

Juxtaposed: Comics als Verhandlungsräume von Mehrsprachigkeit

Björn Laser

Abstract: Mehrsprachigkeit hat in verschiedener Hinsicht in Comics eine wichtige Rolle und Comics haben ein spezifisches Potenzial für die Darstellung und Untersuchung von Mehrsprachigkeit. Der Beitrag gibt zunächst einen Überblick über Gründe und Funktionen von Mehrsprachigkeit in Comics und entwickelt dann eine Taxonomie der Formen und Mittel, in und mit denen Mehrsprachigkeit in Comics verhandelt wird. Ein Ausblick auf Analyseperspektiven rundet den Text ab.

Abstract: Multilingualism has an important role in comic books in several ways. At the same time, comics hold a particular potential for depicting and exploring multilingualism. The article first gives an overview of the reasons for and functions of multilingualism in comics and then attempts to develop a taxonomy of the forms and means in which multilingualism in comics is treated. The text concludes with an outlook on various prospects of analysis.

Title: Juxtaposed: Comics as Negotiation Spaces of Multilingualism

Keywords:

Comics, Graphic Novels, Mehrsprachigkeit, Semiotik, Sprachideologien
Comics, Graphic Novels, Multilingualism, Semiotics, Language Ideologies

1. Zur Einführung: Comics und Mehrsprachigkeit

„Dunner und blitzen! Look out mit dot fiddle!“, ruft zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein Opfer der *Katzenjammer Kids* im gleichnamigen Zeitungsstrip des deutsch-amerikanischen Comicpioniers Rudolph Dirks (1877-1968; 1974: 18). Dirks, im holsteinischen Heide geboren und als Kind mit den Eltern nach Chicago ausgewandert (vgl. Eckhorst 2012; Braun/Eckhorst 2022), hatte den Auftrag bekommen, für das *New York Journal* des Verlegers William Randolph Hearst einen Comic-Strip zu entwickeln. So erscheinen ab Dezember 1897 die Abenteuer der Zwillinge Hans und Fritz. Diese orientieren sich nicht nur optisch unverkennbar am Vorbild von Wilhelm Buschs Max und Moritz (vgl. Knigge 2016: 6). Die jungen Übeltäter malträtieren auch ihre Umgebung in

ähnlicher Weise, so dass gerne der Stoßseufzer zitiert wird: „Mit dose Kids, society is nix!“ (Ebd.; vgl. Schikowski 2014: 37; Maresca 2013)

Die *Katzenjammer Kids* spielen in der Geschichte des Comics eine prominente Rolle, nicht nur weil der Strip, von anderen Zeichnern übernommen, bis ins Jahr 2006, also über mehr als ein Jahrhundert, produziert wurde. Auch wenn „der frühe Comic-Strip in vielfacher Hinsicht eine kollektive Leistung darstellte“ (Braun/Eckhorst 2022: 207), gilt Dirks weiterhin als wichtiger Entwickler des comicspezifischen Zeichenrepertoires, dem nicht nur die Etablierung von Sprechblasen und Bewegungslinien (Speedlines) zugeschrieben wird, sondern der zudem mit seinen runden, gedrunghenen Figuren den ‚Funny‘-Stil der humoristischen Comics auf Jahrzehnte prägte. (Vgl. Schikowski 2014: 36f.; kritisch Braun/Eckhorst 2022: 105-108, 207)

Die meisten Figuren der Serie bedienen sich eines alternierenden oder gemischten Codes (vgl. Krehut/Dirim 2010: 413; Riehl 2013: 384-390), in dem ihre Rede durch wiederkehrende phonographemische und lexikalische Elemente ‚deutsch‘ markiert ist. Es handelt sich dabei, natürlich, um einen artifiziellen Duktus, schon weil er für das intendierte Massenpublikum auch ohne Kenntnisse des Deutschen verständlich bleiben muss, aber er zeigt die Mehrsprachigkeit in der anarchischen Kinderstube der Comics. Comics entstehen nicht nur als Massenmedium im US-amerikanischen Einwanderungsmilieu: Sie exponieren in ihren sprachlichen Markierungen und Stilisierungen auch dessen sprachliche Vielfalt. (Vgl. Schikowski 2014: 34-40; Stuhlfauth-Trabert/Trabert 2020: 76) Auch wenn sich so markante Beispiele wie die *Katzenjammer Kids* nicht flächendeckend finden lassen, lässt sich die historische Genese der Comics mit einem gewissen Recht als mehrsprachig bezeichnen. Vielstimmig sind Comics mit ihrer konzeptionellen Mündlichkeit und ihrer phonographemischen Wiedergabe von Varietäten besonders in ihren Anfängen auf jeden Fall. Die Verbindung von Comics und Mehrsprachigkeit liegt aber noch aus mindestens drei weiteren Gründen nahe:

1. Inhaltlich: Comics sind über Jahrzehnte von Genres geprägt, die eine große Affinität zu Situationen haben, die eigentlich mehrsprachig sein müssten: Abenteuer, Western, Science Fiction und auch Superheldencomics sind jedenfalls voller First-Contact-Begegnungen, Reisen in die Fremde und sonstiger Grenzüberschreitungen. In Comics werden außerdem Sprachen und Identitäten verhandelt, von der Charakterisierung von Marvel-Superhelden durch Code-Switching bei den *Uncanny X-Men* (Burman 2016) über die sprachliche Kennzeichnung sozialer Gruppen wie der Arbeiterklasse im Berlin der Weimarer Republik (Lutes 2001; 2003) bis zum Sprachwechsel in Einwandererfamilien (z.B. Weaver 2012).
2. Distributiv: Comics sind in weiten Teilen der Welt und insbesondere im deutschsprachigen Raum, auch wenn sich eine sichtbare Eigenproduktion entwickelt hat, in der Regel übersetzt. Und Produkte für den Zeitschriften-

handel wurden oder werden nicht selten von international besetzten Studios produziert (s. z.B. Dolle-Weinkauff 1990: 151, zu *Fix und Foxi*).

3. Semiotisch durch die comicsspezifischen Mittel der Darstellung, Nutzung und Plausibilisierung von Mehrsprachigkeit.

Es überrascht daher, dass in der mittlerweile doch sehr umfangreichen Comic-Forschung die Beschäftigung mit Mehrsprachigkeit eine eher geringe Rolle spielt. „[S]tudies of the uses and roles of the different languages that meet in BDs [*bandes dessinées* = Comics; BL] are lacking“, stellen Ben-Rafael und Ben-Rafael in ihrer Studie zur Mehrsprachigkeit in frankophonen Comics fest (2012: 143), und Liimattainen, die in deutschsprachigen und ins Deutsche übersetzten Comics nach anderssprachigen Ausdrücken sucht und auf einer recht disparaten Materialgrundlage von DDR-Comics über *Tim und Struppi* bis zur mit dem Pulitzer-Preis ausgezeichneten Graphic Novel *Maus* von Art Spiegelman Zahlen generiert, sieht in „Mehrsprachigkeit in Comics ein noch wenig untersuchtes Forschungsgebiet“ (2021: 135; vgl. 2020: 185). Vorhandene Studien nähern sich dem Themenkomplex im Wesentlichen mit dem Fokus auf Einzelaspekte wie die Leistung von Typografie und Schrift (Schmitz-Emans 2016), mehrsprachige Publikationspraxis (Kauranen 2020), die sprachliche Charakterisierung von Figuren im Marvel-Universum (Burman 2016; Walshe 2018)¹ oder die Beschäftigung mit neueren Graphic Novels im Themenfeld Flucht und Migration (Nikkilä 2020; Trabert 2020; Rösch 2022).

Der vorliegende Beitrag soll zeigen, dass nicht nur Mehrsprachigkeit bei der Beschäftigung mit Comics eine zentrale Rolle verdient, sondern umgekehrt auch Comics ein spezifisches Potenzial für die Darstellung und Untersuchung von Mehrsprachigkeit bieten, vom scheinbaren Einwandererslang und „Kauderwelsch“ (Schikowski 2014: 37) der Anfänge bis hin zu aktuellen Verhandlungen sprachlicher Verhältnisse in der Migrationsgesellschaft. Im folgenden zweiten Abschnitt werden daher zunächst die verschiedenen Perspektiven geordnet und in Relation zueinander gesetzt. Der dritte Abschnitt beschäftigt sich dann mit den semiotischen Möglichkeiten von Comics, die Vielsprachigkeit von Räumen und Situationen darzustellen: durch ihre Multimodalität, ihren Umgang mit Raum und Zeit und ihr Zeicheninventar. Der vierte Abschnitt zeigt schließlich Analyseperspektiven auf für Comics als Verhandlungsräume von Mehrsprachigkeit, in denen Sprachen und Varietäten ebenso sichtbar und präsent wie stereotypisiert und ausgeblendet werden.

¹ Für den Hinweis auf diese Arbeiten und weitere konstruktive Anregungen danke ich dem Berliner Comic-Kolloquium und speziell Matthias Harbeck.

2. Mehrsprachigkeit im Comic: Gründe

Comics können aus unterschiedlichen Gründen und in unterschiedlicher Hinsicht mehrsprachig sein. Figuren bewegen sich auf der Erzählebene in einer anderssprachigen Umgebung, begegnen anderssprachigen Figuren oder sind selbst mehrsprachig. Comics können didaktisch eingesetzt werden, um Sprachen zu vermitteln und Mehrsprachigkeit zu befördern, und Comics können auch Aspekte von Mehrsprachigkeit aufweisen, ohne dass dies Ziel einer Intention wäre, als Folge äußerer Umstände gewissermaßen. Entsprechend ergeben sich unterschiedliche Anlässe und Perspektiven, Mehrsprachigkeit im Comic in den Blick zu nehmen. Wir beginnen in 2.1 mit Faktoren, die Mehrsprachigkeit für Comics relevant machen oder zur Folge haben können, ohne dass dies intentional einer konkreten Produktion zuzurechnen wäre, bevor es in 2.2 und 2.3 zunächst um äußere und dann um innere Funktionen von Mehrsprachigkeit im Comic geht. Was getrennt dargestellt wird, ist dabei vielfältig miteinander verbunden, und die Darstellung ist jeweils ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

2.1 Nährböden

Betrachtet man die Gründe, aus denen Mehrsprachigkeit in Comics erwachsen kann, so lassen sich drei Bereiche identifizieren, die sich aus der Entwicklung der Kommunikationsform als Ganzes ergeben: Nährböden, die Mehrsprachigkeit entweder manifest werden oder als Möglichkeit erscheinen lassen und auf denen sich entsprechend auch ihr Ausbleiben feststellen lässt. Es sind dies die historische Genese, die Genreprägung und die translinguale Produktion.

