

**Katarzyna Tymoszuk**

Maria Curie-Skłodowska-Universität in Lublin/ Polen

## Gezähmt in Translation. Typographische Elemente in der Übersetzung der Graphic Novel „Kinderland“ ins Polnische

---

### ABSTRACT

Polished in translation. Typographic aspects of the translation of a graphic novel “Kinderland” into Polish.

In the art of comics, emotions are conveyed both on the linguistic and graphic level. On the graphic level, the emotional purport of the text is visualized by means of typography. This medium – characteristic mainly of comic books – is capable of communicating a whole range of information. The font, its proportions and direction, as well as spacing and outline of letters, enable the reader to understand and even share in the emotions of characters, expressing the intensity, tone and modulations of their voice. However, unreflective employment of typographic components, or their omission – intentional or not – from the process of translation may lead to translatorial modifications, and, what follows, misinterpretations, which influence the reception of the translated work in the recipient culture. The present text will analyze the Polish translation of the German graphic novel “Kinderland”, paying particular attention to the typographic aspects of the work.

Keywords: translation of a comic book, typography, graphic novel, emotions in translation

---

### 1. Einleitung

In der Comic-Kunst werden Emotionen sowohl auf sprachlicher als auch auf graphischer Ebene transportiert. Auf der graphischen Ebene wird die emotionale Färbung eines Textes unter anderem durch Typographie visualisiert. Durch dieses, gerade für den Comic charakteristische Ausdrucksmedium kann eine Reihe von Informationen vermittelt werden. Die Schriftart, die Proportionsverhältnisse

oder die Konturen von Buchstaben ermöglichen es dem Leser, die sich durch Lautstärke, Tonhöhe oder Tondauer manifestierenden Gefühle von Figuren nachzuempfinden. In der Übersetzung kann jedoch ein unreflektierter Einsatz von typographischen Elementen oder gar ihr – sei es versehentliches oder absichtliches – Übersehen zu Fehlinterpretationen und infolgedessen modifizierter oder gar fehlerhafter Rezeption führen. In dem vorliegenden Beitrag wird die polnische Übersetzung der autobiographischen Graphic Novel *Kinderland* von Grzegorz Janusz mit Fokus auf die typographischen Elemente kritisch betrachtet. Zu diesem Zweck wird eingangs als notwendiger Hintergrund das Medium Comic hauptsächlich in Bezug auf seine Text-Bild-Relationen und ihre Relevanz für die Übersetzungsprozesse charakterisiert und anschließend der Typografie und ihren Funktionen im Prozess der Bedeutungskonstruktion mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Im Anschluss daran werden ausgewählte Beispiele der Übersetzung der deutschen Graphic Novel *Kinderland* ins Polnische von Grzegorz Janusz präsentiert und mit Fokus auf ihre typographischen Elemente analysiert.

## 2. Intersemiotizität als konstitutives Element von Comics

Das distinktive und konstitutive Element des Comic stellt die Intersemiotizität dar. Sie ist als Verbindung und gegenseitige Abhängigkeit von Text und Bild im Prozess der Bedeutungskonstruktion zu verstehen. Anders formuliert werden in Comics Inhalte sowohl auf sprachlicher als auch auf graphischer Ebene vermittelt und erst durch und infolge der Koexistenz und gegenseitigen Wechselwirkung dieser zwei semiotischen Codes – des Sprachlichen und des Visuellen – werden die von Comicautoren konzipierten Welten, Figuren und Handlungen in ihrer vollen Komplexität dargestellt. Trotz der Intersemiotizität des Translationsgegenstandes selbst sei zu betonen, dass die Übersetzung von Comics generell als intrasemiotischer Prozess im Sinne von Toury (1986: 1114) zu betrachten ist, im Rahmen dessen sowohl textuelle als auch visuelle Elemente im Bereich der gleichen Zeichensysteme übersetzt werden und die Transmutation, verstanden als intersemiotische Übersetzung, nur in Ausnahmefällen stattfindet.<sup>1</sup> Wenn man die Übersetzer im Sinne von Lefevere (1992) als Rewriter und „kreative Mitgestalter der zielkulturellen Realisierung eines literarischen Kunstwerks“ (Prunč 2001: 262) betrachtet, dann sollen die in Comicübersetzung tätigen Translatoren jedoch ihr semiotisch komplexes Übersetzungsmaterial für die Zieltextempfänger im Bereich aller es konstituierender Zeichensysteme in gleicher Weise kreativ

1| Als die erwähnten Ausnahmefälle sind beispielsweise solche Situationen gemeint, in denen visuelle Elemente, die in der Zielkultur zu wenig informativ sind oder andere Konnotationen hervorrufen, sprachlich kompensiert werden. Als Beispiel kann das von der Autorin analysierte Beispiel sprachlicher Kompensation visueller Elemente auf dem niederländischen Umschlag von „Kinderland“ dienen (vgl. Tymozuk 2019: 75).

