



**Mehrsprachigkeit und Multikulturalität in Comics als
Ausdruck des gesellschaftlichen Wandels**

Annikki Liimatainen, Universität Tampere

ISSN 1470 – 9570

Mehrsprachigkeit und Multikulturalität in Comics als Ausdruck des gesellschaftlichen Wandels

Annikki Liimatainen, Universität Tampere

In diesem Beitrag werden die Multikulturalität und die Mehrsprachigkeit in Comics untersucht. Unter Mehrsprachigkeit versteht man die Verwendung von zwei oder mehr Sprachen in demselben Text. Das Gesamtkorpus für diesen Beitrag besteht aus für unterschiedliche Zielgruppen publizierten älteren wie auch neueren Comics. Anhand einer Belegammlung von ursprünglich deutschen und finnischen wie auch ins Deutsche und ins Finnische übersetzten Comics soll gezeigt werden, welche Änderungen im Gebrauch von Wortgut aus anderen Sprachen im Laufe der Zeit festgestellt werden können, welche Funktionen die Mehrsprachigkeit in Comics hat, welches die sprachlichen Variationen und Kombinationen sind, die in Comics vorkommen, und was passiert, wenn diese ins Deutsche oder ins Finnische übersetzt werden. Im Mittelpunkt der Untersuchung steht darüber hinaus die Frage, wie die Mehrsprachigkeit der Ausgangskultur so übersetzt werden kann, dass die Mehrstimmigkeit beim Übersetzen nicht verloren geht, so dass man auch in der Zielkultur die Bedeutung der sprachlichen Variationen ähnlich verstehen kann wie in der Ausgangskultur.

The aim of this paper is to analyse and discuss the role of multiculturalism and multilingualism in comics. A concrete representation of multilingualism is code-switching, or the co-presence of two or more languages within the same context. The analysis is based on a selection of comics from the 1980s to the 2020s and includes both comics which are originally Finnish and German and translations of comics from other languages and cultures into Finnish and German. The first objective of this study is to reveal the techniques used by the comic authors to incorporate code-switching into the comics, and how the use of multilingualism has changed over time. The second aim is to analyse strategies used in translating as well as to examine what exactly happens to multilingualism in translation. Thirdly, attention will be drawn to the functions that multilingualism fulfils in comics. The fourth aim of the paper is to answer the question of how multilingualism in one culture can be translated so that the reader in the target culture is able to understand not only the text but also the meanings of language alternation.

1. Gegenstand und Zielsetzung der Untersuchung

Aus sprachwissenschaftlicher Sicht, wie auch aus dem Blickwinkel der Translationswissenschaft betrachtet, ist die Mehrsprachigkeit in Comics ein noch wenig untersuchtes Forschungsgebiet. Neben dem Beitrag von Mitrache (2004) zur Übersetzung von Phraseologismen lateinischen Ursprungs anhand der Comic-Serie *Asterix*, den populärwissenschaftlichen Lexika zu lateinischen Zitaten in *Asterix-Comicserie* (z. B. Goscinny & Uderzo 2004; Valta 2013) sowie dem nicht-wissenschaftlichen Nachschlagewerk

zu Fremdwörtern in den finnischsprachigen Übersetzungen der britischen Kriegscomic-Serie *Commando* (Vesterinen et al. 2007) gibt es meines Wissens keine weiteren Arbeiten zur Mehrsprachigkeit in Comics. Anhand der Untersuchung der Sprache des Comics, der zu den translationswissenschaftlich „weitgehend unerschlossenen Bereichen“ (Kaindl 2004: 326) gehört, gewinnt man einen Einblick in ein Genre der Belletristik, das eine breite und vielfältige Leserschaft hat. Die Comicforschung ist zurzeit¹ stark im Wachstum begriffen, und die Untersuchung der Mehrsprachigkeit in Comics gewährt uns gleichzeitig auch Einblicke in den gesellschaftlichen Wandel.

