiß, ob es sich wirklich um *kitsune-bi* handelt und daher eine Generalisierung geeignet ist, und zweitens, weil für die Leserschaft klar wird, dass es sich um Irrlichter handelt, welche für Natsume negative Folgen haben können.

4.2.4 *Rakkyō* und *sashimi*

Speisen sind immer wieder Quellen für CSIs, wie schon am Beispiel *onsen*-Ei zuvor zu sehen war, da sie oft sehr spezifisch für ein bestimmtes Land oder sogar nur für eine bestimmte Region sind. So kommen auch in *Natsume yūjinchō* verschiedene Referenzen auf japanische Speisen vor. Als Beispiel sollen *rakkyō* (ラッキョウ), eingelegte japanische Schalotten, und *sashimi* dienen.

Natsume ist gerade auf dem bereits erwähnten Ausflug zu den *onsen* und wird von Natori und Nyanko-sensei begleitet, als er in einem Schrank in ihrem Hotelzimmer ein verdächtiges Gefäß findet. Da Natsume vermutet, dass es sich um einen *yōkai* handelt, beschließt er, das Gefäß zu ignorieren und nicht zu öffnen. Nyanko-sensei ist jedoch neugierig und versucht, seinen Schützling davon zu überzeugen, das Gefäß genauer zu untersuchen. Natori bietet Nyanko-sensei später an, ihm *sashimi* zu kaufen (vgl. Midorikawa 2007, 4/14:80).

Nyanko-sensei:	案外美味しいラッキョウがぎっしりかもしれんぞ (Surprisingly it could be packed with delicious rakkyō.)
Natsume:	ひっかからないぞ そんな面白い誘惑になんか (I won't fall for something like such a funny temptation.)
Natori:	ただいま ラッキョウがどうしたって? (I'm back. Why are you talking about rakkyō?) [...]
Natori:	猫ちゃんに刺身追加しようか (Shall we add some sashimi for the kitty?)

Übersetzung Olsen (2010, 4/14:80)

Nyanko-sensei:	It could be chock full of delicious rakkyo.
Natsume:	You can't tempt me with something silly like pickles.

Natori: I'm back. What's this about pickles?
[...]
Natori: We'll get extra sashimi for you, kitty.

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/14:21)

Nyanko-sensei: It might be packed full of pickled shallots.
Natsume: I won't be fooled by that amusing temptation.
Natori: I'm back, What's this about pickled shallots?
[...]
Natori: Shall we add some sashimi for the kitty?

Olsen setzt hier eine gemischte Strategie ein. Bei der ersten Erwähnung der Speise verwendet sie das japanische Wort, welches einen Eintrag im Glossar erhält. Danach verändert sie Natsumes Aussage ein wenig, um eine Übersetzung, und somit eine kurze Erklärung des Wortes in den Text einbauen zu können. Bei Natoris Erwähnung von *rakkyō* bleibt sie bei ihrer Übersetzung. Interessanterweise erklärt der Eintrag im Glossar *rakkyō* folgendermaßen: „pickled shallots served as a condiment“ (Olsen 2010, 4:192). In ihrer Übersetzung nennt sie die Speise jedoch nicht *pickled shallots*, sondern *pickles*, was statt eingelegten Schalotten im englischen Sprachgebrauch in erster Linie Essiggurken bezeichnet. Vielleicht wurde aufgrund der Flächenrestriktion der Sprechblase der kürzere Ausdruck gewählt. Taiyouchan ihrer-/seinerseits wählt durchgehend die Formulierung *pickled shallots* und bietet so eine passende Übersetzung.

Die zweite Speise, die in diesem Gespräch Erwähnung findet, ist *sashimi*. Sowohl Olsen als auch Taiyouchan belassen diesen Begriff unverändert. *Sashimi* ist mittlerweile auch im Westen eine relativ bekannte Speise, weshalb sie keiner Erklärung bedarf. *Sashimi* stellt ein CSI dar, welches mit der Zeit seinen Status geändert hat und nun zwar immer noch mit der japanischen Küche verbunden wird, jedoch nicht mehr so unbekannt oder spezifisch ist, sodass es ohne zusätzliche Information verständlich ist.

4.2.5 Jōbutsu

Viele der *yōkai*, denen Natsume begegnet, verlassen die Gegend oder ziehen weiter, nachdem sie ihre Namen von Natsume wiedererhalten haben. Einige von ihnen verlieren ihre physische Form gänzlich und hören auf zu existieren (vgl. Midorikawa 2005, 1/2:99ff; 1/4:190). Ein solcher *yōkai* ist auch *tsubame*, in den englischen Übersetzungen *Swallow* genannt. Sie hat eigentlich die Form eines Vogels, kann sich jedoch in einem Menschen verwandeln. Natsume hilft ihr dabei, ihren letzten Wunsch zu erfüllen und noch einmal eine bestimmte Person zu treffen, mit der sie sich vor einigen Jahren angefreundet hatte. Danach will sie zu ihren Geschwistern zurückkehren, welche als junge Küken gestorben sind. Mit anderen Worten löst sich *tsubame* auf und stirbt. Natsume verabschiedet sich von ihr und sagt danach zu Nyanko-sensei (vgl. Midorikawa 2005, 1/4:190).

Natsume: 案外成仏してしまったかもしれんな
(Maybe she is actually resting in peace)

Nyanko-sensei: はは、だったらいいなあ
(Ha ha, that'd be nice, no?)

Übersetzung Olsen (2010, 1/4:190)

Natsume: Maybe she actually went to heaven.
Nyanko-sensei: Ha ha, even better.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/4:36)

Natsume: I wonder if she found eternal peace.
Nyanko-sensei: Ha ha, that'd be nice.

In Japan wird beim Tod einer Person auf buddhistische Riten zurückgegriffen, weshalb der Terminus *jōbutsu suru* (成仏する, wtl. zu Buddha werden oder Erleuchtung erlangen) verwendet wird. Damit kann ausgedrückt werden, dass eine Person gestorben ist und in Frieden ruht (vgl. www.wadoku 2018).

In ihrer Übersetzung formuliert Olsen, dass Natsume hofft, Swallow sei in den Himmel gekommen. Diese Variante ist deswegen problematisch, weil die westliche Konzeption vom Himmel in Japan nicht existiert (mit Ausnahme von dem katholischen Glauben angehörenden Personen). Im japanischen Glauben kommt eine Person, wenn sie stirbt, nicht in den Himmel, sondern wird zu Buddha und findet Erleuchtung. Das Wort für Himmel, im westlichen Verständnis, wäre *tengoku* (天国, wtl. das Himmelsreich). Kalindels Übersetzung ist in diesem Zusammenhang unproblematischer, weil sie sich nicht auf westliche Glaubensrichtungen bezieht, sondern genereller impliziert, dass Swallow ewigen Frieden gefunden hat.

4.2.6 *Saru-kani kassen*

Das nächste CSI bezieht sich auf eine Geschichte aus der japanischen Folklore. Der Hinweis auf die Geschichte ist für eine Leserschaft, welche mit der japanischen Folklore nicht vertraut ist, unverständlich, da kein Zusammenhang gebildet werden kann.

Natsume pflückt von einem Baum, unter dem Nyanko-sensei schläft, Kaki, wobei ihm eine aus der Hand fällt und Nyanko-sensei auf den Kopf trifft. Er beschwert sich daraufhin bei Natsume und erinnert ihn daran, dass Kakis als Waffe eingesetzt werden können. Er bezieht sich dabei auf die Geschichte *saru-kani kassen* (サルカニ合戦, wtl. *The Quarrel of the Monkey and the Crab*) aus der Folklore (vgl. Midorikawa 2008, 5/19:124f).

Natsume: すまん先生 手がすべった 大丈夫か?
でも見てくれこんなに柿がとれたぞ
Sorry, sensei. My hand slipped. Are you alright? But look at the persimmons I picked.)
Nyanko-sensei: 気を付けんか阿保う——
サルカニ合戦では柿は立派な鈍器なんだぞ——っ!!
(Be careful, you idiot! In *The Quarrel of the Monkey and the Crab* persimmons made a splendid blunt weapon!!)

Übersetzung Olsen (2011, 5/19:124f)

Natsume: Sorry, I slipped. Are you okay?
Look at all the persimmons I picked.
Nyanko-sensei: Be careful, you idiot! Unripe persimmons are a type of blunt weapon, you know!

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/19:4f)

Natsume: Sorry, sensei, my hand slipped. You okay?
But look how many persimmons I picked.
Nyanko-sensei: Be careful you idiot! In a fight a persimmon becomes a splendid blunt weapon!!

Die Geschichte von der Krabbe und dem Affen handelt von einer Krabbe, welche ein *onigiri* findet und dieses einem listigen Affen im Austausch gegen das Saatkorn eines Kakibaumes überlässt. Der Affe überzeugt die Krabbe, dass das Saatkorn sehr viel besser sei als das *onigiri*, da daraus ein Baum wachsen wird. Viele Jahre danach ist daraus tatsächlich ein Baum geworden, der reife Früchte trägt. Da die Krabbe die Früchte jedoch nicht selbst ernten kann, bittet sie den Affen um Hilfe. Dieser klettert auf den Baum und frisst alle reifen Früchte, bis nur noch die harten, unreifen Kaki übrig sind. Mit diesen harten Kaki bewirft er die Krabbe so lange, bis diese stirbt, woraufhin er flüchtet. Der Sohn der Krabbe rächt den Tod der alten Krabbe und tötet daraufhin den Affen (vgl. Ozaki 2018).

Im japanischen AT wird das Märchen explizit angesprochen (サルカニ合戦). Mit dem Märchen vertraute Leserinnen und Leser können daher sofort einen Zusammenhang zwischen dem Geschehen und Nyanko-senseis Reaktion herstellen. Der Humor der Situation, der durch den Verweis auf die alte Geschichte gebildet wird, ist ebenfalls sofort verständlich. Olsen und Taiyouchan verändern beide in der Übersetzung den Inhalt des AT, um ihn für die englischsprachige Leserschaft verständlicher zu machen. Jedoch wenden sie unterschiedliche Strategien an. Obwohl Olsen die direkte Nennung der Folklore streicht, ergänzt sie in der Übersetzung die Information, dass unreife Kakis zu einer stumpfen Waffe werden können, um den Bezug zur Folklore trotzdem herstellen zu können. Der Begriff *blunt weapon* erhält einen Eintrag im Glossar, der auf die Geschichte verweist, jedoch keine zusätzlichen Informationen darüber bietet. Taiyouchan eliminiert ebenfalls Nyanko-senseis direkte Erwähnung von *Der Affe und die Krabbe*, belässt jedoch den Hinweis auf einen Kampf, um auf diesem Wege einen Übergang zu *blunt weapon* zu schaffen. Bei ihr/ihm findet sich keine zusätzliche Erklärung über die Bedeutung dieser sehr spezifischen Aussage und so klärt sich für die Leserin oder den Leser der englischen Scanlation die Interaktion zwischen Nyanko-sensei und Natsume nicht restlos.

Die im AT ursprünglich humorvolle Szene verliert in der Übersetzung diesen Faktor, da der Verweis auf das Märchen vom Zielpublikum nicht gänzlich erfasst werden kann. Es lässt sich aber spekulieren, dass die direkte Nennung der Geschichte aufgrund der Platzrestriktion nicht möglich war. Nyanko-sensei reagiert sehr aufbrausend, was in der Sprechblase durch größere Schrift und Fettdruck dargestellt wird. Wäre die Schrift verkleinert worden, um den Titel darin unterzubringen, hätten die visuelle Darstellung von Nyanko-sensei und die durch die Sprachblase vermittelte Information über seine Reaktion nicht mehr korreliert.

4.2.7 *Yakuza*

Im Manga findet sich eine Referenz auf die kriminelle Organisation *yakuza*. Natsume wird von einem *yōkai* namens Hotaru gerettet und unterhält sich mit ihr. Dabei will sie eine Flasche *sake* (酒), japanischer Reiswein, als Gegenleistung dafür, dass sie ihn nicht verflucht und Natsume muss an die japanische *yakuza* denken (vgl. Midorikawa 2007, 3/10:57).

Natsume: ———ありがとう 助かった
(... Thanks, you saved me.)
Hotaru: 構わんさ
まあ酒の一杯でも出してくれれば祟りはしないさ小僧
(Don't worry about it. So, if you bring a bottle of sake, I will not curse you, boy.)
Natsume: う...何てヤクザな
(Uh... why are you like a *yakuza*?)

Übersetzung Olsen (2010, 3/10:57)

Natsume: Thanks... that was a close call.
Hotaru: Don't mention it.
I'll take a drink in exchange for not cursing you.
Natsume: *I feel extorted...*

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/10:13)

Natsume: Thanks, you saved me.
Hotaru: Don't worry about it.
Well, bring out a bottle of sake and I won't haunt you, boy.
Natsume: *Uh, are you *yakuza* or something?*

Natsume wird an die *yakuza* erinnert, da Hotaru mit verschränkten Armen vor ihm sitzt, sehr streng mit ihm spricht und sofort eine Flasche Reiswein verlangt. Olsen löscht die Referenz auf die *yakuza* vollständig aus ihrer Übersetzung, lässt jedoch das Gefühl Natsumes, erpresst zu werden und keine Wahl zu haben, in ihrer Formulierung. Sie streicht auch die abschätzige Bezeichnung *kozō* (小僧 wtl. Bürschchen oder Bengel), mit der Hotaru Natsume anspricht. Taiyouchan belässt sowohl die Erwähnung der *yakuza*, als auch die Bezeichnung Natsumes in der Übersetzung. *Yakuza* wird nicht erklärt, wobei davon ausgegangen werden kann, dass die englischsprachige Leserschaft mit dem Begriff vertraut ist, da die *yakuza* auch im westlichem Kulturraum bekannt ist.

