

Fachtagung

ÜBERSETZUNGEN UND ADAPTIONEN VON
COMICS

Freitag 31.10.- Sonntag 2.11.2014

BOOK OF ABSTRACTS



**Ort: Institut für Übersetzungswissenschaft und Fachkommunikation
Stiftung Universität Hildesheim, Bühler-Campus
Lübecker Straße 3, 31141 Hildesheim**

**Kontakt: Prof. Dr. Nathalie Mälzer
maelzers@uni-hildesheim.de
www.uni-hildesheim.de/comictagung**

Inhaltsverzeichnis

Érico Assis

The letterer as a translator in comics translation 4

Rike Bolte

Glückt die Überfahrt trunkener Schiffe in den Comic? Zur transgenerischen Übersetzung von Lyrik in die Neunte Kunst: Arthur Rimbaud..... 6

Catarina Bosco

Translation, Pseudotranslation & Adaptation of the Disney Comics into Italian Language and Culture 8

Mathias Bremgartner

Comics im Theater. Die Bühnenadaption des Manga *Barfuß durch Hiroshima*..... 10

Jenny Brumme und Clàudia Esteruelas

From Graphic Novel to Screen. Dialogue Settings in Different Contexts. 12

Christopher Bünte

Aktuelle Verlagstendenzen..... 14

Janwillem Dubil

Intermediale und interlinguale Übersetzung des Superheldencomics am Beispiel der englischen Fernsehserie *Misfits* 16

Maximilian Gröne

Guided Tour to Hell. Ein dantesker Höllentrip, erzählt in Comic und Videogame 18

Michael Groenewald und Björn Laser

Jimmy Corrigan's Fliege: Über das Übersetzen von Bildern 20

Martin de la Iglesia

Akira im Westen 23

Sylvia Jaki

Zur Übersetzung von Humor in Comic-Strips. Humortheorietische Überlegungen und deren Implikationen für die Praxis 25

Heike Elisabeth Jüngst

Die Übersetzung von Sachcomics: Zielgruppen, Verfahren und Sondererscheinungen..... 27

Klaus Kaindl

Von den Rändern ins Zentrum oder: Was kann die Übersetzungswissenschaft von Comics lernen? 28

Rolf Lohse

Mediale Adaptionen von Joan Sfans *Le chat du rabbin* 30

Nathalie Mälzer	
Taxonomien von Bild-Text-Beziehungen im Comic	31
Hasuria Che Omar, Haslina Haroon und Hanim Hafiza Mohd. Hanif	
The adaptation of cultural taboos in <i>Crayon Shin-Chan</i> comics into graphic comics and television's cartoon in the Malaysian context	34
Jean-Pierre Palmier	
Strukturverwandte. Zur Adaptierbarkeit von Erzählungen in Literatur, Comic und Film..	36
Susanne Pauer	
Die Übersetzung von Onomatopöien im Comic.....	38
Frank Paulikat	
<i>Votre hardiesse me chaut, Messire Aymar!</i> – archaisierende Sprache in historischen Comics	40
Steffen Richter	
Bildtext-Vertextung. Comics und Techniken des Comic-Erzählens in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur: Christian Kracht und Thomas von Steinaecker...	42
Annette Sabban	
Vom wissenschaftlichen Gutachten zum Sachcomic: Strategien der Popularisierung und der Adaption in <i>Die Große Transformation. Klima: Kriegen wir die Kurve?</i>	44
Carsten Sinner und Beatriz Morales Tejada	
Translatologische Rezeptionsstudien als Grundlage der Bestimmung gelungener Übersetzungen. Das Beispiel des argentinischen Comics <i>Mafalda</i>	46
Daniel Stein	
Adapting Melville, or <i>Moby-Dick</i> as Comic Book.....	48
Andreas Stuhlmann und Sebastian Bartosch	
Auf der Spur des weißen Kaninchens: Der Comic als Medium von Adaption – Adaption als Übersetzung.....	49
Esther Torres-Simón und David Orrego-Carmona	
Reading comics, reading cultures?	52
Florian Trabert	
„Das Leben als Nachahmung von Flauberts Meisterwerk“. Posy Simmonds' Literaturcomic <i>Gemma Boverly</i> als Translation von <i>Madame Bovary</i>	54
Elena Voellmer	
<i>Vell, Dot Did It!</i> Übersetzungen und Adaptionen der Katzenjammer Kids im Deutschen und Spanischen	56

Érico Assis

Universidade Federal de Santa Catarina

The letterer as a translator in comics translation

Comic book lettering is a step of comic book making that consists mainly in adding words to the comic page (Pellitteri, 2012), whether disposed in containers (balloons, captions), onomatopoeias, or directly integrated into the depicted setting (inscriptions). It is considered a “production” step of the process, instead of a “creative” or “artistic” one, constantly and understandably undervalued when compared to writing and drawing. The letterers themselves (Klein and Chiarello, 2004; Starkings and Roshell, 2003) and some comics artists/teachers (McCloud, 2006; Eisner, 1996; Abel and Madden, 2008 and 2012) talk about lettering, though, as an art in itself, accentuating its role in conveying emotion, emphasis, character individuality and the overlooked aspect of aesthetic integration with the artwork: typographic or calligraphic choices in comics should be determined in accordance with the art style, so as to not deviate from the graphic options, but to synergistically enhance the meaning conveyed by the drawn artwork. When dealing with comic book translation, and specifically the lettering of translated comic books, it should be argued that the letterer has a translation role or should even be called a translator. Even though coordinated font selection, typography or calligraphy choices are largely irrelevant to most other translated matter, it is largely relevant to translated comics due to its aesthetic balance with the artwork (which will be reproduced largely unscathed). Lettering is (1) a feature in critics’ commentaries on translated comics, usually when it “disrespects” the source comics text; (2) showcased in publisher’s catalogs distributed to potential publishing houses in foreign markets, in which each comic is tagged with information like “FONT AVAILABLE” or “ARTIST WILL RELETTER”; (3) a highly-specialized skill that demands technical, aesthetic and media-specific knowledge to be dutifully performed, and commands higher wages than those of text-only-based comics translators; (4) a category in comic industry awards. When lettering a translated comic, one is prone to equivalences, deviations and deformations as well as when dealing with words only in their verbal context. Therefore, this paper argues that comic book lettering, as regards comics translation, should be considered translation – and that it is an aspect of translation perhaps unique to comics translation, without any similar role in other translation contexts.

Literatur

Abel, Jessica and Matt Madden. *Drawing words and writing pictures*. New York: First Second, 2008.

Abel, Jessica and Matt Madden. *Mastering comics*. New York: First Second, 2008.

Eisner, Will. *Graphic storytelling and visual narrative*. New York: W. W. Norton, 1996.

Klein, Todd and Mark Chiarello. *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering Comics*. New York: Watson-Guption, 2004.

McCloud, Scott. *Making comics*. New York: William Morrow, 2006.

Pellitteri, Marco. "Lettering in comics: giving sound to a silent medium". In: http://salempress.com/store/samples/critical_survey_gn_history/critical_survey_gn_lettering.htm (21/02/2014)

Starkings, Richard, and John Roshell. *Comic Book Lettering: The Comcraft Way*. Los Angeles: Active Images, 2003.

Kurzbiografie

Érico Gonçalves de Assis is a PhD student at *Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina* (<http://www.pget.ufsc.br/>), Brazil, currently developing a research project on the specifics of translation concerning comic language. He is also a free-lance comic book translator with regular contributions to companies such as Panini Brasil and Penguin-Companhia das Letras, as well as a journalist specialized in comic books. He may be reached via <http://ericoassis.com.br/tradutor/> or directly via email.

Rike Bolte

Universität Osnabrück

Glückt die Überfahrt trunkener Schiffe in den Comic? Zur transgenerischen Übersetzung von Lyrik in die Neunte Kunst: Arthur Rimbaud

In Foren und Comic-Zines kursieren die Begriffe „Comic-Gedichte“ oder *Graphic Lyrics*, in feuilletonistischen Beiträgen und Rezensionen ist immer wieder von einer „Poesie des Comics“ die Rede. Was ist damit genau gemeint? Wenngleich angesichts früherer Comickunst (etwa Winsor McCay) von metaphorischen Aspekten zu sprechen und des Weiteren zu überlegen wäre, inwiefern in der avantgardistischen Dichtkunst, insbesondere in der visuellen Poesie, kalligraphische bzw. typographische wie verbale Elemente auszumachen sind, die auch in der Comickunst vorliegen oder inwieweit mit den Illustrationen der Poesie der Avantgarde autonome Text-Bild-Gebilde entstanden, liegen bislang keine einschlägigen systematischen Studien dazu vor, wie die neunte Kunst zur verdichtenden Wortkunst in Bezug zu setzen ist. In meinem Vortrag werde ich deswegen einerseits ein größeres Forschungsdesiderat formulieren, andererseits versuchen, gemeinsame Konstitutiva der Genre Comic und Lyrik zu umreißen und einige Überlegungen zur transgenerischen Übersetzung der Lyrik in den Comic zu formulieren. Schließlich werde ich diese an mehreren Comic-Produktionen nachvollziehen, die sich dem Werk Arthur Rimbauds widmen und sich mitunter bzw. teilweise als *Graphic Lyrics* bezeichnen ließen. Dabei geht es erstens um die biographische Skizze *Les aventures de Rimbaud* (2003/04) und eine Adaption von „Le bateau ivre“ (1871; 2012) aus der Feder Julian Peters, zweitens um die Graphic Novel *Le chapeau de Rimbaud* von Laurence Maurel und Christian Straboni (2010). An diesen Produktionen lässt sich nachvollziehen, wie in ein Wort-Bild-Medium, das neben den epischen auch eigene lyrische Anteile, doch vor allem Formelemente wie Panels und Sprechblasen bereithält, eine Wortkunst übersiedelt, die von spezifischen Sprechinstanzierungen geprägt ist, und der nach ihrer Modernisierung u.a. antigrammatikalische Wendungen und operative Aggression attestiert werden.

Um die Frage zu beantworten, ob die Konstitutiva der Comickunst einer transgenerischen Übersiedelung der Lyrik adäquat sind, müssen comictheoretische wie poetologische Grundüberlegungen berücksichtigt werden. Des Weiteren gilt es, Übertragungsprobleme zu eruieren: Entstehen bei der Adaption von Lyrik im Comic tatsächlich autonome Medien oder

bloße Illustrationen (wie man sie auch als visuelles Beiwerk in populären Lyrikpublikationen vorfinden kann), kommt es zu Stereotypisierungen oder gar Verkitschungen, finden Rekurse auf die eingangs genannten Aspekte der verbal-visuellen Avantgarden statt? Die Arbeiten von Peters und Maurel/Strabon fallen hier sehr unterschiedlich aus, allein schon deswegen, weil es sich bei *Le chapeau de Rimbaud* um eine trancehafte, markant in Tusche gezeichnete Odyssee Rimbauds durch Afrika handelt, in der der Dichter zum Protagonisten wird, während einige seiner Texte in den Anhang migrieren, hingegen Peters bei dem Versuch, Rimbauds Vita graphisch zu erzählen, strauchelt, aber mit dem (naiven) Experiment, einen Rimbaudschen Schlüsseltext zu übertragen, in Russ Kicks *Graphic Canon* aufgenommen wird.

Kurzbiografie

Rike Bolte, Romanistin und Lateinamerikanistin, hat an der Humboldt-Universität zu Berlin promoviert und arbeitet als Akademische Rätin am Institut für Romanistik und Latinistik der Universität Osnabrück. Außerdem ist sie als Leiterin des mobilen lateinamerikanischen Poesiefestivals *Latinale*, als Moderatorin (Literaturwerkstatt Berlin, Instituto Cervantes, Buchmessen) und als Übersetzerin von Prosa (Wagenbach), Lyrik und im Bereich des Comic tätig (zuletzt: <http://www.reprodukt.com/produkt/comics/carlos-gardel-die-stimme-argentiniens/>).

Forschungs- und Lehrschwerpunkte: Erinnerungs- und Antizipationskulturen, Theorien der Re- und Depräsentation (Promotion zum Verschwinden), Lyrik- und Übersetzungstheorie, Theorien der Hybridität, *Gender Studies*, Visuelle Kulturen (Film, Fotografie, Comic). Habilitation zu Zeitmessungen in der französischen Lyrik des 19. Jahrhunderts.

Publikationen zum Comic: “Die Quadratur der Inka-Eier im Entennest oder wer oder wen provoziert Pato Donald? Der lateinamerikanische Comic als transkulturelles und autonomes Medium einer marginalisierten Moderne”, in D. Grünwald (ed.), *Struktur und Geschichte des Comics. Beiträge zur Comicforschung*, Bochum 2010, pp. 257-288; “El cómic latinoamericano frente al gender turn”, in *Matices* Nr. 63, 16. Jahrgang, 2/2010, pp. 32-34; “Weltenbrand. Der ‘Eternauta von H.G. Oesterheld’”, in *Franfurter Rundschau*, 6 April 2006, p. 31. In Vorbereitung: *Comics in Lateinamerika: Die sequentielle Kunst zwischen Nation Building, Markt und Medien* (mit S. Schütz), Christian Bachmann Verlag, Bochum.

Catarina Bosco

Universitat Pompeu Fabra, Barcelona

Translation, Pseudotranslation & Adaptation of the Disney Comics into Italian Language and Culture

Anonymous comics have been published in Italy under the Disney brand from the nineteen thirties to the sixties. As Disney products they were assumed translations (following Toury 1995), and had presumably been imported from the USA. What I propose is to establish that most of these texts were actually written, illustrated and published in Italy, and in Italian, which means that there was nothing acting as the actual English-language source text from the USA. This research hypothesis intends to explore the applicability of Toury's idea of pseudotranslation in order to provide a contribution towards validating the theory. In addition, the idea of a 'cultural action' is suggested, which might have been developed over such a long period of 'source text illusion' in Italy.

A pseudotranslation is a text which appears to be a translation despite having no source equivalent – that is, no translating relation – in other languages.