Zur historischen Genese wurde schon das Paradebeispiel der *Katzenjammer Kids* angeführt. Zuvor hatte Richard F. Outcault mit seinem *Yellow Kid* die irischen Einwanderer mit einer Serienfigur sprachlich in den Humorbeilagen amerikanischer Zeitungen verankert (vgl. Knigge 2014: 5), und am 27.03.1898 verbindet Dirks auf seiner ersten Titelseite die beiden Einwanderergruppen sprachlich-kulturell in einer Travestie der Saint-Patrick's-Day-Parade, auf der sich Hans und Fritz als *Yellow Kid* und dessen Freundin Liz verkleiden: „Germany go bragh!“ und „Hoch Erin!“ (vgl. Braun/Eckhorst 2022: 102-107). Bedenkt man die sprachliche Vielfalt des Milieus, in dem die frühen Comics produziert und rezipiert werden, sollten dort neben den verbreiteten stilisierten Varietäten und Idiolekten auch mehr Spuren unterschiedlicher Herkunftssprachen zu finden sein. Andererseits waren die Zeitungsbeilagen für ein Massenpublikum gedacht, was sprachlich homogenisierend gewirkt haben dürfte, lange bevor die kulturkritischen Kampagnen der 1950er Jahre die Comics disziplinierten und damit auch zur grammatischen und orthografischen Standardisierung drängten (vgl. Walshe 2018: 49; Laser 2000). Sich ein genaues Bild der

Frühzeit der Comics zu machen, wird dadurch erschwert, dass die Humorbeilagen, in denen sie erschienen, zu einem großen Teil verloren gegangen sind (vgl. Braun/Eckhorst 2022: 106). Sprachliche Aspekte sind kaum untersucht, und selbst für das markante Idiom der *Katzenjammer Kids* ist bisher wenig mehr festgestellt worden, als dass es sich um den „Slang von deutschen Einwanderern“ (Schikowski 2014: 37), eine „krud[e] sprachlich[e] Mixtur aus Deutsch und Englisch“ (Knigge 2016: 6) oder eine „in Schriftform überführte Umgangssprache“ (Braun/Eckhorst 2022: 239) handele.

Alexander Braun sieht in seiner Arbeit zu den *Katzenjammer Kids* das entscheidende Element für den Durchbruch der Zeitungscomics nicht in der Verwendung von Panels, Sprechblasen oder Speedlines, sondern in der Serialität der Figuren (vgl. Braun/Eckhorst 2022: 108-109), und mit Serialität und der damit verbundenen Erwartbarkeit dürfte sich auch die Genreprägung der Comics erklären lassen, die etwa in den 1930er Jahren einsetzt: U.a. Science Fiction, Ritter, Abenteuer, Krimi und Western werden vor allem aus Film und Heftroman übernommen, Superhelden werden genuin vom Comic hervorgebracht (vgl. Knigge 2016: 9-12). Schon die *Katzenjammer Kids* gehen auf Reisen und begegnen unter anderem – jeweils sprachlich markierten – Russen, Chinesen (vgl. Dirks 1974: 8, 10), Lateinamerikanern oder Südseeinsulanern, wobei letztere mit gehobenem Standardenglisch überraschen (vgl. Braun/Eckhorst 2022: 271, 281, 394). Mit den Genres wird die Abenteuerreise, ob als rasender Reporter oder mit Superkräften, ob im Mittelalter, im Weltraum oder der Antike angesiedelt, zum dominierenden Inhalt der Comics. Und da man sich in die Fremde begibt, begegnet man auch fremden Menschen, die bekanntlich fremde Sprachen sprechen. Oder sprechen sollten, denn vermutlich zur Vereinfachung der Erzählung ist die Welt der Comics oft erstaunlich einsprachig. Es gibt eine Gemeinsprache, in der sich alle oder zumindest die handlungstragenden Figuren verständigen. In amerikanischen Comics ist dies selbstverständlich amerikanisches Englisch, was gelegentlich sogar die Helden selbst verwundert: „The monster speaks... English!“, stellen die X-Men beim Kampf mit grünen Kreaturen auf einem fremden Planeten fest, woraufhin das Monster antwortet: „Doesn't everybody?“ (*Uncanny X-Men* #107, zit. Walshe 2018: 50) Menschen, denen Tim und Struppi in *Tim in Tibet* in Delhi und Kathmandu begegnen, sprechen (in der deutschen Ausgabe) L2-Deutsch, L2-Englisch und Nepali, aber insbesondere, wenn es handlungsrelevant wird, Standarddeutsch, in das zur Kennzeichnung des Schauplatzes allenfalls noch ein „Sahib“ eingeflochten wird (Hergé 1985: 7-14). Und während Goscinnys und Uderzos *Asterix* nicht nur lateinische Zitate enthält, sondern auch u.a. durch Typografie kennzeichnet, dass verschiedene Sprachen gesprochen werden (vgl. Schopp 2016; Ben-Rafael 2008: 543-44; Schmitz-Emans 2016: 195; s.u. 3.3), steht die entscheidende Frage als Elefant im Raum, nämlich warum und in welcher Sprache sich eigentlich Gallier und Römer so problemlos unter- und miteinander verständigen können.

Wenn Elimination eine Strategie ist, wie Comics mit Mehrsprachigkeit umgehen (vgl. Walshe 2018: 52-54; im Anschluss an Bleichenbacher 2008), so geht es wohl weniger darum, dass anstelle einer anderen Sprache eine unmarkierte Varietät der Basissprache erscheint, als dass grundlegender multilinguale Räume monolingualisiert, also: vereinsprachlicht werden.

Der dritte Nährboden für die Mehrsprachigkeit von Comics liegt in ihrer translingualen Produktion. Außerhalb der Zentren USA, Frankreich/Belgien und Japan, in denen sich Comics weitgehend eigenständig und in Eigenproduktionen entwickeln (vgl. Knigge 2016: 14-18), werden Comics international produziert, und vor allem sind sie übersetzt. Wie andere übersetzte Texte sind sie damit latent mehrsprachig, indem ihnen ein anderssprachiger Urtext zugrunde liegt. Dies kann dem Publikum in unterschiedlichem Grad bewusst und in Publikationen unterschiedlich sichtbar sein. Gelegentlich scheint, etwa in Phraseologismen, Interjektionen oder Invektiven, der Urtext durch. Dies geschieht als Beitrag der Situierung des Geschilderten in seinem Herkunftskontext (s.u. 2.3) oder auch als klassischer Übersetzungsfehler. Legendär ist hier die Übersetzung von „Nuff said!“ (von *enough said*) am Ende einer Marvel-Episode mit „Das sagte Nuff!“ (vgl. Kesler 2012: 61). Gelegentlich ist Schrift so mit der Grafik verwoben, dass beim Übersetzen aus technischen, ökonomischen oder ästhetischen Gründen darauf verzichtet wird, sie aus dem Bild zu lösen. Die Startseiten von Will Eisners ab 1940 erscheinender Serie *Spirit* sind für die Integration von Serien- und Episodentitel in die Grafik bekannt. So erscheint in der Episode „Lurid Love“ der Originaltitel als Titel einer Heftromanreihe. In der deutschen Ausgabe wurde dies belassen und als deutsche Übersetzung „Unheimliche Liebe“ klein ergänzt (Eisner 1982: 66). Es ließe sich hier von technisch bedingter Mehrsprachigkeit sprechen. Allerdings können Grafik und Lettering nicht erst seit der Digitalisierung bei Übersetzungen Erstaunliches leisten (vgl. Assis 2015), so dass beim Belassen originalsprachlichen Textes immer auch ökonomische und ästhetische Gründe zu bedenken sind. Wenn bei der Übersetzung japanischer Mangas die Soundwords regelmäßig durch Übersetzungen ergänzt im Original belassen werden (s. Abb. 1), werden sie zweifellos zu ästhetischen Elementen und zu Faktoren der ‚japanischen‘ Anmutung der erzählten Welt: als Zeichen, bei denen anstelle des Signifikats eine „Sinn-Reserve“ (Klawitter 2015: 41) tritt.²

² Für Hinweise und Beispiele aus dem Manga-Bereich danke ich Jorina Aurelia Laser.



Abb. 1: Kakashi/Baba/Kiryu 2021: [153]

Ähnlich fungiert abgebildeter Text als Teil der erzählten Welt. Plakate, Zeitungen, Aufschriften auf Verpackungen, Logos, Notizen, Handydisplays und Ähnliches stellen ein bekanntes Übersetzungsproblem dar: „Je weniger sie [die Texte] mit den Figuren verbunden und je stärker sie in die Grafik integriert sind, je technisch aufwändiger und narrativ folgenloser es also wäre, sie zu verändern, desto wahrscheinlicher bleiben sie unübersetzt.“ (Laser/Groenewald 2015: 239) Zugleich dient die in solchen Inschriften manifeste Mehrsprachigkeit intradiegetisch der räumlich-zeitlichen Verortung des Geschehens (s.u. 2.3), wobei sich dann darüber streiten lässt, was stimmiger ist: „in einem amerikanischen Diner deutschsprachige Speisekarten zu haben“ oder deutschsprachige Figuren, „die auf der Speisekarte *french fries* lesen und dann Pommes bestellen“ (ebd.: 244; vgl. Liimatainen 2020: 200).

2.2 Äußere Funktionen

Mehrsprachigkeit manifestiert sich in Comics nicht nur als Folge von Umständen, die im Hinblick auf einzelne Produktionen als äußere anzusehen wären. Comics werden auch intendiert mehrsprachig publiziert. Hierfür lassen sich zunächst zwei Gründe außerhalb des Erzählten und des Erzählens angeben: die Erweiterung des Publikums und die Erweiterung der Sprachkenntnisse des Publikums.



Abb. 2: Nuutinen [1996]: 19

Motivation, das Publikum zu erweitern, findet sich vor allem an der Peripherie. Als Beispiel soll hier Finnland dienen. Finnische Comics orientieren sich seit Mitte der 1990er Jahre verstärkt international und erhöhen durch zweisprachige Publikation ihre Reichweite. Die zweite Sprache ist dabei in aller Regel Englisch und das häufigste Verfahren ist die parallele Übersetzung mit Untertitelung der Panels (Abb. 2). Kauranen (2020) arbeitet unter der Überschrift *De-bordering Comics Culture* die verschiedenen Formen multilingualen Publizierens systematisch auf. Er unterscheidet dabei vier grundsätzliche Möglichkeiten: die vollständige Dopplung von Text und Bild, das Hinzufügen einer Übersetzung in einer eigenen Sektion oder als Beilage, die Übersetzung in Untertiteln und die Integration des anderssprachigen Textes in den Comic, etwa durch zwei- oder mehrsprachige Sprechblasen.

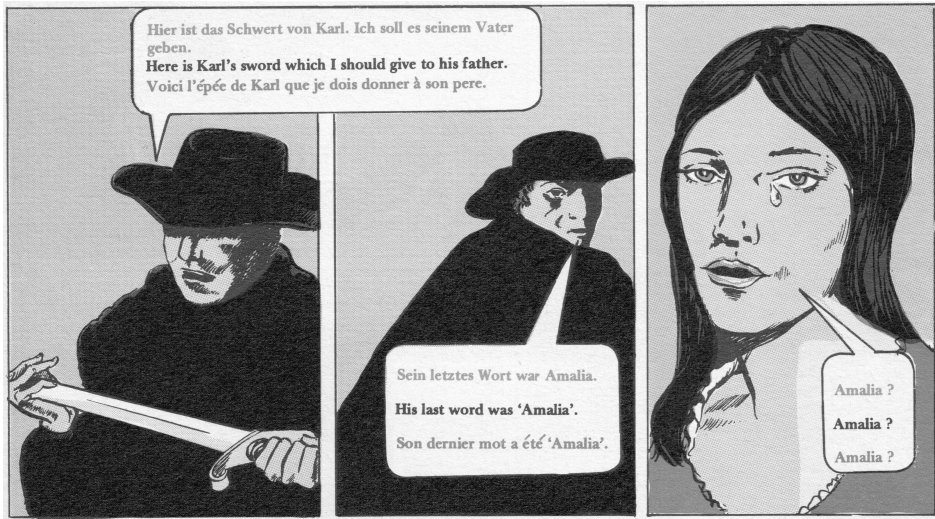


Abb. 3: Eurocomics [1973]: 15

Letztere finden sich schon 1973/1974 in der kurzlebigen Serie *Eurocomics*, in der literarische Klassiker wie Dickens' *A Tale of Two Cities*, Dumas' *Les Trois Mousquetaires* oder Schillers *Die Räuber* (s. Abb. 3) dreisprachig adaptiert wurden.³ Der Text erscheint vom Titel über Sprechblasen und Blocktexte bis zu den Paratexten jeweils in Deutsch, Englisch und Französisch. Dies mag auch der ökonomischen Überlegung geschuldet gewesen sein, sich in mehreren Sprachen Märkte erschließen zu wollen. Die Leserschaft wurde aber mit der „große[n] europäische[n] Idee“ und der Möglichkeit zur „Schulung und Vertiefung Ihrer Kenntnisse in den drei führenden Weltsprachen“ gelockt (*Eurocomics* [1973]: 46).