mitgestalten. Im Unterschied zu Translatoren monosemiotischer Werke haben sie demnach nicht nur das Textuelle, sondern auch alle visuellen Elemente als den Translationsgegenstand zu betrachten. Zwar sind bei der Übersetzung von Comics die bildlichen Elemente einzelner Panels theoretisch unantastbar und werden in der Praxis nur selten translatorisch modifiziert<sup>2</sup>, dafür aber stellt die Typographie einen notwendigen Bestandteil des graphischen Codes dar, ohne den die durch sprachliche Elemente getragenen Inhalte informativ und emotional wesentlich abgeschwächt wirken. Dabei stellt die Typographie als graphische Gestaltung des Textes nicht nur das dritte, an der Schnittstelle zwischen dem Textuellen und dem Bildhaften situierte Konstitutivum von Comics dar, sondern beeinflusst auch nicht selten die Relationen zwischen Bild und Text.

### 3. Text-Bild-Relationen

Auf Text-Bild-Relationen als distinktive und konstitutive Eigenschaft von Comics hat schon in einer der ersten Definitionen einer der bekanntesten Comic-Theoretiker, Scott McCloud hingewiesen, als er schrieb, dass der Comic als eine räumlich sequentielle Grafik oder genauer als „zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen“ (McCloud 2001: 17) aufzufassen ist. Zwar werden in Bezug auf dieses Phänomen unterschiedliche Termini verwendet – andere Theoretiker sprechen unter anderem von ikono-linguistischer-Einheitlichkeit (Toeplitz 1985), Pansemantizität (Birek 2004), polysemiotischer Verknüpfung (Kaindl 2004), Visuo-Narration (Köhn 2005) oder Polysemiotizität (Groensten 2013) – doch allen diesen Terminologisierungsversuchen liegt die gleiche Überzeugung zugrunde, dass die komplette Botschaft im Medium Comic erst und nur durch das gegenseitige Spannungsverhältnis verbaler und visueller Elemente konstruiert wird. Dieser Prozess der gemeinsamen Bedeutungskonstruktion kann dabei auf unterschiedlichen Relationen zwischen dem Sprachlichen und dem Visuellen beruhen. Während die früheren Theoretiker noch von einer Dreiteilung in text-dominante, paritätische, bilddominante Beziehung (Öshiro 1987: 11) oder einer Vierteilung in parallele, komplementäre, substitutive und interpretative Beziehung (Sauerbier 1985: 153f) ausgingen, unterscheidet McCloud (2001: 153ff) sogar sieben Möglichkeiten ihrer gegenseitigen Bezugnahme. Diese Typen bezeichnet er als:

1. textlastig, d.h. auf das Wort konzentriert. Dabei kommt den Bildern nur eine illustrierende Funktion zu, sie führen keine neuen, wesentlichen Bedeutungen ein;

2| Ausnahme stellt hier beispielsweise die Übersetzung japanischer Manga, bei der die Sequenz einzelner Panels umgedreht und an die Leserichtung „westlicher“ Rezipienten von links nach rechts angepasst wird.

2. bildlastig, d.h. auf das Bild konzentriert. In diesem Falle hat der Text untermalende Funktion, die Hauptinformation wird in Bildern geliefert;
3. zweisprachig – Text und Bild transportieren dieselbe Botschaft. Die Verbindung ist also gleichmäßig auf das Visuelle und das Sprachliche verteilt, so dass sie die gleichen Bedeutungen tragen;
4. additiv – der Text verstärkt die Aussage des Bildes oder umgekehrt – die Wörter verstärken oder entwickeln gewisse Bedeutungen, die durch Bilder vermittelt werden;
5. parallel – Text und Bild weisen keine Überschneidungen auf, sie drücken unterschiedliche Inhalte aus und greifen semantisch nicht ineinander ein;
6. Montage – die Wörter sind als Bestandteile ins Bild integriert;
7. korrelativ, d.h. voneinander abhängig. Bild und Text gehen sich gegenseitig zur Hand, also weder Text noch Bild können allein ausdrücken, was sie in der Kombination kommunizieren. Bei diesem Typ der gegenseitigen Bezugnahme kommen die Möglichkeiten des Comics besonders gut zur Wirkung, weswegen es auch die gebräuchlichste Form der Verbindung ist. Dabei soll betont werden, dass die präsentierte Typologie lediglich informativen Charakter hat und in der Praxis jeder Comicstrip mehrere der genannten Möglichkeiten verbindet – je komplizierter der Comic, umso komplizierter auch die Beziehungen.

Doch ungeachtet dessen, mit welchem Typ oder welchem Komplikationsgrad von Text-Bild-Relationen ein Translator konfrontiert wird, muss er immer neben den sprachlichen auch die Bildelemente in den Translationsprozess miteinbeziehen. In einem solchem Kontext definiert Kaindl die Übersetzung von Comics als Summe aller Handlungen, „die auf sprachlicher, bildlicher und typographischer Ebene vorgenommen werden, um den Text bzw. Textelemente von einer Ausgangs- in eine Zielkultur zu transferieren“ (Kaindl 2004: 87). Davon, ob sich der Translator der Komplexität dieses Prozesses und aller im Übersetzungsprozess zu beachtenden Ebenen bewusst ist, hängt das letztendliche Gelingen seiner ziel-sprachlichen Version ab.

