

**Erika Chiari Galli**

Die Sprache in italienischen und deutschen  
Graphic Novels. Eine kontrastive  
Darstellung

**Diplomarbeit**

# BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei [www.GRIN.com](http://www.GRIN.com) hochladen  
und kostenlos publizieren



## **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

## **Impressum:**

Copyright © 2014 GRIN Verlag  
ISBN: 9783668195134

## **Dieses Buch bei GRIN:**

<https://www.grin.com/document/320008>

**Erika Chiari Galli**

**Die Sprache in italienischen und deutschen Graphic  
Novels. Eine kontrastive Darstellung**

## **GRIN - Your knowledge has value**

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite [www.grin.com](http://www.grin.com) ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

### **Besuchen Sie uns im Internet:**

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

[http://www.twitter.com/grin\\_com](http://www.twitter.com/grin_com)

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO**  
**DIPARTIMENTO DI LINGUE E LETTERATURE STRANIERE E**  
**CULTURE MODERNE**

Corso di laurea magistrale in Traduzione – LM94

**TESI DI LAUREA**

Die Sprache in italienischen und deutschen *Graphic Novels*: eine  
kontrastive Darstellung

Candidato:  
Erika CHIARI GALLI

Anno Accademico 2012-2013



## DANKSAGUNG

---

Für die Unterstützung bei meiner Diplomarbeit möchte ich mich bei folgenden Personen herzlich bedanken:

Meiner Betreuerin, Dr. Katelhön für ihren wissenschaftlichen Beitrag, ihre hilfreichen Anregungen und konstruktive Kritik bei der Erstellung dieser Arbeit.

Meiner Mitbetreuerin, Prof. Dr. Costa.

Herzlichen Dank auch allen Professoren und Lektoren der Universität Turin, deren Vorbereitung und Hilfsbereitschaft es mir ermöglicht haben, meine Sprach- und Kulturkompetenz im Bereich der Germanistik zu erweitern.

Mein ganz besonderer Dank gilt meinen alten und neuen FreundInnen, meinen KollegInnen und meinem Freund für ihre beständige geistige Unterstützung und die schöne Zeit, die wir in Turin zusammen verbracht haben. Schließlich möchte ich meinen Eltern danken, die mir meinen Berufswunsch ermöglicht haben und mir stets helfend zur Seite standen.

Diese Arbeit widme ich in Liebe meiner Mutter Cinzia, meinem Großvater Attilio und meinem Freund Matteo.



## RINGRAZIAMENTI

---

Desidero cogliere l'occasione concessami in questo spazio per ricordare tutti coloro che mi hanno aiutato nella stesura della tesi con suggerimenti, critiche ed osservazioni, sia sul piano scientifico sia sul piano morale. A loro va la mia gratitudine.

Ringrazio anzitutto la dottoressa Peggy Katelhön, Relatrice, senza la cui guida sapiente, il paziente supporto, la grande disponibilità e comprensione questa tesi non esisterebbe. Ringrazio, inoltre, la professoressa Marcella Costa per aver accettato il ruolo di Co-relatrice dell'elaborato.

Proseguo col rivolgere un ringraziamento generale a tutti i professori e i lettori di tedesco dell'Università degli Studi di Torino, la cui preparazione e la cui professionalità mi hanno consentito di migliorare sensibilmente la mia competenza linguistico-culturale. Senza il percorso formativo da loro proposto non avrei potuto stendere questo elaborato in lingua tedesca e rafforzare il mio interesse e la mia passione per la germanistica.

Un ringraziamento particolare va a tutti i colleghi che mi hanno incoraggiato durante questi lunghi mesi di studio e di lavoro, condividendo con me le tappe fondamentali del mio percorso formativo.

Vorrei infine ringraziare le persone a me più care. Gli amici di sempre e i nuovi amici conosciuti a Torino, senza di loro questa esperienza non avrebbe assunto l'importanza che oggi le attribuisco. Da ultimo, ma non per importanza, desidero ringraziare i miei genitori e il mio fidanzato: a loro l'onere e onore di avermi sostenuto, soprattutto moralmente, in questi anni di studio.

Dedico questo lavoro, con tutto il mio affetto, a Cinzia, Attilio e Matteo.