Comics zur Förderung von Sprachkompetenzen gibt es in verschiedenen Kontexten. Wegen ihrer (vermuteten) Popularität, ihrer inhärenten visuellen Kontextualisierung und ihrem Fokus auf das mündliche Sprachhandeln finden Comics seit den 1970er Jahren im Fremd- und Zweitsprachenunterricht Verwendung. Sie werden aber auch eingesetzt zur Stärkung von Minderheitensprachen. So bewahrt Michael Nicoll Yahgulanaas (2018) mit seinen Haida Manga in einer sehr spezifischen Art grafischen Erzählens durch Paralleltexte gleich mehrere Varietäten des Haida, einer Sprache, die früher auf Inseln vor British Columbia und Alaska gesprochen wurde.⁴ In einem aktuellen Web-Comic wird die jenische Sprache sichtbar gemacht, mit hinterlegter deutscher Übersetzung, die erscheint, wenn man den jenischen Text ansteuert (Peterhans/Schönnett

³ Kauranen – und damit auch dieser Beitrag – verdankt diesen Hinweis Ralf Palandt, München.

⁴ Den Hinweis auf Haida Manga wie überhaupt auf die Rolle von Comics beim Erhalt von indigenen Sprachen Nordamerikas verdanke ich Robyn Johnson, UC Riverside.

2022). Und schließlich gibt es Comics zur Förderung von Bilingualität: In *Les aventures de Kazh* oder *Die Abenteuer von Kazh* (Guetz 2018) wird die Titelfigur, eine Katze, an einem Straßenrand in der Bretagne ausgesetzt. Am Strand begegnet sie einer deutsch-französischen Familie und versucht, letztlich erfolgreich, sich von dieser adoptieren zu lassen. Der Vater spricht in der Regel Deutsch, die Mutter Französisch und die Kinder mit großer Selbstverständlichkeit und glaubwürdigem Code-Switching beides. Wer, wie Kazh, kein Deutsch versteht oder wer sich im Französischen nicht sicher ist, kann auf Übersetzungen am Ende jedes Kapitels zurückgreifen.

2.3 Innere Funktionen

Kazh fördert deutsch-französische Mehrsprachigkeit, indem er eine mehrsprachige Geschichte erzählt. Oder genauer: indem er eine mehrsprachige Geschichte mehrsprachig erzählt. Innerhalb von Geschichten und ihrer Erzählung kann es verschiedene Funktionen haben, wenn neben einer Basissprache andere Sprachen erscheinen, die dominante Sprache passagenweise wechselt oder Sprachen so nebeneinanderstehen, dass die Kategorie der Basissprache entfallen kann.

Zunächst geht es um die räumlich-zeitliche Situierung des Geschehens: Dass die Serie *Lucky Luke* im sogenannten Wilden Westen spielt, erkennt man nicht nur an den Bildern, sondern auch an Namen von Orten und Figuren, nicht zuletzt des Titelhelden, an eingestreuter Lexik (z.B. *boss*, *kidnapping*), Interjektionen (*boy!*, *gosh!*) und Liedzeilen („I’m a poor lonesome cowboy...“) (vgl. Ben-Rafael/Ben-Rafael 2012: 147). In *Tim und Struppi* ist Südasien, wie andere Weltgegenden, in die die Serie führt, auch an den schon erwähnten sprachlichen Markern erkennbar (vgl. Hergé 1985), und in *Asterix* zeigt sich die klassische Antike in gelegentlichem Latein (z.B. Goscinny/Uderzo 2014: 36/1⁵). Eine besondere Rolle bei der Situierung spielen „fremdsprachige Detailtexte [...], die ausschlaggebend zur Vermittlung von Lokal- und Zeitkolorit der Geschichte beitragen oder den Geschichten Authentizität verleihen“ (Liimatainen 2021: 168). Gemeint sind (s.o. 2.1) Texte, die innerhalb der erzählten Welt auf Verpackungen, Werbetafeln, Ortsschildern usw. erscheinen und für die sich in der Literatur eine Reihe verschiedener Bezeichnungen findet: Etiketten, linguistische Paratexte, Inskriptionen (vgl. Laser/Groenewald 2015: 239) oder diegetische Texte (Nikkilä 2020: 199). Nikkilä untersucht diese Texte zusammen mit anderen Aspekten von Mehrsprachigkeit in Ville Tietäväinens Graphic Novel *Näkymättötät kädet* (2011; dt. *Unsichtbare Hände*, 2014). Erzählt wird die Geschichte des Marokkaners Rashid, der sich auf die *Harraga*, die Überfahrt nach Spanien begibt, um dort als illegaler Arbeiter auf den Treibhausplantagen zu ar-

⁵ Die Zahl hinter dem Schrägstrich gibt das Panel auf der Seite an.

beiten. In der spanischsprachigen Umgebung finden sich Inschriften vor allem in spanischer Sprache. Die erzählte Welt wird dadurch insofern authentischer, als sie einem Alltag entspricht, in dem wir ständig von Schrift, auch in verschiedenen Sprachen, umgeben sind (vgl. Nikkilä 2020: 206). Allerdings fehlen in der marokkanischen Umgebung arabische Texte fast völlig: „The few diegetic texts in the Morocco setting of the graphic novel are mostly in English“ (ebd.: 210), und man kann mit Nikkilä den Grund dafür in den fehlenden Sprach- und Schriftkenntnissen des Autors vermuten (ebd.). Auch Sprachen betreffend sollte man also in Comics nicht mit fotografischem Realismus rechnen. Die im erzählten Marokko gezeigten englischsprachigen Inschriften verweisen aber auch darauf, dass gegenwärtige Lebenswelten, in denen sich Comics situieren, in der Regel mehrsprachig sind. In Marokko gibt es nicht nur englischsprachige Aufschriften auf Getränkedosens und T-Shirts (Tietäväinen 2011: 38, 47), es ertönt auch Shakiras *La Tortura* auf Spanisch aus einem Autoradio (ebd.: 32-34; vgl. Nikkilä 2020: 203). In Spanien tauchen dafür später Schlager des finnischen Sängers Jamppa Tuominen auf, die in der deutschen Fassung unübersetzt bleiben (vgl. Tietäväinen 2014: 142, 149, 164, 205). Dass die Stücke und ihr Interpret nicht zufällig gewählt sind, lässt sich ohne Kenntnisse des Finnischen nur erraten (vgl. Nikkilä 2020: 216-220), so wie die spanischen Liedtexte Bedeutung anreichern, ohne für das Verstehen der Geschichte allgemein verständlich sein zu müssen (vgl. ebd.: 202-205). Das Nichtverstandene dient ähnlich den nichtübersetzten japanischen Soundwords (s.o. 2.1) als Sinnreserve. Bei abgebildeter Schrift kann dies unterhalb der Wahrnehmungsschwelle bleiben. Gerade die Allgegenwart von Logos, Plakaten oder Graffiti hält im Alltag davon ab, sie im Einzelnen zu beachten. Im Comic kann man der Erzählung auch folgen, wenn man die Inschriften ignoriert, aber es vertieft die Lektüre, wenn man sie wahrnimmt und versteht (vgl. Nikkilä 2020: 206) – manchmal bis in den Abgrund. In der Nachbarschaft der Foliengewächshäuser bietet das Hotel *El Edén* „mínimos precios y máxima calidad“ – „niedrigste Preise und höchste Qualität“ (Tietäväinen 2014: 102/1). Die Illegalen haben ihr Lager auf der Obst- und Gemüseplantage in Anspielung auf den Paradiesgarten (*paraíso*) „El Jardín de Parasíto“ genannt – „Garten der Parasiten“ (82/1), und auf dem Weg dorthin steht geschrieben „¡Trabajo libertar!“ – „Arbeit macht frei!“ (81/1; vgl. Nikkilä 2020: 209-210): Ein finnischer Comic in deutscher Übersetzung zeigt in spanischer Übersetzung die Sprache des Dritten Reiches.

Anderssprachige Elemente in der erzählten Welt können diese also nicht nur als anderssprachig markieren und als mehrsprachig plausibilisieren, sondern auch kommentierend miterzählen. Eine weitere Funktion dieser Elemente ist die ethnolinguale Kennzeichnung von Charakteren. Sie findet sich schon bei den *Katzenjammer Kids*, nicht nur im ‚deutsch‘ markierten artifiziellen Basisidiom der Hauptfiguren, sondern auch im „Hulloski!!“, mit dem sich ein russischer Kapitän einführt (Dirks 1974: 8), oder beim chinesischen Polarforscher,

der als „velly smart man“ vorgestellt wird (ebd.: 10). Figuren solchermaßen als Angehörige (eigentlich) anderer Sprachgemeinschaften zu charakterisieren, kann sowohl komische Effekte erzielen als auch exotisierende und authentifizierende (vgl. Schmitz-Emans 2016: 192-193), häufig jedoch alles dies in enger Verbindung: Wenn die Einheimischen, die in *Tim in Tibet* Tim, Kapitän Haddock und Struppi ins Himalaja begleiten, eine Varietät sprechen, die (im Deutschen) u.a. durch Ellipsen, fehlende Artikel und infinite Verbformen als L2-Stilisierung erkennbar ist (vgl. z.B. Hergé 1985: 23), so ist dies zweifellos plausibler und in diesem Sinne authentischer als eine monolinguale Welt, in der nur die Standardvarietät einer imperialen Basissprache gesprochen würde. Zugleich rücken die L2-Figuren aber in eine komische Tradition ein, die mindestens vom Buffo bis zur Ethno-Comedy reicht. Und sie bestätigen in jeder ihrer Äußerungen nicht nur ihre Fremdheit, sondern, da ihr Idiom durch Defekte gekennzeichnet wird, auch ihre sprachliche Unterlegenheit, insbesondere wenn sie mit Figuren kontrastiert sind, denen eine unmarkierte Varietät der Basissprache zugewiesen wird.