Toury is not the first scholar to be interested in this idea, but the novelty he introduces is to acknowledge an equal value to both 'real' and fictitious translations: studying these texts could be of some relevance especially within Polysystemic Theory. He underlines that 'false translations' can be studied only when the fraud has been uncovered, that is, when their position in the receptive cultural system has changed, and the fact that they were passed off as translations has been deleted from the collective memory.

If we go back over the long and successful history of Disney comics in Italy we find a period, lasting over 30 years, during which comic strips in the USA as well as in Italy came out under the all-inclusive name of Walt Disney. It was only in the late sixties when the identity of the Italian Disney authors began to be revealed.

The comparison between the translated US Disney comics and the ones originally written in Italian serve to test this hypothesis by investigating the continuity of the existing elements from those that are inevitably detached and far from the original model.

Disney comics' great fortune in Italy goes through the progressive —albeit not exactly diachronically—'appropriation' of the literary icon represented by Mickey Mouse and his counterpart Donald Duck: translation, autonomous production, and exportation. Besides a

textual study from the DTS perspective, the present paper intends therefore to provide a historical contribution to Translation Studies as well.

Kurzbiografie

Caterina Bosco is a primary teacher with a passion for translation. After obtaining a degree in Foreign Languages and Literatures (Russian and English) at the University of Salerno, a teaching certificate via a state examination and a Postgraduate Diploma in Educational Evaluation at La Sapienza University in Rome, she has had sixteen years' experience in teaching Italian, both language and literature. Since living in Spain, she has resumed her studies and achieved a Master's degree in Translation at the Pompeu Fabra University in Barcelona. At the moment, she has obtained a study leave from work and is writing her PHD thesis.

Her main fields of research are the translation and adaptation of comics, the construction of cultural identity through translation, pseudotranslation, and "cultural planning" in Italy in the aftermath of the Second World War. The investigation she is currently conducting is about the translation and adaptation of Disney comics into Italian during three decades following 1940.

She has published her Master's final project in the cooperative archive of digital documents *Recercat (Dipòsit de la Recerca de Catalunya)*.

She has also been part of a number of amateur dramatic associations and currently participates in the activities of the Italian *Teatro Stabile di Barcellona* as an actress, assistant director and coach.

Mathias Bremgartner

Universität Bern

Comics im Theater. Die Bühnenadaption des Manga *Barfuß durch Hiroshima*.

Comics gewinnen im gegenwärtigen Kulturschaffen immer stärker an Bedeutung. Ihre Stoffe und ihre spezifische Medialität beeinflussen Film, Fernsehen, Literatur, bildende Künste und digitale Medien. Auch im Theater fungieren Comics als wichtige kulturelle Impulsgeber: Ein breites Spektrum an Produktionen – von kommerziellen Arena-Shows wie *Batman Live* bis hin zu experimentellen Off-Produktionen wie *Popeye's Godda Blues* – bedient sich der Ästhetik, der narrativen Strukturen, der Fülle an Geschichten und der fantastischen Figuren von Comics. Doch obgleich Comiceignungen im Theater einen produktiven Prozess in Gang gesetzt haben, finden sie in der Forschung bisher kaum Beachtung.

Der Vortrag perspektiviert das Phänomen ‚Bühnencomics‘ anhand einer detaillierten Analyse der Theaterinszenierung *Barfuß durch Hiroshima*, einer Bühnenadaption des gleichnamigen Manga-Klassikers von Keiji Nakazawa. Die Produktion des deutsch-israelischen Performer-Duos *half past selber schuld* feierte 2006 im Forum Freies Theater Düsseldorf Premiere. Die Inszenierung setzt Schau- und Puppenspiel, Hörspielemente und Video-Animationen ein, um die Geschichte des Protagonisten Gen zur Zeit des Atombombenabwurfs über Hiroshima zu erzählen. Durch das Zusammenspiel dieser theatralen und medialen Mittel auf der Bühne wird gleichzeitig die Wirkungsweise comicspezifischer Techniken und Verfahren, wie beispielsweise diejenige des Cartooning, simuliert und eine theatrale Comicästhetik realisiert.

Mit Hilfe der theaterwissenschaftlichen Methode der Inszenierungsanalyse und unter Verwendung der Konzepte Dramaturgie, Intermedialität und Adaption fokussiert der Vortrag auf die spezifische Ästhetik von *Barfuß durch Hiroshima* und präsentiert damit eine Spielart der Comiceignung im Gegenwartstheater. Dabei wird zwischen trans- und intermedialen Prozessen und Praktiken unterschieden: Die transmediale Perspektive bezieht sich auf die Transposition der Geschichte und Figuren. In Bezug auf Intermedialität stehen die Simulation ästhetischer Konventionen von Comics sowie die Stimulation comicspezifischer Wahrnehmungsweisen durch theatrale und mediale Mittel im Vordergrund.

Kurzbiografie

Mathias P. Bremgartner studierte Theaterwissenschaft, Neueste Geschichte und Filmwissenschaft in Bern, Zürich und Berlin. Seit 2009 ist er wissenschaftlicher Assistent in den Bereichen Lehre und Forschung am Institut für Theaterwissenschaft der Universität Bern und Mitglied der Graduiertenschule des Institute of Advanced Study in the Humanities and the Social Sciences. Sein primäres Forschungsinteresse gilt den Wechselwirkungen zwischen Theater, Film und Comics. Zurzeit untersucht er in seinem Dissertationsprojekt mit dem Arbeitstitel „Performing Comics – Dramaturgie, Intermedialität und Ästhetik von Bühnencomics“ Aspekte des trans- und intermedialen Austauschverhältnisses von Theater und Comics. Neben seinen akademischen Aktivitäten ist Mathias P. Bremgartner als freischaffender Dramaturg und Produktionsleiter in der Schweizer Theaterszene tätig.

Jenny Brumme und Clàudia Esteruelas

Universitat Pompeu Fabra, Barcelona

From Graphic Novel to Screen. Dialogue Settings in Different Contexts.

Our paper deals with both of the approaches to comic books that this Conference emphasises: one is concerned with inter-lingual translation, and the other with the adaption of graphic novel to animation film. We have chosen to analyse the award-winning Arrugas (November 2007) written and drawn by Paco Roca (Francisco Martínez Roca, born in 1961 in Valencia).

The novel was written originally in Spanish but published first in its French translation: Rides (March 2007). It has also been translated into Italian (Rughe, 2008), Catalan (Arrugues, 2012), Galician (Engurras, 2012) and German (Kopf in den Wolken, 2013), among others, and is currently being translated into English. In 2012, a 2D animation film was produced: Arrugas (in English, Wrinkles).

Adaption across medium and across genre

With regards to the adaption of the graphic novel to screen, our analysis is specifically concerned with the linguistic changes adopted in order to give voice to the different characters that appear in the story. Thus, we will compare the exploitation of the linguistic variety of Spanish as the source language (Peninsular Spanish vs. Argentinian Spanish). This differentiation does not occur in the graphic novel, but is present in the film. In addition, a brief overview of the translation into Catalan and Galician will be given so as to evaluate the effect of the shifts perceived in the film. Here we will focus on a highly stereotyped discourse marker in Argentinian Spanish (*che*) and the potential it has to evoke a certain type of orality.

Inter-lingual and inter-semiotic adaption

With the aim to provide a complete analysis we will also examine the English version of the animation film, namely the subtitles of the Spanish dialogues that reflect linguistic variety. We will also pay attention to the film's cultural embedding and its mediation to an English speaking audience.

To conclude our study we will give some aesthetic and ethic considerations of the intertwining relationship between a highly sensitive topic (Alzheimer's disease) and the potential of factual versus fictional comic books regarding their role when informing and

raising awareness on delicate issues. We will also explore the characteristics of Paco Roca's graphic novel and its success.

Kurzbiografie

Jenny Brumme is a professor of translation and applied linguistics at Universitat Pompeu Fabra in Barcelona, Spain. She leads a research project on the translation of fictional dialogue in literary and multimodal texts.

Clàudia Esteruelas is a PhD student and translation teacher at Universitat Pompeu Fabra, Spain. She has worked as a specialised translator, health advocate and interpreter. Her current research focuses on the translation of fictive dialogue in comics.

Christopher Bünte

Köln

Aktuelle Verlagstendenzen

Seit einigen Jahren interessiert sich die deutsche Forschung verstärkt für die Frage, wie Comics übersetzt werden. Hinzu kommen Übersetzer, die, ursprünglich aus anderen Literaturbereichen kommend, sich plötzlich dem Comic zuwenden und nach dessen Besonderheiten fragen. Junge und alte Verlage setzen sich mit Comics auseinander und veröffentlichen geeignet erscheinende Titel in ihrem Programm. Diese neue Aufmerksamkeit für Comics im deutschen Kulturbetrieb muss sicherlich in Verbindung mit der erhöhten Wahrnehmung sogenannter Graphic Novels gesehen werden. Nichtsdestotrotz: Es gab in Deutschland schon vorher Comics. Der Großteil davon stammte aus dem Ausland, und daran hat sich bis heute nicht viel geändert. Das Übersetzen von Comics hat in Deutschland also eine gewisse Tradition und kann auf keinen Fall als neue Tätigkeit gelten. Warum ist das wichtig? Das Übersetzen von Comics findet heute in einem Umfeld statt, das teilweise sehr professionalisiert und arbeitsteilig arbeitet. Es gibt gewisse Standards und Absprachen, die im Vorfeld getroffen werden sollten. Als Übersetzer gehört man normalerweise zu einem Team, dessen Mitglieder höchst unterschiedliche Aufgaben übernehmen: Redakteur, Letterer, Lektor, Korrektur, Grafik ... Der Übersetzer ist nur einer von vielen, der an einem Comic arbeitet. Ich möchte in meinem Beitrag zur Tagung „Übersetzungen und Adaptionen von Comics“ die verschiedenen Tätigkeitsbereiche aufzeigen, die mit der Herstellung eines Comics verbunden sein können, und die Zusammenarbeit zwischen diesen einzelnen Bereichen kurz skizzieren. Ich berichte dabei aus meinem Arbeitsalltag und möchte jungen und noch unerfahrenen Übersetzern von Comics Anhaltspunkte bieten, in welchen Grenzen sich ihre Tätigkeit bewegt und welche Punkte sie vorher Beginn der Übersetzungsarbeit klären sollten.

Kurzbiografie

Christopher Bünte wurde 1979 in Bremen geboren und hat Geschichte, Germanistik und Kunstgeschichte in Freiburg im Breisgau studiert. Er war mehrere Jahre für verschiedene Auftraggeber im Comicbereich tätig. Unter anderem war er als Lektor und Übersetzer an verschiedenen Titeln der Ehapa Comic Collection beteiligt. Außerdem verfasste er Szenarien und redaktionelle Texte für Cross Cult und den Zwerchfell Verlag. 2009 schuf er

zusammen mit Veronika Mischitz die Graphic Novel *Kleiner Vogel rot*, die von der Jury des ICOM Independent Comic Preises gelobt wurde. Darüber hinaus war er mehrere Jahre Redakteur bei dem Webzine www.comicgate.de, und er entwickelte und betreute für die Badische Zeitung den Comic-Blog auf www.fudder.de. An der Universität Dortmund hielt er literaturwissenschaftliche Seminare zum Thema Comics und Graphic Novels ab. Seit 2013 arbeitet Christopher Bünte als verantwortlicher Redakteur bei den Egmont Verlagsgesellschaften und betreut dort Graphic Novels und Titel aus dem Disney-Universum.

Janwillem Dubil

Christian-Albrechts-Universität zu Kiel

Intermediale und interlinguale Übersetzung des Superheldencomics am Beispiel der englischen Fernsehserie *Misfits*

Der angestrebte Vortrag beschäftigt sich mit der englischen Fernsehserie *Misfits* (2009ff.), in deren Mittelpunkt eine Gruppe straffällig gewordener junger Erwachsener steht, die während der Ableistung ihres Gemeindedienstes von einem Blitzschlag getroffen werden und in der Folge übermenschliche Kräfte entwickeln. Aufzuzeigen ist dabei, wie *Misfits* hier auf die Ausgangssituation des amerikanischen Superheldencomics *The Fantastic Four* (1962) zurückgreift und sich in ihrem weiteren Verlauf zahlreicher Motive aus Comic-Heften wie *Spider-Man* (1962) oder *X-Men* (1963) bedient.

Darüber hinaus soll ausgeführt werden, wie *Misfits* über vergleichbare, in der Fachliteratur häufig als Meta-Comicfilme bezeichnete, Produktionen hinausgeht, die sich zwar Themen und Figuren aus Comicvorlagen aneignen, dabei aber keine Adaption im engeren Sinne darstellen. Zu begründen ist dies damit, dass die Serie ihr Ausgangsmaterial in doppelter Hinsicht transformiert indem sie es nicht nur in eine audiovisuelle Form überträgt, sondern gewissermaßen auch einer interlingualen Übersetzung unterzieht, da die genuin amerikanische Thematik des Superheldencomics in ein spezifisch englisches Milieu übertragen wird.

Es soll illustriert werden, inwiefern *Misfits* sich als Fortführung der genannten Comicserien verstehen lässt, um anschließend die Transformationsprozesse zu erörtern, die einerseits aus dem Vorgang der Verfilmung (dieser umfasst den Rückgriff auf eine comic-typische Ikonografie und die Adaption entsprechender narrativer Muster), andererseits aus der Variation des Milieus resultieren. Dabei soll besonders dem letzteren Aspekt erhöhte Aufmerksamkeit zugestanden werden.

Denn wie auszuführen sein wird, handelt es sich bei den Protagonisten nicht um Nachbildungen amerikanischer Superhelden, die entweder einer gehobenen sozialer Schicht angehören oder denen durch überdurchschnittliche intellektuelle bzw. physische Fähigkeiten der soziale Aufstieg vorzeichnet ist. Vielmehr sind die *Misfits* Problemfälle aus unterschiedlichen, zumeist prekären und interkulturellen, Lebenssituationen, denen die moralische Disposition, die für gewöhnlich die Heldenexistenz bedingt, abgeht. Von diesem Ausgangspunkt aus soll aufgezeigt werden, wie die Serie die Paradigmen der

Superheldencomics und -films von einer Charakter- und Milieustudie aus entwickelt, die entscheidend von entsprechenden Darstellungen der amerikanischen Vorlagen abweicht. Diese Abweichungen umfassen den Bezug der Figuren zu ihren Fähigkeiten und Kräften, sowie die Charakterisierung und Funktionalisierung der auftauchenden Antagonisten.

