



universität
wien

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Ist es Wapp, Wupp, oder Wumm?: Eine Analyse der Übersetzung von Onomatopoeika in Manga anhand des Werks ELDEN RING: 黄金樹への道

verfasst von | submitted by

Maximilian Schuster BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 070 331 378

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree pro-
gramme as it appears on the student record
sheet:

Masterstudium Translation Deutsch Japanisch

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	4
2 Multimodale Übersetzungstheorie.....	6
2.1. Grundlagen der Multimodalitätsforschung.....	6
2.1.1 Geschichte der Multimodalitätsforschung.....	9
2.1.2 Forschungsbereiche der Multimodalität	12
2.1.3 Methodische Grenzen und Probleme der multimodalen Forschung	14
2.2 Ansätze der multimodalen Übersetzungswissenschaft.....	15
2.2.1 Kategorisierungsansätze in der multimodalen Übersetzungswissenschaft .	17
2.2.2 Forschungsbereiche der multimodalen Übersetzung.....	18
2.3 Multimodalität in Comics und Manga.....	21
3 Comics, Manga und ihre Übersetzung	23
3.1 Das Medium Comic.....	23
3.1.1 Anatomie und Elemente des Comics.....	24
3.1.2 Genredifferenzierung in Comics	26
3.1.3 Historische Entwicklung des Comics.....	26
3.2 Das Medium Manga	28
3.2.1 Spezifika des Manga im Vergleich zu westlichen Comics	29
3.2.2 Historische Entwicklung des Manga	30
3.3 Übersetzungstheoretische Perspektiven auf Comics und Manga.....	32
3.3.1 Historische Entwicklung der Erforschung der Comic- und Manga- Übersetzung.....	35
3.3.2 Forschungsbereiche der Comic- und Manga-Übersetzung	36
4 Onomatopoetika und ihre Übersetzung	44
4.1 Eigenschaften von Onomatopoetika.....	44
4.1.1 Grammatische Funktion und Morphologie von Onomatopoetika.....	47
4.1.2 Zuteilung und Kategorisierung von Onomatopoetika	49
4.2 Forschung zu Onomatopoetika.....	51
4.2.1 Aktuelle Forschungsbereiche zu Onomatopoetika	52
4.3 Übersetzung von Onomatopoetika	58
4.3.1 Der Umgang mit Onomatopoetika im Japanischen.....	60
4.3.2 Übersetzungsstrategien für Onomatopoetika	61
4.3.3 Herausforderungen bei der Übersetzung von Onomatopoetika	63

4.4 Onomatopoetika als zentrales multimodales Gestaltungsmittel in Comics und Manga.....	65
5 Methodik und Analysedesign	67
5.1 Vorstellung des Analysegegenstands	67
5.2 Die Analysekategorien der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge	69
5.3 Ablauf der Analyse	70
6 Analyse der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge von Onomatopoetika	72
6.1 Quantitative Ergebnisse im Überblick.....	72
6.2 Die qualitative Analyse der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge	76
6.2.1 Die parallele visuell-verbale Beziehung.....	76
6.2.2 Die überlagernde visuell-verbale Beziehung.....	78
6.2.3 Die idente visuell-verbale Beziehung.....	82
6.2.4 Die ergänzende visuell-verbale Beziehung	85
6.2.5 Die textspezifische visuell-verbale Beziehung.....	89
6.2.6 Die bildspezifische visuell-verbale Beziehung	92
7 Diskussion der gesammelten Ergebnisse.....	96
7.1 Interpretation der Ergebnisse.....	97
7.2 Methodische und theoretische Limitationen der Arbeit	100
7.3 Mögliche Anknüpfungspunkte für weiterführende Forschungsarbeiten	101
8 Conclusio	102
9 Literaturverzeichnis	104
9.1 Primärliteratur.....	104
9.2 Sekundärliteratur	104
10 Abbildungsverzeichnis	130
11 Abstract.....	131

1 Einleitung

Manga erfreuen sich weltweit wachsender Beliebtheit und machen inzwischen einen signifikanten Teil des globalen Comicmarktes aus (Costa-Buranelli 2021: 6; Modina 2021: 8). Entsprechend hoch ist das Volumen an Übersetzungen in verschiedenste Sprachen. Trotz dieser wirtschaftlichen und kulturellen Bedeutung ist die translationswissenschaftliche Erforschung des Mediums bislang überschaubar (Cseh 2023: 65), obwohl es etliche Aspekte, wie eigene Genres, Scanlations, Rollensprache oder Höflichkeitsformen gäbe, die sowohl für die Forschung als auch für die Praxis von großer Relevanz wären.

Ein zentrales, in der Übersetzungspraxis jedoch oft vernachlässigtes Stilmittel sind Onomatopoetika. Sie verleihen Manga durch ihre sprachliche Vielfalt und feine Nuancierung besonderen Ausdruck (Valero Garcés 2008: 333; Sasamoto 2019: 6). Darüber hinaus bilden sie die Schnittstelle zwischen dem visuellen und dem verbalen Modus – ein Zusammenspiel, das für das multimodale Narrativ von Comics essenziell ist (Kaindl 2004: 82f.; Yang & Webster 2015:591).

Hier setzt die vorliegende Arbeit an und versucht die Übersetzung von Onomatopoetika zu untersuchen. Als Korpus dient der erste Band von *ELDEN RING: 黄金樹への道* von Nikiichi Tobita (2022) sowie dessen deutsche Erstübersetzung von Christian Christiansen (2023). Das Werk zeichnet sich durch einen besonders intensiven und kreativen Einsatz von Onomatopoetika sowie seiner Aktualität aus.

Die Onomatopoetika dieses Werks werden im Rahmen einer Analyse in beiden Sprachen dokumentiert sowie verglichen. Da es sich hierbei um deskriptive Forschung mit einem kleinen Korpus handelt, werden dementsprechend keine Vorhersagen zu Trends gemacht oder Übersetzungsstrategien vorgeschlagen werden. Stattdessen versucht diese Arbeit einen Einblick in die mögliche Forschungsarbeit rund um die Übersetzung von Manga und Onomatopoetika zu bieten. Daraus ergibt sich folgende zentrale Forschungsfrage: „Wie werden Onomatopoetika in der deutschen Version von *ELDEN RING: 黄金樹への道* übersetzt und wie wirkt sich das auf sie selbst sowie auf die visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge aus?“

Zur Beantwortung dieser Frage ist eine qualitativ-deskriptive Analyse vorgesehen. Die Analysekategorien basieren auf den visuell-verbalen Beziehungszusammenhängen nach Kaindl (2004) und werden durch McClouds (2006) „Bild-Text-Combinations“ ergänzt. Der Ablauf der Analyse sieht vor, dass zunächst alle Instanzen von Onomatopoetika in beiden Sprachen dokumentiert und nach Onomatopoetika-Typ, sowie visuell-verbaler Beziehung kategorisiert wer-

den. Anschließend erfolgt ein Vergleich ihrer Anwendungsbereiche, ihres Typ- und Beziehungswandels, ihres narrativen Einflusses und ihrer visuellen Gestaltung.

Der theoretische Teil wird nacheinander die Translation multimodaler Texte, die Spezifika der Comic- bzw. Manga-Übersetzung sowie die linguistische Funktion von Onomatopoeika beleuchten. Das anschließende Methodenkapitel beschreibt das Korpus, den Analyseablauf und das Kategoriensystem im Detail. Danach werden im Analysekapitel die erhobenen Daten systematisch dargestellt, bevor sie im Diskussionskapitel im Hinblick auf die Fragestellung interpretiert werden. Zuletzt werden die Inhalte dieser Arbeit in der Conclusio nochmals zusammenfassend reflektiert.

2 Multimodale Übersetzungstheorie

Das grundlegende Thema, mit dem sich die Arbeit beschäftigt, ist das der Multimodalität. Ohne diese können weder die multimodalen Qualitäten des Mediums Manga noch diejenigen des Untersuchungsobjekts Onomatopoetika ausreichend verstanden werden. Deshalb wird sich das erste Grundlagenkapitel mit der Multimodalität auseinandersetzen, wobei auch die Grundsteine für die Diskussion über Manga und Onomatopoetika gelegt werden.

2.1. Grundlagen der Multimodalitätsforschung

Der Begriff Multimodalität stammt aus den späten 1990ern und wird als die Verwendung mehrerer Modi verstanden, die in einem semiotischen Produkt ineinandergreifen. Dieses wurde in erster Linie von Hodge, Kress und Van Leeuwen entwickelt (Hodge & Kress 1988; Van Leeuwen 2005a; Kress 2010) und leitete sich aus der funktionalen Linguistik von Michael Halliday (1978) ab. Kress und Van Leeuwen (2001: 20) definierten Multimodalität als: „the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event“. Gambier (2006: 6) stimmte dem zu, meinte aber, dass der Sinn immer multisemiotisch und jeder Text somit immer multimodal sei. Denn selbst rein sprachliche Texte besitzen multimodale Elemente wie Typografie und Layout.

Der Modus selbst wird von Bateman (2011: 19) als eine semiotische Ressource, die von einer Gruppe von Menschen als ein Werkzeug der Kommunikation verwendet wird, bezeichnet. Als solche Ressourcen kommen diverse Materialien in Frage. Sie müssen aber zumindest gut genug kontrolliert werden können, um sie für die Kommunikation nutzen zu können. Diese Materialien werden Modi genannt und werden als semiotische Ressourcen betrachtet, die die simultane Realisierung von Interaktionen erlauben. Semiotische Ressourcen sind Elemente der sozialen Semiotik, die von den Mitgliedern einer Sprachcommunity je nach ihrem Kommunikationszweck entwickelt, gestaltet und transformiert werden, um Sinn zu bilden. Dementsprechend entwickeln sich die Modi spezifisch in jeder Community, sodass innerhalb dieser jeder Modus immer dieselbe Bedeutung hat. In der Translation wird angenommen, dass aber auch die Modi der Zielkultur eine zumindest sehr ähnliche Semiotik zur Ausgangskultur haben (Kress 2020: 30ff.). Durch die konsequente soziokulturelle Einbettung rückt nicht nur die Dynamik der Sinnbildung in den Fokus, sondern auch die Tatsache, dass solche Veränderungen nicht willkürlich, sondern nach gesellschaftlich festgelegten Regeln erfolgen. Damit wird ein

häufig vernachlässigter Aspekt der Semiotik, nämlich die Macht im diskursiv-politischen Sinne nach Foucaults als integraler Bestandteil von Zeichen bzw. Modi, in den Mittelpunkt gesetzt (Kaindl 2020: 52).

Der Vorgang, bei dem sich jemand über Modi verständigt, wird „Sign making“ genannt. Der Begriff „Signmaker“ bezeichnet den Produzenten sowie den Interpreten des Zeichens. Diese verwenden dabei die verfügbaren semiotischen Ressourcen eines Modus ihrer sozialen Gruppe. Dabei sagt jedes Zeichen etwas über den „Signmaker“ aus und auch umgekehrt (Kress 2020: 34). Modi sind nicht nur in Form von Schrift, Sprache und Bildern zu finden, sondern auch in Form von Gestik, Mimik, Bewegung usw. Diese sind bei der Sinnbildung, im Vergleich zum Text, nicht zu vernachlässigen.

Modi können nach Stöckl (2004: 14f.) noch weiter in „Core-Modes“ und „Sub-Modes“ unterteilt werden. Zum Beispiel wendet der Kern-Modus des Sprechens auch Sub-Modi wie Lautstärke, Intonation, Klangfarbe, Rhythmus, Sprechgeschwindigkeit und Pausen an. Diese sind alle Werkzeuge zur Gestaltung der gesprochenen Sprache und werden deswegen auch oft noch als paraverbal bezeichnet. Jedoch bleibt die Zahl der Forschungsarbeiten, die sich mit Sub-Modi beschäftigt, bis auf die der Sprache (Collados Aís 1998; Ahrens 2004), erstaunlich gering.

Modis unterscheiden sich dadurch, dass jeder seine eigene inhärente Art der Sinnschöpfung hat, welche nicht direkt mit der eines anderen Modus verglichen werden kann (Stöckl 2009: 207). Meist werden Modis durch ihre semiotischen Eigenschaften, kognitive Vorgänge und ihr Schöpfungspotenzial zur Sinnbildung unterschieden. Die semiotischen Eigenschaften eines Modus beziehen sich auf dessen innere Struktur und auf die Möglichkeiten, die Nutzer mit den Zeichen eines Mediums haben, um Sinn zu bilden. Durch verschiedene semiotische Eigenschaften von Modi entstehen jeweils unterschiedliche kognitive Vorgänge (durch zum Beispiel simultane, sukzessive Aufnahme von Information). Die semiotischen und kognitiven Eigenschaften bestimmen das Schöpfungspotenzial der Sinnbildung eines Modus bzw. ihre modale Affordanz (Stöckl 2004: 16ff.).

Die modale Affordanz wurde in den Arbeiten von Gibson (1977) zum ersten Mal erwähnt. Sie beschreibt, was man durch einen Modus beschreiben bzw. repräsentieren kann und wodurch dieser dabei begrenzt ist. Für Gibson (1977) ging es dabei um die Wahrnehmung der materiellen Welt. Modale Affordanzen sind somit ein Resultat aus der sozialsemiotischen Arbeit mit den und gegen die Potenziale und die Limitationen der semiotischen Ressourcen der Sinnbildung (Kress 2020: 29).

Für viele Forscher*innen hat der Modus der Sprache größte modale Affordanz, was dazu führt, dass die anderen Modi, sowohl in der Forschung als auch in der Praxis, unberücksichtigt blieben, oder ignoriert wurden. Jedoch schreiben Kress und Van Leeuwen (2006: 2) nonverbalen Modi ebenfalls eine Art Grammatik zu, da man bei Bildern ebenfalls bestimmte Entscheidungen trifft, die auf verschiedene Arten interpretiert werden können. So kann Sprache in schriftlicher, oder gesprochener Form und Bilder können dynamisch, oder statisch verwendet werden (Stöckl 2004: 14). Des Weiteren behaupten Kress und Van Leeuwen (2006: 41) auch, dass ein gesprochener Text nie rein verbal ist, sondern auch visuelle Modi wie Gesten, Gesichtsausdrücke, usw. beinhalten. So kann das Gesagte je nach Tonfall anders aufgenommen werden. Manche Modi haben auch mehrere mediale Einsatzmöglichkeiten.

Neben dem Begriff des Modus sollten auch noch das Medium sowie das Genre erwähnt werden, da alle drei eng miteinander verbunden sind und sich gegenseitig beeinflussen. Der Begriff „Medium“ wird, wie auch der des Modus, in vielen Disziplinen verwendet und dementsprechend sehr unterschiedlich verstanden, was eine Definition nahezu kontraproduktiv macht. Stattdessen sollte man sich in der jeweiligen Disziplin im Klaren sein, wie der Begriff verwendet wird. Kress und Van Leeuwen (2001) definieren, im Rahmen ihres Ansatzes einer multimodalen Diskursanalyse, das Medium als: “the material resources used in the production of semiotic products and events, including both the tools and the materials used” (Kress & Van Leeuwen 2001: 22). Für Elleström (2010a: 5) ist diese Definition jedoch zu eng, weswegen er auch noch “basic media” und “qualifying aspects of media” ins Medienkonzept hinzuzieht. Des Weiteren meint Elleström, dass das Medium eng mit dem Genre verbunden ist (2010b: 26), da zum Beispiel das Medium Film viele Genre hat. Das Genre ist ein semiotisches Label, welches dabei hilft, verschiedene Texttypen zu unterscheiden, die verschiedene soziale Funktionen erfüllen (Kress 2010: 113).

All diese Aspekte sind Teil der multimodalen Theorie, welche ein wissenschaftlicher Ableger der sozialen Semiotik und der funktional-systemischen Linguistik ist. Die multimodale Theorie zielt darauf ab, den sozial verankerten Charakter von Praktiken der Sinnbildung zu formalisieren. Sie teilt sich dementsprechend bis zu einem gewissen Grad den Zweck mit der Semiotik (Jewitt 2014: 17–20), indem sie versucht, Beziehungen semiotischer Ressourcen zu erklären und ihren Einfluss auf Medien zu beobachten. Sie erweitert dabei die Semiotik durch die Kombination verschiedener Konzepte sowie durch die Unterscheidung modaler Komponenten.

Bezemer und Jewitt (2010: 180) finden, dass die multimodale Forschung eher als eine Ansammlung von Anwendungen als eine eigene Theorie zu sehen ist, da aus verschiedenen

Disziplinen diverse theoretische Ansätze eingesetzt werden, um Multimodalität zu erforschen. Laut Kress (2009: 54) ist die multimodale Forschung ebenfalls keine Theorie, sondern eine Art der Recherche, die in verschiedenen Bereichen wie Werbung, Webseiten, Museumsausstellungen, Schulbüchern und auch in Comics zu finden ist. Andere Forscher*innen wie Gottlieb (2018) sehen die multimodale Forschung als die Forschung von „multichannel texts“ und „paraverbal translation“. Nach Gottlieb (2018: 48) besteht das Ziel eines strukturalistischen Ansatzes zur Untersuchung der Multimodalität in der Übersetzung darin, eine Taxonomie zu erstellen, um jede Art von Übersetzung, die in der heutigen Kommunikationslandschaft anzutreffen ist, systematisch abhandeln zu können.

Das Interesse der Forscher*innen an anderen Modi scheint in letzter Zeit stark zu steigen. Jedoch fehlt es der Multimodalität bis heute noch an einer eigenen Methodologie, weswegen sich die Forscher*innen diese aus anderen Disziplinen entlehnen müssen (Gambier 2006: 7). Eine davon ist die Sozialesemiotik, da die Multimodalität daraus entstand und sich damit einen großen Teil des Zwecks teilt. Der Zweck des sozialesemiotischen Ansatzes besteht nämlich darin, die soziale Interpretation von Sprache und ihren Bedeutungen auf die gesamte Bandbreite, der in einer Kultur verwendeten Darstellungs- und Kommunikationsformen, auszuweiten. In der Sozialesemiotik gibt es ein dreistufiges System, um Multimodalität zu analysieren. Die erste Stufe beschreibt, dass Modi die Ressourcen haben, um etwas über die Beschaffenheit der Welt auszusagen (ideational metafunction). Die zweite sagt etwas über den Sender und den Empfänger der Nachricht sowie deren Beziehung aus (interpersonal metafunction). Die letzte Stufe beinhaltet alles zur Kohäsion und Informationsstruktur (textual metafunction) (Adami 2023: 373).

2.1.1 Geschichte der Multimodalitätsforschung

Früher nahmen viele Forscher*innen an, dass ausschließlich der Text als sinnbildender Modus zu verstehen ist, doch bereits Jakobson (1959: 233) bewies mit der intersemiotischen Übersetzung, dass Übersetzung nicht nur zwischen Sprachen, sondern auch zwischen anderen Zeichensystemen existiert. Diese war nach ihm eine der drei Typen von Übersetzung zu denen noch die bereits bekannte intralinguale und interlinguale Übersetzung gehörten. Eine der ersten Forscher*innen, die sich dann mit multimodalen Texten in der Translationswissenschaft auseinandersetzte war Katharina Reiss (1971). Sie erkannte, dass Texte auch andere Zeichensysteme als nur Text verwendeten. Deswegen führte sie neben den drei bekannten Texttypen (den informa-

tiven, den expressiven und operativen Text), die auf ein non-linguistisches Medium auf andere Formen der audio-visuellen Expression setzten, noch den audio-medialen Text (später multimedial) ein, (Reiss 1971: 49). Jedoch war sie der Meinung, dass die Modi gegenüber der Sprache eine lediglich unterstützende Rolle hatten (Reiss 1977: 97). In den 1990ern änderte sie ihre Meinung, dass solche Texte nicht ihren eigenen Texttyp bilden, sondern Aspekte von den anderen drei kombinieren. Jedoch gab es so viele Formen der multimedialen Texte, dass es notwendig wurde diese Begriffe zu unterteilen. So etablierten sich neben den multimedialen (audiovisuelle Texte), auch noch multimodale (Texte mit verbalen und nonverbalen Modi), multisemiotische (verschiedene grafische Zeichensysteme) und audiomediale Texte (Texte, die aufgesagt und aufgenommen werden). Einige Aspekte wie die kulturellen Prozesse, die Beziehung von Modi und die enge Verwandtschaft von Modus und Medium wurden teils bereits in den 1970ern unter der Multimedialität diskutiert. Also wurde Multimodalität bereits in einer Form besprochen noch bevor sie von Kress und Van Leeuwen (2001) als eine neue Art semiotische Komplexitäten eines Textes zu verstehen vorgestellt wurde.

In den 1990ern begannen sich Forscher*innen intensiv mit der Multimodalität auseinander zu setzten. Ausgehend von der wegweisenden Arbeit von Kress und van Leeuwen (1996) zur Analyse von Texten, die Schrift und Bild kombinieren, wurden multimodale Analyseansätze aus verschiedenen theoretischen Perspektiven entwickelt. Rund um 2001 etablierte sich dann die Multimodalität in mehreren Disziplinen. In der Sozialsemiotik wurde er durch Kress und Van Leeuwen (2001) eingeführt und in der Translationswissenschaft durch Aline Remael (2001). Nach diesen Anfängen begannen Forscher*innen auch Modi wie Gestik, Ton und Sensorik neben Text und Bild, zu untersuchen. Dafür war die rasch wachsende Anzahl an Arbeiten, die audiovisuelle Texte untersuchten, ausschlaggebend. Aufgrund der Qualitäten der audiovisuellen Texte, blieben aber Text und Bild die Modi, die am meisten untersucht sowie verglichen wurden.

Jedoch waren sich Forscher*innen nicht einig, ob es gemeinsame Sinnbildungsressourcen zwischen dem visuellen und dem verbalen Modus gibt, da man Bildern noch keine Grammatik zuschreiben und aus Text keine Bilder machen konnte. Doch Royce (2007) bewies mit seinem deskriptiven Framework zur Erforschung von intersemiotischen und semantischen Beziehungen in multimodalen Texten das Gegenteil. Er demonstrierte in seinem Artikel, wie durch das Zusammenspiel von visuellem und verbalem Modus, ein kohärentes Gesamtbild entsteht. Dafür orientierte er sich an Hallidays (1978) drei Metafunktionen der Sprache (der ideellen, der interpersonellen und der textlichen bzw. kompositorischen) (Royce 2007: 67).

Auch außerhalb der Forschung wurde es durch technologische Innovationen in der digitalen Textproduktion immer leichter, Texte zu gestalten, die verschiedene Modi kombinieren, was besonders für einen schnell wachsenden, internationalen Markt von Interesse ist. Folglich wurde in der Forschung der soziale Aspekt immer relevanter und es wurden Arbeiten dazu verfasst, wie Menschen international miteinander interagieren und welche semiotischen Räume dabei verbunden werden. Dadurch wurde erkannt, dass eine an die soziokulturellen sowie religiösen Gewohnheiten angepasste Übersetzung besser angenommen wird. Deshalb werden mittlerweile für Übersetzungen oft die Sprach- und Kulturbarrrieren spezifiziert. Da sich die Translationswissenschaft immer mehr kulturell und soziologisch sensibilisierte, wurde der multimodale Ansatz für sie auch immer wichtiger (Kaindl 2020: 52). Es schien sogar als würde die Multimodalität die Semiotik in vielen Disziplinen ersetzen, zu denen auch die Translationswissenschaft gehört. Dabei bewegte sich der Fokus der Translationswissenschaft weg von den sprachlichen Aspekten eines Textes hin zu seiner modalen Realisierung, dem medialen Kontext und seiner generischen Form. Zusätzlich wurde der Forschungsbereich um die kulturellen Interaktionen der Mediatoren erweitert.

Mit dem Anstieg von Arbeiten, die sich mit verschiedenen Aspekten der Multimodalität beschäftigten, rückt die Multimodalität immer weiter in den Mainstream der Forschung. Als natürliche Folge wurde die Forschung immer interdisziplinärer. Zum Beispiel beobachtete Adami (2023: 369), dass in letzter Zeit sich auch die Pädagogik sowie die Linguistik mit der Multimodalität beschäftigen. Es entsteht auch immer mehr multimodale Forschung mit einem pragmatischen Ansatz.

Zur Multimodalität wird auch in naher Zukunft viel geforscht werden, weil es unter anderem noch keine Übereinstimmung zum theoretischen Framework gibt. Auch die Frage, wie die Modi zusammenarbeiten und wie diese in einen Text integriert werden, steht noch zur Diskussion (Pérez-González 2018: 351). Trotz der vielen offenen Fragen behaupten einige Wissenschaftler*innen, dass sich die Translationswissenschaft in einem multimodalen Turn befindet (Adami & Ramos Pinto 2020; Boria & Tomalin 2020). Andere verneinen dies, da von einem Turn nicht die Rede sein kann, wenn bis heute keine holistischen Werke dazu verfasst wurden (Adami 2023: 377; Dicerto 2018: 7; Taylor 2013: 98). Der mangelnde Fokus auf nicht-digitale Textformate verhindert ebenfalls eine umfassende Definition (Lee 2013: 242).

2.1.2 Forschungsbereiche der Multimodalität

Der Fokus der multimodalen Forschung beschränkt sich auf audiovisuelle Texte und auf die Modi des Bildes und Textes (Stöckl 2009; Martinec & Salway 2005; Van Leeuwen 2005b; Kong 2006; Cohn 2013; Bateman 2014). Dementsprechend werden die großen Bereiche der multimodalen Forschung von Texttypen, wie Untertitelung für Film (Díaz Cintas 1997), Theater (Virkkunen 2004; Griesel 2007), Comics (Celotti 2008; Zanettin 2008; Borodo 2014), Kinderliteratur (Oittinen 2003), Werbung (Millán-Varela 2004), Webseiten (Sánchez 2010) und Video Spielen (O'Hagan 2007) gebildet. In letzter Zeit erschienen in diesem Bereich mehr Arbeiten die sich nicht nur mit den Modi Bild und Text beschäftigen, sondern auch näher auf die dazugehörigen Sub-Modi, wie Blicke, Körpersprache, Redegeschwindigkeit, Schriftart und -größe usw. eingehen.

Es steigt ebenfalls die Zahl der Arbeiten über andere nonverbale Modi und Sub-Modi. Zu den bekanntesten Arbeiten, die sich nicht auf Texte, sondern spezifische Modi fokussieren, zählen die von Kress und Van Leeuwen (1996) zum Bild, die von Martinec (2000) zur Bewegung und zu Gesten und die von Van Leeuwen (1999) zur Musik. Neben diesen wurden auch andere Modi, wie Farbe (Kress & Van Leeuwen 2002), Architektur (Ravelli & McMurtie 2018), Tanz (Maiorani 2021), Berührung (Bezemer & Kress 2014; Jewitt et al. 2020), Typografie (Van Leeuwen 2005b) und Textur (Djonov & Van Leeuwen 2014) untersucht.

Da diese Arbeit sich mit der Übersetzung von Onomatopoetika in einem Manga beschäftigt, sollte der Bereich der multimodalen Forschung von Comics und Manga umfangreicher besprochen werden. Diese werden aus einer multimodalen Perspektive (Borodo 2014; Kaindl 2004), sozial semiotischen, multimodalen Perspektive (Huang & Archer 2014; Armour & Takeyama 2015) sowie einer audiovisuellen Perspektive (Borodo 2016) untersucht. Da die visuell-verbale Beziehung im Medium der Comics besonders ausgeprägt ist, hilft die Forschung der Übersetzung von Comics dem multimodalen Verständnis der Translationswissenschaft ungemein, weswegen Comics in diesen Bereich oft als Korpora genutzt werden. Ein bekanntes Werk davon ist Kaindls (2004) Forschung zu der Übersetzung von Humor, bei der er beschreibt, wie durch den visuellen und verbalen Modus humoristische Elemente besonders effektiv dargestellt werden. Dabei zieht er den Schluss, dass die meisten Bilder sehr kulturspezifisch sind, was bei der Übersetzung von humoristischen Elementen oft zu Missverständnissen führen kann. Zanettin (2008) schreibt auch eine Arbeit, die sich damit befasste, dass humoristische Elemente in Comics durch den visuellen Modus dominiert werden und nicht nur durch die Sprechblasen.

Borodos (2014) Arbeit zählt zu den bekanntesten dieses Bereichs. Er analysiert dabei die Übersetzung eines franko-belgischen Comics ins Polnische und entdeckt, dass der Übersetzer besonders oft auf visuelle Kompensationen und Typografien zurückgreift. Borodos Arbeit macht dabei auf die Wichtigkeit des Bildes in der Comicübersetzung aufmerksam. Rosa Alonso (2024) untersucht in der Comicreihe Asterix die unterschiedliche Verwendung von Bewegungsverben und wie diese übersetzt werden. Martinez (2023) untersucht wie Entscheidungen des Publishers die Comicübersetzungen beeinflussen und wie das Netz der in der Übersetzung involvierten Personen genau aussieht.

Martinec und Salway (2005) untersuchen multimediale Comics. Sie machen dabei drei Unterscheidungen der Interaktionen zwischen Bild und Text. Sie können entweder auf Details in einem Modus mehr eingehen, einem Modus neue Informationen hinzufügen, oder räumliche bzw. zeitliche Informationen hinzufügen. Es gibt auch einiges an Forschung zur Übersetzung von Onomatopoetika und Soundeffekten zwischen verschiedenen Kulturen (Jüngst 2004; Zanettin 2008), die besonders für diese Arbeit relevant ist. Jedoch haben sich nur wenige Studien direkt mit der systematischen Darstellung oder dem Inhalt von Onomatopoetika in Comics befasst, sei es innerhalb einer Kultur oder kulturübergreifend. Ein solches Vorhaben erfordert einen korpusbasierten Ansatz, bei dem Daten aus einer Vielzahl von Werken gesammelt und ausgewertet werden (Pratha et al. 2016: 93).

Neben der Translationswissenschaft gibt es noch einige andere Disziplinen, die sich mit Multimodalität auseinandersetzen, die der Translationswissenschaft helfen ihr multimodales Verständnis zu vertiefen. Dazu gehören die Soziolinguistik (Psathas 1995), die interaktionale Soziologie (Goffman 1981), die interaktionale Soziolinguistik (Gumperz 1999), die linguistische Anthropologie (Duranti 1997), die Mikroethnografie (Erickson 2004) und die linguistische Ethnografie (Creese 2008). Die Forschung aus der Sozialsemiotik hat ebenfalls einen großen Einfluss. Ein wichtiger Beitrag aus dieser Disziplin kommt von Pérez-González (2014), der eine umfangreiche Arbeit schrieb, welche Stöckls (2004) Operationalisierung von der multimodalen Theorie verwendet. Er untersucht dabei, wie das Bewusstsein von Multimodalität die Übersetzungsentscheidungen in audiovisuellen Medien beeinflusst. Neu wird Multimodalität nun auch vermehrt durch die Pragmatik untersucht, auch wenn die Interaktionen zwischen Pragmatik und der Translationswissenschaft bereits 1998 von Leo Hickey erforscht wurden. Zu anderen bekannten Arbeiten dieses Bereichs gehören die von Desilla (2014), die Pragmatik multimodaler Elemente in Filmen und die von Valentini (2008), die pragmatischen Eigenschaften synchronisierter Versionen deutscher und italienischer Filme untersuchen.

2.1.3 Methodische Grenzen und Probleme der multimodalen Forschung

Wie zuvor erwähnt ist eine der größten Schwächen der multimodalen Forschung, dass es zwar einige Werke gibt, die sich mit einzelnen Aspekten der Multimodalität beschäftigen, aber kaum Arbeiten, die sich mit der gesamten multimodalen Übersetzungstheorie befassen (Dicerto 2018: 7; Adami 2023: 377.). Ein möglicher Grund, warum die Multimodalität so lange nicht genügend erforscht war, könnte daran liegen, dass man davon ausging, dass die Linguistik allein ausreichen würde, um multimodale Texte zu untersuchen.

Kress und Van Leeuwen (2006: 41) behaupten, dass das lange Ignorieren von multimodalen Aspekten in einigen Disziplinen zu Problemen führte. Der sozialsemiotische Ansatz in der Theorie und bei den Termini noch in der Entwicklungsphase, weswegen er für eine extensive Auseinandersetzung noch nicht ausreicht. Auch in der audiovisuellen Übersetzung widmet nur ein sehr kleiner Anteil der Forschung ihren Fokus auf die Modis, die dabei eine Rolle spielen (Antonini 2005: 210). Der Großteil der Arbeiten bleibt dabei bei einem linguistischen Ansatz (Gambier 2008: 11). Ein Grund dafür könnte die Komplexität von multimodalen Analysen sein, auch wenn es einige Fortschritte in diesem Gebiet gab.

Ein weiterer Makel ist, dass die Multimodalität bis jetzt noch so gut wie keine eigene Methodologie hat und sie sich diese stattdessen aus anderen Disziplinen borgt. Besonders häufig werden dafür Methoden aus der Sozialsemiotik wie zum Beispiel die multimodale Transkription (Thibault 2000) für die Untersuchung der Beziehung der Modi, genutzt. Methoden wie die multimodale Analyse sind ebenfalls in ihrer Reichweite eingeschränkt. Bei dieser wird versucht durch das Aufteilen von Objekten in ihre Einzelteile deren Interaktionen miteinander und den Prozess der Sinnbildung zu verstehen. Dabei schränkt ihr starker Fokus auf die Interaktion verschiedener Modi ihr Verständnis für die Funktionsweise einzelner ein. Genauso würde aber auch der Fokus auf nur einen einzelnen Modus unflexibel sein. Der langsame Fortschritt der Adaption von Methoden wird oft auf finanzielle Gründe zurückgeführt (O’Sullivan 2013: 6f.). Der Grund für dieses geringe Interesse könnte aber auch der Fokus der Industrie auf die Sprache sein. Es wurde sogar vermutet, dass die Praxis nicht an der Multimodalität interessiert sei, doch Umfragen haben diese Vermutung widerlegt (Pedro Ricoy 2012: 181).

Bei der Untersuchung von Modi gibt es noch immer klare Favoriten (visuellen und verbalen Modus) auf die viele Forscher*innen meistens zurückfallen, während andere Modi vernachlässigt werden (Kaindl 2013: 264; Ramos Pinto & Mubarak 2020: 389f.). Besonders wenig wird der Beitrag von nonverbalen Modi zur Sinnengewinnung und deren Impact auf die Übersetzungstheorie erforscht. Es besteht auch nur ein sehr geringer Grad an Forschung für die In-

teraktionen zwischen mehreren Modi sowie deren Transfer, da man sich für solche Arbeiten diverse theoretische Ansätze aneignen müsste (Valdeón 2024: 2). Zusätzlich kommt es zu einigen Unklarheiten mit dem Begriff „Modus“ selbst. Zum Beispiel wird dessen Einführung in die Verwendung des Begriffs „Sprache“ problematisch, da Sprechen und Schreiben völlig andere Ressourcen verwenden, aber trotzdem unter dasselbe Label fallen. Einer der Vorteile auf Modus zu wechseln wäre, dass egal welche semiotischen Ressourcen eine Community verwenden würde, sie noch immer in dasselbe Set an semiotischen Prinzipien fallen würden (Kress 2020: 29). Außerdem wird der Begriff „Modus“ in einigen Disziplinen verwendet, was zur Verwechslung von Konzepten führen kann (Adami 2023: 371).

Auch bei anderen Begriffen kommt es zu Problemen. Zum Beispiel wird die audiovisuelle Übersetzung oft der multimodalen gleichgesetzt, was zur Folge hat, dass sich die Forschung viel mehr auf digitale Texte konzentriert (Lee 2013: 242). Auch wie die Begriffe Multimodalität und Multimedialität zueinander stehen wird noch diskutiert, da diese manchmal als dasselbe Konzept gehandhabt werden (Marais 2019: 78). Jedoch werden sie in der Sozialemiotik getrennt. Da nun ein Verständnis zur allgemeinen multimodalen Übersetzung aufgebaut wurde, wird sich der zweite Teil dieses Kapitels dem für die Arbeit relevanten Aspekt der multimodalen Übersetzung widmen.

2.2 Ansätze der multimodalen Übersetzungswissenschaft

Im Allgemeinen beschreibt die multimodale Übersetzung die Übertragung von Inhalten von einer Sprache in eine andere, bei der neben dem geschriebenen bzw. gesprochenen Text weitere Zeichensysteme (Modalitäten) berücksichtigt, angepasst oder übersetzt werden. Im Gegensatz zur klassischen, rein textbasierten Übersetzung betrachtet dieser Ansatz einen Text nie isoliert, sondern immer im Zusammenspiel mit visuellen, akustischen und sensorischen Elementen.

Der erste Versuch eine Art der Multimodalität in die Translationswissenschaften zu bringen war von Roman Jakobson im Jahr 1959. Er teilte die Übersetzung in intralingual, interlingual und intersemiotisch auf. Die Inklusion der intersemiotischen Übersetzung, bei der verbale Elemente in nonverbale übersetzt werden, bekam über die nächsten Jahre viel Aufmerksamkeit und die intersemiotische Übersetzung wurde immer beliebter in der Translationswissenschaft, da mit ihr auch die lang ignorierte multimodale Dimension der Übersetzung untersucht werden konnte. Zusätzlich motivierte die intersemiotische Übersetzung nicht nur sprachliche, sondern auch außersprachliche Aspekte zu untersuchen. Ein wichtiger Ansatz für multimodale Übersetzung war die Translationstheorie von Holz-Mänttari (1984). Ähnlich wie die Rolle

Menschen mit ihrer „social agency“, die zum „critical aspect“ in der multimodalen Theorie wurde, bezeichnete Holz-Mänttari Translation als: „...an activity where different actors participate in developing a text“. Wie bei der multimodalen Forschung allgemein begann das Interesse der multimodalen Übersetzung in den 1990ern zu steigen, bis sie im Jahr 2001 in der Translationswissenschaft ankam. Darauf entwickelten Kress und Van Leeuwen (2003) die multimodale Kommunikationstheorie, die oft mit der kommunikations- und kultursensitiven Translationstheorie in Verbindung gesetzt wird. Diese behauptet, dass Kommunikation nie nur über einen Modus geschieht. Diese Erkenntnis machte es nötig, dass die Translationswissenschaft sich diesem Fakt nicht nur bewusst wurde, sondern auch, dass von dieser Kenntnis im Übersetzungsprozess Gebrauch gemacht werden sollte.

Dementsprechend versuchen sich einige Forscher*innen an Theorien sowie Definitionsansätze zu einer multimodalen Übersetzung. So wie Tuominen et al. (2018: 4), die behaupten, dass nahezu jede Art von Übersetzung multimodal sei. Folglich ist es auch unmöglich eine allgemein gültige Definition zu schaffen. Sie empfehlen es stattdessen als ein „cluster concept“ zu bezeichnen. Damit stellt sich die Frage, ob eine Definition überhaupt benötigt wird. Falls dies der Fall ist, sollte diese möglichst vage gehalten werden, um diese Qualität zu inkludieren. Außerdem sollte überlegt werden, ob die Translationswissenschaften ihren Sprachfokus dementsprechend ändern sollten, dann auch Übersetzungen von Texten ohne einen Sprachmodus Teil der Translationswissenschaft wären (Kaindl 2013: 265f.). Mit diesem Wechsel von Sprache zu Sinn, den Wechsel von dem Fokus einer Art der Sinnbildung auf viele und von Linguistik auf Semiotik, hat die Forschung eine große Transformation durchgeführt.

Wenn also die Übersetzung generell als multimodal angesehen werden soll, müssen noch einige Unstimmigkeiten geklärt werden. Nach Kaindl (2020: 61) sind einige der größten davon eine Definition zu den multimodalen kulturspezifischen textuellen Konventionen, welcher Teil des Sinns durch welche Modi gebildet wird, wie einzelne multimodale Translationsseinheiten identifiziert werden können, wie eine translationsrelevante multimodale Textanalyse durchgeführt wird und welche Modi durch eine Translation geändert werden. Um die Multimodalität aller Textsorten zu beachten, bildet Kaindl (2020: 58) seine Definition aus der multimodalen Perspektive. Er beschreibt die Übersetzung als einen Transfer von Texten samt deren Modus, Medium und Genre über semiotische und kulturelle Barrieren für ein neues Zielpublikum. Des Weiteren unterscheidet sich seine Definition, da er keine Beziehungen zwischen den Texten, sondern den Modi selbst zieht. Damit würden andere Definitionen von Übersetzung überflüssig, da die der multimodalen, diese bereits beinhalten würde. Genauso wie für die Multimodalität,

fällt es schwer eine eindeutige Definition für die Disziplin der Translationswissenschaft zu finden, da sich beide durch ihre Vielfältigkeit auszeichnen.

2.2.1 Kategorisierungsansätze in der multimodalen Übersetzungswissenschaft

Einer der ersten Forscher*innen, der sich an einer Klassifikation der Übersetzung versuchte, die nicht nur Sprache beachtete, war Jakobsons (1959). Er teilte diese in die intralinguale, interlinguale und die intersemiotische Übersetzung. Seine Klassifikation war zwar eine sehr einflussreiche doch, wegen ihrer konzeptionellen Unstimmigkeiten, problematisch, da die intersemiotische Translation jede Sprache betrifft und so kein Unterschied zur normalen Translation hergestellt werden kann (Jakobson 1959: 233). Toury (1994: 1114) umging dieses Problem, indem er sie in intra- und intersystemisch bzw. intra- und interlingual aufteilt. Dieser Ansatz orientierte sich jedoch wieder zu sehr an Schriftzeichen. Diese Kategorisierungsversuche waren bereits ein guter Anfang, wirkten jedoch durch ihren Fokus auf den Modus der Sprache unvollständig.

Aktuelle Kategorisierungsversuche beinhalten diese hingegen meist. Einer von diesen ist der von Gunther Kress (2020: 45f.). Er unterscheidet in vier Kategorien je nach deren sozialen und semiotischen Position. Die erste ist die Transposition, die die Veränderung der Position in Relation zur Produktion und Interpretation eines Zeichens beschreibt. Bei der Transduktion wird im selben Modus der Text verändert. Bei der Transformation wird die Beschaffenheit eines Modus geändert. Bei der Transkription stehen zwei Texte aus verschiedenen Modi in Relation.

Kaindl (2020: 60f.) spezifiziert seine Kategorisierung, indem er neben dem Modus auch beim Genre sowie beim Medium Unterscheidungen trifft. Der Grund dafür ist, dass alle drei Konzepte eng in Verbindung zueinanderstehen, sich gegenseitig beeinflussen und für die Übersetzung verschiedene Herausforderungen darstellen. Der Modus kann dabei intra- oder intermodal sein. Dasselbe gilt auch für das intra- und intermediale Medium. Das Genre kann bei der Übersetzung dasselbe bleiben, in ein anderes wechseln, oder mehrere auf einmal sein.

Adami (2023: 380f.) Kategorisierung ähnelt der von Kaindl stark, aber der Fokus liegt eher beim Übersetzungsprozess als auf den Akteur*innen darin. Außerdem erweitert er Kaindls Kategorien um die Domäne des Raums und die des Diskurses. Diese werden wie bei Kaindl innerhalb einer Domäne und über mehrere hinweg aufgeteilt. Diese definieren die interlinguale Übersetzung neu, da unter Beachtung der verschiedenen Zielkulturen sowie des Diskurses, der Domäne, des Mediums und dem Genre des Ausgangstextes, die Übersetzung stark variieren kann. Adami beschreibt Texte und kommunikative Events nicht nur als die Kombination ver-

schiedener Modi, die in verschiedenen Medien produziert wurden und verschiedenen Genres bzw. Domänen angehören, sondern auch als semiotische Räume als Teil bestimmter semiotischer Praxen. Diese Übertragungen geschehen im Übersetzungsprozess ebenfalls.