4.2.8 *Kekkai*

Die folgende außersprachliche Referenz bezieht sich auf das Wort *kekkaï* (結界), das in erster Linie ein Begriff aus dem Buddhismus ist und eine Barriere für Personen, Geister und Gegenstände bezeichnet. Es wird jedoch oft in Anime und Manga verwendet, mit der Bedeutung als „barrier; dimensional barrier; containment zone; containment barrier; mystical barrier“ (vgl. www.jisho.org 2018) und dergleichen. Auch in *Natsume yūjinchō* wird es meist in dieser Funktion gebraucht, um *yōkai* fernzuhalten oder einsperren zu können.

Da sich das CSI durch den gesamten Manga zieht, werden wieder jeweils eine Version von Olsen, Kalindel und Taiyouchan gegenübergestellt. Im ersten Beispiel befindet sich Natsume mit seinen Klassenkolleginnen und -kollegen in einer alten Schule, die von einem *yōkai* heimgesucht wird (vgl. Midorikawa 2006, 2/5:27)

Nyanko-sensei: ピリピリしておる。校舎全体に結界ははってあって出られないようになって
 いるな。
 (It's trembling. The whole school building is surrounded by a kekkai so [nobody] can
 get out.)

Übersetzung Olsen (2010, 2/5:27)

Nyanko-sensei: There's a kekkai around the building so nobody can escape.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/5:26)

Nyanko-sensei: It's like electricity. There's a barrier around the school so no one can get out.

An einer anderen Stelle dringt ein *yōkai* in Natsumes Zimmer ein, obwohl um das Haus eigentlich ein *kekkai* gelegt wurde, um dies zu verhindern (vgl. Midorikawa 2008, 5/17:68).

Natsume: 妖か!! どこからこの部屋に入ったんだ
 (An ayakashi? How'd you get into this room?!)
Yōkai: 私程の妖にちんけな結界は無意味であります
 (Such a pathetic kekkai is meaningless against an ayakashi like me.)

Übersetzung Olsen (2011, 5/17:68)

Natsume: You're a yokai! How'd you get in my room?!
Yōkai: Pathetic barriers are useless against a yokai like me.

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/17:11)

Natsume: An ayakashi! How'd you get in here?!
Yōkai: A puny barrier is pointless against an ayakashi such as myself.

Das Übersetzungsbeispiel erweist sich als interessant, da beide Scanlators vorziehen, *kekkai* mit *barrier* zu übersetzen und das CSI somit aus der Übersetzung zu nehmen. Im Gegensatz dazu bleibt *kekkai* im Text von Olsen bei der ersten Erwähnung bestehen und erhält einen Eintrag im Glossar am Ende des Bandes. Beim zweiten Beispiel wird *kekkai* jedoch auch bei Olsen übersetzt. Sie bleibt ihrer Übersetzungsstrategie – im Unterschied zur Übersetzung von *yōkai* – nicht treu und wechselt zwischen Beibehaltung und Übersetzung des Begriffes. Bei den Scanlations ist es eher ungewöhnlich, den Begriff zu übersetzen, weil er, wie erwähnt, in Manga und Anime des Öfteren vorkommt. Obwohl *barrier* als Übersetzung von *kekkai* durchaus korrekt ist, wird das japanische Wort nur im Kontext von buddhistischen Barrieren oder Grenzen verwendet. Für Barrieren anderer Art werden andere Wörter verwendet. So bedeuten alle folgenden Wörter *barrier*, jedoch stets in einem anderen Kontext *kanmon* (関門, wtl. Tor, Barriere), *kabe* (壁, wtl. Wand, Barriere) oder *nankan* (難関, wtl. Hindernis, Barriere), um nur einige zu nennen

(jisho.org 2018). Im Englischen hingegen wird nicht zwischen den Arten von *barriers* unterschieden und so verliert *kekai* in der englischen Übersetzung einen Teil seines Bedeutungsumfangs, da der Zusammenhang mit buddhistischen Praktiken untergeht.

4.3 Sprachliche Referenzen

Diese Kategorie von CSIs beschreibt sprachliche Variationen, Dialekte, Koseformen oder tabuisierte Ausdrücke. Darunter fallen auch die in der japanischen Sprache sehr wichtigen Honorativsuffixe und die oft wechselnden Sprachregister.

4.3.1 Honorativsuffixe und *shujin*

Durch den gesamten Manga hindurch werden Honorativsuffixe verwendet und die übersetzten Personen gehen unterschiedlich mit ihnen um. Das am häufigsten vorkommende Honorativsuffix ist *sensei*, welches Natsume für Nyanko-sensei verwendet. In erster Linie wird es für Lehrer, Ärzte oder Künstler verwendet. Madara (Nyankos richtiger Name) möchte, dass Natsume ihn *sensei* nennt, während er auf ihn aufpasst (vgl. Midorikawa 2005, 1/1:23).

Nyanko-sensei: しばらく用心棒でもしてやるから先生とでも呼ぶんだな
(I will be your bodyguard for a while, so you call me sensei, alright)

Übersetzung Olsen (2010, 1/1:23)

Nyanko-sensei: I could be your bodyguard for a while. You better call me “sensei”.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/1:22)

Nyanko-sensei: So I’ll protect you for a little while. Consider me your mentor.

Olsen stellt *sensei* hier unter Anführungszeichen und lässt es unverändert, obwohl ansonsten alle anderen japanischen Suffixe entfernt, oder im Englischen adaptiert werden. Dafür erhält der Begriff einen Eintrag im Glossar am Ende des Bandes. *Sensei* fungiert als Teil von Nyankos Namen und bleibt deswegen bestehen. Je nach Vorgaben des jeweiligen Verlages ist es bei offiziellen Mangaübersetzungen durchaus üblich, die Suffixe zu streichen (vgl. Jüngst 2008:68). Kalindel löscht das Suffix und verändert den Satz. In der Folge spricht Natsume bei Olsen Nyanko-sensei mit diesem Namen an, bei Kalindel hingegen bezeichnet er ihn einfach nur als *cat*³⁹. *Nyanko* wurde übersetzt und *sensei* ausgelassen, woraus sich die Darstellung von Natsumes und Nyanko-senseis Interaktionen insofern verschiebt, als dass sich Natsume in der Printversion, dem AT entsprechend, dem *yōkai* gegenüber sehr viel respektvoller verhält, als er dies in der Scanlation tut. In allen neun von Kalindel übersetzten Kapiteln bleibt es bei dieser Übersetzung. Taiyouchan hingegen verwendet ebenfalls den Namen Nyanko-sensei, weshalb

³⁹ *Nyanko* an sich bedeutet Katze, in verniedlichter Form.

sich für die Leserschaft der Scanlation ab Kapitel 10 Natsumes Bezeichnung für Madara ändert (vgl. Taiyouchan 2009, 0/10:33).

Mit den restlichen Honorativsuffixen wird in den jeweiligen Übersetzungen sehr unterschiedlich umgegangen. Olsen und Kalindel ziehen es beide vor, die Suffixe zu streichen, oder an die englische Sprache anzupassen, Taiyouchan hingegen tut dies nicht. Sie/Er belässt sie unverändert in der Übersetzung und sie werden auch nicht erklärt. In Scanlations ist es häufig die Praxis, so vorzugehen und die meisten Leserinnen und Leser von Manga außerhalb Japans sind auch in der Lage, die gängigsten Suffixe⁴⁰ zu verstehen.

Die in *Natsume yūjinchō* verwendeten Suffixe beziehen sich einerseits darauf, wie die verschiedenen *yōkai* Natsume adressieren, und andererseits darauf, wie die ihm vertrauten Personen Natsume bezeichnen und er sie. Die *yōkai* ihrerseits ergänzen Natsumes Namen meist mit *-sama*, oder noch ehrerbietiger mit *-dono*. Beide Suffixe werden für Personen verwendet, die höher als die Sprecherin oder der Sprecher stehen. Jedoch sind sie eher obsolet und werden in erster Linie in festen Phrasen gebraucht. Adressieren *yōkai* Natsume nun mit *-dono* (vgl. Midorikawa 2005, 1/2:58) oder *-sama* (vgl. Midorikawa 2005, 1/3:111ff; 2007, 5/13:21), lassen Olsen (2010, 1/2:58) und Kalindel (2009, 0/2:4) dies aus und verwenden nur Natsumes Namen. Im einem als Beispiel dienenden Fall von *sama* bitten zwei *yōkai* Natsume darum, einen Mönch für sie zu beseitigen. Sie besuchen ihn daher in seinem Haus und fragen nach, ob es sich bei ihm wirklich um einen (mit Reiko verwandten) Natsume handelt. Olsen wählt die Formulierung *Lord Natsume* (vgl. 2007, 1/3:111), wechselt aber bei der zweiten Erwähnung des Suffixes zur Anrede *Sir* (vgl. 2007, 1/3:113). Die Bezeichnung *Lord* erscheint in diesem Kontext geeigneter, da sie hervorhebt, dass Natsume von den *yōkai* aufgrund seiner Kräfte und dem Besitz des Freundebuches sehr geachtet wird. Kalindel übersetzt den Namen in beiden Instanzen einheitlich mit *Master Natsume*, was der Bedeutung von *sama* ebenso sehr nahekommt. Taiyouchan ihrer-/seinerseits lässt das Suffix unverändert und gibt den Dialog mit *Natsume-sama* (vgl. 2009, 0/13:21) wieder. Die somit erhalten gebliebenen japanischen Elemente werden nicht weiter markiert oder erklärt.

Im Gegensatz zur ehrerbietigen Anrede der *yōkai*, sprechen die Fujiwaras Natsume stets mit *Takashi-kun* an (vgl. Midorikawa 2005, 1/1:19; 2008, 5/19:133). Die Gesprächssituation wirkt sofort vertrauter, da sie seinen Vornamen verwenden, jedoch gebrauchen sie noch ein Suffix, was im innerfamiliären Kreis nicht zwingend üblich ist. Natsume selbst adressiert beispielsweise Frau Fujiwara mit *Tōko-san* (vgl. Midorikawa 2007, 4/13:35). Olsen übersetzt *Tōko-san* stets mit *aunt Tōko* (der inkorrekte Längungsstrich wird so in der Übersetzung verwendet) und umgeht so das *-san*, vermittelt aber den Eindruck, dass Frau Fujiwara Natsumes Tante sei, was nicht der Fall ist. Natsume selbst wird von den Fujiwaras nur mit dem Vornamen ohne Suffix angesprochen (vgl. Olsen 2011, 5/19:133). Auch Kalindel streicht die Suffixe aus der Übersetzung, was für Scanlations eher ungewöhnlich ist, und so adressiert Frau Fujiwara

⁴⁰ Siehe dazu Seite Kapitel 3.2.3.2.

Natsume ohne *-kun* (vgl. Kalindel 2009, 0/2:49). Taiyouchan hingegen belässt alle Suffixe unerklärt und so bleiben in dieser Scanlation die Anreden *Takashi-kun* und *Touko-san* (Längung des Buchstaben „o“ wird in der Scanlation durch ein zusätzliches „u“ transkribiert) dieselben wie im japanischen AT (vgl. Taiyouchan 2009, 0/19:13). In Anbetracht des Vorwissens, welches die Leserschaft von Manga außerhalb Japans mit sich bringt (vgl. Torres-Simón & Orrego-Carmona 2015:386) kann Taiyouchans Strategie der Beibehaltung durchaus als angebracht betrachtet werden.

Ein weiteres Beispiel für sprachliche Referenzen ergibt sich aus einem Gespräch zwischen Natsume und Frau Fujiwara, die ihn zum Abendessen ruft. Sie weist Natsume darauf hin, dass Herr Fujiwara spät dran ist und sie daher ohne ihn essen werden (vgl. Midorikawa 2005, 1/2:62):

Frau Fujiwara: 主人は遅いから先に食べちゃいましょう
(My husband will be late, so let's start eating)

Übersetzung Olsen (2010, 1/2:62)

Frau Fujiwara: Mr. Fujiwara will be late today, so let's eat without him.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/2:8)

Frau Fujiwara: My husband's going to be late, so let's go ahead and eat.

Frau Fujiwara verwendet *shujin* (主人), was so viel wie Ehemann bedeutet, um über ihren Mann zu sprechen, anstatt seinen Namen zu nennen. Olsen verändert dies in ihrer Übersetzung und macht daraus das, in diesem Kontext etwas komisch anmutende, *Mr. Fujiwara*. Kalindel übersetzt es unproblematisch mit *my husband*, was hier besser geeignet erscheint, weil es keinen Grund für Frau Fujiwara gibt, mit Natsume so förmlich über ihren Mann zu sprechen und ihn wie einen Bekannten zu bezeichnen.

Eine sehr ähnliche Situation entsteht in Kapitel 17, in der Frau Fujiwara ihren Mann gegenüber Natsume wieder als *shujin* bezeichnet. Jedoch lösen sowohl Olsen als auch Taiyouchan das Problem anders als zuvor und auf sehr ähnlichem Wege (vgl. Midorikawa 2008, 5/17:80):

Frau Fujiwara: 主人はおそいから食べましょう
(My husband is late, so let's eat.)

Übersetzung Olsen (2011, 5/17:80)

Frau Fujiwara: Shigeru will be late, so let's eat.

Übersetzung Taiyouchan (2009, 0/17:23)

Frau Fujiwara: Shigeru-san will be late, so let's go ahead and eat.

Im Gegensatz zu Olsens früherer Übersetzung zeigt sich ein starker Kontrast, was das Sprachregister betrifft. Während ihre erste Übersetzung als *Mr. Fujiwara* sehr distanziert anmutet,

wirkt der hier verwendete Vorname *Shigeru* im Kontrast zur vorherigen Übersetzung besonders salopp. Während Natsume durchaus über die vorhergehenden Kapitel eine engere Beziehung zu den Fujiwaras aufbaut, wäre diese Formulierung trotzdem passender für den engen familiären Kreis. Taiyouchan verwendet ebenfalls Herrn Fujiwaras Vornamen, ergänzt jedoch das Honorativsuffix *san* und bildet damit eine höfliche Form, welche angebracht ist, wenn in einem Dialog über eine nicht anwesende Person gesprochen wird. Warum hier sowohl von der PÜ als auch vom NPÜ jeweils eine Version verwendet wurde, die in dieser Art vom AT abweicht, konnte nicht erklärt werden.