L2-Stilisierungen können allgemein die Zugehörigkeit zu einer anderen Sprachgemeinschaft markieren oder diese Zugehörigkeit spezifizieren durch sprachliche Merkmale, die Sprecherinnen und Sprechern einer bestimmten Herkunftssprache und, im nationalsprachlichen Paradigma, Angehörigen einer bestimmten Nation zugeschrieben werden, etwa das ‚chinesische‘ Realisieren des /r/-Phonems in allen seinen Spielarten durch [l]-Laute bzw. <l>-Grapheme. Die Kennzeichnung spezifischer sprachlich-nationaler Herkunft ist aber auch ohne L2-Marker möglich. Ein Beispiel hierfür sind die *Uncanny X-Men*, die 1975 von einem US-amerikanisch-weiß dominierten zu einem ethnisch-national diversen Team werden, und ab 1983 die *New Mutants*, ebenfalls von Marvel: „A part of this new diversity was the occurrence of code-switching [...] The characters develop their own idiolect, which makes their speech instantly recognisable to the reader, while at the same time serving as a reminder of their origins and their back-story.“ (Burman 2016: 1) Bei den X-Men wechselt Colossus ins Russische und Nightcrawler ins Deutsche, bei den New Mutants Karma ins Französische und Sunspot ins Portugiesische. Die beteiligten Sprachen können sämtlich dem westlichen Publikum als vertraut gelten. Magma, die aus einer verlorenen römischen Kolonie stammt und Latein als Erstsprache haben müsste, bleibt dagegen ebenso einsprachig wie Storm, die mit Englisch, Swahili und Arabisch aufgewachsen ist (vgl. ebd.: 7). Interessant ist der Fall von Karma, die eigentlich vietnamesischer Herkunft ist, aber nie Vietnamesisch spricht, nicht einmal mit ihren Eltern, sondern, vermutlich aus Rücksicht auf die Leserschaft, auf die Kolonialsprache ausweicht (vgl. ebd.: 6). Entscheidend ist die Erkennbarkeit. Jüdische Superheldinnen nutzen daher jiddische Interjektionen und Invektive, auch wenn ihr amerikanisches Herkunftsmilieu eine jiddische Prägung unwahrscheinlich macht oder sie sogar aus Israel stammen

(vgl. Dowling 2010: 192-194). Dass es hier nicht um realistische Darstellung von Mehrsprachigkeit geht, sondern um Figurenidentität, zeigt neben der Auswahl der Sprachen auch die Art und Weise des Code-Switchings: Die Wechsel sind kurz und bestehen meist aus Anreden und Ausrufen, die sich im Verlauf der Veröffentlichung zunehmend standardisieren. Anders als beim realen Code-Switching spielen Situation und Adressaten keine Rolle: Nightcrawler spricht die Teamkollegen mit „meine Freunde“ an, Karma mit „mes amis“ und Sunspot mit „mi amigos“, ohne dass dies etwas mit den sprachlichen Repertoires der Kommunikationspartner zu tun hätte (vgl. Burman 2016: 3-6). Sprachwechsel sind weder pragmatisch noch psycholinguistisch noch soziolinguistisch motiviert (vgl. Walshe 2018: 64). Hinzu kommt, dass die Figuren zwar häufig auf ihre L1 zurückgreifen. Zugleich erscheinen sie aber als kompetente Sprecher des Englischen und haben in ihrer L2 keinerlei Grammatik- oder Wortschatzprobleme. Eher sind die kurzen Switches in ihre L1 fehlerhaft: „mein Herren!“ oder „mi amigos“ (statt *meus amigos*) (vgl. ebd.: 66). Dass sich in diesen Fehlern, wie Walshe meint, Linguizismus manifestiert, da die Figuren als „incompetent speakers not only of English but also of their native tongues“ (ebd.: 67) erscheinen, würde allerdings voraussetzen, dass das Publikum diese Fehler bemerkt und sie dann den Figuren zurechnet und nicht Autoren und Verlag. Relevanter für Fragen von Sprache und Macht sind wohl die sprachliche Unterfütterung hierarchischer Figurenkonstellationen durch L1/L2-Abstufungen und die Hierarchisierung der Sprachen selbst durch Inklusion (z.B. Französisch) und Exklusion (z.B. Vietnamesisch). Vor allem aber ist es das grundsätzlich monolinguale Regime der Comics, das sich, wie es der Tocqueville-Effekt will, durch das Auftreten anderer Sprachen erst verdeutlicht.

Entsprechend selten ist wohl das Auftreten mehrsprachiger Figurenrede in Comics, das nicht der ethnolinguale Kennzeichnung der Figuren, sondern der Wiedergabe ihrer Sprachpraxis dient. Die Möglichkeit, beides zu sein, sei mit dieser Opposition nicht bestritten. Aber zunächst ist ein Kontrast festzustellen, etwa zwischen dem ‚chinesischen‘ Akzent bei den *Katzenjammer Kids* und der differenzierten Darstellung der Kommunikation in einer Familie, die aus Taiwan in die USA eingewandert ist, in Adrian Tomines Erzählung *Hawaiian Getaway* (2002: 69-99; dt. 2004: 39-69). Dabei schließt der hier implizierte Anspruch auf Realismus Stilisierungen natürlich nicht aus. Büke Schwarz‘ deutsch-türkischer Künstlerinnen-Roman *Jein* lässt seinen Titel auf dem Cover über den blindgeprägten türkischen Wörtern *evet* und *hayır* erscheinen. Die ersten Sprechblasen spielen, einer Ouvertüre gleich, Mehrsprachigkeit als zentrales Thema der Graphic Novel an: Der deutsche Freund der Protagonistin nennt die Katze türkisch „Kedi“. Die Katze miaut Englisch („Meow.“) und schnurrt zweisprachig englisch und deutsch: „Purr Purr“ und „Schnurr Schnurr“ (Schwarz 2020: 10). Im Roman, der in Berlin spielt, wird dann von Figuren mit türkischen Sprachkenntnissen auch Türkisch gesprochen (vgl. z.B.

ebd.: 76, 155-157), wobei die Kommunikationssprache verhandelt wird (vgl. ebd.: 89) und es zu Code-Switching oder Code-Mixing kommt. Dass dabei auch einfachstes Vokabular wie *evet* mit „Ja“ und *hayır* mit „Nein“ (ebd.: 67) ebenso untertitelt wird wie die geläufige türkisch-deutsche Abschiedsformel „Hadi tschüs“ (ebd.: 93) zeigt das größte Hindernis für ‚echte‘ Mehrsprachigkeit auf der Figurenebene in Comics: die Sorge um die Verständlichkeit fürs Publikum. Wenn man nicht der traditionellen Vorstellung anhängt, dass mehrsprachige Texte eine in gleicher Weise mehrsprachige Leserschaft verlangen und daher einfach nicht für ein größeres Publikum gedacht sind (vgl. Tidigs/Huss 2017: 211f.), bleibt nur die Wahl zwischen verschiedenen Zumutungen: der Zumutung von Fremdheit, der Zumutung der Übersetzung und der Zumutung der diegetischen Erklärung, wenn innerhalb der Erzählung in Sprache A vermittelt wird, was in Sprache B gesagt wurde (s. z.B. Bulling 2012: 50f.; vgl. Walshe 2018: 59f.). Es ist daher wohl nicht zufällig, wenn ein Comic mit konsequent mehrsprachigen Figuren didaktisch motiviert wird: der unter 2.2 schon vorgestellte *Kazh* (Guetz 2018). In der *famille franco-allemande* wird durchgehend Deutsch und Französisch gesprochen, und Sprachwahl und Sprachwechsel erscheinen plausibel etwa durch Transfer bei Wortschatzlücken (ebd.: 11), Thema (ebd.: 15), Emotion (ebd.: 31) oder Adressatin (ebd.: 72). Erzählt werden einfache Alltagsepisoden. Das Nicht-Alltägliche an ihnen ist, dass sie ohne die didaktische Rahmung vielleicht nicht erzählt würden.

Nach räumlich-zeitlicher Situierung des Geschehens, Sinnreserve, ethnolinguale Kennzeichnung der Figuren und der Wiedergabe mehrsprachiger Figurenrede soll als letzte innere Funktion von Mehrsprachigkeit in Comics die Darstellung mehrsprachiger Kommunikationssituationen in den Blick genommen werden. Die liegen natürlich immer vor, wenn mehrsprachige Figuren mehrsprachig kommunizieren. Darüber hinaus gibt es aber weitere Konstellationen, in denen verschiedene Sprachen eine Rolle spielen: wenn etwa, wie häufig in den Comicreihe *Love and Rockets*, in einer spanischsprachigen Umgebung Englisch oder in einer englischsprachigen Umgebung Spanisch gesprochen wird (vgl. z.B. Hernandez 2001), wenn Asterix und Obelix in eine Sackgasse rennen, weil sie das entsprechende Schild auf ‚Gotisch‘ nicht lesen können (Gosciny/ Uderzo 1975: 31/10) oder wenn ein Passant einen jungen Mann aus Mali hartnäckig auf (schlechtem) Englisch anredet, obwohl dieser ihm mehrfach klarmacht, dass er auch Deutsch spricht (Bulling 2012: 75-81; vgl. Trabert 2020: 116-18). Abb. 4 zeigt eine Szene aus Ville Tietäväinens *Unisichtbare Hände* (2014: 97/2):

Rashid und seine Freunde möchten in eine Bar gehen und werden abgewiesen. Das Panel ist, in gewissem Sinne, dreisprachig: Rashid spricht den Wirt auf L2-Spanisch an, als Spanisch gekennzeichnet durch das Indiz *Señor*, als L2 gekennzeichnet durch die Pausen und die (im Deutschen wie im Finnischen) defektive Syntax (vgl. Nikkilä 2020: 212). Der Wirt versteht ihn und antwortet

auf L1-Spanisch. Rashids Freund Magnum versteht den Wirt nicht, und aus dem zuvor Geschehenen wissen wir, dass er mit Rashid Arabisch spricht. Seine Frage „Was sagt er?“ verdeutlicht die Sprachbarriere zwischen Vordergrund und Hintergrund. Im nächsten Panel kehrt sich die Perspektive mit Arabisch im Vordergrund und Spanisch im Hintergrund um. Im oberflächlich einsprachigen Text sind verschiedene Idiome in einer Situation präsent, und es scheint beim Lesen recht mühelos zu funktionieren.



Abb. 4: Tietiäväinen 2014: 97/2

3. Semiotik der Mehrsprachigkeit: Weisen

Die Frage ist nun, wie Comics es schaffen, Mehrsprachigkeit zu zeigen und mehrsprachige Räume und Situationen zu gestalten. Sie sind offenkundig „nicht daran gebunden, ihre Textelemente nur in einer Sprache zu präsentieren“ (Schmitz-Emans 2016: 192). Sie können aber auch verdeutlichen, dass verschiedene Sprachen gesprochen werden, während sie an der Oberfläche einsprachig bleiben. Im Folgenden geht es um die semiotischen Möglichkeiten der Comics im Umgang mit Mehrsprachigkeit. Dazu wird zunächst in 3.1 der multimodale Charakter der Comics skizziert. Dann geht es in 3.2 um das besondere Verhältnis von Raum und Zeit im Comic, und 3.3 zeigt schließlich die Formen und Mittel, in und mit denen Mehrsprachigkeit in Comics dargestellt wird.

3.1 Multimodalität

Wenn in Comics fremdsprachiger Text vielleicht gar nicht so dringend verstanden werden muss, liegt das an der visuellen Kontextualisierung der Sprachhandlung und also an der Multimodalität des Kommunikats. Comics sind multimodale Zeichenangebote, und das heißt mehr, als dass sie Bild und Schrift verbinden (vgl. Packard 2016). Zur Semiotik des Comics wie zur Multimodalität gibt es mittlerweile eine recht umfangreiche Literatur (z.B. Krafft 1978; Bateman/Wildfeuer 2014). Für unsere Zwecke genügt aber ein einfaches Konzept der Multimodalität aus dem Kontext der Medienlinguistik nach Ulrich Schmitz. Schmitz (vgl. 2015: 8-10) geht von fünf Hauptmodi aus, in denen Zeichen sinnlich übermittelt werden und die sich verbinden und miteinander kombiniert werden können: gesprochene Sprache, geschriebene Sprache, statisches Bild, bewegtes Bild und Audio. Mit Audio ist jegliches Geräusch außer der gesprochenen Sprache gemeint, und das Verhältnis von gesprochener Sprache zu anderen Geräuschen ist analog zu denken zum Verhältnis von Schrift zu anderen Bildern: Der auditive oder visuelle Sinneskanal ist der gleiche, die kognitive Verarbeitung ist aber eine deutlich andere – so deutlich, dass man normalerweise zu Recht davon absieht von „Schrift und anderen Bildern“ zu sprechen. Was wir in klassischen, gedruckten Comics sehen, sind eindeutig und ausschließlich zwei der fünf Modi, nämlich geschriebene Sprache und statische Bilder. Die anderen Modi sind aber ebenfalls präsent.:

1. In Comics *wird* gesprochen, und dies zeigt sich in Text und Bild. Im Modus der geschriebenen Sprache sind daran beteiligt: Sprechblasen, ihre Positionierung, Merkmale konzeptioneller Mündlichkeit im Sprechblasentext, die ikonische Nachahmung paraverbalen Merkmale (Lautstärke u.a.) in Schriftgröße und Schriftform. Im Modus des statischen Bildes wird dies begleitet durch die Abbildung sprechender Personen mit Gestik, Mimik, Körperhaltungen und Blickrichtungen.
2. Bewegung zeigt sich zunächst ganz banal darin, dass Figuren und Objekte abgebildet werden, die sich bewegen: Rauch im Hintergrund, so sagt uns unsere Welterfahrung, ist nicht statisch, schreitende Figuren können in ihren Positionen nicht verharren (s.u. Abb. 6). Grafische Mittel wie Bewegungslinien, Unschärfe oder Schweißtropfen verdeutlichen die Bewegung zudem. Vor allem aber findet im Comic Bewegung zwischen den Bildern statt, in der Lücke, im sogenannten Gutter: Von Moment zu Moment, von Handlung zu Handlung, von Szene zu Szene wird sie vom Rezipienten induktiv erzeugt (vgl. McCloud 1993: 63-72).
3. Geräusche und Musik zeigen sich durch Onomatopoetika (Soundwords), Noten, Sterne... ein breites Zeichenrepertoire, typ- oder skriptografisch gestützt von der Zeichengröße und -form.