2.2.2 Forschungsbereiche der multimodalen Übersetzung

Der Großteil der multimodalen Forschung fokussiert sich nicht auf die Übersetzung, während auch die Translationswissenschaft nur sehr langsam damit beginnt, multimodale Konzepte und Methoden anzuwenden. Anhand Sammelwerken wie dem „Handbook of Multimodal Analysis“ (Jewitt 2009) wird klar, dass viele sich nicht mit der multimodalen Übersetzung beschäftigen. In der Translationswissenschaft wurden zwar einzelne Werke zur Übersetzung multimodaler Texte (Baldry 2000; Taylor 2003, 2004; Gambier 2006; Perego 2009; Burczynska 2012) und zur theoretischen Diskussion (O’Sullivan 2013; O’Sullivan & Jeffcote 2013; Pérez-González 2014; Gambier & Ramos Pinto 2016; Tuominen et al. 2018; Boria & Tomalin 2020) verfasst, aber diese untersuchen nur sehr spezifische Fälle, die es schwer machen, das gewonnene Wissen auf die allgemeine Übersetzungspraxis zu übertragen.

Der Fokus der existierenden Arbeiten liegt, wie bei der allgemeinen Forschung, bei den audiovisuellen Texten, wobei meist visuell-verbale Übersetzungen (Chen 2018; Kaindl 2004; Li 2019; Norwood 2020; Pereira 2008; Song 2020; Torresi 2008) untersucht werden. Hier ist das größte Thema die Entdeckung und Weiterentwicklung von Übersetzungsstrategien. Zu den Textsorten, die oft untersucht werden, gehören hierbei Filme (Chaume 2004a; 2004b) Untertitelungen (Pérez-González 2020; Taylor 2004; Díaz Cintas & Remael 2014), Synchronisationen (Chaume 2012) und auch Videospiele (O’Hagan & Mangiron 2013; Mejías-Climent 2017). Ein anderer großer Bereich, der in letzter Zeit viel Zuwachs bekommen hat, ist die barrierefreie Translation mit Arbeiten zur Audiodeskription (Snyder 2005; Taylor & Perego 2022; Reviers & Remael 2015), der Translation in öffentlichen Räumen (Hurtado & Gallego 2013) und der Untertitelungen im Theater für Personen mit Höreinschränkungen (Virkkunen 2004). Selbst im analogen Bereich wurden einige Arbeiten zu Themen wie Brettspielen (Evans 2013) und Kinderliteratur (Oittinen 2003, Oittinen et al. 2017) verfasst. Mittlerweile beschäftigen sich auch einige Arbeiten mit der intersemiotischen Übersetzung zwischen Literatur und Tanz (Aguiar & Queiroz 2015), Musik und Tanz (Minors 2020), Literatur und Skulpturen (Li & Zlatev 2022) und vielen weiteren Kombinationen.

Ein aktuelles Beispiel solcher intersemiotischen Forschung ist die Arbeit von Yu und Zhu (2025). Diese analysieren, wie Traditionen chinesischer Festivals als kulturspezifische

Objekte durch die Anwendung von semiotischen Ressourcen als Lego-Sets übersetzt werden. Sie stellen dabei fest, dass diese Sets eine Art der Übersetzung haben, bei der die Kund*innen teilhaben können. Das führt dazu, dass im Verständnis für diese Sets nicht nur die Designer*innen, sondern auch die Kund*innen relevant sind, was die Übersetzung der Lego-Sets flexibler, sowie direkter macht.

Weiterhin wird viel an audiovisuellen Texten geforscht. Eine neuere Entwicklung in diesem Bereich ist die Untersuchung von intralingualen Übersetzungen. Zum Beispiel beschäftigt sich Jing (2021) mit der Koordinierung von Untertiteln und anderen semiotischen Ressourcen in Filmen. Dafür untersucht sie intralinguale Übersetzungen einiger Filme. Es zeigt sich, dass viele Interjektionen in der Übersetzung weggelassen werden. Diese Ergebnisse lassen darauf schließen, dass Untertitelung ein komplexer Prozess ist, bei dem auf das Zusammenspiel dieser und anderer semiotischer Ressourcen zu achten ist.

Ein anderer, weniger erkundeter Aspekt in diesem Bereich ist die Forschung, wie non-verbale Elemente angewendet werden können, um Texte sprachübergreifend zu gestalten. Zu diesem Thema analysieren Sánchez Rodas und Del Río López (2024), wie YouTube Shorts der Fußballteams Real Madrid und FC Barcelona multimodale Kommunikation und Übersetzung anwenden, um ihre Marke national sowie international zu stärken. Meistens arbeiten sie dabei mit Multilingualismus, welcher oft durch semiotische Mittel, wie Emojis, Eigennamen und Hashtags ergänzt wird. Damit wird bezweckt allgemein verständlichere Shorts zu schaffen.

Immer häufiger werden auch interaktive Medien wie Brettspiele (Evans 2013) und Videospiele zum Korpus von Arbeiten. So beschäftigt sich Xu (2025) mit der englisch-chinesischen Videospiellokalisierung von *The Witcher 3: Wild Hunt*. Der Fokus liegt dabei beim Einfluss der Übersetzer*innen, da bei einer Lokalisierung nicht nur die Sprache, sondern auch kulturelle Adaption und narrative Rekonstruktion beinhaltet sind. Die Ergebnisse weisen darauf hin, dass bei der Lokalisierung mehr auf nonverbale Elemente wie Funktion, Emotion und Ästhetik geachtet werden soll.

Wie viele andere Bereiche auch beschäftigen sich viele neue Arbeiten mit der multimodalen Übersetzung mittels künstlicher Intelligenz. Als Beispiel testen Tian und Qiao (2026), wie multimodale maschinelle Übersetzung beim bilingualen Lernen jüngerer Schüler*innen helfen kann. Dazu wurden Text- und Bildpaare von 436 Kinderbüchern verwendet. Im darauffolgenden Experiment zeigte sich, dass diese Art des Lernens zu lesen die Variante mit nur Text übertraf.

Es gibt zwar noch diverse andere Bereiche der multimodalen Übersetzung, da sich jedoch diese Arbeit mit der Übersetzung von Manga beschäftigt, wird sich die letzte Sektion die-

ses Bereiches auf dieses Thema beschränken. Beginnend mit Huang und Archer (2014) werden die fangemachten Scanlation-Übersetzungen vom Manga *Naruto* mit den offiziellen verglichen. Dabei zeigt sich, dass vor allem die Scanlations das Flair des Originals beibehalten will und Aspekte wie die Onomatopoetika gänzlich unübersetzt bleibt. Die offizielle Übersetzung hingegen nimmt einige Änderungen an dem Layout sowie den Onomatopoetika vor, um eher eine Art Lokalisierung zu erzielen. Des Weiteren ändern sich auch oft das Lettering sowie die Zeichensetzung,

Chow und Omar (2021) untersuchen den Einfluss, den die malaysische Übersetzung von Manga auf den Inhalt des Originals hatte. Sie stellen dabei fest, dass textuelle Elemente hauptsächlich durch denselben Modus übersetzt werden. Jedoch zeigt sich bei spezifisch japanischen Aspekten, wie Ateji und Onomatopoetika außerhalb von Sprechblasen doch ein gewisser Einfluss. So werden oft die Modi der Typografie sowie des Layouts angewendet, um den Text zu komplementieren. Es lässt sich damit ein steigendes Bewusstsein von semiotischen Ressourcen in malaysischen Übersetzungen der 2010er erkennen.

Chow (2023b) schreibt eine Arbeit zur Analyse von japanischen kulturellen Referenzen in Manga und deren malaysischen Übersetzungen. Ab den 2000ern zeigt sich, dass diese oft mit japanischen Transliterationen übersetzt werden. Später zeigt sich auch, dass das Layout der Panels erweitert wird, um mehr Platz für die Referenzen zu haben. So zeigt sich, dass das Verständnis über die japanische Kultur und den Willen dieses in der Übersetzung zu übernehmen stetig steigt.

Wang und Li (2025) untersuchen wie die Analekten von Konfuzius in Comics übersetzt werden. Dabei fokussieren sie sich darauf, wie der visuelle Modus die rein verbalen Gespräche übernimmt. In ihren quantitativen Ergebnissen zeigt sich, dass Konfuzius, der in den Analekten einem autoritären Lehrer gleicht, in allen vier Comicadaptionen einem anderen Charakter zugesprochen wird. Anhand der Menge aktueller Arbeiten zum Thema Comic und Manga ist ein Interesse der Forschung unbestreitbar. Deswegen sollte was diese Medien als Korpus so interessant macht in einem eigenen Abschnitt besprochen werden.

2.3 Multimodalität in Comics und Manga

Als Grund für das große Interesse Comics und Manga in der multimodalen Forschung zu untersuchen, wird oft die leicht erkennbare Interaktion zwischen Bild und Text genannt. In Comics trägt der visuelle Modus am meisten zur Sinnbildung bei und der verbale Modus ist diesem untergeordnet. Wie Jewitt (2009: 25) es beschreibt, können sie sich dabei in ihrer Bedeutung gegenseitig komplementieren, überlappen, oder voneinander trennen. Martinec und Salway (2005: 352f.) beschreiben ganz ähnliche Interaktionen. So kann die visuell-verbale Beziehung die Form der „elaboration“ annehmen, wobei der Text etwas erwähnt, was im Bild bereits sichtbar ist. Dann könnte es sich um eine „extention“ handeln, bei der der Text zusätzliche Informationen zum Bild hinzufügt. Zuletzt gäbe es auch die „enhancement“. Bei dieser wird durch den Text noch ein weiterer räumlicher und temporaler Kontext gegeben. Anders gesagt, deckt sich die Bedeutung bei der ersten Beziehungsart noch größtenteils ab, geht aber mit den nächsten beiden immer weiter auseinander.

Diese Interaktionen werden auf verschiedene Arten und Weisen angewendet, um die Handlung in Comics zu vermitteln. Deshalb werden Comics auch oft als von Natur aus multimodal bezeichnet. Ein gutes Beispiel dafür sind Soundeffekte bzw. Onomatopoetika und Sprechblasen. Aus der linguistischen Sicht zeigen Soundeffekte, wie die verschiedenen Modalitäten von Comics miteinander interagieren. Deshalb können Leser*innen diese auf verschiedene Art und Weise aufnehmen und interpretieren. Soundeffekte sind zwar kein Teil der visuellen Kommunikation, nehmen aber bildliche Qualitäten an, damit sie besser ins Bild integriert werden können. Manga wenden zusätzlich verschiedene Schriften an, um gewünschte Effekte bei den Onomatopoetika und Dialogen zu erzielen, weswegen die Verwendung dieser das Thema einiger Arbeiten war (Smith & Schmidt 1996; Robertson 2015; Iwahara et al. 2003). So können Hiragana und Kanji verwendet werden, um japanische Wörter zu signalisieren, während Katakana meist für Lehnwörter benutzt werden. Romaji werden oft im Kontext mit PCs und Personen, die kein Japanisch können, angewendet (Pratha et al. 2016: 99).

Die Modalität von Elementen in Comics und Manga ist nicht immer eindeutig visuell, oder sprachlich und kann zwischen diesen Modi auch einige Zwischenstufen einnehmen. Zwischen Bild und Text gibt es noch Elemente, wie Embleme, Effektlinien, Onomatopoetika, oder stilisierte Wörter die Aspekte beider Modi enthalten (Yang & Webster 2015: 591). Es kann auch nicht immer nur von Bild und Text die Rede sein, da in der Analyse von Comics auch noch weitere Modi untersucht werden. Dazu gehören unter anderem Bewegungen, Gesten, Körpersprache, Gesichtsausdrücke und Blicke, welche nach Allwood (2002: 15) eine wichtige Quelle

der multimodalen sowie multidimensionalen zwischenmenschlichen Kommunikation sind. Außerdem sind die anderen Modi interessant, weil diese anders als die sprachlichen Elemente, die Geschichte eher unpersönlich vermitteln, auch mehr auf ästhetische und emotionale Bedürfnisse der Leser*innen eingehen.

Durch die geschickte Anwendung von Bild und Text können auch räumliche sowie temporale Aspekte einer Handlung detaillierter dargestellt werden. Besonders der temporale Modus wird in Comics und Manga besonders oft genutzt. Zum Beispiel wird der Zeitfluss oft durch die Übergänge zwischen einzelnen Panels dargestellt. Die „diegetic Time Lapse“ kurz DTL ist die Bezeichnung in Comics für das Vergehen von Zeit und wird, je verbaler ein Element ist, desto sichtbarer. Ein Beispiel für diese Elemente sind Onomatopoetika und Effektlinien, die Geräusche und Bewegungen darstellen, die je nachdem wie sie gestaltet werden, kürzere, oder längere Tätigkeiten beschreiben können (Yang & Webster 2015: 592f.). Um Comics und Manga ausreichend zu verstehen, müssen die Elemente und Eigenheiten dieser detaillierter beschrieben werden, weswegen das nächste Grundlagenkapitel sich komplett diesem Thema widmen wird.

3 Comics, Manga und ihre Übersetzung

Sowohl Comics als auch Manga etablierten sich in den vergangenen Jahren als gewinnbringende Korpora für der Erforschung der multimodalen Übersetzung. Obwohl sie historisch sowie in ihren konstitutiven Elementen etliche Gemeinsamkeiten aufweisen, unterscheiden sie sich in wichtigen Aspekten wie Ästhetik, Erzählweisen und Leserschaft eindeutig voneinander. Folglich erfordert eine fundierte translationswissenschaftliche Untersuchung eine getrennte Betrachtung beider Medien, bevor der eigentliche Übersetzungsprozess sowie dessen Forschung analysiert werden kann.

3.1 Das Medium Comic

Über die Jahre haben sich einige Forscher*innen an einer Definition für Comics versucht. Für Spillner (1980) waren Comics multimediale Texte, die „gleichermaßen durch Sprache und Bild konstituiert werden“ (Spillner 1980: 74). Nach Grassegger (1985) gab es zwei wesentliche Aspekte, die dafür zu beachten sind. Erstens wird in Comics der sprachliche Inhalt schriftlich über Sprechblasen wiedergegeben, zweitens sind bei der Informationsübertragung verbale und nonverbale Zeichen beteiligt. Es handelt sich hierbei semiotisch gesehen um multimediale Kommunikation.

Peter A. Schmitt (1997: 627) hingegen beschrieb Comics, ähnlich wie McCloud (1993), als „räumlich sequenzielle Grafik“. Damit grenzte er sie von Cartoons und Zeichentrickfilmen ab. Als zweites Merkmal nannte er, wie Grassegger (1985), die Verbindung von verbalen und nonverbalen Elementen, wobei er aber nicht auf die semiotisch komplexen Relationen eingeht.

Während für einige die Sequenz von Panels das Wichtigste ist, gelten für andere Forscher*innen wie Harvey (2009: 25f.) „Single-Panel-Comics“ bereits auch als echte Comics. Manchmal werden Comics auch als visuelles Storytelling bezeichnet, welches sie in dieselbe Kategorie wie Hieroglyphen, Höhlenmalereien und dergleichen einordnet (Zanettin 2018: 445). Zusätzlich ist davon auszugehen, dass Comics nicht exklusiv der Trivialliteratur zuzurechnen sind. Es existiert bis heute keine allgemeingültige Definition für den Begriff „Comic“. Welche Elemente und Eigenschaften einen Comic identifizieren wird im nächsten Abschnitt vorgestellt.

3.1.1 Anatomie und Elemente des Comics

Weder Wörter noch Bilder stehen in Comics allein da, denn sie reflektieren sich stets gegenseitig. Dementsprechend sind viele Elemente, die in Comics zu finden sind, weder eindeutig zum Modus des Textes noch dem des Bildes zuzuordnen. Um diese Übergänge zu illustrieren, wird sich diese Auflistung von Comicelementen von den eher visuellen bis zu den verbalen vorarbeiten. Begonnen wird mit den bildlichen Elementen, da der visuelle Modus als der bei weitem dominantere in Comics gesehen wird.

Unter den Comicelementen ist das Layout wohl das grundlegendste. Dieses gibt die Anordnung der Panels auf einer Seite an und somit auch den Leseverlauf. Damit sorgt es für die Kohärenz im narrativen Diskurs (Groensteen 2013: 96). Die Panels teilen das Narrativ weiter in einzelne Momente bzw. Zeitspannen auf. Meistens werden sie als zueinander gleich große Rechtecke dargestellt, können aber auch sehr unterschiedliche Formen annehmen. Panels beherbergen auch die meisten anderen Comicelemente, damit die Zuteilung dieser für das Publikum klar verständlich bleibt. Die Flächen, die zwischen den Panels entstehen, nennt man „Gutter“. Diese sind nicht unbedingt notwendig, helfen aber dabei Panels voneinander zu unterscheiden.

Das Element, welches im Panel am meisten Platz einnimmt und für Comics auch das wichtigste ist, um Inhalte zu vermitteln, ist das Bild. Bilder stellen realistische oder teils ikonische Abbildungen von Personen, Pflanzen, Tieren und Objekten dar. Diese kann man von symbolischen Bildern unterscheiden, welche hingegen Abbildungen sind, die nicht die eigentliche Situation abbilden, sondern abstrakte Ideen, Emotionen oder Konzepte vermitteln. Bei diesen ist die implizierte Bedeutung wichtiger als das Zeichen selbst. Zu den symbolischen Bildern zählen Embleme, zu denen auch Ideogramme und Emoticons gehören. Ein weiteres stark visuelles Element sind die Effekte. Diese füllen die leeren Flächen zwischen Sprechblasen, Charakteren und Hintergründen aus. Ihr Zweck ist es Zustände, wie Gefühle, Sensationen, Raum, Geschwindigkeit etc., zu beschreiben, die mit der Zeichnung selbst schwer darzustellen sind (Yang & Webster 2015: 588). Ein Beispiel dafür sind die sogenannten „Speedlines“, die Bewegungen in einem statischen Bild darstellen können.

Eine klare Zuordnung zu einem Modus wird bei den Elementen der Onomatopoetika schwieriger, da diese eher als Wörter betrachtet werden, auch wenn sie oft stark visuell verändert sind. Ähnlich wie bei Effekten fügen Onomatopoetika Panels Information hinzu, die anders schwer darzustellen wären. Anders als bei Effekten können Onomatopoetika auch Geräusche

sowie Stimmen nachahmen und können dabei auch viel mehr Nuancen einbinden. Sie werden meist neben dem Phänomen platziert, welches sie beschreiben und durch ihre Ausrichtung und Gestaltung kann das Publikum ihre Intensität, Dauer und ihren Bewegungsverlauf erraten. Sie werden zwar auch oft in Comics angewandt, gelten aber als das Aushängeschild von Manga, da die japanische Sprache verglichen mit anderen ein großes Vokabular an Onomatopoetika besitzt und sie auf fast jedem Panel eines Mangas gefunden werden können. Stilistische Wörter erfüllen dieselbe Funktion innerhalb des gesprochenen Textes von Sprechblasen. Durch ihre Gestaltung können die gesprochenen Nuancen, wie Intonation, Geschwindigkeit, Emotionen, usw. hinzugefügt werden (Yang & Webster 2015: 588). Jedoch sind sie wegen ihrer Begrenzung innerhalb des Texts stärker eingeschränkt als Onomatopoetika und somit auch eher ein verbales Element.

Der Text selbst wird in Comics für Monologe sowie Dialoge von Figuren verwendet und ermöglicht es den Autor*innen auch durch Erzählerboxen direkt mit den Leser*innen zu kommunizieren. Für den ersten Fall werden die Texte in Sprechblasen platziert. Im anderen Fall wird der Text in eine rechteckige Fläche geschrieben. Titel gelten oft als eigene Einheit und werden, abgegrenzt vom restlichen Text, auf einem eigenen Titelblatt platziert. Wenn sie gemeinsam mit einem Co-Text (Text, der sich direkt auf den Titel bezieht) erscheinen, werden sie auch öfters als Überschrift bezeichnet. Das ist meist bei Comicstrips in Zeitungen und einzelnen Kapitelüberschriften in einem Comicbuchband der Fall. Wenn der Text innerhalb des Bildes auf Objekten erscheint, spricht man von einer Etikette. Diese umfasst Beschriftungen auf Zeitungen, Schildern, Kleidung und Texte innerhalb des diegetischen Raums. Nach Wienhöfer (1979: 70) werden Etiketten auf drei Arten verwendet. Sie stellen einen lokalen Bezug zu bildlich Gezeigtem her, verweisen auf temporale Aspekte und vermitteln historische Daten.

Bei Sprechblasen sind drei Aspekte besonders wichtig, der „Carrier“, welcher den Text beinhaltet, die „Root“, welche auf die Quelle hinweist (meist Personen innerhalb der Handlung) und der „Tail“, welcher die beiden verbindet. Es werden nicht immer alle drei visuell dargestellt. Der Carrier kann privat sein. Wenn das der Fall ist, spricht man von einer Gedankenblase. Diese wird nur von den Leser*innen und der Root selbst wahrgenommen. Das Gegenstück dazu ist ein öffentlicher Carrier bzw. eine Sprechblase. Beim Satelliten-Carrier ist die Root unbekannt und wird nur von den Leser*innen wahrgenommen. Dazu kann der Carrier noch auf verschiedene Arten dargestellt werden (wie zum Beispiel durch verschiedene Ränder, Größen und Farben), die dann die Bedeutung dementsprechend anpassen (Pratha et al. 2016: 94f.; Yang & Webster 2015: 588).

All diese Comicelemente folgen lang etablierten Normen und Konventionen. Solange ein Comic diesen Normen folgt, wird es auch vom Publikum leicht verstanden. Geht man gegen diese Konventionen, stößt man schnell auf Verwirrung und Unzufriedenheit (Yang & Webster 2015:598). Jedes Comicgenre wendet diese Konventionen unterschiedlich an, woran diese auch gut zu unterscheiden sind. Welche Genres sich innerhalb dieses Mediums gebildet haben und dieses jetzt repräsentieren, wird im nächsten Abschnitt besprochen.

3.1.2 Genredifferenzierung in Comics

Jeder Comic ist einem oder mehreren Genres zuzuschreiben. Heutzutage werden Comics in so vielen verschiedenen Genres veröffentlicht, dass sie in ihrer Vielfalt der Literatur und dem Film nicht nachstehen. Die meisten gehören zu den fiktionalen Genres, aber es werden auch pädagogische, historische und biografische Comics veröffentlicht. Einzelne Werke einem Genre, oder mehreren Genres zuzuteilen ist nicht immer einfach, aber die meisten kann man in drei „Super-Genres“ einteilen. Diese sind die Komödie, die Epik und die Tragödie. Die Komödie wird am öftesten mit Comics identifiziert, da Comics historisch die humoristischen Comicstrips in Zeitungen beschreiben. Die Epik hat hingegen die meisten Subgenres zu bieten. Besonders im europäischen Raum werden wenig Comics veröffentlicht, die zu den Tragödien dazugezählt werden (Zanettin 2008: 23). Darunter existieren etliche Subgenres, wie Krimis, Fantasy, Abenteuer, Science-Fiction, Gag-Comics, Horror, etc., in die man Comics weiter einteilen kann.

Eines der bekanntesten Subgenre, und welches oft als Mainstream Comic bezeichnet wird, ist das Superhelden-Genre, welches die meisten etablierten Konventionen geprägt hat. Viele Charakteristiken dieses Genre haben sich seit ihrer Entstehung in den 1930ern kaum geändert. Die Produktion von Superhelden-Comics gab auch die Industriestandards vor und diese werden für gewöhnlich aus kommerziellen Gründen produziert.

3.1.3 Historische Entwicklung des Comics

Es ist nicht klar, wann das erste Mal etwas kreiert wurde, was als Comic bezeichnet werden kann, aber es wird angenommen, dass die ersten Comics im modernen Sinne vor über hundert Jahren in Amerika entstanden sind. Die Entstehung dieser wurde wahrscheinlich durch die politischen Karikaturen von William Hogarth im 18. Jahrhundert und die Bilderbücher von Wil-

helm Busch inspiriert. Diese ersten „Protocomics“ entstanden im 19. Jahrhundert und zeigten grafische Narrative, die zwar noch nicht wie Comics aufgebaut waren, aber diesen schon sehr ähnelten. Ein bekanntes Beispiel dafür ist die illustrierte Kinderliteratur namens „Imagerie d’Epinal“ von Jean-Charles Pellerin (Petersen 2011: 83f.).

Die Geburt des modernen Comics wird mit der Veröffentlichung von „The Yellow Kid“ von Richard F. Outcalt im Jahr 1896 datiert. Dieses wurde durch die Zeitung „New York World“ publiziert und fand rasch Ansehen und kommerziellen Erfolg. Der Grund dafür war nicht nur, dass es in Farbe gedruckt wurde, sondern auch, weil es sich nicht ausschließlich an Kinder richtete. Ab den 1920ern war größtenteils etabliert, was einen Comic ausmachen soll. Comics wurden länger und befassten sich nicht nur mit humoristischen Themen. Amerika nahm dabei den größten Einfluss und trug zum Wachstum der Industrie, sowie der Verbreitung grafischer Narrative bei. Europa begann kurz danach ebenfalls eigene Comics zu kreieren, wobei ihre Handlungen sich während ihrer Popularisierung im 20. Jahrhundert mehr mit politischen Themen, wie der Zensur des Staates, befassten. Um diese Zensur zu umgehen, wurden in Europa Comics oft als Pseudooriginale bzw. Pseudoübersetzungen verkauft (Zanettin 2018: 447ff.).

In den 1930ern war der Umsatz, den man mit Comics machen konnte, sehr gering. Zum Beispiel kreierte der pensionierte Soldat Malcolm Wheeler-Nicholson 1935 sein eigenes Comicbuch „New Fun“, welches das erste war, das komplett mit originalen Geschichten gefüllt war. Doch ging Wheeler-Nicholson im Jahr 1938 insolvent und verkaufte seine Rechte an Harry Donenfeld und Jack Liebowitz, die die Firma als „Detectiv-Comics“ (DC) weiterführten. Viele solcher kleinen Verlage wurden später von dem Entrepreneur Harry Chesler angeworben, damit sie unter ihm, wenn auch schlecht bezahlt, weiterhin aktiv bleiben konnten. Solche Studios nannte man „packagers“ und aus ihnen entwickelten sich auch viele Standards der modernen Comicindustrie (Petersen 2011: 139f.).

Die Zeit, in der Comics besonders profitabel wurden und in der *Superman* (1938) zum ersten Mal veröffentlicht wurde, wird heutzutage, als die „Golden Age“ der Comics bezeichnet. Viele zweifelten daran, dass sich eine so unrealistische Geschichte wie *Superman* verkaufen würde, doch genau solche Handlungen fanden besonders unter den zehn- bis zwölfjährigen Jungen der Zeit großen Anklang. *Detectiv Comics* nahmen die Gelegenheit wahr und kreierten im Zuge dessen *Batman* (1939), *Wonder Woman* (1941) und viele weitere Held*innen (Petersen 2011: 141ff.). Damit war das bekannteste Comic-Genre geboren.

Über die Jahrzehnte verloren Superhelden-Comics an Profitabilität, bis im Jahr 1959 Julius „Julie“ Schwartz mit einer erfolgreichen Neuauflage von DC-Superhelden wieder einen

großen Gewinn erzielen konnte. Der Fokus der Neuauflage lag dabei weniger auf „Gimmicks“ und konzentrierte sich mehr auf Geschichten mit Charakterfokus. Auch „Marvel Comics“ erfuhr 1961 unter dem Editor Stan Lee mit der Kreation der „Fantastic Four“ ein Wiederaufleben. Diese Zeit war von Superheldenteams und gewöhnlichen Menschen, die zu Helden werden, geprägt. Diese Zeitspanne, die sich bis in die 1970er-Jahre durchzieht, nannte man später die „Silver Age“ der Comics, auch wenn sich dieses nur am Zeichenstil der Periode orientiert (Petersen 2011: 162ff.).

In die 80er- bis 90er-Jahre hinein begannen die Preise für Comics stark zu steigen, da die Industrie ihren Fokus mehr auf ein lukratives Publikum, wie Sammler, verlagerte. In den späten 80ern begannen auch Comics mit düsteren Themen immer beliebter zu werden, was die Industrie freute, da so mehr potenzielle Käufergruppen gefunden werden konnten. In den 90ern kam es wegen einer Überflutung des Marktes zu einem Crash der Verkaufszahlen, wodurch über das nächste Jahrzehnt der Umsatz um rund 80 Prozent sank (Petersen 2011: 166–171). In den 90ern kamen auch selbstveröffentlichte Webcomics auf, die leicht zu veröffentlichen und zu lesen waren, weswegen sie rasch an Beliebtheit gewannen. Das führte dazu, dass immer mehr kleine Comics für ein spezifisches Publikum kreiert wurden, was die Comicindustrie dezentralisierte. Bis heute hat sich nicht viel an dieser Situation geändert und dadurch wird es wahrscheinlich auch nie wieder weltweit bekannte Comicbuchautor*innen geben (Petersen 2011: 232–237). Nun da alles Grundlegende über Comics besprochen wurde, sollte ebenfalls geklärt werden welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sie gegenüber Manga haben, da ein Manga das Korpus der folgenden Analyse bilden wird.

3.2 Das Medium Manga

Im Allgemeinen versteht man unter einem Manga einen Comic, welcher aus Japan kommt. Dementsprechend hat das Medium Manga selbst viele Gemeinsamkeiten mit Comics und verwendet dieselben Elemente und Techniken des Storytellings. Wie Comics, werden Manga auch physisch gedruckt und digital über das Internet vermarktet und haben viele Genres, die man auch in Comics finden würde. Der Begriff „Manga“ setzt sich aus den Kanji „man“ (漫) und „ga“ (画) zusammen und kann wortwörtlich als „exzentrische Bilder“ übersetzt werden und wurde vermutlich von dem berühmten Künstler Katsushika Hokusai geprägt. Für Japaner*innen sind Manga eigentlich synonym mit Comics, jedoch gibt es für die internationale

Leserschaft genügend kulturelle, stilistische und inhaltliche Eigenheiten sowie Qualitäten, um eine Unterscheidung zu rechtfertigen (Jüngst 2007: 248f.).

Folglich sind sich viele Forscher*innen, wie Groensteen (2014: 99), nicht einig, ob man dieselbe Definition für Comics und Manga anwenden kann, oder ob sie, wegen der unterschiedlichen Konzeption, jeweils ihre eigene erhalten sollten. Andere Forscher*innen wie Wilde (2017: 146) überlegen sogar, ob Manga als ein eigenes Medium gesehen werden sollte. Man sieht also, dass auch wenn es viele Gemeinsamkeiten gibt, Manga sich doch in einigen Aspekten unterscheiden. Welche diese genau sind, wird im nächsten Abschnitt näher besprochen.

3.2.1 Spezifika des Manga im Vergleich zu westlichen Comics

Eine der größten Eigenheiten von Manga ist wie sie sich gegenüber anderen Comicbuchformaten, veröffentlichen und vertreiben lassen. Zunächst werden neue Ausgaben von Werken nicht in einzelnen Heften, sondern gesammelt in Manga-Magazinen veröffentlicht. Eines dieser Magazine veröffentlicht Werke vieler verschiedener Mangaka (Manga-Autor*innen) und kann dementsprechend fast so dick wie ein Telefonbuch sein. Anschließend werden beliebte Serien gesammelt und als Tankōbon neu aufgelegt, einer eigenen Buchreihe mit etwa zweihundert Seiten pro Band. Die Manga, die meist für die Übersetzung und den Export ausgewählt werden, sind diejenigen, die es bereits bis zur Tankōbon-Phase geschafft haben. Damit sich diese Veröffentlichungsformate finanziell rentieren, werden diese Magazine und Bänder auf einem speziellen, günstigen Papier in Schwarz-Weiß gedruckt (Jüngst 2004: 98).

Manga werden in Genres aufgeteilt, die sich nicht nach bestimmten Themen, sondern nach Lesergruppen richten. Die fünf Hauptgruppen teilen Manga in die für *Shōnen* (Jungen), *Shōjo* (Mädchen), *Redisu/Redikomi* (Damen), *Seinen* (Junge Männer) und *Seijin* (Erotika) geschriebene Werke auf. Diese kann man wiederum in Sub-Genres aufteilen, die den typischen Sub-Genres, wie Action, Krimi, Drama, etc., entsprechen (Zanettin 2008: 21). Anders als bei Comics, die meist innerhalb eines Bandes abgeschlossene, oder episodische Geschichten erzählen, sind die Handlungen von Manga meist seriell und erstrecken sich über mehrere Bände. Weitere wesentliche Unterschiede sind, dass Manga von rechts nach links gelesen werden und, dass der Zeichenstil distinkt genug von westlichen Comics ist, dass man sie rasch auseinanderhalten kann.

Comicelemente werden in Manga teilweise auch anders gehandhabt. Zum Beispiel werden, um möglichst viel Platz für das Bild selbst zu haben, Sprechblasen in Manga um einiges

kleiner gezeichnet. Das ist für Manga unter anderem kein Problem, da Japanisch ohnehin eine sehr platzeffiziente Sprache ist und auch von oben nach unten gelesen werden kann (Jüngst 2004: 85). Zusätzlich wird auch das Lettering fast ausschließlich mit der Maschine durchgeführt, damit die Dialoge noch in die Sprechblasen passen und damit auch kleine Kanji leserlich bleiben. Ein anderes Beispiel sind Onomatopoetika, die viel frequenter genutzt werden als in Comics, da sie in viel mehr Situationen verwendet werden. Sie können sowohl in Hiragana als auch Katakana geschrieben werden, was je nach Schriftart, die Intensität der Onomatopoetika mindert oder steigert. Sie werden auch oft direkt ins Bild integriert, was die Übersetzung nicht nur für die Mangaka, sondern auch für die Übersetzer*innen aufwendig macht. Deswegen werden Onomatopoetika bei der Übersetzung oft ignoriert und einfach als Teil des Bildes stehen gelassen, wodurch sie ihre Bedeutung verlieren. Wenn die Ästhetik beibehalten werden soll, kann man trotzdem Fußnoten verwenden, um ihre Bedeutung zu klären (Jüngst 2004: 87f.).

3.2.2 Historische Entwicklung des Manga

Die ersten Vorfahren der Manga findet man bereits in der Heian-Zeit (794–1185), wobei die erste Form eines artistischen Zusammenspiels zwischen Text und Bild im asiatischen Raum sogar bereits in der Tang-Dynastie zu finden ist. Die japanische Comicbuchindustrie entstand nach der Öffnung Japans im Jahre 1863 mit der Veröffentlichung des Manga-Magazins „Punch“ welches durch den „Vater“ der japanischen Comics, Charles Wirgman, ins Leben gerufen wurde. Ab den 1920ern begannen Japaner*innen den Begriff Manga zu verwenden, auch wenn dieser noch nicht dem modernen Sinn entsprach. Diese waren von den amerikanischen Comics, der buddhistischen Erzählweise des Kamishibai, bei der eine Geschichte mithilfe von Bildern live vorgetragen wird, dem Holztafeldruck und den Kibyōshi (einer Art Bilderbuch) inspiriert. Diese genossen große Beliebtheit, doch durch den Sino-Japanischen Krieg sowie den Zweiten Weltkrieg kam es zu Papierengpässen, sodass nicht viel produziert werden konnte (Zanettin 2018: 450).

Die Geburt des modernen Manga wird oft mit der Veröffentlichung des Werkes *Shin Takarajima* (New Treasure Island) von Osamu Tezuka im Jahre 1947 datiert. Dieses Werk war deswegen so einflussreich, da es einen neuen Zeichen- und Erzählstil einführte, der von den Techniken US-amerikanischer Zeichentrickfilme inspiriert war. Durch Tezuka entstanden auch die typischen Merkmale, wie flache Gesichter, große runde Augen, kleine Nasen, kleine Münder etc. des Manga-Stils. Nach und nach breitete sich der moderne Manga in Japan aus und es

entstanden auch einige Ausdrücke, die es in die japanische Gemeinsprache schafften. Denn anders als Comics im Westen, blieben Manga in Japan nicht nur eine Randerscheinung, sondern entwickelten sich zu einem Phänomen welches quer durch die gesamte Gesellschaft gelesen wird. Das hat unter anderem damit zu tun, dass Manga Genres haben, die an alle möglichen Alters- und Interessensgruppen gerichtet sind (Jüngst 2004: 83). In der Blütezeit der Verkaufszahlen von Manga rund um 1994 wurden sogar über eine Milliarde Manga verkauft und es gab auch über zweihundert verschiedene Magazine. Heutzutage macht die Manga-Industrie in Japan ein Vielfaches derjenigen der Comics aus und macht vierzig Prozent des physischen Marktes aus (Bouissou 2011 68–95).

Manga wurden in Asien bereits seit den 1960ern vertrieben, aber im Westen kamen sie erst in den 1980ern ins Bild. In Deutschland begann die Geschichte der Manga bereits in den 1970ern mit einem regen kulturellen Austausch zwischen Japan und Deutschland, durch welchen einige Koproduktionen, wie „Wickie und die starken Männer“ (1972–1973) entstanden. Diese kam so gut an, dass noch einige weitere gemeinsame Projekte gestartet wurden (Jüngst 2004: 84).

Einer der ersten Manga, der seinen Weg nach Deutschland fand, war „Hadashi no Gen“ (Barfuß durch Hiroshima) von Keiji Nakazawa. Das Original aus dem Jahr 1973 wurde im wöchentlichen Manga Magazin für junge Buben namens *Shōnen Jump* veröffentlicht und fand seinen Weg nach Amerika und Europa in den frühen 1980ern. Die meisten Übersetzungen dazu entstanden aus der englischen Version, die die Leserichtung, sowie die Onomatopoetika an westliche Gegebenheiten anpassten. Jedoch blieben andere Aspekte, wie politische Slogans, unübersetzt und wurden in Fußnoten erklärt. Dieses Werk schaffte es noch nicht eine große Leserschaft zu erreichen und viele waren von den niedlichen Karikaturen noch nicht überzeugt worden. Im Jahr 1991 wurde der erste Manga von einem deutschen Verlag direkt aus dem Japanischen übersetzt. Bei dem Werk handelte es sich um „Akira“ (1982–1990) von Katsuhiro Otomo. Jedoch war damals die grafische Bearbeitung von Manga noch sehr aufwendig und kostspielig, weswegen die Überarbeitungen aus amerikanischen Versionen übernommen wurden (Jüngst 2004: 86–90).

Bis etwa 1995 waren Manga in Deutschland eher nur an ein erwachsenes Publikum gerichtet, weswegen sie nur in einem sehr kleinen Kreis bekannt waren. Dementsprechend wurden Manga nur von kleinen Verlagen gedruckt, die nur Comicfans kannten. Allgemein hinkte Deutschland den anderen Märkten, wie denen in den USA, Italien und Frankreich hinterher. Doch im Jahr 1998 explodierte der Manga-Markt schlagartig mit der Veröffentlichung von zwei bestimmten Werken, nämlich durch „Dragon Ball“ (1984–1995) von Akira Toriyama und „Sai-

lor Moon“ (1992–1997) von Naoko Takeuchi. Beide setzten auf eine gleichzeitige Ausstrahlung ihrer Anime-Adaptionen im TV, Merchandise und Spielzeug. Dragon Ball war an Jungen gerichtet, während Sailor Moon für Mädchen geschrieben wurde (Jüngst 2004: 90f.). Auch in der Forschung kam es in dieser Zeit durch die Veröffentlichung durch Joachim Kaps Artikel zu den Manga, die auf Deutsch erhältlich waren, zu einem raschen Anstieg an Interesse welcher in Folge zu einem Boom in der Manga-Übersetzung und deren Forschung führte (Jüngst 2004: 84f.). Heutzutage machen Manga in amerikanischen, französischen, italienischen und vielen anderen Comicmärkten ein Drittel bis zur Hälfte aller verkauften Comics aus. In Ländern mit einer weniger entwickelten Comicindustrie, wie Deutschland, ist der Anteil sogar noch größer (Zanettin 2018: 452).

3.3 Übersetzungstheoretische Perspektiven auf Comics und Manga

Aus traditioneller Sicht definiert sich die Übersetzung von Comics als die Summe aller Handlungen, die auf der linguistischen, textuellen und typografischen Ebene durchgeführt werden, um einen Text bzw. Textelemente aus der Originalkultur in die Zielkultur zu übertragen. Zusätzlich ist die Comic-Übersetzung von der „translation proper“ (interlingualen Übersetzung) zu unterscheiden, da Text gemeinsam mit nichtverbalen Systemen interagiert und manchmal rein visuelle Kommunikation zu übersetzen ist, weswegen man sie oft als eine Form der intersemiotischen Übersetzung (Transmutation) bzw. interlingualen Interpretation sieht (Zanettin 2008: 28f.). Nach Kaindl (2004: 229–253) weisen Comics verschiedene linguistische Eigenschaften auf, die unterschiedliche Funktionen in der Narration erfüllen. Diese sind bei der Übersetzung ein essenzieller Orientierungspunkt. Er gibt hier fünf funktionale, linguistische Kategorien an, nämlich den Titel, Dialoge, Narration, Beschriftungen und Onomatopoetika.

Titel sollten meist für die Zielkultur übersetzt werden, es sei denn, es handelt sich um ein bereits bekanntes Werk, wodurch eine Umbenennung dem Wiedererkennungswert lediglich schaden würde. Bei der Übersetzung von Titeln sollte nicht wortwörtlich vorgegangen, sondern ein Titel gewählt werden, der in der Zielkultur gut klingt und bereits etwas über den Inhalt preisgibt. Dialoge geben nicht nur vor wer etwas sagt, sondern bestimmen im Bild auch den zeitlichen Ablauf. Deswegen sollte bei der Übersetzung besonders gut darauf geachtet werden, wie die Leserichtung der Ausgangskultur verläuft. Durch die Typografie in Dialogen kann auch die Intonation, Prosodie und Lautstärke des Gesagten vorgegeben werden (Kaindl 2004: 239ff.). Die Narration stellt den räumlichen sowie zeitlichen Kontext in einer Szene her, wel-

cher über mehrere Seiten hinweg gelten kann. Von Hunoltstein (1996: 44) zeigte, dass Zeitverläufe in Comics kulturspezifisch unterschiedlich verstanden werden können. So kann die Zeit zwischen den Panels von verschiedenen Kulturen als unterschiedlich lang interpretiert werden. Beschriftungen sind linguistische Elemente, die in das Bild integriert werden. Die Übersetzung von Beschriftungen wird meist durchgeführt, wenn diese ein wichtiger Teil der Handlung sind. Andernfalls kann man diese insbesondere zur Wahrung der Authentizität des Settings unübersetzt lassen. Die Übersetzung von Onomatopoetika kann wegen ihrer Einarbeitung ins Bild aufwendig ausfallen. Ob Onomatopoetika übersetzt werden sollten, hängt vom Genre des Werks, dessen Publikum und ihrer Wichtigkeit im Narrativ ab. Häufige Methoden ihrer Übersetzung beinhalten das Entleihen existierender Onomatopoetika, die Transkription und die Neukreation (Kaindl 2010: 38f.).