4.3.2 Sprachregister

Neben diesen Suffixen erweist sich auch das wechselnde Sprachregister, das von den Figuren verwendet wird, in der Übersetzung als Herausforderung. Diese Kategorie korrespondiert mit dem von Bucaria und Chirao (2007:98) erwähnten Problem der Wiedergabemöglichkeiten von Höflichkeit in Übersetzungen. Das Japanische kennt viele Höflichkeitsebenen, die in andere Sprachen nicht immer leicht übertragbar sind.

Natsume spricht beispielsweise mit den Fujiwaras in höflicher Form⁴¹, nicht jedoch mit seinen Freunden und Freundinnen oder Nyanko-sensei. Ebenso verwendet Frau Fujiwara eine entspanntere Form, wenn sie mit ihm spricht. Das wechselnde Sprachregister verschwindet sowohl in der Printversion als auch in den Scanlations zu einem gewissen Grade, da beispielsweise die beiden Äußerungen *ohayō gozaimasu* (お早うございます) und *ohayō* (おはよう) beide *good morning* bedeuten, erstere Aussage jedoch höflicher ist (vgl. Suzuki 2013). Wenn diese Unterschiede im Sprachregister nicht im Vordergrund der Handlung stehen, werden sie von den übersetzenden Personen der Scanlation und der Printversion einfach so übersetzt, dass sich auf Englisch eine natürliche Gesprächssituation ergibt, ohne zu großes Augenmerk auf diese Nuancen zu legen (vgl. Olsen 2001, 5/19:128ff; Taiyouchan 2009, 0/19:9ff). Die Übersetzung der wechselnden Höflichkeitsebenen ist besondere bei einer Übertragung ins Englische schwer wiederzugeben, weil es in dieser Sprache keine Höflichkeitsform gibt. In manchen Umständen kann dieser Unterschied jedoch eine besondere Bedeutung haben und beispielsweise zu einer lustigen Situation zwischen zwei Figuren führen. So beherbergt Natsume in Kapitel 8 den Geist eines weiblichen *yōkai*, welcher manchmal die Kontrolle über seinen Körper und somit auch über seine Ausdruckweise übernimmt. Als Natsume morgens auf seinen Freund Kitamoto trifft, übernimmt der *yōkai* kurz das Gespräch (vgl. Midorikawa 2006, 2/8:156).

⁴¹ Dies meint die *teineigo* (丁寧語), welche in erster Linie die Verwendung der Verbformen, welche auf *-desu* und *-masu* enden, bezeichnet. Diese Form ist sozusagen die Standardform, wenn mit gleichrangigen oder etwas höherstehenden Personen gesprochen wird. Sie wird oft mit der in manchen westlichen Sprachen üblichen Höflichkeitsform des Siezens verglichen, kann aber nicht damit gleichgesetzt werden, weil auch Freunde untereinander, oder jüngere Personen mit älteren Familienmitglieder diese Form verwenden, wenn sie miteinander sprechen (vgl. Suzuki 2013).

Kitamoto: おーい おはよー 夏目ー
おーい
おい! おはようっての夏目!!
(Hey! Morning, Natsume! Hey! Hey! I said good morning, Natsume!!)

Natsume: あっ
はい
おはようございます
(Ah, yes. Good morning!)

Kitamoto: ...
Natsume: ...
な、何だ今の...
お、おはよ北本
(*Wha- What was that just now...*)
(M-Morning, Kitamoto)

Kitamoto: お、おう.... ビックリした〜〜 一瞬人違いかと思ったぞ
(A- Ah.... That surprised me. For a moment I thought I had the wrong person!)

Natsume: あはは ごめん...
(Ahaha, sorry...)

Übersetzung Olsen (2010, 2/8:156)

Kitamoto: Hey! Morning, Natsume!
Hey!
Natsume! I said, good morning!

Natsume: Oh!
Hi. Good day to you.

Kitamoto: ...
Natsume: ...
W-What was that...?
H-Hi, Kitamoto.

Kitamoto: Whoa... I thought I got the wrong guy.
Natsume: Ha ha, sorry...

Übersetzung Kalindel (2009, 0/8:12)

Kitamoto: Natsume! Hey!
Hey, I said good morning, Natsume!

Natsume: Ah!
Yes, Good morning!

Kitamoto: ...
Natsume: ...
W-What just happened...?
M-Morning, Kitamoto.

Kitamoto: That was a shock. For a second I thought you were someone else.
Natsume: Ha ha ha, sorry...

Kitamos Verwirrung ergibt sich daraus, dass Natsume plötzlich in einem anderen Sprachregister mit ihm spricht, als er dies gewöhnlich tut und in ein höflicheres Sprachregister rutscht. Natsume versucht, die Situation zu retten und grüßt ihn noch einmal gelassener, wenn auch stotternd. Olsen versucht, den Effekt beizubehalten, indem sie eine etwas gehobenere und für Jugendliche ungewöhnliche Formulierung wählt. Dadurch wird Kitamos Verwirrung auch für sie Leserschaft der englischen Übersetzung verständlich und der Humor bleibt somit wie im japanischen AT bestehen. Kalindel hingegen übersetzt einfach mit *good morning*, was keines-

wegs falsch ist, jedoch die Reaktion Kitamotos nicht erklärt. Durch den Verlust der sprachlichen Nuance können die Leserinnen und Leser nur auf die Bildebene, die Hinweise auf eine geänderte Gesprächssituation gibt, zurückgreifen, um zu verstehen zu versuchen, wieso Kitamoto überzeugt war, Natsume mit einer anderen Person verwechselt zu haben.



Abbildung 4: Visuelle Untermalung des wechselnden Sprachregisters (Midorikawa 2006, 2/8:156)

Wie in Abbildung 4 zu sehen ist, wird im japanischen AT die Typografie in Natsumes Sprechblase für seine Begrüßung geändert und eine feinere Schrift, welche eine weichere, eher weibliche Sprache symbolisiert, verwendet. Außerdem wird sein Gesicht erhellt und mit Blumenmuster dargestellt. Dadurch wird Natsumes Ausrutscher mit der bildlichen Untermalung noch verstärkt. Während in der Printversion ebenfalls eine andere Schriftart verwendet wird, wirkt diese nicht unbedingt weicher, deutet aber auf eine andere Tonlage hin. In der Scanlation von Kalindel verschwindet auch dieser Marker und die Leserschaft hat nur das strahlende Gesicht von Natsume als Anhaltspunkt dafür, dass an der Gesprächssituation etwas unpassend war.

Auch viele der *yōkai* verwenden zudem ein anderes Sprachregister und sprechen zusätzlich zum verwendeten Suffix sehr höflich mit Natsume. Sie bedienen sich oft der sogenannten *keigo* (敬語, wtl. respektvolle Sprache), wenn sie sich mit ihm unterhalten. *Keigo* wird in erster Linie verwendet, wenn mit einer vorgesetzten oder älteren Person gesprochen wird, ähnlich wie bei *teineigo*. Jedoch ist das Sprachregister gehobener und noch höflicher, weshalb *keigo* vor allem im formalen und geschäftlichen Bereich gesprochen wird (vgl. Suzuki 2013).

In *Natsume yūjinchō* wird es vor allem dann verwendet, wenn sich eher schwächere *yōkai* direkt mit Natsume unterhalten und ihm so ihren Respekt zollen. Als Beispiel dient wieder die

Szene der beiden *yōkai*, die Natsume darum bitten, für sie einen Mönch aus dem angrenzenden Berg zu beseitigen. Natsume lehnt dies entschieden ab, weil er nicht gegen Menschen kämpfen möchte. Einer der *yōkai* spricht in *keigo*⁴² mit Natsume, um ihn durch Schmeicheleien zu überzeugen, ihnen zu helfen (vgl. Midorikawa 2005, 1/3:112).

Yōkai: 強力な妖力をお持ちな夏目様にお願いがあって参りました。
どうかお助けください夏目様
夏目様に退治して頂きたい人間がいるのです。
(We have come to ask you a favor, Natsume-sama, as you possess strong spiritual powers. Would you please help us, Natsume-sama. There is a human, we would wish for Natsume-sama to eliminate.)

Übersetzung Olsen (2010, 1/3:112)

Yōkai: We've come to ask you a favor because of your awesome powers.
Please help us, Lord Natsume.
There's a human we would like you to get rid of.

Übersetzung Kalindel (2009, 0/3:8)

Yōkai: We know you have strong spiritual powers, Master Natsume, and we've come to ask a favor.
Would you be able to help us, Master Natsume?
There is a human we wish for you to slay.

Olsen und Kalindel stehen beide vor dem Problem, die Höflichkeitsebene der Bitte des *yōkai* in die englische Sprache zu übertragen. Olsen übersetzt so, dass sich das Sprachregister in Relation zu anderen Äußerungen nicht wirklich ändert. Die Verkürzungen, die sie verwendet und besonders das Adjektiv „awesome“ wirken in diesem Kontext jedoch etwas zu salopp, wenn bedacht wird, dass im AT *keigo*, und somit äußerst höfliche Sprache, verwendet wird. Kalindel versucht, eloquentere Formulierungen zu finden, wodurch die Sätze hingegen ein bisschen länger werden und in der Folge in den Sprachblasen kleiner abgebildet werden. Jedoch geben ihre/seine Formulierungen die *keigo* des AT etwas geeigneter wieder.

Diese Höflichkeitsformen der japanischen Sprache stellen also ein Übersetzungsproblem dar, da es (zumindest im Englischen) kein entsprechendes sprachliches Muster gibt. So verschwinden sowohl *teineigo* als auch *keigo* zum Großteil in den Übersetzungen von PÜ und NPÜ, da sie nicht wirklich wiedergegeben werden können. Würden die Übersetzerinnen und Übersetzer solche Textstellen mit zu hochgestochenen Formulierungen ins Englische übersetzen, die in einer natürlichen Gesprächssituation so nicht vorkommen würden, könnte dies in der Folge auf die Leserschaft wohl befremdlich wirken.

⁴² *Keigo* zeichnet sich in diesem Beispiel dadurch aus, dass der Honorativpräfix „o“ (お) vor Verben wie *taskeru* (助ける, wtl. retten oder helfen) und *motsu* (持つ, wtl. besitzen oder innehaben) eingefügt wird. Des Weiteren wird das Verb *mairu* (参る, wtl. gehen oder besuchen) verwendet, welches die höfliche Form von dem normalen Verb *iku* (行く, wtl. gehen) darstellt. Durch diese Mittel wird der Satz in eine höhere, respektvollere Ebene gehoben.

4.3.3 Onomatopöien

Onomatopöien sollen in diesem Kapitel den sprachlichen CSIs zugeordnet werden, da es in der Folge um ihre Übersetzung geht und nicht darum, wie sie sich in die Bildebene einfügen. Trotzdem handelt es sich um textuelle Elemente, die zu gleichen Teilen auch der Bildebene angehören.

Wie bereits im vorhergehenden Kapitel erwähnt, unterscheidet sich der Umgang der Übersetzerinnen und Übersetzer mit den im Manga vorkommenden Onomatopöien erheblich. In der Originalversion sind alle Onomatopöien mit japanischen Schriftzeichen dargestellt. Bei den untersuchten Übersetzungen hingegen kommt es zu zwei Extremen: Entweder alle Onomatopöien werden übersetzt, oder keine einzige. Bei der englischen Printversion werden alle Geräuschwörter übersetzt und mit englischsprachigen Wörtern oder Lautmalereien wiedergegeben. Auch in der Scanlation von Kalindel wurden alle Onomatopöien übersetzt und ins romanische Schriftsystem übertragen, was für eine Scanlation sehr ungewöhnlich und mit großem Aufwand verbunden ist. Laut Huang und Archer (2014:475) ist es bei den meisten Scanlations daher gang und gäbe, Geräuschwörter unbearbeitet zu belassen. Dies ist bei Taiyouchan der Fall, denn sie/er lässt alle Geräuschwörter unverändert in ihrer japanischen Form und erklärt sie auch nicht. Obwohl alle Geräuschwörter bei Olsen und Kalindel übersetzt werden, unterscheiden sie sich zum größten Teil voneinander. Nur in sehr seltenen Fällen wird das gleiche Wort verwendet.

Als Kompromiss zwischen kompletter Übersetzung und Streichung ist es in Scanlations auch häufige Praxis, Onomatopöien im japanischen Original zu belassen, darunter jedoch eine Anmerkung mit den Kürzel SFX (kürz für *sound effect*) einzufügen. So muss nicht ins Bild eingegriffen werden und trotzdem erhält die Leserschaft Informationen darüber, welches Geräusch von den Figuren im Manga gerade gehört oder erzeugt wird. In Taiyouchans Übersetzung findet sich jedoch kein SFX-Verweis und so bleiben die Onomatopöien gänzlich der Bildebene zugehörig, da sie für Leserinnen und Leser, welche über keine Japanischkenntnisse verfügen, keine weiteren Informationen über die Beschaffenheit eines Geräusches liefern, abgesehen von den individuellen Interpretationen, die sich aus der Umrissmodulation der japanischen Wörter ergeben. Ebenso ist es für Scanlations eher ungewöhnlich, alle Onomatopöien zu übersetzen, da der übersetzungstechnische Aufwand und auch der Aufwand für den *typesetter* sehr viel größer wird und Scanlators ebenfalls oft unter Zeitdruck stehen, um ein neu erschienenes Kapitel so schnell wie möglich übersetzt online stellen zu können (vgl. Madeley 2015:367).