# INHALTSVERZEICHNIS

---

<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>	<b>I</b>
<b>ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS</b>	<b>VIII</b>
<b>TABELLENVERZEICHNIS</b>	<b>VIII</b>
<b>ABBILDUNGSVERZEICHNIS</b>	<b>IX</b>
<b>VORWORT</b>	<b>1</b>
<b>1. EINLEITUNG</b>	<b>3</b>
1.1 <u>DEFINITION: WAS IST EIN COMIC?</u>	4
1.2 <u>KURZE GESCHICHTE DER COMICS</u>	7
1.2.1 ABSTAMMUNG UND ENTSTEHUNG	8
1.2.2 VON COMICS ZU <i>GRAPHIC NOVELS</i>	10
1.3 <u>VORSTELLUNG DES KORPUS</u>	11
1.3.1 DAS ITALIENISCHE KORPUS	12
<i>Der Autor: Manuele Fior</i>	12
Cinquemila chilometri al secondo	
<i>(dt. Übersetzung Fünfhundert kilometer in der Sekunde)</i>	12
1.3.2 DAS DEUTSCHE KORPUS	13
<i>Die Autorin: Ulli Lust</i>	13
Heute ist der letzte Tag vom Rest deines Lebens	
<i>(it. Übersetzung Troppo non è mai abbastanza)</i>	13
<b>TEIL I - SPRACHANALYSE</b>	
<b>2. DIE SPRACHE IN COMICS UND <i>GRAPHIC NOVELS</i></b>	<b>16</b>
2.1 <u>ABGRENZUNG DES VERBALEN ELEMENTES</u>	16
2.1.1 DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN WORT UND BILD IN COMICS UND <i>GRAPHIC NOVELS</i>	17
2.2 <u>DIE LAUTMALEREI</u>	18
2.3 <u>DAS LETTERING</u>	23
<b>3. SPRACHANALYSE: EINE KURZE EINLEITUNG</b>	<b>27</b>
3.1 <u>VORBEMERKUNGEN</u>	27
3.2 <u>GESPROCHENE UND GESCHRIEBENE SPRACHE IN COMICS UND <i>GRAPHIC NOVELS</i></u>	31
<b>4. WORTSCHATZ</b>	<b>34</b>
4.1 <u>DEIKTISCHE AUSDRÜCKE</u>	34
4.1.1 PERSONALDEIXIS	35
4.1.2 LOKALDEIXIS	36
4.1.3 TEMPORALE DEIXIS	39
4.2 <u>WORTSCHATZ DER GESPROCHENEN SPRACHE</u>	41

4.2.1 ITALIENISCHE SUBSTANTIVE	41
4.2.2 DEUTSCHE SUBSTANTIVE	42
4.2.3 VERBEN	42
4.2.4 ADJEKTIVE UND ADVERBIEN	43
4.2.5 PHRASEOLOGIE	44
4.3 <u>REGIONALISMEN</u>	45
4.4 <u>VULGARISMEN</u>	46
4.5 <u>ANGLIZISMEN</u>	48
4.6 <u>IDEOPHONE UND INTERJEKTIONEN</u>	49
4.6.1 IDEOPHONE UND WURZELWÖRTER	50
4.6.2 INTERJEKTIONEN	51
4.7 <u>PARTIKELN</u>	53
4.8 <u>FAZIT</u>	53
<b>5. PHONOLOGISCHE UND PROSODISCHE PHÄNOMENE</b>	<b>55</b>
5.1 <u>AKZENT UND SPRECHTEMPO</u>	55
5.2 <u>TONHÖHE/LAUTSTÄRKE UND INTONATION</u>	56
5.3 <u>VERKÜRZUNGEN</u>	58
5.3.1 ASSIMILATIONEN UND ELISIONEN	58
5.3.2 PAUSEN	62
5.4 <u>FAZIT</u>	64
<b>6. MORPHOLOGISCHE PHÄNOMENE</b>	<b>66</b>
6.1 <u>APHÄRESE</u>	66
6.2 <u>VERWENDUNG DER PRONOMEN</u>	67
6.3 <u>DAS VERBALSYSTEM</u>	69
6.3.1 DAS PASSIV	71
6.4 <u>MORPHOLOGISCHE PHÄNOMENE DES ITALIENISCHEN</u>	72
6.4.1 BESONDERHEITEN IM VERBSYSTEM	72
<i>DAS PASSATO PROSSIMO</i>	73
<i>DAS FUTUR</i>	73
<i>DER KONJUNKTIV</i>	74
6.5 <u>MORPHOLOGISCHE PHÄNOMENE DES DEUTSCHEN</u>	75
6.5.1 DAS WORTBILDUNGSSYSTEM	75
6.5.2 VERBMODIFIKATION	75
<i>AB-</i>	76
<i>RAN-</i>	76
<i>RUM-</i>	76
6.5.3 INTENSIVPRÄFIGIERUNG	77
<i>RIESEN-</i>	77

<i>SCHEISS- UND ARSCH-</i>	78
<i>AFFEN- UND SAU-</i>	78
<i>UR-</i>	78
<i>END-</i>	79
<i>INTENSIVPRÄFIXE ALS WORTFÄHIGE MORPHEME</i>	79
6.5.4 MODIFIKATIONSSUFFIXE: DAS SUFFIX <i>-I</i>	80
6.5.5 MORPHOLOGISCHE REGULARISIERUNG	81
6.5.6 BESONDERHEITEN IM VERBSYSTEM	82
<i>DAS PERFEKT</i>	82
<i>DER KONJUNKTIV II</i>	84
6.6 <u>FAZIT</u>	85
<b>7. SYNTAX</b>	<b>87</b>
7.1 <u>SATZLÄNGE</u>	87
7.2 <u>SYNTAKTISCHE VERFAHREN</u>	88
7.2.1 REDUKTION	88
<i>ANALEPSE</i>	88
<i>ELLIPSEN</i>	91
7.2.2 KONSTRUKTIONSÜBERNAHME	92
7.3 <u>FORMEN SYNTAKTISCHER DISKONTINUITÄT</u>	95
7.3.1 THEMATISIERUNG	95
7.3.2 LINKSHERAUSSTELLUNG	97
7.3.3 RECHTSHERAUSSTELLUNG	97
7.3.4 AUSKLAMMERUNG	98
7.3.5 SATZABBRÜCHE	99
7.4 <u>PARATAXE VS. HYPOTAXE</u>	102
7.5 <u>SYNTAKTISCHE MUSTER INNERHALB DES SATZGLIEDES</u>	103
7.5.1 BESTIMMTER ARTIKEL BEI EIGENNAMENANGABEN	103
7.6 <u>FAZIT</u>	104
<b>8. DISKURS</b>	<b>105</b>
8.1 <u>GRUNDLEGENDES</u>	105
8.2 <u>ERÖFFNUNG UND BEENDIGUNG DES DIALOGS</u>	107
8.2.1 GRUSSFORMELN: GRÜßWORT	107
8.2.2 GRUSSFORMELN: ANREDE UND ERWEITERUNGEN	109
8.2.3 BEENDIGUNG DES DIALOGS	110
8.3 <u>DIALOGSIGNALLE</u>	110
8.3.1 DEIKTISCHE SIGNALLE	111
8.3.2 HÖRERSIGNALLE UND AFFIRMATIONSSIGNALLE	112
8.3.3 ZUSTIMMUNGSSIGNALLE	113