Bei der Übersetzung von Comics ist zudem immer die Beziehung zwischen dem visuellen und dem verbalen Modus zu beachten, da diese oft Übersetzungsrelevant wird. Wie bereits im ersten Kapitel erwähnt, können sich beide Modi gegenseitig komplementieren, ignorieren oder widersprechen und damit den Fokus der Leser*innen auf verschiedene Aspekte der Handlung lenken, Nuancen hinzufügen usw. Die Typografie nimmt dabei eine besonders große Rolle ein. Durch die Wahl von Schriftarten, Schriftgrößen, Texturen, Ausrichtungen usw. können verschiedene gewünschte Effekte erreicht werden (Kaindl 2010: 39).

Bei der Übersetzung von Manga geht man in den meisten Aspekten ähnlich wie bei Comics vor. Es gibt jedoch einige Unterschiede, die unbedingt beachtet werden sollten. Übersetzte Manga wurden zunächst stark an die Zielkultur angepasst. Dabei wurden das Format, die Leserichtung, Farben, Soundeffekte, Onomatopoetika und Beschriftungen abgeändert und in den meisten Fällen alle Anreden (wie -san, -kun, -sama, etc.) entfernt (Jüngst 2008: 103). Doch viele Leser*innen sind der Meinung, dass die ursprüngliche Leserichtung nicht stören würde und beibehalten werden sollte, damit die Authentizität gewahrt bleibt. Deswegen behält heutzutage nahezu jeder Verlag die originale Leserichtung bei (Jüngst 2004: 88). Viele internationale Fans sehen Manga nicht nur als eine Art Comic, sondern eher als Teil einer Kultur, die sie bewundern. Deswegen ist für sie meist die Authentizität das wichtigste Kriterium, was die Verlage ebenfalls bemerkten und worauf sie rasch setzten (Jüngst 2004: 101f.). Deswegen wird mittlerweile bei der Übersetzung von Manga der Einsatz von „Foreignization“-Strategien bevorzugt, bei denen Elemente der Ausgangskultur erhalten bleiben, gegenüber der „Domestication“, also der Verwässerung der Ausgangskultur durch das Hinzufügen von Konzepten aus der Zielkultur (Sell 2011: 105).

Die japanische Sprache an sich bringt einige Herausforderungen für die Übersetzung von Manga mit sich. Einer der Gründe dafür ist, dass Japanisch eine, im Vergleich zu vielen anderen, besonders kontextreiche Sprache ist. Das bedeutet, dass sie mit weniger Wörtern auskommt und sich stärker auf den kulturellen Kontext stützt, um zu vermitteln, was in einem Manga-Panel geschieht. Über die japanische Literatur wird manchmal gesagt, dass auf jedes Wort drei ungeschriebene folgen. Von den Leser*innen wird erwartet, dass sie die Lücken selbst füllen. Darüber hinaus verwendet das Japanische vier Schriftsysteme: Kanji, Katakana, Hiragana sowie Romaji. Jedes davon kann die Bedeutung leicht verändern oder dem Geschehen in einem Satz zusätzlichen Kontext verleihen. Jemand, der in Katakana spricht, hat wahrscheinlich einen ausländischen Akzent. Einzelne Wörter können zur Hervorhebung das Schriftsystem wechseln, was im Englischen oder im Deutschen durch Kursivschrift oder Fettdruck erreicht wird. Eine weitere Eigenheit ist, dass man ein Wort in Kanji schreiben kann, zum Beispiel „Lehrer“, und Hiragana „Kriegsherr“ darüber schreibt (Furigana), um so eine zusätzliche Bedeutung zu vermitteln. Hinzu kommt, dass im Japanischen häufig feststehende Redewendungen und Wiederholungen verwendet werden. Sich in der komplexen Welt der japanischen Höflichkeitsstufen zurechtzufinden, kann selbst für diejenigen schwierig sein, die in dieser Kultur geboren und aufgewachsen sind (Davisson 2016).

Da Japanisch, wie zuvor erwähnt, eine kontextreiche Sprache ist, treten bei der Übersetzung vor allem dann Probleme auf, wenn die Zielsprache mit den ursprünglichen Bildern kombiniert werden muss. Manchmal muss deswegen der Text gekürzt oder die Sprechblase vergrößert werden. Eine Verkürzung lässt sich durch das Weglassen von Inhalten, die Wahl kürzerer Formulierungen oder das Trennen langer Wörter erreichen, wobei Letzteres bei übermäßigem Gebrauch unnatürlich wirken kann. Der Wechsel zwischen vertikalem und horizontalem Text kann zudem zusätzlichen Leerraum schaffen, wo zuvor keiner war, insbesondere am oberen und unteren Rand der Sprechblasen, was die Ästhetik des Bildmaterials beeinträchtigt, und den Eindruck erwecken kann, als wäre etwas ausgelassen worden. Daher werden die Sprechblasen manchmal komplett neu gezeichnet, um sie zu verkürzen (Sell 2011: 103). Aus diesem Grund werden übersetzte Manga oft in einem leicht größeren Format als die Originale gedruckt, damit etwas mehr Raum für weniger platzsparende Sprachen zur Verfügung steht.

Neben den kulturellen Aspekten und dem Platzmangel stellen Onomatopoetika aufgrund ihrer Integration ins Bild, ihrer Beziehung mit dem Bild, ihren vielseitigen Funktionen im Narrativ und ihres großen Inventars im Japanischen, eine große Herausforderung bei der Übersetzung von Manga dar. Sie werden nur in Fällen ersetzt, in denen die Funktionalität des Textes Vorrang vor der Ästhetik des Manga hat. Sie werden viel eher durch Untertitel oder

Anmerkungen ergänzt, da ihr Inhalt meist semantisch wichtig ist und die Übersetzer*innen Änderungen am Originalkunstwerk auf ein Minimum beschränken möchten. Einige Verlage wie Tokyopop und Carlsen lassen Onomatopoetika, aus Respekt gegenüber dem Original, unverändert stehen (Sell 2011: 99f.).

All dieses Wissen zur Übersetzung von Manga entwickelte sich aus kleinen Fangemeinden, die Manga kollaborativ übersetzten. Viele offizielle Manga-Übersetzer*innen vollzogen den Übergang vom Fan zum Profi. Der Grund, warum so viele Manga-Übersetzer*innen aus dem Fansubbing- bzw. Scanlation-Bereich kommen, liegt daran, dass sie sich oft mit unvollständigem oder qualitativ minderwertigem Ausgangsmaterial auseinandersetzen, interkulturelle Mehrdeutigkeiten auflösen und unterschiedliche Erwartungen der Zielgruppe berücksichtigen müssen (Urbano 2025: 194).

3.3.1 Historische Entwicklung der Erforschung der Comic- und Manga-Übersetzung

Die Grundsteine für die Comicforschung wurden bereits im 19. Jahrhundert durch die Arbeiten von Rudolf Töpffer gelegt, doch eine wirkliche Auseinandersetzung mit dem Thema begann nicht bis nach dem zweiten Weltkrieg. Da begannen sich, als Reaktion auf die popkulturelle Vormacht Amerikas, einige Bande-Dessinée-Autor*innen und -Zeichner*innen zu etablieren. Kurz darauf begannen viele europäische Hochschulen mit der Institutionalisierung der Comicforschung, während Amerika bis in die 1980er keine großen Programme hatte und die Forschung erst durch McClouds *Understanding Comics* (1993) wirklich in den Vordergrund trat (Etter et al. 2016: 116f.).

Da die Erforschung von Manga eng mit der der Comics verwoben ist, können diese hier eigentlich synonym gesehen werden. Jedoch unterscheidet sich der Zeitpunkt der Erforschung, weswegen dieser besprochen werden sollte. Die Erforschung von Manga startete in den 1990ern gemeinsam mit deren Etablierung im europäischen Markt. Manga fanden ihren weg zunächst in Form von Scanlations nach Europa. Diese beschreiben, wenn Fangruppen von Manga, über das Internet kollaborativ, an einer Übersetzung arbeiten und veröffentlichen. Schon den ersten Scanlations war die Treue zum Original wichtig, was dazu führte verschiedene Äquivalenten zu mischen und visuelle Adaptionen zu vermeiden. Diese Trends setzten sich dann auch bei den Manga-Publishern selbst durch (Zanettin 2018: 454). Ein Auslöser für die Forschung spezifisch in Deutschland war der Artikel von Joachim Kaps, in welchem er einige auf Deutsch verfügbare Manga vorstellte (Jüngst 2004: 84f.). Diese Faktoren und der Fakt, dass immer leichter Manga

zu erhalten waren führte dazu, dass sich Forscher*innen mit Manga beschäftigten. Seitdem wurden auch einige Arbeiten zur Manga-Übersetzung verfasst (Ferrer Simó 2005; Jüngst 2008; O'Hagan 2009; Rampant 2010; Peixoto Martins 2015), welche jedoch im Vergleich zur Comicforschung einen Bruchteil ausmachen.

Nun gilt die Comicforschung bereits seit einigen Jahrzehnten als eigenes Forschungsfeld und hat auch im deutschen Raum einige Diskurse, Theorien sowie Methoden hervorgebracht. Dementsprechend sind über die Jahre auch einige Überblickswerke (Duncan et al. 2015; Kukkonen 2013), sowie Reader (Heer & Jeet 2008; Eder et al. 2015) verfasst worden. Die Forschungsbereiche werden meist auf zwei verschiedene Arten aufgeteilt. Die erste Möglichkeit ist, sie nach Sprachregionen zu trennen. Hier sind vor allem der amerikanische, französische, japanische und deutsche Raum wegen ihrer Relevanz zu nennen. Andersherum kann die Forschung auch klassischer nach Themen und Methoden gegliedert werden (Etter et al. 2016: 110–114). Hierbei gibt es einige verschiedene Aufteilungen, aber eine besonders geläufige ist die der Interessensgebiete von Heer & Worcester (2009), die sie in Funktionsweise, Geschichte, soziokulturelle Konnotationen/Kontexte und Comicevaluation unterteilen.

Hingegen begann die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Übersetzung von Comics erst in den späten 1980ern und 1990ern. Die ersten Studien zur Übersetzung von Comics wurden meist mit dem Ansatz der „constrained translation“ verfasst, bei welchem der Fokus fast ausschließlich auf den sprachlichen Elementen lag, weil man von keiner großen Änderung der bildlichen Elemente ausging. Dem hingegen berücksichtigen neuere Ansätze den multisemiotischen Charakter grafischer Narrative im Hinblick auf die audiovisuelle Übersetzung sowie die Lokalisierung (Zanettin 2018: 454). Die Anzahl der Artikel über Comic-Übersetzung ist seit der Mitte der 1990ern stetig gestiegen, beschränkt sich aber meist auf den Text, Wortspiele und Onomatopoetika. Zu der Zeit waren die größten Probleme die Limitation von Platz und die Beziehung zwischen Text und Bild. Heutzutage hingegen fokussieren sich die Probleme eher auf linguistische, kulturelle, pragmatische und kontextuelle Limitationen (Igareda 2017: 347).

3.3.2 Forschungsbereiche der Comic- und Manga-Übersetzung

Die Erforschung der Comic-Übersetzung ist in vier verschiedene Bereiche aufgeteilt, die sich alle etwas überlappen. Der erste ist die Untersuchung von Übersetzungsstrategien und wie diese von verschiedenen Sprachen und Kulturen beeinflusst werden (Rota 2008; Zanettin 2008; Kaindl 2010), der zweite ist die Geschichte der Comic-Übersetzung und welche Rolle dabei die

verschiedenen Akteure hatten (Valencia-Garcia 2012; Sinibaldi 2016), der dritte beschäftigt sich damit, wie kulturelle und politische Identitäten in grafischen Narrativen aufgebaut und kommuniziert werden (Brems 2013; Sadegh Kenevisi & Saleh Sanatifar 2016) und zuletzt versucht der vierte Bereich die intersemiotische Übersetzung und Adaption zwischen den einzelnen grafischen Narrativen und Medien wie Romanen (Stein 2015), Filmen (Brumme & Esteruelas 2015), Videospielen (Gröne 2015), Skulpturen (Bukatman 2014) und Theater (Bremgartner 2020) zu untersuchen. Ein weiterer kleiner Bereich ist der der Studien, die die Comicübersetzung im Rahmen von Übersetzungstraining und Sprachlernen untersuchen (Beeby Lonsdale 1996: 143–147; Arousy 2007; O’Hagan 2008).

Aktuelle Studien verfolgen meist einen multimodalen Ansatz zur Untersuchung der Übersetzung, damit sie die Vermischung und Verflechtung von verbalen und visuellen Elementen in Comics, Graphic Novels und Manga besser analysieren können (Kaindl 2004; Yuste Frías 2011; Borodo 2014; Weissbrod & Kohn 2015). Nach Zanettin (2014) sollte auch ein Ansatz aus der Lokalisierung für die Comicübersetzung angewendet werden, da in der Comicbuchlokalisierung viele Akteur*innen beteiligt sind und diese alle den Übersetzungsprozess beeinflussen. Einige Arbeiten mit diesem Ansatz beschäftigen sich mit der verbalen Adaption (Macedonia et al. 2010) der visuellen Adaption (Zanettin 2014), den Veröffentlichungsformaten (Rota 2008), den Paratexten (Yuste Frías 2010) und dem Lettering (Armour & Takeyama 2015).

Bei den Untersuchungsobjekten wird oft auf altbekannte Werke, wie *Astérix* zurückgegriffen. Doch seitdem entstanden einige Werke, (Zanettin 2008; Altenberg & Owen 2015; Mälzer 2015; Reyns-Chikuma & Tarif 2016), sowie einige wenige Handbücher (Kaindl 2010; Evans 2016), die sich mit diesem Thema viel weitläufiger auseinandersetzen. Dazu kam noch eine wachsende Anzahl von Konferenzschriften, Artikeln und Arbeiten, die sich mit einigen Aspekten der Übersetzung von Comics und Graphic Novels beschäftigten, auch wenn das Feld allgemein unterentwickelt blieb (Zanettin 2019: 77). Solche Arbeiten befassten sich oft mit dem sozialen Diskurs, der visuellen Sprache, sowie der Multimodalität. Im nächsten Abschnitt werden Arbeiten aus den für die Arbeit relevanten Bereichen der Comicübersetzung vorgestellt, wobei der Fokus auf der Erforschung von Manga liegt.

3.3.3.1 Multimodale Forschung

In einem Artikel bespricht Borodo (2014) die multimodale Vorgehensweise zur Comic-Übersetzung. Er zeigt dabei, wie die Beziehung zwischen dem verbalen und visuellen Modus genutzt werden kann, um den Übersetzungsprozess zu vereinfachen, da diese Modi dazu beitragen, Be-

deutung auf der Seite zu schaffen. Diese Beziehung kann sich eventuell durch den Übersetzungsprozess ändern. Borodo zeigt dies anhand des franko-belgischen Comics „Thorgal“ und dessen polnischer Übersetzung.

Zanettin (2014) bezeichnet Comic-Übersetzung als einen Teil der audiovisuellen Übersetzung (AVT) und versucht, aus dieser Sicht visuelle Adaptionstrategien für die Comic-Übersetzung zu ziehen. Dabei nimmt er die zwei Genres amerikanische Superhelden-Comics und Manga wegen ihrer interessanten Strategien als Beispiele her. Manga wurden früher stark an den Zielmarkt bei Übersetzungen adaptiert, aber mittlerweile werden sie visuell kaum noch bearbeitet, da ihre Ästhetik erhalten bleiben soll. Marvel-Comics werden hingegen so präpariert, dass man möglichst zeitgleich Versionen in mehreren Sprachen veröffentlichen kann.

Curran (2015) schreibt über die Übersetzung von multimodalen Texten und nimmt sich dabei den Titel *Death Note* als Beispiel. Dabei vergleicht Curran verschiedene intralinguale, interlinguale und intersemiotische Versionen des Werks miteinander. Sie untersucht zusätzlich Versionen verschiedener Medien.

Sleeper & Iskos (2021) untersuchen den Wandel von Übersetzungsstrategien in Manga anhand zweier Übersetzungen des Manga *Sailor Moon*, die über zehn Jahre auseinander liegen. Dabei konzentrieren sie sich vor allem auf Lehnwörter, Höflichkeitsformen, Onomatopoetika, und Ikonizität, bei denen sie bei allen größere Unterschiede finden können. Zusätzlich untersuchen sie, wie sich die Einstellung des Publikums gegenüber der Übersetzung sich ändert.

Yefymenko (2022) untersucht in ihrem Artikel, wie Manga generell experimenteller mit ihren Layouts sind als Comics. Deswegen zeigt sie Elemente, die Manga als separates Medium einordnen und wie sich in Manga Multimedialität bildet. Sie beschreibt, dass Manga meist den verbalen, visuellen und manchmal den auralen Modus dabei verwenden. Sie wendet Tsengs (2013) Theorie der „cross-modal cohesion“ an, die eigentlich für Filmanalysen gedacht ist, weil sie der Meinung ist, dass Manga sich viele Elemente mit dem Film teilen. Sie wendet diese Theorie an, um zu zeigen, dass man anhand der Elemente von Identitätsketten diese Kohäsion ebenfalls finden kann.

Chow (2023a) beschäftigt sich mit der Übersetzung von *Ateji* (当て字), die eine Art Etikette sind, die in Manga verwendet werden, um Eigenkreationen und Fremdwörter für das Publikum leichter lesbar und verständlich zu machen. Dieser Artikel versucht aus seiner sozialsemiotischen, multimodalen Sicht die Übersetzungsstrategien zu finden, die der Bedeutung der Ateji am nächsten kommen. Die Ergebnisse zeigen, dass bei der Übersetzung meist die Bedeutung transformiert werden muss, da andere Sprachen nicht die richtigen semiotischen

Werkzeuge dafür haben. Die beste Strategie, um der Bedeutung möglichst nah zu kommen, besteht darin verschiedene Schriftgrößen und anderen typografische Werkzeuge zu verwenden.

3.3.3.2 typologische Forschung

Celotti (2008) beschäftigt sich mit den vier verschiedenen Arten von Texten, die in der Übersetzung von Comics zu beachten sind. Sie unterscheidet zwischen Sprechblasen, Captions, Titeln und linguistischen Paratexten (Texte in der diegetischen Welt). Bei Letzteren fällt Celotti auf, dass eine hohe Varietät besteht, ob und wie diese übersetzt werden. Hier ist besonders auf das Zusammenspiel zwischen visuellen und verbalen Elementen im Comic zu achten.

Unser-Schutz (2011) geht davon aus, dass obwohl meist der Text und das Bild in Comics getrennt gesehen wird, beide jedoch wichtig sind, um zu verstehen wie Manga aufgebaut sind. Sie fokussiert sich dabei auf einige verschiedene Textelemente, Dialogtexte, Gedankenblasen und Kommentare vom Autor bzw. von der Autorin. Am häufigsten werden diese in Shōjo-Manga stilisiert, deswegen werden die Monologe von Shōjo-Manga aus den 1970er/-80er-Jahre verglichen und ihre Entwicklung seitdem analysiert. Es zeigt sich, dass der Text für ein dynamisches Leseerlebnis ebenfalls wichtig ist.

Armour und Takeyama (2015) beschäftigen sich in diesem Artikel mit der Verwendung verschiedener Schriftarten im Manga „Bleach“ von Tite Kubo, sowie in dessen englischer Übersetzung von VIZ Media. Dabei fokussieren sie sich in dieser Arbeit mehr auf die Dialoge als auf Onomatopoetika. Dazu erklären sie zunächst wie Schriftarten in Manga und Comics verwendet werden, wie man sie kategorisieren könnte und diskutieren ihre Erkenntnisse anhand von Beispielen des japanischen Originals und der englischen Übersetzung.

Sell & Pasfield-Neofitou (2016) beschäftigen sich spezifisch mit der Übersetzung von Onomatopoetika in Manga. Dafür untersuchen sie die Übersetzungsstrategien verschiedener Verlage über einige Jahre. Dabei stellt sich heraus, dass die Übersetzung von Onomatopoetika so eine große Herausforderung ist und da das japanische ein so großes Inventar hat, sie oft typografisch schwer zu replizieren sind, da sie oft per Hand ins Bild gezeichnet werden. Dabei stellt sich oft die Frage, ob es die Rolle der Künstler*innen oder der Übersetzer*innen ist, Onomatopoetika in die Zielsprache zu bringen, was die hybride Natur von Onomatopoetika wiederum unterstreicht.

Idrus (2021) beschäftigt sich mit der indonesischen Übersetzung des Mangas *Meitantei Conan* und untersucht, wie sich durch diese der Seitenaufbau, das Lettering, die Typografie und was genau übersetzt wurde, verändern. Es werden Unterschiede bei der Komposition von

Kapiteltiteln gefunden. In den meisten Fällen wird der Dialog etwas an die indonesische Kultur angepasst, doch wohlbekannte japanische Ausdrücke werden beibehalten.

Jin Vei und Shunmugam (2021) beschäftigen sich hier mit der Übersetzung zwischen Englisch und Malaysisch von Labels bzw. Etiketten in Spider-Man Comics. Sie suchen dabei die häufigste Übersetzungsstrategie nach Baker (1992) und untersuchen, wie effektiv die Etiketten nach Nidas (1964: 182) Prinzip der Effizienz des kommunikativen Prozesses in der malaysischen Version übernommen werden. Ihr Korpus dabei sind 187 Etiketten aus 14 verschiedenen Spider-Man Comics und deren malaysische Version. Dabei sind die häufigsten Strategien Paraphrasie, Auslassung und die Übersetzung mit neutraleren Wörtern. Bei der Effizienz zeigt sich, dass die malaysischen Übersetzungen mehr auf Verständlichkeit achten, als den originalen Stil zu übernehmen.

Hacımusaoğlu und Cohn (2022) untersuchen anhand eines Korpus von 85 Comics aus verschiedenen S-Sprachen (Chinesisch, Englisch, Deutsch), sowie V-Sprachen (Französisch, Japanisch und Koreanisch), wie diese den Pfad (Quelle, Route und Ziel) und dessen visuelle Anhaltspunkte, wie „speed lines“ und die Körperhaltung der Figuren bei Bewegung gestalten. Dabei verwenden S-Sprachen mehr Segmente für den Pfad, während V-Sprachen diesen auf mehr verschiedene Panels aufteilten. S-Sprachen setzten ebenfalls mehr visuelle Anhaltspunkte an. Bei der Analyse einzelner Sprachen haben sich noch weitere Nuancen gebildet, was darauf schließen lässt, dass der Sprachgebrauch vermutlich die Darstellung von Bewegung beeinflusst.

3.3.3.3 Intermediale Forschung

Sell (2011) bespricht wie die Übersetzung von Manga zur audiovisuellen Übersetzung gezählt werden und es dementsprechend im Prozess zu mehr Schwierigkeiten als bei reiner literarischer Übersetzung kommen kann. Zusätzlich geht sie auf die kulturellen Unterschiede ein, die die Übersetzung erschweren können. Dazu zählt sie unter anderem das Veröffentlichungsformat, Onomatopoetika und die Überlappung mehrerer Kulturen in Manga.

Peixoto Martins (2015) untersucht die Manga-Adaption von Romeo und Juliet und ihre Übersetzungen vom Englischen ins brasilianische Portugiesisch. Dazu wird besprochen, was eine Adaption ausmacht. Diese muss eine intersemiotische Übersetzung, ein Umschreiben für ein anderes Publikum, oder ein Umschreiben zu einem anderen Setting oder einer anderen Zeit sein.

Pusztai (2015) untersucht das sogenannte „Film Adaptation Triangle“, womit sie das Recycling von Handlungen durch die Adaption in Manga, Anime und Live-Action-Shows beschreibt. Dabei fokussiert sie sich auf die Faktoren, die dieses System möglich machen, sowie die kulturelle Einstellung zur „Originalität“, die Struktur von Manga und der Filmindustrie in Japan. Ein weiterer Fokus der Arbeit ist, welche narrativen, stilistischen, sowie thematischen Effekte diese Praxis auf die einzelnen Medien ausüben. Spezifisch wird der Trend, aktuelle Manga als Live-Action-Komödien zu adaptieren, analysiert. Hier ist nämlich der Adaptionsprozess nicht mehr die Übernahme der Handlung in ein anderes Medium, sondern die Inkorporation des Mediums selbst, wobei medienspezifische Elemente transmedial werden.

Dybała (2020) untersucht die Reaktion von Leser*innen polnischer Übersetzungen von Manga, die sie bereits zuvor als von Fans gemachte Scanlations kannten. Dabei achtet er besonders auf den Bias, den diese Leser*innen durch ihr Vorwissen mitbringen. Er stellt fest, dass viele die Intention der Übersetzung hinterfragen, ob zum Beispiel manche Elemente, wie Eigennamen überhaupt übersetzt werden sollten.

Im Artikel von Kato (2020) wird das eco-intermediale konzeptionelle Framework auf die in 2013 veröffentlichte Manga-Version von „Hōjōki“ von Mizuki Shigeru angewendet. Das Original von 1212 ist ein mittelalterliches Essay des japanischen Mönchs „Kamo no Chōmei“. Er beschreibt darin die Umweltkatastrophen, die Kyoto in dieser Zeit verwüsteten. Durch seine lange Geschichte von Adaptionen und Übersetzungen bietet sich dieses Essay besonders gut für die eco-intermediale Vorgehensweise an. Kato behauptet auch, dass durch einzigartige Darstellung von der Umwelt in diesem Werk, sowie die distinktive formale Affordanz von Manga, effektiv gezeigt wird, wie die Natur außerhalb der Kontrolle von Menschen ist.

Martinez (2021) hingegen vergleicht europäische Wild-West-Comics und ihre Inspirationen aus Filmen. Dabei stellt der Artikel einige Studien vor, wie diese Comics in andere Medien adaptiert werden. Zuletzt beschäftigt sich der Artikel mit der Darstellung von Ureinwohnern Amerikas, die oft unterrepräsentiert werden.

Im Artikel von Sánchez-Mesa & Baetens (2023) wird die Beziehung zwischen Comics und Intermedialität (Interaktionen und Beziehung zwischen zwei Medien) und auch Transmedialität (Der Transfer von einem Medium in das andere) beschrieben. Des Weiteren wird behauptet, dass Intermedialität und Transmedialität eng miteinander verbunden sind und dass die Untersuchung ihrer Interaktionen zu neuen Kenntnissen führen könnte. Zur Demonstration wurden die Comics „Jijé“ und „Watchmen“, sowie deren Adaptionen in anderen Medien, gewählt.

3.3.3.4 Narratologische Forschung

Yang und Webster (2015) untersuchen in Abenteuer-Manga, wie diese die Bedeutung auf der Comicseite bilden. Manga, die im verbalen und visuellen Modus agieren, gelten als multimodales Narrativ, welches mehrere Metafunktionen, aber hauptsächlich Zeit und Raum, verwendet. Yang und Webster gehen die Elemente von Manga, die dafür verwendet werden, in diesem Artikel durch. Dabei besprechen sie Layouts und Panels, wie Wörter intra- und extradiegetisch dargestellt werden, wie Fore- und Backgrounding funktioniert, wo Manga-Elemente zwischen verbal und visuell fallen, idiosynkratische Prozesse und viele andere Aspekte.

Thons Artikel aus 2021 zu Narratologie in Comics gibt einen Überblick zur Theorie und Analyse von Comics als eine narrative Form. Dabei konzentriert sich der Artikel auf die räumliche, zeitliche, kausale, sowie ontologische Beziehung, auf welche Arten Comics Erzähler verwenden und repräsentieren (typischerweise verbal, oder visuell) und wie Comics direkten Zugang zu den Gedanken ihrer Figuren geben, sowie welche Strategien der subjektiven Repräsentation sie dabei verwenden.

Ivarsson (2021) untersucht wie die Rollensprache von einer Mutter und einer Tochter im Manga *Spy X Family* übersetzt wird. Dabei wird die Rollensprache der Tochter mit einer kindlichen Aussprache und die der Mutter mit einer exzessiven Ausdrucksweise übersetzt. Damit zeigt, sich dass die Rollensprache von Übersetzungen berücksichtigt und versucht wird zu replizieren.

Kunert-Graf (2021) analysiert und vergleicht in diesem Artikel zwei nicht fiktionale Comics des Genres „comic journalism“, die von Personen geschrieben wurden, die den Krieg aus

erster Hand und zweiter Hand erlebt haben. Die analysierten Comics sind „Gaza“ (2009) von Rutu Modan und ihre Kollaboration mit den Journalisten „War Rabbit“ (2009). Das zweite Comic verwendet die Aussagen von Zeitzeugen, die durch Interviews gesammelt wurden. Die Künstlerin verwendet andere Figuren wie Interpreter*innen, um ihr Narrativ zu erzählen. Diese grafischen Narrative vermischen die originalen Stimmen mit visuellen, ideologischen Fußabdrücken, sodass es mehrere Stimmen gibt, was die Authentizität der Aussagen beeinträchtigt.

Der Artikel von Groza und Momanu (2022) beschäftigt sich damit, ob man Vladimir Propps strukturalistische Vorgehensweise für narratologische Elemente auch bei den narrativen Strategien von Manga anwenden kann. Durch eine Verallgemeinerung von Propps Prinzip, eine detaillierte Erklärung der narratologischen Elemente und dem Hinzufügen neuer Funktionen konnte man die Kategorien auch auf die Handlungsstruktur von Manga anwenden. Dabei wurden hauptsächlich Shônen-Manga verwendet, um den Umfang mit anderen Sub-Genres nicht zu sprengen. Es zeigte sich, dass Manga sich nicht nur als visuelles Medium für eine kritische Analyse, sondern auch als literarisches Medium anbieten.

Zuletzt soll noch erwähnt werden das KI auch in der Comicübersetzung immer relevanter wird. Zum Beispiel untersuchen Lippmann et al. (2024) wie effektiv LLMs die Übersetzung von Manga automatisieren können, wenn auch die visuellen Aspekte von Manga mit einbezogen werden. Sie erreichen damit zufriedenstellende Übersetzungen von Japanisch ins Englische und akzeptable Übersetzung ins Polnische. Das Ziel ist es damit schneller ein weiteres Publikum zu erreichen. Da hiermit die Überlegungen zu Comics und Manga abgeschlossen sind, wird sich das letzte Grundlagenkapitel mit dem für die Analyse relevanten Comicelement, den Onomatopoetika, beschäftigen.

4 Onomatopoetika und ihre Übersetzung

Im Kontext multimodaler Medien stellt die Übersetzung von Onomatopoetika eine besondere Herausforderung dar, da der dort der visuelle Modus mit dem verbalen eng miteinander verwoben sind. Insbesondere das Medium Manga zeichnet sich durch ein umfangreiches Inventar japanischer Onomatopoetika aus. Das vorliegende Kapitel widmet sich daher den Grundlagen, den übersetzungsrelevanten Aspekten sowie den multimodalen Eigenschaften von Onomatopoetika, wobei ein besonderes Augenmerk auf deren Rolle sowie Funktionsweise im Manga gelegt wird.

4.1 Eigenschaften von Onomatopoetika

Sprache existiert, weil Menschen begannen Geräusche aus der Natur zu imitieren. Nach und nach nahmen diese eine symbolische Bedeutung an. Diese Verbindung zwischen Ton und Symbolik wurde von der Forschung rasch anerkannt. In der Linguistik nennt man dieses Phänomen Onomatopoetika. Der Begriff „Onomatopoetika“ kommt aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie „Namen kreieren“, kann aber auch als „den eigenen Namen kreieren“ verstanden werden (Robertson 1954: 186). Die Eigenschaften dieser Wörter sind jedoch in verschiedenen Sprachen unterschiedlich, denn Onomatopoetika sind die Repräsentation bzw. Imitation von natürlichen Geräuschen durch die eigene Sprache. Um das zu bewerkstelligen, nutzen Onomatopoetika die von der Sprache zur Verfügung gestellte Phonetik, deren phonetische Regeln und soziohistorische Praktiken (Guynes 2014: 58; Medvediv & Dmytruk 2019: 78). Wegen all dieser Faktoren haben Onomatopoetika über mehrere Sprachen hinweg selten dieselbe Aussprache.

In der frühen Forschung stellte Saussure (1916) fest, dass Onomatopoetika ein marginales Phänomen der Sprache sind, das keine große Aufmerksamkeit benötigt. Deswegen gibt es in der Forschung einige Befürworter ihrer Arbitrarität (Baskin 2004; Hockett 1958). Doch mit der Zeit wurde klar, dass ihnen genau wegen ihres Ausnahmestatus Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte. Obwohl die meisten Wörter aller Sprachen arbiträr sind und somit keine logische Verbindung zwischen ihrer Aussprache und ihrer Bedeutung haben, existiert bei Ideophonen, darunter auch Onomatopoetika, wenn auch nur vage, eine intuitive Verbindung zwischen dem Geräusch und dessen Bedeutung, da sie Imitationen eines echten Tons sind, den sie replizieren. Deswegen wurden auch immer mehr Forschungsarbeiten zum Thema Soundsymbolik verfasst, die von einem direkten Zusammenhang zwischen Klang und Bedeutung ausgehen. Ein Beispiel davon ist die von Kita (1997: 380) welcher annimmt, dass Onomatopoetika

eine direkte Verbindung mit unserer Sinneswahrnehmung haben, da Sprache auf irgendeiner Ebene mit kognitiver Information kompatibel sein muss.

Onomatopoetika sind in verschiedenen Sprachen unterschiedlich stark lexikalisiert. Wie sehr die Lexikalisierung eines Onomatopoetikums vorangeschritten ist bzw. wie sehr ein Wort ein Teil des etablierten Vokabulars geworden ist, ist mit der Mimesis eines Wortes (bzw. wie sehr ein Wort ein Geräusch imitiert) umgekehrt proportional. Damit ist gemeint: je mehr ein Onomatopoetikum Teil des Vokabulars ist, desto weniger ist es mimetisch. Je mimetischer ein Onomatopoetikum ist, desto konkreter ist das Geräusch (Flyxe 2002: 56).

Die Definition von Mimesis ist seit Langem kontrovers, jedoch ist man sich einig, dass sich die Definition auf ihre morphologischen und phonotaktischen Eigenheiten beziehen sollte (Samarin 1971; Johnson 1976; Childs 1994; Bartens 2000). Auch ob man den Onomatopoetika eine allgemeine Definition geben sollte ist umstritten (Bredin 1996: 555; Wienhöfer 1979: 224ff.). Meist werden Onomatopoetika als Imitationen des Tons, den sie repräsentieren, definiert, doch manche konzentrieren sich bei der Definition mehr auf die phonologische Formation und die Lautsymbolik dieses Phänomens (Huang 2011: 23f.). Laing (2017: 35) definiert Onomatopoetika als Wörter, welche Töne oder Handlungen eines Objekts, gemäß der eigenen sozialen Umgebung, imitieren. Hock (1986: 50) meint, da die Imitation von Tönen jederzeit und auf verschiedenste Arten passieren kann, können auch neue Onomatopoetika jederzeit entstehen. Deswegen überschneidet sich das Konzept der Onomatopoetika manchmal mit der Neuschöpfung von Wörtern selbst.

Die Annahme, dass sie lediglich Laute der menschlichen Umwelt wiedergeben, wird durch den Sprachvergleich widerlegt. Selbst eng verwandte Sprachen können sehr unterschiedliche Onomatopoetika haben, da sich der kulturelle Kontext und die einzelsprachigen Konventionen stark unterscheiden können (Elman 1981: 129; Rosa Regot 2015: 2). So können Onomatopoetika in manchen Sprachen wie English eine Grenzerscheinung sein oder wie im Japanischen als Standardvokabular angesehen werden. Bei der Kreation eines Onomatopoetikums kommt es zu einer Abstraktion des natürlichen Lautes, weil unter anderem die Auswahl der Merkmale einigermaßen willkürlich geschieht (Hinze 1987: 815). Onomatopoetika können also auch nicht objektiv sein, da ihre Bedeutung sehr kontextsensitiv ist.

Im Allgemeinen werden Onomatopoetika oft als eine Verbindung von Form und Sinn eines Wortes statt einer eigenen Wortart interpretiert (Lyons 1981: 19), denn sie können in allen Wortarten gefunden werden. Sie können aber auch genauso gut mit anderen Bildern metaphorisch erweitert werden. Diese Qualität macht es schwer, ihnen eine eindeutige Bedeutung und

Kategorie zuzuweisen und ist durch die verschiedenen, nicht unbedingt miteinander verwandten Definitionen gut erkennbar (Tsujimura 2001: 415).

Onomatopoetika findet man nicht nur in der Kinderliteratur und Umgangssprache, sondern auch in vielen anderen Sprachbereichen und einigen Literaturgattungen, wo sie bis zu vier Prozent der Sprache ausmachen (Kobelianska 2017: 162). Im Alltag können sie dazu dienen, Konversationen mehr Leben einzuhauchen. Ob jemand sie in einem Text verwendet, kommt weniger auf die Textsorte, sondern mehr auf die Präferenz des Autors an (Medvediv & Dmytruk 2019: 82). Onomatopoetika werden auch eine affektive und stilistische Bedeutung zugeschrieben, weswegen sie besonders gerne in Gedichten, Witzen, Liedern usw. verwendet werden, um einen größeren emotionalen Impact zu erreichen. Doch die Textsorte, die von Onomatopoetika mit Abstand am meisten Gebrauch macht, sind die Comics, da sie dort für das Publikum als Soundeffekte aufgenommen werden und so das Leseerlebnis immersiver machen (Tiara 2013: 76). In Comics werden Onomatopoetika meist außerhalb von Sprechblasen platziert und stark grafisch modifiziert oder gar ins Bild integriert. Mangaka sind noch dazu die Gruppe, die am meisten an der Entwicklung neuer Onomatopoetika beteiligt ist. Da Onomatopoetika in Comics und Manga am meisten verwendet werden, haben sie in diesen Medien auch die meisten Variationen (Forceville et al. 2022: 491f.).

Im Japanischen wird der Begriff Onomatope für jegliche Art von Onomatopoetika bzw. Mimesis verwendet. Japanische Onomatopoetika sind meist stärker lexikalisiert als die Onomatopoetika anderer Sprachen. Aus dieser Wortart entstehen auch heutzutage noch die meisten neuen Ausdrücke, die auch in der Gemeinsprache Halt finden (Kozub 2006: 31). Japanische Onomatopoetika unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht von denen anderer Sprachen, da sie mit anderen Schriften (Hiragana, Katakana) arbeiten und sich oft reduplizieren, was sie in einem japanischen Text leicht erkennbar macht. Japanische Onomatopoetika sind nicht extralinguistisch, sondern haben meist fixe Bezeichnungen und sind sozial gefestigt. Japanische Onomatopoetika imitieren nicht nur Geräusche, sondern erzeugen selbst Eindrücke. Muttersprachler finden sogar, dass das Lesen von Onomatopoetika wie ein Sinneseindruck selbst ist und zweifeln auch selten an der Verbindung zwischen Onomatopoetika und ihrer Aussprache (Kita 1997: 381).

Japanischen Onomatopoetika werden oft eine sehr hohe Ausdruckskraft zugeschrieben, da sie vor allem in emotionalen und informellen Situationen angewendet werden. Sie werden sowohl in der gesprochenen Sprache als auch in verschiedenen Textsorten verwendet und sind deswegen auch für Lernende wichtig zu meistern, auch wenn sie oft ein Problem für diese darstellen. Im Japanischen spielen Onomatopoetika sogar eine so große Rolle, dass einige Hand-

und Wörterbücher dazu verfasst wurden (Asano 1978; Gomi 1989; Chang 1990; Ono 2007; Yamaguchi 2015). Yamaguchi (2015) gibt in seinem Wörterbuch an, dass es mehr als 2000 verschiedene Onomatopoetika gibt. Auch andere dedizierte Wörterbücher, wie das von Kakehi et al. (1996) haben zu diesem Thema rund um die 1500 Einträge. Nach Noma (1998: 30) hat Japanisch mit mehr als 2000 Ausdrücken sogar, nach Koreanisch, die zweitmeisten Onomatopoetika überhaupt. Die Anzahl steigt im Lexikon von Ono (2007) noch weiter bis auf zirka 4500, da er auch unkonventionelle und abgewandelte Onomatopoetika inkludiert. Trotzdem sind selbst in Japan viele Onomatopoetika noch nicht in Wörterbüchern eingetragen. Genauso entstehen vor allem in Manga stetig neue Onomatopoetika oder existierende werden modifiziert.

4.1.1 Grammatische Funktion und Morphologie von Onomatopoetika

Onomatopoetika werden grammatisch oft mit Interjektionen verglichen, da beide manchmal so wirken, als wären sie nicht ganz in die Sprache integriert (Wharton 2003: 175). Außerdem wird beiden in der linguistischen Forschung nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt (Goffman 1981; Trask 1993). Jedoch kann man sie nicht komplett ignorieren, da viele Onomatopoetika in linguistische Strukturen eingebunden werden können. Außerdem werden sie syntaktisch auch viel häufiger in Sätze eingebaut als Interjektionen und besitzen eine Morphologie, die so bei den Interjektionen nicht existiert (Sasamoto & Jackson 2016: 43).

Je nach Sprache findet man Onomatopoetika in verschiedenen Wortarten wieder. Andersherum weisen sie auch sprachübergreifende Eigenschaften in ihrer Grammatik und Wortbildung, wie die Silbenverdoppelung, auf (Casas-Tost 2014: 40; Schuppener 2009: 114). In einigen Sprachen werden Onomatopoetika oft als Nomen und Verben verwendet, während sie in anderen auch als Adverbien und Adjektive genutzt werden können. Im Deutschen heben sich Onomatopoetika von der restlichen Sprache ab, da sie unübliche Lautkombinationen, Lautverteilungen bzw. Silbentypen verwenden (Fidler 2006: 375). Sie werden in der deutschen Grammatik jedoch als eine Art der Interjektion kategorisiert.

Manche Wörter aus anderen Wortarten könnten ihren Ursprung als Onomatopoetika gehabt haben, wie „gurgeln“ bei den Verben und der „Kuckuck“ bei den Nomen (Noël 1970: 69). Die Position von Onomatopoetika im Deutschen zeigt, dass unser Sprachverständnis für Onomatopoetika nicht nur auf Grammatik und Lexik, sondern auch auf Kontextwissen beruht, welches sich auch den traditionellen grammatischen Beschreibungen entziehen kann (Schuppener 2009: 118).

Japanische Onomatopoetika werden nach ihrer Syntax in zwei verschiedene grammatische Gruppen eingeteilt. Entweder werden sie adverbial behandelt und werden häufig gemeinsam mit anderen Wörtern geschrieben, oder sie verhalten sich wie nominale Adjektive, die eine ähnliche Morphologie zu Nomen haben (Kita 1997: 383f.). Manche Onomatopoetika können in allen angeführten Wortarten verwendet werden, was aber ihre Bedeutung erheblich ändern kann. Währenddessen werden sie im Englischen als eigenständige Interjektionen oder Nomen gesehen. Das zeigt sich auch im Schwedischen und anderen europäischen Sprachen, wo Onomatopoetika eine periphere Rolle als Interjektionen spielen (Flyxe 2002: 56).

Zwicky & Pullum (1987) meinen, dass die Morphologie von Onomatopoetika einer anderen als die des restlichen Vokabulars folgt. Eine Besonderheit, sowie ein gutes Erkennungsmerkmal, japanischer Onomatopoetika ist der Wortstamm (auch Kerngeräusch genannt), der die Repräsentation des Phänomens beinhaltet. Ihr Kerngeräusch besteht morphologisch meist aus zwei leichten Silben (Mora), oder einer schweren. Der Kern wird in Variationen eines Onomatopoetikums häufig redupliziert. Dabei wird zwischen einer partiellen Reduplikation oder Repetition unterschieden. Damit können Onomatopoetika um bestimmte Nuancen erweitert werden (Inose 2008: 100; Sato 2017: 13).