#### 4. Typographie als das dritte bedeutungskonstitutive Element im Comic

In dem vorliegenden Text wird das dritte von Kaindl angesprochene bedeutungskonstruierende Element ins Visier genommen, und zwar die Typographie. Der Begriff Typographie stammt aus dem Griechischen (*typos*: Schlag, Spur, Gestalt, Gepräge, Abdruck und *graphein*: zeichnen, malen, graben, schreiben) und betrifft „sowohl die Gesamtheit aller Mittel, durch die sprachlicher Text visualisiert wird, als auch den visuellen Gestaltungsprozess und schließlich das daraus resultierende Produkt“ (Schopp 1999: 200). Die graphische Dimension der Schrift

in einzelnen Panels, Sprechblasen oder Blocktext situiert sich im Spannungsfeld zwischen den zwei Instanzen – dem Bildhaften und dem Sprachlichen – und leistet einen wesentlichen Beitrag zur Konstruktion von Bedeutung in Comics, wobei dieser in unterschiedlichen Dimensionen festzustellen ist.

Erstens fungieren typographische Eigenschaften einer jeden Publikation als wichtiges Layout-Element, das ihr einen individuellen Stil verleiht. Manche Verlage setzen die Handschrift einzelner Zeichner sogar gezielt ein, um dadurch die Leserschaft an sich zu binden. Solche Praktiken sind allerdings nur bei Originalausgaben von Comics möglich, die in Handlettering geschrieben werden. In den meisten Übersetzungen wird nämlich – meistens aus Kostengründen – Maschinenlettering verwendet. Zweitens können die quantitativen Relationen zwischen Bild und Text in einzelnen Panels, also ihre Größenverhältnisse, entscheidenden Einfluss auf den Empfang der gesamten Botschaft haben. In seiner vergleichenden Analyse von drei unterschiedlichen polnischen Übersetzungen von *Thorgal* hat beispielsweise Borodo (2017) bewiesen, wie entscheidend die Schriftgröße die Funktion des Textes gegenüber dem Bild modifiziert. Die Vergrößerung des Textes auf Kosten seiner Textlänge führt zur Dominanz des Sprachlichen und umgekehrt spielt in dem gleichen Panel ein längerer, aber aus kleineren Buchstaben zusammengesetzter Text nur eine untergeordnete Rolle gegenüber dem Bild.<sup>3</sup> Einen Sonderfall stellt drittens die „ikonische“ Abbildung verbaler Inhalte durch typografische Elemente dar. Als Beispiel kann die Serie *Asterix* dienen, in der die verschiedenen Nationalitäten durch unterschiedliche Typographien dargestellt werden, z.B. die Ägypter durch Hieroglyphen und die Goten durch Frakturschrift (Kaindl 2008).

Als das größte Verdienst typographischer Elemente ist jedoch zweifelsohne die Tatsache zu betrachten, dass wir im Kontakt mit Comics „mit den Augen hören“ können (Wilde 2017). „Do you hear what I’m saying?“ fragt Scott McCloud in „Understanding Comics“ und fügt sogleich hinzu: „If you do, have your ears checked, because no one said a word“ (1994: 25). Die typographische Gestaltung der Schrift in Sprech- und Denkblasen, wie die Höhe, Breite oder die Konturen der Buchstaben, ihr geradliniger, gebogener, fluktuierender Verlauf, der Duktus, aber auch ihre Farbigkeit oder ihr Hintergrund in Sprechblasen oder im Blocktext, signalisieren die Lautstärke, Tonhöhe, Tondauer von Äußerungen und Geräuschen, die prosodischen Merkmale, wie Akzent oder Intonation oder die emotionale Befindlichkeit von Figuren. In manchen Comics, wie z.B. *The Sandmann*, erhalten sogar einzelne Figuren durch spezielles, individuelles Lettering in ihren Sprechblasen eine Art „eigene Stimme“ (Wilde 2017). Kurz gefasst – dank der Typografie kann der Leser die Figuren sehen und hören, doch mehr noch – es

3| Auch in der vorliegenden Analyse, in Punkt 6, wird aufgezeigt, dass die Größenverhältnisse von Text und Bild ihre funktionellen Relationen wesentlich beeinflussen.

wird ihm erlaubt, ihre Gefühle nachzuempfinden. Umso wichtiger ist es, dass der Übersetzer von Comics den zielsprachlichen Empfängern die Möglichkeit gibt, die gleichen (oder zumindest ähnliche) Gefühle nachzuempfinden wie die Leser des Originals.