Da sich Onomatopöien durch den gesamten Manga ziehen, werden nur zwei Beispiele ausgewählt und jeweils der japanische AT, die Printversion und eine Scanlation von entweder Kalindel oder Taiyouchan abgebildet.



Abbildung 5: Darstellung der Onomatopöien im tankōbon (Midorikawa 2006, 2/6:83)



Abbildung 6: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Printversion (Olsen, 2010, 2/6:83)



Abbildung 7: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Scanlation (Kalindel 2009, 0/6:29)

Im in Abbildung 5 illustrierten Beispiel sind insgesamt sieben Onomatopöien vorhanden. Vom ersten Panel der Seite startend, sind sie transkribiert *za za* (ザザ), *peta* (ぺた, wtl. schlagen), *saka saka* (さかさか), *zukin* (ズキン, wtl. pochender Schmerz), *yurari* (ゆらり, wtl. langsam bewegen), *buaa* (ぶあっ) und *ahaha* (あはは). Manche davon tragen eine ganze Bedeutung, während andere auch im AT nur Geräusche wiedergeben. Bei Olsen werden sie, wie in Abbildung 6 ersichtlich, übersetzt und an den gleichen Stellen wie auf der japanischen Seite eingefügt. Die meisten Onomatopöien, die Olsen verwendet, haben ebenfalls das Ziel, Geräusche wiederzugeben, wie *ZSH* für schnelles Bewegen oder *tup tup* für das Tapsen der Füße des *yōkai*. *THROB* vermittelt wie *zukin* die gleiche Information über den Zustand von Natsumes Arm. Die Bedeutung von *yurari* verschwindet hingegen und wird nur durch ein unspezifisches *fsh* ersetzt. Anhand von Abbildung 7 zeigt sich, dass Kalindel zum Großteil andere Onomatopöien verwendet, wobei häufiger ganze Wörter verwendet werden als Nachahmungen von Geräuschen. So wird statt *ZSH* bei Kalindel *dash* und statt *fsh* *WOBBLE*. Ebenso wie Olsen, benutzt Kalindel jedoch *throb*, um Natsumes Schmerz zu illustrieren. Die Attacke des *yōkai* wird mir *raawwrr* wiedergegeben und das Laufen mit *fwip fwip*.

Da sowohl bei Olsen als auch bei Kalindel alle Onomatopöien übersetzt oder adaptierend transkribiert werden, entsteht für die Leserinnen und Leser kein Informationsverlust, da alle vorkommenden Geräuschwörter erfasst werden können. Auch wenn sich der genaue Klang der meisten Wörter unterscheidet, ist der Klang doch an die Situation angepasst und daher für die Leserschaft eine wichtige Ergänzung zur Bildebene.

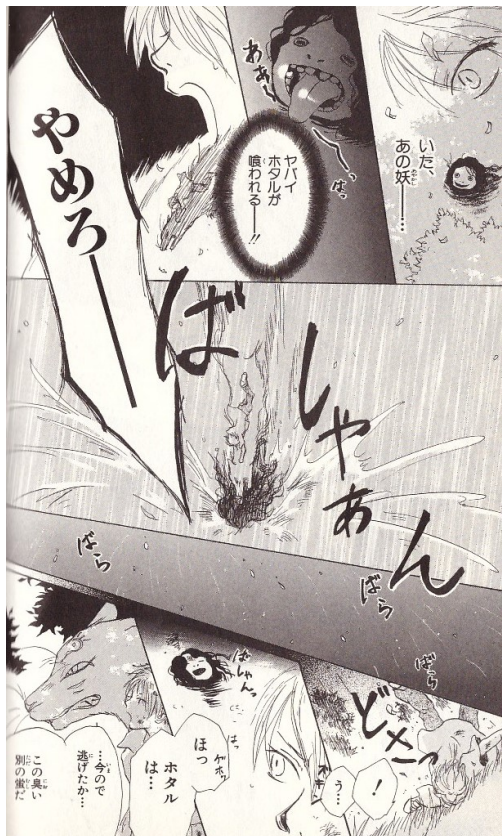


Abbildung 8: Darstellung der Onomatopöien im tankōbon (Midorikawa 2007, 3/10:86)



Abbildung 9: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Printversion (Olsen 2010, 3/10:86)



Abbildung 10: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Scanlation (Taiyouchan 2009, 0/10:42)

Wie im Vergleich von Abbildung 8 und 10 zu sehen ist, ist die Bildebene, welche die Onomatopöien abbildet, bei Taiyouchan und dem AT dieselbe geblieben. Bei der Printversion erfassen die Leserinnen und Leser mehr Informationen darüber, was sich genau abspielt, wie Abbildung 9 zeigt. So attackiert Nyanko-sensei in seiner richtigen Form den *yōkai* und stößt ihn zurück ins Wasser, was bei Olsen ein *SPLASH* hervorruft. Einzelne Tropfen, dargestellt mit *bara bara* (ばらばら), transkribiert mit *PLP PLP*, fliegen durch die Luft und Natsume fällt mit einem distinktiven *THUD* von Nyanko-senseis Rücken (Olsen 2010, 3/10:86). Bei Taiyouchan bleiben die Onomatopöien jeweils mit den japanischen Zeichen stehen und würden transkribiert der Reihe nach *bashaan* (ばしゃあん, wtl. platsch), *bara bara* (ばらばら, wtl. einzeln) und *dosa* (ぢあっ, wtl. plumpsen) bedeuten. Die Leserschaft der Scanlation kann nur mithilfe des bildlichen Kontextes kombinieren, was passiert und welche Geräusche in der Situation entstehen, sie wird jedoch nicht auch auf textueller Ebene bei der Sinnbildung unterstützt und auch die genaue Bedeutung der Onomatopöien wird ihr nicht eröffnet. Für Scanlators stellt das Beibehalten der Onomatopöien die schnellere Lösung dar, jedoch kann dies zu einem Informationsverlust bei der Leserschaft führen.

Daraus lässt sich schließen, dass der Umgang mit Onomatopöien sehr unterschiedlich ist, sowohl was den Vergleich zwischen Scanlation und offizieller Übersetzung, als auch zwischen Scanlations untereinander angeht. Je nachdem, wie die Geräuschwörter in der Übersetzung behandelt werden, nimmt die englischsprachige Leserschaft unterschiedliche Informationen auf als die Leserinnen und Leser des AT.

4.4 Visuelle Eigenschaften

Hierbei werden die kulturspezifischen Elemente rein auf bildlicher Ebene realisiert und nicht verschriftlicht. Neben Darstellungen, welche die JVL betreffen, sollen auch solche aufgezeigt werden, die rein durch ihren Bildinhalt Informationen übermitteln, die Personen ohne Kenntnisse der japanischen Kultur nicht gleich erfassen können.

4.4.1 *Yōkai*

Im Besonderen, sollen hier die *yōkai* betrachtet werden, wie sie in *Natsume yūjinchō* vorkommen. Sie selbst sind an sich äußerst kulturspezifisch, wie bereits in Kapitel 4.1.3. erwähnt. Die Gestaltung der *yōkai* ändert sich in der Übersetzung nicht, sie werden weder auf der bildlichen Ebene angepasst oder bearbeitet, noch ändern die PÜ und NPÜ die Dialoge, die sie beispielsweise mit Natsume führen, auf gravierende Weise. Sie sollen jedoch im Speziellen genannt werden, da ihre Erscheinung für ein westliches Publikum, oder zumindest für ein Publikum, welches in der japanischen Mythologie nicht bewandert ist, etwas befremdlich wirken, während sie für japanische Leserinnen und Leser wohl kein Problem bei der Rezeption darstellen und eingeordnet werden können. Midorikawa kreiert sowohl ihre eigenen *yōkai*, bedient sich aber auch der allgemeinen Folklore und baut bekannte, historische *yōkai* in ihre Geschichte ein.

Midorikawas Gestaltung der *yōkai* reicht von menschlich aussehenden, harmlosen bis wohlwollenden Wesen bis hin zu unheimlich anmutenden und gefährlichen Wesen, welchen die westlichen Geister am ehesten entsprechen. Jene, die sehr menschlich wirken, sind an das *shōjo*-Genre angepasst und verniedlicht. So unterscheiden sie sich äußerlich nicht gravierend von den menschlichen Figuren im Manga, tragen jedoch meistens eine Maske, die ihre Gesichter verdeckt. Dies ergibt sich unter anderem daraus, dass im historischen Japan Masken in Ritualen und Aufführungen zur Darstellung von Personen und Wesen wie Geistern, Gottheiten, Tieren oder Dämonen verwendet wurden und diese Darstellungsform in Anime und Manga oft übernommen wurde (vgl. www.historyplex.com 2018). So trifft Natsume auf eine ältere Dame, welche einen Blick auf einen *yōkai* mit Maske erhascht und zu Natsume meint, dass es sich wegen der Maske um einen wandernden Schauspieler gehandelt haben muss. Sie zieht sofort die Verbindung zwischen der Maske und dem Theater, da sie nicht daran glaubt, *yōkai* sehen zu können (vgl. Midorikawa 2005, 1/2:76). Weiters kommt es durch die Masken der *yōkai* trotz ihres menschlichen Aussehens zu einer visuellen Abgrenzung zu tatsächlich menschlichen Figuren. Diese *yōkai* haben eher selten eine Vorlage aus der Folklore. Eine Ausnahme wäre hierbei die Meerjungfrau aus Kapitel 16, die es durchaus auch in mythologischen Erzählungen gibt (vgl. Toriyama 2016:168). *Yōkai* besitzen sehr oft die Fähigkeit, ihre Gestalt zu ändern, oder aus einer ursprünglich tierischen Form eine menschliche anzunehmen. Als menschlich aussehende Wesen sind sie somit für ein japanisches und ein westliches Publikum auf gleiche Art rezipierbar, jedoch tragen die Masken oft Inschriften mit japanischen Zeichen, die in der Übersetzung nicht geändert werden. So können anderssprachigen Leserinnen und Lesern kleine Details bei der Gestaltung der Figuren vorbehalten bleiben.

Die erste Maske in Abbildung 11 ähnelt einer japanischen *oni*-Maske (鬼, wtl. Dämon), wie sie in Theaterstücken vorkommen. Sie werden oft mit Hörnern und einem nach oben gezogenen Maul dargestellt. Im Gegensatz zu normalen *oni*-Masken, weist jene des *yōkai* namens Hīragi nur ein einziges Auge auf. Die Inschrift in Abbildung 12 zeigt das vereinfachte *kanji* für *hotaru* (蛍, wtl. Glühwürmchen), was einerseits der Name des *yōkai* ist und weiters darüber informiert, dass sich dieser *yōkai* in ein Glühwürmchen verwandeln kann.

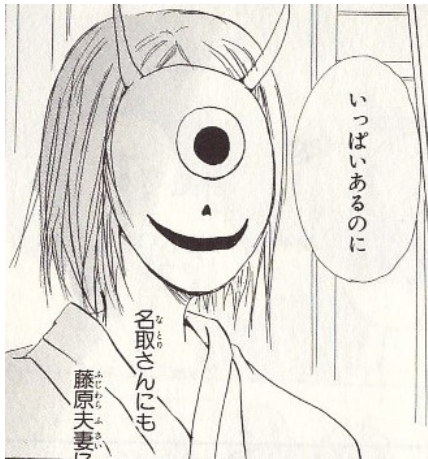


Abbildung 11: Die Maske des yōkai Hiragi (Midorikawa 2007, 4/14:105)



Abbildung 12: Stilisierte kanji auf der Maske des yōkais Hotaru (Midorikawa 2007, 3/10:56)

Im Gegensatz zu den harmlosen yōkai orientieren sich für Natsume und andere Personen gefährliche yōkai hingegen viel stärker an ihren mythologischen Vorlagen, wie die Abbildungen 13 und 14 zeigen. So begegnet Natsume als Kind beispielsweise einem *rokurokubi* (轆轤首), einem yōkai in weiblicher Form, der seinen Hals sehr weit strecken kann und damit Personen erschreckt (vgl. Toriyama 2016:44). Natsume befindet sich im Haus eines Verwandten, als er sieht, dass sich an der Zimmerdecke ein yōkai befindet, dessen Hals immer länger wird (vgl. Midorikawa 2006, 2/5:8). Des Weiteren begegnet ihm ebenfalls in seinen Kinderjahren eine sogenannte *taka-onna* (高女, wtl. hohe Frau), welche ebenfalls einen weiblichen yōkai bezeichnet, der einen sehr langen Körper aufweist, sich den Erzählungen nach meist in Rotlichtvierteln aufhält und Männer sowie Frauen erschreckt (vgl. Toriyama 2016:40). Sie bietet Natsume an, bei ihr bleiben zu können (vgl. Midorikawa 2005, 1/3:114).

Es gibt jedoch auch ungefährliche yōkai, die sich an solchen der Folklore angehörenden orientieren. Dazu zählen beispielsweise ein *tengu* (天狗), ein sehr bekannter yōkai mit menschlichem Körper, Flügeln und einer spitzen Nase (vgl. Toriyama 2016:10), den Taki, eine Freundin Natsumes, zufälligerweise sieht (vgl. Midorikawa 2008, 5/17:75). Des Weiteren kommt ein *kappa* (河童) vor, ein weiterer oft in der Popkultur verwendeter yōkai, der eine Art Froschmenschen mit Schildkrötenpanzer darstellt (vgl. Toriyama 2016:16). Natsume hilft einem *kappa*, indem er ihn mit Wasser übergießt und ihn so vor dem Austrocknen rettet (vgl. Midorikawa 2006, 2/5:11). Außerdem treffen Natsume und Nyanko-sensei auf einen Frühlings-jizō (春地藏), der als Wahrsager durch die Gegend zieht (vgl. Midorikawa 2007, 4/15:128). Der jizō, zu sehen in Abbildung 15, stellt hierbei eine Besonderheit dar, da es sich dabei um eine buddhistische Gottheit handelt, die sich in Form eines buddhistischen Mönches mit einfacher Kleidung und einem langen Stab zeigt. Jizō verbleiben nach ihrem Ableben auf der Erde und begeben sich nicht ins Nirvana, um weiterhin gute Taten zu vollbringen und verlorenen Seelen den Weg zu weisen. Er gilt als sehr gütige, glückbringende Gottheit und wird in Japan als *kami* (神, wtl. Gottheit), verehrt, welche die Seelen von verstorbenen oder totgeborenen Kindern beschützt

und den schwangere Frauen um eine sichere Schwangerschaft bitten können (vgl. www.yabai.com^a 2017).