8.3.4 EVALUATIONS-SIGNALE	113
8.3.5 GLIEDERUNGSSIGNALE	114
8.3.6 ERWEITERTE BEDEUTUNGEN VON <i>ALLORA</i>	117
8.4 <u>ROUTINEFORMELN</u>	118
8.5 <u>FAZIT</u>	119
<b>9. SEMANTISCHE PRINZIPIEN DER SPRACHE IN <i>GRAPHIC NOVELS</i></b>	<b>120</b>
9.1 <u>VAGHEIT</u>	120
9.2 <u>INTENSIVIERUNG</u>	121
<b>10. PRAGMATISCHE BEDEUTUNGEN DER DEUTSCHEN PARTIKELN</b>	<b>127</b>
10.1 <u>MERKMALE DER PARTIKELN</u>	128
10.2 <u>SUBKLASSEN DER PARTIKELN</u>	129
10.3 <u>ABTÖNUNGSPARTIKELN</u>	129
10.3.1 <i>ABER</i>	130
10.3.2 <i>BLOß</i>	131
10.3.3 <i>DENN</i>	132
10.3.4 <i>DOCH</i>	132
10.3.5 <i>EH</i>	135
10.3.6 <i>HALT</i>	136
10.3.7 <i>JA</i>	136
10.3.8 <i>MAL</i>	137
10.3.9 <i>NUR</i>	138
10.3.10 <i>SCHON</i>	139
10.3.11 WEITERE BELEGTE PARTIKELN	140
<i>ALSO</i>	140
<i>AUCH</i>	140
<i>EIGENTLICH</i>	140
<i>ETWA</i>	141
<i>WOHL</i>	141
10.4 <u>FAZIT</u>	141
<b>11. ZUR SCHRIFTLICHEN GESTALTUNG VON COMICS UND <i>GRAPHIC NOVELS</i></b>	<b>143</b>
11.1 <u>ORTHOGRAPHIE</u>	143
11.2 <u>ZEICHENSETZUNG</u>	144
11.2.1 DER PUNKT	145
11.2.2 DAS KOMMA	146
11.2.3 INTONATIONSMARKER	148
11.2.4 AUSLASSUNGSPUNKTE	149
11.3 <u>FAZIT</u>	150

## TEIL II - SPRACH- UND ÜBERSETZUNGSVERGLEICH

<b>12. EINLEITUNG</b>	<b>153</b>
<b>13. DIE ÜBERSETZUNG VON AUSTRIAZISMEN</b>	<b>154</b>
13.1 <u>FAZIT</u>	157
<b>14. ABTÖNUNGSVERFAHREN DES DEUTSCHEN</b>	<b>158</b>
14.1 <u>ABTÖNUNGSPARTIKELN</u>	158
14.1.1 GRUNDLEGENDES	159
14.2 <u>ÜBERSETZUNGSVERFAHREN VON ABTÖNUNGSPARTIKELN</u>	160
14.2.1 <i>ABER</i>	161
14.2.2 <i>BLOß</i>	161
14.2.3 <i>DENN</i>	163
14.2.4 <i>DOCH</i>	163
14.2.5 <i>EH</i>	168
14.2.6 <i>HALT</i>	169
14.2.7 <i>JA</i>	169
14.2.8 <i>MAL</i>	171
14.2.9 <i>NUR</i>	172
14.2.10 <i>SCHON</i>	173
14.2.11 WEITERE BELEGTE PARTIKELN	175
<i>ALSO</i>	175
<i>AUCH</i>	175
<i>EIGENTLICH</i>	175
<i>ETWA</i>	176
<i>WOHL</i>	176
14.2.12 ÜBERBLICK	176
14.3 <u>DEUTSCHE AP OHNE ENTSPRECHUNG IM ITALIENISCHEN ORIGINAL</u>	178
14.3.1 <i>DOCH</i>	178
14.3.2 <i>JA</i>	179
14.3.3 <i>DENN</i>	180
14.3.4 <i>BLOß</i>	181
14.3.5 <i>MAL</i>	182
14.3.6 <i>DOCH MAL</i>	182
14.3.7 <i>ALSO</i>	183
14.3.8 <i>EBEN</i>	183
14.3.9 <i>JA DOCH</i>	183
14.3.10 <i>NUR</i>	184