Eine weitere Besonderheit japanischer Onomatopoetika ist, dass mit der Manipulation eines Lexems mehrere Bedeutungen gebildet werden können. Deswegen sollte man sich beim Übersetzen auf die Varianten beschränken, die in den gegebenen Kontext am besten passen (Medvediv & Dmytruk 2019: 82). Zum Beispiel kann bei einem Lexem durch die Verwendung von stimmhaften und stimmlosen Konsonanten die Intensität des jeweiligen Onomatopoetikums verstärkt bzw. gemindert werden (Kakehi et al. 1996: xxiii).

Onomatopoetika mit stimmlosen Konsonanten werden oft als schwach, klein, oder leise interpretiert, während stimmhafte Konsonanten das Gegenteil beim Publikum auslösen. Auch mit der Verwendung verschiedener Vokale kann ein ähnlicher Effekt erreicht werden. So klingen Onomatopoetika mit i kleiner, schärfer und schneller und die mit a etwas schwerer und stumpfer. Auch die Länge beeinflusst unser Verständnis eines Onomatopoetikums. So sind lange Töne mit dementsprechend andauernden Tätigkeiten verbunden, während wiederholende Onomatopoetika als repetitive Geräusche bzw. Phänomene verstanden werden (Kita 1997: 382f.; Hasegawa 2015: 71f.). Weitere Nuancen können mit den verschiedenen Endungen der Onomatopoetika „n“, „i“, „ri“ sowie mit dem glottalen Plosiv erreicht werden. Wie viele Variationen eines Onomatopoetikums möglich sind, ist umstritten, aber manche Forscher*innen wie Tanno (2005) behaupten, dass es bis zu 55 verschiedene sein können.

Gemeinsam mit Partikeln und anderen Wortarten können Onomatopoetika auch in Sätze als Interjektionen eingebaut werden (Wiles 2021: 15) und mit einer Kopula gemeinsam können sie auch alleinstehende Sätze bilden (Hamann 2014: 13). In japanischen Texten wird das Subjekt oft nicht explizit geschrieben. Verben sind im Japanischen dementsprechend wichtiger für die Informationen. In anderen Sprachen, wie Englisch, ist es meist bereits mit einem Verb allein möglich eine Aktion selbst und ihre Ausführung gleichzeitig zu beschreiben. Japanisch erreicht stattdessen ein äquivalentes Ergebnis mit einem Onomatopoetikum, das mit einem Verb kombiniert wird (Hirose 1981: 33). Dafür wird im Satz ein Verb oft ein Onomatopoetikum mit einem Partikel vorangestellt. Beispiele hierfür wären „to“ der Zitatpartikel, „ni“ der Adverbpartikel und der Genitivpartikel „no“. Wenn das Onomatopoetika selbst eine Tätigkeit beschreibt, dann wird dieses mit dem generischen Verb für tun oder sagen kombiniert.

4.1.2 Zuteilung und Kategorisierung von Onomatopoetika

Allgemein werden Onomatopoetika zu den lautsymbolischen Wörtern gezählt. Aus der linguistischen Sichtweise sind Onomatopoetika Wörter mit ungewöhnlichen phonologischen Elementen, welche oft mit Vokalalternation und Vokal- oder Konsonantenverlängerung spielen. Aus der morphologischen Sicht sind sie wegen ihrer totalen bzw. teilweisen Reduplikation interessant. In der Semantik zeichnen sich Onomatopoetika durch ihre Lautbild-Vorstellung-Beziehung aus. In der Pragmatik erfüllen Onomatopoetika eine referenzielle Funktion, da sie ein Geräusch aus der realen Welt imitieren. Sie haben auch ein großes allegorisches Potenzial, da sie die Empfänger dazu bringen Bilder und Gefühle zu erzeugen. Durch ihre Rhythmik und Musikalität erfüllen sie auch oft einen stilistischen bzw. poetischen Zweck (Casas-Tost 2014: 40f.).

Man kann Onomatopoetika in mehrere Kategorien nach Funktion und Motivation unterscheiden lassen (Verwiebe 1995: 240ff.). Die Kategorisierung ist allerdings in der Linguistik umstritten, und es liegen unterschiedliche Konzepte vor, wie man Onomatopöie als Phänomen strukturieren kann. Denn Onomatopoetika können auch beispielsweise anhand ihrer Konventionalisierung und Lexikalisierung unterschieden werden, da viele Onomatopoetika besonders durch ihre Abwesenheit in Wörterbüchern auffallen (Pauer 2012: 198; Wienhöfer 1979: 229; Kobiyama 2010: 71). Es gibt auch einige Forscher*innen, die andere Kriterien für ihre Kategorisierungen verwenden. So teilt Valero Garcés (2008: 241ff.) Onomatopoetika in vier Kategorien auf, nämlich in Geräusche, die von Tieren, Menschen, Gefühlen und künstlichen Objekten produziert werden. Sie wählte diese Kategorien, da sie am häufigsten in Comics zu finden wa-

ren. Elisabeth (2021) teilt Onomatopoetika nach groben Themen ein. Sie unterscheidet zwischen mechanischen Geräuschen, schnelle Bewegungen, Musik, Kochen, Kämpfen, Tierlauten und natürlichen Geräuschen. Die Schwäche dieser Kategorisierungen ist, dass der Fokus nur auf hörbaren Onomatopoetika liegt und stumme Phänomene ignoriert werden.

Japanische Onomatopoetika können nach vielen Kriterien unterschiedlich kategorisiert werden. Grundsätzlich werden sie in Onomatopoetika und mimetische Wörter aufgeteilt. Erstere beschreiben Giseigo und Giongo, Letztere Gitaigo. Giongo beinhalten hier jegliche Form von Lauten und Gitaigo Phänomene, die kein Geräusch von sich geben. Flyxe (2002: 54ff.) unterscheidet ikonische Sprachelemente im Kontext von Onomatopoetika ebenfalls in Geräuschnachahmungen und Wörter, die mit auditiven Mitteln nicht auditive Zustände beschreiben. Von diesen beiden Gruppen sind die mimetischen Wörter unter den Sprachen eine einzigartige Eigenschaft, da nur einige andere Sprache wie Koreanisch und einige afrikanische Sprachen auch mit diesen Arbeiten, was diese Sprachen besonders interessant für die Forschung macht (Sasamoto 2019: 4). Nach dem „Kojien“ Wörterbuch (Niimura 5. Aufl. 1998) werden Onomatopoetika wie folgt aufgeteilt und definiert: Giseigo für die Imitation von menschlichen sowie tierischen Lauten, Giongo für Geräusche und Gitaigo für diverse stumme Phänomene. Traditionell wurden Onomatopoetika ebenfalls in diese drei Gruppen aufgeteilt.

Eine Möglichkeit, Onomatopoetika weiter aufzuteilen, besteht darin, die Gitaigo weiter in Gitaigo (für natürliche Ereignisse und menschliche Handlungen) und Gijōgo (für Emotionen und psychische Zustände) zu untergliedern. Das wird aber nicht immer akzeptiert, weil viele Onomatopoetika Qualitäten haben, die sowohl auf Gitaigo als auch Gijōgo zutreffen. Rini et al. (2021: 1f.) teilen Onomatopoetika grundsätzlich wieder in die drei Standardgruppen auf, geben aber Giyougo (für Bewegungen jeder Art) und Gijōgo (menschliche Gefühle) als mögliche weitere Unterteilungen an, welche auch von vielen Forscher*innen vorgeschlagen werden (Iwasaki 2013: 69; Kindaichi 1978: 5–8; Shibatani 2006: 154). Jedoch ist bei all diesen Kategorisierungen zu beachten, dass nicht jedes Onomatopoetikum eindeutig einer Gruppe zugeteilt werden kann und sie häufig Qualitäten mehrerer Gruppen in sich tragen.

Da es eine recht gebräuchliche sowie intuitive Variante ist, wird diese Arbeit Onomatopoetika in vier Kategorien aufteilen. Bei dieser werden Giseigo und Giongo für Geräusche aus belebten und unbelebten Quellen verwendet, während Gitaigo und Gijōgo für Zustände aus belebten und unbelebten Quellen eingesetzt werden.

4.2 Forschung zu Onomatopoetika

Im Englischen wurden Onomatopoetika das erste Mal rund um 1577 besprochen. Dabei ging es vor allem um verschiedene Definitionsansätze, die sich fast alle um Mimesis und Echos drehen. Die ältere Forschung, wie die von Kořínek (1934), widmete sich am meisten dem Sprachvergleich mit diachronen und etymologischen Fragestellungen. Dabei hat man versucht, Erkenntnisse aus der Forschung der Onomatopoetika für die Rekonstruktion einer Ursprache zu finden bzw. Erkenntnisse für eine Erklärung der Entstehung sprachlicher Elemente zu nutzen. Der Begriff Ideophon wurde von Doke (1935) eingeführt und ist wie folgt definiert:

A word, often onomatopoeic, which describes a predicate, qualificative or adverb in respect to manner, colour, sound, smell, action, state or intensity. ... It must be pointed out that generally the special rules of length, tone and stress, applicable in ordinary grammatical forms, differ considerably in the case of ideophones. (Doke 1935: 118f.)

In der Linguistik wurden Onomatopoetika lange ignoriert, obwohl sie eine große Varietät darstellen und in vielen Sprachen vorkommen. Ein Grund dafür könnte sein, dass sie nicht in Saussures Forschungsparadigmen (1916) der Linguistik passen. Es wird gesagt, dass sie nie ein organisches Element der Linguistik waren und dass es weniger gibt als angenommen wird. Ab den 1940er und 1950er Jahren begannen Forscher*innen die expressive Kraft von Lauten systematisch zu untersuchen. Einer dieser war Heinz Wissemann (1954), der die Entstehungsursachen von Schallbenennungen durch Experimente untersuchte. Bei diesen bat er einzelne Versuchspersonen nur gehörte Geräuschereignisse zu benennen und durch selbstkreierte Wörter zu beschreiben. Dabei ergab sich, dass am Benennungsvorgang das außersprachliche, psychische Umfeld entscheidend beteiligt war. Bis in die 1990er nahmen Forscher*innen wie Newmeyer (1992: 758) an, dass nicht von anderen Wörtern abgeleitete Onomatopoetika eine Seltenheit sind. Aus diesem Grund wurden Onomatopoetika in europäischen Sprachen, in denen sie eine untergeordnete Rolle spielen, für lange Zeit als unbedeutend angesehen. Hinton et al. (1995) bewiesen dann mithilfe des „Sound Symbolism“, dass Sprachelemente wie Onomatopoetika nicht nur Randerscheinungen sind und eine Verbindung zwischen ihrer Benennung und ihrer Bedeutung besteht. Seitdem ist die Anzahl der Forschungsarbeiten zu Onomatopoetika stets gestiegen. Dabei fiel auf, dass nicht indo-germanische Sprachen viel mehr sound-symbolische Lexeme aufweisen und dass viele afrikanische Sprache Ideophone auf ganz verschieden Arten verwenden.

Während die aktive Erforschung von Onomatopoetika in Japan erst in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts begann, wurden in der ersten Hälfte bereits Arbeiten über

den Ursprung der japanischen Onomatopoetika, deren Klassifizierung dieser sowie die Diskussionen zur Lautsymbolik der japanischen Sprache verfasst. Zu den wichtigsten japanischen Wissenschaftler*innen dieser Zeit gehören Ando Mazattu (安藤 正次), Arisaka Hideyo (有坂 秀世), Jindo Kaku (神保 格), Ishiguro Roheya (石黒 魯平), Kikudzava Sueo (菊澤 季生), Kindaichi Kyosek (金田一 京助), Onisha Masao (大西 雅雄) und Sakum Kanay (佐久間 鼎).

In dieser Zeit begann Japan auch mit der Erforschung der Lexik, der Klassifizierung und der Entwicklung in der japanischen Sprache. Nach dem zweiten Weltkrieg entstanden, unter Einfluss der europäischen Linguist*innen, bereits lexikografische Werke gezielt zur Untersuchung onomatopoetischer Lexeme als direkte Veranschaulichung des Phänomens der Onomatopoetika in einer Sprache. An dieser Stelle sollten S. Hattori (服部), H. Kindaichi (金田一), S. Murayama (村山) und K. Inoue (井上) erwähnt werden, welche die ersten umfassenden generativen Untersuchungen zur japanischen Sprache durchgeführt haben (Medvediv & Dmytruk 2019: 78).

In Japan entwickelten sich Onomatopoetika in den 1960ern zu einem Aushängeschild der Erzähl- und Ausdrucksmittel von Manga gegenüber anderen Medien und wurden deswegen auch in der Wissenschaft mehr diskutiert. So wie von Kusamori (1968), welcher Onomatopoetika in Manga vier Funktionen zuschrieb: als Mimesis für erhöhten Realismus, als Mimesis, die realistische Beschreibungen übertrifft, als psychologisch-symbolische Mimesis und als eine humoristische Mimesis.

In der modernen Forschung zu den Onomatopoetika aus Japan beschäftigte man sich nicht mehr aus rein linguistischen Gründen mit dem Thema, sondern man versuchte, die Lexik der Onomatopoetika aufzubessern, indem man sich an einigen Wörterbüchern versuchte (Medvediv & Dmytruk 2019: 78f.).

4.2.1 Aktuelle Forschungsbereiche zu Onomatopoetika

Die meisten Arbeiten, die zum Thema Onomatopoetika verfasst werden, kommen aus der literarischen Übersetzung und verwenden einen deskriptiven Ansatz, bei dem der wahrscheinlichste Übersetzungsansatz gesucht wird. Folglich gibt es nur wenige Forschungsarbeiten, die sich mit der allgemeineren Übersetzung von Onomatopoetika befassen haben (Sasamoto 2019: 181). Stattdessen beschäftigen sich die meisten Arbeit auf bestimmte Texttypen, Häufige Untersuchungsobjekte sind dabei Romane (Casas-Tost 2014; Sato 2017; Rini et al. 2021; Wiles 2021; Xu & Chen 2022; Rzhevskaja 2022; Zhang 2025), jedoch auch Comics (Wienhöfer 1979;

Pauer 2012; Santoso & Setyaningsih 2020) und Manga (Inose 2010; Sell & Pasfield-Neofitou 2016; Hiraishi 2022; Ferreira 2024).

Der Fokus der Forschung wird ebenfalls häufig nicht richtig angesetzt. So wird in der Forschung meist nur mit stark lexikalisierten Onomatopoetika gearbeitet, was die Reichweite der Daten, gewollt oder nicht, stark eingrenzen kann. Fast alle geben sich mit Wörterbüchern zufrieden und nur sehr wenige untersuchen aus einer interpretativen Perspektive. Ein weiteres Problem ist, dass vieles in der Forschung andeuten lässt, dass bestimmte Phänomene bestimmte Bedeutungen haben, was dazu führt, dass sich viele Arbeiten nur auf die Beziehung zwischen Laut und Semantik beschränken. Hingegen gibt es so gut wie keine Diskussion über den pragmatischen Prozess dabei, wie das pragmatische Schlussfolgern beim Interpretieren von Onomatopoetika (Sasamoto & Jackson 2016: 39). Einige Studien (Kita 1997; Toratani 2005, 2013; Tsujimura 2001) implizieren, dass zusätzliche stilistische Effekte mit der Interpretation von Onomatopoetika verwandt sind, geben dafür aber keine kognitiv begründete Erklärung ab.

Auch in der Sprachdidaktik werden Onomatopoetika weitgehend ignoriert, obwohl sie im Spracherwerb und auch in der Übersetzung eine große Herausforderung darstellen (Inose 2008: 97). Besonders in Lehrbüchern werden sie selten besprochen. Dabei würde sich die Erforschung dieser anbieten, um über das Wesen der Sprache und kulturelle sowie sprachliche Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede von Sprachen zu untersuchen (Schuppener 2009: 117). Besonders im Japanischen haben Onomatopoetika eine wichtige Rolle, weswegen in Japan besonders viele Forschungsarbeiten zu diesem Thema entstehen. Wegen dieses hohen Stellenwerts wird auch meist Japanisch zur Forschung über die Übersetzung Onomatopoetika herangezogen (Inose 2008; Sato 2017; Rzhenska 2022; Rini et al. 2021; Medvediv & Dymtruk 2019).

Im deutschen Bereich haben viele Arbeiten zu Onomatopoetika nur einen geringen Umfang und es erscheinen nur selten systematische Detailstudien. Studien werden dort hauptsächlich aus einer sprachwissenschaftlichen Perspektive verfasst, aber es gibt auch einige aus der Literaturwissenschaft, der Kultursemiotik und der Psychologie (Langerová 2006: 175ff.). Es gibt auch einige wenige Monografien, wie von Graham (1992) und Groß (1988), welche aber nur auf ästhetisch-literarische und nicht sprachwissenschaftliche Aspekte von Onomatopoetika eingehen.

Es existieren nahezu keine zweisprachigen Onomatopoetika-Lexika im deutschen Raum, was zeigt, dass das Forschungsinteresse im deutschen Raum dementsprechend gering ist. Dieser Mangel wird auch nicht durch gemeinsprachliche Wörterbücher ausgeglichen (Schuppener 2009: 111f.). Selbst in zweisprachigen Wörterbüchern werden lautmalerische Wörter selten ausreichend präzisiert (Elman 1981: 129). Das heißt jedoch nicht, dass sich andere Sprachen

nicht ausgiebiger mit dem Vergleich von Onomatopoetika beschäftigen. So gibt es einige wenige ausführliche, wie die von Tsoi Wai Chuen Thomas & Hoi Chung Wai Clara (2004), die als deskriptiver Überblick von Onomatopoetika in zwölf verschiedenen Sprachen fungiert.

Die Forschung von Onomatopoetika wird meist in vier Bereiche aufgeteilt. Zunächst gibt es die linguistische Forschung gemeinsam mit der Pragmatik, die sich mit Themen, wie Übersetzungsstrategien, „translanguaging“ und den „showing-meaning“-Spektrum beschäftigt. Die soziokulturelle Forschung beschäftigt sich hier mit Übersetzungsideologien, Einflüssen auf den Übersetzungsprozess, globale Rezeption, Sprachverständnis usw. Danach folgt die narratologische Forschung, die sich oft auf die Übersetzung der Onomatopoetika im Allgemeinen konzentriert. Die multimodale Forschung macht den letzten großen Bereich aus, die sich mit den verschiedenen Modi der Onomatopoetika beschäftigt (Seebacher 2025: 77–84).

4.2.1.1 Linguistische Forschung

In der Literatur werden Onomatopoetika, abgesehen von der Diskussion der Arbitrarität von sprachlichen Zeichen, nicht so oft als sprachwissenschaftliches Problem, sondern eher als ein literarisches Problem gesehen. Deswegen werden sie auch in der kontrastiven Sprachbetrachtung als ein weniger relevanter Aspekt des literarischen Übersetzens betrachtet (Elman 1981: 129ff.; Lombez 2003: 225ff.; Noël 1970: 67ff.; Verwiebe 1995: 239ff.). Des Weiteren werden Onomatopoetika weniger Aufmerksamkeit geschenkt als der Phonoästhetik, der Ideophonologie und der Phonosemantik. Diese Nachlässigkeit hat dazu geführt, dass es im Englischen und einigen anderen Sprachen recht wenig Forschung zu Onomatopoetika in der Linguistik gibt (Xu & Chen 2022: 1). Mittlerweile gibt es jedoch einiges an Forschung zu den Onomatopoetika aus der Linguistik (Hinton et al. 1995; Kaindl 1999; Voeltz & Kilian-Hatz 2001; Zanettin 2008; Valero Garcés 2008; Ibarretxe-Antuñano 2009; Pauer 2012), sowie aus den Translationswissenschaften (Flyxe 2002; Inose 2008).

Die meisten Arbeiten zur Translation von japanischen Onomatopoetika kommen aus der literarischen Translation (Inose 2008; Bartashova & Sichinskiy 2014). Flyxe (2002) versucht mit einer empirischen Analyse eine Taxonomie von Translationsstrategien von Onomatopoetika zwischen Japanisch und Schwedisch zu finden. Medvediv & Dymtruk (2019) führen eine Forschung zur englischen Übersetzung von Onomatopoetika in japanischen Werbungen durch, wobei sie diese zunächst nach ihrer linguistischen Form kategorisieren und in einer strukturalen Analyse untersuchen. Es gibt auch einige Arbeiten, die dabei mit Mangas arbeiten. Leitão (2012) schreibt zum Beispiel in seiner Masterarbeit über die Übersetzung von Onomatopoetika

in Shōjo Manga ins Brasilianische. Inose (2010) schreibt eine Arbeit über die Sprachkombination Spanisch und Japanisch mit dem Manga *Maison Ikkoku* von Rumiko Takahashi, wobei er neun verschiedene Übersetzungsstrategien erkennt. Sell & Pasfield-Neofitou (2016) beschäftigen sich mit der Übersetzung der Onomatopoetika für die Stille. Sie meinen, dass wegen der hybriden Natur der Onomatopoetika besonders oft auf die Repetition und die Neuschöpfung von Begriffen als Übersetzungsstrategie zurück gegriffen wird. Rohan et al. (2021) dokumentieren durch Eye-Tracking-Experimente die Reaktionen und das Leseverhalten von Leser*innen bei verschiedenen Übersetzungsstrategien von Onomatopoetika. Dabei wird festgestellt, dass Strategien, die das Original komplett ersetzen und grafisch ins Bild eingebaut sind, am meisten Aufmerksamkeit erhalten haben. Ferreira (2024) untersucht, welche Übersetzungsstrategien bei Onomatopoetika eines Mangas in der portugiesischen und brasilianischen Version angewendet werden. Dabei wird festgestellt, dass eine große Variation an Übersetzungsstrategien angewendet wird, was die Annahme unterstützt, dass die Übersetzung Onomatopoetika wegen ihrer Vielfalt als Herausforderung gilt.

Ein Aspekt, der ebenfalls gut erforscht ist, ist die phonologische, morphologische und morphosyntaktische Integration von Onomatopoetika. Dementsprechend wurden auch von diversen Forscher*innen Arbeiten zu diesem Thema verfasst (Asano 1978; Atoda & Hoshino 1995; Ono 2007; Kakehi et al. 1996; Hinton et al. 1995; Zwicky & Pullum 1987; Hamano 1998). Die Lexikalisierung und Ikonizität (Mimesis) von Onomatopoetika wird auch öfters untersucht. Da viele Forscher*innen sich aus einem lautsymbolischen Blickwinkel mit diesem Thema auseinandersetzen, sollte man diesen nicht außer Acht lassen.

Es gibt einige einsprachige Forschungsarbeiten über Onomatopoetika, wie die von Fidler (2006: 375ff.), in der er auf die Semantik, die morphologischen Modifikationen und textuelle Funktionen im Tschechischen eingeht. Solche Publikationen sind für Deutsch, Französisch, Russisch und andere Sprachen verfasst worden. Eine der ausführlichsten Arbeiten zur Tonsymbolik, Onomatopoetika und ihren phonologischen sowie semantischen Eigenschaften wurde von Hamano (1998) durchgeführt. Sie konzentriert sich dabei auf die phonosemantischen Assoziationen von „CV and CVCV-based mimetic adverbs“ und macht dabei auf die semantischen Eigenschaften der dabei verwendeten Konsonanten und Vokale aufmerksam.

4.2.1.2 Soziokulturelle Forschung

Die Kollokation („selectional restriction“) der Mimesis wird immer wieder in der Forschung diskutiert, so wie die starke verbale Kollokation in verschiedenen Sprachen (Hirose 1981; Childs 1994; Kita 1997; Schaefer 2001; Watson 2001; Toratani 2010). Es bestehen einige Arbeiten, die japanische und englische Onomatopoetika im Bezug auf kulturelle und soziale Unterschiede vergleichen. Kakehi (1983) zeigt, dass japanische Onomatopoetika meist in Kombination mit einem Partikel und einem modifizierten Verb auftreten, während englische eher lexikalisierte Ausdrücke sind. Tamori & Schourup (1999) untersuchen, ob Onomatopoetika eine eigene Wortart sind und sich wesentlich vom restlichen Vokabular unterscheiden. Sie behaupten, dass japanische Onomatopoetika im Japanischen viel klarer definiert sind als im Englischen. Mit der Übersetzung selbst in diesem Sprachenpaar beschäftigte sich Edström (1989).

Minashima (2004) sieht sich die Übersetzung von Onomatopoetika vom Japanischen ins Englische in Banana Yoshimotos „Kitchen“ (1991) an. Dort wird festgestellt, dass Onomatopoetika meist als Verben, aber auch oft als Adjektive bzw. Adverbien übersetzt werden. Einige Ausdrücke werden ausgelassen. Dies ist besonders oft bei Mimesis eingetreten, da ihre abstrakte Bedeutung schwer nachzubilden ist.

Pratha et al. (2016) führen eine Korpusanalyse durch, um die Unterschiede der Verwendung von Onomatopoetika in japanischen Manga und amerikanischen Comics zu sehen. Sie zeigen, dass es einen signifikanten Unterschied in der Verwendung von Onomatopoetika gibt. So haben Manga um einiges mehr Gitaigo genutzt, während Mainstream-Comics eher nur auf Soundeffekte setzen. Das Genre des Comics bzw. des Manga scheint bei der Wahl der Onomatopoetika ebenfalls ausschlaggebend zu sein.

Akita und Tsujimura (2016) sowie Akita und Dingemanse (2019) haben gezeigt, dass bereits in vielen Sprachen die linguistische Signifikanz von Onomatopoetika besprochen werden. Bei europäischen Sprachen, die weniger Onomatopoetika haben, wurde dementsprechend weniger geforscht. Ganz im Gegenteil dazu wurden in vielen asiatischen sowie afrikanischen Sprachen viele Arbeiten zu diesem Thema verfasst (Childs 1994; Hinton et al. 1995; Sohn 1994; Nuckolls 1996; Kakehi et al. 1996; Voeltz & Kilian-Hatz 2001; Ibarretxe-Antuñano 2006; Dingemanse 2011a, b, c). Das liegt daran, dass Onomatopoetika in diesen Sprachen viel mehr morphologische sowie phonologische Varianz haben.

Es gibt auch Forschungsarbeiten über Onomatopoetika aus der Sprachlehr- und Sprachlernforschung (Ivanova 2002) sowie der Linguistik (Tsujimura 2001). Viele Forscher*innen beschäftigen sich mit der Struktur, dem Erwerb und der Kommunikation von Onomatopoetika

(Hirose 1981; Kita 1997; Hamano 1998; Tamori & Schourup 1999; Shinohara & Uno 2013, Dingemanse & Akita 2016). Iwasaki et al. (2007) zeigen anhand der Untersuchung wie Englischsprachige japanische Onomatopoetika lernen und dass diese viel intuitiver zu erkennen sind als Idiophone von Nicht-Erstsprachler*innen.

4.2.1.3 Narratologische Forschung

Ceglia und Valeri (2000) vergleichen italienische Übersetzungen zweier verschiedener Verlage von einem Manga mit Fokus auf Onomatopoetika. Dabei waren Gitaigo für das Narrativ besonders wichtig und da das italienische Publikum daran nicht gewöhnt ist, ist die Übersetzungs-ideologie der Verlage hier besonders einflussreich.

Pauer schreibt (2012) eine Arbeit zur Formulierung einer Analysebasis für die Übersetzung von Onomatopoetika in Comics. Er beschreibt, wie auditive Phänomene und zeitliche Verläufe mit Onomatopoetika beschrieben werden können. Kaindl (2018: 248) schreibt dazu eine holistische, translationswissenschaftliche Betrachtung von Comics. Kaindl sieht den Zusammenhang zwischen Narrativ und Onomatopoetika im typografischen Modus. Dadurch werden auditive Phänomene, Geschwindigkeit, Raum und Charaktereigenschaften näher beschrieben. Auditive und emotionale Aspekte können auch über den verbalen Modus dargestellt werden.

Hiraishi (2022) analysiert die Rezeption des globalen Publikums von Onomatopoetika in Manga. Sie bemerkt, dass durch eine Vermischung des Originals und einem neuen Onomatopoetika Hybride entstanden, die das Verständnis des Publikums nachhaltig ändern. Diese neue Auffassung betitelt sie als „Third Space“.

4.2.1.4 Multimodale Forschung

Sasamoto & Jackson (2016) zeigen anhand des „showing-saying continuum“ von Wharton (2009), dass Onomatopoetika sowohl „showing“ als auch „saying“ anwenden und somit einen direkten Beweis dafür bringen, dass sie nicht arbiträr sind. Zusätzlich besprechen sie die multimodalen Eigenschaften von Onomatopoetika, die die Modi Bild und Ton verbinden.

Sasamoto (2019) beschreibt in ihrem Buch, mittels Konzepten aus dem relevanztheoretischen Rahmen, was Onomatopoetika kommunizieren und wie sie das vermitteln. Das Buch konzentriert sich auf zwei Hauptaspekte: den Beitrag, den Onomatopoetika zur Kommunikation leisten, und das Wesen der multimodalen Kommunikation. Dafür bringt sie Beispiele aus

den Bereichen des Diskurses über Lebensmittel, der visuelle Kultur in Asien und der Übersetzung.

Santoso & Setyaningsih (2020) analysieren die indonesische Übersetzung von Onomatopoetika im Comic „die Schlümpfe“. Sie stellen fest, dass sowohl im Original als auch in der Übersetzung die meisten Onomatopoetika ikonisch dargestellt werden. Jedoch behalten einige Onomatopoetika die Ikonizität des Originals in der Übersetzung nicht bei.

Toşu (2020) untersucht, ob man die Onomatopoetika, die für das Lachen von verschiedenen Figuren in Manga stehen, als Marker der japanischen Rollensprache nutzen kann. Sie stellt fest, dass die Übersetzer*innen multimodaler Texte stets auf visuelle Aspekte achten sollte, da diese oft zu weiteren Übersetzungsstrategien führen können.

Yefymenko (2022) untersucht die Multimodalität von Manga und wie diese ihre Kohäsion des Sinns über mehrere Modi erhalten. Dabei beobachtet Yefymenko, dass Manga verschiedenste Elemente für die Darstellung von Emotionen nutzen und viele narratologische Techniken aus dem Film, wie zum Beispiel Panels als Kameraeinstellungen, verwenden.

4.3 Übersetzung von Onomatopoetika

Michel Bréal (1991: 106) meint, dass wir die Geräusche der Natur durch die Wörter, die wir gelernt haben, interpretieren und Gerald Knowles (1987: 63) sieht die Verbindung zwischen dem Geräusch und dem Wort als subjektiv. Wenn wir also in der Aussprache dieses Wortes einen Seufzer wahrnehmen, liegt das zum Teil daran, dass wir seine Bedeutung kennen und unser Gehirn eine Verbindung zwischen dem Wort und den Lauten herstellt, die einem Seufzer ähneln könnten. Jemand, der dieses Wort nicht kennt, wird es trotz seiner Aussprache schwerer haben, seine Bedeutung zu erfassen. Bei stark lexikalisierten Onomatopoetika scheinen die Übersetzungsstrategien einheitlich zu sein (Sasamoto 2019: 205).

Trotzdem kann man sich bei der Übersetzung von Onomatopoetika nicht nur auf Wörterbücher verlassen, sondern man muss auch die Ziel- und Quellsprache, sowie deren Kulturen verstehen, um geeignete Übersetzungen zu finden. Deswegen spielen die individuellen Translator*innen eine tragende Rolle und müssen dabei einige Faktoren im Auge behalten, die bei der Übersetzung zu beachten sind (Casas-Tost 2014: 48). Zum Beispiel sollte beachtet werden, dass verschiedene Kulturen bei der Reizverarbeitung einen Ton unterschiedlich registrieren und dementsprechend anders interpretieren (Schuppener 2009: 115). Vergleicht man Onomatopoetika in verschiedenen Sprachen, findet man offensichtlich Parallelen, Identitäten und Unter-

schiede. Auch wenn Tierlaute zu den elementarsten Onomatopoetika gehören, werden diese in verschiedenen Sprachen unterschiedlich nachgeahmt. Unartikulierte menschliche Lautäußerungen werden ebenfalls auf sehr verschiedene Arten als Onomatopoetika interpretiert (Elman 1981: 131). Dasselbe gilt auch für Onomatopoetika der unbelebten Natur. Manche Sprachen verbalisieren Onomatopoetika, die in anderen Sprachen stumm wären, oder haben eine viel größere Auswahl bei bestimmten Geräuschen, was zum Mangel an Äquivalenten führt und die Translator*innen dazu zwingt andere Strategien einzusetzen. Je nach Sprache könnte die Verwendung von Onomatopoetika das Register des Textes verändern. Es gibt bestimmte Texttypen wie Comics, die Onomatopoetika verlangen, und andere Texte wie Dokumente, die sie komplett vermeiden (Rosa Regot 2015: 10f.).

Da sich diese Arbeit mit der Übersetzung japanischer Onomatopoetika beschäftigt, sollten diese genauer besprochen werden. Einige Forscher*innen setzten sich daran, japanische Onomatopoetika mit anderen zu vergleichen. Zum Beispiel argumentiert Kakehi (1986), dass englische Onomatopoetika zwar eine gewisse Lautbildsymbolik widerspiegeln, japanische dies jedoch systematischer und umfassender tun. Tamori & Schourup (1999) finden, dass zwischen englischen und japanischen Onomatopoetika eine gemeinsame Tonsymbolik existiert, da Onomatopoetika, die ähnliches beschreiben ähnliche Segmente aufweisen. Als Beispiel nennen sie Onomatopoetika, welche die Geräusche von Wasser beschreiben, da sie oft dieselben Vokale anwenden. Jedoch hat das Japanische eine viel größere Auswahl bei Giongo und Giseigo, was oft dazu führt, dass andere Sprachen verschiedene Onomatopoetika mit derselben Übersetzung bestücken und dadurch Information verloren gehen.

Es gibt auch einige Studien, die untersuchen, ob Japanisch Lernende die Bedeutung von Onomatopoetika intuitiv erraten konnten. Oda (2000) fragt dazu Probanden, die Bedeutung ohne und mit der Aussprache zu erraten, wobei sie diese mit der Aussprache öfters erraten. Ob die Probanden davor schon Erfahrungen in der japanischen Sprache haben, macht keinen großen Unterschied. Englischsprachige haben mehr Variation in ihren Antworten, da sie weniger feinfühligere Unterscheidungen durchgeführt haben. Die Japaner*innen reagieren viel stärker auf die semantischen Definitionen. Warum die japanische Sprache so ausgiebig mit Onomatopoetika arbeitet, wird in der nächsten Sektion besprochen.

4.3.1 Der Umgang mit Onomatopoetika im Japanischen

Einigen Forscher*innen nach (Kitamura 1987: 144; MacWilliams 2008: 6; Sontag 1999: 80) ist die japanische Kultur stark visuell geprägt. Dementsprechend werden japanische Onomatopoetika oft stark stilisiert dargestellt, was sie zu einem Paradebeispiel für die hybride Darstellung visueller und verbaler Elemente macht, welche wiederum die stark visuell orientierte japanische Kultur widerspiegelt. Onomatopoetika werden oft in natürlichen Gesprächen von Gesten begleitet. Diese Gesten passieren oft unwillkürlich, wenn mit Onomatopoetika Bewegungen oder Gefühlseindrücke an bestimmten Körperteilen besprochen werden (Kita 1997: 392).

Anders als in den meisten europäischen Sprachen sind Onomatopoetika ein essenzieller Teil der japanischen Sprache. Japaner*innen werden seit ihrer Kindheit in diversen Medien, wie Manga und Werbung mit der Verwendung von Onomatopoetika bekannt gemacht (Medvediv & Dmytruk 2019: 78). Folglich ist die Anwendung von Onomatopoetika für die japanische Bevölkerung so universal, dass es scheint, als sie hätten eine geteilte Intuition, was die Semantik der Onomatopoetika angeht (Sato 2017: 13). In Japan werden Onomatopoetika in jeder Altersgruppe angewendet und dienen dazu alltägliche Gespräche emotiver sowie natürlicher klingen zu lassen.

Sie werden zwar nicht in offiziellen Dokumenten aber in der Musik, Literatur, Werbung und sogar in der Geschäftssprache eingesetzt, während sie in anderen Sprachen eher nur in der Kinderliteratur, in Kochrezepten und romantischen Romanen zu finden sind. Jedoch gibt es selbst in Japan einige, die behaupten, dass Onomatopoetika etwas kindische Nuance mit sich bringen (Mishima 1995: 140f.). Diese Annahme ist nicht unbegründet, da Onomatopoetika besonders gerne von den jüngeren Generationen genutzt werden, da sich diese gerne mit modernen Ausdrücken, aus unter anderem Manga, unterhalten. Der Einfluss von Manga ist in Japan sogar so groß, dass einige neukreierte Onomatopoetika ihren Weg in die japanische Gemeinsprache fanden (Holt & Fukuda 2022: 177).

Viele andere Sprachen haben im Vergleich zu Japanisch und Koreanisch eine geringe Anzahl an Onomatopoetika, was oft mit der geringen Wertschätzung zusammenhängt. Ein häufig genannter Grund dafür ist die Nähe zur Kindersprache in vielen Sprachen (Ceglia & Valeri 2000: 15; Flyxe 2002: 71). Viele substantivische Onomatopoetika kommen aus dem Bereich der Kindersprache und sind somit stark mit dem Spracherwerb verbunden. Das bedeutet, dass sie bei Kindern eher intuitiv als rational erworben werden.

Obwohl Onomatopoetika ein häufiges Element in japanischen Texten sind, bleibt ihre Übersetzung eine Herausforderung aus der Sicht europäischer Linguisten und Kultur. Die Un-

terschiede beginnen bereits bei der linguistischen Perspektive. Also braucht es in der Übersetzung bestimmte, in den Kontext passende Äquivalente. Welche Strategien verschiedene Forscher*innen dafür entwickelt haben, wird im nächsten Abschnitt besprochen.

4.3.2 Übersetzungsstrategien für Onomatopoetika

Es wurden einige Forschungsarbeiten geschrieben, die sich mit den Übersetzungsstrategien für Onomatopoetika aus verschiedenen Ländern und von verschiedenen Verlagen beschäftigen (Schodt: 2016: 7; Sell: 2011: 99ff.), von welchen hier einige vorgestellt werden. Inose (2008: 105) erkennt neun verschiedene Methoden, Onomatopoetika zu übersetzen, nämlich via Adverbien, Adjektive, Verben, Nomen, explikative Paraphrasen, Idiome, Onomatopoetika, Kombinationen von Adjektiven und Adverbien sowie das Nicht-Übersetzen durch Auslassung oder komplette Veränderung der Phrase. Kearns (2009) definiert vier linguistische Strategien, um Onomatopoetika zu übersetzen. Er nennt diese Äquivalenz, Prägung, Deskription und Auslassung. Bei der Äquivalenz wird eine bedeutungsgleiche Übersetzung gesucht, bei der Prägung wird ein neuer Begriff bzw. eine neue Phrase kreiert, die das Original verkörpern soll, bei der Deskription wird die Bedeutung des Originals beschrieben und bei der Auslassung wird von einer Übersetzung abgesehen.

Azari & Sharififar (2017) finden fünf häufige Übersetzungsstrategien, nämlich die mit nicht onomatopoetischen Wörtern, die mit onomatopoetischen Wörtern, die mit Paraphrasen, die mit Auslassungen und die mit Lehnwörtern. Wiles (2021: 23) sieht die folgenden Übersetzungsstrategien als die gängigsten, nämlich die Übersetzung mit anderen Onomatopoetika, die Kombination mehrerer Onomatopoetika, die Lexikalisierung von Onomatopoetika und der Ersatz durch andere Wortarten bzw. Phrasen. Rini et al. (2021: 3–6) führen einige andere Strategien an. Beim „Borrowing“ borgt man sich von der Ausgangssprache Wörter. Dabei wird die Form, oder Bedeutung dieser Worte selten geändert. Die „Transposition“ ändert die grammatische Form von der Ausgangssprache zur Zielsprache, ohne die Bedeutung zu ändern. In der „Modulation“ wird lexikalisch oder strukturell der Blickwinkel gewechselt. Dabei sind die Übersetzer*innen nur an der Beibehaltung der Nachricht interessiert. Dazu kommen noch Strategien wie die Adaption der Situation, sodass diese in der Zielsprache leichter zu beschreiben ist, die Verwendung von Synonymen, die Reduktion und Expansion, die Paraphrase sowie die Kombination von Strategien.

Verlage scheinen oft sehr ähnliche Angaben zur Übersetzung von Onomatopoetika zu haben. Um zu überprüfen, wie Verlage vorgehen analysieren Sell & Pasfield-Neofitou (2016:

167) in ihrer Forschung 206 verschiedene Manga und stellen fest, dass zu 39 Prozent Substitution, zu 29 Prozent Repetition, zu 23 Prozent Addition und zu 9 Prozent eine gemischte Strategie verwendet wurden. Hiraishi (2022: 8) befindet, dass die drei häufigsten Strategien in Manga-Übersetzungen die komplette Übersetzung, das Schreiben der Übersetzung neben das Original und das Unübersetzt lassen sind. Oft ist der einzige Weg die Semantik eines Onomatopoetikums richtig zu übersetzen eine deskriptive Methode, bei der viele synonyme Adjektive, Adverbien, Partikel, usw. angewendet werden (Medvediv & Dmytruk 2019: 88).

Durch diese Strategien und Arbeiten, die sich mit diesen beschäftigen, konnten sich einige Trends herauskristallisieren, wie Onomatopoetika übersetzt werden. So funktioniert die Übersetzung mit anderen Onomatopoetika besonders bei Giongo und Giseigo sehr gut, während es bei Gijōgo und Gitaigo seltener der Fall ist. Wenn sie nicht mit Onomatopoetika übersetzt werden, ist die Übersetzung mit Adverbien oft die einfachste und geläufigste Methode. Adjektive werden häufig genutzt, wenn im Original ein Adverb steht, da die verschiedenen Satzstrukturen zwischen Sprachen es oft nicht anders zulassen. Verben werden bei der Übersetzung oft auch mit Verben übersetzt. Wenn die japanischen Onomatopoetika die Bedeutung des Verbs nicht großartig ändern, werden sie oft in das Verb miteingebaut. Nomen werden oft bei mimetischen Wörtern (gitaigo, Gijōgo) eingesetzt. Diese werden entweder mit einem anderen Nomen selbst, oder in Kombination mit Partikeln übersetzt (Inose 2008: 107ff.).

Paraphrasen werden oft verwendet, um Gijōgo zu übersetzen, da Gefühle in vielen Sprachen nicht mit Onomatopoetika ausgedrückt werden (Flyxe 2002: 63). Man läuft aber Gefahr, dass Paraphrasen für die Onomatopoetika, die sie ersetzen, zu lang sind und den Lesefluss stören. Ähnlich wie Paraphrasen bieten sich Idiome oft gut zur Übersetzung an, da sie ebenfalls verschiedene Eindrücke intuitiv übermitteln können. Hier ist die Schwierigkeit, ein Idiom zu finden, welches ein Onomatopoetikum möglichst bedeutungsgleich ersetzen kann (Inose 2008: 111).