Eine besondere Aufmerksamkeit soll dabei dem gesprochenen Wort zukommen, da sich die Dialoge gravierend von denen der amerikanischen Superheldencomics und –filme unterscheiden. Zu erörtern ist sowohl die drastische, vulgäre Natur des größtenteils verwendeten Slangs sowie verwendete Akzente und Dialekte, verbunden mit der Frage, inwiefern sich diese auch in geschriebener Form realisieren ließen.

Kurzbiografie

Geboren 1983 in Eckernförde, von 2005-2011 Studium der Neueren Deutschen Literatur- und Medienwissenschaft, Älteren deutschen Literatur und Sprachwissenschaft und Pädagogik an der Christian Albrechts Universität zu Kiel. Dort seit 2011 Doktorand bei Professor Hans-Edwin Friedrich, Anfertigung der Dissertation zum Thema „Theorie und Praxis der Comicadaption“.

Forschungsschwerpunkte: Adaptionstheorien, Musik im Film, Genretheorie, sequentielles Erzählen.

Maximilian Gröne

Universität Augsburg

Guided Tour to Hell. Ein dantesker Höllentrip, erzählt in Comic und Videogame

Da Dantes *Divina Commedia* unbestreitbar zu den wichtigsten Werken der Weltliteratur zählt, wundert es nicht, dass im Laufe ihrer Rezeptionsgeschichte eine Vielzahl von medialen Adaptionen entstanden sind. Neben Verfilmungen, Hörfassungen und dramaturgischen Inszenierungen sind in den letzten Jahrzehnten dabei auch Gattungen in den Blick geraten, die sich von den kanonisierten Formen literarischer Umsetzungen abheben. In unserem Beitrag soll die Analyse eines medialen Clusters geleistet werden, das sich im Zuge der Vermarktung eines zentralen Produktes unterschiedlicher medialer Ausdrucksformen bedient, die wechselseitig aufeinander bezogen sind und jeweils freie Adaptionen von Dantes Jenseitsreise darstellen. Im Mittelpunkt unserer Betrachtung steht zunächst das Videospiele *Dante's Inferno*, das als actionlastiges Kampfszenario den Helden „Dante“ auf der Suche nach seiner geliebten „Beatrice“ durch die 9 Höllenkreise des Inferno führt. Ihm zur Seite stellen die Produzenten eine Comic-Adaption von Dantes *Inferno*, die als narrative Vorstufe des Videospieles betrachtet werden kann. Im Comic *Dante's Inferno* wird die komplexe Unterwelt der *Divina Commedia* auf einige wenige zentrale Erzählmotive reduziert, die dann ihrerseits in der interaktiven Spielwelt aufgegriffen werden. Beide Medien werden schließlich durch einen gleichnamigen Animationsfilm ergänzt, der eng an die Spielvariante angelehnt ist, so dass ihm in unserem Kontext eine eher untergeordnete Rolle zukommt.

Die jeweils medial bedingt stark voneinander abweichenden narrativen Verfahren werden nun in einer kontrastierenden Studie einander gegenübergestellt werden. Trotz der identischen stofflichen Grundlage führt die Sequenzbildung und Perspektivierung der Comic-Panels einerseits, die interaktive Steuerung einer im Fokus stehenden Videospielefigur andererseits zu divergierenden Erzählstrategien, die auch eine inhaltliche Umgestaltung von Plot und Story erforderlich machen, um den gegebenen Gattungsnormen entsprechen zu können. Auch bei vergleichbaren Phänomenen – etwa hinsichtlich der Text-Inserts/Off-Sprecher, dem Sprechtext der Figuren, der Wahl der Kadrierung, den handlungsinduzierenden Ereignissen, Begegnungen oder Objekten, sogar der Gestaltung von Plot Point 1 und Plot Point 2 – werden eigenständige Lösungen gewählt, was ein Schlaglicht auf die Adaptionprozesse vom Comic zum Videospiele wirft.

Kurzbiografie

Jahrgang 1972. Akademischer Rat an der Universität Augsburg. 1991-1998 Studium der Romanistik, Germanistik und Geschichte an der Universität Freiburg i.Br. und an der Université Toulouse – Le Mirail. 1998-2002 redaktioneller Mitarbeiter der *Romanischen Forschungen*. 2000-2002 Wissenschaftlicher Angestellter am SFB 541 „Identitäten und Alteritäten“ an der Universität Freiburg. 2002-2004 Wissenschaftlicher Assistent am Romanischen Seminar der Universität Freiburg, Lehrstuhl Prof. Dr. F.-R. Hausmann. 2004 Promotion mit einer Dissertation zum Thema: „Maladie ès lettres – Krankheitsdarstellungen bei Camus, Giono, Beauvoir, Cardinal und Guibert“. 2004- 2006 Lektor (Études germaniques) an der École normale supérieure – Lettres et sciences humaines in Lyon. 2005-2007 Lehrbeauftragter am Frankreich-Zentrum der Universität Freiburg. 2006-2007 wissenschaftlicher Assistent am Romanischen Seminar der Universität Freiburg. Seit 2007 Akademischer Rat an der Universität Augsburg, Lehrstuhl für Romanische Literaturwissenschaft (Französisch/Italienisch).

Michael Groenewald und Björn Laser

Hamburg/Berlin und Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Jimmy Corrigan's Fliege: Über das Übersetzen von Bildern

„Gegenstand der Übersetzung ist der schriftliche Teil der Comics“, heißt es in einem Handbuchartikel zur Comicübersetzung (Schwarz 2004, 676), und dies entspricht durchaus der im deutschsprachigen Raum aktuell geübten Praxis: Übersetzt werden Texte in Sprechblasen, Denkblasen und Blockkästen, in der Regel auch Schriftelemente in den Abbildungen und Onomatopöien. Die Grafik aber bleibt unangetastet – oder umgekehrt: Was, auch an Soundwords und Inschriften, unangetastet bleibt, ist der Grafik zuzurechnen. Die Sprachlastigkeit, die der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Comic-Übersetzungen gelegentlich attestiert wird (Kaindl 2008), hat also gute Gründe.

Andererseits sind bei interlingualen (und interkulturellen) Übertragungen von Comics Eingriffe in den Bildbestand nicht selten. Bekannt und häufiger dokumentiert sind Retuschen aus politischen oder pädagogischen Gründen (z. B. Schnurrer et al. 1996), augenfällig sind Veränderungen des Formats, des Seitenumbruchs oder der Farbgestaltung, die mit Verlagskalkulation und Lesegewohnheiten zu tun haben. Gelegentlich findet man auch grafische Anpassungen an den (verbalen) Zieltext oder das kulturelle Wissen des Zielpublikums.

Über die Jahre hat hier allerdings ein tiefgreifender Wandel stattgefunden: Während es in frühen deutschen Veröffentlichungen durchaus noch möglich war, gebratenen Truthahn aus Entenhausen verbannen (Schmitt 1997, 645-646) oder den *Peanuts* einen europäischen Fußball anstelle des amerikanischen Footballs in die Hand zu drücken (Kaindl 2008, 130), geht mit der Etablierung der Comics als „neunter Kunst“ bzw. als graphischer Literatur seit den 1980er Jahren eine Tendenz zur Werktreue einher: Man verzichtet auf das Hinzufügen eigener Gags, orientiert sich an der Typographie des Originals und hat insgesamt mehr Mut zur kulturellen und visuellen Alterität.

Umso signifikanter werden die Fälle, bei denen tatsächlich Bilder verändert werden. Zu den ambitioniertesten Comic-Übersetzungen der letzten Jahre gehört sicherlich die deutschsprachige Ausgabe von Chris Ware's *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*, die nicht umsonst über ein Jahrzehnt auf sich warten ließ. Auf knapp 400 Seiten gibt es nur ein einziges nicht verbales Detail, das für die deutsche Ausgabe angepasst wurde: das Piktogramm einer Fliege.

Eine detaillierte Analyse von Beispielen aus der Verlagspraxis soll zwei Kernfragen der Comicübersetzung miteinander verbinden: die nach der spezifischen Interaktion von verbaler und grafischer Ebene im Übersetzungsprozess und die nach der Unterscheidung legitimer Übersetzungsakte von unzulässigen Eingriffen ins Werk. Dabei geht es um die weichen Ränder zwischen ikonischen und symbolischen Zeichen, um eine Überprüfung vorgeschlagener Typologien der Bildveränderung (s. Kaindl 1999, Zitawi 2008) und natürlich um die Frage: Wo im polysemiotischen Text sitzt eigentlich Jimmy Corrigans Fliege?

Literatur

- Kaindl, Klaus (1999): „Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation.“ In: *Target* 11.2: 263-288.
- Kaindl, Klaus (2008): „Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics.“ In: *Meta: journal des traducteurs* 53.1: 120-138.
- Schmitt, Peter A (1997): „Comics und Cartoons (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?“ In: Drescher, Horst W. (Hg.): *Transfer: Übersetzen, Dolmetschen, Interkulturalität*. Frankfurt am Main u. a.: Peter Lang: 601-662.
- Schnurrer, Achim et al. (1996): *Comic: Zensiert*. Sonneberg: Edition Kunst der Comics.
- Schwarz, Alexander (2004): „Sprachwissenschaftliche Aspekte der Übersetzung von Comics.“ In: Kittel, Harald (Hg.): *Übersetzung: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung* Bd. 1. Berlin u. a.: de Gruyter: 676-683.
- Ware, Chris (2000): *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon. Deutsche Ausgabe: *Jimmy Corrigan – Der klügste Junge der Welt*. Berlin: Reprodukt, 2013.
- Zitawi, Jehan (2008): „Contextualizing Disney Comics within the Arab Culture.“ In: *Meta: journal des traducteurs* 53.1: 139-153.

Kurzbiografien

Michael Groenewald, *1969, Comic-Redakteur und -Lektor in Hamburg und Berlin; in den 1990ern Mitherausgeber des Comic-Fanzines SI-KARTUUN (ICOM Independent Comic Preis 1994); schrieb seine Magisterarbeit an der Universität Siegen über Bernd Pfarr; betreut und bearbeitet seit 1995 Comic-Übersetzungen aus dem Französischen, Englischen und Japanischen; von 2000 bis 2002 beim Dino-Verlag, von 2002 bis 2010 als Lektor des Carlsen-Verlages, seither als Redakteur für Reprodukt und freiberuflich vor allem für Carlsen tätig; war oder ist u. a. verantwortlich für die deutschen Gesamtausgaben von Spirou und den Peanuts sowie die deutschen Ausgaben von Craig Thompsons Habibi und

Chris Ware, Jimmy Corrigan. Vorträge u. a. im Europäischen Übersetzer-Kollegium Straelen, November 2012.

Björn Laser, *1969, Akademischer Rat an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd; in den 1990ern Mitherausgeber des Comic-Fanzines SI-KARTUUN, promovierte an der Universität Siegen über politische Kommunikation in der Weimarer Republik; von 1998 bis 2001 im DFG-Graduiertenkolleg „Intermedialität“; von 2001 bis 2006 für den Deutschen Akademischen Austauschdienst in Asien, seit 2006 im Bereich Sprachwissenschaft und Sprachdidaktik des Deutschen zunächst an der Universität Siegen, seit 2009 in Schwäbisch Gmünd tätig; hat gelegentlich Comics übersetzt, u. a. von Adrian Tomine und Neil Gaiman; 2011 Vortrag auf der 6. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comic-Forschung über Jason Lutes‘ Berlin und Besonderheiten der deutschen Ausgabe.

Martin de la Iglesia

Universität Heidelberg

Akira im Westen

Für die Popularisierung von Manga in der westlichen Welt waren vermutlich die Übersetzungen von Katsuhiro Ōtomo's *Akira* von entscheidender Bedeutung. So schreibt z.B. Masanao Amano: „*Akira* war der erste japanische Manga, der weltweite Popularität erlangte“ (*Manga*, Köln 2004). In Japan zwischen 1982 und 1990 im Young Magazine des Kōdansha-Verlags erschienen, folgten bereits ab Ende der 80er Jahre Ausgaben in europäische Sprachen. In der US-Erstaussage (Epic 1988-1995) wurde der ursprünglich schwarz-weiße Manga in Farbe abgedruckt und in 38 Heften veröffentlicht, die dem typischen originär US-amerikanischen Comicheft nicht unähnlich waren.

Die deutsche Erstausgabe (Carlsen 1991-1996) bildete den Anfang von Carlens Manga-Publikationslinie. Sie basierte auf der englischsprachigen Ausgabe und war ebenfalls farbig, wobei jeweils zwei amerikanische Hefte zu einem deutschen Band zusammengefasst wurden. Ebenfalls von der US-Ausgabe übernommen wurde das Cover-Design, das als Schema auch für die folgenden Manga-Veröffentlichungen bei Carlsen verwendet wurde (z.B. Sanpei Shiratos *Kamui*, 1995, Masaomi Kanzakis *Xenon*, 1995-1996, oder Takumi Nagayasus und Ōtomo's *Sarah*, 1996-1999).

Anders als in der heutigen Manga-Übersetzungspraxis waren diese *Akira*-Übersetzungen von geringer Originaltreue. Dies lag nicht nur an der Kolorierung und der Formatwahl, sondern auch an der (damals freilich üblichen) Spiegelung der Leserichtung, dem Übersetzen und Neugestalten der Soundeffekte, sowie weitreichenden redaktionellen Eingriffen in die Sprechblasentexte. So wurde beispielsweise der Name von Kei, einer der Hauptfiguren des Comics, in der US-Ausgabe zu „Kay“.