14.3.11	SCHON	184
14.3.12	WOHL	184
14.4	<u>FAZIT</u>	184
<b>15.</b>	<b>ABTÖNUNGSVERFAHREN DES ITALIENISCHEN</b>	<b>186</b>
15.1	<u>ABTÖNUNGSPARTIKELN</u>	186
15.1.1	E	187
15.1.2	MA	188
15.1.3	MAI	190
15.1.4	MICA	190
15.1.5	POI	192
15.1.6	PURE	193
15.1.7	ÜBERBLICK	194
15.2	<u>WEITERE ABTÖNUNGSVERFAHREN DES ITALIENISCHEN</u>	194
15.2.1	MODALE VERWENDUNG DES VERBALSYSTEMS	195
	<i>DAS EPISTEMISCHE FUTUR</i>	195
	<i>DAS VERB DOVERE</i>	195
	<i>DER GEBRAUCH VOM "BACKCHECKING IMPERFECT"</i>	196
15.2.2	GLIEDERUNGSSIGNALE	196
	<i>MA GUARDA, MA PENSA</i>	197
	<i>UN PO'</i>	197
	<i>NO?</i>	197
	<i>SI CAPISCE</i>	198
	SA	199
	<i>TACI VA</i>	199
15.2.3	MORPHOLOGISCHE VERFAHREN: DIE ALTERATION DER SUBSTANTIVEN	200
15.2.4	SYNTAKTISCHE VERFAHREN	201
	<i>LINKSHERAUSSTELLUNG</i>	201
	<i>RECHTSHERAUSSTELLUNG</i>	203
	<i>SPALTSÄTZE</i>	204
	<i>AUSRUFESÄTZE</i>	204
15.2.5	ÜBERBLICK	205
15.3	<u>FAZIT</u>	206
<b>16.</b>	<b>ZUSAMMENFASSUNG</b>	<b>207</b>
<b>17.</b>	<b>LITERATURVERZEICHNIS</b>	<b>208</b>
17.1	<u>KORPUS</u>	208
17.2	<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	208

17.3 <u>WÖRTERBÜCHER</u>	215
17.4 <u>ONLINE WÖRTERBÜCHER UND TERMINOLOGIEDATENBANKEN</u>	216
17.5 <u>INTERNETQUELLEN</u>	216



## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

---

<b>O</b>	NULLÜBERSETZUNG
<b>ABB.</b>	ABBILDUNG/ABBILDUNGEN
<b>ADJ.</b>	ADJEKTIV
<b>ADV.</b>	ADVERB
<b>AP</b>	ABTÖNUNGSPARTIKEL/ABTÖNUNGSPARTIKELN
<b>DET</b>	DETERMINIERER
<b>IT.</b>	ITALIENISCH
<b>DT.</b>	DEUTSCH
<b>N</b>	NOMEN
<b>NP</b>	NOMINALPHRASE
<b>RVF</b>	RÜCKVERSICHERUNGSFRAGE
<b>ÜV</b>	ÜBERSETZUNGSVERGLEICH
<b>V</b>	VERB

## TABELLENVERZEICHNIS

---

<b>TABELLE 1:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE UND DEUTSCHE LAUTMALEREIEN AUS DEM KORPUS	19
<b>TABELLE 2:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE SUBSTANTIVE DER GESPROCHENEN SPRACHE AUS DEM KORPUS	41
<b>TABELLE 3:</b> BEISPIELE FÜR DEUTSCHE SUBSTANTIVE DER GESPROCHENEN SPRACHE AUS DEM KORPUS	42
<b>TABELLE 4:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE UND DEUTSCHE VERBEN DER GESPROCHENEN SPRACHE AUS DEM KORPUS	42
<b>TABELLE 5:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE UND DEUTSCHE ADJEKTIVE UND ADVERBIEN DER GESPROCHENEN SPRACHE AUS DEM KORPUS	43
<b>TABELLE 6:</b> BEISPIELE ITALIENISCHER UND DEUTSCHER PHRASEOLOGIE DER GESPROCHENEN SPRACHE AUS DEM KORPUS	44
<b>TABELLE 7:</b> AUSTRIAZISMEN AUS DEM DEUTSCHEN KORPUS	46
<b>TABELLE 8:</b> ITALIENISCHE UND DEUTSCHE VULGARISMEN IM KORPUS	47
<b>TABELLE 9:</b> ANGLIZISMEN IM KORPUS	49
<b>TABELLE 10:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE UND DEUTSCHE IDEOPHONE UND WURZELWÖRTER AUS DEM KORPUS	50
<b>TABELLE 11:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE UND DEUTSCHE INTERJEKTIONEN AUS DEM KORPUS	51
<b>TABELLE 12:</b> BEISPIELE FÜR ITALIENISCHE UND DEUTSCHE DEIKTISCHE SIGNALE AUS DEM KORPUS	111
<b>TABELLE 13:</b> AP AUS DEM DEUTSCHEN KORPUS UND IHRE ITALIENISCHE ÜBERSETZUNG	176
<b>TABELLE 14:</b> AP AUS DEM ITALIENISCHEN KORPUS UND IHRE DEUTSCHE ÜBERSETZUNG	194
<b>TABELLE 15:</b> WEITERE ABTÖNUNGSVERFAHREN DES ITALIENISCHEN UND IHRE DEUTSCHEN ÜBERSETZUNG	205