Diese Auflistung ist sicherlich nicht vollständig, und die Semiotik des Comics lässt sich deutlich differenzierter darstellen (vgl. Cohn 2013). Aber wir haben hier eine einfache Übersicht darüber, wie Zeichen in Comics funktionieren, und das ist nützlich, wenn man nachvollziehen will, wie Zeichen in Comics mehrsprachig funktionieren, bei denen es sich auch z.B. um Soundwords oder Teile der Grafik handeln kann.

3.2 Juxtaposed: Raum und Zeit

Das einflussreichste und wichtigste Werk zur Theorie der Comics ist bekanntlich selbst ein Comic: Scott McClouds *Understanding Comics* (1993; dt. *Comics richtig lesen*). McClouds zentrales Anliegen ist es, die Form, das semiotische Potenzial der Comics, von ihren Inhalten zu lösen. Er setzt bei seinem Versuch, den Gegenstand zu definieren, mit der von Will Eisner übernommenen Kennzeichnung von Comics als „sequential art“ (1993: 7) an und entwickelt diese weiter hin zu: „Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence“ (ebd.: 9). Das entspricht McClouds Anliegen, die Definition möglichst breit und umfassend zu halten und daher Comics bewusst nicht in ihren historischen und sozialen Zusammenhängen zu erfassen. Auch in diesem Abschnitt soll aber nicht die Frage ‚Was ist ein Comic?‘ diskutiert werden, sondern es geht vielmehr um den Widerspruch in dieser Definition oder besser: das Spannungsverhältnis, das Comics tatsächlich inhärent ist und sie ausmacht, nämlich zwischen *juxtaposed*, also nebeneinandergestellt, und *deliberate sequence*, also der sequenziellen Anordnung und der durch diese Anordnung gesteuerten Rezeption: Was in einer Bildfolge der Leserichtung entsprechend vor dem aktuellen Fokus steht, ist die Vergangenheit, was danach kommt, ist die Zukunft: „But *unlike* other media, in comics the past is more than just *memories* for the audience and the future is more than just *possibilities*! Both past and future are real and visible and **all around us!**“ (Ebd.: 104/5f.; Hervorh. i. Orig.) Zukunft und Vergangenheit sind in den vorangegangenen und folgenden Bildern immer noch da. Was vergeht, bleibt präsent. Zusammen mit dem Gutter als Ort der Kohärenzbildung innerhalb der Folge ist dies die zentrale Eigenschaft der Kommunikationsform Comic. Damit einher geht, noch grundlegender, die Darstellung von Zeit als Raum, die Kennzeichnung zeitlicher Verhältnisse als räumlicher Verhältnisse. McCloud verdeutlicht dies mit zwei Figuren im Gespräch (s. Abb. 5): Der wahrgenommene zeitliche Abstand zwischen der banalen Äußerung von Person A und der desinteressierten Reaktion von Person B hängt zunächst mit unseren Konversationserfahrungen zusammen, die uns sagen, dass eine solche im mittleren Panel dargestellte Pause normalerweise nicht mehr als einige Sekunden dauert (ebd.: 100/6). Wird das mittlere Panel mehrfach wiederholt, bekommt es ein breiteres Format oder werden die Gutter

geweitet, vergrößert sich mit dem räumlichen Abstand der Äußerungen auch die wahrgenommene Dauer der Pause (vgl. ebd.: 101).



Abb. 5: McCloud 1993: 100/5

Räumliche Verhältnisse werden als zeitliche Verhältnisse interpretiert. Das zeigt sich auch darin, dass Figuren, die sich entgegen der Leserichtung bewegen, eher als begegnend, Figuren, die in Leserichtung gehen, eher als sich entfernend wahrgenommen werden oder dass ein Schiff kurz nach dem Aufbruch sich am linken Rand einer ganzseitigen Darstellung befindet und kurz vor der Ankunft am rechten (vgl. Tan 2014). Durch die Darstellung von Zeit durch Raum bekommt die Zeit im Comic einen räumlichen Charakter, den sie nicht mehr loswird. ‚Räumlicher Charakter‘ heißt hier: In der Abfolge wird das Potenzial der Gleichzeitigkeit bewahrt: „Wherever your eyes are focused, that’s *now*. But at the same time your eyes take in the *surrounding landscape of the past and future!*” (McCloud 1993: 104/7; Hervorh. i. Orig.)

Auf diese Weise gleichzeitig präsent gehalten werden können auch verschiedene Sprachen, was an einem Beispiel gezeigt werden soll (Abb. 6). Zeit vergeht nicht nur zwischen Panels, sondern auch in Panels. Einzelbilder in Comics sind in aller Regel keine Momentaufnahmen. Die dargestellten sprachlichen Äußerungen benötigen in jedem Fall Zeit, sowohl in der Rezeption als auch in der (gedachten) Produktion, ebenso Geräusche, die durch Zeichen im Bild repräsentiert werden (vgl. McCloud 1993: 95). In diesem Panel aus *Asterix als Legionär* ist ein ganzer Gesprächsverlauf dargestellt, und die Leserichtung bestimmt die Reihenfolge, in der die Gesprächsbeiträge linear aufgenommen werden: von den Wortspielen des Belgiers bis zu den als Interjektion interpretierbaren Ausrufezeichen der römischen Offiziere. Zugleich bleiben aber die Gesprächsbeiträge in den Sprechblasen präsent und damit in diesem Fall auch verschiedene (Pseudo-)Sprachen, denn wir sehen in den Sprechblasen, abgesehen von den Ausrufezeichen, Belgisch, Griechisch, Britisch und Gotisch in einem Bild, und es wird in dieser Simultanität des Linearen Mehrsprachigkeit dargestellt und erzählt.



Abb. 6: Goscinny/Uderzo 1964: 30/8

3.3 Formen und Mittel

Dass in den Sprechblasen unterschiedliche Sprachen gesprochen werden, wird auf unterschiedliche Weise verdeutlicht. Beim Belgier und beim Briten sind es lexikalische Marker. Griechisch und Gotisch, das hier von einem Dolmetscher gesprochen wird, sind typografisch markiert.

Für den Umgang mit Mehrsprachigkeit in Comics gibt es bisher kein etabliertes Kategoriensystem. Walshe (2018) adaptiert eine Taxonomie, die Bleichenbacher (2008) auf den Umgang mit Sprachen in Hollywood-Filmen angewendet hat. Damit lassen sich unterscheiden:

- Elimination (*elimination*): Was eigentlich in einer anderen Sprache gesprochen wird, erscheint unmarkiert in der Standardvarietät der Basissprache. Dass eine andere Sprache gesprochen wird, lässt sich nur aus dem Kontext, also etwa dem Ort der Handlung und dem Wissen über die Figuren, erschließen;
- Indikation (*signalization*): Dass eine andere Sprache gesprochen wird, wird angezeigt a) durch metasprachliche Kommentare oder b) durch Kennzeichnung des Textes, etwa durch Typografie oder <spitze Klammern>. Die metasprachlichen Kommentare können a1) von Figuren oder einer Erzählerstimme im Blocktext stammen oder a2) als Fußnoten hinzugefügt werden;
- Evokation (*evocation*): Dass eine andere Sprache gesprochen wird, wird angezeigt durch Modifikation der Basissprache: von syntaktischen Interferenzen und lexikalischem Code-Switching (*Señor*) bis zur durchgehenden L2-Varietät (die hier aber nicht eine L2 anzeigen soll, sondern die Verwendung einer anderen L1);

- Präsenz (*presence*): Andere Sprachen erscheinen als sie selbst – und werden je nach Funktion innerhalb oder außerhalb der Erzählung durch Figuren oder Fußnoten übersetzt oder auch unübersetzt gelassen.

Es ließe sich auch mit einem auf literarische Texte bezogenen Vorschlag von Robert Stockhammer (2015) fragen, wie Sprachen in der erzählten Welt erscheinen (Glottamimesis), wie ihre Verwendung erzählt wird (Glottadiegesis), inwieweit die sprachliche Verständigung der Figuren glaubwürdig ist (Glottapithanonie) und inwiefern unmögliche Konstellationen entstehen (Glottaaporetik), in denen (auch grafische) Literatur ihren Eigensinn erweist und die „weder mit realen noch mit imaginären Welten zu verrechnen“ (Stockhammer 2015: 166) sind.

- Für die Glottamimesis gibt es drei grundsätzliche Möglichkeiten, wie auf der Ebene der erzählten Welt (in der *histoire*) gesprochene Sprachen in der Erzählung (dem *discours*) wiedergegeben werden. Wird zum Beispiel in einem deutschen Text französisch gesprochen, kann der Text 1. glotta-amimetisch auf Deutsch erscheinen, er kann 2. in ikonischer Glottamimesis die Sprache der erzählten Welt abbilden und daher französisch erscheinen und er kann 3. in indexikalischer Glottamimesis deutsch erscheinen, aber durch sprachliche Indizien wie *Monsieur* anzeigen, dass französisch gesprochen wird. (Vgl. ebd.: 148)
- Bei der Glottadiegesis geht es darum, wie Sprachen kenntlich gemacht werden, vor allem, wenn sie nicht glottamimetisch markiert sind: Wird durch Wendungen wie „antwortete er auf Französisch“ oder „sie wechselten ins Spanische“ glottadiegetisch erwähnt, welche Sprachen gesprochen werden, oder wird glotta-adiegetisch einfach durch den Kontext vorausgesetzt, dass z.B. Figuren in Frankreich französisch sprechen? (Vgl. ebd.: 149)
- Die Glottapithanonie stellt die Frage nach der Glaubwürdigkeit der geschilderten Sprachverwendung und nach Möglichkeiten ihrer Plausibilisierung: Können sich Raumfahrer auf einem fremden Planeten ohne Schwierigkeiten mit den dortigen Außerirdischen verständigen, wäre das glotta-apithanon. Wird aber erklärt, dass sie im Besitz eines Babelfischs sind, wäre es glottapithanon. (Vgl. ebd.: 151f.)
- Glotta-Aporetik liegt vor, wenn sprachliche Verhältnisse in der *histoire* nicht nur unplausibel sind, sondern tatsächlich unmöglich, jedenfalls im Sinne sprachlich konsistenter Verhältnisse in der erzählten Welt: wenn zum Beispiel bei einer Äußerung, die im Textzusammenhang als deutsch gelten soll, nachgefragt wird, ob der erwähnte *friend* männlich oder weiblich war; wenn eine Visitenkarte vom Spanischen ins Spanische übersetzt wird (vgl. ebd.: 164f.) oder wenn Superhelden ihre fingierte L2 besser beherrschen als ihre fingierte L1 (s.o. 2.3; vgl. Walshe 2018: 66).