Begünstigt wurde der Erfolg von *Akira* im Westen durch die etwa zeitgleich erschienene Trickfilmadaption (J 1988). Dieser Film wurde auch in US-amerikanischen und deutschen Kinos gezeigt und bedeutete für die westliche Anime-Rezeption einen ähnlichen Durchbruch wie die Manga-Übersetzungen für die Rezeption japanischer Comics. Obwohl Ōtomo selbst Regie geführt hatte, unterschied sich die Filmhandlung nicht unerheblich von der der Manga-Vorlage, was zum Einen wohl darin lag, dass die Handlung für den Film auf Spielfilmlänge gekürzt werden musste, und zum Anderen, dass der Film noch vor Fertigstellung des Manga produziert wurde. Es stellt sich die Frage, inwieweit die beteiligten Verlage und

Produktionsfirmen hier tatsächlich eine „crossmediale Vermarktungsstrategie“ (vgl. Miriam Brunner, *Manga*, Paderborn 2010) nutzbar machten.

In diesem Vortrag sollen die amerikanische und die deutsche *Akira*-Erstausgabe im Hinblick auf ihre Materialität untersucht und die Rezeption des Werks in den jeweiligen Ländern anhand verschiedener zeitnaher Zeugnisse (vor allem Reaktionen in der Comic-Fachpresse) skizziert werden.

Kurzbiografie

Martin de la Iglesia, geboren 1982 in Freiburg im Breisgau, hat Kunstgeschichte und Bibliothekswissenschaft an der Humboldt-Universität zu Berlin studiert. 2007 schloss er dieses Studium mit einer Masterarbeit im Fach Kunstgeschichte über die Rezeption US-amerikanischer Comics in Großbritannien ab. Seitdem beschäftigt er sich wissenschaftlich mit Comics, vor allem in Bezug auf Rezeptions- und geographische Aspekte, und hat mehrere Aufsätze dazu veröffentlicht (u.a. im *International Journal of Comic Art* 2007 und in *CLCWeb* 2010). Weitere Interessensgebiete sind kunstgeschichtliche Methodologie und visuelle Populärkultur im Allgemeinen (vgl. die Zeitschriftenartikel in *Kunstgeschichte* 2011 und *European Review of Artistic Studies* 2013). Seit 2011 untersucht er im Rahmen eines Promotionsvorhabens die frühe Rezeption von Manga im Westen (bei Prof. Dr. Henry Keazor, Institut für Europäische Kunstgeschichte, Universität Heidelberg). In der geplanten Dissertation soll vor allem nachvollzogen werden, welche Verbreitung und welchen Anklang Comics aus Japan in Europa und den USA fanden, die dort vor ca. 1990 erschienen waren. Zugleich arbeitet Martin de la Iglesia als Bibliothekar an der Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen in einem Projekt zur digitalen Edition der Notizbücher Theodor Fontanes.

Sylvia Jaki

Stiftung Universität Hildesheim

Zur Übersetzung von Humor in Comic-Strips. Humortheoretische Überlegungen und deren Implikationen für die Praxis

Comic-Strips bringen uns zum Schmunzeln. Zunächst scheint es unnötig, sich die Frage zu stellen, warum dies so ist, da es sich hierbei offenbar um humorvolle Texte handelt. Dieser Vortrag erläutert, warum es sich dennoch lohnt, Comic-Strips im konkreten Fall darauf zu untersuchen, inwieweit sie auf Humor im engeren Sinne beruhen. Ein solcher wird in Fällen angenommen, in denen „der Witz“ auf einer Form von Inkongruenz beruht, während Humor im weiteren Sinne eher einer ästhetischen Befriedigung nahekommt (vgl. Hempelmann 2008: 346 zur Unterscheidung von echt humorvollen Wortspielen und reinen Klangspielen, die „enjoyed aesthetically“ werden können). Anhand zweier Beispiele, *Calvin and Hobbes* (Bill Watterson) und *Mutts* (Patrick McDonnell), wird gezeigt, dass diese Unterscheidung nicht nur humortheoretisch interessant, sondern auch für die Übersetzung von Comic-Strips relevant ist.

Ich werde argumentieren, dass Übersetzungen von *Calvin and Hobbes* in jedem Fall den vielen Inkongruenzmomenten Rechnung tragen müssen, die durch Calvins Schwankungen im Sprachregister (Kinder- vs. Erwachsenensprache) entstehen. Bei *Mutts*, das im Allgemeinen stärker auf Wortspielen beruht, wird Schmunzeln in vielen Fällen jedoch nicht durch Inkongruenz, sondern durch die Fehlerhaftigkeit – und somit durch eine ganz spezielle Ästhetik – der Figuren erzeugt, zum Beispiel durch den Sprachfehler der Katze *Mooch*. Da es sich hierbei nicht um eine Art Pointe handelt, muss weniger originalgetreu übersetzt, die Ästhetik der Figuren jedoch insgesamt im Blick behalten werden.

Von diesem Punkt ausgehend werden auch weitere Schwierigkeiten der Humorübersetzung behandelt wie die Übersetzung von Wortspielen und von kulturspezifischem Humor. Der Fokus soll auf Belegen aus den beiden Werken liegen, die dadurch für den Übersetzer besonders anspruchsvoll sind, dass sie eine starke Text-Bild-Verknüpfung aufweisen oder sich aufgrund der insbesondere beim Medium des Comic-Strips vorliegenden Platzproblematik nur schwer adressatengerecht wiedergeben lassen.

Hierdurch soll an die vorhergehende Forschung (vgl. Grassegger 1985, Kaindl 2008 oder Zanettin 2010) angeknüpft und gezeigt werden, dass eine genaue Analyse der vielschichtigen Pointierung von Humor in Comic-Strips maßgeblich dazu beitragen kann, mögliche

Problemfelder bei der Übersetzung dieser Textsorte zu beleuchten und Lösungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

Literatur

Grassegger, Hans (1985): *Sprachspiel und Übersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.

Hempelmann, Christian F. (2008): „Computational humor: Going beyond the pun.“ In: Raskin, Victor (Hg.): *The Primer of Humor Research*. Berlin, New York: de Gruyter: 333-360.

Kaindl, Klaus (2008): „Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics.“ In: *Meta: Journal des traducteurs*, 53.1: 120-138.

Zanettin, Federico (2010): „Humour in Translated Cartoons and Comics.“ In: Chiaro, Delia (Hg.): *Translation, Humour and the Media: Translation and Humour*. Bd. 2, London, New York: Continuum: 34-52.

Kurzbiografie

Sylvia Jaki studierte von 2002 bis 2008 an der Ludwig-Maximilians-Universität München Gymnasiallehramt für die Fächer Englisch und Französisch. Im Anschluss wurde sie in das internationale linguistische Promotionsprogramm LIPP (heute: Class of Language der Graduate School Language & Literature Munich) der LMU aufgenommen. Hier schloss sie im Januar 2013 ihre Dissertation mit dem Titel *"More than meets the eye": The reception of phraseological substitutions in newspaper headlines* ab. Diese Arbeit bewegt sich primär in den Bereichen Phraseologie, Kognitive Linguistik und Psycholinguistik, stützt sich jedoch auch auf Erkenntnisse aus der Humorforschung. Während Ihres Promotionsstudiums wurde Sylvia Jaki durch das Elitenetzwerk Bayern mit einem Graduiertenstipendium gefördert. Überdies war sie als Lehrbeauftragte für Linguistik und Sprachpraxis (Übersetzung ins Deutsche) an den Instituten für Romanische und für Englische Philologie tätig. Seit Mai 2013 ist sie als wissenschaftliche Mitarbeiterin in Forschung und Lehre am Institut für Übersetzungswissenschaft und Fachkommunikation der Stiftung Universität Hildesheim angestellt, wo sie sich derzeit schwerpunktmäßig mit der Sprache von Wissenssendungen beschäftigt.

Heike Elisabeth Jüngst

Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt

Die Übersetzung von Sachcomics: Zielgruppen, Verfahren und Sondererscheinungen

Sachcomics sind oft sehr zielgruppenspezifisch. Besonders den Sachcomics, die von Behörden herausgegeben werden, sieht man die Anstrengung an, die Zielgruppe kulturell, sprachlich, vom Zeichenstil und von der Spandertextsorte her zu erreichen.

Trotz dieser Spezifik werden auch Sachcomics übersetzt. Dabei macht es einen großen Unterschied, ob diese Übersetzungen von Behörden vorgenommen werden (z. B. EU), von Verlagen (Sachcomics im Graphic-Novel-Format) oder von Laien (Sachcomics von Bürgerrechtsgruppen etc.). In diesem Vortrag werden die verschiedenen Übersetzungssituationen, die dabei herrschenden Übersetzungsbedingungen und übersetzerische Entscheidungen und Ergebnisse vorgestellt.

Literatur

Jüngst, Heike Elisabeth (2010): *Information Comics*. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang.

Packalén, Leif, Odoi, Frank (1999): *Comics with an attitude*. Helsinki: Ministry for Foreign Affairs of Finland.

Zanettin, Federico (2008) (Hg.): *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome.

Kurzbiografie

Geboren in Mainz, Studium und Promotion in Germersheim, Habilitation in Leipzig. Derzeit Professorin für Fachübersetzen an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt. Forschungsinteressen: multimodale Texte, besonders Filme in der Translatologie.

Klaus Kaindl

Universität Wien

Von den Rändern ins Zentrum oder: Was kann die Übersetzungswissenschaft von Comics lernen?

Trotz ihrer Übersetzungsrelevanz und des hohen Übersetzungsvolumens fanden Comics lange Zeit kaum Beachtung in der Übersetzungswissenschaft. Gründe hierfür sind wohl in der hybriden Form der Gattung, die wesentlich von der Kombination von Text und Bild geprägt ist und dem (zumindest im deutschen Sprachraum vorherrschenden) geringen Prestige zu sehen. Dies führte dazu, dass Comics häufig als Trivalliteratur oder Kinderliteratur erachtet wurden bzw. immer noch werden. Die zahlreichen Änderungen, die Comics im Prozess ihrer Übersetzung erfuhren machten sie darüber hinaus für eine sprachlastige und äquivalenzorientierte Übersetzungswissenschaft methodisch kaum fassbar.

Im Schnittpunkt verschiedener Disziplinen war die Beschäftigung mit der Übersetzung von Comics lange Zeit somit fachlich nicht verortet und fand unkoordiniert und sporadisch in Fächern wie der Linguistik, Literaturwissenschaft, Publizistik, Semiotik, Pädagogik statt. Es waren eine Reihe von Entwicklungen nötig, um diesen Zustand zu ändern. So gewann mit dem in den 90er Jahren proklamierten *iconic turn* die Beziehung zwischen Sprache und Bild und damit auch die bedeutungskonstituierende Rolle des Bildes an Bedeutung. Die semiotische Komplexität von Comics wurde nicht länger lediglich als eine Hürde bzw. ein Hemmnis für die Übersetzung gesehen und nonverbale Elemente als ein integraler Textbestandteil erkannt. Unter einer kulturwissenschaftlichen Perspektive rückte man von Trivialitätsvorwürfen ab, die gewissermaßen als Schutzschild für ein Wissenschaftsverständnis dienten, das nur kulturell wertvoll eingestufte Texte als forschungswürdig erachtete. Stattdessen wurde die gesellschaftliche Relevanz von Comics zu einem starken Argument für die wissenschaftliche Auseinandersetzung.

Unter diesen Voraussetzungen stellen Comics mit ihrer nicht nur sprachlich-kulturelle, sondern auch mediale Grenzen überschreitenden Präsenz und ihrer plurisemiotischen Textbeschaffenheit nicht länger ein übersetzungswissenschaftliches Randphänomen dar, sondern können als ein wichtiger Impulsgeber für die Profilierung der Disziplin erachtet werden. Ausgehend von den Konzepten der Modalität und Medialität soll in diesem Vortrag sowohl aufgezeigt werden, was die Übersetzungswissenschaft von Comics und ihrer

Übersetzung für die allgemeine Theoriebildung und Gegenstandsdefinition lernen kann, als auch worin die modale und mediale Übersetzungsspezifität von Comics besteht.

Kurzbiografie

Klaus Kaindl ist Ao. Universitätsprofessor am Zentrum für Translationswissenschaft der Universität Wien. Forschungsschwerpunkte v.a. im Bereich der Multimodalen Übersetzung (Oper, Populärmusik, Comics), Übersetzungstheorie und Übersetzungsdidaktik. Bücher u.a.: *Die Oper als Textgestalt* (Tübingen 1995), *Translation as Intercultural Communication* (Hrsg. gem. mit Mary Snell-Hornby und Zuzana Jettmarová, Amsterdam/Philadelphia 1997), *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung* (Tübingen 2004), *Translatorische Methodik* (gemeinsam mit Mira Kadric und Michèle Kaiser-Cooke, Wien 2012⁵), *Transfiction. Research into the realities of translation fiction* (Hrsg. gem. mit Karlheinz Spitzl, Amsterdam/Philadelphia 2014).

Rolf Lohse

Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn

Mediale Adaptionen von Joan Sfars *Le chat du rabbin*

Nicht nur die Übersetzung eines Comics aus einer Sprache in eine andere stellt die Übersetzungspraxis und die Übersetzungstheorie aufgrund der unterschiedlichen sprachlichen und kulturellen Codes vor herausfordernde Probleme. Auch die Umsetzung eines Comics in audiovisuelle Medien führt zur Entstehung ganz eigener Werke, die sich in praktischer und medientheoretisch anregender Weise von dem Ursprungswerk entfernen. Der Vortrag zu Joan Sfars Comic *Le chat du rabbin* (dt. Die Katze des Rabbiners) untersucht die transmedialen Modifikationen der Text-Bild-Version dieser Geschichte ins Hörspiel sowie in den Film. Es wird dabei nicht nur um eine Analyse der medialen Transformationen von textbildlichem Erzählen gehen, sondern auch um die von Sfar u.a. seinen *Cahiers* enthaltenen Kommentare zu diesen Modifikationen.