# ABBILDUNGSVERZEICHNIS<sup>1</sup>

---

<b>ABBILDUNG 1</b> – BEISPIEL FÜR LAUTMALEREI, DIE ÜBER DREI ABBILDUNGEN AUSGEDEHNT WIRD	21
<b>ABBILDUNG 2</b> – BEISPIEL FÜR LAUTMALEREI, DIE AUS DER WIEDERHOLUNG DERSELBEN BUCHSTABEN BESTEHT	21
<b>ABBILDUNG 3</b> – BEISPIEL FÜR DIE INTENSIVIERUNG DER LAUTMALEREI DURCH DIE GRAPHISCHE GESTALTUNG DER SPRECHBLASE	22
<b>ABBILDUNG 4</b> – DIE GESTALTUNG DER SPRECHBLASEN ZEIGT DEN AUSGANGSPUNKT BZW. DIE RICHTUNG DES GERÄUSCHES	23
<b>ABBILDUNG 5</b> – GRAPHISCHE DARSTELLUNG DES ARABISCHEN IN <i>CINQUEMILA CHILOMETRI AL SECONDO</i>	25
<b>ABBILDUNG 6</b> – GRAPHISCHE DARSTELLUNG DES ITALIENISCHEN IN <i>HEUTE IST DER LETZTE TAG VOM REST DEINES LEBENS</i>	26
<b>ABBILDUNG 7</b> – BEISPIEL FÜR EINEN ERKLÄRENDE BEITEXT	29
<b>ABBILDUNG 8</b> – BEISPIEL FÜR EINEN ÜBERSETZENDE BEITEXT	29
<b>ABBILDUNG 9</b> UND <b>ABBILDUNG 10</b> – DER BEITEXT GIBT EINIGE DETAILS DES BILDES BEKANNT ODER ERKLÄRT EINEN SACHVERHALT	30
<b>ABBILDUNG 11</b> – BEISPIEL FÜR EINEN ZUSAMMENFASSENDE BEITEXT	30
<b>ABBILDUNG 12</b> – DER BEITEXT ENTHÄLT EINEN KOMMENTAR DER PROTAGONISTIN	31
<b>ABBILDUNG 13</b> – ANFÜGUNG VON ZUSÄTZLICHEN (NICHT-ABGEBILDETEN) RÄUMLICHEN ANGABEN	37
<b>ABBILDUNG 14</b> – ANFÜGUNG VON ZUSÄTZLICHEN (NICHT-ABGEBILDETEN) RÄUMLICHEN ANGABEN	37
<b>ABBILDUNG 15</b> – DARSTELLUNG DER IN DER ERSTEN ABBILDUNG ZITIERTEN ÖRTLICHEN ANGABE IN DEN NACHKOMMENDEN ABBILDUNGEN	38
<b>ABBILDUNG 16</b> – DARSTELLUNG DER IN DER ERSTEN ABBILDUNG ZITIERTEN ÖRTLICHEN ANGABE IN DEN NACHKOMMENDEN ABBILDUNGEN	38
<b>ABBILDUNG 17</b> – BEISPIEL FÜR EINE ÖRTLICHE ANGABE, DIE DURCH EINE HANDGESTE BEGLEITET WIRD	39
<b>ABBILDUNG 18</b> – DIE ABWESENHEIT DER INTERPUNKTION GIBT DIE SPRECHGESCHWINDIGKEIT WIEDER	56
<b>ABBILDUNG 19</b> – AKZENTUIERUNG EINES WORTES DURCH GRORSCHREIBUNG	57
<b>ABBILDUNG 20</b> – AKZENTUIERUNG EINES WORTES DURCH GRORSCHREIBUNG UND FETTSCHRIFT	57
<b>ABBILDUNG 21</b> – WIEDERGABE DER TONHÖHE/LAUTSTÄRKE DES SPRECHENS DURCH DIE GESTALTUNG DER SPRECHBLASEN	58
<b>ABBILDUNG 22</b> – BEISPIEL FÜR EINE PAUSE AUF DER „ERZÄHLEBENE“	63
<b>ABBILDUNG 23</b> – BEISPIEL FÜR PAUSEN AUF DER „ERZÄHLEBENE“	63
<b>ABBILDUNG 24</b> – ÜBERLAPPUNG DER SPRECHBLASEN	101
<b>ABBILDUNG 25</b> – „BUONASERA“ UND <b>ABBILDUNG 26</b> – „BONGIORNO SIGNORINA“	108
<b>ABBILDUNG 27</b> – BEISPIEL FÜR NON-VERBALE GRÜßFORMELN	109
<b>ABBILDUNG 28</b> – GRAPHISCHE GESTALTUNG DER SCHRIFT IN <i>FÜNFTAUSEND KILOMETER IN DER SEKUNDE</i>	144
<b>ABBILDUNG 29</b> – DIE ABWESENHEIT VON INTERPUNKTION GIBT DIE SPRECHGESCHWINDIGKEIT WIEDER	146
<b>ABBILDUNG 30</b> – WEGGLASSUNG DES KOMMAS ZWISCHEN HAUPTSATZ UND NEBENSATZ	147
<b>ABBILDUNG 31</b> – UNVOLLENDETE SÄTZE WERDEN DURCH AUSLASSUNGSPUNKTE SIGNALISIERT	150

---

<sup>1</sup> Alle Abbildungen stammen Fior (2010 und 2011) und Lust (2009 und 2013).