Trotzdem werden die typographische Dimension von Comics und ihr kommunikatives Potential in der Übersetzung heute immer noch sehr häufig vernachlässigt. Man soll sich zwar der Tatsache bewusst sein, dass an dem komplexen Prozess der Übersetzung und darauffolgenden Publikation eines Comics, wie im Falle eines jeden anderen monosemiotischen Werkes, nicht nur Translatoren, sondern auch Korrektoren und Redaktoren beteiligt sind und die Ersten nur ganz selten das letzte Wort bei der Entscheidung über die endgültige sprachliche und (typo-)graphische Gestalt der zielsprachlichen Version haben<sup>4</sup>, doch die im Folgenden kritisch besprochenen Beispiele translatorischer (Un)tätigkeit im Bereich der typographischen Gestaltung und ihre Folgen für die Darstellung von Emotionen der Figuren im Polnischen und die Text-Bild-Relationen können vielleicht als ein Impuls für die Modifizierung derartiger Praktiken dienen.

## 5. Graphic Novel als besonderer Typ graphischer Erzählung

Obwohl sich der Comic einer über hundertjährigen, bis ans Ende des 19. Jahrhunderts zurückgehenden Geschichte rühmen kann<sup>5</sup>, herrschte noch in den 90er Jahren des vergangenen Jahrhunderts allgemein sowie im wissenschaftlichen Diskurs eine pauschalisierende Abwertung gegenüber dem Medium vor, welches als eine eher triviale, primitive und nur den Unterhaltungszwecken dienende Literaturform abgestempelt wurde. Als eine der möglichen Ursachen eines solchen Tatbestandes gilt höchstwahrscheinlich das von Federico Zanettin (2008) geschilderte, durch die Entstehungsgeschichte von Comic-Strips bedingte automatische und folglich fehlerhafte Gleichsetzen von allen Comics mit nur einer der drei Hauptgattungen, die im Rahmen der modernen Fiktion unterschiedenen werden, und zwar der Comedy. Tatsächlich lassen sich viele – sowohl an Kinder als auch an Erwachsene gerichtete – Repräsentanten des Mediums in die Gattung Komik einordnen. Viele andere Comic-Publikationen in Form von Krimis, Horror-, Liebes-, Kriegs-, Abenteuergeschichten und vielen anderen können jedoch als Beispiele epischer Gattungen klassifiziert werden. Und auch die dritte Gattung, die Tragödie, wird – hauptsächlich durch japanische und

4| Diese Meinung haben unter anderem die in Polen tätigen Comic-Übersetzer während der im Rahmen des „Komiksowa Warszawa 2020“ Festivals online durchgeführten Podiumsdiskussion geäußert.

5| Der erste Comic *The Yellow Kid* von Richard Felton Outcault erschien 1896 im *New York Journal* (Knigge 2016: 5)

amerikanische Comics – im Rahmen des Mediums repräsentiert. Die entscheidende Veränderung ihrer Rezeption hat die Gattung Comic eigentlich nur einem ihrer vielen Genres, und zwar der Graphic Novel, zu verdanken. Erst seitdem im Jahre 1992 die *Maus. A Survivor's Tale* von Art Spiegelman mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichnet wurde, wird der Comic nämlich das Etikett der Trivialität los und rückt allmählich auch in den Interessenbereich der Wissenschaft. Anzumerken sei dabei, dass Graphic Novel damals noch eine relativ neue Comic-Gattung war und bis heute als eine viel edlere und vollkommenerere Form sequentieller Bildergeschichten gilt. Für ihren Begründer hält man Will Eisner mit seinem *A Contract With God, and Other Tenement Stories*. Das zentrale Charakteristikum der Gattung stellt die geschlossene, literarische Erzählform dar<sup>6</sup> – häufig wird sie als graphische Literatur verstanden. Überdies zeichnen sich die Vertreter der Gattung auch durch ihren wesentlich größeren Umfang als im Falle anderer Comics aus.<sup>7</sup> Doch als die gravierendste Eigenschaft der Graphic Novels, in Bezug auf welche die Gattung früher auch als Autorencomics oder Graphic Memoirs bezeichnet wurde, fungiert ihre ernsthafte, an ein erwachsenes Publikum gerichtete Thematik (Eder 2016: 158). Einerseits stellt nämlich die Autorschaft, verstanden als bewusste und gezielte Subjektivität, die wichtige Konstituente des Genres dar. Das häufigste Ziel einer solchen subjektiven Erzählweise ist dabei meistens die Darstellung und Verarbeitung eigener oder kollektiver Erinnerungen des Autors oder einer von ihm repräsentierten Gruppe. Bei dieser Gelegenheit werden häufig auch schwierige, kontroverse oder aktuelle soziale und politische Themen angesprochen. Als klassische Beispiele der autobiographischen Graphic Novels können hier unter anderen das bereits erwähnte Werk *Maus* – die visuellen Erinnerungen eines Holocaust-Überlebenden, *Persepolis* – der iranischen Migrantin Marjane Satrapi, die nach der Islamischen Revolution ihre Heimat verlassen muss, *Waltz mit Bashir* – Rekonstruktion der Erinnerungen aus dem ersten Libanonskrieg oder *Der Fotograf* – ein Bericht von einer Reise durch das nordöstliche Afghanistan mit der Organisation Ärzte ohne Grenzen dienen.