Kurzbiografie

Rolf Lohse, Privatdozent für romanische Literaturwissenschaft an der Universität Bonn. Promotion an der Technischen Universität Berlin über den französischen Humoristen Pierre Henri Cami. Habilitation 2013 an der Friedrich Wilhelms Universität Bonn mit einer Forschungsarbeit über das italienische Theater der Renaissance (voraussichtlich 2015). Lehre an den Universitäten Göttingen, Stuttgart, Koblenz, Bonn. Gastprofessor an der Université de Montréal (Canada) und Vertretungsprofessur an der Universität zu Köln. Publikationen zur italienischen, französischen, frankokanadischen Literatur und zum frz. Comic. Forschungsinteressen: Narration und Dramatik in den romanischen Literaturen, Intermedialität, Migrationsliteratur, Humorforschung

Nathalie Mälzer

Universität Hildesheim

Taxonomien von Bild-Text-Beziehungen im Comic

Bei wissenschaftlichen Untersuchungen von Comics und Comicübersetzungen wird, ähnlich wie bei anderen Texttypen, die neben verbalen auch weitere Zeichen verwenden, der Bild-Text-Beziehung besondere Beachtung geschenkt. Spillner fordert (1980: 84): „Wenn sich die Übersetzungswissenschaft mit multimedialer Kommunikation befasst, gilt es, die Typen wechselseitiger textueller Determination der Zeichensystem genauer zu erfassen und Übersetzungsprozeduren für die Ersetzung auch nonverbaler Zeichen bzw. Textelemente zu entwickeln.“ So wurden von Linguisten, Übersetzungswissenschaftlern und Comicwissenschaftlern immer wieder Versuche unternommen, die möglichen Beziehungen, die das unbewegte Bild und der Text im Comic eingehen, zu typologisieren, so bei Schmitt (1997: 630-631). In Anlehnung an McCloud (1995: 160-163) zählt er als Formen der Verzahnung zwischen Bild und Text auf: 1. verballastige Verbindungen, 2. bildlastige Verbindungen, 3. redundante Verbindungen, 4. additive Verbindungen, 5. parallele Verbindungen, 6. Montageverbindungen, 7. korrelative Verbindungen.

Doch beim Versuch, diese oder andere Taxonomien auf einzelne Panels anzuwenden, muss man häufig feststellen, dass sie sich den aufgestellten Kategorien entziehen bzw. nicht eindeutig zuordnen lassen – vermutlich weil syntaktische und semantische Kategorien vermischt werden. Es kommen aber auch weitere Gründe für diese Schwierigkeit in Betracht.

Da es sich bei Comics um Bild-Text-Sequenzen und nicht um in sich abgeschlossene Einzelbilder handelt, lässt sich die Analyse der Text-Bild-Beziehungen nur selten sinnvoll auf ein Panel einschränken. So kommt es nicht von ungefähr, dass sich die meisten Beispielanalysen von Bild-Text-Beziehungen beim Comic auf Wortspiele beschränken (häufig aus Asterix-Heften), bei denen die bildhafte Ebene einer Aussage durch das Bild reaktiviert wird. Panels mit Wortspielen sind aus dem narrativen Kontext mehr oder weniger herausgelöst. Sie bilden „humoristische Inseln“ im Gesamtgebilde und lassen sich wie ein abgeschlossenes Einzelbild analysieren. Sie besitzen somit annähernd Cartoon-Charakter und stellen eine Pause in der Erzählung dar. Auch Spillner analysiert ausschließlich Wortspiele, zieht am Ende seines Aufsatzes aber allgemeine Schlüsse für das Übersetzen von Comics.

Ein weiteres Problem für die Anwendbarkeit derartiger Taxonomien liegt in der Tatsache, dass sich die einzelnen Ausdruckselemente des Comics nicht immer eindeutig dem Bild oder

dem verbalen Text zuordnen lassen. Semiotisch betrachtet stellen viele Elemente, die auf den ersten Blick als ikonische Zeichen gelesen werden können, zugleich auch symbolische oder indexikalische Zeichen (nach Peirce) und umgekehrt dar, wie anhand einiger Beispiele aufgezeigt werden soll.

Lassen sich unter diesen Umständen Bild-Text-Beziehungen überhaupt kategorisieren? Sollte zwischen syntaktischen, semantischen und pragmatischen Text-Bild-Beziehungen unterschieden werden, wie Nöth (2000) vorschlägt? Lassen sich Kategorien entwickeln, die auf alle Paneltypen anwendbar sind? Und inwiefern unterstützen Taxonomien das Übersetzen oder die Analyse von übersetzerischen Entscheidungen?

Diesen Fragen soll in meinem Vortrag nachgegangen werden.

Literatur

Brinker, Klaus / Antos, Gerd / Heinemann, Wolfgang / Sager, Sven F. (2000) (Hg.): *Text und Gesprächslinguistik. Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*. Erster Halbband. Berlin u.a.: de Gruyter.

McCloud, Scott (1995): *Comics richtig lesen*. Hamburg: Carlsen.

Nöth, Winfried (2000): „Der Zusammenhang von Text und Bild“. Brinker, Klaus / Antos Gerd / Heinemann, Wolfgang / Sager, Sven F. (2000) (Hg.): *Text- und Gesprächslinguistik*. Erster Halbband. Berlin u.a.: de Gruyter: 489–496.

Schmitt, Peter A. (1997c): „Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?“. Drescher, Horst W. (1997) (Hg.): *Transfer. Übersetzen - Dolmetschen - Interkulturalität*. Frankfurt a.M. u.a.: Peter Lang.

Spillner, Bernd (1980): „Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comic-Texten“. In: Wilss, Wolfram (Hg.): *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Narr.

Kurzbiografie

Die in Berlin geborene Deutsch-Französin hat Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft sowie Theater- und Filmwissenschaften an der Freien Universität und der Sorbonne Nouvelle Paris III studiert. Seit ihrer Teilnahme am Goldschmidt-Stipendiaten-Programm im Jahr 2000 arbeitet sie als freie Literaturübersetzerin französischer Romane, Theaterstücke und Sachbücher, sowie als Moderatorin und Dolmetscherin kultureller Veranstaltungen. Zu den von ihr übersetzten Autoren gehören Marcel Aymé, François Bégaudeau, René Belletto, Maurice Blanchot, Emmanuelle Pagano und Cécile Wajsbrot.

Nach mehreren Lehraufträgen u.a. zum Literaturübersetzen an der FU Berlin und an der LMU und dem Abschluss ihrer Dissertation an der Universität Duisburg-Essen wurde sie 2009 als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Übersetzungswissenschaft und Fachkommunikation der Universität Hildesheim angestellt. Dort hat sie den Master-Studiengang „Medientext und Medienübersetzung“ mitentwickelt. Seit dem Jahr 2012 hat sie die Heyne-Juniorprofessur für „Transmediale Übersetzung“ inne. 2014 erhielt sie den Preis für hervorragende Leistungen in der Forschung der Universität Hildesheim. Ihre Forschungsinteressen umfassen Literarisches Übersetzen, Audiovisuelles Übersetzen, Dialogizität und Mündlichkeit, medienübergreifende Erzähltheorie, Audiodeskription und Untertitelung für Hörgeschädigte.

Hasuria Che Omar, Haslina Haroon und Hanim Hafiza Mohd. Hanif

Universiti Sains, Penang, Malaysia

The adaptation of cultural taboos in *Crayon Shin-Chan* comics into graphic comics and television's cartoon in the Malaysian context

One of the most popular imported graphic comic series among Malaysian readers is a Japanese comic entitled *Crayon Shin-Chan*. The popularity of this comic is reflected in the fact that it has been translated into Malay graphic comic. Due to its popularity too, this Japanese cartoon was also produced as cartoon for Japanese television and subsequently dubbed into Malay for the Malaysian audience. It is believed that several factors combine to attract readers and audience for the printed comic and the televised cartoon. One of the elements that can be identified from the text is aspects of cultural taboo relating to items of clothing, sexual connotation, gender confusion, and the way communication among the speakers in particular domain was carried out.

Audiovisual translation and the translation of comic books are thought to be challenging because various factors need to be taken into consideration before the content from source text can be translated into the Malay language. Verbal elements, semiotics, limitations of space, technical format, types of comic books, types of TV programme, background knowledge of the target readers and target audience categories are among the constraints that need to be addressed for both types of translation. Issues pertaining audiovisual translation such as the technical aspects, language choice, content and target audience are among the factors affecting the final outcome of the translation product.

At the initial level, the study is based on the theoretical frameworks proposed by Attardo and Raskin (1991), López (2002), and Veatch (1998), which focus on the formation of humour, semantic frames found in humorous incidents and the element of absurdity in humorous situations. This study also analyses the elements from a linguistic and paralinguistic points of view and focuses on features that make up humour, and subsequently examines the effect of these elements in the production of humour and its translation. The cultural taboos existing in the source text were marked according to the perspective of the researchers as native speakers of the target language.

At the secondary level, the study focuses on the translation methods adopted for both medium. Newmark's (1988) translation approaches and Celotti's (2008) translation methods and semiotic elements (linguistic paratexts) were used to analyse the translation of humour in

the Malay target text for comic case whilst approaches by Vermeer (in Nord, 1997), and Gambier & Gottlieb's (2001) were employed to study the translation methods in the dubbed TV programme. The main focus of the study is to examine the extent of the retention, change and adaptation of cultural-based messages in both translations. The similarities and differences in the methods adopted will be discussed.

Finally, the findings will show whether adaptation is the only method that can be adopted for the translation of cultural taboos from the source text or other translation methods can be considered to complement the process. More importantly, the methods chosen should ensure that the cultural taboos which function as the drive for humour in the source text can be transferred successfully in the target text, regardless of the medium.

Kurzbiografien

Hasuria Che Omar, PhD is an Associate Professor in Translation Studies at The School of Humanities, Universiti Sains Malaysia. Her research interests are audiovisual translation, adaptation, language and media, critical discourse analysis, and translators training and accreditation. She is currently the Deputy Dean (Academic) of the School of Humanities, Universiti Sains Malaysia; an Associate Fellow at the Malaysian Institute of Translation and Books, Kuala Lumpur; the Vice-President of Malaysian Translators Association; the Advisor for Malaysian Association of Sign Language Interpreters (MyAsli), and also a member of the Editorial Board for Journal of the Malaysian Translators Association (*Jurnal Penterjemah*).

Haslina Haroon, PhD is a senior lecturer at the Malay Language, Translation and Interpreting Section, School of Humanities, Universiti Sains Malaysia. Her areas of specialization are the publication of translation, translation history and translation studies.

Hanim Hafiza Mohd. Hanif has completed her MA in Translation Studies at the School of Humanities and is currently working as freelance translator.

Jean-Pierre Palmier

Universität Bielefeld

Strukturverwandte. Zur Adaptierbarkeit von Erzählungen in Literatur, Comic und Film

Während die literarische Werthaftigkeit von Comics und Graphic Novels nur langsam in das Bewusstsein der Literaturwissenschaft dringt, wird ihr Status als Erzählmedium in der narratologischen Forschung kaum hinterfragt. Was den Comic zu einer Erzählung macht, ist jedoch noch nicht hinreichend herausgearbeitet worden. In der Forschung zum transmedialen Erzählen wird in der Regel entweder auf die Textelemente von Comics oder auf ihre Bild-Text-Kombinationen verwiesen, um die Narrativität von Comics zu begründen, worin sich deutlich die literaturwissenschaftliche Provenienz der Ansätze samt ihrer problematischen Sprachgebundenheit zeigt. Dass es, und gleiches gilt für den Film, nicht der Einsatz von Sprache ist, der einen Comic zum Erzählmedium macht, sollte daher die Prämisse einer medienbewussten Erzählanalyse sein. Das narrative Konstituens des Comics ist die Sequenzialität seiner Panels; die narrative Reichhaltigkeit des Comics geht auf die homogene Komposition einer Vielzahl narrativer Ausdruckselemente zurück: Größe und Beschaffenheit der Panels, grafischer Stil, Farben, Einstellungsgrößen, Textelemente etc. Insbesondere die Möglichkeit der simultanen Darstellung verschiedener Perspektiven, beispielsweise auf textueller und bildlicher Ebene, ist für das Erzählen im Comic prägend. Strukturell ist die Comic-Erzählung damit der mehrkanaligen Filmerzählung verwandt. Die Analyse der Erzählstruktur in Comic und Film schärft aber auch den Blick dafür, dass etwa die Kombination von Perspektiven und die strategische Vermittlung von Informationen in unnatürlichen Erzählsituationen schon in der Literatur ein gängiges Darstellungsverfahren ist. Wegen dieser strukturellen Gemeinsamkeiten der Erzählmedien Prosa, Film und Comic, in denen heterogene Einzelemente zu einem einheitlichen Erzählzusammenhang kombiniert werden, ist die Adaptierbarkeit von Geschichten untereinander, insbesondere jedoch zwischen Comic und Film, außerordentlich hoch.

Der Vortrag skizziert eine transmediale Erzähltheorie, die Erzählungen als funktionale Erzählzusammenhänge versteht, in denen die Darstellung von Erzählerfiguren optional ist. Auf dieser Basis lassen sich die strukturellen Voraussetzungen für Translationsprozesse bei Adaptionen analysieren. Geschichten benötigen zwar stets ein Medium als Ausdrucksform und sind je schon auf medienspezifische Weise durchgestaltet. Deswegen sind auf

verschiedene mediale Weisen vermittelte Geschichten niemals identisch. Sie werden aber desto ähnlicher, je stärker sich die Medien im Ausdruck aufeinander beziehen, etwa wenn die Inszenierungstechniken des Zielmediums an die Ausdrucksmöglichkeiten des Ausgangsmediums angelehnt werden, wie dies etwa an Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers Comic *Sin City* besonders deutlich wird.

Beispielhaft wird die Theorie intermedialer Adaption von Erzählungen an Film-Adaptionen von Comics (*Sin City*, *Watchmen*, *Where the Wild Things Are* u.a.) erprobt, wobei auch die unterschiedliche Darstellungskapazität der Medien Berücksichtigung findet.