## VORWORT

---

Seit ihrem offiziellen Geburtsdatum – zu Ende des 19. Jahrhunderts – wecken Comics ein sehr großes Interesse, das auch durch die heftigen Debatten bewiesen wurde, die jahrzehntelang ihre Würde bestritten haben, wissenschaftlich analysiert oder bloß betrachtet zu werden. Diese Kontroversen wurden ursprünglich von der Tatsache ausgelöst, dass die ersten Comics ihr erzählerisches Potenzial wenig oder kaum entfalteten. Der Zusammenhang zwischen Bildern und Texten war kaum geplant, das *Medium* war noch nicht zur Reife gekommen<sup>2</sup>. Noch in den 50er Jahren, als die Comics bereits als entwickeltes Massenmedium galten<sup>3</sup>, wurden sie von Wissenschaftlern und Nicht-Wissenschaftlern sehr negativ bewertet. In diesem Zusammenhang verweisen Imbasciati und Castelli (1975, 23) auf die Tendenz, Comics als Ursache der jugendlichen Kriminalität oder sogar der Krise der traditionellen Werte in Italien zu identifizieren. Brancato (1994, 47) kennzeichnete die durch Feindschaft geprägten Beziehungen zwischen Comics und Wissenschaftlern als „*crociate in difesa dell'integrità morale e psichica dei giovani, [e in difesa] del primato della letteratura [...]*“<sup>4</sup>.

Die deutschsprachige Comic-Forschung entwickelte sich langsamer als die in anderen Ländern, wobei keine systematische und koordinierte Forschung zu erkennen war: „*Das Klima des kultur-pädagogischen Kampfes gegen die Comics als ‚Schundliteratur‘ in den 50er und 60er Jahren trug nicht dazu bei, sich ernsthaft und intensiv mit diesem Medium auseinanderzusetzen*“ (Grünewald 2000, 69). Insofern zeugen die 70er Jahre von der Umstellung des Verhältnisses zu den Comics: Sie werden Objekt mehrerer Studien und ein Schwerpunkt der wissenschaftlichen Forschung, in die sich die vorliegende Arbeit einordnen mag.

---

<sup>2</sup> Es genügt, die ersten Erscheinungen von *Yellow Kid* zu beobachten, um diese Äußerung besser zu verstehen. *Yellow Kid* oder *Mickey Dugan* gilt als erster moderner Comic, der 1895 in der „New York World“ von Joseph Pulitzer erschien und von Richard F. Outcault gezeichnet wurde. Der Spitzname *Yellow Kid* (wortwörtlich „gelbes Kind“) bezieht sich auf das gelbe Nachthemd, das die Figur trug. In der Sonntagsausgabe der Zeitung stellte der Comic eine sehr kurze Geschichte dar, die normalerweise eine Seite lang war. Allerdings wurden die Äußerungen des Kindes nicht in Sprechblasen geschrieben, sondern auf seinem Hemd. Es kam auch häufig vor, dass es keine Rahmen um die Bilder gab.

<sup>3</sup> Die Entwicklung des Mediums lässt sich sowohl in der Erzählweise als auch in der Länge der Geschichten nachweisen, die mehr als eine einzelne Seite betrug. Daher werden Comics schon ab 1934 in von den Zeitungen unabhängigen Heften herausgegeben, die sogenannten *Comic-Books*. Es ist jedoch notwendig, zu betonen, dass diese Geschichten kürzer als die heutigen waren und dass sie regellos im selben Heft zusammengestellt wurden (Eisner, 2005).

<sup>4</sup> Kreuzzüge für die moralische und psychische Integrität der Jugendlichen, [für] die Überlegenheit der Literatur [...] (Übersetzung ECG).

Wie bereits erwähnt, wurde über Comics viel geschrieben. Die literarischen Forschungsverfahren wurden an diesem Medium ausgerichtet, bevor die didaktischen und sozialwissenschaftlichen Aspekte erforscht wurden (Ray 1982, 61). Derjenige, der sich der Comic-Forschung annähert, wird schnell die dominante Forschungsrichtung bemerken: Als Massenmedium werden Comics aus der Perspektive der Kommunikationswissenschaft und der Semiotik analysiert, denn sie gelten als Mischung von zwei Kommunikationscodes – nämlich Bildern und Texten<sup>5</sup>. In diesen Werken werden Comics als unabhängige Einheiten von visuellen und schriftlichen Elementen betrachtet, obwohl die Bilder den Texten überlegen zu sein scheinen. Das Phänomen lässt sich mit der Beobachtung von Pietrini (2009, 11) erklären, dass Comics ohne Texte vorhanden sind und problemlos als Comics behandelt werden. Im Gegensatz dazu werden Texte ohne Bilder als Comics überhaupt nicht wahrgenommen. Es ist infolgedessen nicht überraschend, dass Comics auf Französisch *bandes dessinées* (wörtlich Bildstreifen) heißen, womit die vorherrschende Bedeutung der Bilder explizit ausgedrückt wird.

In den meisten Werken werden also die Kommunikationsverfahren des Mediums erforscht, die selbstverständlich auch den Zusammenhang zwischen Zeichnung und Schrift in Erwägung ziehen. Trotzdem gibt es wenige Untersuchungen der Texte auf linguistischem Niveau; auffallende Ausnahmen sind *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney* von Daniela Pietrini und die Aufsätze von Ilaria Meloni, die weitere Untersuchungen der sprachlichen Merkmale der Comics anregen sollten. Man muss jedoch klarstellen, dass damit keine Kritik der vorherigen Comic-Forschung gemeint ist, die ganz im Gegenteil einen wertvollen Beitrag leistete, indem sie die zwei Hauptkomponenten als auch die außergewöhnliche Einheit, die sie darstellen, beleuchtete.

Mit dieser Arbeit möchte ich die Aufmerksamkeit des Lesers auf die sprachlichen Kennzeichen der *Graphic Novels* lenken, deren Analyse in der wissenschaftlichen Welt noch unterschätzt wird. Sie sollte die Gelegenheit bieten, *Graphic Novels* als reifes Mittel zu betrachten, deren Ausdrucksmöglichkeit die Vorteile des graphischen und des sprachlichen Mittels in sich vereinigt. Durch die Analyse zweier zeitgenössischer Kunstwerke wünsche ich mir, die Anregung zu liefern, die Welt der *Graphic Novels* zu entdecken.