Diese *yōkai* stammen gänzlich aus der japanischen Folklore und sind daher in ihrer äußerlichen Gestaltung für ein japanisches Publikum wohl leichter einzuordnen als für ein englischsprachiges. Dieses kann die *yōkai* in ihrer Darstellung erfassen, jedoch wahrscheinlich nicht sofort namentlich benennen. Sie sind daher als visuelles Kulturspezifikum aufzufassen, da sie Informationen übermitteln, die von einer Leserschaft, welche mit der japanischen Folklore nicht wirklich vertraut ist, nicht gänzlich verstanden werden können. Jedoch werden sie trotzdem, auch von einer Leserschaft außerhalb Japans, als unheimliche Wesen erkannt und so aufgefasst.



Abbildung 13: Darstellung eines rokurokubi (Midorikawa 2006, 2/5:8)



Abbildung 14: Darstellung einer taka-onna (Midorikawa 2005, 1/3:112)



Abbildung 15: Darstellung eines jizō (Midorikawa 2007, 4/15:128)

Es gibt aber auch böswillige *yōkai*, die gänzlich aus der Fantasie Midorikawas entstanden sind. Sie sind am ehesten mit den westlichen Geistern zu vergleichen und enthalten nur in manchen Fällen japanspezifische Elemente. Ihre Gestaltung dient in erster Linie dazu, für die Leserinnen und Leser furchteinflößend zu wirken. So zeigt Abbildung 16 beispielsweise einen *yōkai*, der einem westlichen Geist sehr ähnelt, jedoch trägt er japanische Kleidung mit den nicht mehr gebräuchlichen *kanji* für die Zahl 3 auf der Brust.



Abbildung 16: Darstellung eines yōkai, der eher westlichen Konventionen folgt (Midorikawa 2005, 1/2:82)

4.4.2 JVL

Von solchen visuellen Darstellungsformen abgesehen, weist *Natsume yūjinchō* auch Beispiele für JVL auf, wie sie Cohn und Ehly (2016:21f) beschreiben, obwohl in diesem Manga keine speziell für *shōjo-manga* spezifischen Elemente verwendet werden. Am häufigsten werden Affixe verwendet, bei denen visuelle Elemente an den Kopf der Figur fixiert werden, um der Leserschaft Auskunft über den Seelenzustand der Figur zu geben. Diese visuellen Eigenschaften werden in der Übersetzung nicht verändert, sondern bleiben bestehen. Da sie aber keine Sonderformen annehmen und den geläufigen Mustern entsprechen, sozusagen dem Standarddialekt der JVL, kann von den PÜ und den NPÜ erwartet werden, dass die Leserschaft keine Probleme mit ihnen haben wird.



Abbildung 17: Affixe und Hintergrund als Teil der JVL (Midorikawa 2007, 3/12:161)



Abbildung 18: Elemente der JVL für Ärger und eine kleine Verletzung (Midorikawa 2007, 4/15.3:183)

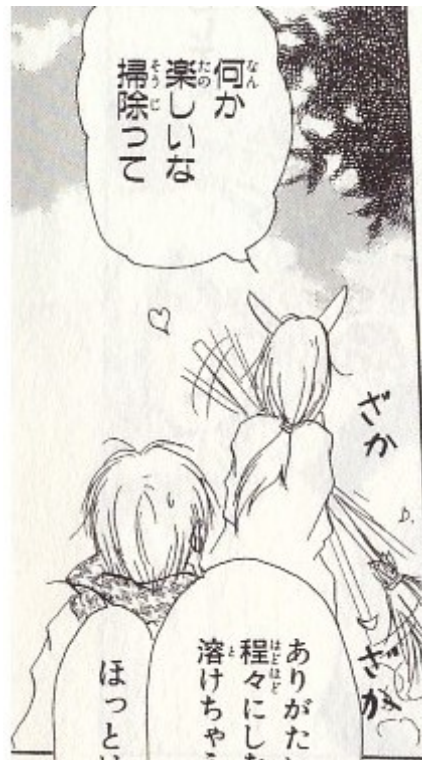


Abbildung 19: Reduplikation in der JVL (Midorikawa 2007, 4/13:23)

Abbildung 17 zeigt zuerst ein Affix auf den Gesichtern der Figuren und einen Hintergrund, in dem ein Naturphänomen die Stimmungen unterstreicht (vgl. Cohn & Ehly 2016:22f). Natsume und Nyanko-sensei weisen beide waagrechte Striche über den Gesichtern auf, was Entsetzen ausdrückt, und ihre Augen verschwinden beinahe. Außerdem werden beide Figuren vor dem dunklen Hintergrund kreidebleich. Natsume und Nyanko-sensei sind von dem eingetretenen Ereignis so erschrocken, dass sie wie von Blitz getroffen, erstarren. Außerdem weist die Gedankenblase im linken Panel einen sehr dicken, ausgefransten Rahmen auf, was auf eine sehr starke Emotion schließen lässt.

Weitere Affixe sind in Abbildung 18 zu sehen. Nyanko-sensei weist auf dem Kopf zwei überkreuzte Pflaster auf, was eine leichte Verletzung illustriert, die davon herrührt, dass Natsume ihm im Streit auf den Kopf geschlagen hat. Die jeweils vier eckigen Linien auf den Köpfen von Natsume und Nyanko-sensei bedeuten, dass beide Figuren verärgert sind. Außerdem befindet sich über Natsumes Kopf eine dreizackige Linie. Sie symbolisiert, dass etwas Unerwartetes oder Überraschendes passiert ist, worauf eine Figur aufmerksam wird. Die Linien ähneln einer Warnblinkleuchte, welche ein Ereignis markiert. In diesem Fall reagiert Natsume auf Nyanko-sensei, der schimpfend aufspringt und davonläuft.

Abbildung 19 zeigt des Weiteren, was Cohn und Ehly (2016:23) als *reduplication* bezeichnen. Dabei werden bestimmte Elemente des Bildes wiederholt gezeichnet, um eine (schnelle) Veränderung der Aktion in einem einzelnen Bild zu zeigen. In Abbildung 19 kehrt der *yōkai* Gen den Hof von Natsume sehr euphorisch und die schnelle Hin-und-her-Bewegung wird durch eine wiederholte Darstellung des Besens symbolisiert.

4.4.3 Süßigkeiten am Schrein

In *Natsume yūjinchō* besuchen Personen des Öfteren Schreine, um bei den *kami* um Gefälligkeiten oder Glück zu bitten. In Japan ist es zudem üblich, für die angebeteten *kami* eine Kleinigkeit zum Essen zu hinterlassen, um sie gefällig zu stimmen. An buddhistischen Tempeln werden eher süße Speisen dargeboten. Beispielsweise kann es sich dabei um *manjū* (まんじゅう) handeln. Dies sind süße Bällchen, die aus Reismehl hergestellt werden und mit einer Paste aus roten Bohnen gefüllt sind. An schintoistischen Schreinen werden eher saure Gaben wie Reiswein oder Fisch hinterlassen. Diese Gaben sind ebenso als Geschenk für die *kami* oder Geister gedacht, als auch um sicherzustellen, dass diese keinen Hunger leiden müssen (vgl. Bocking 2017).

Auch im vorliegenden Manga sind die *yōkai* oft auf solche Geschenke angewiesen und ernähren sich zum Großteil von Süßigkeiten, welche ihnen Natsume zukommen lässt. Im ersten Kapitel von *Natsume yūjinchō* sieht man in einem Rückblick, wie eine alte Dame einen Tempel besucht und dort einen *manjū* zurücklässt, wie Abbildung 20 zeigt. Ein hungriger *yōkai* freut sich darüber und will ihn gerade essen, als ihm Reiko Natsume, Natsumes Großmutter, zuvorkommt und das *manjū* aufisst. Der *yōkai* ist daraufhin sehr empört (Midorikawa 2005, 1/1:44).

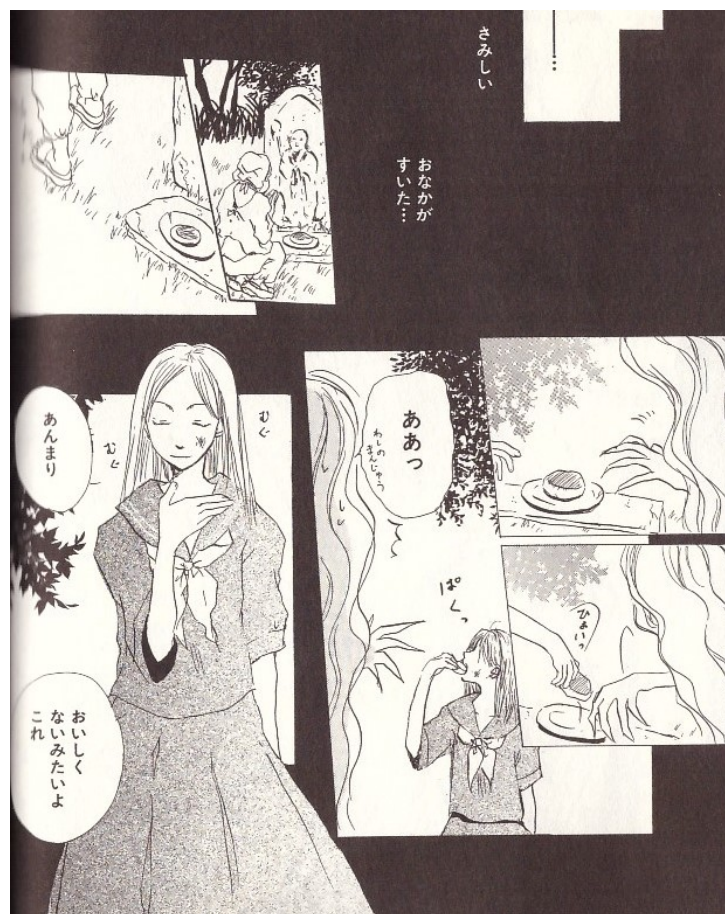


Abbildung 20: Ein *manjū* wird am Schrein abgelegt (Midorikawa 2005, 1/1:44)

Während es für japanische Leserinnen und Leser vollkommen verständlich ist, an einem Schrein Nahrungsmittel, oder in diesem Fall Süßigkeiten, zu hinterlassen, dürfte dies für die Leserschaft außerhalb Japans nicht sofort nachvollziehbar sein, da es eine solche Tradition nicht gibt. Von den dargebotenen Nahrungsmitteln abgesehen, gibt es im westlichen Kulturraum zudem (beinahe) keine Schreine oder Tempel. In Japan gibt es jedoch sowohl am Land als auch in den Städten häufig schintoistische Schreine oder buddhistische Tempel, die zu verschiedenen Anlässen besucht werden können.

Des Weiteren ist es sehr verpönt, solche an Schreinen und Tempeln platzierten Nahrungsmittel selbst zu essen, da sie für die *kami* oder hungrigen Geister bestimmt waren und somit diesen gehören. Daraus ergibt sich auch die überraschte und entsetzte Reaktion des *yōkai*, als Reiko den *manjū* einfach isst. Die japanische Leserschaft wird Reikos Verhalten wohl als respektlos gegenüber dem *yōkai*, wie auch den *kami*, auffassen, während sich dies einem westlichen Publikum nicht sofort erschließt. Der Großteil dieser Situation wird rein visuell übermittelt, da wenig Dialog eingefügt ist, jedoch ergibt sich ein klares Bild der Geschehnisse, wenn die kulturspezifischen Marker richtig gedeutet werden können.

4.4.4 *Shimenawa*

Als weiteres visuell realisiertes CSI dient ein sogenanntes *shimenawa* (標縄, wtl. geweihtes Strohseil). Als *shimenawa* werden jene Seile bezeichnet, welche bei einem *shintō*-Schrein um ein Objekt gebunden werden, oder einen Bereich eingrenzen, und so seine Heiligkeit und Reinheit kennzeichnen. Sie werden in erster Linie aus Hanf-, Reis- oder Weizensträngen gedreht und in regelmäßigen Intervallen wird Papier daran befestigt. Dieses wird in zickzack-Form gefaltet und wird *shide* (四手) genannt. *Shimenawa* werden in erster Linie verwendet, um einen schintoistischen Schrein zu markieren und die dortigen Objekte und die Umgebung des Schreines zu beschützen und um böse Geistern abzuwehren (vgl. Manabu 2017).