Kurzbiografie

Dr. Jean-Pierre Palmier, geboren 1981 in Gütersloh. Von 2002 bis 2007 Studium der Literaturwissenschaft und der Spanien-/Lateinamerikastudien in Bielefeld, Madrid und Kopenhagen. Seit 2008 wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fach Literaturwissenschaft an der Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft der Universität Bielefeld. Lehre in den Fächern Literaturwissenschaft, Interdisziplinäre Medienwissenschaft und Romanische Kulturen. Gastdozenturen in Madrid und Lodz. Promotion (mit Auszeichnung) im September 2012 mit der Arbeit „Gefühlte Geschichten. Unentscheidbares Erzählen und emotionales Erleben“ (erscheint im Frühjahr 2014 im Wilhelm Fink Verlag). Habilitationsprojekt: „Medien und Kulturen des Übersetzens“.

Susanne Pauer

Universität Innsbruck

Die Übersetzung von Onomatopöien im Comic

Onomatopöien sind aus Comics nicht wegzudenken. Sie bilden die Geräuschkulisse der Handlung, „vertonen“ also gewissermaßen die Geschichte. Dabei werden keineswegs nur lexikalisierte Geräuschwörter (platsch, plumps) verwendet. Die Kreativität der AutorInnen kommt vor allem durch nicht-konventionalisierte Onomatopöien zur Geltung, die neben ihrer primären Funktion auch umfassender eingesetzt werden können, zum Beispiel, um die Emotionen der beteiligten Personen oder Zeitaspekte auszudrücken.

Über verschiedene Wege (im deutschsprachigen Raum hauptsächlich über Übersetzungen) finden comicspezifische Onomatopöien auch Eingang in die Alltagssprache, ein Trend, der vor allem im Internet zu beobachten ist. Daher lohnt es sich, einen Blick darauf zu werfen, nach welchen Regeln die im Comic eingesetzten Onomatopöien gebildet werden und wie ÜbersetzerInnen mit diesen kreativen Wortbildungen umgehen.

Im ersten Teil dieses Vortrages soll gezeigt werden, welche Arten von Onomatopöien in Comics verschiedener Genres zum Einsatz kommen, wie diese gebildet werden und wie sie kategorisiert werden können. Dabei werden fünf selbst ausgearbeitete Kategorien vorgestellt, die sich durch verschiedene Grade der Arbitrarität und Motiviertheit auszeichnen. Außerdem wird auf die verschiedenen narrativen Funktionen eingegangen, die Onomatopöien im Comic erfüllen können, wobei zwischen dem Onomatopoetikum in seiner Funktion als Ikon und dem Onomatopoetikum als kommunikative Handlung unterschieden wird.

Im Anschluss daran wird ein kurzer Überblick über die soziokulturellen Strukturen (historische Entwicklung, Verlagswesen, technische Möglichkeiten) gegeben, die – noch vor dem eigentlichen Übersetzungsprozess – die Übersetzung von Onomatopöien im Comic beeinflussen. Dabei wird unter anderem auf die verschiedenen praktischen und ideologischen Gründe eingegangen, die vor allem in der ersten großen Phase der Comicübersetzung im deutschsprachigen Raum gegen eine Übersetzung der Onomatopöien im Comic zu sprechen schienen und die maßgeblich dazu beitrugen, dass englische Onomatopöien in der deutschsprachigen Comicszene heute kaum mehr als fremd wahrgenommen werden.

Zum Abschluss soll anhand von Beispielen gezeigt werden, auf welche unterschiedliche Art verschiedene ÜbersetzerInnen das Übersetzungsproblem Comic-Onomatopöien gelöst haben.

Dabei werden Werke verschiedener AutorInnen aus den Sprachen Englisch, Französisch und Spanisch mit ihren Übersetzungen ins Deutsche und gegebenenfalls auch in andere Sprachen verglichen. Besonderes Augenmerk wird dabei auf die Übersetzungen von Erika Fuchs (Micky Maus) und Gudrun Penndorf (Asterix) gelegt, deren Arbeit und Übersetzungsstil miteinander, aber auch mit den Werken weniger bekannter ÜbersetzerInnen verglichen werden soll.

Kurzbiografie

Susanne Pauer studierte Dolmetschen, Übersetzen und Medienkommunikation für die Sprachen Englisch, Französisch und Spanisch in Innsbruck, London und Barcelona. Nach dem Studienabschluss 2006 lebte und arbeitete sie zuerst als Schulassistentin in Frankreich und dann als Übersetzerin in England. Seit 2011 ist sie als freiberufliche Übersetzerin und Dolmetscherin für Englisch in Innsbruck tätig und lehrt als externe Lehrbeauftragte am Institut für Translationswissenschaften. Daneben schreibt sie an ihrer Dissertation zum Thema Übersetzung von Lautmalerei im Comic. Zu diesem Thema veröffentlichte sie 2012 ihren ersten Artikel. 2013 folgte ein weiterer Artikel zu einer speziellen Art der Lautmalerei im Comic, dem sogenannte Inflektiv. Im Oktober 2013 sprach sie auf einer von der Université de Lorraine in Nancy veranstalteten Tagung über Arbitrarität und Motivation als wichtige Konzepte bei der Übersetzung von Lautmalerei; die Publikation ist in Vorbereitung. Susanne Pauer ist Mitglied des österreichischen Berufsverbands für Dolmetschen und Übersetzen UNIVERSITAS.

Frank Paulikat

Universität Augsburg

Votre hardiesse me chaut, Messire Aymar! – archaisierende Sprache in historischen Comics

Die *bande dessinée historique* hat im französischsprachigen Raum eine lange Tradition und weite Verbreitung. Die Geschichten spielen zu verschiedenen Epochen zumeist der französischen Geschichte, besonders beliebt ist hierbei das Hochmittelalter. Zur Steigerung der Authentizität wird häufig in der Wiedergabe der Mündlichkeit auf archaisierende Sprachformen zurückgegriffen. Es handelt sich hierbei jedoch nicht um eine der historischen Norm entsprechende Sprache. Vielmehr liegt eine für den heutigen Leser verständliche Mischung verschiedener archaisch markierter Merkmale vor.

In dem Beitrag soll am Beispiel einiger im französischen Mittelalter angesiedelter und seit Jahrzehnten im französischsprachigen Raum erfolgreicher Comics und ihrer Übersetzungen – *Les compagnons du crépuscule*, *Les tours de Bois-Maury*, *L'aigle décapitée* etc. – untersucht werden, wie archaisierende Sprache im Comic verwendet wird. Im Vergleich mit den Ergebnissen der sprachhistorischen Forschung wird die Grammatikalität und Akzeptabilität der jeweiligen Sprechakte im „authentischen“ Altfranzösisch untersucht. Die so zusammengefassten und klassifizierten Belege erlauben dann im Kontext der heutigen Rezeption Rückschlüsse auf das sprachhistorische Wissen und Vorstellungen von historischen Sprachzuständen des heutigen französischen Lesers.

Bei der Übersetzung ergeben sich aus diesen an eine Epoche und eine Kultur gebundenen und damit auch einzelsprachlich und diachron festgelegten Sprachformen zahlreiche Probleme. Wird auf eine entsprechende Epoche der Zielsprache zurückgegriffen? Stehen überhaupt vergleichbare Ausdrucksmittel zur Verfügung?

Literatur

Leinen, Frank / Rings, Guido (2007) (Hg.): *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der neunten Kunst*. München: Meidenbauer.

Pietrini, Daniela (2009): *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze: Cesati.

Pietrini, Daniela (2012): *Die Sprache(n) der Comics*, München: Meidenbauer.

Saraceni, Mario (2003): *The language of Comics*, London: Routledge.

Kurzbiografie

Geboren 1968 in Saarbrücken, Abitur 1987 am Staatlichen Ludwigsgymnasium Saarbrücken, Studium der deutschen, französischen und italienischen Sprach- und Literaturwissenschaft an den Universitäten Saarbrücken und Nancy, erstes Staatsexamen 1994 in den Fächern Französisch und Deutsch (Lehramt an Gymnasien) an der Universität Saarbrücken, Promotionsstudium 1994-1996 an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, dort 1996 Promotion im Fach romanische Philologie mit einer Arbeit zum Eigennamengebrauch in der französischen Pressesprache, 1996-1998 Mitarbeiter am DFG-Projekt "Deonomasticon italicum" (historisches Wörterbuch der Eigennamenableitungen im Italienischen), 1998-2007 Lehrkraft für besondere Aufgaben (französische und italienische Sprachpraxis sowie Sprachwissenschaft), Sprachkurse an der VHS Jena und in Fortbildungsmaßnahmen. Seit 2001 staatlich geprüfter Übersetzer und Dolmetscher, anschließend freiberufliche Übersetzertätigkeit. 2007 Akademischer Rat für französische und italienische Sprachwissenschaft an der Universität Augsburg. Veröffentlichungen zu Themen der französischen und italienischen Lexikologie und -graphie und Übersetzungswissenschaft.

Steffen Richter

TU Braunschweig

Bildtext-Vertextung. Comics und Techniken des Comic-Erzählens in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur: Christian Kracht und Thomas von Steinaecker

Die produktive Liaison zwischen Literatur und Comic in Gestalt des kommerziellen Labels „Graphicnovel“ hat dem Comic in den letzten Jahren auch in der Bundesrepublik Deutschland das „Eintrittsbillet“ zur Hochkultur verschafft. Selbst wenn Graphicnovels üblicherweise originäre Geschichten erzählen, gibt es doch ein breites Spektrum von Adaptionen literarischer Texte, das etwa von Léo Malet bis Marcel Proust oder von Uwe Timm bis Franz Kafka reicht. Weniger verbreitet ist die entgegengesetzte Adaptionsrichtung: die Verarbeitung von Comics und Techniken des Comic-Erzählens in literarischen Texten.

Dabei sind verschiedene Ausprägungen und Funktionen dieser Verarbeitung denkbar. Sie umfassen grundsätzlich alle Formen inter- und hypertextueller Verhältnisse, die den literarischen Text oder Teile von ihm als Spielarten des Palimpsestes (im Sinne Gérard Genettes) von Comics ausweisen. Neben der effektiven Präsenz von Bildern oder Bildtexten in Romanen stellt die Adaption von Techniken des Comic-Erzählens in literarischen Texten eine weitere Form der Verarbeitung dar. Dabei spielen herkömmliche narratologische Kategorien wie Raum, Zeit und Perspektive ebenso eine Rolle wie spezifische zeichnerische Formen der Bewegungsdarstellung, der Farbgestaltung, der Typographie und insbesondere der Sequenzialität der Panels und der Seitenarchitektur. In jedem Fall – selbst wenn lediglich punktuell Figuren übernommen, gleichsam zitiert werden – wird zugleich der Comic als Medium zitiert. Welche Message aber transportiert dieses Medium?

Die Effekte der Comic-Adaption in literarischen Texten jedenfalls sind vielgestaltig und schwer zu systematisieren. Durch Comic-Adaptionen kann der Gegenstand des Textes auf einer Ebene in eine parodistische, zumindest aber distanzierende Perspektive gerückt werden. Auf einer anderen Ebene kann die Anschaulichkeit des Bilds rationale Strategien des Textes unterlaufen. Nicht zuletzt dürfte der Comic auch durch seine Adaption im Roman kulturell nobilitiert werden, indem er seinen Platz neben etablierten Inter- oder Hypertexten einnimmt.

Eine besondere Attraktivität scheint der Comic für literarisches Abenteuererzählen zu besitzen. Das bezeugen aktuelle Texte der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur, die koloniale Sujets aufnehmen. Anhand von Romanen Christian Krachts und Thomas von

Steinaeckers soll nach den technischen Möglichkeiten, den Funktionen und Wirkungen von Comic-Adaptionen in literarischen Texten gefragt werden.

Kurzbiografie

Dr. Steffen Richter, geb. 1969 in Freiberg, lebt in Berlin. Literaturkritiker (NZZ, Welt, Tagesspiegel u.a.) und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Germanistik / Literaturwissenschaft an der TU Braunschweig, Arbeitsschwerpunkte: Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts, Literatur und Technik, Raumtheorie, Literaturbetrieb und Literaturkritik, Kriminalroman. Buchpublikationen: Trauerarbeit der Moderne. Autorenpoetiken in der Gegenwartsliteratur. Zu Jean-Luc Benoiziglio, Bodo Morshäuser und Daniele Del Giudice, Deutscher Universitätsverlag, Wiesbaden 2003; Der Literaturbetrieb. Eine Einführung. Texte – Märkte – Medien, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 2011.

Annette Sabban

Stiftung Universität Hildesheim

Vom wissenschaftlichen Gutachten zum Sachcomic: Strategien der Popularisierung und der Adaption in *Die Große Transformation. Klima: Kriegen wir die Kurve?*

In dem Sachcomic *Die Große Transformation* (erschienen 2013 und im gleichen Jahr zum Wissenschaftsbuch des Jahres nominiert) geht es um die Frage, ob und wie der vom Menschen verursachte Klimawandel noch in den Griff zu bekommen ist. Die technischen Möglichkeiten dafür scheinen gegeben; die Umsetzung würde allerdings weltweit ein grundlegendes Umdenken sowie einen tiefgreifenden Umbau vorhandener Strukturen erfordern – eine "Große Transformation".

Angesichts der existentiellen Bedeutung der Thematik ist es das erklärte Ziel des Comics, breitere Bevölkerungskreise und auch die Schulen zu erreichen. Der Intention nach fällt der TEXT somit in den Bereich der fachexternen Kommunikation (oder "Popularisierung"), also der Aufbereitung von fachlichen Inhalten für Adressaten, die in dem betreffenden Gebiet keine Experten sind.

Die Entstehung des Comics weist mehrere Besonderheiten auf. Er basiert auf einem mehr als 400-seitigen Gutachten des Wissenschaftlichen Beirats der Bundesregierung – Globale Umweltveränderungen (WBGU). Damit ist der seltene Fall gegeben, dass es eine konkrete Textvorlage gibt, dessen Adaption an das Comic-Format untersucht werden kann. Ungewöhnlich ist ferner, dass einer der Gutachter an der Konzeption des Comics maßgeblich beteiligt war. Er selbst wie auch die anderen Gutachter treten als Figuren im Comic auf und führen als Experten durch jeweils ein Kapitel, das einer Teilfrage des Themenkomplexes gewidmet ist.