---

<sup>5</sup> Diese Definition von Comics ist eher intuitiv und wird tiefer in der Einleitung erarbeitet.

## 1. EINLEITUNG

---

Im Vorwort habe ich schon den Mangel an linguistischen Untersuchungen der Sprache der Comics angedeutet, welcher schon in der Einleitung des Buches von Daniela Pietrini aufgezeigt worden war. Die vorliegende Arbeit geht von diesem Mangel aus und setzt sich mit einer Analyse der Comicsprache auseinander. Die Wichtigkeit einer Analyse der Sprache als einzelner Bestandteil – der allerdings nie unabhängig von den Bildern wird – versteht man, wenn man davon ausgeht, dass Comics ihre Identität als neues Medium genau dann feststellen, wenn die Texte beigelegt werden. Wie die wenigen Linguisten, die sich schon mit diesem Thema beschäftigten, frage ich mich, ob eine Varietät der Sprache vorhanden ist, die als „Comicsprache“ bezeichnet werden muss, und welche (lexikalischen, phonologischen, morphologischen, syntaktischen und pragmatischen) Merkmale typisch für diese Art von Sprache sind. Im Mittelpunkt dieser Arbeit stehen sowohl die italienische als auch die deutsche Sprache, die mithilfe von zwei *Graphic Novels* und ihren Übersetzungen ins Deutsche und ins Italienische untersucht werden<sup>6</sup>.

Erstes Ziel dieser Arbeit ist es, die linguistischen Charakteristika der Sprache in *Graphic Novels* so ausführlich wie möglich zu analysieren. Mein Korpus besteht aus zwei *Graphic Novels* – von denen eine auf Italienisch und eine auf Deutsch verfasst wurden – und die entsprechenden Übersetzungen ins Deutsche und ins Italienische, die die perfekte Möglichkeit anbieten, nicht nur die Übersetzungsverfahren, sondern auch die eventuellen Veränderung der Sprache und der kulturbezogenen Elemente zu beobachten. Wie von zahlreichen Studien bewiesen wurde und auch naheliegend ist, spiegelt die Sprache die Kultur wider, in der sie gesprochen wird, ist es jedoch notwendig, die kulturelle Rolle der Comics und der *Graphic Novels* zu betonen: „*Comics verraten viel über die Kultur und die Gesellschaft, aus der sie stammen. Sie sind die ‚unscheinbare Oberflächenäußerung‘ ihrer Zeit [...]*“ Dittmar (2011, 12). Allerdings musste sich diese Arbeit bei dem Übersetzungsvergleich auf zwei Elemente beschränken, die den Sprachvergleich in den Mittelpunkt setzen. Zweites Ziel dieser Arbeit ist es, die Übersetzungsverfahren von Austriazismen (ins Italienische) und von Abtönungsverfahren (in beide „Übersetzungsrichtungen“) zu betrachten und zu bewerten.

---

<sup>6</sup> Zur Vorstellung des Korpus siehe § 1.3.

## 1.1 Definition: Was ist ein Comic?

Eine Arbeit, die sich mit Comics – oder besser gesagt mit *Graphic Novels* – beschäftigt, darf nicht von einer Definition ihres Forschungsobjektes absehen. Unser Korpus besteht aus zwei *Graphic Novels*, weswegen sich der Leser nur eine Definition von diesem Genre erwarten könnte, allerdings sind *Graphic Novels* ein von Comics ab den 70er Jahren abgeleitetes Subgenre, das also seine Grundmerkmale von den Comics erbt. Daher muss zunächst das Medium Comics beschrieben und bestimmt werden. Die Frage, auf die hier versucht wird, eine Antwort zu finden, ist: Was sind eigentlich Comics?

Dass diese Antwort Schwierigkeiten mit sich bringt, wird auch mehrmals in den Quellen dieser Arbeit angedeutet. Am Anfang seines Werks warnt McCloud (2006, 23) den Leser davor, dass „[...] *our attempts to define comics are an on-going process which won't end any time soon.*“<sup>7</sup> Pohl (1970, 7)<sup>8</sup> glossiert auf folgende Weise die Komplexität dieser Fragestellung: „*Jeder weiß, was gemeint ist, doch niemand kann ihn erklären*“.

Im Vorwort wurde eine intuitive Definition gegeben: Comics sind eine Mischung von zwei Kommunikationscodes und zwar Bilder und Texte<sup>9</sup>. So intuitiv diese erste Definition auch sein mag, sollte man die Schlüsselwörter genauer und kritisch ansehen.

Um das Vorhandensein von Bildern und Texten zu beschreiben, wurde die Bezeichnung „Mischung“ benutzt, die aber die Beziehung zwischen den zwei Elementen<sup>10</sup> zu ungenau kennzeichnet. Man muss erstmal die zeitliche Dimension des Vorhandenseins feststellen: Bilder und Texte sind normalerweise gleichzeitig vorhanden<sup>11</sup>. Diese Beobachtung könnte

---

<sup>7</sup> Zitat aus Sackmann 2007, 1. „[...] unsere Versuche Comics, zu definieren, stellen einen laufenden Prozess dar, der nicht schnell anzuschließen ist“ (Übersetzung ECG).