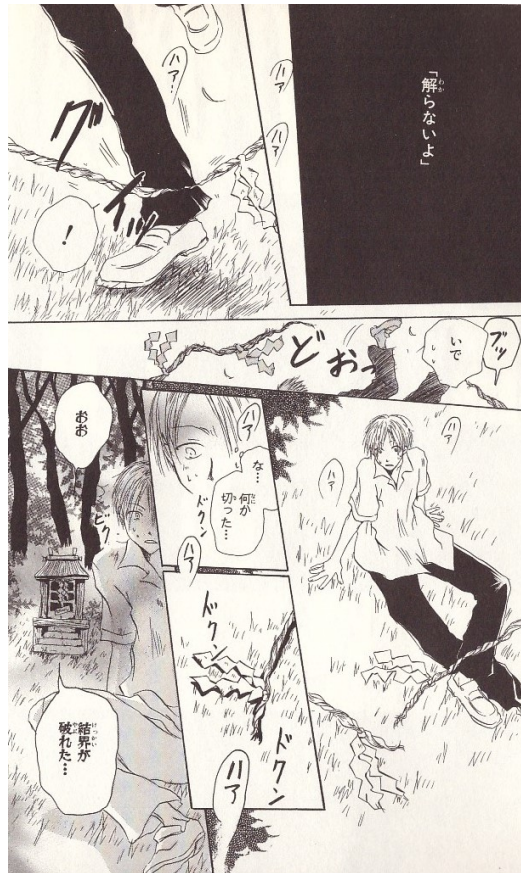


Abbildung 21: Darstellung eines shimenawa vor einem Schrein (Midorikawa 2005, 1/1:14)

Abbildung 21 zeigt wie Natsume auf der Flucht vor einem *yōkai* über ein solches *shimenawa* stolpert. Aus den visuell übermittelten Informationen ist sofort ersichtlich, dass es sich um ein schintoistisches Seil handelt und sich ein Schrein in der Nähe befinden muss. Auch Natsume wird sofort klar, dass das Seil zu einem Schrein gehört und versucht es in der Folge so schnell wie möglich zu reparieren, was ihm jedoch nicht schnell genug gelingt und Madara kann sich befreien (vgl. Midorikawa 2005, 1/1:14f).

Während Leserinnen und Leser, die mit der japanischen Kultur oder dem Schintoismus vertraut sind, dieses CSI identifizieren können und wissen, welche Implikationen dieses Seil mit sich bringt, wird anderen Leserinnen und Lesern dies wohl nicht bekannt sein. Sie werden das *shimenawa* als Dekoration für den Schrein auffassen, ohne seine genaue Funktion zu kennen, da textuell keine Informationen dazu geliefert werden.

4.5 Borderline Eigenschaften

Diese Kategorie umfasst nach Bucaria und Chiaro (2007:98) Metaphern, Idiome, Lieder oder Gestiken. Sie lassen sich nicht eindeutig in entweder außersprachliche oder sprachliche Referenzen einteilen und bilden so eine Mischform der beiden. In *Natsume yūjinchō* treten nicht viele solcher Borderline Eigenschaften auf, tatsächlich finden sich in den untersuchten Bänden nur zwei solcher Eigenschaften, welche beide Gestiken, oder im Speziellen, Haltungen darstellen.

4.5.1 Dogeza

Die erste in *Natsume yūjinchō* vorkommende Borderline Eigenschaft ist eine Geste, bzw. eine bestimmte Haltung, welche in Japan verwendet wird. Schon für sich alleine stehend übermitteln Gestiken eine Bedeutung, können jedoch in Kombination mit sprachlichen Äußerungen noch verstärkt werden (vgl. Bucaria & Chiaro 2007:107). Auch im Manga wird die sogenannte *dogeza*-Haltung (土下座), was auf Deutsch so viel bedeutet, wie „auf dem Boden sitzen“, eingenommen und illustriert so eine bestimmte Gesprächssituation. Als Beispiel dient wieder die Szene aus Kapitel 3, in der zwei *yōkai* Natsume aufsuchen und ihn bitten, einen Mönch zu beseitigen. Den *yōkai* ihrerseits ist klar, dass dies eine sehr große Bitte darstellt. Sie begeben sich daher sofort in die *dogeza*-Haltung (vgl. Midorikawa 2005, 1/3:112).

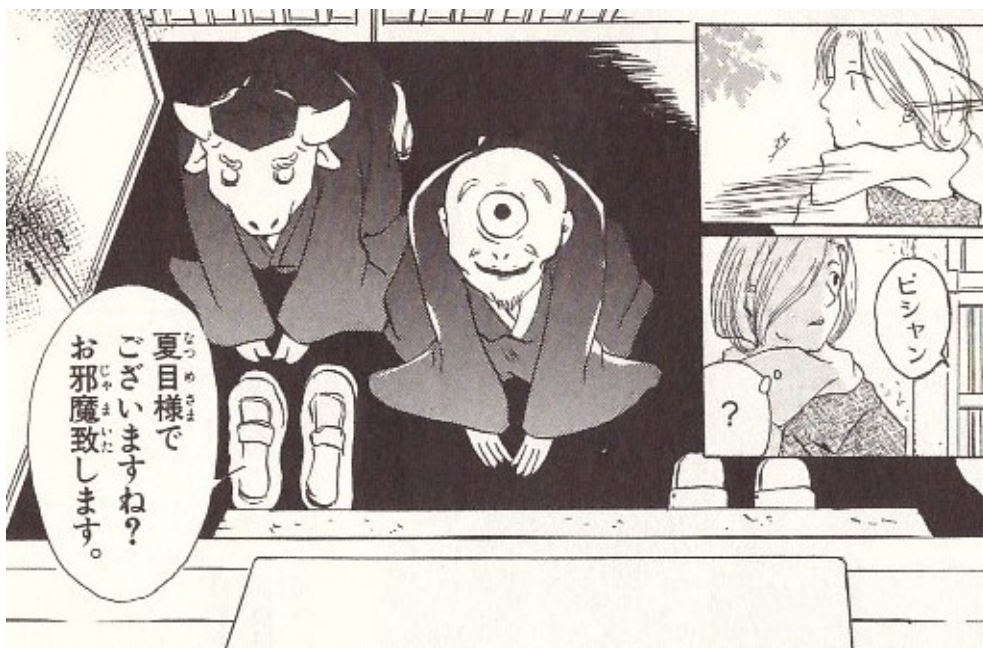


Abbildung 22: Darstellung der *dogeza*-Haltung (Midorikawa 2005, 1/1:111)

Dogeza ist eine Haltung, bei der sich die Person auf den Boden kniet und sich so verbeugt, dass auch die Handflächen flach auf dem Boden liegen, der Kopf wird ebenfalls auf dem Boden abgelegt, die in Abbildung 22 gezeigt wird. Sie wird eingenommen, um eine andere Person um Vergebung oder um einen Gefallen zu bitten. *Dogeza* ist stets „a means of showing great need“ (www.yabai.com^b 2017). Es wird jedoch nicht leichtfertig verwendet, weil es die ausführende Person in eine sehr beschämende Position bringt. Im modernen Japan ist *dogeza* sehr selten geworden. Im historischen Japan hingegen war diese Haltung noch relativ häufig (vgl. www.yabai.com^b 2017). Daher ist es für die *yōkai* als alte Wesen auch nicht verwunderlich, diese Haltung einzunehmen, um Natsume um einen Gefallen zu bitten. Jedoch wird *dogeza* in der Popkultur, wie auch in Anime und Manga relativ häufig verwendet, jedoch oft mit einem humorvollen Hintergrund, um eine Situation zu überzeichnen. Daher ist *dogeza* vielen Rezipientinnen und Rezipienten von japanischen Medien bekannt.

4.5.2 Orz

Diese Körperhaltung ist ähnlich wie *dogeza*, wird aber in erster Linie verwendet, um eine absolute Niederlage zu kennzeichnen, wobei dies eher im humorvollen Sinn zu verstehen ist. *Orz* ist ein Grenzfall zwischen einem *borderline* und einem visuellen CSI, da sie zum einen eine Haltung oder Geste darstellt, zum anderen der Gebrauch davon primär in Anime und Manga vorkommt und sie damit zur JVL gezählt werden könnte. In diesem Fall soll *orz* aber als Sonderfall von *dogeza* als *Borderline-Eigenschaft* aufgefasst werden.

Die Bezeichnung *orz* ergibt sich daraus, dass das geschriebene Wort der Position ähnelt, in die sich eine Person begibt. Das „o“ ist dabei der Kopf der Person, „r“ der Rumpf und „z“ das abgewinkelte Bein. Die Person begibt sich dabei wieder auf die Hände und die Knie, wobei der Kopf nur gesenkt und nicht der gesamte Körper gegen den Boden gedrückt wird, wie bei der *dogeza*-Haltung. Meistens wird diese Haltung in Manga und Anime eingenommen, wenn ein unerwartetes Ereignis eintritt, das so schwerwiegend ist, dass die Figur auf Händen und Knien zusammenbricht (vgl. Kincaid 2017).



Abbildung 23: Die *orz*-Haltung als Zeichen einer Niederlage (Midorikawa 2007, 4/13:24)

In *Natsume yūjinchō* passiert dies, nachdem Natsume und Nyanko-sensei auf den *yōkai* Gen treffen. Ihm gegenüber streiten sie ihre Freundschaft ab und geben vor, nur Besitzer und Haustier zu sein. Gen erkennt daraufhin jedoch, dass er sie beim gemeinsamen Spielen im Schnee gesehen hat und die beiden Spaß miteinander hatten. Die beiden sind so entsetzt und beschämt darüber, dass er sie beobachtet hat und ihre Lüge somit enttarnt wurde, dass sie sich in Abbildung 23 in die *orz*-Haltung begeben.

Viele Leserinnen und Leser, die mit Manga oder Anime nicht sehr vertraut sind, können Schwierigkeiten damit haben, die genaue Bedeutung von *orz* zu erkennen. Es wird als visueller Marker für den Gefühlszustand verwendet und illustriert diesen ohne die Verwendung von zusätzlichen Wörtern. Meist befindet sich eine Figur nur für ein Panel oder – im Fall von Anime – für ein *frame* in der *orz*-Haltung, bevor sie/er wieder in der Ausgangsposition zu sehen ist. Es stellt also punktuell und überzeichnet die Emotion einer Figur dar.

4.6 Ergebnisse

In *Natsume yūjinchō* finden sich alle vier der zuvor ausgearbeiteten Kategorien von CSIs. Der Großteil davon wird von außersprachlichen Referenzen ausgemacht, gefolgt von sprachlichen Referenzen und visuellen Eigenschaften. Borderline Eigenschaften konnten nur sehr wenige gefunden werden, da im Manga beispielsweise keine Anspielungen auf Musik oder Poesie gemacht werden. Die identifizierten Borderline Eigenschaften bezogen sich auf Haltungen, welche in Anime und Manga des Öfteren verwendet werden.

Die außersprachlichen Referenzen beziehen sich sowohl auf Speisen als auch auf Tiere oder andere japanische Wörter. In der englischen Printversion wurde sehr oft Gebrauch von einem Glossar am Ende eines Bandes gemacht, um vorkommende Referenzen oder beibehaltene japanische Wörter zu erklären. Es kam jedoch auch des Öfteren zur Streichung solcher CSIs. Ebenso verhält es sich in den Scanlations, wo ebenfalls Referenzen gestrichen wurden. Häufiger als in der Printversion wurden sie jedoch unverändert übernommen.

Sprachliche Referenzen bezogen sich in erster Linie auf japanische Honorativsuffixe, welche in der Printversion und der Scanlation von Kalindel zumeist gelöscht oder adaptiert wurden, und im Falle der Scanlation von Taiyouchan unverändert übernommen wurden. Es zeigte sich ebenfalls, dass die Wiedergabe von Höflichkeitsformen in allen Übersetzungen ein gewisses Problem darstellt. Das im japanischen verwendete Sprachregister verschwand zum Großteil in den Übersetzungen und konnte nicht nachgeahmt werden, ohne Gefahr zu laufen, eine unnatürliche englische Formulierung wählen zu müssen.

Vorkommende visuelle Elemente wurden im Bereich der Darstellungsformen der *yōkai* und der JVL identifiziert. Des Weiteren fanden sich visuelle Marker für den japanischen Umgang mit *kami*, wie das Platzieren von Nahrungsmitteln an Schreinen und Tempeln und das sogenannte *shimenawa*, welches den heiligen Grund um *shintō*-Schreine kennzeichnet. Sie werden in den Übersetzungen nicht verändert und werden somit unmittelbar vom Zielpublikum wahrgenommen.

Ungeachtet, welche Strategien nun von den PÜ und den NPÜ angewendet werden, haben sie alle zum Ziel, den englischsprachigen Leserinnen und Lesern den japanischen AT und die darin vorkommenden CSIs bestmöglich zu vermitteln und näherzubringen. Sehr häufig wurden CSIs beibehalten und zusätzlich – im Falle der englischen Printversion – in einem Glossar am Ende des jeweiligen Bandes spezifiziert. Taiyouchan machte zur Erläuterung der CSIs in erster Linie Gebrauch von T/Ns, während Kalindel keine Erklärungen hinzufügt.

Einige CSIs, besonders im Bereich der sprachlichen Kategorien, machten die Strategie der Auslassung notwendig, wie die mangelnde Höflichkeitsform in der englischen Sprache. Auch Honorativsuffixe wurden primär vermieden oder adaptiert. Bei manchen Beispielen könnte sich die Auslassung auch dadurch ergeben haben, dass eine Nennung oder Erklärung der CSIs zu viel Platz in den Sprechblasen gebraucht hätte, wie beispielsweise im Fall von *sarukani kassen*. In seltenen Fällen wurde als Strategie auch Generalisierung gewählt, bei der weniger spezifische Elemente anstelle der CSIs verwendet werden.

Es lässt sich also feststellen, dass PÜ und NPÜ unterschiedliche Strategien anwenden, um mit in einem Text vorkommenden CSIs umzugehen. Diese Strategien unterscheiden sich nicht nur von PÜ zu NPÜ, sondern auch zwischen den NPÜ selbst. Es kann somit in Bezug auf die verwendeten Strategien keine klare Abgrenzung zwischen PÜ und NPÜ gezogen werden, da die verschiedenen Strategien sowohl von PÜ als auch von NPÜ verwendet wurden. Keine der drei Strategien ist dabei den anderen überlegen und wie bereits erwähnt, sollte mit der Analyse keine solche Übersetzungskritik angestrebt werden.