Aus ihren unterschiedlichen Perspektiven kommen die beiden Ansätze zu deutlich unterschiedlichen Zuordnungen: Elimination und Präsenz anderer

Sprachen erscheinen bei Walshe an gegensätzlichen Polen der Skala, bei Stockhammer sind es benachbarte (und kombinierbare) Formen der Glottamimesis. Metasprachliche Kommentare und typografische Kennzeichnung sind bei Walshe beides Formen der Indikation. Bei Stockhammer sind die Kommentare auf der Ebene der Glottadiegesis anzusiedeln, Typografie – die Stockhammer nicht in den Blick nimmt – wäre aber ein Indiz, welche Sprache gesprochen wird und daher der indexikalischen Glottamimesis zuzurechnen. Walshe nimmt die Realität zum Maßstab und misst den Abstand von Elimination (= weit weg) zur Präsenz (= dicht dran; vgl. 2015: 53). Stockhammer kommt zu der Pointe, dass letztlich die Glotta-Aporetik dem Wesen der Literatur entspricht, indem sie verdeutlicht, dass alles, was erzählt wird, nur im Erzählen existiert und jeder literarische Text *einsprachig* ist in dem Sinne, dass er „das Idiom [entwickelt], in dem er verfasst ist“ (Stockhammer 2015: 170).

Stockhammers Ansatz ist erkennbar nicht auf multimodales Erzählen ausgerichtet. Der *discours* in Comics ist deutlich komplexer als in einem (meist) linearen literarischen Text. Das zeigt sich gerade auch in den semiotischen Positionen, an denen Mehrsprachigkeit auftreten kann: im abgebildeten Text als Teil der Grafik, in Sprechblasen oder Blocktexten, in Soundwords oder Piktogrammen und in Untertiteln. Walshe wiederum hat eine spezifische Perspektive und ein beschränktes Korpus. Wenn er die Abwesenheit von Untertitelungen feststellt und über die Gründe dafür spekuliert (vgl. 2018: 59), so lässt sich das vor allem auf die ausgewählten Marvel-Comics von 1967 bis 2008 beziehen. Zudem übernimmt Walshe einen Ansatz aus der Filmwissenschaft und mit diesem die begrenzte Perspektive auf „languages other than English“ (ebd.: 51), also einer Sprache gegen alle anderen. Walshe ist bemüht, den hegemonialen Status des Englischen linguizismuskritisch in den Blick zu nehmen (vgl. ebd.: 67), bestätigt ihn aber zugleich gerade durch diese ausschließliche Fokussierung. Außerhalb der Anglophonie ist Mehrsprachigkeit erheblich vielfältiger, nicht nur, was Comics betrifft. In Comics ist die Thematisierung von Mehrsprachigkeit nicht unbedingt unrealistisch oder unglaublich, wenn die Darstellung in nur einer Sprache erfolgt (s.o. Abb. 4). Und wichtiger noch: Sprachen in Comics sind häufig nicht ‚echt‘, also Pseudo-Sprachen, was die von Walshe nach Bleichenbacher verwendete Kategorie des ‚Realismus‘ problematisch macht. Selbstverständlich spricht niemand wie die *Katzenjammer Kids* oder hat je die Sprachen gesprochen, die in *Asterix* als die Sprachen des antiken Europas vorgestellt werden. Das ist recht gut an dem Panel in Abb. 6 nachzuvollziehen, an dem sich auch in Auswahl die vorgestellten Kategorien demonstrieren lassen. Dass andere Sprachen gesprochen werden, wird hier auf unterschiedliche Weise verdeutlicht: Bei Belgisch und Britisch sind es lexikalische Marker, bei Griechisch und Gotisch ist es die abweichende Typografie. Nach Walshe würden Griechisch und Gotisch indiziert und Belgisch und Britisch evoziert, nach den Kategorien Stockhammers wäre beides der indexikalischen Glottamimesis

zuzurechnen, da auch die Typografie hier als einzelnes sprachliches Indiz „auf der *discours*-Ebene das auf der *histoire*-Ebene gesprochene Idiom anzeigt[t]“ (2015: 148; Hervorh. i. Orig.). Dabei reicht an dieser Stelle für den Belgier und den Briten jeweils eine einzige Markierung: in orthografischer Angleichung der Name der Radlegende Eddy Merckx und das engl. *real*, während die Belgier (in deutscher Übersetzung) anderswo im *Asterix*-Kosmos mit Lautverschiebungen und flämischen Vokabeln hervortreten (vgl. Gosciny/Uderzo 1979) und die Briten vor allem syntaktisch auffallen (vgl. Ben-Rafael 2008: 543). Das Griechische zeigt sich in lateinischen Buchstaben, die antiken Formen des griechischen Alphabets nachempfunden sind, das Gotische in Frakturschrift (vgl. – allerdings fast ohne Bezug zum Aspekt der Sprachkennzeichnung – Schopp 2010). Explizit erwähnt wird in dieser Szene nicht, welche Sprachen gesprochen werden. Sie sind ja hinreichend mimetisch gekennzeichnet. Bei der nicht gekennzeichneten Figurenrede der Gallier und Römer ermöglichen Kontext und Kenntnis der Figuren die Glotta-Adiegesis. Der Kontext allerdings, die fingierte Welt, ist ein im 20. Jahrhundert erdachtes ‚Gallien‘ nebst römischem Imperium im Jahre 50 v. Chr. Und die Sprachen, um die es hier geht, werden dabei mit fingiert. Sie werden also nicht nur auf der Ebene des *discours* nachgeahmt, sondern zunächst in die *histoire* hineinprojiziert oder sogar in ihr erfunden. Historisch mag man für das letzte vorchristliche Jahrhundert zwar ein halbwegs standardisiertes Griechisch annehmen und für das ‚Ägyptische‘, das an anderen Stellen des Bandes mit Piktogrammen wiedergegeben wird, ein verbreitetes Demotisch, aber keine Sprachen oder Varietäten, die sich sinnvoll als Gallisch, Gotisch, Belgisch oder Britisch bezeichnen ließen. Glottapithanonie lässt sich also auf zwei Ebenen feststellen: Zum einen kann gefragt werden, wie glaubwürdig die Existenz der vorgestellten Idiome selbst ist, zum anderen geht es um das Verhältnis der geschilderten Idiome zueinander und in kommunikativen Situationen. Dass *Asterix* auf beiden Ebenen nicht als sonderlich unglaubwürdig aufgefallen ist, liegt daran, dass fingierte Welten sich über fingierte Regeln konstituieren und Kohärenz der Maßstab ist, nicht Realität.

Dies voraus- und die einzelnen Sprachen gedanklich alle in Anführungszeichen gesetzt lohnt es sich durchaus, die sprachlichen Verhältnisse genauer zu betrachten, etwa dahingehend, wie sich unterschiedliche Grade von Fremdheit gestalten. In *Asterix als Legionär* verstehen sich Gallier, Römer, Belgier, Brite und Griechen problemlos. Von dieser Sprachgemeinschaft abgesetzt werden Gotisch und Ägyptisch, die eines sprachkundigen Übersetzers bedürfen, für das Gotische nur innerhalb der erzählten Welt, beim Ägyptischen haben die Interpretationen der Piktogramme auch für den Leser einen Mehrwert. Innerhalb der Sprachgemeinschaft sticht das Griechische hervor, denn dass Belgisch, Britisch und Gallisch untereinander verständlich sind, lässt sich, wenn man möchte, durch ihre Verwandtschaft als keltische Sprachen erklären. Für das Griechische gilt dies nicht. Die Fiktion einer gemeinsamen gallo-römischen

Basissprache wurde oben schon (s. 2.1) als Elefant im Raum ausgemacht. Die Unmöglichkeit des Konstrukts wird gerade deutlich, wenn den Römern lateinische Zitate in den Mund gelegt werden, denn wenn sie an manchen Stellen Latein sprechen: welche Sprache sprechen sie dann sonst? Das Authentische macht das Unmögliche sichtbar. Die Glottapithanonie jedoch nimmt durch die Glotta-Aporetik keinen Schaden. Der Comic zeigt hier sein eigenes vielstimmiges Idiom.

Zusammenfassend folgt ein weiterer vermutlich nicht erschöpfender Vorschlag, die Erscheinungsformen von Mehrsprachigkeit in Comics zu erfassen. Es sind sechs Kategorien, zwischen denen jeweils Übergänge anzugeben sind.

1. Präsenz: Andere Sprachen erscheinen als sie selbst. Sie werden unübersetzt gelassen oder mit einer zusätzlichen Übersetzung versehen und treten (vor allem) in Sprechblasen und Inskriptionen auf. Tendenziell unübersetzt bleibt, was z.B. durch den Handlungskontext oder als kulturelles Wissen als verständlich vorausgesetzt wird. Die Übersetzung wird motiviert durch Handlungsrelevanz und kann innerhalb der Erzählung durch Figurenrede und Blocktext oder außerhalb der Erzählung z.B. durch Fußnoten geschehen. Die Übersetzung oder Erklärung innerhalb der Erzählung geht dabei oft mit Glottadiegeese einher, die Übergänge zwischen Erzählerrede im Blocktext und Fußnoten sind fließend (vgl. etwa Gosciny/Uderzo 2021: 6, 26, 40).

Sonderfälle sind die Präsenz von Sprachen in einem anderen Schriftsystem (etwa japanischer Soundwords) oder in nicht dekodierbaren Zeichen (etwa eines deutschen Dialekts in der Manga-Serie *Black Butler*, Toboso 2015: [154]), die Präsenz von Fantasiensprachen (etwa des ‚Indianischen‘ bei den *Katzenjammer Kids*; vgl. Braun/Eckhorst 2022: 257) oder die Präsenz von Fantasiensprachen in nicht dekodierbaren Zeichen (vgl. ebd.). Letzteres kommt häufiger zur Anwendung, wenn es um Außerirdische oder Dämonen geht. Das Spektrum reicht dabei von reinen Anzeichen der Unverständlichkeit (s. die Sterne und Punkte in den Sprechblasen der Mutterspinne in Abb. 1) über die Anmutung eines Codes wie bei den Außerirdischen in der *Spirou*-Episode *Apfelwein für Xorien* (Fournier 1990) bis hin zu interpretierbaren z.B. ‚ägyptischen‘ Piktogrammen (vgl. Gosciny/Uderzo 2014). Dies leitet (1.↔2.) über zur

2. Indikation: Dass eine andere Sprache gesprochen wird, wird außerhalb des Äußerungsinhalts angezeigt. Dies kann metasprachlich oder parasprachlich geschehen. Parasprachliche Mittel sind etwa Typografie oder die spitzen Klammern, die in Marvel-Comics zum Standard für die Anzeige anderer Sprachen gemacht wurden (vgl. Burman 2016: 6), aber auch z.B. in *Love and Rockets* regelmäßige Verwendung finden (z.B. Hernandez 2001). Auch die Sprechblasenform lässt sich zur Anzeige verschiedener Sprachen nutzen, kombiniert mit Typografie bei den Goten in *Asterix als Legionär* (Gosciny/Uderzo 2014). In der Comic-Parodie *Falsches Spiel mit Alcolix* stehen

runde Sprechblasen für den *Asterix*- und eckige Sprechblasen für den *Tim-und-Struppi*-Kosmos (Jeddeloh [1989]; s. Abb. 7). Metasprachlich sind glottadiegetische Hinweise darauf, welche Sprachen gesprochen werden, von Figuren oder Erzählerstimme oder in einer Fußnote hinzugefügt.