Auslassungen sollten nur verwendet werden, wenn die Onomatopoetika nichts beschreiben, sondern nur modifizieren bzw. wiederholen, damit möglichst wenig Information verloren geht. Bei der Repetition versuchen Übersetzer*innen ihre Interpretation einzubringen, um zum Beispiel die Wiederholung eines Geräusches im Narrativ zu verdeutlichen. Dasselbe gilt eigentlich für das Nicht-Übersetzen (Inose 2008: 112ff.). Inose (2008:115) meint, man sollte Onomatopoetika nur nicht übersetzen oder auslassen, wenn diese nichts zum Narrativ beitragen. Wenn es kein Äquivalent gibt, sollte man stattdessen mit Paraphrasen und Wortkombinationen arbeiten.

4.3.3 Herausforderungen bei der Übersetzung von Onomatopoetika

Die Tatsache, dass Onomatopoetika so eng mit Sinneseindrücken verknüpft sind, macht ihre Übersetzung sehr subjektiv und deswegen schwer einheitlich zu halten. Zusätzlich wendet die japanische Sprache viele Onomatopoetika an, was eine lexikalische Herausforderung bei der Übersetzung darstellt, da viele Sprachen nicht genügend Variation haben, um immer einen Äquivalenten zu finden. Oft kommt es auch zu Verwechslungen, welche Rolle ein Onomatopoetikum im Satz übernimmt und mit welcher Wortart dieses übersetzt werden soll (Sasamoto 2019: 189).

Aufgrund der fehlenden Äquivalente in der Zielsprache zählen Linguisten Onomatopoetika zu der unübersetzbaren Lexik. Interessanterweise werden Onomatopoetika in der Linguistik oft ignoriert, obwohl sie eine große Schwierigkeit für die Translation darstellen (Bartashova & Sichinskiy 2014: 225). Dieser Ansatz könnte für Forscher*innen, die sich mit Pragmatik und pragmatischer Stilistik beschäftigen, von Vorteil sein, da die Herausforderungen bei der Übersetzung von Onomatopoetika darauf hindeuten, dass dieses Phänomen mit der Vermittlung vager, schwacher, impressionistischer und/oder nicht-propositioneller Effekte zusammenhängt (Sasamoto 2019: 189f.).

Wegen der gerade genannten Schwierigkeiten muss bei der Übersetzung von Onomatopoetika oft auf andere Strategien zurückgegriffen werden, die die Bedeutung des Originals nicht ganz wiedergeben. Auch wenn mit äquivalenten Onomatopoetika gearbeitet wird, kann dabei oft keine semantische, oder mimetische Äquivalenz erzielt werden und etwas der Nuance geht verloren (Sell & Pasfield-Neofitou 2016: 171). Oft wird krampfhaft in der Zielsprache nach einem Äquivalent gesucht, wobei es eher mehr konzeptioneller angegangen werden sollte. Stattdessen sollte man nach Onomatopoetika, bzw. Lösungen suchen, die mehr den Inhalt, als nur das Wort wiedergeben.

Wegen der Schwierigkeiten passende Äquivalente zu finden, greifen viele Sprachkombinationen auf die Auslassung zurück, wodurch es zu „textual genocide“ (Mphande 1992: 119) kommt, wobei sämtliche Informationen, die durch ein Onomatopoetikum vermittelt wurden, verloren gehen. So sehen das auch Bartashova & Sichinskiy (2014: 225), die die größten Schwierigkeiten beim Übersetzen, bei den fehlenden lexikalisierten onomatopoetischen Mitteln der Zielsprache sehen.

Selbst die Qualität der Übersetzung von Onomatopoetika wird oft als schwer zu erreichen beschrieben. Bartashova & Sichinskiy (2014: 223–226) behaupten, dass das an den unterschiedlichen Registern und Stilen sowie dem fehlenden äquivalenten phonetischen Symbolis-

mus liegt. Deswegen sollte beim wiederholten Gebrauch bestimmter Onomatopoetika in einem Text überprüft werden, ob diese für die Autor*innen eine Signifikanz haben. Das fällt besonders bei lyrischen Texten mit Onomatopoetika auf, da selbst die besten Versuche einer Übersetzung unverständlich oder uninspiriert klingen (Inose 2008: 103; Hiraishi 2022: 6).

Besonders schwierig ist es eine qualitativ hochwertige Übersetzung von Gitaigo zu erzielen, da sie nur in wenigen Sprachen außer Japanisch vorkommen. Das ist ebenfalls bei deutschen Übersetzungen evident, da es selten Äquivalenten für sie gibt. Gitaigo und besonders Gijōgo sind abstrakter als Giongo, besonders diejenigen die komplexe Emotionen beschreiben sollen. Da sie versuchen mit einer indirekten Beschreibung zu arbeiten, statt einer Imitation eines Geräusches, gibt es auch bei der Übersetzung mehr Variation (Flyxe 2002: 62). Einige spezifische Onomatopoetika, wie das für die Stille, sind besonders schwer zu übersetzen. Im „Onomatopoeia and Mimesis Dictionary“ von Makita (2004: 112–117) werden den Onomatopoetika für die Erklärung der Stille sogar mehrere Seiten gewidmet. Die Fähigkeit Stille richtig zu interpretieren, scheint besonders wichtig, da oft behauptet wird, dass die menschliche Kommunikation bis zu 90 Prozent nonverbal geschieht (Goleman 1995: 97).

Schopp (1999: 201) betont die Wichtigkeit als Übersetzer*innen, Typografie richtig interpretieren zu können. Trotzdem wird die Typografie historisch ignoriert. Auch Van Leeuwen gibt zu, dass er zunächst nicht erkannte, dass Schrift und visuelle Kommunikation unzertrennlich sind (Van Leeuwen 2005b: 138). Noch schwerer wird die Übersetzung, wenn die Sprache unterschiedliche Typografie dabei anwendet. Dieses Problem galt als schwer lösbar, bis es von der Phonosemantik aufgenommen wurde.

Da sich diese Arbeit spezifisch auf die Übersetzung von Onomatopoetika in Manga bezieht, sollten die Schwierigkeiten innerhalb dieses Mediums ebenfalls noch erwähnt werden. Obwohl in letzter Zeit mehr multimodale Forschungen in der Comicübersetzung verfasst werden, gibt es keine, die sich konkret auf das gesamte Inventar der Multimodalität von Onomatopoetika beschäftigt, während es bei Manga mehrere davon gibt. Ihre grafische Gestaltung macht eine ordentliche Übersetzung zeitaufwendig und kostspielig. Die Leserichtung, Form, Größe usw. von Onomatopoetika in Manga könnte je nach Kultur anders interpretiert werden. Wenn die Arbeit der Übersetzung eines Mangas aufgeteilt wird, könnte es sein, dass durch Misskommunikation die grafischen Aspekte eines Onomatopoetikums nicht denen des Textes selbst entsprechen (Assis 2015: 262). Nun sollte noch näher auf die Multimodalität von Onomatopoetika und, in Hinblick auf die Analyse, ihre Verwendung in Comics und Manga, eingegangen werden.

4.4 Onomatopoetika als zentrales multimodales Gestaltungsmittel in Comics und Manga

Die Darstellung von Geräuschen in Comics ist ein medienspezifisches Markenzeichen, da man sie in der Literatur nur verbalsprachlich beschreiben kann und im Film nimmt man diese stattdessen direkt wahr (Khordoc 2001: 173; Pollmann 2001: 9; Salgueiro 2008: 583). Onomatopoetika sind in Comics und Manga meist handgezeichnet, sodass sie mit dem restlichen Bild im Panel ein Ganzes bilden, weswegen sie selbst oft als ein visuelles Element angesehen werden. Gleichzeitig schreibt man Onomatopoetika Qualitäten eines Bildes zu. Da Onomatopoetika die Modi der Schrift und des Bildes vereinen nehmen sie eine Sonderstellung in der multimodalen Forschung ein. Deswegen fungieren sie in der Ikonizität auch als Ikone und Symbol (Guynes 2014: 59). Der auditive Modus bildet sich nach der Auffassung des Publikums, die sich aus Reizen des visuell typografischen und schriftlichen Modus zusammensetzt, die das Narrativ ausmachen (Hague 2014: 80; Oittinen & Pitkäsalo 2018: 102). Aus dem auditiven Modus kann man schnell das Narrativ erkennen. Damit ist er besonders für Neuschöpfungen und, beim Lesen von Comics und Manga, für die Interpretation des Publikums wichtig.

Onomatopoetika werden in Comics auf zwei Arten platziert. Die erste sieht sie als Teil eines Satzes in einer Sprachblase vor und die zweite sieht sie als syntaktisch isolierten Teil des Bilds, wo sie eher außersprachliche Laute und Sinneseindrücke vermitteln (Unser-Schutz 2013: 17; Guynes 2014: 60–61; Wilde 2017: 148; Yang 2001: 95). In Manga werden sie so gut wie nie in Sprechblasen platziert.

Neben ihrer Position ist auch ihre typografische Gestaltung ein wichtiger Aspekt. Kaindl (1999: 274) beschreibt Typografie als das Interface zwischen Sprache und Bild, was bei Onomatopoetika gut erkannt werden kann. Michael Joseph (2012: 459) behauptet, dass die Typografie, die in der Literatur normalerweise eine recht unsichtbare Rolle spielt, in Comics in den Vordergrund rückt. Die Auswahl, Gestaltung und Formatierung der typografischen Elemente innerhalb des Comics nennt man Lettering. Onomatopoetika in Comics nutzen typografische Elemente aus und heben sich so von der restlichen Schrift ab. Hierbei kann man Onomatopoetika mit der Veränderung ihrer Typografie, also ihrer Schriftart, ihrer Schriftgröße, ihrer Textur und anderen visuellen Effekten verschiedene Nuancen hinzufügen (Hiraishi 2022: 6).

So kann durch die Zusammenarbeit von Typografie und Onomatopoetika die Ausrichtung und Geschwindigkeit von Bewegungen beschrieben werden. Dafür wird oft die Länge, Position und Neigung der Schrift der Bewegung angepasst (Kaindl 2018: 248; Serafini & Clausen 2012: 11). Man kann damit auch die Beschaffenheit eines Raums oder Zeitverläufe beschreiben. Die Typografie kann auch das Narrativ durch die Leserichtung, Farbe, Art und Größe

der Onomatopoetika verändern. Auf diese Art dienen typografische Eigenschaften als Metapher für den auditiven Modus, damit sich das Publikum einen diegetischen Ton besser vorstellen kann. Ein Beispiel dafür wäre die Größe des Texts für die Lautstärke, oder die Schriftart und Textur, um bei Figuren bestimmte Assoziationen hervorzurufen (Kaindl 2018: 248; Dey & Bokil 2021: 1097). In Manga können mit den verschiedenen Schriften der japanischen Sprache weitere Assoziationen hervorgerufen werden. So werden Hiragana mit Feminität in Verbindung gebracht, während Katakana eher maskulin wirken (Shibamoto & Schmidt 1996: 50–53).

Manga haben noch einige weitere Aspekte, die ihre Verwendung von Onomatopoetika von der von Comics abhebt. Neben dem viel größeren Inventar und Möglichkeiten einzelnen Onomatopoetika zu modifizieren, können Onomatopoetika in Manga nicht nur kinetische Bewegungen ausdrücken, sondern helfen auch, verschiedene Gemütszustände bzw. Atmosphären zu beschreiben. Diese Flexibilität macht Manga zum womöglich größten Entstehungsort für neue Onomatopoetika (Leitão 2010: 292). Folglich gibt es viele Onomatopoetika, die nur spezifisch in Manga angewendet werden, die selbst von einigen Japaner*innen nicht verstanden werden (Sell 2011: 99). Besonders durch Shōjo Manga, bei denen es fast Standard ist mit Onomatopoetika zu experimentieren, entstanden viele neue Onomatopoetika (Holt & Fukuda 2022: 174).

5 Methodik und Analysedesign

Für die Beantwortung der Forschungsfragen ist ein möglichst detaillierter Vergleich von Onomatopoetika und deren Übersetzung erforderlich. Um dies zu realisieren, wurde für diese Arbeit eine qualitativ-deskriptive Analyse gewählt. Diese Methode eignet sich besonders für die Beantwortung solcher Fragen, da sie darauf abzielt Merkmale, Häufigkeiten, Trends und Kategorien bei der Übersetzung von Onomatopoetika wertungsfrei zu beschreiben. Für die Durchführung müssen jedoch zunächst die genaue Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes, die Analysekategorien und ihre Kriterien sowie der genaue Analyseablauf definiert werden, was das Ziel dieses Kapitels ist.

5.1 Vorstellung des Analysegegenstands

Für die folgende Analyse wurde als Untersuchungsmaterial der erste Band aus der Serie *ELDEN RING: 黄金樹への道* (*ELDEN RING: Ōgonju heno michi*¹) und seine deutsche Übersetzung *Elden Ring: Der Weg zum Erdenbaum* gewählt. Bei diesem Werk handelt es sich um einen Manga des Mangakas Nikiichi Tobita, der in die Genres Comedy und Fantasy fällt. Das erste Kapitel dieses Werkes wurde am 04.09.2022 von *Kadokawa* im digitalen Seinen-Magazin *ヒューコミックス* (*COMIC Hu*) veröffentlicht und die Serie wird bis zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit fortgesetzt (Famitsu 2022). Die deutsche Fassung wird vom Manga-Verlag *Altraverse* im *Simulpub* zum Original veröffentlicht. Das bedeutet, dass bereits wenige Stunden nach der Veröffentlichung der japanischen Version auch die deutsche Fassung erscheint (Altraverse 2022). Der erste Band des Mangas, auf den sich die folgende Analyse beschränken wird, wurde am 02.12.2022 veröffentlicht und am 17.04.2023 folgte die deutsche Fassung.

Über den Autor Nikiichi Tobita selbst ist nicht viel bekannt. Er begann seine Karriere mit Social-Media-Posts seiner Werke auf der Website *Pixiv* und machte sein offizielles Debüt als *Mangaka* im Jahr 2014 im *Weekly Shonen Sunday* mit der Serie *MONSTER×MONSTER*. Seitdem hat er auf der App *Manga One* und der Website *Urasunday* weitere Serien wie *しのびがたき* (*shinobi ga taki*) und *邪剣さんはすぐブれる* (*jakensan ha sugu bureru*) veröffentlicht, die beide bis heute keine Übersetzung bekommen haben. Im September 2022 begann er, ge-

¹ Der deutsche Titel lautet „*Elden Ring: Der Weg zum Erdenbaum*“ und wurde von Christian Christiansen übersetzt.

meinsam mit Kadokawa, mit der Arbeit an einer Manga-Adaption des Videospiels Elden Ring (Famitsu 2022).

Es gibt einige Gründe, warum dieser Manga sich besonders gut für die Analyse dieser wissenschaftlichen Arbeit eignet. Der wichtigste Grund ist, dass Tobita in seiner Erzählweise sehr viele Onomatopoetika einbaut, besonders um visuelle Witze und die Reaktionen der Figuren zu unterstreichen. Außerdem ist der Manga mit seiner Veröffentlichung im Jahr 2022 zum Zeitpunkt des Verfassens dieser Arbeit, aktuell und sollte dementsprechend auch einige Hinweise auf den aktuellen Umgang mit Onomatopoetika und deren Übersetzung in Manga geben. Durch das Setting einer Dark-Fantasy-Welt mit Monstern, Magie und eigenartigen Charakteren, sollten auch viele im Alltag selten verwendete bzw. selbstkreierte Onomatopoetika zu finden sein. Da Tobita seine Geschichte in eher episodischen Kapiteln erzählt, geht er dabei auch viel auf die verschiedenen Tätigkeiten der Figuren ein, die alle unterschiedlichen Onomatopoetika verlangen. Durch all diese Faktoren weisen Onomatopoetika in diesem Manga auch eine große Varianz in Typen, Schriftart, Größe, Stil, Position usw. auf, wodurch möglichst viele verschiedene Einsatzmöglichkeiten dieser Sonderform analysiert werden können.

Nun sollten noch einige Aspekte des Settings des Mangas näher beleuchtet werden, damit man den Beispielen in der folgenden Analyse besser folgen kann. *ELDEN RING: 黄金樹への道* spielt in einer Welt, in der der namensgebende Elden Ring, der die Weltordnung bestimmt, zerstört wurde und einige Halbgötter versuchen die Fragmente des Rings zu sammeln, um der neue Herrscher dieser Welt zu werden. Jedoch nimmt Tobita das Dark-Fantasy-Setting des Originals und stellt es auf den Kopf, da er hier in erster Linie einen Comedy-Manga schreibt. Dabei setzt der Autor vor allem auf Slapstick und Wortspiele, die nahezu auf jeder Seite zu finden sind. Außerdem macht sich der Hauptcharakter über die kryptischen Dialoge anderer Figuren und über Logikfehler dieser Welt lustig, die aus einer Adaption eines Videospiels entstehen. Die Handlung des Manga selbst dreht sich um einen „Befleckten“ namens Aseo, der dazu auserkoren wurde den Elden Ring wieder zu vereinen und selbst der nächste Elden Lord zu werden. Im ersten Band folgt man ihm, wie er in dieser Welt ankommt und Charaktere wie Melina trifft, die wie eine Art Mentorin für ihn ist und ihm sein Reittier schenkt. Außerdem begegnet er Blaidd den Halbwolf der Aseo, der ihn eine Zeitlang begleitet, Patches einem Trickbetrüger, sowie Godrick, dem Regenten des Schlosses Sturmschleier und vielen anderen.

5.2 Die Analysekategorien der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge

Die Analysekategorien dieser Arbeit werden aus einer durch McCloud (2006: 130) ergänzten Version der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge von Kaindl (2004: 259) gebildet. Insgesamt werden dabei acht Kategorien verwendet, nämlich die parallele, idente, überlagernde, ergänzende, widersprüchliche, textspezifische, bildspezifische, sowie die fusionierte Kategorie. Ihre Kriterien und Abgrenzungen voneinander werden weiter unten besprochen. Diese Kategorien sind vor allem für diese Analyse geeignet, weil es ihr Ziel ist, narrative Unterschiede zwischen Original und Übersetzung in Comics zu analysieren. Außerdem kann man sie für die weitere Differenzierung noch zwischen Handlungs- und Raumzeichen und auf dem verbalen Modus zwischen einzelnen Elementen, wie Sprechblasen, Etiketten und ,im Fall dieser Arbeit, Onomatopoetika unterscheiden (Kaindl 2004: 259). Die Bild-Text-Kombinationen von McCloud (2006) ergänzen hierbei Kaindls (2004) Zusammenhänge um ein paar Fälle. Für eine einheitliche Namensgebung werden diese Kombinationen und Zusammenhänge von nun an als Beziehungen bezeichnet.

Kaindl (2004: 259f.) nennt zunächst die visuell-verbale Parallelität (hier parallele Beziehung), bei der das Bild und der Text keinen Bezug zueinander haben und zwei verschiedene Teile der Narration zeigen. Jedoch sind diese beiden Teile inhaltlich selten vollkommen voneinander getrennt. McCloud fügt bei seiner *Parallel*-Kombination noch hinzu, dass diese für die gleichzeitige Darstellung mehrerer Erzählstränge oder flüssigere Übergänge zwischen Szenen, verwendet wird (2006: 138).

Ähnlich wie bei der parallelen Kategorie gibt es nur selten reine visuell-verbale Identität (hier idente Beziehung). Diese beschreibt den Fall, wenn beide Modi dieselbe Information wiedergeben (Kaindl 2004: 262). McCloud beschreibt sie als *Duo-Specific*-Kombination und behauptet, dass diese in modernen Comics vermieden werden, aber in bestimmten Genres, wie Kinderbüchern und Infografiken, durchaus gebräuchlich sind (2006: 135).

Bei der visuell-verbalen Bestätigung (hier überlagernde Beziehung) arbeiten Bild und Text gemeinsam, um dem Publikum einen Tatbestand im Comic zu vermitteln (Kaindl 2004: 259). Sie sollten dabei teils dieselbe und teils neue Informationen beitragen und kein Modus sollte erheblich mehr als der andere zum Sinn beitragen. Zum Beispiel kann eine Sprechblase, in der steht, dass das Wetter schön ist, sowie ein Bild vom klaren Himmel jeweils alleinstehend verstanden werden, aber zusammengefügt wird das Gesamtbild klarer. McCloud spricht hier von einer *Intersecting*-Kombination (2006: 136).

Hingegen wird bei der visuell-verbalen Ergänzung (hier ergänzende Beziehung) einem Modus durch den anderen Information hinzugefügt, mit der der Inhalt erst verständlich wird. Hier reicht ein Modus allein nicht aus, um der Handlung folgen zu können (Kaindl 2004: 260f.). Zum Beispiel werden mit dieser Kategorie einem Panel mit Text eine zeitliche bzw. örtliche Information oder einer Aussage einer Figur durch ihren Gesichtsausdruck Emotionen hinzugefügt. McCloud (2006: 137) beschreibt dasselbe, wenn er von der *Interdependent*-Kategorie spricht.

Beim visuell-verbalen Widerspruch (hier widersprüchliche Beziehung) geben die Modi Informationen zur Handlung, die sich gegenseitig aufheben. Diese Beziehung entsteht häufig bei Übersetzungen wegen des Platzmangels auf den Panels bzw. in den Sprechblasen (Kaindl 2004: 260f.). McCloud (2006) hat diese Beziehung vermutlich nicht beachtet, da er sich dabei auf die Kreation von Comics anstatt auf deren Übersetzung konzentriert hat.

Die visuell-verbale Fokussierung wird verwendet, um Informationen, die auf einen Modus gegeben werden, durch den anderen Modus weiter hervorzuheben. So kann der Text auf bestimmte Objekte im Bild hinweisen (Kaindl 2004: 261f.). McCloud teilt seine Kombinationen dazu in die *Word-Specific* (2006: 131ff.) und *Picture-Specific* (2006: 133f.) auf, um zu bestimmen, welcher Modus dabei der dominante ist. In dieser Analyse werden sie als textspezifische und bildspezifische Beziehung angewendet.

Zuletzt bringt McCloud (2006: 139) noch zusätzlich die *Montage*-Kombination (hier fusionierte Kategorie) hinzu, welche beschreibt, wenn der Text bildliche Qualitäten einnimmt und auch teilweise in die diegetische Welt eindringt. Diese Art wird seltener verwendet, ist aber besonders bei Soundeffekten, also auch bei Onomatopoetika, ein nützliches Werkzeug. Kaindl (2004) hat diese Kategorie vermutlich genau wegen ihrer Seltenheit nicht selbst gebildet.

5.3 Ablauf der Analyse

Die Analyse dieser Arbeit folgte stets demselben Ablauf, der im folgenden Abschnitt vorgestellt wird. In einem ersten Schritt wurden alle Instanzen von Onomatopoetika in der japanischen Originalfassung von *ELDEN RING: 黄金樹への道* erfasst und in einer Excel-Tabelle dokumentiert. Jeder dieser Einträge besteht aus einem Screenshot, einer Transkription, der Kategorie des Onomatopoetikums (siehe Ende Kapitel 4.1.2), der Kategorie der visuell-verbalen Beziehung (siehe 5.2) in beiden Sprachen, der Position des Onomatopoetikums mit der Seiten- und Panelposition und einer Definition des originalen Onomatopoetikums mit dessen Informa-

tionsquelle. Für die Definition der meisten Fälle wurde das Onomatopoetika-Wörterbuch „「言いたいこと」から引けるオノマトペ辞典“ ([iitaikoto] kara hikeru onomatope jiten) von Yuko Nishitani (西谷裕子) aus dem Jahre 2025 herangezogen. In der fertiggestellten Tabelle sieht ein Eintrag für ein Onomatopoetika wie folgt aus:

Screenshot JP	Seite/P anel	Transkription	Definition	Def Quelle	Ono Kat	BTB	Screenshot DE	Transkription	Ono Kat	BTB
	9/2	ポッ		https://mantan-web.jp/article/20231013dog00m200022000c.html	S	text spezifische		Pfrit	S	text spezifische

Abbildung 1: Beispiel eines Tabelleneintrags eines Onomatopoetika-Paar

Die Onomatopoetika-Paare jedes Eintrags wurden in einem nächsten Schritt alle miteinander verglichen. Hierbei wurde analysiert inwiefern Modifikationen am Bildmaterial oder am umgebenden Text vorgenommen, Handlungsabläufe verändert oder Verschiebungen in der Kategorie der Onomatopoetika sowie der visuell-verbalen Beziehung ausgelöst wurden. Letzteres war für die Beantwortung der Forschungsfrage von besonders großem Interesse.

Die Beobachtung der Veränderungen von der japanischen Version zur deutschen war die Grundlage der folgenden Analyse. Deswegen wurden in einem letzten Schritt alle Analysekatégorien anhand einiger markanter Beispiele vorgeführt und es wurde besprochen, wie diese am häufigsten ins Deutsche adaptiert wurden, was ihre Ausnahmen waren usw. Dabei wurde ein besonderes Augenmerk auf die Verwendung der Modi gelegt. Allgemein gültige Aussagen bzw. Trendvorhersagen konnten wegen des zu geringen Korpus und des fehlenden Vergleichs mit älteren Übersetzungen nicht getroffen werden. Welche Ergebnisse und Erkenntnisse aus dieser Analyse gewonnen werden konnten, wird im nächsten Abschnitt besprochen.

6 Analyse der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge von Onomatopoetika

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Analyse erläutert, die anhand der zuvor besprochenen Methodik durchgeführt wurde. Es stellte sich heraus, dass es keine Fälle einer widersprüchlichen bzw. Montage-Beziehung gab, weswegen diese nicht in einem eigenen Abschnitt behandelt wird. Die anderen Beziehungen werden anhand einiger Beispiele im Vergleich mit ihren Übersetzungen diskutiert. Dabei wird auf die häufigsten Ausprägungen einer Beziehung sowie auf deren Besonderheiten und Ausnahmen eingegangen.

6.1 Quantitative Ergebnisse im Überblick

Durch die Statistiken dieser Analyse zeigt sich rasch die Diskrepanz des Onomatopoetika-Inventars zwischen dem Japanischen und dem Deutschen, da bereits in diesem einen Manga-Band die Anzahl an einzigartigen Onomatopoetika voneinander abweicht. Die deutsche Version hat, trotz diverser Neukreationen bzw. Variationen, nur 259 verschiedene Onomatopoetika verwendet, während das japanische Original 286 einzigartige Fälle vorweist. Folglich wird im Deutschen auch öfter auf dieselben Onomatopoetika zurückgegriffen, was sich auch in den meistverwendeten Onomatopoetika widerspiegelt, wo im Deutschen 34 verschiedene Onomatopoetika zumindest fünf Mal verwendet werden, während es in der japanischen Version lediglich sieben sind.

Ein weiterer großer Unterschied ist die Aufteilung der Kategorien der Onomatopoetika. Es sind zwar in beiden Versionen besonders die Gijōgo und Giongo bei Weitem die dominantesten Gruppen, jedoch sind in der japanischen Version mit 222 Instanzen von Gijōgo fast doppelt so viele vertreten wie Giongo mit 129. Hingegen wendet die deutsche Version, mit 206 Instanzen, mehr Giongo an und etwas weniger Gijōgo mit 173. Nach den beiden Kategorien werden Giseigo am meisten verwendet, welche sich in beiden Versionen, mit einer Anzahl von 57, aber auch in ihren Standorten, komplett abdecken. Die Gitaigo bilden in beiden Sprachen das Schlusslicht. Die deutsche Version hat lediglich 12 Fälle und somit um einiges weniger als die japanische mit 41. Das hat den Grund, dass Gitaigo im Deutschen so gut wie nicht existieren. Stattdessen werden Gitaigo oft mit Giongo übersetzt, da diese im Deutschen gebräuchlicher sind und dementsprechend mehr Auswahl bieten (siehe Abb. 2).

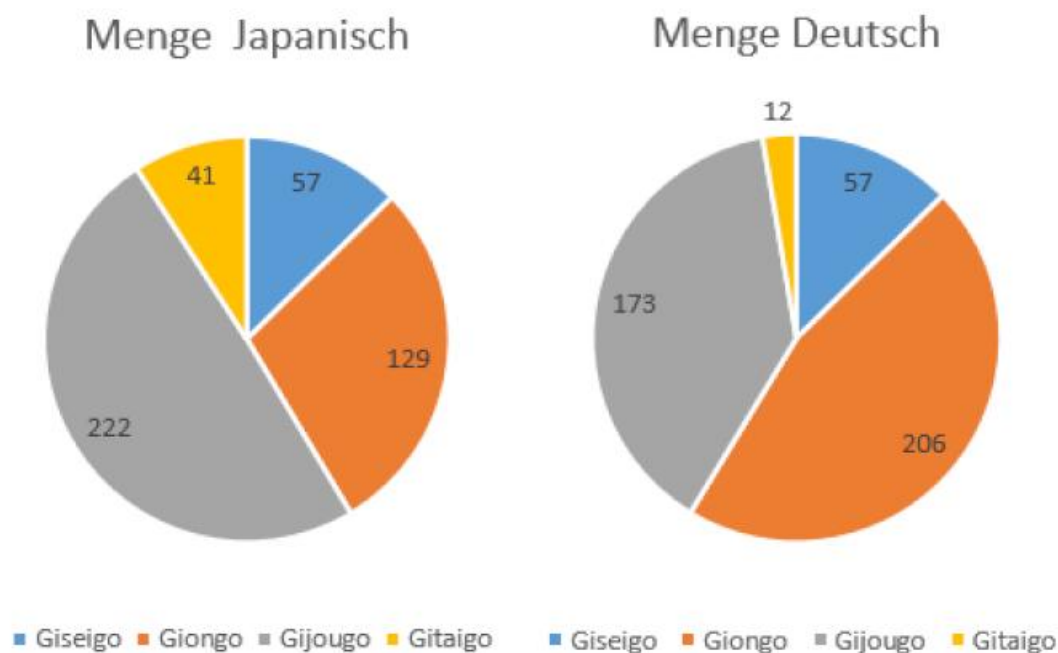


Abbildung 2: Onomatopoetikaverteilung JP-DE

Im Übersetzungsprozess kommt es auch öfter vor, dass sich die Kategorie der angewandten Onomatopoetika ändert. Insgesamt werden in der deutschen Version 129 Wechsel dieser Kategorien erkannt. Am häufigsten werden Gijōgo geändert, die hauptsächlich in Giongo umgewandelt werden. Das liegt vermutlich daran, dass es im westlichen Raum nicht üblich ist Gefühle mit Onomatopoetika darzustellen, weswegen man auf Kategorien wechseln muss, in denen man mehr Mittel zu Verfügung hat. Am zweitmeisten werden Gitaigo geändert, die fast ausschließlich zu Giongo umgewandelt werden. Hier lässt sich derselbe Grund wie bei den Gijōgo, nur auf unbelebte Phänomene, vermuten. Die am drittmeisten veränderte Kategorie sind die Giongo selbst, die meist zu Gijōgo geändert werden. Der Grund dafür ist die häufige Anwendung von Verben als Ersatz für spezifischere Geräusche, die schwer mit dem Inventar deutscher Onomatopoetika zu replizieren waren. Bei den Giseigo gibt es lediglich zwei Fälle eines Wechsels in eine andere Kategorie. Es gibt auch kein Muster, da eine in ein Giongo und eine in ein Gijōgo geändert wurde. Der Grund dafür ist, dass die Quellen solcher Onomatopoetika, für gewöhnlich Menschen oder Tiere, meist gut erkennbar sind und oft auch mit beispielsweise dem Tail von Sprechblasen gekennzeichnet werden (siehe Abb. 3).

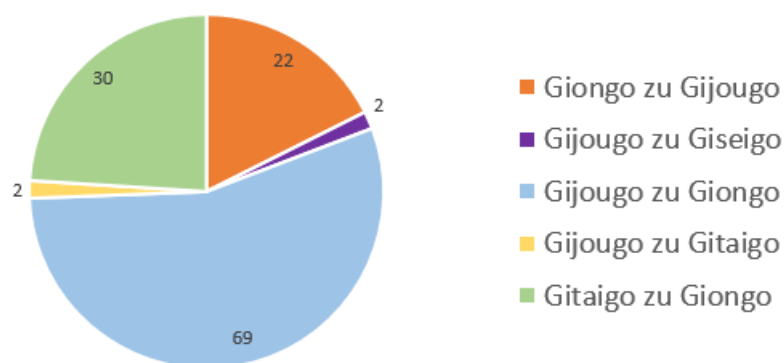


Abbildung 3: Häufigste Änderungen der Onomatopoetika-Kategorien durch den Übersetzungsprozess (JP-DE)

Auch bei den visuell-verbalen Beziehungen lassen sich einige Unterschiede zwischen den Sprachen finden. So scheint die Verteilung der japanischen Version viel gleichmäßiger als die der deutschen Version zu sein. Zwar hat die Beziehungen mit den meisten Fällen, nämlich die bildspezifischen mit 135 Beispielen im Japanischen und die überlagernden mit 154 im Deutschen, einen Vorsprung von zirka 50 auf die nächstplatzierte Kategorie, jedoch hat die darauffolgenden Kategorien im Japanischen rund um die 70 Instanzen, während die deutschen von 100 bis 50 Fällen variieren. Lediglich die parallelen Beziehungen sind ident an ihrer Position in Manga sowie ihrer Anzahl. In der japanischen Version hat die ergänzende Kategorie den zweiten Platz mit 81 und die textspezifischen Beziehungen den dritten mit 79 Fällen ein, gefolgt von der identen mit 78, der überlagernden mit 67 und zuletzt der parallelen mit 9. Bei der deutschen Version folgten die bildspezifischen mit 103, die textspezifischen mit 71, die ergänzenden mit 68, die identen mit 43 und die parallelen Kategorien mit 9 Instanzen (siehe Abb. 4).

Anders als bei den Onomatopoetika können nicht alle Kategorien festgestellt werden, da keine widersprechenden bzw. Montage-Beziehungen zu finden sind. In erster Linie werden diese beiden Beziehungen vermutlich nicht gefunden, weil diese ohnehin ein Sonderfall sind. Außerdem passiert eine widersprüchliche Beziehung häufig bei älteren Übersetzungen, die die multimodalen Aspekte nicht beachten und dadurch Diskrepanzen zwischen Text und Bild entstehen lassen. Die Montage-Beziehung ist hingegen absichtlich, wird aber eher nur in experimentellen Comics bzw. Manga angewendet, zu welchen das Korpus nicht gehört.

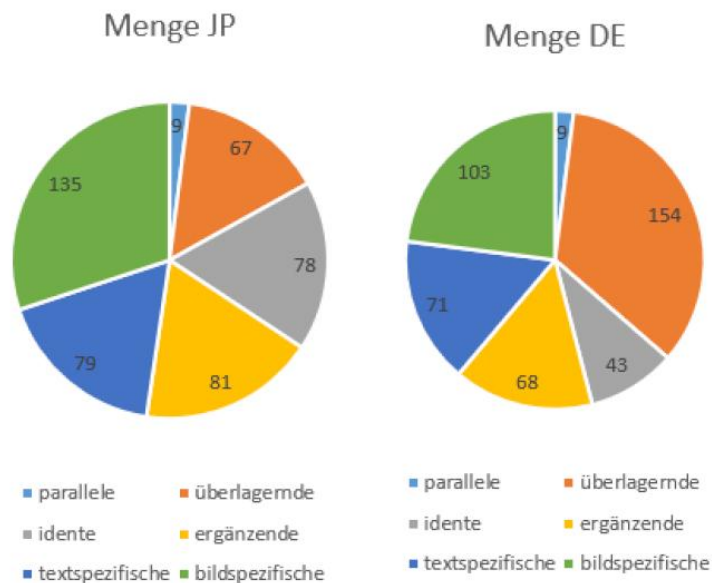


Abbildung 4: Visuell-verbale Beziehungsverteilung JP-DE

Die visuell-verbalen Beziehungen ändern sich im Rahmen des Übersetzungsprozesses insgesamt 105 Mal. Dabei gibt es zwei große Gruppen, nämlich den Wechsel von der bildspezifischen zur überlagernden Beziehung mit 38 und von der identen zur überlagernden Beziehung mit 32 Fällen. Auch die darauffolgenden Kategorien, nämlich die ergänzende zu überlagernde mit 11 Fällen, sowie die textspezifische zu den überlagernden Beziehungen mit 10 Fällen, folgen demselben Muster. Der Grund, warum weit über die Hälfte aller Wechsel hin zu den überlagernden Beziehungen erfolgt, liegt vermutlich daran, dass deutsche Onomatopoetika selten andere Nuancen als das Geräusch bzw. den Zustand selbst mit sich bringen. Das hat zur Folge, dass die Information, die sie zum Narrativ beitragen, zwangsweise öfters eine andere als die des Bildes selbst ist. Jeder Modus bringt dabei jedoch genügend eigene Information mit sich, dass sie nicht in die bild- bzw. textspezifischen Kategorien, sondern eher in die überlagernde Beziehung fallen. Lediglich die letzten etwas relevanten Änderungen sehen einen Wechsel von jeweils der identen zur bildspezifischen Beziehung mit 4 Instanzen und der ergänzenden zur bildspezifischen mit 3 Instanzen vor. Wie bei den großen Änderungen ist damit zu rechnen, dass die geringeren Ausdrucksmöglichkeiten dazu führen, dass die Information von Bild und Onomatopoetika sich nicht so gut wie im Original decken.

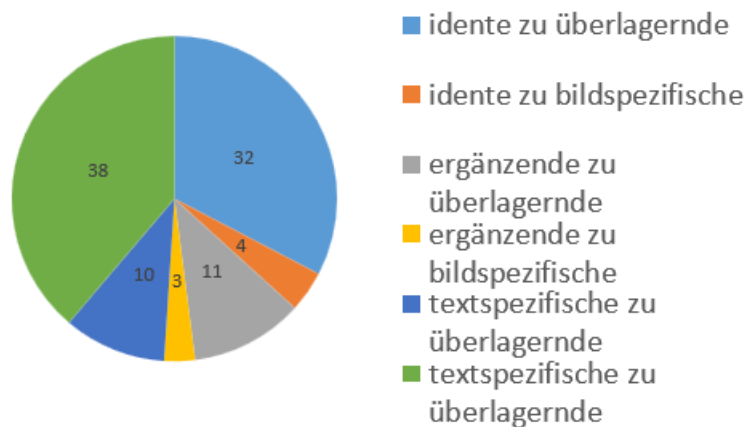


Abbildung 5: Häufigsten Änderungen der visuell-verbalen Beziehung durch den Übersetzungsprozess (JP-DE)

6.2 Die qualitative Analyse der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge

Dieser Abschnitt des Kapitels beschäftigt sich nun detailliert mit den Ergebnissen der einzelnen visuell-verbalen Beziehungen. Dazu wurden besonders repräsentative Fälle durchgearbeitet, die sich durch ihre eindeutige Zuteilung zu einer Beziehung ergeben haben. Zusätzlich wurden Ausnahmefälle jeder Beziehung besprochen. Zu jedem dieser Beispiele wurde auf die Eigenschaften vor, im und nach dem Übersetzungsprozess eingegangen. Darunter fielen Änderungen ihrer Bedeutung, Änderungen der Onomatopoetika- und Beziehungskategorien, deren Rolle in der Handlung sowie ihre typografischen und grammatischen Eigenschaften.

6.2.1 Die parallele visuell-verbale Beziehung

Abbildung 6 folgt den Mustern der parallelen visuell-verbalen Beziehung, die im Manga am häufigsten in dieser Art zu finden ist. In dieser Szene wird der Kampf zwischen Blaid und dem Halbwolf und einem Runenbären sowie die Flucht von Aseo, außerhalb des Panels durch Sprechblasen und Onomatopoetika beschrieben, während nur Ranni die Hexe im Bild zu sehen ist und das Geschehen zu beobachten scheint. Durch die relative Nähe der beiden Handlungsstränge könnte man auch davon ausgehen, dass es sich um eine ergänzende Beziehung handelt, jedoch weisen weder das Bild noch der Text gegenseitig aufeinander hin, da Ranni in diesen Kampf selbst überhaupt nicht involviert ist und die anderen sich ihrer Präsenz nicht bewusst sind.

Die Onomatopoetika in dieser Szene haben die Rolle den Verlauf des Kampfes zu beschreiben. Die Reihenfolge, wie diese zu lesen sind, wird dabei durch die Leserichtung im

Manga vorgegeben. Durch die Ausrichtung der Onomatopoetika wird zusätzlich die Position des Kampfes selbst bestimmt. Außerdem kann man anhand der Größe der Onomatopoetika erkennen, welche Geräusche lauter sind. Mithilfe der Sprechblase wird auch klarer, dass es sich beim Onomatopoetikum „グオオオオ！！“ (Guoooo), einer Variation von „ガオー“ (Gaō), um ein Giseigo handelt, dessen Quelle der Bär ist, da dieser in einem vorherigen Panel ebenfalls eine Variation desselben Onomatopoetikums verwendet hatte (Nishitani 2025: 448). Die anderen Sprechblasen sind von der Hauptfigur Aseo, der gerade versucht auf seinem Reittier Sturmwind davon zu reiten, welche zwar weitere Details zur Szene hinzu, aber nicht Teil der Analyse sind.

Die deutsche Version bleibt hier originalgetreu und übernimmt die Onomatopoetika nahezu als Transkription ins Deutsche. Der Brüller des Bären wird als solcher auch beibehalten. Genauso wurden auch die Knaller seiner Angriffe, die mit „ドゴオオオン“ (Dogooon) beschrieben werden und nach Definition wie Explosionen klingen sollen (Nishitani 2025: 459), mit „Booom“ nahezu gleich übersetzt. Zuletzt haben wir das Onomatopoetikum „バキバキ“ (Baki Baki) welches das Geräusch eines zerbrechenden, harten Gegenstands beschreibt (Nihongo Kyoshi 2021). Dieses wird im Deutschen mit dem Verb „Knack, Knack“ übersetzt, da im Deutschen keine häufig verwendete Beschreibung existiert, die dieses spezifische Geräusch wiedergibt. Alle Übersetzungen achten darauf den richtigen Ton mittels stimmhafter und -loser Konsonanten sowie ähnlicher Vokale beizubehalten. Es wird auch der Länge der Geräusche gefolgt, indem Wiederholungen und das Aneinanderreihen von Vokalen übernommen wird. Dementsprechend kommt es bei diesem Onomatopoetikum auch zu keinem Kategorienwechsel. Die Position und Ausrichtung der Übersetzungen hingegen folgen nicht dem Original wodurch zwar der Ursprungsort des Lautes, aber nicht dessen Ausrichtung errahnt werden kann. Keine dieser visuellen Änderungen ist jedoch so groß, dass sie die visuell-verbale Beziehung beeinflussen könnte, weshalb hier eine parallele Beziehung beibehalten wird.



Abbildung 6: Beispiel einer beibehaltenen parallelen Beziehung, S.62/1

Da es bei dieser Übersetzung zu keiner Änderung der visuell-verbale Beziehung und dementsprechend auch zu keinen Ausnahmen kam, sollte besprochen werden, warum das der Fall ist.

Die parallele Beziehung ist die mit Abstand am seltensten auftretende dieser Analyse, da sie sich durch eine eindeutige Abwesenheit von Interaktion zwischen Text und Bild auszeichnet und dementsprechend nicht in vielen Situationen angewendet werden kann. Vermutlich sind deswegen auch Abweichungen von diesem Muster in einer Übersetzung schwer zu bilden, da es in dieser Analyse zu keinen Abweichungen kam. Das bedeutet aber nicht, dass es zu keinen Ausnahmen kommen könnte.