5 Conclusio

Die eingehende Beschäftigung mit dem Thema hat gezeigt, dass Comic- und im Speziellen Mangaübersetzung einen relevanten Forschungsbereich für die Translationswissenschaft darstellen. Nicht nur, was ihre inhärenten Besonderheiten, die sich unter anderem auf Text-Bild-Relationen beziehen, betrifft, sondern auch aufgrund der Vielzahl an Genres, die in ihnen verarbeitet werden, können sie nicht als Trivialliteratur abgestempelt werden. Während viele der Gestaltungselemente von Comics auch auf Manga zutreffen, weisen diese doch einige Besonderheiten auf, die sich von jenen in Comics unterscheiden oder dort gar nicht zu finden sind, sich jedoch auf den Translationsprozess auswirken. Dies bezieht sich vor allem auf die Form von Sprechblasen, Onomatopöien oder die Vermischung von japanischen und westlichen Schriftbildern. Es wurde somit gezeigt, dass bei der Translation von Manga von den Übersetzerinnen und Übersetzern viele Aspekte beachtet werden müssen, die bei literarischen Texten nicht ins Gewicht fallen. So zeichnet das Miteinbeziehen von speziellen Elementen wie Flächenrestriktion, die spezielle Verwendung von Typografie oder die Text-Bild-Relationen den Übersetzungsprozess aus.

Des Weiteren erweist sich auch Scanlation als ein höchst spannender Untersuchungsgegenstand für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung, da solche online-Übersetzungen von „an inherent affinity between the online world and the nature of translation work which is text-based and location-independent“ (O’Hagan 2015:117) ausgezeichnet werden. Obwohl Scanlations von NPÜ übersetzt werden, konnte festgestellt werden, dass sie keinesfalls als weniger qualitativ hochwertig als offizielle Übersetzungen aufzufassen sind. Scanlations weisen oft einen hohen Grad an professionellen Lokalisierungen und Anpassungen an das Zielpublikum auf, da die NPÜ den gleichen Fangemeinden wie ihre Leserschaft angehören (vgl. Jüngst 2015:317).

Als letzter Unterpunkt des Forschungsstandes wurden CSIs ausgearbeitet und so erweitert, dass sie auf Manga angewendet werden können und alle wichtigen Darstellungselemente des Mediums miteinschließen. In Manga weisen Kulturspezifika die Besonderheit auf, dass sie auch oft auf der Bildebene realisiert werden und es so für übersetzende Personen nicht viele Möglichkeiten gibt, auf sie zu reagieren. Es wurde festgelegt, was im Rahmen dieser Arbeit als CSI verstanden wird und welche Übersetzungsstrategien für ihre Bearbeitung verwendet werden können. Denn auch in Bezug auf CSIs werden diese im Manga oft von Faktoren wie Flächenrestriktion oder Bild-Text-Relationen gelenkt und/oder eingeschränkt.

Im Rahmen dieser Arbeit wurden CSIs, angelehnt an Fabbretti (2016), in vier Kategorien (sprachliche und außersprachliche Referenzen, visuelle Eigenschaften und Boderline Eigenschaften) eingeteilt und ihre Bearbeitung wurde anhand von Übersetzungen durch PÜ und NPÜ untersucht. Sowohl PÜ als auch NPÜ waren den gleichen, durch die CSIs bedingten, Übersetzungsproblemen ausgesetzt, weshalb ihre Strategien verglichen wurden.

Als Untersuchungsgegenstand diente der Manga *Natsume yūjinchō* von Yuki Midorikawa. Der Manga weist eine Vielzahl an CSIs auf, die sich in erster Linie anhand von außersprachlichen und sprachlichen Referenzen zeigen. Jedoch führt im Besonderen die Thematik der *yōkai* zu sehr kulturspezifischen visuellen Darstellungen. Die häufigsten gefundenen CSIs waren außersprachliche Referenzen, die sich auf Speisen, Tiere oder andere der japanischen Sprache oder Literatur angehörenden Elemente bezogen. Als zweithäufigste Kategorie von CSIs konnten sprachliche Referenzen festgestellt werden. Sie bezogen sich in erster Linie auf japanische Honorativsuffixe und das Sprachregister in Bezug auf die unterschiedlichen Höflichkeitsebenen. Borderline Elemente fanden sich ausschließlich im Zusammenhang mit Gesten und Körperhaltung.

Durch die genaue Analyse der Übersetzungen ließ sich feststellen, dass keine klare Unterscheidung zwischen den von PÜ und NPÜ angewendeten Strategien ersichtlich ist. Die häufigsten Strategien waren Beibehaltung, Auslassung und Spezifikation (meist in Form eines Glossareintrages oder durch eine T/N). Besonders im Bereich der sprachlichen Kategorien, wurde die Strategie der Auslassung verwendet, da beispielsweise mangels Höflichkeitsform in der englischen Sprache das wechselnde Sprachregister im AT nicht wiedergegeben werden kann. Auch Honorativsuffixe wurden primär vermieden oder adaptiert. Die Bearbeitung der CSIs unterschied sich sowohl zwischen PÜ und NPÜ, als auch zwischen den NPÜ ihrerseits. Offizielle Übersetzungen und Scanlations von Manga weisen somit sowohl Unterschiede als auch Gemeinsamkeiten auf, die nicht klar darauf fixiert werden können, ob es sich bei der übersetzenden Person um einen PÜ oder NPÜ handelt. Manche kulturspezifischen Elemente blieben in der Printversion wie auch in den Scanlations bestehen, andere wurden nur in der Printversion oder nur in den Scanlations gelöscht. Weiters unterschied sich die Menge an adaptierten Komponenten auch zwischen den Scanlations.

Die deskriptive Analyse des Mangas zeigte außerdem, dass sich die Position von Manga im westlichen, hier im Besonderen im englischsprachigen Raum, im Laufe der Zeit verändert hat. Durch die Etablierung des Genres im literarischen Polysystem haben sich auch die Normen verändert, nach denen Manga übersetzt werden. Während die Leserichtung von Manga früher gespiegelt wurde, um den Leserinnen und Lesern die Rezeption durch die Anpassung an ein gewohntes Format zu erleichtern, hat sich diese Praxis durch die gestärkte Position in den letzten Jahren verändert. Manga werden nun nicht mehr gespiegelt oder eingefärbt, sondern haben sich als eigenständiges Genre mit eigenen Konventionen durchgesetzt. Zu starke Anpassung an die ZK und ZS kann bei der Übersetzung von Manga nicht mehr als gängige Norm bezeichnet werden. Wie auch die durchgeführte Analyse zeigt, haben sich, je nach Vorgaben der Verlage, Übersetzungsnormen entwickelt, bei denen gewisse japanischsprachige Textelemente beibehalten werden, da sich eine Leserschaft herausgebildet hat, welche durch Kenntnis des Genres mit diesen CSIs umzugehen weiß.

Bibliographie

Primärliteratur

- Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2005. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 1. Tōkyō: Haku-sensha (白泉社).
- Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2006. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 2. Tōkyō: Haku-sensha (白泉社).
- Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 3. Tōkyō: Haku-sensha (白泉社).
- Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 4. Tōkyō: Haku-sensha (白泉社).
- Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2008. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 5. Tōkyō: Haku-sensha (白泉社).
- Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 1. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media.
- Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 2. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media.
- Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 3. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media.
- Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 4. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media.
- Midorikawa, Yuki. 2011. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 5. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 1. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 2. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 3. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 4. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.

- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 5. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 6. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 8. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 9. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 10. Übersetzung aus dem Japanischen von Taiyouchan. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 14. Übersetzung aus dem Japanischen von Taiyouchan. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 16. Übersetzung aus dem Japanischen von Taiyouchan. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 17. Übersetzung aus dem Japanischen von Taiyouchan. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, Stand 21.04.2018.
- Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 19. Übersetzung aus dem Japanischen von Taiyouchan. In: <https://www.mangadex.org/manga/2233/natsume-yuujinchou>, Stand 21.04.2018.

Sekundärliteratur

- Aixelá, Javier Franco. 1996. Culture-specific Items in Translation. In: Álavarez, Román & Vidal, M. Carmen-África (Hg.) *Translation, Power, Subversion*. Clevedon/ Philadelphia/ Adelaide: Multilingual Matters LTD (=Topics in Translation Band 8).
- Bocking, Brian. 2017. Shinsen. In: <http://shinto.enacademic.com/708/Shinsen>, Stand: 01.05.2018.
- Bouissou, Jean-Marie. 2010. Manga: A Historical Overview. In: Johnson-Woods, Toni (Hg.) *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York/London: Continuum International Publishing Group, 17-33.

- Brunner, Miriam. 2010. *Manga*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.
- Bucaria, Chiara & Chiaro, Delia. 2007. End-user perception of screen translation: The case of Italian dubbing. *TradTerm* 13, 91-118.
- Colm, Caffrey. 2008. Viewer perception of visual nonverbal cues in subtitled TV Anime. *European Journal of English Studies* 12:2, 163-178.
- Celotti, Nadine. 2008. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Zanettin, Federico (Hg.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 33-49.
- Chiaro, Delia. 2014. The Eyes and Ears of the Beholder? Translation, Humor and Perception. In: Abend-David, Dror (Hg.) *Media and Translation: An Interdisciplinary Approach*. New York/London: Bloomsbury, 197-220.
- Cohn, Neil. 2010. Japanese Visual Language: The Structure of Manga. In: Johnson-Woods, Toni (Hg.) *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York/London: Continuum International Publishing Group, 188-203.
- Cohn, Neil & Ehly, Sean. 2016. The vocabulary of manga: Visual morphology in dialects is Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics* 92, 17-29.
- Couch, N.C. Christopher. 2010. International Singularity in Sequential Art: The Graphic Novel in de United States, Europe and Japan. In: Johnson-Woods, Toni (Hg.) *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York/London: Continuum International Publishing Group, 204-220.
- De la Inglesia, Martin. 2015. Akira im Westen. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 355-374.
- Dexter, Kristen. 2015. Japanese Onomatopoeia: The Definite Guide. Everything and anything there is to know about those weird sounds you keep hearing. In: <https://www.to-fugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/>, Stand: 18.7.2017.
- Dittmar, Jakob F. 2011². *Comic Analyse*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Döring, Sigrun. 2006. *Kulturspezifika im Film: Probleme ihrer Translation*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 10).
- Douglass, Jeremy & Huber, William & Manovich, Lev. 2011. Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages. *Image & Narrative* 12:1, 190-227.
- Drazen, Patrick. 2014. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Even-Zohar, Itamar. 1990. The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem. *Poetics Today* 11:1, 45-51.

- Even-Zohar, Itamar. 2009. The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem. In: Damrosch, David & Melas, Nathalie & Bluthezi, Mbongiseni (Hg.) *The Princeton Sourcebook in Comparative Literature. From the European Enlightenment to the Global Present*. Princeton: Princeton University Press. 240-247.
- Exenberger, Karin. 1987. Quinos „Malfada“. Stand der Theorie zur Comicübersetzung an einem konkreten Beispiel. Dipl. Universität Wien.
- Fabbretti, Matteo. 2016. The Use of Translation Notes in Manga Scanlation. In: *TranscUlturAl*, 8:2, 86-104.
- Fabbretti, Matteo. 2017. Manga scanlation for an international readership: the role of English as a lingua franca. In: *The Translator*. 23:4, 456-473.
- Grassegger, Hans. 1985. Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix. Tübingen: Stauffenburg Verlag.
- Groensteen, Thierry. 2008. A Few Words about The System of Comics and More... In: *European Comic Art* 1:1, 87-93
- Horikoshi, Kōhei. 2014. *Boku no hīrō akademia* (僕のヒーローアカデミア). Bd. 1. Tōkyō: Shuesha.
- Horikoshi, Kōhei. 2018. *My Hero Academia*. Kap. 169. Übersetzung aus dem Japanischen von Turk. In: https://readms.net/manga/my_hero_academia, Stand 01.02.2018.
- 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.
- Johnson-Woods, Toni. 2010. Introduction. In: Johnson-Woods, Toni (Hg.) *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York/London: Continuum International Publishing Group, 1-14.
- Jüngst, Heike Elisabeth. 2008. Translating Manga. In: Zanettin, Federico (Hg.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 50-78.
- Jüngst, Heike Elisabeth. 2010. *Information Comic. Knowledge Transfer in a Popular Format*. Frankfurt am Main: Peter Lang. (= Leibziger Studien zur angewandten Linguistik der Translatologie Band 7).
- Jüngst, Heike Elisabeth. 2015. Sachcomicübersetzung und Laienübersetzung. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 301-319.
- Kaindl, Klaus. 2004. Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung. Tübingen: Stauffenburg.

- 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 (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 25-46.
- Kincaid, Chris. 2017. Anime and Manga Facial Expressions. In: <https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-and-manga-facial-expressions>, Stand: 01.05.2018.
- Kittredge, Katharine. 2014. Lethal Girls Drawn for Boys: Girl Assassins in Manga/Anime and Comics/Film. *Children's Literature Association Quarterly* 39:4, 506-532.
- Krafft, Ulrich. 1978. Comics lesen: Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta
- Kubo, Tite. 2001. *BLEACH* (ブリーチ). Bd. 29. Tōkyō: Shuesha.
- Laser, Björn & Groenwald, Michael. 2015. Jimmy Corrigan's Fliege: Über das Übersetzen von Bildern. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 235-249.
- Lee, Hye-Kyung. 2009. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. In: *Media, Culture & Society*, 31:6, 1011-1022.
- Lee, Hye-Kyung. 2012. Cultural consumers as new cultural intermediaries: manga scanlators. *Arts Marketing: An International Journal* 2:2, 131-143.
- Lefevere, André. 1992. Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame. London: Routledge.
- Levý, Jiří. 1969. *Die literarische Übersetzung. Theorie einer Kunstgattung*. Frankfurt am Main, Bonn: Athenäum Verlag.
- Madeley, June M. 2012. Transnational Transformations: A Gender Analysis of Japanese Manga Featuring Unexpected Bodily Transformations. *The Journal of Popular Culture* 45:4, 789-806.
- Madeley, June M. 2015. Transnational convergence culture: grassroots and corporate convergence in the conflict over amateur English-translated manga. *Journal of Graphic Novels and Comics* 6:4, 367-381.
- Mader, Elke. 2008. *Anthropologie der Mythen*. Wien: Wien Facultas Verlag.
- Mälzer, Nathalie. 2015a. Vom Comicübersetzen und – adaptieren als Umcodierungsprozess komplexer Zeichengebilde. Zur Einführung. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 11-21.