<sup>8</sup> Wie von Grünewald (2000, 5) zitiert wird.

<sup>9</sup> Der Leser mag Folgendes beachten: Im Laufe dieser Arbeit wird immer die Bezeichnung „Texte“ anstatt „Sprechblasen“ benutzt. Der Grund dafür ist, dass die Begriffe keine synonymische Bedeutung haben, da man unter Sprechblasen Rauchwolken versteht. Sprechblasen sind keine „*Definentia*“ (Grünewald 2000) des Mediums, denn sie kommen nicht in allen Fällen vor. Auf der einen Seite gibt es „stumme“ Abbildungen (Abbildungen ohne Text); auf der anderen Seite gib es Abbildungen, die doch mit Text vorkommen, aber ohne Sprechblase. Der Text kann nämlich in der Zeichnung eingegliedert werden oder unter der Zeichnung Platz finden, wie es in den ersten italienischen Comicausgaben geschah. Allerdings vertreten nicht alle Comicforscher diese Meinung (siehe z. B. Restaino 2004, 11).

<sup>10</sup> Oder „*Substanzen*“, wie Alain Ray (1982, 9) sie nennt.

<sup>11</sup> Selbstverständlich übt das greifbare Wirkungen auf den Lesern und auch auf die Lektüredauer aus. „*Comic sind Bildergeschichten, die jeder Leser in seiner eigenen Lesegeschwindigkeit aufnimmt. Comics werden für diese individuellen Leseprozesse geschaffen und nicht für eine kollektive Konsumption, wie dies etwa mit Filmen geschieht. Die Erzählung entsteht in der Vorstellung des Lesers, wenn er die einzelnen Bilder und Texte mit Hilfe seiner eigenen Erfahrung in Zusammenhang bringt und so zu einer Erzählung kombiniert. Alles ist in den einzelnen Abbildungen sichtbar, ob und wie detailliert es wahrgenommen wird, ist abhängig vom jeweils einzelnen Leser*“ (Dittmar 2011, 11). Zur Vertiefung dieses Aspektes siehe auch Daniele Barbieri (1995, *passim*).

als banal und unbedeutend geschätzt werden, jedoch erschließt sie die Welt des Zusammenhanges zwischen Bildern und Texten. Nur auf diese Weise können die beiden Bestandteile die enge Beziehung zueinander aufbauen, die typisch für Comics ist.

Wenn man sich nochmal die Zeit nimmt, um einen Rückblick auf das, was im Vorwort geschrieben wurde, zu werfen, wird auffällig, dass das Problem der Gleichstellung von Bildern und Texten noch genauer betrachtet werden muss. Bilder scheinen eine höhere Relevanz als Texte zu haben, denn Bilder ohne Texte können noch den Comics zugeordnet werden und kommen tatsächlich häufig vor. Auch in unserem Korpus gibt es nämlich viele Beispiele von Abbildungen, die nur aus Zeichnungen bestehen. Im umgekehrten Fall verlieren die Texte ihre Bezeichnung als Comics und kehren zu ihrer ursprünglichen Dimension von verbalem Code zurück. Ausnahmefall stellt die eventuelle graphische Gestaltung der Wörter dar, dank der die Wörter eine Grenze überschreiten und selbst Zeichnungen werden. Die vorwiegende Bedeutung der Bilder wird explizit in einigen Bezeichnungen<sup>12</sup> des Mediums sichtbar, das z. B. auf Französisch *bandes dessinées* (wörtlich Bildstreifen) genannt wird. Dennoch stellt sich diese Abschätzung auf den Kopf, wenn man die italienische Bezeichnung in Erwägung zieht: Comics werden nämlich *fumetti* (Pluralform für kleiner Rauch) genannt. Die italienische Formulierung nimmt Bezug auf die Ballons – die als kleine Rauchwölkchen (*nuvolette*) dargestellt werden – und demnach auf die Texte, die in den Ballons eingeschlossen sind. Die Funktion der Ballons ist es, die Gespräche der Figuren graphisch abzubilden. Insofern wird die Bedeutung der Texte betont und bekräftigt. Daniela Pietrini (2009, 15) meint, dass Comics eigentlich Comics werden, wenn die Texte beigelegt werden und zum erzählerischen Zweck des Mediums beitragen<sup>13</sup>. Hiermit wird ein weiteres und wesentliches Merkmal der Comics festgestellt und zwar die Narration als Kommunikationszweck. Das Ziel des Mediums beeinflusst seine Struktur sehr stark: Um eine Geschichte zu erzählen, benötigen die Comics mehrere Bilder, die eins nach dem anderen die Fortsetzung der Geschichte gewährleisten. Comics sind also eine *sequentielle Kunst*<sup>14</sup>, in der das Erzählen in

---

<sup>12</sup> Die deutsche Definition (Comics) ist ein Lehnwort aus dem Englischen (*comics*), die dieselbe Form beibehält und einer morphologischen Normalisierung durch die Großschreibung und die Zuweisung eines Genus unterliegt. Dieses Wort wird hier nicht betrachtet, weil es zu der Bestimmung des Mediums nicht beiträgt. Es bezieht sich auf den komischen und lustigen Inhalt der ersten Comic-Erscheinungen.

<sup>13</sup> In Bezug darauf darf man nicht die graphische Dimension der Schrift vergessen. Siehe Fußnote n.16.

<sup>14</sup> Die kursiven Wörter verweisen auf den Titel des im Jahre 1985 erschienen Buches von Will Eisner, *Comics & sequential art*.