6.2.2 Die überlagernde visuell-verbale Beziehung

Wie im Methodenkapitel bereits angeschnitten, beschreiben die überlagernden Beziehungen eine Situation, in der sowohl das Bild als auch der Text im Wesentlichen zum Narrativ beitragen. Dabei sollte anhand jedes Modus bereits klar sein was geschieht und durch die Kombination lediglich weiter spezifiziert werden. Jeder Modus sollte dabei etwas Neues zum beschriebenen Phänomen beitragen, da es sich sonst um eine idente Beziehung handeln würde. Im Gegensatz zur bild- oder textspezifischen Beziehung gibt es auch keinen eindeutig dominanten Modus nach dem sich der andere richten muss. Diese Art der Beziehung hat sich vor allem in Action-Szenen dieses Manga wiedergefunden. Die Onomatopoetika dieser Beziehung trugen meist dazu bei, mit Bild und Text Bewegungsabläufe so dynamisch wie möglich zu gestalten.

Im Beispiel für eine bestehende überlagernde Beziehung wird Aseo von einem reitenden Ritter mit seinem Schild in die Luft gestoßen. Das Bild selbst zeigt, wie der Ritter mit ausgestrecktem Arm sein Schild von sich wegdrückt. Hinter dessen Schild sieht man einen weißen Kreis, der den Aufprall zwischen dem Schild und Aseo darstellt. Aseo befindet sich bereits in der Luft, doch man kann sich durch die Position und Ausrichtung seiner Gliedmaßen ein Bild von seiner Flugbahn machen. Das Ganze wird durch einige Speedlines akzentuiert, die alle vom Schild ausgehen und zu Aseo führen. Das Onomatopoetikum „ドゴ“ (Dogo), eine Variation von „ドカン“ (Dokan) welches ein Geräusch eines Schlages darstellt (Nishitani 2025: 365), befindet sich hinter dem Ritter. Dessen Form zeigt in dieselbe Richtung wie die Bewegungslinien gerichtet sind, da ihre Quelle, wie die Bewegung selbst, das Schild ist. Die Größe des Onomatopoetikums relativ zum Panel und dessen Position teils außerhalb des Panels, unterstreichen die Kraft und Lautstärke, die diese Aktion gehabt haben muss. Die Schriftart scheint ebenfalls in raschen Strichen gezogen zu sein, was die Gewalt hinter diesem Stoß zur Geltung bringt.

Die deutsche Version fügt diesem die Bezeichnung „Bwatz“ hinzu, welches man, wegen des stimmlosen Konsonanten „B“ als Geräusch eines etwas dumpferen Schlages als mit der

Faust interpretieren kann, was auch in der Originalfassung der Fall ist. Die Bedeutung ändert sich zwischen den beiden Onomatopoetika nicht, da sie dasselbe Phänomen auf eine sehr ähnliche Art beschreiben. Dementsprechend ändert sich auch die Kategorie des Onomatopoetikums nicht. Die Farbe und die Ausrichtung der Übersetzung stimmen einigermaßen mit dem Original überein, jedoch ist die Größe um ein Vielfaches kleiner, wodurch die Wucht des Aufpralls nicht widergespiegelt wird. Vermutlich wurde hier versucht den Fokus des Publikums nicht vom stark stilisierten und ins Bild integrierten originalen Onomatopoetikum abzulenken. Nichtsdestotrotz erfüllen beide Versionen denselben Zweck und kreieren in diesem Panel eine überlagernde visuell-verbale Beziehung.



Abbildung 7: Beispiel einer beibehaltenen überlagernden visuell-verbale Beziehung, S.18/1

Es gibt jedoch wenige Fälle, bei denen die überlagernde visuell-verbale Beziehung im Deutschen nicht übernommen wird. Nach der Analyse dieser Arbeit gibt es keinen Trend zu einer gewissen anderen Beziehung, da der Wechsel, die ergänzende und die textspezifische Beziehung die gleiche Menge aufweist. Im Beispiel für einen Wandel zu einer ergänzenden Beziehung spielt Aseo Ranni sarkastisch vor, dass er nichts von seinem Reittier Sturmwind wüsste. Das wird durch seinen Gesichtsausdruck unmittelbar klar. Trotzdem reagiert Ranni etwas überrascht, was im Laufe der nächsten paar Panels aber schnell in Wut übergeht. Um diesen spöttischen Gesichtsausdruck zu untermalen, wird hier das Gijōgo „ぬる...“ (Nuru...) verwendet, welches eine schmierige sowie rutschige Oberfläche beschreibt (Nishitani 2025: 295). Neben dieser wortwörtlichen Bedeutung scheint es auch ein Gefühl mit einer ähnlichen Beschaffenheit zu beschreiben, wie die schmierige Art mit der Aseo hier vermutlich spricht.

Diese Nuance geht jedoch bei der Übersetzung verloren, da mit dem Onomatopoetikum „Schwupp“ lediglich eine rasche Bewegung beschrieben wird. Hier wird nun, statt diesen Gesichtsausdruck weiter zu beschreiben, die Bewegung des Kopfes beschrieben. Die Aussprache

des Tons selbst klingt ebenfalls anders, da die Übersetzung aus nur einer Silbe besteht und die Geschwindigkeit durch Doppelkonsonanten schneller wirkt. Die Kategorie des Onomatopoetikums ändert sich zwar nicht, aber man geht von einem Zustand in eine Bewegung über, was die Bedeutung durchaus ändert. Visuell folgt die Übersetzung dem Original, jedoch wird die schmierige Qualität des Originals durch die normale Leserichtung nicht übernommen. Durch die neue Information der Übersetzung ergänzen sich hier Bild und Text, um Aseos Handlung zu beschreiben, was durch die einzelnen Modi nicht erkenntlich ist. Dementsprechend handelt es sich hierbei nun um eine ergänzende visuell-verbale Beziehung, die nicht unbedingt weniger, aber eine andere Information als das Original dem Narrativ hinzufügt.



Abbildung 8: Beispiel einer Änderung von einer überlagernden zu einer ergänzenden visuell-verbale Beziehung, S. 103/3

In manchen Situationen verschiebt sich bei diesem Beziehungswandel das Machtverhältnis zwischen den Modi, was im nächsten Beispiel vorgestellt wird. Hier reitet Aseo auf Sturmwind durch einen dunklen Wald, der keinem der beiden ganz geheuer vorkommt. Die Atmosphäre wird hier nicht nur durch ihr Zittern, die Schweißtropfen in den Sprechblasen und den grauen Hintergrund, sondern auch durch das Onomatopoetikum, welches sich über die beiden erstreckt, untermalt. Hierbei handelt es sich um das Gitaigo „ブオオオオオオ“ (Buooooooo), eine Variation von „ゴーゴー“ (Go-Go-), welches die Bewegung der Luftmassen über sie hinweg beschreibt (Nishitani 2025: 329). Es kann zwar auch als das Geräusch des Windes selbst interpretiert werden, da aber der Mangaka im selben Band andere Onomatopoetika für diesen verwendet, ist dies hier eher unwahrscheinlich. Und daraus entsteht auch der Wandel der visuell-verbale Beziehung in diesem Beispiel.

Im Deutschen wird es nämlich als „Bwuoooooooooh“ übersetzt, welches wie eine Transkription des Originals wirkt, da es sowohl nahezu dieselbe Aussprache hat als auch den Ton mit sechs „o“ in die Länge zieht. Jedoch wandelt sich dieses Onomatopoetikum, ohne die originale Nuance der Bewegung von Luftmassen selbst, in ein Giongo um, welches lediglich das Geräusch imitiert. Folglich ändert sich auch die Beziehung, die durch die Dominanz des Onomatopoetikums im Bild in eine textspezifische wechselt. Durch die Ausrichtung und die auf- und abwippende Position der Buchstaben wird der Verlauf des Windes und das Unbehagen, das dieser auslöst, weiterhin gut beschrieben. Ohne die Kurve im Text geht lediglich das Gefühl, dass Aseo von dieser Atmosphäre umschlungen wird, verloren. Das Bild fügt hierbei durch die unscharfen Blätter der Bäume, lediglich den Effekt des Windes auf die Umgebung hinzu. Das Onomatopoetikum ist aber auch nicht komplett von der Handlung bzw. dem Bild getrennt, weswegen es keine ergänzende bzw. parallele Handlung sein kann.



Abbildung 9: Beispiel einer Änderung von einer überlagernden zu einer textspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 123/3

6.2.3 Die idente visuell-verbale Beziehung

Bei der identen visuell-verbalen Beziehung werden durch, wie vorhin besprochen, sowohl das Bild als auch den Text ungefähr dieselben Informationen ausgedrückt. Dabei ist ein absolutes Ident sein so gut wie unmöglich, was bedeutet, dass recht wenige Onomatopoetika in die Nähe einer komplett identen Beziehung kommen. Im Vergleich zu den spezifischen Beziehungen fügt keiner der Modi in irgendeiner Hinsicht neue oder abweichende Informationen gegenüber den anderen zum Narrativ hinzu.

Im gewählten Beispiel einer beibehaltenen identen Beziehung unterhält sich Godrick, der Herrscher von Schloss Sturmschleier, mit seinen Untertanen. Dieser erklärt ihnen gerade wie „Verpflanzung“, eine groteske Art des Aneinanderschmelzens von Körperteilen, funktioniert. Dementsprechend starren diese ihn ungläubig an. Um sie wieder zu motivieren, fügt er mit einem Lächeln noch hinzu, dass er es ihnen auch vorzeigen wird. Dieses Lächeln wird von dem Onomatopoetikum „ニコッ“ (Niko‘) begleitet, welches ebenfalls einfach ein kurzes, kleines Lächeln ausdrückt (Nishitani 2025: 138). Hierbei handelt es sich um ein Gijōgo, da es den stillen Zustand von Godricks Gesicht beschreibt. Wie man sehen kann, wird hier keine Information dem Panel hinzugefügt, stattdessen scheinen sich beide Modi gegenseitig zu bestätigen und ihre Erkennbarkeit bzw. Wirkung zu stärken.

Die deutsche Version bleibt dem Original hierbei treu und übersetzt dieses Onomatopoetikum als das Verb „Lächel“. Beide Versionen haben zwei Silben und wiederholen sich nicht. Das Einzige, was die deutsche Version nicht gut übernehmen kann, ist der glottale Plosiv, der im Original mit „ッ“ markiert wurde. Dieser gibt die Information, dass dieses Lächeln schnell erschien. Die Bedeutung wird dadurch aber nicht anders genug, um die Kategorie des Onomatopoetikums zu ändern. Visuell wurde bis auf die horizontale Leserichtung nichts geändert. Es nimmt lediglich etwas mehr Platz im Bild ein, da es zusätzlich zum Original geschrieben wird. Diese minimalen Änderungen führen zu keinem Wechsel der visuell-verbalen Beziehungen.



Abbildung 10: Beispiel einer beibehaltenen identen visuell-verbalen Beziehung, S. 21/4

Wenn sich jedoch der Typ dieser Kategorien im Rahmen des Übersetzungsprozesses ändert, fällt dieser meist auf die überlagernde Beziehung. Ein Beispiel dazu bringt das Gespräch zwischen Ranni und Aseo, bei welchem er sich gerade für sein unhöfliches Verhalten ihr gegenüber entschuldigt. Das macht er, indem er sich vor Ranni hinhockt, sich abermals verbeugt und um Verzeihung bittet. Genau dieses Verbeugen wird nun zum Thema. Dies wird im Original, neben der Zeichnung selbst, durch das Gijōgo „ぺこぺこ“ (Peko Peko) begleitet. Dieses beschreibt wortwörtlich das abermalige Senken des Kopfes (Nishitani 2025: 5). Sowohl die Zeichnung mit ihren doppelten Strichen beim Bewegungsverlauf von Aseos Kopf als auch die Repetition des Onomatopoetikums weisen darauf hin, dass diese Bewegung zumindest zweimal, aber gemäß den Konventionen von Onomatopoetika mit Doppelkern noch öfters durchgeführt wird. Da das Onomatopoetikum genau diese Bewegungen beschreibt und im Vergleich zum Bild keine neuen, aber auch nicht weniger Informationen mit sich bringt, handelt es sich hier wieder um eine idente Beziehung.

In der deutschen Version wird dieses Onomatopoetikum hingegen mit „Plopp, Plopp“ übersetzt. Die Übersetzung übernimmt die stimmlosen Konsonanten, welche ein rasches Phänomen vermuten lassen und die Wiederholung des Onomatopoetikums, welche auf eine abermalige Wiederholung des Verbeugens hinweist. Jedoch wird anders als beim letzten Beispiel nicht auf die Bewegung selbst hingewiesen, sondern auf das Geräusch, welches von dieser Bewegung produziert wird. Damit ändert sich der Typ des Onomatopoetikums in ein Giongo. Die visuelle Integration der Übersetzung, die der der Größe und Position des Originals entspricht, ändert nichts an dieser Tatsache. Dementsprechend kann es sich nur sehr unwahrscheinlich um eine idente visuell-verbale Beziehung handeln. Stattdessen handelt es sich im Deut-

schen um eine überlagernde Beziehung, die sich dadurch auszeichnet, dass beide Modi Informationen zum Narrativ beitragen, sich diese aber nur teils überschneiden und teils neue Aspekte zusätzlich beleuchten. In diesem Fall gibt das Bild die Bewegung vor, während das Onomatopoetikum das Geräusch dazu beschreibt. Beide sind gleichermaßen für das Narrativ relevant.



Abbildung 11: Beispiel einer Änderung von einer identen zu einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung. S. 109/3

Nun gibt es auch eine Ausnahme von dem Wechsel der identen Beziehung, nämlich die zu der bildspezifischen. Auf den ersten Blick gleicht diese der überlagernden, doch es gibt einige kleine Unterschiede, die zu beachten sind. Im Beispiel dazu will sich Aseo gerade an einem zwielichtigen, maskierten Charakter namens Varré revanchieren, da dieser ihn zuvor reingelegt hatte. Aseo ist gerade dabei mit seinem Knüttel nach Varré zu schwingen. Der relevante Teil für die Analyse spielt sich jedoch in Varrés Gesicht ab, der nicht mit einem Angriff von Aseo gerechnet hat. Überrascht schnellen ihm die Augen aus dem Gesicht und er starrt Richtung Aseo. Bei dem Onomatopoetikum, welches diesen Zustand akzentuiert, handelt es sich um das Gijōgo „ビクッ“ (Piku‘), welches ein plötzliches Aufkommen von Furcht bzw. Überraschung signalisiert (Nishitani 2025: 95). Da der Gesichtsausdruck sowie das Onomatopoetikum dieselbe Information wiedergeben und ungefähr gleich viel Platz im Panel aufbrauchen, kann man hier wieder von einer relativ identen visuell-verbalen Beziehung sprechen.

„ビクッ“ wird in der deutschen Version mit einem „Zuck“ übersetzt. Durch seine Bedeutung selbst klingt es bereits schnell und hat somit den glotalen Plosiv des Originals inne. Mit einer Silbe wirkt es sogar noch schneller als das japanische Onomatopoetikum. Jedoch ändert sich die Bedeutung von einem Gefühl hin zu einer Bewegung, bleibt aber ein Gijōgo. Durch diesen Unterschied kann es sich nicht mehr um eine idente Beziehung handeln. Aber anders als bei der überlagernden Beziehung scheint die skizzierte Reaktion des Bildes mehr

Information zum Narrativ beizutragen als der Text. Hier wird durch beide Versionen des Onomatopoetikums, lediglich die Aufmerksamkeit des Publikums zum Gesicht geführt, wobei die deutsche Version, wegen der fehlenden Trennung des Wortes, den Fokus spezifisch auf das Auge zu legen scheint. In beiden Fällen fügt der Text lediglich etwas Detail zum Bild hinzu, da man das Geschehen nicht allein anhand des Textes, sondern nur durch das Bild gut verstehen kann.



Abbildung 12: Beispiel einer Änderung von einer identen zur bildspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 15/1

6.2.4 Die ergänzende visuell-verbale Beziehung

Bei einer ergänzenden visuell-verbalen Beziehung kann das Phänomen bzw. die Situation ohne die Zusammenarbeit der Modi nicht verstanden werden. Diese Beziehung bildet sich meistens, um unerwartete und teils für die Figuren versteckte Effekte zu kreieren. In diesem Fall sitzen Melina und Aseo sich gegenüber und starren sich stumm an. Die Umgebung ist ruhig und still, da die Pflanzen nicht vom Wind bewegt werden und keine anderen Lebewesen durchs Panel schreiten. Doch ohne die schriftlichen Ellipsen und das langgezogene Onomatopoetikum wird nicht klar, dass der Fokus dieses Panels auf der ungewöhnlich langen sowie unangenehmen Stille liegt. Dieses Gitaigo „し〜ん“ (Shi~n) beschreibt das Konzept der Stille als ein Wort (Nishitani 2025: 80). In dieser Variation wird es zusätzlich durch eine Tilde in die Länge gezogen. Einen weiteren Hinweis, um diese Szene richtig zu interpretieren, liefert der verdutzte Gesichtsausdruck von Aseo, gepaart mit einem Schweißtropfen an seinem Kinn.

In der deutschen Version behält diese Szene mit der wortwörtlichen Übersetzung „Stille“ ihren Effekt. Diese folgt dem Ton oder dem langgezogenen „i“ überhaupt nicht, wodurch die Länge dieser unangenehmen Stille nicht übernommen wird, ist jedoch von der

Bedeutung her ziemlich deckungsgleich. Dementsprechend ändert sich dadurch auch nicht der Typ des Onomatopoetikums. Es scheint zwar so als ob die Buchstaben der deutschen Version größere Abstände hätten, welche aber noch nicht ausreichen, um gleich lang wie das langgezogene „〜“ zu wirken. Jedoch bleibt trotz des abgeschwächten Ausmaßes der Effekt gleich, wodurch auch von keiner Änderung der visuell-verbalen Beziehung auszugehen ist.



Abbildung 13: Beispiel einer beibehaltenen ergänzenden visuell-verbale Beziehung, S. 29/1

Den häufigsten Wandel, den diese Beziehung in diesem Manga-Band durch die Übersetzung erfährt, ist der hin zu der überlagernden. Im Beispiel dazu offenbart Blaid der Halbwolf, dass er nicht weiß, wie er zum Zielort seiner Mission finden soll, weswegen er Aseo darum bittet, ihn mitzunehmen. Dabei starrt Blaid Aseo direkt an. In diesem Panel teilt sich Aseo den Blick mit den Leser*innen, wodurch das Starren von Blaid noch intensiver wirkt. Die Reaktion Aseos wird erst durch die Karikatur seines Gesichtes gemeinsam mit seiner Gedankenblase in der Ecke des Panels klar. Da Blaid einen Wolfskopf hat, kann man anhand seines Gesichtes allein nicht gut erkennen, wie er diesen Satz genau ausspricht und welche Emotionen dahinter liegen. Auch der Text lässt mit dem doppelten Rufzeichen am Ende lediglich vermuten, dass er schreit. Erst durch das Onomatopoetikum „ギリッ“ (Kiri‘) wird klar, wie er genau spricht. Dieses Gijōgo drückt in diesem Kontext aus, wie die Gesichtszüge einer Person scharf bzw. attraktiv werden (Nishitani 2025: 233). Hier wird es vermutlich verwendet, um die Überzeugung zu übermitteln mit der Blaid spricht, was Aseo dementsprechend so verstört, dass Blaid so etwas offen zugibt. Anhand der typografischen Gestaltung sieht man, wie das Onomatopoetikum genauso wie sein Selbstbewusstsein, förmlich von seinem Gesicht ausstrahlt. Das Ganze wird nochmals mit den Linien, die rundum zu Blaidts Gesicht führen, untermalt.

In der deutschen Version wird das Onomatopoetikum mit einem „Tsching“ übersetzt. Die Übersetzung ist mit nur einer Silbe schneller auszusprechen, was dem glottalen Plosiv des Originals nahekommt, und durch die Verwendung desselben Vokals bleibt erhalten, dass es sich um ein rasches Phänomen handelt. Jedoch handelt es sich nun um ein Geräusch bzw. Giongo, wodurch der Bezug auf Blaidts Gesichtszüge schwer erkenntlich wird. Hingegen wird der Szene ein Soundeffekt hinzugefügt, der nicht gut gedeutet werden kann. Die Position des Ono-

matopoetikums oberhalb des Originals und neben Blaidds Ohr, erschwert die Verortung des Phänomens weiter. Da dieser Soundeffekt nicht mehr dazu beiträgt die Art und Weise von Blaidds Dialog zu spezifizieren, sondern dem Gesamtbild einen Effekt hinzufügt, der aber auch durch den restlichen Kontext ersichtlich ist, handelt es sich hierbei nun um eine überlagernde Beziehung. Diese scheint wegen der mangelnden Nuancen deutscher Onomatopoetika zu entstehen, weswegen dieser Wandel, während der Übersetzung ins Deutsche, in fast jedem sechsten Fall einer ergänzenden Beziehung im Original geschieht.



Abbildung 14: Beispiel einer Änderung von einer ergänzenden zu einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung, S. 80/4

Die Ausnahmefälle des Wandels der ergänzenden visuell-verbalen Beziehung hingegen geschehen viel seltener, sollten aber dennoch besprochen werden. In diesen Fällen wechselt die Beziehung in eine bildspezifische. Im Beispiel dazu verirrt sich Aseo in der Wildnis der Zwischenlande. Dementsprechend sieht man Bäume, die sich im Hintergrund rund um ihn erstrecken. Wie man sehen kann, ist er deswegen deprimiert und stürzt in Verzweiflung auf seine Knie und lässt dabei seinen Knüppel fallen. Dieses Bestürzt sein wird hier von dem Onomatopoetikum „ガクッ“ (Gaku‘) begleitet. Dieses Gijōgo beschreibt, eher als die Bewegung selbst, das plötzliche deprimierte Gefühl, welches man durch einen emotionalen Rückschlag erhält (Nishitani 2025: 98). Die Leserichtung des Onomatopoetikums folgt ebenfalls der Bewegung Aseos nach unten, was sein Gemüt in diesem Panel nochmals untermalt. Erst durch dieses wird klar, warum

Aseo auf seine Knie stürzt. Ohne diesen Kontext könnte diese Bewegung auch einfach seiner Erschöpfung zugeschrieben werden. Dementsprechend handelt es sich hier wieder um eine ergänzende Beziehung.

Die deutsche Version hingegen übersetzt dieses Onomatopoetikum als ein „Klapp“. Durch die Verwendung desselben Vokals und die Wahl eines einsilbigen Wortes klingt die Übersetzung einigermaßen ähnlich, jedoch wird durch den Wechsel eines stimmhaften zu einem stimmlosen Konsonanten am Anfang des Wortes das Phänomen etwas heftiger. Des Weiteren wird mit der Bedeutung der deutschen Version nur die Bewegung selbst und nicht seine Emotionen beschrieben. Es ist somit zwar noch ein Gijōgo, aber es ändert zwangsweise die visuell-verbale Beziehung. Da der Bewegungsverlauf selbst, durch Aseos Pose und die Bewegungslinien rechts neben ihm klar ist, wird durch das deutsche Onomatopoetikum lediglich die Art und Weise, wie er zusammenklappt näher beschrieben. Durch die Darstellung des deutschen Onomatopoetikums kann auch nicht die Bewegung, wie im Original verfolgt werden. Da man sich im Deutschen hauptsächlich am Bild orientieren müsste, ist hierbei eindeutig der visuelle Modus der dominanter, weswegen es sich hierbei nun um eine bildspezifische visuell-verbale Beziehung handelt.



Abbildung 15: Beispiel einer Änderung von einer ergänzenden zu einer bildspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 22/2

6.2.5 Die textspezifische visuell-verbale Beziehung

In diesen Fällen ist die hauptsächliche Quelle der Information für das Narrativ der Text, während das Bild diese spezifiziert. In diesem Manga wurde diese Beziehung besonders oft bei kleinen bzw. nicht gut erkennlichen Bewegungen festgestellt. Im Panel für das Beispiel einer beibehaltenen textspezifischen Beziehung präsentiert die Torwache von Schloss Sturmschleier Aseo eine Feder. Diese wurde, weil die Wache sie selbst in der Hand hat, von dieser selbst bewegt. Doch als Hinweis auf diese Bewegung hat das Publikum lediglich die Bewegungslinien neben der Feder. Die weitaus wichtigere Information für die Art der Bewegung kommt hauptsächlich von dem begleitenden Onomatopoetikum. Dieses „スッ“ (Su‘) ist ein Gijōgo, welches eine rasche Bewegung bzw. einen plötzlichen Wechsel eines Zustandes beschreibt (Nishitani 2025: 408). Dieses Onomatopoetikum findet sich in diversen Variationen bei vielen Bewegungen wieder, die sonst schwer ersichtlich wären. Meistens wird es am Ende der Bewegung positioniert, während der Verlauf von den Bewegungslinien dargestellt wird. Die Größe dessen gibt währenddessen die Wucht an, die die Bewegung hat.

Auch im Deutschen wird dieser Effekt mit einem „Wusch“ beibehalten. Wie die letzten Male wurde damit bei der Übersetzung auf den glottalen Plosiv und das „u“ geachtet, was ihr einen ähnlichen Klang zum Original gibt. Dieses Onomatopoetikum verkörpert nicht unbedingt nur ein Geräusch, sondern auch die Bewegung selbst. Diese scheint auch der Fokus des neuen Onomatopoetikums zu sein, weswegen hier als ein Gijōgo gehandhabt wird. Interessanterweise verwendet die deutsche Version des Mangas bei solchen Bewegungen sogar mehr Variationen von Onomatopoetika als die japanische. Vielleicht liegt das an der langen Geschichte von bewegungsspezifischen Onomatopoetika in Superheldencomics (Valero Garcés 2008: 241). Als das Einzige, was wirklich bei diesen Übersetzungen verloren geht, kann man lediglich die, durch die fehlende Ausrichtung der deutschen Wörter, verursachte Bewegungsrichtung nennen. Aber auch ohne diese geht mehr Information vom Text als vom Bild aus und somit bleibt auch bei der übersetzten Version die textspezifische visuell-verbale Beziehung bestehen.



Abbildung 16: Beispiel einer beibehaltenen textspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 156/2

Der typische Wandel der visuell-verbalen textspezifischen Beziehung, der durch die Übersetzung geschieht, ist der zu einer überlagernden. Diese entsteht meist dadurch, dass für die Übersetzung der Onomatopoetika, die Bewegungen beschreiben, stattdessen Giongo verwendet werden. Im Beispiel dazu bringt Ranni eine Glocke hervor, die wie im letzten Beispiel zuvor, noch nicht im Bild war. Deswegen wird für diese rasche Bewegung auch wieder das Gijōgo „スッ“ (Su‘) angewendet (Nishitani 2025: 408). Die Bewegung wird auch wieder von den Bewegungslinien begleitet. Die Position des Onomatopoetikums ist vermutlich nicht am Ende der Bewegung, um möglichst wenig von Ranni selbst zu verdecken.

Nun wird aber anders als beim ersten Beispiel keine Bewegung als Onomatopoetikum verwendet, sondern direkt das Geräusch „Sst“, welches von dieser ausgeht. Hier orientiert sich die Übersetzung mehr an den Anfangsbuchstaben als an den Vokalen, wodurch die Wörter unterschiedlicher klingen. Mit diesem Onomatopoetikum wird auch das Erkennen des glottalen Plosivs schwerer. Onomatopoetika, die spezifisch Bewegungen beschreiben und mit einem Giongo übersetzt werden, kommen etliche Male in diesem Manga vor. Nun da nicht mehr die Bewegung selbst mit dem Onomatopoetikum angesprochen wird, sondern der Aspekt des Geräusches dieser Bewegung, ändert sich die visuell-verbale Beziehung dementsprechend zu einer überlagernden. Diese Änderung ist nicht verwunderlich, da in Comics selten die Zustände selbst, sondern ihre Geräusche mit Onomatopoetika beschrieben werden.



Abbildung 17: Beispiel einer Änderung von einer textspezifischen zu einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung, S. 106/4

In der gefundenen Ausnahme ist genau das Gegenteil der Fall. In dieser wühlt Aseo in seiner Tasche nach der Glocke, die er von Ranni erhalten hatte, um sie Melina zu zeigen. Hierbei ist das Onomatopoetikum relevant, welches benutzt wird, um sein Herumwühlen in seiner Tasche zu beschreiben. Dieses „ガサゴン“ (Gasagon) beschreibt nämlich genau das Geräusch, wenn jemand viele kleine Objekte herumbewegt, so dass sie aneinander reiben (Nishitani 2025: 383). Das Onomatopoetikum bleibt hierbei auch die wichtigste Informationsquelle, während es von den Bewegungslinien und Aseos Hand in der Tasche verdeutlicht wird, weswegen es sich hier wieder um eine textspezifische Beziehung handelt.

In der deutschen Version wird dieses mit den zwei separaten Onomatopoetika „Wühl“ und „Kram“ übersetzt. Dieses Mal wird weniger versucht den Ton des Originals, sondern den Zweck zu übernehmen, weswegen die Vokale sich nicht gleichen. Dafür sind beide kurze, gleichlange Wörter, die dasselbe bedeuten. Beide diese Wörter sind Gijōgo die Bewegungen beschreiben, während sie im Original eher Giongo sind. Damit wird mit dem Onomatopoetikum nur die Aktion selbst beschrieben, die durchgeführt wird, ohne dieser großartig neue Informationen hinzuzufügen, weshalb sich die visuell-verbale Beziehung zu einer identen umwandelt. Mit dieser geht etwas Information des Originals verloren, jedoch kann das Publikum das ungefähre Geräusch, das dabei entsteht, errahnen. Die Position beider Versionen ist relativ weit von der Aktion selbst entfernt und lediglich durch Bewegungslinien markiert. Es hätte einige Möglichkeiten gegeben das Giongo des Originals zu übernehmen, wie das Onomatopoetikum „Raschel“ (Tobita 2022: 116/2), welches an anderen Stellen für ähnliche Phänomene verwendet wurde, welches aber vielleicht nicht eindeutig genug auf den Inhalt der Tasche gedeutet hätte.



Abbildung 18: Beispiel einer Änderung von einer textspezifischen zu einer identen visuell-verbalen Beziehung, S. 115/3

6.2.6 Die bildspezifische visuell-verbale Beziehung

Nun kommen wir zur letzten Kategorie, die in diesem Manga-Band gefunden wurde. Bei der bildspezifischen Beziehung ist, anders als bei der textspezifischen, das Bild die ausschlaggebende Quelle der Information, während der Text diese weiter spezifiziert. Im ersten Beispiel dazu wird Blaidd gerade von drei Wölfen angegriffen, die ihn anknurren und an seiner Rüstung herumknabbern. Das hier relevante Onomatopoeikum ist „ガシ“ (Gatsu), welches ein starkes Beißen auf harte Gegenstände beschreibt (Nishitani 2025: 251). In beiden Fällen in diesem Panel sieht man, dass es in verschiedenen Momenten dieses Vorgangs verwendet wird, weswegen es sich hier um die Bewegung selbst und nicht das Geräusch handeln kann. Die Position der Onomatopoeika verrät hier, wo diese Bisse auf Blaidds Arm treffen, und die Größe gibt die Nähe zu Blaidds Gesicht und die Entfernung zum Blick des Publikums wieder.

Auch in der deutschen Version bleibt mit der Übersetzung „Watz“ diese visuell-verbale Beziehung erhalten. Watz beschreibt hierbei zwar nicht auf welches Material sie beißen, aber man kann durch das gewählte Wort eruieren, dass sie stärker zubeißen. Wieder wird mit der Wahl der Übersetzung darauf geachtet denselben Vokal zu verwenden und ein kurzes Wort mit stimmlosen Konsonanten am Ende zu wählen, um das „ツ“ zu beachten. Weil sowohl das Original also auch die Übersetzung klein und unspektakulär gehalten werden, bleibt das Bild die dominante Informationsquelle. Oft geht bei erhaltenen bildspezifischen Beziehungen in der Übersetzung etwas Information verloren, während die Bedeutung des Onomatopoetikums und dessen Funktion in der Szene erhalten bleiben.



Abbildung 19: Beispiel einer beibehaltenen bildspezifischen visuell-verbale Beziehung, S. 78/1

Wie bei der textspezifischen Beziehung ist die häufigste Transformation bei der bildspezifischen ebenfalls die zur überlagernden. In den meisten Fällen liegt es daran, dass es den deutschen Onomatopoetika an den Nuancen der japanischen Onomatopoetika fehlt. Auch der häufige Wechsel von Gijōgo zu Giongo und umgekehrt ist ein häufiger Grund dafür. Auch in diesem Beispiel ist das der Fall. Hier springt der Ritter Darriwil in einem großen Satz rückwärts von Blaidd davon. Durch seine Pose und die Bewegungslinien wird schnell klar, wie der Verlauf der Bewegung sein muss. Auch der Startpunkt ist mit einer Explosion markiert. Das Onomatopoetikum, welches die Bewegung verkörpert ist das „バツ“ (Ba‘) rechts neben dem Start seiner Bewegung. Dieses ist eine Variation von „パツ“ (Pa‘), welches eine plötzliche, sowie rasche Bewegung bzw. Änderung eines Zustands beschreibt (Nishitani 2025: 409). Da die Bewegung durch das Bild gut erkennbar ist und durch den Text lediglich weiter ins Detail gegangen wird, handelt es sich hier wiederum um eine bildspezifische visuell-verbale Beziehung.

Doch diese wird nun durch die Übersetzung geändert. In dieser wird nämlich mit „Wusch“ ein Giongo verwendet, welches das Geräusch eines Windstoßes verkörpert. Mit dieser

Übersetzung wird zwar die Kürze des Phänomens beachtet, aber nicht der Klang, da verschiedene Vokale verwendet werden. Dieses Onomatopoetikum beschreibt nicht mehr die Art und Weise, wie die Bewegung stattfindet, sondern deren Ton. Damit tragen Bild und Text eher gleichermaßen zu verschiedenen Aspekten des Phänomens bei, was einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung entspricht. Dieser Wandel tritt interessanterweise um ein Vielfaches häufiger als bei der textspezifischen Beziehung auf. Der Grund dafür könnte sein, dass größere, gut erkennbare Bewegungen, die oft zu bildspezifischen Beziehungen führen, gemäß den Erwartungen der Comicleser*innen dementsprechend laute Geräusche auslösen. Das führt oft dazu, dass oft Giongo als Übersetzung gewählt werden, obwohl das Original eigentlich ein anderer Typ war.



Abbildung 20: Beispiel einer Änderung von einer bildspezifischen zu überlagernder visuell-verbalen Beziehung, S. 94/1

Auch diese Ausnahme bei der bildspezifischen Beziehung beinhaltet, wegen ihrer Ähnlichkeit mit der textspezifischen, einen Wandel zur identen Beziehung. In dieser zeigt Margot auf ein Stück Papier und tippt mehrmals auf dieses, während er Aseo etwas erklärt. Diese Bewegung wird im Original von einem „トン トン“ (Tonton) begleitet. Dieses Giongo beschreibt ein rhythmisches, fortwährendes, sowie klopfendes Geräusch (Nishitani 2025: 450). Dass es sich hier um ein immer wiederkehrendes Klopfen handelt, wird durch die Repetition der Mora gezeigt. Sowohl das Bild als auch der Text deuten auf dieselben Aspekte derselben Bewegung hin, wobei die Bewegung im Bild besser zu erkennen ist als durch das kleine Onomatopoetikum. Deswegen handelt es sich hier wieder um eine bildspezifische visuell-verbale Beziehung.

In der deutschen Version hingegen kann das Onomatopoetikum „Tipp, Tipp“ zwar ebenfalls auf die Repetition und die Handlung hinweisen, jedoch nicht auf den Ton, der mit dieser Bewegung entsteht. Die Übersetzung beachtet zwar die Wiederholung und die stimmlosen Konsonanten, verwendet aber andere Vokale, da nun die Aktion und nicht das Geräusch beschrieben wird. Die Position scheint nur möglichst nah am Original gewählt worden zu sein. So bringt der verbale Modus lediglich nochmals dieselbe Information wie das Bild wieder, weswegen es sich nun um eine idente Beziehung handelt. Natürlich handelt es sich hierbei um keine reine idente Kategorie, welche nur schwer zu erreichen ist.



Abbildung 21: Beispiel einer Änderung von einer bildspezifischen zu einer identen visuell-verbalen Beziehung, S. 147/4

Dieses Kapitel hat nicht sämtliche Fälle und Ausnahmen von visuell-verbalen Beziehungszusammenhängen und ihre Änderungen durch die Übersetzung aufgezeigt. Jedoch sollte man trotzdem erste Ansätze von typischen Mustern erkennen können, welche in der Diskussion genauer beschrieben werden.

7 Diskussion der gesammelten Ergebnisse

Insgesamt wurden 449 Onomatopoetika im ersten Band von *ELDEN RING: 黄金樹への道* bzw. in *Elden Ring: Der Weg zu Erdbaum* festgestellt. Davon waren im Original 286 einzigartig, während im Deutschen 259 einmalige Onomatopoetika festgestellt werden konnten. Diese waren in der Originalfassung ungefähr zur Hälfte Gijōgo (222), zu einem Viertel Giongo (129) und zu je einem Achtel Giseigo (57) bzw. Gitaigo (41), wobei das Erstgenannte noch etwas mehr Instanzen aufwies. In der deutschen Version hatten Giongo (206) im Vergleich zum Original den größten Zuwachs und wurden zur größten Gruppe mit etwas unter der Hälfte aller Onomatopoetika. Auf diese folgten mit einer deutlichen Verringerung die Gijōgo (173), darauf die unverändert gebliebenen Giseigo (57) und zuletzt die stark abgekommenen Gitaigo (12). Die häufigsten Änderungen im Übersetzungsprozess wurden bei den Gijōgo (73) festgestellt. Darauf folgten Gitaigo (32), Giongo (23) und zuletzt Giseigo (2). Der Typ, zu dem die Onomatopoetika am meisten wechselten, war für Giseigo nicht erkennbar, da sie nur zweimal wechselten und jeweils einen anderen Typ annahmen. Bei den Giongo war der häufigste Wechsel zu den Gijōgo (22), bis auf eine Ausnahme zu den Gitaigo. Gijōgo wechselten großteils zu Giongo (69) mit 4 Ausnahmen. Auch die Gitaigo wechselten am meisten zu Giongo (30) mit nur einer Ausnahme.

Gemäß der Menge an Onomatopoetika wurden ebenfalls 449 visuell-verbale Beziehungen zwischen den Onomatopoetika und den Bildern, in denen sie sich befinden, dokumentiert. Die größte Gruppe im Original bildeten die bildspezifischen Beziehungen (135), gefolgt von den ergänzenden (81), den textspezifischen (79), den identen (78), den überlagernden (67) und mit einem weiten Abstand den parallelen (9). Es wurden keine widersprüchlichen bzw. Montage-Beziehungen festgestellt. In der deutschen Version hingegen war die Reihenfolge der am häufigsten erkannten visuell-verbalen Beziehungen überlagernde (154), bildspezifische (103), textspezifische (71), ergänzende (68), idente (43) und wieder mit einem weiten Abstand die parallelen (9). Die Summe der Beziehungsänderungen war bei den bildspezifischen (39) am höchsten. Darauf folgten idente (37), ergänzende (14), textspezifische (11), überlagernde (4), während es bei parallelen zu keinen Wechseln kam. Der Typ zu dem am meisten gewechselt wurde war bei den bildspezifischen die überlagernde (38), bei identen die überlagernde (32), bei ergänzenden die überlagernde (11), bei textspezifischen die überlagernde (10) und bei überlagernden die ergänzende (2) sowie die textspezifische (2). Was sich hinter diesen Zahlen vermuten lässt, wird in der nächsten Sektion besprochen. Dafür wird versucht, von jeder visuell-verbalen Beziehung typische Muster im Original sowie in der Übersetzung zu identifizieren.

7.1 Interpretation der Ergebnisse

Bei parallelen visuell-verbalen Beziehungen hat sich gezeigt, dass diese in diesem Manga recht selten waren. In beiden Sprachen wurde diese Beziehung bei weitem am wenigsten genutzt, jedoch war sie auch die einzige, die keinen Beziehungswandel infolge der Übersetzung erfuhr. Zusätzlich änderte sich dabei der Typ der Onomatopoetika selbst, der ausschließlich aus Giongo und Giseigo bestand, so gut wie nie. Da Abänderungen nur selten nötig waren, erkannte man bei genauerer Betrachtung der Instanzen paralleler Beziehungen, dass in jedem dieser Fälle Geräusche bzw. Stimmen imitiert wurden. Deren Quellen befanden sich meist außerhalb des Bildes. Die Figuren, die im Fokus waren, hatten zwar manchmal auf diese Geräusche reagiert, weswegen ihnen eine pure Parallelität nicht zugeschrieben werden konnte, was aber wie bei der Identität fast nie der Fall sein kann. Trotzdem entsprachen sie der Kategorie gut genug, um als parallele Beziehungen bezeichnet werden zu können. Onomatopoetika in dieser Beziehung ließen sich oft daran erkennen, dass sie entweder keine offensichtlichen Quellen hatten und sich häufig über das ganze Panel zogen oder daran, dass der Tail ihrer Sprechblasen auf eine Quelle außerhalb des Bildes verwies. Außer diesen wiesen weder typografische Hinweise noch Markierungen im Bild selbst darauf hin, wann ein Onomatopoetikum Teil einer parallelen Beziehung war. Bis auf einen Fall war die deutsche Version der Onomatopoetika eine Transkription des japanischen Originals. Das liegt vermutlich daran, dass der Großteil dieser aus Lachern und Schreien von Figuren bestand, deren Art am besten durch die Replikation wiedergegeben werden konnten. In den Ausnahmefällen wurde das Ausschreiben von Verben eingesetzt.

Überlagernde visuell-verbale Beziehungen bildeten sich vor allem dann, wenn von einem Phänomen durch das Bild Aspekte, wie das Aussehen, und von den Onomatopoetika der Ton beschrieben wurde. Manchmal teilten sich auch beide Modi die Rolle den Ablauf dieser Phänomene zu beschreiben, wobei beim Bild auf Bewegungslinien und bei den Onomatopoetika auf Graphemballungen, Reduplikation, Repetition, sowie typografische Gestaltung gesetzt wurde. Der Typ der Onomatopoetika dieser Beziehung bestand größtenteils aus Giongo (36) und Gijōgo (21), da sie je nach Situation das Geräusch selbst oder Bewegungen verkörperten. Die häufigste Kombination trat bei Actionszenen auf, wo das Bild die Bewegung und der Text den Ton angab. Dabei gab die Größe der Onomatopoetika ihre Lautstärke bzw. ihre Wucht an, während die Ausrichtung den Bewegungsverlauf anzeigte. In den wenigen Ausnahmen, in denen sich die visuell-verbale Beziehung änderte, ging entweder durch die fehlenden Nuancen ein Teil der Information verloren oder es wurden mit den Übersetzungen andere Aspekte der

Szene ergänzt. Hier konnte man anhand der Position der Onomatopoetika meist erkennen, wer oder was die Quelle dieser war, da sie so eng mit dem Phänomen selbst verbunden waren. In der Übersetzung wurden viele Onomatopoetika zu Giongo, weil der limitierte deutsche Vorrat wenige stumme Onomatopoetika zur Verfügung hat. Entsprechend mussten viele Zustände mit ausgeschriebenen Adjektiven und Verben übersetzt werden. Geräusche hingegen wurden oft mit gebräuchlichen deutschen Versionen oder Transkriptionen übersetzt.