Der Vortrag wird sich mit folgenden Fragen befassen: Welche konzeptionellen Besonderheiten weist dieser Sachcomic auf, der mitunter auch als "Interview-Comic" bezeichnet wird, wobei ein Gesprächspartner allerdings gar nicht "zu sehen" ist. *Wie* wurden einzelne Inhalte der Textvorlage in das Comic-Format umgesetzt? (Angesichts des Umfangs der Textvorlage kann diese Frage nur exemplarisch behandelt werden.) Sind die Experten im Comic "Helden" im üblichen Verständnis, die "gegen den Klimawandel kämpfen", wie der Klappentext werbend verheißt? Welche Funktionen haben die Bilder, und wie stehen diese Funktionen im Zusammenhang mit Thematik und Konzeption? Welche Strategien der

Popularisierung, wie sie aus der Analyse insbesondere von verbalen Texten bekannt sind, lassen sich beobachten? Gibt es darüber hinaus Formen "visueller Popularisierung" bei der Gestaltung einzelner Panels, indem zum Beispiel mit der Aufnahme bestimmter Motive an das vermutete Wissen oder Interesse der Adressaten angeknüpft wird?

Kritisch werden allerdings auch manche gestalterischen Aspekte zu betrachten sein. Diese betreffen die "Lesbarkeit" von Bild und Text in einem umfassenden Sinne – also etwa die Frage der Erkennbarkeit des im Bild Dargestellten bei fehlender Verbalisierung, die Lesbarkeit gezeichneter Infografiken und Landkarten oder auch die Erläuterung von Fachbegriffen mit Endnoten. Manche der hier zu diskutierenden Aspekte dürften gerade den Merkmalen des Comic-Formats und auch ästhetischen Aspekten geschuldet sein: der bekannten Begrenztheit des Platzes für verbalen Text, dem Streben nach einer durchgängigen zeichnerischen Gestaltung und der Beachtung des ästhetischen Gesamteindruck der einzelnen Seite.

Kurzbiografie

Annette Sabban, seit 1995 Professorin für Angewandte Sprachwissenschaft/ Romanistik am Institut für Übersetzungswissenschaft und Fachkommunikation, Hildesheim. Forschungsinteressen: Phraseologie im Text; Phraseologie und Übersetzen; Kontrastive Linguistik; Strategien der Popularisierung in Medientexten. Forschungsprojekte: Sprache in Wissens-Dokus des Fernsehens (mit Sylvia Jaki); Mehrsprachigkeit und Interkulturalität in filmischer Darstellung – und Übersetzen (mit Francis Jarman).

Biografisches: Studium der Anglistik, Romanistik und Sinologie in Hamburg und Edinburgh. 1. und 2. Staatsexamen. Promotion in Anglistischer Sprachwissenschaft mit einer Arbeit zum Gälisch-englischen Sprachkontakt auf den Hebriden. Redakteurin für Fremdsprachenlehrwerke im Klett Verlag, Stuttgart. Akademische Rätin a. Z. am Romanischen Seminar der LMU München, dort Habilitation 1992 mit einer Arbeit zur Modifikation von Redewendungen und Sprichwörtern in Presse und Werbung. 2004-2010: Mitglied im Vorstand der Europäischen Gesellschaft für Phraseologie. Mitherausgeberin des Yearbook of Phraseology.

Carsten Sinner und Beatriz Morales Tejada

Universität Leipzig

Translatologische Rezeptionsstudien als Grundlage der Bestimmung gelungener Übersetzungen. Das Beispiel des argentinischen Comics *Mafalda*

Die Frage der Übersetzungsqualität ist in der Übersetzungswissenschaft zwar immer wieder angesprochen, jedoch vielfach auf Terminologie und sprachliche Richtigkeit begrenzt oder an inhaltlicher Vollständigkeit festgemacht worden. Die Bewertung der Qualität an einheitlichen Kriterien festzumachen ist bisher über Einzelbereiche hinaus nicht möglich gewesen, da eine vereinheitlichte und nachvollziehbar gewichtete Vernetzung unterschiedlicher Aspekte, die zur konkreten Benennung von Übersetzungsmängeln führen bzw. Übersetzungsmängel darstellen, kaum möglich ist und Übersetzungsmängel insbesondere nur schwer quantifizierbar sind.

Insbesondere der Umstand, dass Sprachrichtigkeit als Kriterium für die Güte eines Textes nicht ausreicht, zugleich aber Sprachbewertung hinsichtlich unscharfer Kriterien wie „Stil“ subjektivem Empfinden unterworfen ist, verhindert eine Messbarkeit der Qualität von Übersetzungen. Die Ermittlung von Qualität erfolgt noch immer vor allem durch Ermittlung der offensichtlichen Fehler; erkannt wird die schlechte Übersetzung, eine Übersetzung wird aber alleine aufgrund des Fehlens von offensichtlichen Fehlern noch nicht zwangsläufig zu einer guten Übersetzung.

Zur Bestimmung oder Beurteilung der Qualität von Übersetzungen vertrauen Kritiker noch immer vor allem auf formale Aspekte und – als Erbe der generativistischen Ansätze – auf das eigene Urteil. Obwohl etwa von Vertretern der Leipziger Schule schon früh auf die Bedeutung der Wirkung von Ausgangs- und Zieltext verwiesen wurde, ist die Rezeptionsanalyse in translatologischen Studien noch immer die Ausnahme (Sinner 2013).

In unserem Beitrag soll anhand von Rezeptionsanalysen von Original und Übersetzungen des argentinischen Comics *Mafalda* ein Projekt zur translatorischen Rezeptionsanalyse vorgestellt werden. Die besondere Sprache dieses ursprünglich für eine Werbekampagne bestimmten Comics – der Umstand, dass *Mafalda* eine Fundgrube für humorvolle Neologismen ist, hat im Spanischen sogar zur Bildung eines Verbs, *mafaldear*, geführt – ist neben der gelungenen Abbildung der argentinischen Gesellschaft und der bissigen Sozialkritik offenbar ein wesentlicher Grund für den Erfolg von *Mafalda* (Bernal/Sinner 2013). Der Erfolg oder

Misserfolg des Comics in anderen Sprachen hat aber offenbar nicht nur mit der besonderen kulturellen und soziale Verortung des Werkes zu tun, sondern ist anscheinend auch auf die mehr oder weniger gelungenen Übersetzungen zurückzuführen. Die Rezeptionsanalyse kann hier zur Aufdeckung der möglichen Gründe für die positive Aufnahme oder die Ablehnung der Übersetzungen beitragen.

Literatur

Elisenda Bernal / Sinner, Carsten (2013): „Neología expresiva: la formación de palabras en Mafalda.” In: Emili Casanova Herrero / Cesáreo Calvo Rigual (Hg.): *Actes del 26é Congrès de Lingüística i Filologia Romàniques* (València, 6-11 de setembre de 2010). Vol. 3. Berlin: de Gruyter: 479-495.

Sinner, Carsten (2013): *Varietätenlinguistik. Eine Einführung*. Tübingen: Narr.

Kurzbiografien

Prof. Dr. Carsten Sinner, Professor für iberoromanische Sprach- und Übersetzungswissenschaft am Institut für Angewandte Linguistik und Translatologie der Universität Leipzig. Studium der Sprachmittlung (Dolmetschen/Übersetzen) an der Humboldt-Universität zu Berlin und der Universitat Autònoma de Barcelona, Promotion an der Universität Potsdam mit einer Arbeit zum Spanischen Kataloniens und Habilitation an der Humboldt-Universität zu Berlin mit einer Arbeit zur Geschichte der portugiesischen Fachsprachen. Schwerpunkte der Forschung sind Varietätenlinguistik, Translatologie und iberoromanische Minderheitensprachen.

Beatriz Morales Tejada studierte Übersetzung und Dolmetschen an der Universidad de Pablo Olavide, Sevilla und an der Universität Leipzig und absolvierte ein Masterstudium *Comunicación y Cultura* an der Universidad de Sevilla. Derzeit ist sie Promovendin am Institut für Angewandte Linguistik und Translatologie der Universität Leipzig und arbeitet zu Wissenstransfer und translatologischer Rezeptionsanalyse.

Daniel Stein

Universität Siegen

Adapting Melville, or *Moby-Dick* as Comic Book

One of the most ambitious and arguably most complex comic book adaptations to date has been Bill Sienkiewicz's 1990 Classics Illustrated version of Herman Melville's opus magnum, *Moby-Dick* (1851). Sienkiewicz and co-writer Dan Chichester transformed Melville's massive tome into a visual-verbal narrative that seeks to capture both the feel and gist of the novel in the space of just forty-four pages. In order to accomplish this feat, they developed a very unique visual-verbal approach that Sienkiewicz described as creating a "tone poem." To make this approach work, they sought to "get to the subconscious, emotional level through certain still images that capture the psychological mood, rather than strictly illustrating the events on a surface level," as Sienkiewicz recalled in an interview. The aim of this paper is to investigate the processes through which Sienkiewicz and Chichester adapted *Moby-Dick* into a comic book and, in doing so, to engage critically with Sienkiewicz's intermedial and transgeneric metaphor of the tone poem. Since neither Melville scholars nor comics critics have given this particular comic book much thought, I will also situate the text within the long history of *Moby-Dick*'s transmedia extensions (including several comics) as well as vis-à-vis recent theories of comics adaption.

Kurzbiografie

Daniel Stein ist Professor für Nordamerikanische Literatur- und Kulturwissenschaft an der Universität Siegen. Promotion zum Dr. phil an der Georg-August-Universität Göttingen mit einer Dissertation zur Intermedialität von Louis Armstrong (2009). Wissenschaftlicher Mitarbeiter in Göttingen (2004-2013) und am John-F.-Kennedy-Institut für Nordamerikastudien an der FU Berlin (2013-2014). Seit 2010 Mitglied der DFG-Forschergruppe "Ästhetik und Praxis populärer Serialität". Zu den wichtigsten Publikationen zählen die Monographie *Music Is My Life: Louis Armstrong, Autobiography, and American Jazz* (2012) sowie die Sammelbände *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads* (2013) und *From Comic Books to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (2013). Auszeichnung mit dem Heinz-Maier-Leibnitz-Preis durch die DFG und das Bundesministerium für Bildung und Forschung (2013).

Auf der Spur des weißen Kaninchens: Der Comic als Medium von Adaption – Adaption als Übersetzung.

Linda Hutcheon plädiert dafür, Adaption zugleich als einen Prozess und als dessen Ergebnis zu betrachten, da Adaptionen nicht einfach kreative Prozesse wiederholen, sondern in ihnen Ausgangsmaterialien neu bearbeitet und zugleich die Regeln der Aneignung jeweils neu verhandelt werden (Hutcheon 2006: 176). Dabei ist der Bezug auf Walter Benjamins Übersetzer-Aufsatz unverkennbar: Für Benjamin entsteht in und mit der Übersetzung ein souveränes Artefakt, das im Verweis auf das übersetzte Original zugleich stets supplementär bleibt. Benjamin macht diese fundamentale Differenz zwischen Original und Übersetzung produktiv und betont die Aufgabe der Vermittlung zwischen unterschiedlichen Sprachen und Ausdrucksmitteln.

Der Comic stellt in seiner Medialität auf mehreren Ebenen Differenzen aus, indem er etwa verschiedene Zeichensysteme wie Text und Bild in Beziehung setzt, er verhält sich aber auch in Bezug auf seine Gegenstände sowie auf die Traditionen anderer Medien strukturell parodistisch (Frahm 2011). Wenn Art Spiegelman in seinem Vorwort zu Paul Karasiks und David Mazzucchellis mittlerweile klassischer Comic-Adaption von Paul Austers *City of Glass* schreibt, hier gelinge eine wirkliche Übersetzung des Romans in ein anderes Medium, dann lassen sich von dort aus Praktiken und Regeln einer solchen Übersetzung erkennen. Diese Praktiken und Regeln, die Verknappung und Auswahl, die metaphorische und metonymische Zuspitzung sowie die Re-Kombination und die Montage von neuen medialen Formen für eine solche Übersetzung, die ein implizites Wissen des Comics darstellen, wollen wir im Werk von zwei Künstlern aufsuchen. Zum einen betrachten wir *Dri Chinisin* von Sascha Hommer (2011), der sechs Erzählungen von Brigitte Kronauer adaptiert, zum anderen Nikolaus Mahlers Adaption von Robert Musils *Der Mann ohne Eigenschaften* (2013). Beide Zeichner verbindet zudem der Bezug auf die Figur des weißen Kaninchens, das eine der wichtigsten Ikonen überschießender literarischer Imagination geworden ist. Der allgegenwärtige Begriff „Graphic Novel“, den der Suhrkamp-Verlag offensiv als Label für Mahlers Arbeiten verwendet, soll im Kontext der Begriffsdiskussion um Comic-Adaption als Übersetzung noch einmal auf seinen Gehalt untersucht werden. Er gehört als Marketing-Konzept der Sphäre der ökonomisch definierten *Convergence Culture* (Jenkins 2006) an, die sich mit der Zirkulation

von „Inhalten“ zwischen Autoren, Industrien und Konsumenten beschäftigt. In einem Ausblick wollen wir die Stellung des Comics innerhalb solcher konvergierenden Medienverbände markieren und skizzieren, welche Mechanismen am Werk sind, wenn nicht nur der Comic literarische Texte adaptiert, sondern wiederum selbst zum Gegenstand der Adaption im Film oder Computerspiel wird.