Abb. 7: Jeddeloh [1989]: 20/6

Die Indikationsmittel treten häufig in Kombination auf, etwa wenn Figuren die typografisch markierte Sprache zusätzlich benennen (vgl. z.B. Goscinnny/Uderzo 1975: 25/2) oder beim Gebrauch spitzer Klammern eine Fußnote angibt, welche Sprache gesprochen wird (z.B. Hernandez 2001: 17/3). Ebenso kann bei einem als anderssprachlich indizierten Text zusätzlich im Äußerungsinhalt lexikalisch, phonographemisch oder syntaktisch markiert werden, dass eine andere Sprache gesprochen wird und welche. Das kombiniert (2.↔3.) Indikation mit

3. Evokation: Dass eine andere Sprache gesprochen wird, wird angezeigt durch Modifikation der Basissprache. Phonetische Verschiebungen, syntaktische Interferenzen oder lexikalisches Code-Switching rufen den Eindruck einer anderen Sprache hervor und in der Regel ist auch spezifiziert, welcher.

Je nachdem, wie groß die anderssprachlichen Anteile in der Rede sind, kann es Übergänge geben zu 1. Präsenz und entsprechend nicht entscheidbare Grenzfälle (3.↔1.). Die Rede mexikanischer Banditen in einem Band der Westernserie *Leutnant Blueberry* variiert von unmarkiert basissprachlich über einzelne anderssprachige Lexeme und Phraseme zu rein spanischsprachigen Sprechblasen, die zum Teil mit Untertiteln übersetzt werden (vgl. Giraud/Charlier 1990: 28). Stockhammer (vgl. 2015: 148) sieht den entsprechenden Grenz- und Übergangsbereich zwischen indexikalischer und ikonischer Glottamimesis. Oft ist

aber auch gar nicht eindeutig, ob das Sprechen einer anderen Sprache angezeigt werden soll oder eine L2-Varietät der Basissprache. Die Rede der Apachen im erwähnten *Blueberry*-Band weist die gleichen Marker auf, unabhängig davon, ob sie untereinander, mit Mexikanern oder US-Amerikanern sprechen (vgl. Giraud/Charlier 1990: 3, 5, 47). Der Anführer der Chinesen in einem *Lucky-Luke*-Band wendet sich plötzlich in dem gleichen Pseudo-Akzent an seine Landsleute, der sonst der Kommunikation mit Nicht-Chinesen vorbehalten ist (Morris/Gosciny 1988: 42/9). Hier befinden wir uns im (3.↔4.) Grenzbereich zur

4. Subsumption: Durch die Modifikation der Basissprache wird angezeigt, dass die Figuren eine andere L1 haben. Die Figuren werden dadurch als mehrsprachig kenntlich gemacht. Die Figurenrede wird einer anderen Sprache als L2-Varietät untergeordnet. Beispiele wären die Äußerung Rashids in Abb. 4 oder auch die schon in 2.3 erwähnten einheimischen Begleiter in *Tim in Tibet*. Als Standardfall lässt sich hier die Ethnifikation erfassen: alles, was mit der ethnolinguale Kennzeichnung von Figuren zu tun hat (s. 2.3) und was z.B. Walshe in Ergänzung der Kategorien Bleichenbachers unter der Überschrift „The Use of English by L1 Speakers of Other Languages“ (2018: 63) ausführt. Das Inventar der Mittel entspricht 3. Der Kontext klärt, ob die Figur eine L2-Varietät oder eine andere Sprache spricht oder tut es, wie gerade im Übergangsbereich von 3. zu 4. gesehen, eben nicht.

Von hier aus sind mehrere Übergangsbereiche zu benennen. Einer ist der von der L2-Varietät zum Ethnolekt oder einem (künstlichen) *Katzenjammer*-Kreol, das dann als es selbst präsent ist und damit in Kategorie 1 wechselt (4.↔1.). Die beiden anderen gehen in Richtung Standardvarietät und damit zu den letzten beiden Kategorien:

5. Substitution: Was eigentlich in einer anderen Sprache gesprochen wird, erscheint unmarkiert in der Standardvarietät der Basissprache. Die Basissprache repräsentiert aber, wie aus dem Kontext deutlich wird, eine andere Sprache oder sogar (s. Abb. 4) verschiedene Sprachen. Die Figuren bleiben also mit ihrem sprachlichen Repertoire als mehr- und anderssprachig sichtbar. Mögliche Kontextdimensionen sind dabei das Wissen um den Ort der Handlung, das Wissen um die Figuren oder das Wissen, dass es sich um einen übersetzten Text handelt.

Zu den Elementen, die dieses Wissen vermitteln, zählen die partielle Präsenz von Sprachen in der Grafik (vgl. Walshe 2018: 57) ebenso wie Kennzeichnungen außerhalb des Äußerungsinhalts oder durch Modifikationen der Basissprache an anderen Stellen der Erzählung. Durch die Kombinierbarkeit glottamimetischer und glottadiegetischer Mittel und die Flexibilität ihrer Handhabung ergeben sich Übergänge zu allen bisherigen Kategorien (5.↔1.-4.). Die Wechsel und Kombinationen selbst in einzelnen Panels sind wohl weniger als inkonsistent und erratisch anzusehen (vgl. ebd.: 52, 61), denn als Ausdruck

der multimodalen Erzählmöglichkeiten des Comics. Die Interpretation dieser Hinweise ist aber fragil und damit eröffnet Substitution auch die Möglichkeit der (5.↔6.)

6. Elimination von Mehrsprachigkeit: Was eigentlich in einer anderen Sprache gesprochen wird, erscheint unmarkiert in der Standardvarietät der Basissprache. Dabei ist nicht erkennbar, dass andere oder verschiedene Sprachen gesprochen werden. Situationen oder ganze Erzählwelten werden monolingualisiert.

Je dezenter z.B. Markierungen in der Figurenrede, desto eher entspricht sie der Standardvarietät der Basissprache, und je mehr sie das tut, desto weniger werden die Figuren als Sprecherinnen anderer Sprachen wahrgenommen (4.↔6.). Da die Abgrenzung zwischen 5. und 6. eine Frage der Interpretation ist, ergeben sich aus 5.↔6. auch 6.↔1.-4. – ohne dass sich in den Übergängen die Kategorien auflösen sollten.

4. Verhandlungsräume

Sprachen und Varietäten werden in Comics verwendet, abgebildet, dargestellt, angedeutet, bezeichnet, stereotypisiert, hierarchisiert, übersetzt und ausgeblendet. Sie werden dies, wie gezeigt, aus unterschiedlichen Gründen, in unterschiedlichen Formen und mit unterschiedlichen Mitteln. Vor allem machen Comics Sprachen und Varietäten sichtbar, so dass sich sprachliche Verhältnisse betrachten lassen: Welche Sprachen und Varietäten kommen in einer erzählten Welt vor? Wie werden sie gekennzeichnet und welchen Figuren werden sie zugeordnet? Welche Stereotype kommen dabei zum Tragen? Welche Sprachen werden privilegiert und welche ausgeschlossen? Wie glaubwürdig sind die geschilderten sprachlichen Verhältnisse und wie werden sie innerhalb der erzählten Welt plausibilisiert? Zu interessanten Verhandlungsräumen von Mehrsprachigkeit werden Comics, wenn und indem sie interlinguale und interkulturelle Begegnungen gestalten. Dabei reproduzieren sie zweifellos sprachliche Klischees. Sie zeigen ebenso sicher monolingualisierende Tendenzen, und man kann sie auch dabei beobachten, wie sie sie das eine tun, um dem anderen zu entgehen: also versuchen, sich hindurchzumanövrieren zwischen ethnolingualen Akzenten und der Fiktion einer allumfassenden imperialen Sprache mit singulärer Standardnorm. Das eingangs behauptete spezifische Potenzial der Comics für die Darstellung und Untersuchung von Mehrsprachigkeit entfalten sie aber vor allem durch ihre semiotischen Eigenheiten: die Möglichkeit, Sprachen zu positionieren und nebeneinander zu stellen.

Die Untertitelung etwa führt im Comic anders als beim Film nicht zu modaler Divergenz, da sich auch der Grundtext schriftlich präsentiert: Man kann ohne Mühe zwischen Text und Übersetzung wechseln oder die Übersetzung

ignorieren, und auch partielle Untertitelung (vgl. Giraud/Charlier 1990: 28) ist möglich. In Sarah Gliddens Reportagen aus den Kriegsgebieten des Nahen Ostens wird gezeigt, wie die Stimme einer Geflüchteten hinter den Sprechblasen der Übersetzerin hervortritt, die sie zuvor verdeckt haben (2016: 285; vgl. Rösch 2022: 475f.)

Eine fremde Sprache lässt sich aus der Figurenperspektive zeigen und kann dabei sie selbst bleiben: Auf der nächtlichen Überfahrt nach Spanien beruhigt in *Unsichtbare Hände* eine Schwangere ihr ungeborenes Kind in einer Sprache, die im Band weder übersetzt noch bezeichnet wird (Bambara; vgl. Tietäväinen 2014, 8; Nikkilä 2020: 215). Sie bleibt damit den meisten Lesern genauso fremd wie der Hauptfigur Rashid, ohne dass sie dafür als unverständlich gekennzeichnet werden müsste. In Nino Bullings *Im Land der Frühaufsteher* findet eine längere Unterhaltung in der westafrikanischen Sprache Mòoré statt (2012: 48-50). Auch hier gibt es keine Übersetzung: Wie die deutsche Protagonistin versucht man, einzelne Wörter zu identifizieren und muss warten, bis ein Anwesender erklärt, worum es gerade ging (ebd.: 50f.; vgl. Trabert 2020: 116). Französisch, das die Protagonistin beherrscht, wird dagegen in Untertiteln übersetzt, so dass sich auch ohne Französischkenntnisse das sprachliche Repertoire der Hauptfigur erschließt. In die Perspektive der Hauptfigur versetzt auch der Foto-Comic *Das höchste Gut einer Frau ist ihr Schweigen*, der auf einem gleichnamigen dokumentarischen Spielfilm beruht.⁶ Hier wird konsequent die sprachliche Situation der italienischen Einwanderin Maria gezeigt. Sie kann sich nur rudimentär verständigen und fühlt sich im Supermarkt hilflos und gedemütigt (s. Abb. 8). Später erlebt sie beim Sprachwechsel ihrer Kinder, dass sie nicht mehr alles versteht, was diese sagen (vgl. Pinkus 1983: 39/8). Für die Leserschaft dagegen wird in Untertiteln übersetzt: deutsch-italienisch und italienisch-deutsch, so dass man nicht nur die Perspektive der Figur nachvollziehen, sondern diese auch in der Situation erfassen kann. Gerade durch Übersetzung, auch in Substitution, erweist sich das Potenzial der Comics für Multiperspektivität: Abb. 4 ermöglicht durch die Simultanität des Linearen die Einnahme von drei verschiedenen Perspektiven auf das sprachliche Geschehen: Rashids, Magnums und die des spanischen Wirtes, zuzüglich der Metaperspektive auf die Gesamtsituation.

Comics mit ihren besonderen Möglichkeiten fangen vielleicht gerade erst an, mehrsprachige Gesellschaften mehrsprachig zu erzählen.

⁶ Den Hinweis auf dieses Werk, einen Ausgangspunkt meiner Beschäftigung mit Mehrsprachigkeit in Comics, verdanke ich Peter Seibert, Bonn.