Idente visuell-verbale Beziehungen kamen häufiger als anfangs angenommen vor und dienten in diesem Manga meist als gegenseitige Bestätigung eines Phänomens, damit dem Publikum klar wurde, welches damit beschrieben wurde. Da das meist bei Gefühlen und Bewegungen nützlich war, kommt der Schluss natürlich, dass die meisten Onomatopoetika hier Gijōgo waren. Anders als bei der überlagernden Beziehung, traten idente eher bei kleineren Bewegungen oder in humoristischen Szenen auf. Besonders oft fand man Emotionen, Gesichtsausdrücke und kleine rasche Bewegungen in dieser Beziehung. Auch anders als bei den spezifischen Beziehungen blieb der Informationsgehalt beider Modi auf annähernd demselben Niveau. Die Onomatopoetika selbst fand man oft direkt neben dem Phänomen, welches sie beschreiben, und grafisch waren sie meist kleiner gestaltet als diejenigen der überlagernden. In der Übersetzung dieser kam es sehr häufig zum Beziehungswandel in eine überlagernde. Dabei wurde oft einer dieser Gemütszustände zu einem physischen Geräusch und dementsprechend die Onomatopoetika auch zu Giongo. Wieder lassen sich hier das mangelnde Inventar an Onomatopoetika und dessen geringe Fähigkeit diesen Nuancen hinzuzufügen vermuten.

Bei ergänzenden visuell-verbalen Beziehungen sind Phänomene, ohne die Berücksichtigung beider Modi nicht gut oder gar nicht verständlich. Wie viel jeder Modi dabei zur Information beiträgt ist irrelevant, solange es beide tun. In diesem Manga gab es etwas mehr ergänzende Beziehungen als erwartet. Mit Gijōgo beschrieb diese Beziehung kleine Bewegungen, die zeitlich vor dem Bild oder räumlich außerhalb des Panels geschahen. Bei Giongo war der Großteil auch der Fall nur mit Fokus auf lautere Phänomene. Mit Giseigo wurden Laute von Interjektionen, Seufzern, Husten, usw. beschrieben, die aus dem Bild nicht erkennbar waren. Zuletzt wurden mit Gitaigo Bewegungen des Windes und abstraktere Phänomene, wie das der Stille, dargestellt. Die Onomatopoetika der ergänzenden Beziehungen waren auch in ihrer Typografie, Position, usw. stark variiert, da sie sowohl laute und schnelle Phänomene als auch stumme Emotionen verkörperten. In der Übersetzung wurden, wie so oft zuvor, viele Onomatopoetika zu Giongo, die das Bild mehr akzentuieren, anstatt dieses zu ergänzen, weswegen der häufigste Beziehungswechsel auch der zur überlagernden war. Es wurden besonders bei Gitaigo wieder einige Transkriptionen der originalen Onomatopoetika durchgeführt. In dieser Kategorie

kam es auch zu dem einzigen Fall einer ausgelassenen Übersetzung, bei der sogar das Original weggelassen wurde (Tobita 2022: 33). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass besonders oft Emotionen durch ergänzende visuell-verbale Beziehungen dargestellt wurden.

Die textspezifischen visuell-verbalen Beziehungen konzentrierten sich auf die Fälle, bei denen beide Modi ähnliche Information beitrugen, wobei aber der Text den Großteil der Information zur Verfügung stellte. In diesem Manga hatte die textspezifische Beziehung in allen Onomatopoetika-Kategorien bis auf Gitaigo einige Vertreter. Hier sammelten sich vor allem Tierlaute, kleine Handbewegungen, die mit „スッ“ (Su‘) beschrieben wurden und Schritte, die mit Variationen von „サッ“ (Sa‘) markiert waren. Hier hat der Manga sich auf die Onomatopoetika verlassen, die Bewegungen beschreiben, wenn ein Standbild diese nicht gut darstellen konnte. Besonders oft wurde diese Beziehung außerhalb von Actionszenen verwendet, wo die Bilder auch nicht so viel Aufwand brauchten. Interessanterweise änderte sich die Verteilung der Onomatopoetika bei der Übersetzung recht wenig. Es wechselten lediglich einige von Giongo zu Gijōgo und umgekehrt, weswegen es wieder meistens zu einem Beziehungswandel Richtung überlagernder Beziehung kam. Wie zuvor hat dieser Wechsel mit dem Fokus der deutschen Onomatopoetika auf Giongo und Giseigo zu tun. Giseigo hingegen blieben auch in der Übersetzung immer solche, da Tierlaute, selbst wenn sie in verschiedenen Sprachen unterschiedlich gebildet werden, immer dieselbe Funktion haben.

Die bildspezifischen visuell-verbalen Beziehungen folgten demselben Prinzip wie die textspezifischen nur mit dem Fokus auf das Bild. Diese setzten sich in diesem Manga hauptsächlich aus Giongo und Gijōgo zusammen. Bei den Gijōgo wurden meist etwas größere und größere Bewegungen dargestellt, während die Giongo Laute in Kombination mit solchen Bewegungen beschrieben. Hier folgten die Onomatopoetika oft wieder den Bewegungslinien und passten sich selbst auch, von ihrer Ausrichtung und Größe der Position, sowie dem Verlauf der Bewegungen an. Die Größe bei allen Beispielen war dabei sehr variabel. Da diese Beziehung so nah verwandt mit der textspezifischen ist, war auch hier die größte Gruppe von Beziehungswandel der in die überlagernde Beziehung. Hier war es hauptsächlich von Gijōgo zu Giongo, dessen Grund ebenfalls auf die Konventionen deutscher Onomatopoetika schließen lässt. Bei der Übersetzung hier zeigten sich, anders als bei der textspezifischen, mehr gebräuchliche Onomatopoetika und Verben als Transkriptionen. Welche Mängel die Art der Analyse, und im weiteren Sinne diese Arbeit aufwies und wie diese in Folgearbeiten ausgebessert werden könnten, wird im nächsten Abschnitt besprochen.

7.2 Methodische und theoretische Limitationen der Arbeit

Die größte Schwäche von Arbeiten wie dieser ist, dass sie wegen ihrer qualitativen Natur oft individuell gestaltet sind und dementsprechend zu einem gewissen Grad subjektiv sein müssen. Folglich würde es bei verschiedenen Arbeiten derselben Thematik je nach Person zu unterschiedlichen Ergebnissen kommen. Um solche Abweichungen zu minimieren, könnte es von Nutzen sein, die in der Methodologie verwendete Kategorisierung weiter zu konkretisieren. Denn genau bei diesen steht nicht fest, ob sie die Beste für eine Analyse von Onomatopoetika in Manga zweier Sprachen ist.

Des Weiteren wurden in dieser Arbeit für die Kategorisierung der Onomatopoetika Giongo und Gitaigo für unbelebte Geräusche und Zustände gewählt, während für belebte Quellen Giseigo und Gijōgo festgelegt wurden. Doch im Rahmen der Analyse zeigte sich, dass zirka die Hälfte der Onomatopoetika des originalen Manga Gijōgo waren. Hier könnte es sich anbieten diese in Gijōgo für Gefühle und Giyōgo für Bewegungen aufzuteilen. Diese Kategorien scheinen noch leicht unterscheidbar zu sein und würden eine detaillierte Analyse mit sich bringen.

Auch bei der Kategorisierung der visuell-verbalen Beziehungen dieser Arbeit kristallisierten sich einige Schwachstellen heraus. Die erste war, dass zwei der acht vorgestellten Kategorien, nämlich die Montage und die widersprüchliche Beziehung, zumindest in diesem Manga nicht gefunden werden konnten. Das heißt zwar nicht, dass diese nie vorkommen können, aber vielleicht sind sie als Einzelfälle bzw. Ausnahmen zu sehen, sodass man diese eher als solche kategorisieren sollte. Des Weiteren waren die Grenzen zwischen Bild und Text bei spezifischen Beziehungen etwas verschwommen. Hier könnte mit einer Konkretisierung der Kriterien für diese nachgeholfen werden. Zuletzt stellt sich noch die Frage, ob die parallele sowie die idente Beziehung, wegen der Seltenheit von puren Fällen, weiter so bezeichnet werden sollen. Stattdessen könnte man die puren Fälle als Ausnahmen besprechen.

Das gewählte Korpus hatte, im Vergleich mit anderen aktuellen Manga, viele Onomatopoetika. Dabei stellt sich die Frage, ob dieser dann auch als repräsentativ angesehen werden kann. Das Korpus konnte zwar im Rahmen einer Masterarbeit nicht viel größer ausfallen, doch trotzdem stellt sich die Frage, ob bei einem größeren Korpus die Verteilung der Onomatopoetika und der visuell-verbalen Beziehungen nicht anders ausfallen hätte können. Ein größeres Korpus hätte auch die Aussagekraft der Arbeit gestärkt. Wenn man mehrere Werke analysiert hätte, hätte man beispielsweise auch verschiedene Genres bei der Verwendung von Onomatopoetika vergleichen können.

Die Dokumentation hat zum Großteil ohne größere Probleme funktioniert, doch man könnte noch einige Aspekte dieser optimieren. Zum Beispiel nahm das Speichern von 449 Screenshots pro Sprache viel Speicherplatz ein, was einen schnellen Transfer der Daten unmöglich macht. Hier könnte man mit komprimierten Dateiformaten bzw. nur mit Verweisen an Speicherplatz sparen. Selbst wenn das *[iitaikoto]kara hikeru onomatope* Wörterbuch (Nishitani 2025) sehr nützlich war, gab es doch einige Onomatopoetika, die nicht mit diesem zugeordnet werden konnten. Hier würde sich die Ergänzung weitere Onomatopoetika-Wörterbücher/-Enzyklopädien auszahlen, um nicht auf Internetquellen zurückgreifen zu müssen.

7.3 Mögliche Anknüpfungspunkte für weiterführende Forschungsarbeiten

Abschließend wird aufgezeigt, wie die Ergebnisse dieser Arbeit als Anknüpfungspunkt für zukünftige Forschungsarbeiten dienen können. Wie bei den Problemen angegeben, würde eine Überarbeitung und Verfeinerung des bestehenden Kategorisierungssystems einen guten ersten Ansatzpunkt bilden. Die Anwendung des gewählten methodischen Ansatzes auf ein umfangreicheres Korpus würde nicht nur eine bessere Datenbasis bedeuten, sondern auch aufzeigen, welche Aspekte der Onomatopoetika-Übersetzung prioritären Forschungsbedarf aufweisen. Neben einem größeren Korpus würden sich auch genrevergleichende (Shonen, Shojo, Seinen, usw.) sowie medienvergleichende (Videospiele, Film, Fernsehen, usw.) Ansätze anbieten. Darüber hinaus könnten weiterführende Studien auf andere Sprachpaare, Sprachgruppen oder intralinguale Variationen ausgeweitet werden. Schließlich könnte die deskriptive Fragestellung („Wie“) um eine kausale Dimension („Warum“) erweitert werden, um die Hintergründe der Übersetzungsentscheidungen zu beleuchten. Hierfür eignen sich Experteninterviews mit Übersetzer*innen sowie Verlagsvertreter*innen. Ergänzend bietet sich die Untersuchung der Rezeptionsseite an, um die Wahrnehmung der übersetzten Onomatopoetika durch die Leserschaft im Rahmen einer experimentellen Studie zu evaluieren.

8 Conclusio

Diese vorliegende Arbeit stellt sich die folgende Forschungsfrage: „Wie werden Onomatopoeitika in der deutschen Version von *ELDEN RING: 黄金樹への道* übersetzt und wie wirkt sich das auf sie selbst sowie auf die visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge aus?“ Der Fokus liegt dabei auf den visuell-verbalen Beziehungszusammenhängen zwischen den Modi Bild und Text. Als theoretisches Fundament dienen Ansätze aus der multimodalen Translation, der Comic- und Manga-Übersetzung sowie der Übersetzungswissenschaft von Onomatopoeitika.

In einem ersten Grundlagekapitel zur multimodalen Übersetzung wird zunächst das Konzept der Multimodalität sowie dessen historische Entwicklung skizziert. Dabei wird aufgezeigt, wie die Multimodalität aus der Sozialesemiotik hervorgeht, wie der Begriff des „Modus“ popularisiert wird und auf welche Weise das Konzept Eingang in die Translationswissenschaft findet. Darauf folgend werden aktuelle Forschungsfelder sowie die daraus resultierenden Methodiken vorgestellt und bezüglich ihrer praktischen Defizite kritisch reflektiert. Das darauffolgende Unterkapitel widmet sich der multimodalen Übersetzung im Spezifischen: Verortung, Kategorisierung und bestehende Forschungsfelder innerhalb relevanter Disziplinen werden beleuchtet, bevor das Kapitel mit einem Fokus auf die multimodale Übersetzung von Comics und Manga schließt.

Das zweite Grundlagenkapitel thematisiert die Definition, Typologisierung und Übersetzung von Comics und Manga. Neben einer Übersicht über die Anatomie, Erstellungstechniken und Genres von Comics wird die historische Entwicklung des Mediums vom späten 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart nachgezeichnet. Daran anknüpfend werden Manga charakterisiert und durch die Erörterung ihrer medienspezifischen Eigenheiten von westlichen Comics abgegrenzt. Zudem werden die historischen Hintergründe der Comic- und Manga-Übersetzung getrennt voneinander dargestellt und der aktuelle Forschungsstand mit Schwerpunkt auf die Manga-Forschung zusammengefasst.

Das finale theoretische Unterkapitel widmet sich dem zentralen Untersuchungsobjekt der Arbeit: den Onomatopoeitika. Nach einer Darlegung ihrer grammatischen Funktionen, morphologischen Eigenschaften und sprachlichen Kategorisierung wird der Forschungsstand zu ihrer Übersetzung vorgestellt. Zudem werden die vier primären Forschungsdomänen (linguistisch, soziokulturell, narratologisch und multimodal) anhand repräsentativer Arbeiten vorgestellt. Nach einer Abgrenzung der typischen Gebrauchsformen im Japanischen gegenüber anderen Sprachen werden die resultierenden Übersetzungsstrategien sowie die häufigsten Überset-

zungsherausforderungen erörtert. Ein Überblick über die Übersetzung von Comics und Manga aus multimodaler Perspektive schließt das Kapitel ab.

Das Methodenkapitel stellt das Analysekorpus vor, das aus der japanischen Originalversion sowie der deutschen Übersetzung des ersten Bandes von *ELDEN RING: 黄金樹への道* (2022) besteht. Auf Basis des zuvor etablierten theoretischen Rahmens werden Kategorien zur Erfassung visuell-verbaler Beziehungszusammenhänge etabliert, wobei bestehende Typologien von Kaindl (2004) und McCloud (2006) adaptiert werden. Der konkrete Dokumentations- und Analyseprozess wird abschließend anhand eines Beispiels demonstriert.

Mit der Klarstellung des Ablaufs der Analyse beschäftigt sich das Analysekapitel selbst mit der Vorstellung der zugehörigen Ergebnisse. Zunächst werden dazu einige quantitative Daten, sowie Statistiken präsentiert. Darauf folgt der Hauptteil mit der qualitativen Analyse der visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge, die nach ihren Kategorien sortiert sind. Die parallelen Beziehungen sind die stabilsten, da sie im Übersetzungsprozess auch nahezu keine Änderungen erfahren. Die überlagernden Beziehungen sind diejenigen, die auf die deutsche Übersetzung am meisten wechseln. In den identen Beziehungen bestätigen sich beide Modi stets gegenseitig und markieren so oft Gemütszustände zum besseren Verständnis. Die ergänzenden Beziehungen werden verwendet, um besonders abstrakte Phänomene darzustellen. textspezifische Beziehungen werden oft bei sehr kleinen unerkennlichen Bewegungen genutzt, während bildspezifische Beziehungen bei größeren Bewegungen zu finden sind.

Abschließend werden diese Ergebnisse im Diskussionskapitel zusammengefasst und im Kontext der einzelnen Kategorien interpretiert. Methodische Einschränkungen der Arbeit, wie etwa die Subjektivität der Zuordnung, Unschärfen in den Analysekategorien sowie Optimierungspotenziale bei der Dokumentation, werden kritisch reflektiert. Ein Ausblick auf zukünftige Forschung zeigt auf, wie durch eine Erweiterung des Korpus, die Untersuchung anderer Sprachkombinationen und Medien oder die Nachjustierung der Analysekategorien aussagekräftigere Erkenntnisse gewonnen werden können.

9 Literaturverzeichnis

9.1 Primärliteratur

Tobita, Nikiichi (2022). *ELDEN RING: 黄金樹への道 1*. Tokyo: Kadokawa.

Tobita, Nikiichi (2022). *ELDEN RING: 黄金樹への道 1*. Tokyo: Kadokawa. – Übersetzt von Christian Christiansen, Lasse: Tobita, Nikiichi (2023). *Elden Ring 01: Der Weg zum Erdenbaum*. Hamburg: Altraverse.

9.2 Sekundärliteratur

Adami, Elisabetta & Pinto, Sara Ramos (2020). Meaning-(Re)Making in a World of Untranslated Signs: Towards a Research Agenda on Multimodality, Culture, and Translation. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality: Beyond Words*. London/New York: Routledge, 71–93.

Adami, Elisabetta (2023). A Social Semiotic Multimodal Approach to Translation. In: Meylaerts, Reine, & Marais, Kobus (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation: Theory and Concepts*. London: Routledge, 369–388.

Aguiar, Daniella & João Queiroz (2015). From Gertrude Stein to Dance: Repetition and Time in Intersemiotic Translation. *Dance Chronicle* 38 (2), 204–232. <https://doi.org/10.1080/014725262015.1043801>.

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

Akita, Kimi, & Tsujimura, Natsuko (2016). Mimetics. In: Taro Kageyama & Hideki Kishimoto (Hg.) *Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation*. Berlin/Boston: De Gruyter Mouton, 133–160. <https://doi.org/10.1515/9781614512097-008>

Akita, Kimi, & Dingemanse, Mark (2019). Ideophones (Mimetics, Expressives). In: Mark Aronoff (Hg.) *Oxford Research Encyclopedia of Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.

Allwood, Jens (2002). Bodily Communication Dimensions of Expression and Content. In: Granström, Björn; House, David & Karlsson, Inger (Hg.) *Multimodality in Language and Speech Systems*. Dordrecht: Kluwer Academic, 7–26.

Alonso, Rosa (2024). Thinking-for-Translating in Comics: A Case-Study of Asterix. *Perspectives, Studies in Translatology* 32 (1), 100–118.

- Altenberg, Tilmann & Owen, Ruth J. (2015). Comics and Translation: Introduction. *New Readings* 1 (15), i–iv.
- Altraverse (2022). *Elden Ring - Der Weg zum Erdenbaum*. <https://altraverse.de/manga/elden-ring-der-weg-zum-erdenbaum> (Stand: 01.02.2026).
- Antonini, Rachele (2005). The Perception of Subtitled Humour in Italy. *Humor. International Journal of Humor Research* 18 (2), 209–225. 10.1515/humr.2005.18.2.209
- Armour, William Spencer & Takeyama, Yuki (2015). Translating Japanese Typefaces in ‘Manga’: Bleach. *New Readings* 15, 21–45.
- Arousy, Nahwat Amin El (2007). Towards a Functional Approach to the Translation of Egyptian Cartoons. *Humor* 20 (3), 297–321.
- Asano, Tsuruko (1978). *The Phonomime Phenomime Dictionary*. Tokyo: Kadokawa Shuppan.
- Assis, Érico Gonçalves De (2015). The Letterer as a Translator in Comics Translation. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics - Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 251–267.
- Atoda, Toshiko, & Hoshino, Kazuko (1995). Usage Guide to Japanese Onomatopoeias. Tokyo: Sotakusha.
- Azari, Razieh & Sharififar, Masoud (2017). Translating Onomatopoeia: An Attempt Toward Translation Strategies. *Review of Applied Linguistics Research* 2 (2), 72–92.
- Baker, Mona (1992). *In Other Words: A Course Book on Translation*. London: Routledge.
- Baldry, Anthony (2000). *Multimodality and Multimediality in the Distance Learning Age*. Campobasso: Palladino Editore.
- Bartens, Angela (2000). *Ideophones and Sound Symbolism in Atlantic Creoles*. Helsinki: Finnish Academy of Sciences and Letters.
- Baskin, Wade (2004). *Course in General Linguistics: Ferdinand de Saussure*. London: McGraw-Hill Book Company.
- Bartashova, Olga A. & Sichinskiy, Anton E. (2014). Japanese-English Onomatopoeic and Mimetic Parallels: the Problem of Translatability. *Journal of Siberi The Federal University: Humanities & Social Sciences* 2, 222–229.
- Bateman, John (2011). The Decomposability of Semiotic Modes. In: O’Halloran, Kay & Smith Bradley (Hg.) *Multimodal Studies: Multiple Approaches and Domains*. London: Routledge, 17–38.
- Bateman, John (2014). *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual / Verbal Divide*. London: Routledge.

- Beeby Lonsdale, Allison (1996). *Teaching Translation from Spanish to English: Worlds Beyond Words*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- Bezemer, Jeff & Jewitt, Carey (2010). Multimodal Analysis: Key Issues. In: Lia Litosseliti (Hg.) *Research Methods in Linguistics*. London: Bloomsbury Publishing, 180–197.
- Bezemer, Jeff & Kress, Gunther (2014). Touch: A Resource for Making Meaning. *Australian Journal of Language and Literacy*, 37(2), 77–85.
- Borodo, Michal (2014). Multimodality, Translation and Comics. *Perspectives: Studies in Translatology* 23 (1), 22–41.
- Borodo, Michal (2016). Exploring the Links Between Comics Translation and AVT. *Transcultural (Edmonton)* 8 (2), 68–85.
- Boria, Monica & Tomalin, Marcus (2020). Introduction. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 1–23.
- Bouissou, Jean-Marie (2011). *Manga: Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Arles: Philippe Picquier.
- Bréal, Michel (1991). *The Beginnings of Semantics: Essays, Lectures and Reviews*. Translated and edited by George Wolf. London: Duckworth.
- Bredin, Hugh (1996). Onomatopoeia as a Figure and a Linguistic Principle. *New Literary History* 27, 555–569.
- Bremgartner, Mathias (2020). *Comics im Theater: Schauplätze-Spielarten-Fallstudien*. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag.
- Brems, Elke (2013). Road Block in the Streets of Brussels Herge in Translation. *The Translator* 19 (1), 105–124.
- Brumme, Jenny & Esteruelas, Clàudia (2015). From Graphic Novel to Screen. Dialogue Settings in Different Contexts. In: Mälzer, Nathalie (Hg.) *Comics - Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 337–352.
- Burczynska, Paulina (2012). *Subtitling Humor*. Saarbrücken: Lambert Academic Publishing.
- Bukatman, Scott (2014). Sculpture, Stasis, the Comics, and Hellboy. *Critical Inquiry* 40 (3), 104–117.
- Casas-Tost, Helena (2014). Translating onomatopoeia from Chinese into Spanish: A Corpus-Based Analysis. *Perspectives* 22 (1), 39–55. 10.1080/0907676X.2012.712144
- Ceglia, Simonetta & Valeri, Valerio Caldesi (2000). Maison Ikkoku. *Image & Narrative*. <https://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/cegliavaleri.htm> (Stand: 03.05.2026).

- Celotti, Nadine (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Federico Zanettin (Hg.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 33–49.
- Chang, Andrew (1990). *A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Chaume Varela, Frederic (2004a). Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Meta* 49 (1), 12–24.
- Chaume Varela, Frederic (2004b). *Cine y Traducción*. Madrid: Cátedra.
- Chaume, Frederic (2012). *Audiovisual Translation: Dubbing*. London: Routledge.
- Chen, Xi (2018). Representing Cultures through Language and Image: A Multimodal Approach to Translations of the Chinese Classic *Mulan*. *Perspectives* 26 (2), 214–231. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2017.1365911>
- Childs, G. Tucker (1994). African Ideophones. In: Leanne Hinton, Johanna Nichols & John J. Ohala (Hg.) *Sound Symbolism*. Cambridge: Cambridge University Press, 178–204.
- Chow, Yean Fun & Omar, Hasuria Che (2021). Agency Changes in Manga Translation. In: Chow, Yean Fun; Omar, Hasuria Che; Hasuria Che Omar; Almann, Ali & Gu, Chonglong (Hg.) *Translation As a Set of Frames*. London: Routledge, 32–48.
- Chow, Yean Fun (2023a). A Social Semiotic Multimodal Analysis of Ateji Translation in Manga, *Social Semiotics* 33 (4), 787–807, 10.1080/10350330.2021.1945417
- Chow, Yean Fun (2023b). Reimagining Manga: A Social Semiotic Multimodal Analysis of Malay Translations of Japanese Cultural References. In: Borodo, Michael (Hg.) *in-TRAlinea. Online Translation Journal Special Issue: Reimagining Comics - The Translation and Localization of Visual Narratives*. Bologna: Department of Interpreting and Translation.
- Cohn, Neil (2013). Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The Integration of Text and Image. *Semiotica* 2013, 35–63.
- Collados Aís, Ángela (1998). *La evaluación de la calidad en interpretación simultánea: La importancia de la comunicación no verbal*. Granada: Editorial Comares.
- Costa-Buranelli, Jacopo (2021). Eroi della Trasformazione, Immutabili nel Tempo/Heroes of Transformation, Unchanging in Time. In: Costa-Buranelli, Jacopo, Modina, Fabrizio (Hg.) *Manga Heroes*. Milano: Fabbrica del Vapore, 6.
- Creese, Angela (2008). Linguistic Ethnography. In: King, Kendall A. & Hornberger, Nancy H. (Hg.) *Encyclopedia of Language and Education, 2008, Vol.10, p.241*. 2. Aufl. New York: Springer Science+Business Media LLC, 229–241.

- Cseh, Lilla Zsófia (2023). How does that Sound? Onomatopoeia in Manga. *International Review of Studies in Applied Modern Languages* (16), 65–75.
- Curran, Beverley (2015). Death Note: Multilingual Manga and Multidimensional Translation. In: Curran, Beverley; Sato-Rossberg, Nana & Tanabe, Kikuko (Hg.) *Multiple Translation Communities in Contemporary Japan*. New York: Routledge, 1–18.
- Davisson, Zack (2016). Confessions of a Manga Translator. *The Comics Journal*. <https://www.tcj.com/confessions-of-a-manga-translator> (Stand: 21.07.2026).
- Desilla, Louisa (2014). Reading Between the Lines, Seeing Beyond the Images: An Empirical Study on the Comprehension of Implicit Film Dialogue Meaning Across Cultures. *The Translator* 20 (2), 194–214. 10.1080/13556509.2014.967476
- Dey, Subir & Bokil, Prasad (2021). The narrative functions of sound -symbolic words in comics and graphic novels. *Journal of Graphic Novels and Comics* 12 (5), 1080–1101.
- Díaz Cintas, Jorge (1997). *El subtitulado en tanto que modalidad de traducción filmica dentro del marco teórico de los Estudios sobre Traducción (Misterioso asesinato en Manhattan, Woody Allen, 1993)*. Dissertation, Valencia: Universidad de Valencia.
- Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline (2014). *Audiovisual translation: Subtitling*. London: Routledge.
- Dicerto, Sara (2018). *Multimodal Pragmatics and Translation: A New Model for Source Text Analysis*. London: Palgrave Macmillan.
- Dingemanse, Mark (2011a). Ezra Pound among the Mawu: Ideophones and Iconicity in Siwu. In: Michelucci, Pascal; Fischer, Olga & Ljungberg, Christina (Hg.) *Semblance and Signification*. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 39–54.
- Dingemanse, Mark (2011b). *The Meaning and Use of Ideophones in Siwu*. Nijmegen: Radboud University.
- Dingemanse, Mark (2011c). Ideophones and the Aesthetics of Everyday Language in a West-African Society. *The Senses and Society* 6 (1), 77–85. <https://doi.org/10.2752/174589311X12893982233830>
- Dingemanse, Mark; Blasi, Damián E.; Lupyan, Gary; Christiansen, Morten H. & Monaghan, Padraic (2015). Arbitrariness, Iconicity, and Systematicity in Language. *Trends in cognitive sciences* 19 (10), 603–615.
- Dingemanse, Mark & Akita, Kimi (2016). An Inverse Relation Between Expressiveness and Grammatical Integration: On the morphosyntactic typology of ideophones, with Special Reference to Japanese. *Journal of Linguistics* 53 (3), 1–32.

- Djonov, Emilia, & Van Leeuwen, Theo (2014). The Semiotics of Texture: From Tactile to Visual. *Visual Communication*, 10 (4), 541–564.
- Dofs, Elin (2008). *A Comparative Study of English and Swedish Animal Sound*. Karlstad: Karlstad University.
- Doke, Clement Martyn (1935). *Bantu Linguistic Terminology*. London: Longmans, Green, and Co.
- Duncan, Randy; Smith, Matthew J. & Levitz, Paul (2015). *The Power of Comics: History, form and Culture*. 2. Aufl. London: Bloomsbury.
- Duranti, Alessandro (1997). *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dybała, Paweł (2020). The Translator is Wrong!: Readers' Attitudes Towards Official Manga Translations Biased by Fan-made Scanlations. *Intercultural Relations* 2 (8), 53–68.
- Eder, Babara; Klar, Elisabeth & Reichart, Ramón (2015). *Theorien des Comics: Ein Reader*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Edström, Bert (1989). Japanese Onomatopoeic Words: a Research Note. *Orientaliska Studier* 65, 35–52.
- Elisabeth, Mary (2021). What Is Onomatopoeia? (With Pictures). *Wisegeek*.
- Elleström, Lars (2010a). Introduction. In: Elleström, Lars (Hg.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. New York: Palgrave MacMillan, 1–8.
- Elleström, Lars (2010b). The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. In: Elleström, Lars (Hg.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. New York: Palgrave MacMillan, 11–48.
- Elman, Jiří (1981). Zvukomalebná Slova v Překladech Literárních děl. *Slavica Pragensia* 24, 129–131.
- Erickson, Frederick (2004). *Talk and Social Theory. Ecologies of Speaking and Listening in Everyday Life*. Cambridge: Polity.
- Etter, Lukas; Stein, Daniel; Abel, Julia & Klein, Christia (2016). Comictheorie(n) und Forschungspositionen. In: Abel, Julia & Klein, Christian (Hg.) *Comics und Graphic Novels*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Evans, Jonathan (2013). Translating Board Games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation* 20, 15–32.
- Evans, Jonathan (2016). Comics and Translation. In: Bramlett, Frank; Cook, Roy & Meskin, Aaron (Hg.) *The Routledge Companion to Comics*. New York: Routledge, 319–327.

- Famitsu (2022). 『エルデンリング』のコミカライズはなぜギャグ漫画に!? 作者・飛田ニキイチ氏に連載開始にあたっての想いを聞く!. <https://www.famitsu.com/news/202209/18275849.html>
- Fidler, Masako (2006). Conceptualization of Onomatopoeia: Observations from Czech Data. *Zeitschrift für Slawistik* 51, 375–385.
- Flyxe, Martin (2002). Translation of Japanese Onomatopoeia into Swedish (with Focus on Lexicalization). *Africa & Asia* 2, 54–73.
- Ferrer Simó, María Rosa (2005). Manga, mujeres y humor. El caso de Azumanga Daioh: la comicidad de los personajes corrientes. *Dossiers feminists* 1 (8), 103–117.
- Ferreira, Alexandra Costa (2024). Translating Onomatopoeias: A Comparison Between European and Brazilian Portuguese in the Translation of Manga. *Translation Matters* 6 (2), 80–99.
- Forceville, Charles; El Refaie, Elisabeth & Meesters, Gert (2022). Stylistics and comics. In: Burke, Michael (Hg.) *The Routledge Handbook of Stylistics*. New York: Routledge, 485–499.
- Gambier, Yves (2006). Multimodality and Audiovisual Translation. In: Mary Carroll, Heidrun Gerzymisch-Arbogast, and Sandra Nauert (Hg.) *Audiovisual Translation Scenarios: Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: Audiovisual Translation Scenarios, Copenhagen 1–5 May 2006*, http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_proceedings.html (Stand 19.06.2026).
- Gambier, Yves (2008). Recent Developments and Challenges in Audiovisual Translation Research. In: Chiaro, Delia; Heiss, Christine; & Bucaria, Chiara (Hg.) *Between Text and Image, Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 11–33. 10.1075/btl.78.03gam
- Gambier, Yves, & Ramos Pinto, Sara (2016). *Special Issue on Audiovisual Translation: Theoretical and Methodological Challenges*. *Target*, 28 (2). Amsterdam: John Benjamins.
- Gibson, James Jerome (1977). The Theory of Affordances. In: Shaw, Robert & Bransford, John (Hg.) *Perceiving, Acting and Knowing*. Hillsdale: Erlbaum, 67–82.
- Goffman, Erving (1981). *Forms of Talk*. Blackwell, Oxford.
- Goleman, Daniel (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam.
- Gomi, Tarō (1989). *日本語擬態語辞典*. Tokyo: Kōdansha.

- Gottlieb, Henrik (2018). Semiotics and Translation. In: K. Malmkjær (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics*. London & New York: Routledge, 45–63.
- Graham, Josef F. (1992). *Onomatopoeitics. Theory of Language and Literature: Literature, Culture, Theory, Series Number 4*. Cambridge/New York/Port Chester/Melbourne/Sydney: Cambridge University Press.
- Grassegger, Hans (1985). *Sprachspiel und Übersetzung – eine Studie anhand der Comic-Serie „Asterix“*. Tübingen: Stauffenburg.
- Griesel, Yvonne (2007). *Die Inszenierung als Translat: Möglichkeiten und Grenzen der Theaterübertitelung*. Berlin: Frank & Timme.
- Groß, Michael (1988). *Zur Linguistischen Problematisierung des Onomatopoeischen*. Hamburg: Buske.
- Groensteen, Thierry (2013). *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Groensteen, Thierry (2014). Definitions In: Miller, An & Beaty, Bart (Hg.) *The French Comics Theory Reader*, 93–114.
- Groza, Bogdan & Momanu, Adrian (2022). Plot Patterns in Manga Based on Propp’s Narratological Elements. *Journal of Anime and Manga Studies* 3, 34–61.
- Gröne, Maximilian (2015). Die Jenseitsreise als Medientransfer: Dantes Divina Commedia in Comic und Videogame. In: Nathalie Mälzer (Hg.) *Comics - Übersetzungen und Adaptationen*. Berlin: Frank & Timme GmbH, 337–352.
- Gumperz, John Joseph (1999). On Interactional Sociolinguistic Method. In: Saranghi, Srikant & Roberts, Celia (Hg.) *Talk, Work and Institutional Order. Discourse in Medical, Meditation and Management settings*. Berlin, Mouton de Gruyter, 453–471.
- Guynes, Sean A. (2014). Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia. *The Public Journal of Semiotics* 6 (1), 58–72.
- Hacımusaoğlu, Irmak & Cohn, Neil (2022). Linguistic Typology of Motion Events in Visual Narratives. *Cognitive Semiotics* 15 (2), 197–222.
- Hague, Ian (2014). *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. New York/London: Routledge
- Halliday, Michael (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Arnold.
- Hamann, Mareike (2014). Zur Vorsubstantivischen Verwendung von Ideophonen im Japanischen: Attributivsätze vs. Nominaladjektive. In: Ebi, Martina (Hg.) *Schriften der Gesellschaft für Japanforschung, Band 1*. Köln: Gesellschaft für Japanforschung

e. V., 9–22.

Hamano, Shoko (1998). *Sound -Symbolic System of Japanese*. Tokyo: Kurosio Publishers.

Harvey, Robert C. (2009). How Comics Came to Be: Through the Juncture of Word and Image from Magazine Gag Cartoons to Newspaper Strips, Tools for Critical Appreciation Plus Rare Seldom Witnessed Historical Facts. In: Jeet Heer and Kent Worcester (Hg.) *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, 25–45.

Hasegawa, Yoko (2015). *Japanese: A Linguistic Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Heer, Jeet & Worcester, Kent (2009). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.

Hickey, Leo (1998). *The Pragmatics of Translation*. Clevedon: Multilingual Matters.

Hinton, Leanne; Nichols, Johanna & Ohala, John Jerome (1995). Sound symbolism. *Journal of Linguistic Anthropology* 6 (1), 1337–1340.

Hinze, Friedhelm (1987). Onomatopöie und Nomination. *Zeitschrift für Slawistik* 32, 815–823.

Hiraishi, Noriko (2022). Japanese Sound-Symbolic Words in Global Contexts: from Translation to Hybridization. *F1000Research* 10 (1024), 1–20.

Hirose, Masayoshi (1981). *Japanese and English Contrastive Lexicology: The Role of Japanese “Mimetic Adverbs*. Dissertation, University of California, Berkeley.

Hock, Hans Henrick (1986). *Principles of Historical Linguistics*. New York: Mouton De Gruyter.

Hockett, Charles F. (1958). *A Course in Modern Linguistics*. New Jersey: The Macmillan Company.

Hodge, Robert & Kress, Gunther (1988). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity.

Holt, Jon & Fukuda, Teppei (2022). “The Power of Onomatopoeia in Manga” an Essay by Natsume Fusanosuke with Translators’ Introduction. *Journal of the American Association of Teachers of Japanese* 56 (1), 157–184.

Holz-Mänttär, Justa (1984). *Translatorisches Handeln: Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Huang, Sheng Tai (2011). *A Study of Onomatopoeia and its Translation in Honglounmeng*. Dissertation, Shanghai International Studies University.

Huang, Cheng-Wen & Archer, Arlene (2014). Fluidity of Modes in the Translation of Manga: the Case of Kishimoto’s Naruto. *Visual Communication* 13 (4), 471–486.

- Hurtado, Catalina Jiménez & Gallego, Silvia Soler (2013). Multimodality, Translation and Accessibility: A Corpus-Based Study of Audio Description. *Perspectives, Studies in Translationology* 21 (4), 577–594.
- Ibarretxe-Antunano, Iraide (2006). *Sound Symbolism and Motion in Basque*. München: LINCOM.
- Ibarretxe Antuñano, Iraide (2009). Onomatopeyas del Euskara: Ana'lisis y Ejemplos. *Oihenart: Cuadernos de Lengua y Literatura* 27, 129–177.
- Igareda, Paula (2017). Approach to the translation of sound in comic books. *Babel International Journal of Translation* 63 (3), 343–63.
- Inose, Hiroko (2008). Translating Japanese Onomatopoeias and Mimetic Words. *Translation research projects* 1, 97–116.
- Inose, Hiroko (2010). Translating Japanese Onomatopoeias and Mimetic Words in Manga. *The Journal of the Japan Association for Interpreting and Translation Studies* 10 (1), 161–176.
- Idrus, Idrus (2021). The Translation of Japanese Manga Meitantei Conan: The Similarities and Differences between The Original Japanese Version and the Indonesian Translated Version. *Izumi* 10 (1), 98–108.
- Itoi, Michihiro (1989). Buntai to Shite Mita “Manga no Kotoba. *Nihongogaku* 8 (9), 66–73.
- Ivanova, Gergana (2002). On the relation between sound, word structure and meaning in Japanese mimetic words. *Iconicity in Language*.
- Ivarsson, Fusae (2021). The Japanese-English Translation of Character Language in the Manga SPY x FAMILY: Language and Character Archetypes of Anya and Yor. *Invitation to Interpreting and Translation Studies* 23, 1–22.
- Iwahara, Akihiko; Hatta, Takeshi & Maehara, Aiko (2003). The Effects of a Sense of Compatibility Between Type of Script and Word in Written Japanese. *Reading & Writing* 16 (4), 377–397.
- Iwasaki, Noriko; Vinson, David P. & Vigliocco, Gabriella (2007). What do English Speakers Know about gera-gera and yota-yota: A Cross-linguistic Investigation of Mimetic Words for Laughing and Walking. *世界の日本語教育* 7, 53–78.
- Iwasaki, Shoichi (2013). *Japanese: Revised Edition*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Jakobson, Roman (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In: Brower, Reuben Arthur (Hg.) *On Translation*. Cambridge & London: Harvard University Press, 232–239.

- Jewitt, Carey (2009). An Introduction to Multimodality In: Jewitt Carey (Hg.) *The Routledge handbook of multimodal analysis*. London: Routledge, 14–27.
- Jewitt, Carey (2014). An Introduction to Multimodality. In: Carey Jewitt (Hg.) *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. 2. Aufl. London/New York: Routledge, 15–30.
- Jewitt, Carey; Price, Sara; Mackley, Kerstin Leder; Yiannoutsou, Nikoleta & Atkinson, Douglas (2020). *Interdisciplinary Insights for Digital Touch Communication*. Cham: Springer Nature.
- Jin Vei, Chan & Shunmugam, Krishnavanie (2021). The Translation of Name Labels in Spider-Man Comics. *Linguistics and Literature Review* 7 (1), 17–28.
- Jing, Yi (2021). Audiovisual Translation as Orchestration of Multimodal Synergies: Expensability of Interjections in Intralingual Film Subtitling. *Target: International Journal of Translation Studies* 33 (1), 26–46.
- Johnson, Marion R. (1976). Toward a Definition of the Ideophone in Bantu. *Ohio State University Working Papers in Linguistics* 21, 240–253.
- Joseph, Michael (2012). Seeing the Visible Book. How Graphic Novels Resist Reading. *Children's Literature Association Quarterly*, 37 (4) 454–467.
- Jüngst, Heike Elisabeth (2004). Japanese Comics in Germany. *Perspectives: Studies in Translationology* 12 (2), 83–105. 10.1080/0907676X.2004.9961493
- Jüngst, Heike Elisabeth (2007). Manga in Germany - From Translation to Simulacrum. *Perspectives Studies in Translation Theory and Practice* 14 (4), 248–259. 10.1080/09076760708669042
- Jüngst, Heike (2008). Translating Manga. In: Zanettin, Frederico (Hg.) *Comics in Translation*. London: Routledge, 81–115.
- Kaindl, Klaus (1999). Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target* 11 (2), 263–288.
- Kaindl, Klaus (2004). *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comic-Übersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.
- Kaindl, Klaus (2010). Comics in Translation. In: Gambier, Yves & Van Doorslaer, Luc (Hg.) *Handbook of Translation Studies*. Netherlands: John Benjamins Publishing Company, 36–40.
- Kaindl, Klaus (2013). Multimodality and Translation. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London: Routledge, 257–269.