Kurzbiografien

Andreas Stuhlmann lehrt nach Stationen an der University of Pennsylvania (Philadelphia, USA) und am University College Cork (Irland) Neuere Deutsche Literatur und Medienwissenschaft an der Universität Hamburg und der Leuphana Universität Lüneburg. Gastdozent am Smith College, Massachusetts, an der HafenCity Universität Hamburg und der Universität St. Petersburg. Direktoriumsmitglied des Research Centers für Media and Communication (RCMC) und Mitglied der Arbeitsstelle für Graphische Literatur der Universität Hamburg. Arbeitsgebiete: Mediengeschichte und -theorie des Radios, des Films und des Comics, Intertextualität und Intermedialität, Genre, Polemik und Plagiate. Letzte Veröffentlichungen: „Melodrama: Hybrid forms, cross-cultural narratives, global emotions“, in: Ritzer, Ivo/Schulze, Peter W. (Hgg.): *Genre Hybridization. Global Cinematic Flows*, Marburg: Schüren, 2013, S. 177–196, „Reconsidering adaptation as translation: The comic in between“ (gem. mit Sebastian Bartosch), in: *Studies in Comics* 4:1, 2013, S. 59–73 und „Das Plagiat – Eine Kulturtechnik in medialen Wechselwirkungen.“ in: Höger, Iris/Oldörp, Christine/Wimmer, Hanna (Hgg.): *Mediale Wechselwirkungen*. Berlin/Hamburg: Dietrich Reimer, 2013, S. 51–72.

Sebastian Bartosch, Studium der Medien- und Kommunikationswissenschaft, der Politikwissenschaft (B.A.) und der Medienwissenschaft (M.A.) an der Universität Hamburg. Dort von 2009 bis 2011 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Arbeitsstelle Film- und Fernsehforschung des Instituts für Medien und Kommunikation sowie von 2011 bis 2013 studentischer Mitarbeiter am fakultätsübergreifenden Research Center Media and Communication (RCMC). 2011 B.A.-Abschluss mit einer Arbeit zur Comicverfilmung als Form intermedialen Übersetzens, derzeit M.A.-Abschlussarbeit über Orientalismus und die Frage der Darstellbarkeit des kulturell Anderen im Comic am Beispiel von Craig Thompsons *Habibi*. Mitglied der Arbeitsstelle für Graphische Literatur der Universität Hamburg. Veröffentlichungen: „Genre und Comic“, in: Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska (Hgg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine*

Einführung, Berlin/Boston: de Gruyter, 2013, S. 381–406. „Reconsidering adaptation as translation: The comic in between“ (gem. mit Andreas Stuhlmann), in: *Studies in Comics* 4:1, 2013, S. 59–73.

Esther Torres-Simón und David Orrego-Carmona

Universitat Rovira i Virgili, Tarragona

Reading comics, reading cultures?

Manga has become one of the main bridges between Japan and the rest of the world. In the last ten years (2003-2013) a total of 5840 new translated manga series have been launched in Spain (cf. <http://www.mangaland.es/?s=estad%C3%ADsticas>). The historical tendency has developed from translating all Japanese cultural items and even inverting the comic to adapt to the target-culture reading direction, to keeping the original format and the original Japanese references. These changes were often required by publishers based on the readers' feedback, mostly guided by their interest in the source culture. The evolution in the translation of manga in Spain reflects the assumed connection between the two opposed strategies of translation, adapting the cultural items to the target culture context and keeping the original references, and the level of interest in the source culture. One of the most evident examples of this change can be found in the translation of words referring to food. Little has been done in translation to study the reception of translated products, and this also applies to manga translation. In this study, we want to test to what extent this attitude towards the source culture is reflected in manga readers' behavior. By analyzing the attention shifts between image and text, we attempt to test if there is a difference in reading behavior depending on the two strategies. That is, can we really prove that different translation strategies create different reading patterns? To test these approaches from the audience's perspective we have selected real passages of published manga books translated into Spanish, which contain food related words either kept in Japanese (i.e. *ramen*) or adapted into Spanish (i.e. *fideos* "noodles"). A small experiment will be set up to ask usual manga readers to read the selected fragments and their gaze movements will be collected using an eye-tracker. Consecutive data will be selected by using questionnaires to test their comprehension of the text and of the food words, as well as the level of satisfaction with the different options. Results will provide initial data on the effects of different translation techniques on frequent manga readers.

Kurzbiografien

Dr. Esther Torres-Simón is a professional translator, teacher and researcher at the Universitat Rovira i Virgili. As a translator she specializes in the translation of cultural products (literature, *manhwa*, audiovisual, art). As a teacher she has worked in Chonbuk

National University, University of Yonsei and currently teaches in the Department of English and German Studies at the URV. She holds a doctorate in Translation and Intercultural Studies and works on Korean literary exchanges and the reception of translations.

David Orrego-Carmona is a doctoral candidate and researcher at the Intercultural Studies Group, Universitat Rovira i Virgili. His research explores the production and reception conditions of non-professional translation and its impact for professional translation and training. He holds a BA in English-French-Spanish Translation from the Universidad de Antioquia in Colombia (2009) and an MA in Translation and Intercultural Studies from the Universitat Rovira i Virgili (2011). He has worked as in-house and freelance translator and also teaches translation to undergraduate students at the Universitat Rovira i Virgili.

Florian Trabert

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

„Das Leben als Nachahmung von Flauberts Meisterwerk“. Posy Simmonds' Literaturcomic *Gemma Boverly* als Translation von *Madame Bovary*

Für viele Comic-Adaptionen kanonisierter literarischer Texte ist kennzeichnend, dass der Medienwechsel mit einer Aktualisierung des Stoffes einhergeht. Posy Simmonds' 1999 publizierter Comic *Gemma Boverly*, der bereits durch den Titel als Adaption von Flauberts Roman *Madame Bovary* zu erkennen ist, scheint auf den ersten Blick ein weiteres Beispiel für dieses Phänomen darzustellen: Die Handlung ist nicht im 19. Jahrhundert, sondern zur Erscheinungszeit des Comics situiert, und aus Flauberts Ehebrecherin ist die attraktive Engländerin Gemma Boverly geworden, die ihrer banalen und unbefriedigenden Existenz in London durch einen Umzug in die Normandie zu entfliehen sucht und dort nach einer leidenschaftlichen Liebesbeziehung mit dem jungen Adligen Hervé de Bressigny stirbt. Bei einer genauen Lektüre zeigt sich jedoch, dass *Gemma Boverly* nur vordergründig diesem Aktualisierungsschema folgt, sondern vielmehr ein virtuoses Spiel mit der Erwartung des Rezipienten betreibt. Bis zu einem gewissen Grad bleibt offen, ob die Parallelen zwischen dem Leben Emmas und dem Leben Gemmas nicht den Projektionen des unzuverlässigen Erzählers Joubert entspringen, der seinerseits Flauberts Protagonistin ähnelt, da er zu identifikatorischen und kompensatorischen Lektüre literarischer Texte neigt. Der offenkundig sexuell frustrierte und in Gemma verliebte Joubert greift nicht nur in den Gang der Handlung ein, da er die Figuren des Comics immer wieder mit den Parallelen zu Flauberts Roman konfrontiert, sondern er versucht auch nach dem Tod Gemmas ihre Lebensgeschichte zu rekonstruieren, indem er unter Zuhilfenahme des Schulwörterbuchs seines Sohnes ihre Tagebücher aus dem Englischen ins Französische übersetzt. „Übersetzen“ ist somit in mehrfacher Hinsicht ein Thema dieses Comics, und in meinem Vortrag möchte ich insbesondere die Interdependenzen zwischen den interlingualen und intersemiotischen Übersetzungsprozessen untersuchen, die für diesen Comic charakteristisch sind. Es wird sich dabei zudem zeigen, dass der Comic gerade aufgrund seiner hochgradigen Reflektion von Translationsprozessen bei der Übersetzung ins Deutsche (oder andere Sprachen) besondere Probleme bereitet, da die Polyphonie der Stimmen nur erhalten bleiben kann, wenn bestimmte

Passagen in den Originalsprachen belassen werden, die zudem oftmals aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse der Figuren grammatikalisch nicht korrekt gehandhabt werden.

Kurzbiografie

1998 bis 2004 Studium der Germanistik und Romanistik an der Universität Würzburg und der Universität Freiburg, 2000/ 2001 Studium an der Université Lyon 2 als Stipendiat des DAAD im Rahmen des Sonderprogramms für Romanisten, 2001 bis 2004 studentische Hilfskraft am Lehrstuhl von Professor Hausmann (Lehrstuhl für französische und italienische Literaturwissenschaft an der Universität Freiburg). Seit 2005 wissenschaftlicher Assistent am Lehrstuhl von Frau Professor Herwig (Lehrstuhl für Neuere Deutsche Literaturwissenschaft an der Universität Düsseldorf). 2010 Promotion über die Neue Musik des 20. Jahrhunderts in der deutschsprachigen Literatur von Thomas Manns *Doktor Faustus* bis zur Gegenwart.

Forschungsschwerpunkte: Intermedialität (insbesondere Literatur und Musik), Romantik und Rezeption der Romantik, Heinrich Heine, Österreichische und Schweizer Literatur, Transfers zwischen der deutschsprachigen, französischen und italienischen Literatur

Elena Voellmer

Universität Pompeu Fabra, Barcelona

Vell, Dot Did It! Übersetzungen und Adaptionen der Katzenjammer Kids im Deutschen und Spanischen

The Katzenjammer Kids erschien erstmals im Jahre 1897, im *American Humorist*, einer Sonntagsbeilage des *New York Journal* und wurde von Rudolph Dirks gezeichnet. Der in Heide geborene Comicpionier emigrierte 1884 mit seiner Familie in die USA, wo er bereits im jungen Alter von 13 Jahren seine ersten Comics veröffentlichte. Die *Katzenjammer Kids* sollten die Antwort auf einen Comic des Konkurrenzverlages sein und somit Mittel im Zeitungskrieg der Konkurrenten William Randolph Hearst and Joseph Pulitzer. Um dem Konkurrent Käufer zu entlocken, nahm Hearst für das *New York Journal* Rudolph Dirks unter Vertrag. Mit Max und Moritz als Vorbild kreierte Dirks die Geschichte der gewitzten Zwillinge Hans und Fritz, samt ihrer Mutter *Mama*, dem schiffbrüchigen *Captain* und dem Schulaufseher *Inspector*.

Heute sind die *Katzenjammer Kids* der älteste noch laufende Comic-Strip überhaupt. Sie haben einen Grad an Popularität erreicht, der insbesondere in den USA selten ist. Fernsehcartoons wie *Family Guy* (MacFarlane 1999-ongoing) und moderne Hollywoodfilme wie *Inglourious Basterds* (Tarantino 2009) sind voller Anspielungen auf den Comic-Strip von Dirks. Mit den lustigen Streichen der beiden Brüder prägte Dirks die Geschichte des Comics und etablierte den Gebrauch der modernen Sprechblase. Das besondere an den *Katzenjammer Kids* war und ist jedoch, dass die meisten seiner Charaktere mit einem stereotypen deutschen Akzent sprechen, der einen zusätzlichen Komikeffekt hat. Genau hierin könnte auch der Grund liegen, weshalb der Comic-Strip in Deutschland nie wirklich Erfolg hatte und heutzutage kaum bekannt ist, wohingegen die *Katzenjammer Kids* in den USA sogar auf Briefmarken zu finden sind.

Dieser Beitrag untersucht zunächst den Ausgangstext von zwei verschiedenen Blickwinkeln: dem textuellen sowie dem kontextuellen. Die linguistischen Stilmittel, mit denen Dirks arbeitet, werden untersucht und die Comic-Strips historisch-gesellschaftlich in einen Rahmen gestellt. Danach werden die deutsche und spanische Zielsprache und Kultur betrachtet. Grund für die Wahl der Zielsprachen ist vor allem die Koinzidenz der verwendeten Sprache, beziehungsweise des verwendeten Akzentes. Da die Charaktere Englisch mit stereotypem deutschen Akzent sprechen, findet in der deutschen Übersetzung zwangsläufig eine

Veränderung statt (entweder der Akzent wird neutralisiert, er wird adaptiert, d.h. der stereotype Akzent einer anderen Sprache im Deutschen verwendet oder er wird kompensiert, z.B. durch eine bestimmte Lexikwahl, der Kreation eines Idiolektes oder Verwendung eines gewissen Jargons). Spanisch als zweite Zielsprache hat diese Einschränkung zunächst nicht und bietet daher eine interessante Möglichkeit zum Vergleich. Abschließend wird ein Blick auf Strategien in anderen Zielsprachen geworfen und einige Comic-Strips hinsichtlich ihrer genrespezifischen Übersetzungsprobleme analysiert.

Kurzbiografie

Elena Voellmer ist seit 2011 Lehrkraft an der Fakultät für Übersetzen und Dolmetschen der Universität Pompeu Fabra in Barcelona, Spanien. Dort unterrichtet sie Übersetzen vom Spanischen und Katalanischen ins Deutsche, Übersetzen und Kommunikationsmedien, CATTools und Deutsch als Fremdsprache. Seit Oktober 2012 ist sie dort mit einem Stipendium der *Generalitat de Catalunya* als Doktorandin angestellt. Von 2008 bis 2011 studierte sie Übersetzungswissenschaft an der Universität Heidelberg mit der Sprachkombination Deutsch- Englisch-Spanisch und absolvierte Grund- und Aufbaukurse in Katalanisch. Sie nahm an Sommerhochschulen zu literarischer Übersetzung sowie an der Katalanischen Sommerhochschule der Universität Bochum teil. Von 2011 bis 2012 absolvierte sie mit einem PROMOS-Stipendium des DAAD ein Masterstudium an der Universität Pompeu Fabra, welches sie mit einer Forschungsarbeit über vielsprachige audiovisuelle Texte und deren Übersetzungen ins Deutsche, Spanische und Italienische abschloss. Im Rahmen ihrer Doktorarbeit setzt sie die Forschung zu diesem Thema fort und konzentriert sich dabei insbesondere auf die Verwendung der deutschen Sprache in englischsprachigen Filmen und Serien, die damit verbundene kulturelle und linguistische Stereotypisierung und den entsprechenden Übersetzungsstrategien in der deutschen Synchronisation. Ihre Forschungsinteressen sind unter anderem audiovisuelle und literarische Übersetzung, das Übersetzen von Wortspielen und Phraseologismen sowie Übersetzungstheorien.