- Mälzer, Nathalie. 2015b. Taxonomien von Bild-Text-Beziehungen im Comic. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 47-63.
- Manabu, Toya. 2016. „Shimenawa“: The Sacred Rope. In: <https://www.nippon.com/en/views/b05204/>, Stand 01.05.2018.
- Manini, Luca. 1996. Meaningful Literary Names. Their Forms and Functions, and their Translation. *The Translator* 2:2, 161-178.
- Massidda, Serenella. 2015. Audiovisual Translation in the Digital Age: The Italian Fansubbing Phenomenon. New York: Palgrave Macmillan.
- Meyer, Matthew. 2018a. About. What are yokai? In: <http://yokai.com/about/>, Stand 24.04.2018.
- Meyer, Matthew. 2018b. Kitsunebi In: <http://yokai.com/kitsunebi/>, Stand 24.04.2018.
- Meyer, Matthew. 2018c. Kitsune In: <http://yokai.com/kitsune/>, Stand 24.04.2018.
- Mochizuki Jun. 2010. *Pandora Hearts*. Bd. 2. Übersetzung aus dem Japanischen von Tomo Kimura. New York: Yen Press.
- Näpel, Oliver. 2011. Das Fremde als Argument. Identität und Alterität durch Fremdbilder und Geschichtsstereotype von der Antike bis zum Holocaust und 9/11 im Comic. In: Hahn, Eva & Hahn, Hans Henning (Hg.) *Die Deutschen und das östliche Europa. Studien und Quellen* (= Band 7). Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.
- Nord, Christiane. 2011. *Funktionsgerechtigkeit und Loyalität. Theorie, Methode und Didaktik des funktionalen Übersetzens*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 32).
- O'Hagan, Minako. 2015. Reflections on professional translation in the age of translation crowdsourcing. In: Antonini, Rachele & Bucaria, Chiara (Hg.). *Non-professional Interpreting and Translation in the Media*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag (=Interfaces. Studies in Language, Mind and Translation Band 8), 115-132.
- Olsen, Lillian. 2008. Another Source of Inspiration: Manga; Lillian Olsen '90. In: <https://www.nishimachi.ac.jp/page.cfm?p=892&newsid=229>, Stand 05.05.2018.
- Ortner, Heike. 2010. Text – Bild – Emotion. Emotionslinguistische Analyse von Text-Bild-Zusammenhängen in den Medien. In: Hug, Theo & Kriwak, Andreas (Hg.) *Visuelle Kompetenz. Beiträge des interfakultären Forums Innsbruck Media Studies*. Innsbruck: University Press, 151-169.
- Ozaki, Yei Theodora. 1908. The Quarrel of the Monkey and the Crab. Japanese Fairy Tales. In: <http://etc.usf.edu/lit2go/72/japanese-fairy-tales/4848/the-quarrel-of-the-monkey-and-the-crab/>, Stand 28.04.2018.

- 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 (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 81-94.
- Pedersen, Jan. 2007. Cultural Interchangeability: The Effects of Subtitling Cultural References in Subtitling. *Perspectives Studies on Translatology*. 15:1, 30-48.
- Pedersen, Jan. 2011. Subtitling Norms for Television: An exploration focussing on extralinguistic cultural references. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Co.
- Prough, Jennifer. 2010. Shōjo Manga in Japan and Abroad. In: Johnson-Woods, Toni (Hg.) *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York/London: Continuum International Publishing Group Inc, 93-106.
- Reiß, Katharina & Vermeer, Hans J. 1984. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Rota, Valerio. 2008. Aspects of Adaptation. The Translation of Comic Formats. In: Zanettin, Federico (Hg.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 79-98.
- Schmitt, Peter A. 1997. Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft? In: Drescher, Horst W. (Hg.) *Transfer*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag, 619-662.
- Sevakis, Justin. 2016. Answerman. Are Manga Sales Increasing in the US? In: <http://www.animenewsnetwork.com/answerman/2016-03-09/.99553>, Stand: 21.07.2017.
- Spillner, Bernd. 1980. Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comic-Texten. In: Wilss, Wolfram (Hg.) *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 73-85.
- Suzuki, Mami. 2013. Keigo: The importance of politeness in Japanese. You can't have your keigo and eat it too. In: <https://www.tofugu.com/japanese/keigo/>, Stand: 24.04.2018.
- Toriyama, Sekien. 2016. *Japandemonium Illustrated. The Yokai Encyclopedias of Toriyama Sekien*. Übersetzung aus dem Japanischen von Hiroko Yoda & Matt Alt. Mineola/New York: Dover Publications
- Torres-Simón, Ester & Orrego-Carmona, David. 2015. Effect of translation strategies in reading manga: A reception experiment. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptationen*. Berlin: Frank & Timme (=Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens Band 76), 375-389.
- Toury, Gideon. 1995. *Descriptive Translation Studies and beyond*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins
- Unsworth, Len. 2006. Towards a metalanguage for multiliteracies education: Describing the meaning-making resources of language-image interaction. *English Teaching: Practice and Critique* 5:1, 55-76.

- Vannerem, Mia & Snell-Hornby, Mary. 1986. Die Szene hinter dem Text: „scenes-and-frames semantics“ in der Übersetzung. In Snell-Hornby, Mary (Hg.) *Übersetzungswissenschaft – eine Neuorientierung. Zur Integrierung von Theorie und Praxis*. Tübingen: Francke
- Vermeer, Hans J. 1990². Skopos und Translationsauftrag – Aufsätze. Heidelberg: Universitätsdruckerei Heidelberg.
- Yoda, Hiroko & Alt, Matt. 2016. Introduction. In: Yoda, Hiroko & Alt, Matt (Hg.) *Japandemonium Illustrated. The Yokai Encyclopedias of Toriyam Sekien*. Übersetzung aus dem Japanischen von Hiroko Yoda & Matt Alt. Mineola/New York: Dover Publications, v-xvi.
- Yukari. 2018. たまごソムリエが教える「絶対失敗しない温泉卵」の作り方「誰でもできる裏技って? (Ei-Sommelier erklärt Kochanleitung für „Onsen-Ei, das ganz bestimmt nicht schiefgehen kann“. Schafft es jeder mit diesem Trick?) In: <https://macaroni.jp/32120>, Stand: 21.4.2018.

Internetquellen

- <https://anime.date/anime/3981-natsume-s-book-of-friends.html>, Stand: 11.03.2018.
- <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-18/japan-manga-market-grows-0.4-percent-in-2016-digital-sees-27.5-percent-increase/.113129>, Stand: 16.02.2017.
- <https://www.griffith.edu.au/humanities-languages/school-humanities-languages-social-science/research/natural-semantic-metalanguage-homepage/cultural-scripts>, Stand: 18.02.2018.
- <https://historyplex.com/japanese-masks-meanings>, Stand 28.04.2018.
- <http://jisho.org/search/%E7%B5%90%E7%95%8C>, Stand 01.05.2018.
- <https://manga.tokyo/news/bakemonogatari-gets-manga-adaptation-this-march/>, Stand: 11.03.2018.
- <https://www.mangaupdates.com/groups.html?page=1&perpage=100&active=true>, Stand: 16.02.2017.
- <http://ourtranscendence.com/>, Stand: 10.05.2018.
- www.dragonvoice.org, Stand: 10.05.2018.
- <https://www.wadoku.de/search/成仏する>, Stand 29.04.2018.
- ^a <http://yabai.com/p/3352>, Stand 01.05.2018.
- ^b <http://yabai.com/p/3047>, Stand 28.04.2018.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Hinweis auf falsche Leserichtung. In: Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 1. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media, 208. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc. 45
- Abbildung 2: Nicht übersetzte Textstellen in einer Scanlation. In: Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 1. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, 14. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.59
- Abbildung 3: Pedersens Taxonomie zu Transferstrategien von ECRs. In: Pedersen, Jan. 2011. *Subtitling Norms for Television: An exploration focussing on extralinguistic cultural references*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Co., 75.66
- Abbildung 4: Visuelle Untermalung des wechselnden Sprachregisters. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2006. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 2. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 156. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.95
- Abbildung 5: Darstellung der Onomatopöien im *tankōbon*. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2006. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 2. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 83. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.98
- Abbildung 6: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Printversion. In: Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 2. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media, 83. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.98
- Abbildung 7: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Scanlation. In: Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 6. Übersetzung aus dem Japanischen von Kalindel. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, 29. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.98
- Abbildung 8: Darstellung der Onomatopöien im *tankōbon*. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 3. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 86. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.100
- Abbildung 9: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Printversion. In: Midorikawa, Yuki. 2010. *Natsume's Book of Friends*. Bd. 3. Übersetzung aus dem Japanischen von Lillian Olsen. San Francisco: VIZ Media, 86. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.100
- Abbildung 10: Darstellung der Onomatopöien in der englischen Scanlation. In: Midorikawa, Yuki. 2009. *Natsume yuujinchou*. Kap. 10. Übersetzung aus dem Japanischen von Taiyouchan. In: http://www6.mangafreak.net/Manga/Natsume_Yuujinchou, 42. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.100
- Abbildung 11: Die Maske des *yōkais* Hīragi. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. *Natsume yūjinchō* (夏目友人帳). Bd. 4. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 105. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.103

Abbildung 12: Stilisierte <i>kanji</i> auf der Maske des <i>yōkais</i> Hotaru. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 3. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 56. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	103
Abbildung 13: Darstellung eines <i>rokurokubi</i> . In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2006. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 2. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 8. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	104
Abbildung 14: Darstellung einer <i>taka-onna</i> . In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2005. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 1. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 112. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	104
Abbildung 15: Darstellung eines <i>jizō</i> . In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 4. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 128. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	104
Abbildung 16: Darstellung eines <i>yōkai</i> , der eher westlichen Konventionen folgt. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2005. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 1. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 82. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	105
Abbildung 17: Affixe und Hintergrund als Teil der JVL. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 3. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 161. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	105
Abbildung 18: Elemente der JVL für Ärger und eine kleine Verletzung. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 4. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 183. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	106
Abbildung 19: Reduplikation in der JVL. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 4. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 23. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	106
Abbildung 20: Ein <i>manjū</i> wird am Schrein abgelegt. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2005. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 1. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 44. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	107
Abbildung 21: Darstellung eines <i>shimenawa</i> vor einem Schrein. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2005. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 1. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 14. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	109
Abbildung 22: Darstellung der <i>dogeza</i> -Haltung. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2005. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 1. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 111. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	110
Abbildung 23: Die <i>orz</i> -Haltung als Zeichen einer Niederlage. In: Midorikawa, Yuki (緑川ゆき). 2007. <i>Natsume yūjinchō</i> (夏目友人帳). Bd. 4. Tōkyō: Hakusensha (白泉社), 24. Natsume Yujincho © Yuki Midorikawa 2005/HAKUSENSHA, Inc.	111

Abstract (Deutsch)

Ziel dieser Arbeit ist es, die Strategien zur Bearbeitung von culture-specific items (CSIs) in der Übersetzung von Manga zu untersuchen. Dabei werden die offizielle englischsprachige Printversion und die inoffizielle englische Scanlation eines Mangas verglichen. Es soll aufgezeigt werden, wie professionelle Übersetzerinnen und Übersetzer (PÜ) und nichtprofessionelle Übersetzerinnen und Übersetzer (NPÜ) mit den Übersetzungsproblemen, die sich aus CSIs ergeben, umgehen. Eine Übersetzungskritik wird nicht angestrebt, jedoch ein deskriptiver Vergleich der angewendeten Übersetzungsstrategien.

Im theoretischen Teil wird auf die besonderen Darstellungselemente von Comics und Manga eingegangen. Berücksichtigt werden dabei sowohl textuelle und bildliche Komponenten, als auch Mischformen daraus. Außerdem wird das Phänomen der Scanlations, von Fans angefertigte Übersetzungen von Manga, die im Internet zur Verfügung gestellt werden, beleuchtet.

Im Rahmen dieser Arbeit werden CSIs in vier Kategorien nach Fabbretti (2016) geteilt. Diese sind: sprachliche und außersprachliche Referenzen, Borderline und visuelle Eigenschaften. Ein als Untersuchungsgegenstand dienender Manga wird in der Analyse auf CSIs der oben genannten Kategorien untersucht und die verwendeten Strategien der PÜ und NPÜ verglichen. Dabei zeigt sich, dass sich die Strategien zwischen PÜ und NPÜ, wie auch zwischen den NPÜ selbst unterscheiden. Daraus ergibt sich, dass keine klare Abgrenzung der Strategien zwischen PÜ und NPÜ gezogen werden kann.

Abstract (English)

This thesis tackles the analysis of strategies used for the adaptation of culture-specific items (CSIs) in the translation of manga. To examine this, the official English print version and the unofficial English scanlation of a manga will be compared. The aim is to illustrate how professional translators (PÜ) and non-professional translators (NPÜ) are dealing with translation problems arising from CSIs. However, a translation criticism is not intended, but a descriptive comparison of the used translation strategies.

The theoretical part deals with the specific elements used in comics and manga. Textual and visual elements, as well as their combinations are considered. Additionally, the phenomenon of scanlations, fan-translated manga which are distributed online, is observed in detail.

Within the scope of this thesis, CSIs are divided into four categories, according to Fabbretti (2016). These are: intratextual and extratextual references, borderline and visual features. A manga used as object of study will be analysed regarding the categories mentioned above and the strategies used by the PÜ and NPÜ will be compared. It was observed that the strategies differ between PÜ and NPÜ, as well as amongst the NPÜ. This means that no clear distinction between PÜ and NPÜ could be drawn.