An dieser Stelle soll nochmals kurz auf die erwähnte wissenschaftliche Abneigung gegenüber dem Comic eingegangen werden. Neben seiner vermeintlichen Trivialität war ein solcher Tatbestand auch auf die Komplexität und Hybridität des Mediums zurückzuführen, die eine klare Zuordnung als Forschungsgegenstand

6| Gemäß der Definition im *Słownik literatury popularnej* besitzt diese Form fest markierte Kategorien von Anfang und Enden und ist in solchen Bereichen des Werkes, wie Komposition oder logischer Zusammenhang geordnet, wodurch sie den literarischen Roman mit all seinen Charakterzügen imitiert. (vgl. Żabski, 1997: 178).

7| Die Graphic Novels sind meistens mehrhundert Seiten lang. Als Beispiel können hier *Maus* von A. Spiegelman mit 296 Seiten, *A Contract with God* von W. Eisner mit 196 Seiten oder *Persepolis* von M. Satrapi mit 352 Seiten genannt werden.

einer konkreten Disziplin erschweren. In der ersten Ausgabe des *International Journal of Comic Art* 1999 haben Lombard, Lent, Greenwood und Tunç (Etter/Stein 2016: 114) mindestens sieben fachliche Perspektiven auf den Comic erkannt, zu denen sie u.a. die soziologische, psychologische, ästhetische und kunsttheoretische, ökonomische, historische, philosophische und medizinische zählten und die mit mindestens zehn verschiedenen Methoden kombiniert werden können, unter denen hier nur die semiotische, inhaltsbezogene oder diskursanalytische als Beispiele genannt seien. Dank der Komplexität des Mediums soll also inzwischen von der Existenz einer immens produktiven Comic-Forschung gesprochen werden. Aus der in diesem Beitrag repräsentierten translatorischen Perspektive gilt es, die semiotische Komplexität von Comics mit besonderem Schwerpunkt auf dem dritten bedeutungskonstitutiven Element – der Typographie – zu analysieren.

## 6. Übersetzung typographischer Elemente in „Kinderland“

Obwohl die (typo)graphische Ausführung von Comic, wie oben erwähnt, nicht durch den Übersetzer, sondern vom Verlag erfolgt, sollte der Translator dafür sorgen „dass der ZT-Comic nicht durch schlechte Typographie ruiniert wird“ (Schmitt 2003: 267).

Ob im Falle der im Folgenden analysierten Übersetzung von Mawils *Kinderland* von einem Ruin oder nur kleinen translatorischen, eventuell editorischen und für die gesamte Wirkung auf das zielsprachliche Publikum unwichtigen Unzulänglichkeiten die Rede sein kann, wird im Folgenden nicht entschieden. Doch es soll durch die Zusammenstellung ausgewählter originaler Fragmente mit ihrer polnischen Übersetzung aufgezeigt werden, wie entscheidend die Rolle typographischer Elemente für die Nachempfindung und Hörbarkeit emotionaler Zustände und Äußerungen der Figuren sowie für die von McCloud (2001) analysierten Text-Bild-Relationen in einzelnen Panels ist.

Bevor jedoch konkrete Beispiele präsentiert werden, wird die analysierte Graphic Novel kurz besprochen, was den notwendigen Hintergrund für die weiteren Erwägungen und die Begründung ihrer Wahl als Untersuchungsgegenstand gewährleistet. Als Forschungsobjekt wurde nämlich kein zufälliges Comic-Heft gewählt. Der zum 25. Jahrestag erschienene Comic *Kinderland* von Mawil (eigentlich Markus Witzel) stellt ein ausgezeichnetes Beispiel der Gattung Graphic Novel dar und wurde 2014 mit dem Max und Moritz-Preis als bester deutschsprachiger Comic ausgezeichnet. Das Werk wird als Wunder an Wahrhaftigkeit bezeichnet, weil „es das Dasein in der DDR genauer abbildet als jedes DDR-Museum und als alle Ostalgielokale“. Der in den 60er/70er Jahren des 20. Jhdts. geborene Leser des deutschsprachigen Originals wird während der Lektüre von *Kinderland* gewiss viele eins-zu-eins kopierte Gegenstände aus seiner eigenen,

nicht selten in der sozialistischen Wirklichkeit situierten Kindheit erkennen. Für die jüngeren Generationen dagegen wird *Kinderland* jetzt schon als Mittel politischer und historischer Bildung im Unterricht empfohlen und genutzt. Der selbst im Ostberlin aufgewachsene Mawil zeichnet die Abenteuer seines Alter Ego – Mirko Watzke – mit fotografischem und auditivem Gedächtnis nach und kreiert dabei Figuren aus Fleisch und Blut, die in seinem Namen ein wichtiges Stück deutscher Geschichte erzählen. Dabei nutzt er alle drei Ebenen der Bedeutungskonstruktion des Comics. Bildhaft stellt er die Ostberliner Plattenbausiedlungen, Schulen und Straßen, die Mode und das Design der 80er Jahre sowie schöne und hässliche Züge seiner Figuren dar. Sprachlich werden die Äußerungen, Ansichten aber auch die soziale und regionale Abstammung vermittelt – Mawil hat nämlich *Kinderland* mit Elementen des Berlinerischen und der Jugendsprache von damals noch mehr Authentizität verliehen. Und schließlich auch typographisch – die Emotionen der Figuren sind im Original ganz deutlich nachzuempfinden.