Abb. 8: Pinkus 1983: 24/3

Literatur

- Assis, Érico Gonçalves de (2015): The Letterer as a Translator in Comic Translation. In: Nathalie Mälzer (Hg.): Comics. Übersetzungen und Adaptionen. Berlin, S. 251-267.
- Bateman, John A./Wildfeuer, Janina (2014): A Multimodal Discourse Theory of Visual Narrative. In: Journal of Pragmatics 74, S. 180-208.
- Ben-Rafael, Miriam (2008): English in French Comics. In: World Englishes 27, S. 535-548.
- Ben-Rafael, Miriam/Ben-Rafael, Eliezer (2012): Plurilingualism in Francophone Comics. In: Frank Bramlett (Hg.): Linguistics and the Study of Comics. Basingstoke, S. 142-162.
- Bleichenbacher, Lukas (2008): Multilingualism in the Movies. Hollywood Characters and their Language Choices. Tübingen.
- Braun, Alexander/Eckhorst, Tim (2022): Katzenjammer. "The Katzenjammer Kids". Der älteste Comic der Welt. Berlin.
- Burman, Annie (2016): Identity and Idiolect. Code-Switching as Identity Marker in Chris Claremont's "Uncanny X-Men and New Mutants". In: Framescapes. Graphic Narrative Intertexts; online unter: <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/250565> [Stand: 08.01.2023].
- Cohn, Neil (2013): The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London/New York.

- Dolle-Weinkauff, Bernd (1990): Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim/Basel.
- Dowling, Jennifer (2010): 'Oy Gevalt!' A Peek at the Development of Jewish Superheroines. In: Angela Ndalani (Hg.): *The Contemporary Comic Book Superhero*. London, S. 184-202.
- Eckhorst, Tim (2012): Rudolph Dirks. Katzenjammer, Kids & Kauderwelsch. Wewelsfleth.
- Kauranen, Ralf (2020): De-Bordering Comics Culture: Multilingual Publishing in the Finnish Field of Comics. In: Heide Grönstrand (Hg.): *The Aesthetics and Politics of Linguistic Borders*. New York/London, S. 64-86.
- Kesler, Waldemar (2012): Im Schatten von Erika Fuchs. Comicübersetzer in Deutschland. In: *Comic! Jahrbuch 2012*, S. 50-61.
- Klawitter, Arne (2015): Ästhetische Resonanz. Zeichen und Schriftästhetik aus Ostasien in der deutschsprachigen Literatur und Geistesgeschichte. Göttingen.
- Knigge, Andreas C. (2016): Geschichte und kulturspezifische Entwicklung des Comics. In: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): *Comics und Graphic Novels. Eine Einführung*. Stuttgart, S. 3-37.
- Krafft, Ulrich (1978): *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*. Stuttgart.
- Krehut, Anne Kristin/Dirim, İnci (2010): Sprachgebrauch außerhalb der Schule. In: Bernt Ahrenholz/Ingelore Oomen-Welke (Hg.): *Deutsch als Zweitsprache*. 2. Auflage. Baltmannsweiler, S. 409-419.
- Laser, Björn (2000): Heftchenflut und Bildersturm. Die westdeutsche Comic-Debatte in den 50ern. In: Georg Bollenbeck/Gerhard Kaiser (Hg.): *Die janusköpfigen fünfziger Jahre*. Wiesbaden, S. 62-86.
- Laser, Björn/Groenewald, Michael (2015): Jimmy Corrigan's Fliege. Über das Übersetzen von Bildern. In: Nathalie Mälzer (Hg.): *Comics. Übersetzungen und Adaptationen*. Berlin, S. 235-249.
- Liimatainen, Annikki (2020): Mehrsprachigkeit und Multikulturalität in Comics als Ausdruck des gesellschaftlichen Wandels. In: *GFL: German as a Foreign Language* 21, H. 3, S. 185-217; online unter: <http://www.gfl-journal.de/3-2020/Liimatainen.pdf> [Stand: 08.01.2023].
- Dies. (2021): Mehrsprachigkeit und Multikulturalität in original deutschsprachigen und ins Deutsche übersetzten Comics im Wandel der Zeit. In: *Neuphilologische Mitteilungen* 122, H. 1-2, S. 134-182; online unter: <https://doi.org/10.51814/nm.103233> [Stand: 08.01.2023].
- Maresca, Peter (Hg.; 2013): *Society is Nix. The Gleeeful Anarchy at the Dawn of the American Comic Strip 1895-1913*. Palo Alto.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics. The Invisible Art*. Northampton, MA.
- Nikkilä, Aura (2020): Transcending Borders through Multilingual Intertextuality in Ville Tietäväinen's Graphic Novel "Näkymättömät kädet". In: Heide Grönstrand (Hg.): *The Aesthetics and Politics of Linguistic Borders*. New York/London, S. 199-224.

- Packard, Stephan (2016): Medium, Form, Erzählung? Zur problematischen Frage: „Was ist ein Comic?“ In: Julia Abel/Christian Klein (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart, S. 56-73.
- Riehl, Claudia Maria (2013): Mehrsprachigkeit und Sprachkontakt. In: Peter Auer (Hg.): Sprachwissenschaft: Grammatik, Interaktion, Kognition. Stuttgart/Weimar, S. 377-403.
- Rösch, Heidi (2022): Fluchtnarrative in zeitgenössischen Graphic Novels – aus didaktischer Perspektive. In: Caroline Frank/Christine Ansari (Hg.): Narrative der Flucht. Medienwissenschaftliche und didaktische Perspektiven. Frankfurt a.M., S. 465-488.
- Schikowski, Klaus (2014): Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart.
- Schmitz, Ulrich (2015): Einführung in die Medienlinguistik. Darmstadt.
- Schmitz-Emans, Monika (2016): Bildgeschichten über fremde Schriftsysteme. Exil und Migration im Spiegel des Comics. In: K. Alfons Knauth/Ping-hui Liao (Hg.): *Migrancy and Multilingualism in World Literature*. Wien/Zürich/Berlin, S. 187-205.
- Schopp, Jürgen F. (2016): ‚Wenn der Häuptling der Goten die Stimme hebt...‘ Anmerkungen zu Funktion und Leistung der Typographie im Comic. In: Hartmut E. H. Lenk/Elina Suomela-Härmä (Hg.): *Sprache im Comic. Il linguaggio dei fumetti. La lengua de los cómics*. Helsinki, S. 187-206.
- Stockhammer, Robert (2015): Wie Deutsch ist es? Glottamimetische, -diegetische, -pithanone, und -aporetische Verfahren in der Literatur. In: *Arcadia* 50, H. 1, S. 146-172.
- Stuhlfauth-Trabert, Maria/Trabert, Florian (2020): Kartierung der Flucht. Karten in Migrationscomics. In: *icon Düsseldorf* (Hg.): *Krieg und Migration im Comic. Interdisziplinäre Analysen*. Bielefeld, S. 75-105.
- Tidigs, Julia/Huss, Markus (2017): The Noise of Multilingualism. Reader Diversity, Linguistic Borders and Literary Multimodality. In: *Critical Multilingualism Studies* 5, H. 1, S. 208-235.; online unter: <https://cms.arizona.edu/index.php/multilingual/article/view/110> [Stand: 30.1.2023].
- Trabert, Florian (2020): Im Zwischenraum: Migration im deutschsprachigen Comic der Gegenwart. In: *icon Düsseldorf* (Hg.): *Krieg und Migration im Comic. Interdisziplinäre Analysen*. Bielefeld, S. 107-125.
- Walshe, Shane (2018): Pardon My French ... and German ... and Spanish ...: (Mis)speaking in Tongues in Marvel Comics. In: Valentin Werner (Hg.): *The Language of Pop Culture*. New York/London, S. 49-71.

Primärtexte

- Bulling, Paula (d. i. Nino Bulling) (2012): *Im Land der Frühaufsteher*. Berlin.
- Dirks, Rudolph (1974): *The Katzenjammer Kids. Early Strips in Full Color*. New York.
- Eisner, Will (1982): *Spirit 4*. Aus dem Engl. von Andreas C. Knigge. Reinbek.
- Eurocomics #2 ([1973]): *Die Räuber. The Robbers*. Les Brigands. Trier/Regensburg.
- Fournier, Jean-Claude (1990): *Apfelwein für Xorien, Spirou und Fantasio #24*. Aus dem Frz. von Hartmut Becker und Paul Derouet. 2. Auflage. Hamburg.

- Giraud, Jean/Charlier, Jean-Michel (1990): Die Spur der Navajos. Leutnant Blueberry #5. Aus dem Frz. von Markus Tschernegg. Stuttgart.
- Goscinnny, René/Uderzo, Albert (1975): Asterix und die Goten. Asterix #7. Aus dem Frz. von Gudrun Penndorf. Stuttgart.
- Goscinnny, René/Uderzo, Albert (1979): Asterix bei den Belgiern. Asterix #24. Aus dem Frz. von Gudrun Penndorf. Stuttgart.
- Goscinnny, René/Uderzo, Albert (2014): Asterix als Legionär. Asterix #10. Aus dem Frz. von Gudrun Penndorf. Berlin/Köln.
- Goscinnny, René/Uderzo, Albert (2021): Asterix und Kleopatra. Asterix #2. Aus dem Frz. von Gudrun Penndorf. Berlin.
- Glidden, Sarah (2016): Rolling Blackouts. Dispatches from Turkey, Syria, and Iraq. Montreal.
- Guetz, Aurélie (2018): Les aventures de Kazh. Die Abenteuer von Kazh. Meine deutsch-französische Familie. Ma famille franco-allemande. Wien.
- Hergé (d. i. Georges Rémi) (1985): Tim in Tibet. Aus dem Frz. von Ilse Strasmann. 15. Auflage. Reinbek.
- Hernandez, Gilbert (2001): Luba in America. Seattle.
- Jeddeloh, Jens ([1989]): Falsches Spiel mit Alcolix. Die Parodie. München.
- Kakashi, Asahiro/Baba, Okina/Kiryu, Tsukasa (2021): Ich bin eine Spinne, na und? #9. Aus dem Jap. von Jan-Christoph Müller. Ludwigsburg.
- Lutes, Jason (2001): Berlin. City of Stones. Montreal.
- Ders. (2003): Berlin: Steinerne Stadt. Aus dem Engl. v. Heinrich Anders. Hamburg.
- Morris (d. i. Maurice de Bevere)/Goscinnny, René (1988): Die Erbschaft von Rantanplan. Lucky Luke #53. Aus dem Frz. von Gudrun Penndorf. Stuttgart.
- Nuutinen, Christer (Hg.; [1996]): Olmi Kolmonen #3. Kuopio.
- Peterhans, Isabel/Schönett, Simone (2022): re:framing jenisch; online unter: <https://www.reframing-jenisch.at/graphic-novel/> [Stand: 28.1.2023].
- Pinkus, Gertrud (1983): Das höchste Gut einer Frau ist ihr Schweigen (il valore della donna è il suo silenzio). Darmstadt/Neuwied.
- Schwarz, Büke (2020): Jein. Berlin.
- Tan, Shaun (2014): The Arrival. Melbourne.
- Tietäväinen, Ville (2011): Näkymättömät kädet. Helsinki.
- Ders. (2014): Unsichtbare Hände. Aus dem Finn. von Alexandra Stang. Berlin.
- Toboso, Yana (2015): Black Butler #18. Aus dem Jap. von Claudia Peter. Hamburg.
- Tomine, Adrian (2002): Summer Blonde. Montreal.
- Ders. (2004): Sommerblond. Aus dem Engl. von Björn Laser. Berlin.
- Weaver, Lila Quintero (2012): Darkroom: A Memoir in Black & White. Tuscaloosa.
- Yahgulanaas, Michael Nicoll (2018): A Tale of Two Shamans. GaSgáaga Sdáng. GaSgáaga Sding. 2. Auflage. Vancouver.