- Kaindl, Klaus (2018). Comics, the Graphic Novel and Fan Fiction. In: Washbourne, Kelly & van Wyke, Ben (Hg.) *The Routledge Handbook of Literary Translation*. London/New York: Routledge, 240–254.
- Kaindl, Klaus (2020). A Theoretical Framework for a Multimodal Conception of Translation. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 49–70.
- Takehi, Hisao (1983). Onomatopoeic Expressions in Japanese and English. *Proceedings of the XIIIth International Congress of Linguists, August 29 -September 4, 1982, Tokyo*, 913–918.
- Takehi, Hisao (1986). Eigo no Giongo/Gitaigo: Shu toshite Nihongo to no Taihi ni Oite. *Nihongogaku* 5 (7), 39–46.
- Takehi, Hisao, Ikuhiro Tamori, & Lawrence Schourup (1996). *Dictionary of Iconic Expressions in Japanese*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Kato, Daniela (2020). Eco-Intermediality and the Artful Recluse's Hut: Mizuki Shigeru's Manga Hōjōki. *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media* 24 (2), 49–71.
- Kearns, John (2009). Strategies. In: Baker, Mona & Saldanha, Gabriela (Hg.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Milton Park: Routledge, 282–285.
- Khordoc, Catherine (2001). The Comic Book's Soundtrack. Visual Sound Effects in Asterix. In: Varnum, Robin & Gibbons, Christina T. (Hg.) *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University of Mississippi, 156–173.
- Kindaichi, Haruhiko (1978). Giongo Gitaigo Gaisetsu (A Survey of Onomatopoeia and Mimetic Words). In: Tsuruko Asano (Hg.) *Giongo Gitaigo Jiten*. Tokyo: Kadokawa Shoten,
- Kita, Sotaro (1997). Two-Dimensional Semantic Analysis of Japanese mimetics. *Linguistics* 35 (2), 379–416.
- Kitamura, Hideo (1987). Television Is a Fiction and Viewers Are Observers. *Studies of Broadcasting* 23, 141–153.
- Knowles, Gerald (1987). *Patterns of Spoken English: An Introduction to English Phonetics*. New York: Longman.
- Kobelińska, Oksana (2017). *Onomatopoeic System of Modern Japanese Language*. Kyiv: Dmitry Burago's Vidavnychy Dim.
- Kobiyama, Shiori (2010). マンガにおける臨時的な英語オノマトペの音韻的特徴. 思言: 東京外国語大学記述言語学論集 6, 71–78.

- Kong, Kenneth (2006). A Taxonomy of the Discourse Relations Between Words and Visual. *Information Design Journal* 14 (3), 207–230.
- Kořínek, Josef Miloslav (1934). *Studie z Oblasti Onomatopoeje: Příspěvek k Otázce Indoevropského Ablautu = Remarques sur les Onomatopées: une Contribution à L'étude des Alternances Vocaliques en Indo-Européen*. Praha: nákladem Filosofické Fakulty University Karlovy.
- Kozub, S. A. (2006). Neologism-Creations in Modern Japanese Terminological Vocabulary. *The Oriental Studies* 35 (36), 30–39.
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo (2001). *Multimodal discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold Publishers.
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo (2002). Colour as a Semiotic Mode: Notes for a Grammar of Colour. *Visual Communication* 1 (3), 343–369.
- Kress, Gunther & Jewitt, Carey (2003). Introduction. In: Kress, Gunther and Jewitt, Carey (Hg.) *Multimodal Literacy*. New York: Peter Lang, 1–18.
- Kress, Gunther & Van Leeuwen (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2. Aufl. London/New York: Routledge.
- Kress, Gunther (2009). What is a Mode?. In: Jewitt, Carey (Hg.) *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. 2. Aufl. London: Routledge, 54–67.
- Kress, Gunther (2010). *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Kress, Gunther (2020). Transposing Meaning: Translation in a Multimodal Semiotic Landscape. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, María & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality. Beyond Words*. London/New York: Routledge, 24–48.
- Kress, Gunther & Van Leeuwen, Theo (2021). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 3. Aufl. New York: Routledge.
- Krystallidou, Demi (2016). Investigating the Interpreter's Role(s): The A.R.T. Framework. *Interpreting* 18 (2), 172–97.
- Kunert-Graf, Rachel (2021). Comics and Narratological Perspective: (Witnessing) Bias in Direct Experience. *ImageText: Interdisciplinary Comics* 10 (1), 99–120.
- Kukkonen, Karin (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. United Kingdom: Wiley.
- Kusamori, Shinichi (1968). Sutoori Manga no Bunpo Ron. Giseigo Gitaigo no Ronri. *Com* 1968.

- Laing, Catherine E. (2017). A Perceptual Advantage for Onomatopoeia in Early Word Learning: Evidence from Eye-Tracking. *Journal of Experimental Child Psychology* 161, 32–45.
- Langerová, Marie (2006). Poznámky k Zvukomalbě. *Česká Literatura* 54, 175–185.
- Lee, Tong-King (2013). Performing Multimodality: Literary Translation, Intersemioticity and Technology. *Perspectives* 21 (2), 241–256.
- Leitão, Renata Garcia (2010). ‘Estratégias na Tradução de Onomatopeias Japonesas Nos Mangás: Reflexões e Classificação’. *Tradterm* 16, 281–311.
- Leitão, Renata Garcia (2012). *O “Som” do Silêncio: Traduções/Adaptações de Onomatopeias e Mimesis Japonesas nos Mangás Traduzidos Para a Língua Portuguesa*. Masterarbeit, Universidade de São Paulo.
- Li, Saihong (2019). A Corpus-Based Multimodal Approach to the Translation of Restaurant Menus. *Perspectives* 27 (1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2018.1483408>
- Li, Wenjing & Zlatev, Jordan (2022). Intersemiotic Translation from Fairy Tale to Sculpture: An Exploration of Secondary Narrativity. *Sign Systems Studies* 50 (2–3), 317–345.
- Lippmann, Philip; Skublicki, Konrad; Tanner, Joshua; Ishiwatari, Shonosuke & Yang, Jie (2024). *Context-Informed Machine Translation of Manga using Multimodal Large Language Models*. Delft: Delft University of Technology.
- Lombez, Christine (2003). Onomatopées et Traduction Poétique: les Onomatopées Allemandes Dans les Premières Versions Françaises de la Lénore de Bürger. *Traduction, Terminologie, Rédaction* 16, 223–243.
- Lyons, John (1981). *Language and Linguistics: An Introduction*. New York: Cambridge University Press.
- Macedonia, Manuela; Müller, Karsten & Friederici, Angela D. (2010). Neural Correlates of High Performance in Foreign Language Vocabulary Learning. *Mind, Brain and Education* 4 (3), 125–134.
- MacWilliams, Mark W. (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. London: Routledge.
- Maiorani, Arianna (2021). *Kinesemiotics: Modelling How Choreographed Movement Means in Space*. London: Routledge.
- Makita, Tomoyuki (2004). *Giongo Gitaigo Jisho: A Dictionary with Illustrations, Photographs, and Stories Inspired by 969*. Tokyo: Pie Bukkusuu.
- Marais, Kobus (2019). *A (Bio)Semiotic Theory of Translation*. London: Routledge.
- New London Group (1996). *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. *Harvard Educational Review* 66, 60–92.

- Martinec, Radan (2000). Types of Process in Action. *Semiotica*. 130 (3–4), 243–268.
- Martinec, Radan, & Salway, Andrew (2005). A System for Image-Text Relations in New (and old) Media. *Visual Communication* 4 (3), 337–371. 10.1177/1470357205055928
- Martinez, Nicolas (2021). Reframing the Western Genre in *Bande Dessinée*, from Hollywood to Ledger Art: An Intermedial Perspective. *European Comic Art* 14 (2), 74–101.
- Martinez, Nicolas (2023). *Reframing Western Comics in Translation: Intermediality, Multimodality and Censorship*. London/ New York: Routledge.
- McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Princeton: Kitchen Sink Press.
- McCloud, Scott (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: Harper.
- Medvediv, Andrii & Dmytruk, Anna (2019). Peculiarities of Conveying the Structural and Semantic Specificity of Japanese Onomatopoeia in Translation of Texts of Advertising Character. *Research Trends in Modern Linguistics and Literature* 2, 77–93.
- Mejías-Climent, Laura (2017). Multimodality and Dubbing in Video Games: A Research Approach. *Linguistica Antverpiensia* 17, 99–113.
- Millán-Varela, Carmen (2004). Exploring Advertising in a Global Context: Food for Thought. *Translator* 10 (2), 245–267.
- Minashima, Hiroshi (2004). Nihhongo no Onomatope. *Fukui Daigaku Kyoiku Chiiki Kagakubu Kiyō* 60, 97–115.
- Minors, Helen Julia (2020). *Translations Between Music and Dance: Analysing the Choreomusical Gestural Interplay in Twentieth- and Twenty-First-Century Dance Works*. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, Maríá & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality: Beyond Words*. London: Routledge, 158–178.
- Mishima, Yukio (1995). *Bunshō Tokuhon (Literary Reader)*. Tokyo: Chūōkōronsha.
- Modina, Fabrizio (2021). Come un Drago tra le Nuvole/Like a Dragon in the Clouds. In: Costa-Buranelli, Jacopo & Modina, Fabrizio (Hg.) *Manga Heroes*. Milano: Fabbrica del Vapore, 8–9.
- Molina, Lucía (2006). *El Oton̄o del Pingūino. Análisis Descriptivo de la Traducción de los Culturemas*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Moore, Colette (2015). An Ideological History of The English Term Onomatopoeia. In: Moore, Colette; Brinton, Laurel J.; Fulk, Robert D. & Adams, Michael (Hg.) *Studies in the History of the English Language VI: Evidence and Method in Histories of English*. Berlin/Boston/München: De Gruyter Mouton, 307–320.

- Moriya, Shunji (1987). Onomatope: Seiôgo to Nihongo. *Wakayama Daigaku Kyôikubu Kiyô* 36, 21–29.
- Morooka, Tomonori (2010). The Onomatopoeias in Manga. *Studies in Literature and Culture* 47, 15–24.
- Mphande, Lupenga (1992). Ideophones and African Verse. *Research in African Literatures* 23, 117–129.
- Mälzer, Nathalie (2015). *Comics - Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme.
- Natsume Fusanosuke (1995). *Manga no Yomikata*. Tokyo: Takarajimasha.
- Natsume, Fusanosuke (1997). *Manga No Bunpo: Komikkugaku No Mikata*. Tokyo: Asahi Shimbunsha.
- Natsume, Fusanosuke (2013). Manga ni Okeru Onomatope In: Kazuko, Shinohara & Uno, Ryoko (Hg.) *Onomatope Kenkyû no Shatei. Chikazuku Oto to Imi*. Tokyo: Hitsuji Shobo, 217–241.
- Newmeyer, Frederick (1992). Iconicity and Generative Grammar. *Language*, 68, 423–430.
- Nida, Eugene A. (1964). *Towards a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden: Brill.
- Nihongo Kyoshi (2021). 【オノマトペ】バキバキの意味と例文. <https://nihongokyoshi-net.com/2021/03/16/onomatopoeia-bakibaki> (Stand: 17.06.2026).
- Niimura, Izuru (1998). *Kojien* 5. Aufl. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Nishitani, Yuko (2025). *Itai Koto kara Hikeru Onomatope Jiten*. Tokyo: Tokyodoushuppan.
- Noël, Claude (1970). Onomatopées et Traduction. *Babel* 16, 67–73.
- Noma, Hideki (1998). Languages Richest Onomatopoeic Words. *Language Monthly* 27 (5), 30–34.
- Norwood, Tamarin (2020). Writing Drawingly: A Case Study of Multimodal Translation Between Drawing and Writing. In: Boria, Monica; Carreres, Ángeles; Noriega-Sánchez, Marla & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality: Beyond Words*. London: Routledge, 179–197.
- Nuckolls, Janis B. (1996). *Sounds Like Life: Sound-Symbolic Grammar, Performance, and Cognition in Pastaza Quechua*. New York: Oxford University Press.
- Oda, Hiromi (2000). *An Embodied Semantic Mechanism for Mimetic Words in Japanese*. Dissertation, Indiana University.
- O'Halloran, Kay, & Smith, Bradley (2011). Multimodal Studies. In: O'Halloran, Kay & Smith, Bradley (Hg.) *Multimodal Studies: Exploring Issues and Domains*. London & New York: Routledge, 1–13.

- Oittinen, Riitta (2003). Where the Wild Things Are: Translating Picture Books. *Meta* 48, 128–41.
- Oittinen, Riitta; Ketola, Anne & Garavini, Melissa (2017). *Translating Picturebooks: Revoicing the Verbal, the Visual and the Aural for a Child Audience*. New York: Routledge.
- Oittinen, Riitta & Pitkäsalo, Eliisa (2018). Creating Characters in Multimodal Narration: Comics and Picturebooks in the Hands of the Translator. In: Juntunen, Hanne; Sandberg, Kirsi & Kübra, Kocabas M. (Hg.) *In Search of Meaning: Literary, Linguistic, and Translational Approaches to Communication*. University of Tampere: Tampere Studies in Language, Translation and Literature A1, 101–126
- Ono, Hideichi (1984). *Nichiei Gion/Gitaigo Katsuyō Jiten*. Tokyo: Hokuseido Press.
- Ono, Masahiro (2007). 擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典. Tokyo: Shōgakukan.
- O'Hagan, Minako (2007). Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience. *Revista Tradumàtica* 5, 1–7.
- O'Hagan, Minako (2008). Fan Translation Networks: An Accidental Training Environment?. In: Kearns, John (Hg.) *Translator and Interpreter Training: Issues, Methods and Debates*. London: Continuum, 158–183.
- O'Hagan, Minako (2009). Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation* 1, 94–121.
- O'Hagan, Minako & Mangiron, Carme (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- O'Sullivan, Carol (2013). Multimodality as Challenge and Resource for Translation. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 20, 2–14.
- O'Sullivan, Carol, & Jeffcote, Caterina (2013). *Special Issue on Translating Multimodalities. Journal of Specialized Translation*, 20. Zürich: ZHAW.
- Pauer, Susanne (2012). Die Übersetzung von Onomatopöien im Comic. In: Zybatow, Lew N.; Petrova, Alena & Ustaszewski, Michael (Hg.) *Translationswissenschaft: Alte und Neue Arten der Translation in Theorie und Praxis*. Frankfurt: Peter Lang, 197–204.
- Pedro Ricoy, Raquel de (2012). Multimodality in Translation: Steps Towards Socially Useful Research. *Multimodal Communication* 1 (2), 181–203.
- Peixoto Martins, Márcia do Amaral (2015). The Manga Shakespeare Series Translated into Brazilian Portuguese. *New Readings* 15, 46–56.

- Perego, Elisa (2009). The Codification of Non-Verbal Information in Subtitled Texts. In: Cintas, Jorge Díaz (Hg.) *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol: Multilingual Matters, 58–69.
- Pereira, Nilce M. (2008). Book Illustration as (Intersemiotic) Translation: Pictures Translating Words. *Meta: Journal des Traducteurs* 53 (1), 104–119.
<https://doi.org/10.7202/017977ar>
- Pérez-González, Luis (2014). Multimodality in Translation and Interpreting Studies: Theoretical and Methodological Perspectives. In: Bermann, Sandra & Porter, Catherine (Hg.) *A Companion to Translation Studies*. Chichester: Wiley-Blackwell, 119–131.
- Pérez-González, Luis (2018). Multimodality. In: Washbourne, R. Kelly & Van Wyke, Ben (Hg.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York: Routledge, 346–351.
- Pérez-González, Luis (2020). Audiovisual translation. In: Baker, Mona & Saldanha, Gabriela (Hg.) *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 30–34.
- Petersen, Robert (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara/Denver/Oxford: Praeger.
- Pollmann, Joost (2001). Shaping Sounds in Comics. *International Journal of Comic Art IJoCA*, 3 (1), 9–21.
- Poulsen, Søren Vigild (2017). The ‘Same’ Meaning Across Modes? Some Reflections on Transduction as Translation. In: Seizov, Ognian & Wildfeuer, Janina (Hg.) *New Studies in Multimodality: Conceptual and Methodological Elaborations*. London: Bloomsbury, 37–64.
- Pratha, Nimish K.; Avunjian, Natalie & Cohn, Neil (2016). Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. *Multimodal Communication* 5 (2), 583–606.
- Pusztai, Beáta (2015). Adapting the Medium: Dynamics of Intermedial Adaptation in Contemporary Japanese Popular Visual Culture. *Acta Universitatis Sapientiae. Film and Media Studies* 10 (1), 141–152.
- Psathas, George (1995). *Conversation Analysis: The Study of Talk in Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Ramos Pinto, Sara & Mubarak, Aishah (2020). Multimodal Corpus Analysis of Subtitling: The Case of Non-standard Varieties. *Target* 32 (3), 389–419.

- Rampant, James (2010). The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. In: Johnson-Woods, Toni (Hg.) *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: Bloomsbury Academic, 221–232.
- Ravelli, Louise & McMurtrie, Robert James (2018). *Multimodality in the Built Environment*. London: Routledge.
- Remael, Aline (2001). Some Thoughts on the Study of Multimodal and Multimedia Translation. In: Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (Hg.) *(Multi) Media Translation: Concepts, practices, and research*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 13–22.
- Reiss, Katharina (1971). *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine Sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen*. München: Hueber.
- Reiss, Katharina (1977). Texttypen, Übersetzungstypen und die Beurteilung von Übersetzungen. *Lebende Sprachen* 22 (1), 97–100.
- Reviere, Nina & Remael, Aline (2015). Recreating Multimodal Cohesion in Audio Description: A Case Study of Audio Subtitling in Dutch multilingual Films. *New Voices in Translation Studies* 13 (1), 50–78.
- Reyns-Chikuma, Chris & Tarif, Julie (2016). Introduction. *Transcultural* 8 (2), 1–7.
- Rini, Elizabeth Ihan; Fadli, Zaki Ainul; Rosliana, Lina & Kusmiati Dewi (2021). Onomatopoeic Translation in Environmentally Oriented Literary Work Nametoko No Kuma and Otsu-beru to Zou by Miyazawa Kenji. *E3S web of conferences* 317, 3004.
- Rohan, Olivia; Sasamoto, Ryoko & O'Brien, Sharon (2021). Onomatopoeias: A Relevance-Based Eye-Tracking Study of Digital Manga, *Journal of Pragmatics* 186, 60–72.
- Robertson, Stuart (1954). *The Development of Modern English*. USA: Prentice Hall.
- Robertson, Wes (2015). Orthography, Foreigners, and Fluency: Indexicality and Script Selection in Japanese Manga. *Japanese studies* 35 (2), 205–222.
- Rosa Regot, Nuria De La (2015). *Translating sounds: the Translation of Onomatopoeia Between English and Spanish*. Bachelorarbeit. Universitat de Barcelona.
- Rota, Valeria (2008). Aspects of Adaptation: The Translation of Comics Formats. In: Zanettin, Frederico (Hg.) *Comics in translation*. Manchester: St. Jerome, 116–142.
- Royce, Terry D. (2007). Intersemiotic Complementarity: A Framework for Multimodal Discourse Analysis. In: Royce, Terry D. & Bowcher, Wendy L. (Hg.) *New Directions in the Analysis of Multimodal Discourse*, New York: Routledge, 63–109.
- Rzhevskaya, Dariia (2022). Frame Models in Translation: Onomatopoeia Aspect in Haruki Murakami “Wind-Up Bird Chronicles”. *Language-Culture-Politics* 1, 27–36.

- Sadegh Kenevisi, Mohammad & Saleh Sanatifar, Mohammad (2016). Comics Polysystem in Iran: A Case Study of the Persian Translations of *Les Aventures de Tintin*. *TransUtlurAl* 8 (2), 174–204.
- Salgueiro, Jorge (2008). Synesthesia and Onomatopoeia in Graphic Literature. *International Journal of Comic Art IJoCA* 10 (2), 581–597.
- Samarin, William J. (1971). Survey of Bantu Ideophones. *African Language Studies* 12, 130 – 168.
- Sánchez, Maribel Tercedor (2010). Translating Web Multimodalities: Towards Inclusive Web Localization. *Revista tradumàtica*, 8, 1–8.
- Sánchez-Mesa, Domingo & Baetens, Jan (2023). Intermediality and Comics. *European comic art* 16 (82), 30–53.
- Sánchez Rodas, Fernando & Del Río López, Raquel (2024). Multimodal Translation in YouTube Shorts from Spanish Football Teams: Real Madrid against Barcelona. *Trans-letters. International Journal of Translation and Interpreting* 8: 1–33.
- Santoso, Ailsa Agatha & Setyaningsih, Nina (2020). Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in Finance Smurf Comic and its Indonesian Translation Smurf Bendahara. *Lite (Semarang, Indonesia)* 16 (1), 120–134.
- Sasamoto, Ryoko & Jackson, Rebecca (2016). Onomatopoeia -- Showing-word or Saying-word? Relevance Theory, Lexis, and the Communication of Impressions. *Lingua* 5, 46–53.
- Sasamoto, Ryoko (2019). *Onomatopoeia and Relevance: Communication of Impressions via Sound*. Cham: Springer International Publishing.
- Sato, Eriko (2017). Translanguaging in Translation: Evidence from Japanese Mimetics. *International Journal of Linguistics and Communication* 5 (1), 11–26.
- Saussure, Ferdinand de (1916). *Cours de Linguistique Générale*. New York: Columbia University Press.
- Schaefer, Ronald P. (2001). Ideophonic Adverbs and Manner Gaps in Emai. In: Erhard F. K. Voeltz & Christa Kilian-Hatz (Hg.) *Ideophones*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins, 339–354.
- Schmitt, Peter A. (1997). Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft? In: Drescher, Horst W. (Hg.) *Transfer: Übersetzen - Dolmetschen - Interkulturalität*. Frankfurt: Peter Lang, 619–662.
- Schodt, Frederik L. (1983). *Manga! Manga!*. New York: Kodansha America.
- Schodt, Frederik L. (2016). Translating Manga. *World Literature Today* 90 (2), 7.

- Schopp, Jürgen F. (1999). Typographie und Layout. In: Snell-Hornby, Mary; Hönig, Hans; Kußmaul, Paul & Schmitt, Peter (Hg.): *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg Verlag, 199–204.
- Schuppener, Georg (2009). Onomatopoetika: Ein Vernachlässigtes Gebiet der Sprachwissenschaft und Sprachdidaktik. *Aussiger Beiträge* 3, 105–123.
- Seebacher, Tiffany (2025). *Die Übersetzung von Onomatopoetika in Manga Am Beispiel von 天国大魔境 und seiner deutschen Übersetzung*. Masterarbeit, Universität Wien.
- Sell, Cathy (2011). Manga Translation and Interculture. *Mechademia*, 6, 93–108.
- Sell, Cathy & Pasfield-Neofitou, Sarah (2016). The Sound of Silence: Translating Onomatopoeia and Mimesis in Japanese Manga. In: Pasfield-Neofitou, Sarah E.; Sell, Cathy; Chan, Queenie; Pasfield-Neofitou, Sarah & Sell, Cathy (Hg.) *Manga Vision: Cultural and Communicative Perspectives*. Clayton/Victoria: Monash University Pub, 161–175.
- Serafini, Frank & Clausen, Jennifer (2012). Typography as Semiotic Resource. *Journal of Visual Literacy* 31 (2), 1–16.
- Shibatani, Masayoshi (2006). *The Languages of Japan*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shibamoto, Janet S. & Schmidt, David L. (1996). Variability in Written Japanese: Towards a Sociolinguistics of Script Choice. *Visible Language* 30 (1), 46–7.
- Sinibaldi, Caterina (2016). Between Censorship and Innovation: The Translation of American Comics during Italian Fascism. *New Readings* 16, 1.
- Shinohara, Kazuko & Uno, Ryōko (2013). *Onomatope Kenkyū no Shatei: Chikazuku Oto to Imi*. Tōkyō: Kabushiki Kaisha Hitsuji Shobō.
- Sleeper, Morgan & Iskos, Daphne (2021). “In the Name(s) of the Moon!”: ‘Japaneseness’ & Reader Identity in Two Translations of Sailor Moon. *Journal of Anime and Manga studies* 2, 121–154.
- Smith, S. Smith & Schmidt, L. David (1996). Variability in Written Japanese: Towards a Sociolinguistics of Script Choice. *Visible Language* 30 (1), 47–71.
- Snyder, Joel (2005). Audio Description: The Visual Made Verbal. *International Congress Series* 1282, 935–939.
- Sohn, Ho-Min (1994). *Korean. Vol. 25*. London/New York: Routledge.
- Song, Ge (2020). Hybridity and Singularity: A Study of Hong Kong’s Neon Signs from the Perspective of Multimodal Translation. *The Translator* 27 (2), 1–13.

- Sontag, Susan (1999). The Image World. In: Evans, Jessica & Hall, Stuart (Hg.) *Visual Culture: The Reader*. London and Thousand Oaks: Sage Publications in Association with the Open University, 80–94.
- Stein, Daniel (2015). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin/Boston: De Gruyter Inc.
- Stöckl, Hartmut (2004). In between Modes: Language and Image in Printed Media. In: Stöckl, Hartmut; Kaltenbacher, Martin; Cassily, Charles & Eija, Ventola (Hg.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 9–30.
- Stöckl, Hartmut (2009). The Language-Image-Text-Theoretical and Analytical Inroads into Semiotic Complexity. *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik* 34 (1), 3–28.
- Tamori, Ikuhiro & Schourup, Lawrence (1999). *Onomatope: Keitai to Imi*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Tanno, Machitoshi. (2005). *Onomatope (Giongo, Gitaigo) wo Kangaeru*. Kyoto: Shoraisha.
- Taylor, Christopher (2003). Multimodal Transcription in the Analysis, Translation and Subtitling of Italian Films. *The Translator* 9 (2), 191–206.
10.1080/13556509.2003.10799153
- Taylor, Christopher (2004). Multimodal Text Analysis and Subtitling. In: Ventola, Eija, Charles, Cassily & Kaltenbacher, Martin (Hg.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 153–172.
- Taylor, Christopher (2013). Multimodality and Audiovisual Translation. In: Gambier, Yves & Van Doorslaer, Luc (Hg.) *Handbook of Translation Studies: Volume 4*. Netherlands: John Benjamins, 98–104.
- Taylor, Christopher (2016). The Multimodal Approach in Audiovisual Translation. *Target: International Journal of Translation Studies* 28 (2), 222–236.
- Taylor, Christopher & Perego, Elisa (2022). *The Routledge Handbook of Audio Description*. London: Routledge.
- Thibault, Paul (2000). The Multimodal Transcription of a Television Advertisement: Theory and Practice. In: Baldry, Anthony (Hg.) *Multimodality and Multimediality in the Distance Learning Age*. Campobasso: Palladino Editore, 311–85.
- Tsoi, Wai Chuen Thomas & Hoi, Chung Wai Clara (2004). "Characteristic of Onomatopoeia." A Paper. *Lin1001 Discovering Linguistic*.
- Thon, Jan-Noël (2021). Comics Narratology. In: Domsch, Sebastian; Hassler-Forest, Dan & Vanderbeke, Dirk (Hg.) *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. Berlin: Walter de Gruyter, 99–120.

- Tian, Xueer & Qiao, Xin (2026) Multimodal Machine Translation for Children's Picture Books: Combining Vision and NLP To Support Chinese-to-English Bilingual Literacy in Primary Education. *Journal of Applied Science and Engineering* 31, 1–18.
- Tiara, Eliza (2013). An Analysis of Onomatopoeias in Garfield Comic. *Lingua Posnaniensis* 61 (1), 75–88.
- Toratani, Kiyoko (2005). A Cognitive Approach to Mimetic Aspect in Japanese. *Proceedings of the Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society* 31 (1), 335–346.
- Toratani, Kiyoko (2010). The Role of Sound-Symbolic Forms in Motion Event Descriptions: The Case of Japanese. *Review of Cognitive Linguistics* 10 (1), 90–132.
- Toratani, Kiyoko (2013). Fukushiteki Onomatope no Tokushusei -- Tagisei/Jishosei kara no Kosatsu. In: Shinohara, Kazuko, Uno, Ryōko (Hg.) *Onomatope Kenkyu no Shatei: Chikazuku Oto to Imi*. Hituji Shobo: Tokyo, 85–99.
- Torresi, Ira (2008). Advertising: A Case for Intersemiotic Translation. *Meta: Journal des Traducteurs* 53 (1), 62–75. <https://doi.org/10.7202/017974ar>
- Toşu, Ioana Ruxandra (2020). Decodifying Japanese Onomatopoeia: A Study Case of Laughter in the Comic Book Kamisama Hajimemashite. *Studia Universitatis Babes-Bolyai - Philologia* 65 (1), 57–71.
- Toury, Gideon (1994). A Cultural-Semiotic Perspective. In: Sebeok, Thomas A. (Hg.) *Encyclopaedic Dictionary of Semiotics, Vol. 2 N-Z*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 1111–1124.
- Trask, Robert L. (1993). *A Dictionary of Grammatical Terms in Linguistics*. Routledge: London.
- Tseng, Chiao-I (2013). *Cohesion in Film: Tracking Film Elements*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Tsujimura, Natsuko (2001). Revisiting the Two-Dimensional Approach to Mimetics: A Reply to Kita (1997). *Linguistics* 39 (2), 409–418.
- Tuominen, Tiina; Hurtado, Catalina Jiménez, & Ketola, Anne Maria (2018). Why Methods Matter: Approaching Multimodality in Translation Research. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation* 17, 1–21. <https://doi.org/10.52034/lanstts.v17i0.522>
- Unser-Schutz, Giancarla (2011). Language as the Visual: Exploring the Intersection of Linguistic and Visual Language in Manga. *Image & Narrative* 12 (1), 167–188.
- Unser-Schutz, Giancarla (2013). *The Role of Language in Manga: From the Point of View of Structure, Vocabulary and Characters*. Dissertation, Hitotsubashi University.

- Urbano, Salomón Doncel-Moriano (2025). Fans as translators: para-institutional training and translational capital in manga and anime translation. In: Villarrubia Zúñiga, María Soledad; González García, Paula; Alejandre Biel, Leyre & Martínez-Arboleda, Antonio (Hg.) *Construcción del conocimiento educativo: estudios empíricos, experiencias y análisis teórico*. Madrid: Dykinson, 191–201.
- Valdeón, Roberto A. (2024). The Translation of Multimodal Texts: Challenges and Theoretical Approaches. *Perspectives* 32 (1), 1–13.
- Valencia-García, Louie Dean (2012). Truth, Justice and the American way in Franco's Spain. In: Darowski, Joseph J. (Hg.) *The Ages of Superman: Essays on the Man of Steel in Changing Times*. North Carolina/London: McFarland, 96–113.
- Valero Garcés, Carmen (2008). Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish. In: Zanettin, Federico (Hg.) *Comics in Translation*. London, 237–250.
- Valentini, Cristina (2008). The Forlì Corpus of Screen Translation: Exploring Macrostructures. In: Delia Chiaro, Christine Heiss, & Chiara Bucaria (Hg.) *Between Text and Image, Updating Research in Screen Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 37–50. 10.1075/btl.78.06val
- Van Leeuwen, Theo (1999). *Speech, Music, Sound*. London, Macmillan.
- Van Leeuwen, Theo (2005a). *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge.
- Van Leeuwen, Theo (2005b). Typographic Meaning. *Visual Communication* 4 (2), 137–143.
- Verwiebe, Barbara (1995). Zu Funktion und Übersetzbarkeit von Onomatopoeien. In: Willi Hirdt (Hg.) *Übersetzen im Wandel der Zeit. Probleme und Perspektiven des Deutsch Französischen Literaturaustausches. Romanica et Comparatistica. Sprach- und literaturwissenschaftliche Studien* 22. Tübingen: Stauffenburg, 239–254.
- Virkkunen, Riitta (2004). The Source Text of Opera Surtitles. *Meta* 49 (1), 89–97.
- Voeltz, F.K.Erhard, Kilian-Hatz, Christa (2001). *Ideophones*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Von Hunoltstein, Boemund (1996). *Ehapa durchleuchtet. Manipulative Eingriffe in die deutschen Disney-Comics Sonderheft* 34. Köln: Der Donaldist.
- Wang, Xi & Li, Jiashuai (2025). Recharacterising Confucius in Multimodal Translation: From Analects to Comics. *Critical arts* 39 (4), 1–20.
- Watson, Richard L. (2001). A Comparison of Some Southeast Asian Ideophones with some African Ideophones. In: Erhard F. K. Voeltz & Christa Kilian-Hatz (Hg.) *Ideophones*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 385– 406.

- Weissbrod, Rachel; Kohn, Ayelet (2015). Re-Illustrating Multimodal Texts as Translation: Hebrew Comic Books 'Uri Cadduri' and 'Mr. Fibber, the Storyteller'. *New Readings* 15 (1), 1–20.
- Wienhöfer, Friederike (1979). *Untersuchungen zur Semiotischen Ästhetik des Comic Strip unter der Besonderen Berücksichtigung von Onomatopoesie und Typographie: Zur Grundlage einer Comic-Didaktik*. Dissertation, Pädagogische Hochschule Dortmund.
- Wissemann, Heinz (1954). *Untersuchungen zur Onomatopoeie*. Heidelberg: Winter.
- Wharton, Tim (2003) Interjections, Language, and the ‘Showing/Saying’ Continuum. *Pragmatics & Cognition* 11 (1), 39–91.
- Wharton, Tim (2009). *Pragmatics and Non-verbal Communication*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Wilde, Lukas R. A. (2017). Die Sounds des Comics. Fünf Mal mit den Augen hören. *Spiel* 3 (2), 127–161.
- Wiles, Erna (2021). Translating Paralinguistic and Onomatopoeia: An Analysis on the Novel “Bumi Manusia” by Pramoedya Ananta Toer and its Translation” This Earth of Mandkind” by Max Lane. *International Journal of English Linguistics, Literature, and Education (IJELLE)* 3 (1), 13–25.
- Xu, Lisha (2025). Translator Agency and Multimodal Translation in Game Localization: A Case Study of The Witcher 3. *SHS Web of Conferences* 222, 1027–1033.
- Xu, Minhui & Chen, Tingting (2022). Foreignized Translation of Onomatopoeia in The Last Lover. *Rupkatha Journal* 14 (1), 1–12.
- Yamaguchi, Nakami (2003). *暮らしのことば擬音・擬態語辞典/ 山口仲美編*. Tokyo: Kōdansha.
- Yamaguchi Nakami (2015). *擬態語・擬音語辞典*. Tokyo: Koudanshagakujutsubunko.
- Yang, Chaqin (2001). *Interjektionen und Onomatopoetika im Sprachvergleich: Deutsch versus Chinesisch*. Dissertation, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg.
- Yang, Xiran & Webster, Jonathan (2015). To be Continued: Meaning-Making in Serialized Manga as Functional-Multimodal Narratives. *Semiotica* 207, 583–606.
- Yefymenko, Victoria (2022). Multimodality and Cross-Modal Cohesion in Manga. *Cognition, Communication, Discourse* 24, 103–114.
- Yu, Jun & Zhu, Yifan (2025) Culture-Specific "Items" in Multimodal Translation: Translating Spring Festival Traditions into LEGO Bricks. *Social Semiotics* 35 (3), 259–374.

- Yuste Frías, José (2010). Au Seuil de la Traduction: la Paratraduction. In: Naaijken, Ton (Hg.) *Event or Incident: On the Role of Translation in the Dynamics of Cultural Exchange*. Bern/Wien: Peter Lang, 287-316
- Yuste Frías, José (2011). Reading and Interpreting Images for Translating. *Trabalhos em Lingüística Aplicada* 50 (2), 257–280.
- Zanettin, Frederico (2008) Comics in Translation: An Overview. In: Zanettin, Frederico (Hg.) *Comics in Translation*. London: Routledge, 1–32.
- Zanettin, Frederico (2014). Visual Adaptation in Translated Comics. *InTRAlinea* 16, 1–38.
- Zanettin, Frederico (2018). Translating Comics and Graphic Novels. In: Sharifian, Farzad (Hg.) *The Routledge Handbook of Language and Culture*. London: Routledge, 445–460.
- Zanettin, Frederico (2019). Comics, Manga and Graphic Novels. In: Baker, Mona & Saldanha, Gabriela (Hg.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 3. Aufl. New York: Routledge, 75–79.
- Zhang, Lizhu (2025). Translational Reconstruction of Iconicity: A Corpus-Based Cognitive Stylistic Study on the Acoustic Narration in the English Translations of Can Xue's Fiction. *Journal of Literary Semantics* 54 (1), 37–56.
- Zwicky, Arnold M., & Pullum, Geoffrey K. (1987). Plain Morphology and Expressive Morphology. *Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society* 7, 330–340. <https://doi.org/10.3765/bls.v13i0.1817>

10 Abbildungsverzeichnis

<i>Abbildung 1: Beispiel eines Tabelleneintrags eines Onomatopoetika-Paar</i>	<i>71</i>
<i>Abbildung 2: Onomatopoetikaverteilung JP-DE</i>	<i>73</i>
<i>Abbildung 3: Häufigste Änderungen der Onomatopoetika-Kategorien durch den Übersetzungsprozess (JP-DE).....</i>	<i>74</i>
<i>Abbildung 4: Visuell-verbale Beziehungsverteilung JP-DE</i>	<i>75</i>
<i>Abbildung 5: Häufigsten Änderungen der visuell-verbalen Beziehung durch den Übersetzungsprozess (JP-DE).....</i>	<i>76</i>
<i>Abbildung 6: Beispiel einer beibehaltenen parallelen Beziehung, S.62/1</i>	<i>77</i>
<i>Abbildung 7: Beispiel einer beibehaltenen überlagernden visuell-verbalen Beziehung, S.18/1</i>	<i>79</i>
<i>Abbildung 8: Beispiel einer Änderung von einer überlagernden zu einer ergänzenden visuell-verbalen Beziehung, S. 103/3</i>	<i>80</i>
<i>Abbildung 9: Beispiel einer Änderung von einer überlagernden zu einer textspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 123/3</i>	<i>81</i>
<i>Abbildung 10: Beispiel einer beibehaltenen identen visuell-verbalen Beziehung, S. 21/4</i>	<i>83</i>
<i>Abbildung 11: Beispiel einer Änderung von einer identen zu einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung, S. 109/3</i>	<i>84</i>
<i>Abbildung 12: Beispiel einer Änderung von einer identen zur bildspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 15/1</i>	<i>85</i>
<i>Abbildung 13: Beispiel einer beibehaltenen ergänzenden visuell-verbale Beziehung, S. 29/1</i>	<i>86</i>
<i>Abbildung 14: Beispiel einer Änderung von einer ergänzenden zu einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung, S. 80/4</i>	<i>87</i>
<i>Abbildung 15: Beispiel einer Änderung von einer ergänzenden zu einer bildspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 22/2</i>	<i>88</i>
<i>Abbildung 16: Beispiel einer beibehaltenen textspezifischen visuell-verbalen Beziehung, S. 156/2.....</i>	<i>90</i>
<i>Abbildung 17: Beispiel einer Änderung von einer textspezifischen zu einer überlagernden visuell-verbalen Beziehung, S. 106/4.....</i>	<i>91</i>
<i>Abbildung 18: Beispiel einer Änderung von einer textspezifischen zu einer identen visuell-verbalen Beziehung, S. 115/3</i>	<i>92</i>
<i>Abbildung 19: Beispiel einer beibehaltenen bildspezifischen visuell-verbale Beziehung, S. 78/1</i>	<i>93</i>
<i>Abbildung 20: Beispiel einer Änderung von einer bildspezifischen zu überlagernder visuell-verbalen Beziehung, S. 94/1</i>	<i>94</i>
<i>Abbildung 21: Beispiel einer Änderung von einer bildspezifischen zu einer identen visuell-verbalen Beziehung, S. 147/4</i>	<i>95</i>

11 Abstract

Die Comicübersetzung ist bereits seit Längerem ein wohlbekannter Teilbereich der Übersetzungswissenschaft. Dies ist zwar bei Manga in einem geringeren Maße auch der Fall, aber trotzdem befasst sich die aktuelle Forschung recht wenig mit diesem Medium, obwohl es den Comicmarkt seit einigen Jahren dominiert (Jüngst 2004: 90). Auch die Korpora der meisten Arbeiten bestehen aus älterem Manga, obwohl eine Analyse aktueller Werke uns einen Einblick in aktuelle Übersetzungsstrategien geben könnte. Besonders im deutschsprachigen Raum gibt es eine große Forschungslücke zur Manga-Übersetzung. Jedoch würde der Arbeitsaufwand einer Analyse einer Manga-Übersetzung, die jegliche Aspekte miteinbezieht, den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Deswegen wird sich diese Arbeit auf die Übersetzung von Onomatopoetika konzentrieren.

Diese bieten sich besonders gut für eine Analyse an, da das Japanisch über ein besonders großes Repertoire an Onomatopoetika verfügt, welches in anderen Sprachen nur selten durch äquivalente Übersetzungen wiedergegeben werden kann. Außerdem sind Onomatopoetika, genauso wie das Medium, in dem sie am häufigsten vorkommen, von Natur aus multimodal und spielen dementsprechend mit dem visuellen und verbalen Modus. Trotzdem gibt es bis heute keine einheitlichen Übersetzungsstrategien für diese (Zanettin 2019: 76). Da diese Beziehung oft vernachlässigt wird und dadurch narrative Informationen verloren gehen können, werden in der Analyse der Übersetzung besonders auf die Veränderung dieser multimodalen Beziehung geachtet.

Deswegen wird diese Arbeit als Methode eine qualitative deskriptive Analyse anwenden. Da mit dieser Arbeit lediglich versucht wird, einen Einblick in den aktuellen Umgang mit Onomatopoetika in Manga-Übersetzungen zu gewinnen und keine Wertung oder Trend errahnt werden sollen, begrenzt sich das Korpus dementsprechend auf nur einen Band. Die Analysekategorien werden sich nach Kaindl (2004) visuell-verbalen Beziehungszusammenhängen richten und durch die „Wort-/Bildkombinationen“ von McCloud (2006: 130) ergänzt werden. Die Wahl dabei fiel auf *ELDEN RING: 黄金樹への道* (Tobita 2022) und dessen deutsche Übersetzung *Elden Ring: Der Weg zum Erdenbaum* (Christiansen 2023), da dieser Band recht aktuell ist und durch seinen komödiantischen Inhalt viel Gebrauch von Onomatopoetika macht.

Die daraus resultierende Forschungsfrage lautet wie folgt: „Wie werden Onomatopoetika in der deutschen Version von *ELDEN RING: 黄金樹への道* übersetzt und wie wirkt sich das auf sie selbst sowie auf die visuell-verbalen Beziehungszusammenhänge aus?“ Es wird vermutet, dass der Großteil der Onomatopoetika seine Funktion beibehält, wobei jedoch mit eini-

gen Abweichungen bzw. Auslassungen gegenüber dem Original gerechnet wird. Die Ergebnisse sollen als Grundlage für weitere Forschungsarbeiten dienen, die das Korpus erweitern, um Trends bei der Übersetzung von Onomatopoetika festzustellen und Übersetzungsstrategien daraus zu gewinnen oder sich auf andere Elemente bzw. Aspekte der Manga-Übersetzung konzentrieren.

Die Arbeit gliedert sich in eine Einleitung, die Grundlagenkapitel zur multimodalen Übersetzung, zur Übersetzung von Comics und Manga sowie zur Übersetzung von Onomatopoetika, in die zur Analyse selbst, sowie in die Conclusio aufteilen. In der Einleitung wird auf den aktuellen Forschungsstand und auf den genaueren Ablauf der Arbeit eingegangen. Im nächsten Kapitel wird die multimodale Übersetzungstheorie im Detail besprochen, da diese die Grundlage für die in der Arbeit verwendeten Ansätze bildet. Im Comic- und Manga-Kapitel wird, nach einer kurzen Entstehungsgeschichte, auf die Entwicklung und die Strategien bei deren Übersetzung eingegangen. Dann wird im letzten Grundlagenkapitel spezifisch die Anatomie, die Verwendung von Onomatopoetika im Japanischen, sowie im Deutschen behandelt. Darauf folgen Übersetzungsansätze mit besonderem Fokus auf Manga. Schließlich wird das aus den Kapiteln gewonnene Wissen anhand des vorher genannten Korpus im Analysekapitel angewendet und im anschließenden Diskussionskapitel besprochen.