In der polnischen Übersetzung muss eine gewisse Inkonsequenz bezüglich der typographischen Dimension festgestellt werden, wodurch sie dynamisch und emotional „uneben“ wirkt und dadurch ihres literarischen und dokumentarischen Wertes teilweise beraubt wird. Diese Veränderungen im Bereich der typographischen Gestaltung werden im Folgenden exemplarisch dargestellt. Dabei sollen Unterschiede bezüglich der emotionalen Färbung und Text-Bild-Relationen durch die Gegenüberstellung derselben Panels in zwei sprachlichen Versionen verdeutlicht werden.

### 6.1.

Als erstes Beispiel dient die Szene eines Familienstreits in der Familie der Hauptfigur, Mirko Watzke. Der wütende Vater von Mirko lässt hier eine emotionale, im Original ganz deutlich und laut akzentuierte und „hörbare“ Tirade los. Obwohl die gezackte Form der Sprechblase und der gelbe Hintergrund noch in beiden sprachlichen Versionen auf den Zorn des Vaters hinweisen, so wirkt der geschriebene Text in der polnischen Version der ganzen emotionaler Ladung beraubt und monoton. Für die Hörbarkeit der Szene sorgt nämlich im Original nicht nur die Form der Blase oder die Farbigkeit des Hintergrundes, sondern vor allem die typographische Gestaltung der Schrift, und zwar der bei den Worten „halbe Stunde“ und „einmal“ eingesetzte Fettdruck. Seine Aufgabe ist es, die Intonation und Emotionalität der Äußerung zu verdeutlichen. In der polnischen Übersetzung sind alle Buchstaben und Wörter gleich groß und breit, so dass die im Original festzustellende additive Text-Bild-Relation völlig umgekehrt wird – während im Original das Visuelle den Text nur unterstützt und abrundet, wird er in der Übersetzung vom Bild abhängig, denn ohne die visuelle Darstellung der Mimik des schreienden Vaters wäre sein Zorn nur aus der textuellen Ebene nicht

ablesbar. Es kann die Feststellung gewagt werden, dass der Vater für die polnische Leserschaft besänftigt wurde.

Wenn die Herausgeber der polnischen Übersetzung in der ganzen Graphic Novel auf jegliche typographische Elemente konsequent verzichten würden, könnte man in einem solchen Tatbestand auch die Erklärung für die fehlende typographische Markierung der erwähnten Elemente im analysierten Beispiel suchen. Umso mehr, dass die polnische Ausgabe in Maschinenlettering zusammengesetzt wurde, das sich – wie früher erwähnt – im Vergleich zu Handlettering deutlich weniger kreativ gestalten lässt. Doch diese Vermutung erweist sich als falsch, sobald man die Gegenüberstellung der zwei sprachlichen Versionen eines anderen Panels vor Augen hat.



Beispiel 1. *Kinderland*, Seite 93

## 6.2.

In diesem Beispiel – der Szene eines Apells der Freien Deutschen Jugend – wurden entsprechende Fragmente sowohl im Original als auch in der Übersetzung mit Fettdruck markiert, was man als Beweis dafür betrachten kann, dass Maschinenschrift doch typographisch modifiziert werden kann. Der Fettdruck wird in der Ausgangssprachlichen Version zur Verdeutlichung der Lautstärke genutzt und wird auch in der polnischen Übersetzung, wenngleich deutlich schwächer beibehalten. Infolgedessen kann der polnische Leser den dröhnenden Aufruf der Lehrerin „Seid bereit!“ / „Bądźcie gotowi!“ und die Antwort der Schüler „Immer bereit“ / „Zawsze gotowi“ fast so laut wie der deutsche Leser hören.



Beispiel 2. *Kinderland*, Seite 75

## 6.3.

Doch schon wenige Seiten weiter, infolge der erwähnten Inkonsequenz bei der Verwendung des Fettdrucks, wird es den polnischen Empfängern wieder nicht erlaubt, die Angst von Mirko nachzuempfinden, als er die in der ausgangssprachlichen Version durch die fettgedruckten Wörter „dir“ und „wehe“ deutlich verstärkte Drohung hört. In der polnischen Übersetzung wird diese Drohung zwar auf der textuellen Ebene äquivalent zum Original geäußert, doch ihre vollständige Intensität würde sie wahrscheinlich erst dann erhalten, wenn die entsprechenden Fragmente, nämlich „tobą“ und „pożałujesz“, auch typographisch hervorgehoben wären.



Beispiel 3. *Kinderland*, Seite 67

## 6.4.

Das letzte Beispiel dagegen veranschaulicht hauptsächlich den Einfluss typographischer Elemente auf die quantitativen Relationen zwischen dem Visuellen und dem Sprachlichen. Im Original dominiert das fett und groß gedruckte Wort „Einsatz“ das ganze Panel und lässt das Visuelle in den Hintergrund treten. Dieses Wort ist ein Blickfang, der vom Leser zuallererst wahrgenommen wird. Diese Text-Bild-Relation ist dabei nicht zufällig, weil dieses zentrale, dominierende Wort zugleich Element des Wortspiels „Einsatz – Einschmatz“ ist, das an mehreren anderen Stellen des Buches aufgenommen wird.

In der polnischen Übersetzung wurde das fettgedruckte und in diesem Kontext eigentlich unübersetzbare Wort „Einsatz“ in Form eines längeren Nebensatzes wiedergegeben: „ich will, dass ihr euch den Übungen aktiv anschließt“. Dabei wird in dem Satz kein Element durch Fettruck oder irgendeine andere typographische Eigenschaft markiert. Dadurch wird hier das quantitative Bild-Text Verhältnis umgekehrt – das Bild wird zum dominierenden Element und der gleichmäßige, monotone, lange Text fungiert lediglich als Ergänzung des Visuellen. Bei der translationskritischen Analyse dieses Fragmentes könnte man nur auf der textuellen Ebene bleiben und sich auf das translatorische Problem bei dem Wortspiel „Einsatz – Einschmatz“ konzentrieren. Möglicherweise würde man dabei zum Schluss kommen, dass der Translator bei dem Wort „Einsatz“ und dem mit seinem semantischen Umfang verbundenen Wortspiel auf eine

unüberschreitbare Übersetzungsbarriere gestoßen ist. Aus dieser Perspektive wäre das strategische Expandieren des Zieltextes in Form des langen Nebensatzes eine gelungene Kompromisslösung. Und umgekehrt – wenn man lediglich die typographische Gestaltung zum Gegenstand der Analyse machte, müsste man hier nach Kompromissen suchen und die in der Übersetzung nicht hörbare Intonation des Lehrers durch die typographische Hervorhebung anderer Elemente in der polnischen Version zu komprimieren versuchen.

Doch wenn man bei einer solchen Analyse die Intersemiotizität der Gattung als wichtigste Bezugsgröße betrachtet, dann wäre vielleicht die Vermutung begründet, dass in diesem Fall die Text-Bild-Relation möglicherweise absichtlich umgekehrt wurde. Der zielsprachliche Leser wird auf diese Weise vom erwähnten Wortspiel abgelenkt. Auf der textuellen Ebene der zielsprachlichen Version gibt es nämlich kein Schlüsselwort, das einer besonderen Betonung und typographischen Hervorhebung bedürfte. Dabei lassen das umgekehrte Text-Bild-Verhältnis und die fehlende typographische Markierung die Äußerung des Lehrers zwar monotoner wirken, in informativer Hinsicht bleibt aber die Stelle in der polnischen Version fast unverändert.



Beispiel 4. *Kinderland*, Seite 33

## 7. Schlussfolgerungen

Das Ziel des vorliegenden Textes stellen, wie erwähnt, weder die Kritik eventueller Übersetzungsfehler noch des Translators von *Kinderland* dar, umso mehr, dass keine Sicherheit gegeben ist, wer bei der Publikation der polnischen Übersetzung über die endgültige Gestaltung im Bereich aller für den Comic konstitutiven Ebenen tatsächlich entschieden hat. Vielmehr sollte aufgezeigt werden, wie entscheidend bei dem Übersetzungsprozess des Mediums Comic die Berücksichtigung seiner Intersemiotizität und hier konkret der Typographie als seiner dritten Konstitutionsebene ist. Die exemplarische Gegenüberstellung originaler und

zielsprachlicher Panels sollte dabei den (nicht unbedingt beider Sprachen mächtigen) Lesern des Beitrags die Möglichkeit geben, selbst zu spüren, wie durch Modifikationen im Bereich der Typographie oder gar ihr Nichtbeachten die Intensität der „Nachempfindung“ von Emotionen der dargestellten Figuren oder die Dominanz des Textes gegenüber dem Bild und umgekehrt variiert. Deswegen scheint es wichtig zu sein, dass vor allem die für das Herausgeben von Comic-Übersetzungen zuständigen Verlage über solches Wissen verfügen, den Prozess der Publikation modifizieren und den Übersetzer auch während der letzten Etappe, bei der graphischen und typographischen Gestaltung, mitentscheiden lassen. Wenn dies so wäre, würden die zielsprachlichen Leser häufiger mit vollblütigen und impulsiven, statt mit besänftigten und beruhigten Figuren konfrontiert.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

- Eisner, Will (1978). *A Contact with God and Other Tenement Stories*. New York.
- Folman, Ari/ Polonsky, David (2009). *Waltz mit Bashir. Eine Kriegsgeschichte aus dem Libanon*. Zürich.
- Guibert, Emmanuel/ Lemerrier, Frédéric/ Didier, Lefèvre (2008). *Der Fotograf. In den Bergen Afghanistans*. Zürich
- Mawil (2014). *Kinderland*. Berlin.
- Mawil (2018). *Kinderland*. Warszawa. (Übers. Grzegorz Janusz).
- Satrapi, Marjane (2000). *Persepolis. Eine Kindheit im Iran*. Zürich.
- Spiegelman, Art. (1986). *MAUS. A Survivor's Tale – My Father bleeds History*. New York.

### Sekundärliteratur

- Birek, Wojciech. (2004). „Główne problemy teorii komiksu”. [unveröffentlichte Doktorarbeit] (<https://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/birek2004.pdf>, Zugriff: 20.03.2021).
- Borodo, Michał (2017). „Klasyka komiksu europejskiego w przekładzie, czyli o polskich przemianach Thorgala Aegirssona”. In: *Przekładaniec* 34/2017. S. 127–147.
- Eder, Barbara (2016). „Graphic Novels“, In: Abel, J./ Klein, Ch. (Hg.) *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart. S. 156–168.
- Etter, Lukas/ Stein, Daniel (2016). „Comitheorie(n) und Forschungspositionen“. In: Abel, J./ Klein, Ch. (Hg.) *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart. S. 107–126.
- Groensten, Thierry (2013). *Comics and Narration*. Jackson.
- Kaindl, Klaus (2008). „Visuelle Komik: Sprache, Bild und Typographie in der Übersetzung von Comics“ In: *Meta*, 53(1), S. 120–138.

- Kaindl, Klaus (2004): „*Das Feld als Kampfplatz. Comics und ihre Übersetzung im deutschen Sprachraum*“. In: *Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur*, Vol. 29, Issue 2. S. 211–228.
- Knigge, Andreas C. (2016). „Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics“. In: Abel, J./ Klein, Ch. (Hg.) *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart. S. 3–37.
- Köhn, Stephan (2005). *Traditionen visuellen Erzählens in Japan: eine paradigmatische Untersuchung der Entwicklungslinien vom Faltschirmbild zum narrativen Manga*. Wiesbaden.
- Lefevere, André (1992). *Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Frame*. London/New York.
- McCloud, Scott (1994). *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York.
- McCloud, Scott (2001). *Comic richtig lesen: die unsichtbare Kunst*. Hamburg.
- Öshiro, Yoshitake (1987). *Manga no Bunka Kigorōn*. Tokyo.
- Prunč, Erich (2007). *Entwicklungslinien der Translationswissenschaft: Von den Asymmetrien der Sprachen zu den Asymmetrien der Macht*. Berlin.
- Sauerbier, Samson D. (1985). *Wörter, Bilder und Sachen. Grundlegung einer Bildersprachlehre*. Leinen.
- Schmitt, Peter A. (1997). „Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?“. In: Drescher, H. W. (Hg.) *Transfer: Übersetzen – Dolmetschen – Interkulturalität*. Frankfurt am Main. S. 619–622.
- Schmitt, Peter A. (2003). „Graphische Literatur, Comics“ In: Snell-Hornby, M./ Hönig, H.G./ Kussmaul, P./ Schmitt, P.A. (Hg.) *Handbuch Translation*, Tübingen. S. 266–269.
- Schopp, Jürgen, F (1999). „Typographie und Layout“ In: Snell-Hornby, M./ Hönig, H.G./ Kussmaul, P./ Schmitt, P.A. (Hg.) *Handbuch Translation*, Tübingen. S. 199–204.
- Thome, Gisela (2018). „Zum translatorischen Umgang mit multimodalen Texten“ In: Agnetta, M. (Hg.) *Über die Sprache hinaus. Translatorisches Handeln in semiotischen Grenzräumen*. Hildesheim. S. 41–76.
- Toeplitz, Krzysztof T. (1985). *Sztuka komiksu*. Warszawa.
- Toury, Gideon (1986). „Translation. A Cultural-Semiotic Perspective“. In: Sebeok, T.A. (Hg.) *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*. Vol. 2. Berlin. S. 1111–1124.
- Tymoszuk, Katarzyna (2019). „Obrazy i słowa z historią w tle. Kilka uwag krytycznych o polskim przekładzie powieści graficznej „Kinderland““. In: *Rozprawy Społeczne 2019, 13/3*, S. 70–83.
- Wilde, Lukas (2017). „Die Sounds des Comics. Fünf mal mit den Augen hören“. In: Thon, J.N./ Wilde, T. (Hg.) *Sound in den Medien* Berlin. S. 127–161.
- Winer, Stephen (2003). *The Rise of the Graphic Novel. Faster Than a Speeding Bullet*. New York.

Zanettin, Federico (2008). *Comics in Translation*. New York.  
Żabski, Tadeusz (1997). *Słownik literatury popularnej*. Wrocław.

---

**Katarzyna TymoszuK**

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej

Instytut Neofilologii

Plac Marii Curie-Skłodowskiej 4A

20-031 Lublin

katarzyna.tymoszuK@mail.umcs.pl

ORCID: 0000-0001-7801-200X