Die Untersuchung der Mehrsprachigkeit ist wiederum wichtig in der heutigen globalisierten Welt – wie Busch (2013: 7) festgestellt hat – sowohl gesellschaftlich-politisch als auch wissenschaftlich betrachtet. Im Hinblick auf global agierende Unternehmen, weltweite wirtschaftliche Beziehungen und neue Raumkonfigurationen auf politischer Ebene, im Hinblick auf weitverbreitete Mobilität, Migration und Teilnahme an internationalen Kommunikationsnetzwerken wird Mehrsprachigkeit immer häufiger als Teil der Alltagsrealität erkannt. Im Kontext der erwähnten Phänomene spielen die Herkunftskulturen und -sprachen eine besondere Rolle, dadurch dass sie zu neuen Formen der kulturellen und sprachlichen Heterogenität einen Beitrag leisten.

Die Entwicklung des Englischen zur *Lingua franca* im 20. Jahrhundert beeinflusste und beeinflusst bis heute die meisten Sprachen der Welt und damit auch das Deutsche und das Finnische. Anglizismen durchdringen heutzutage fast alle Lebensbereiche, von den Massenmedien über Wirtschaft, Werbung, Informatik und Technik bis hin zu Freizeitaktivitäten, Sport, Tourismus, Kultur und Musik.

Mit der Entwicklung von grenzüberschreitenden Jugendkulturen tragen auch Jugendliche zur Verbreitung von Entlehnungen aus dem angloamerikanischen Raum bei (Neuland 2007b: 22). Als Zeichen der Globalisierung können besonders jugendtypische Entlehnungen in vielen Ländern der Welt nachgewiesen werden. Im Sprachgebrauch Jugendlicher macht sich in jüngster Zeit auch der Einfluss von Migrantensprachen als Gebersprachen bemerkbar. Nach dem bisherigen Wissen trifft dies in erster Linie auf

¹ Comics waren im 20. Jahrhundert kaum Gegenstand wissenschaftlicher Forschung. Die Übersetzungswissenschaft hat ihr Interesse multimodalen Texten erst ab den 1990er Jahren vermehrt zugewandt. In seinem seither immer wieder zitierten Aufsatz „Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?“ lenkte Peter A. Schmitt den Fokus auf die bis dahin kaum beachtete translologische Relevanz dieser Textsorte (Schmitt 1997). Zum Forschungsstand s. Schwarz (2004: 676).

Gruß- und Abschiedsformeln zu, z. B. das türkische *hadi* in der Mischform *hadi tschüss* und das italienische *ciao* in *ciao bis dann!* (Neuland 2007b: 23). Neuland (ebd.: 22) hebt jedoch hervor, dass Jugendliche in Deutschland nicht besonders viele Fremdwörter in ihrem Sprachgebrauch benutzen, und macht vielmehr auf die unterschiedlichen Gebrauchshäufigkeiten von Entlehnungen in unterschiedlichen Sprachverwendungssituationen und Textsorten aufmerksam (s. auch Neuland et al. 2007).

In zweisprachigen Sprachgemeinschaften werden die Sprachen häufig miteinander vermischt. Dies gilt beispielsweise auch für Finnland, wo es an der Süd- und Westküste viele alte Sprachgemeinschaften mit den beiden Landessprachen Finnlands, d. h. Finnisch und Schwedisch, gibt. Der momentane Gebrauch der anderen Sprache ist besonders typisch im Sprachgebrauch der schwedischsprachigen Jugendlichen, speziell in der Hauptstadt Helsinki (Saari 2007: 179–180).

Aus den erwähnten Gründen könnte vermutet werden, dass die Mehrsprachigkeit, insbesondere Entlehnungen aus dem Englischen, aber auch aus anderen Sprachen, auch in der Textsorte Comic nicht unüblich sind. Darüber hinaus wird hier angenommen, dass die Mehrsprachigkeit in Comics neueren Datums verstärkt bemerkbar ist.

Die Darlegungen in dem vorliegenden Beitrag basieren auf dem Studium unterschiedlicher Comics. Anhand einer Belegsammlung von ursprünglich deutschen und finnischen wie auch ins Deutsche und ins Finnische übersetzten Comics soll gezeigt werden, welche Änderungen im Gebrauch von Wortgut aus anderen Sprachen im Laufe der Zeit festgestellt werden können, welche Funktionen die Mehrsprachigkeit in Comics hat, welches die sprachlichen Variationen und Kombinationen sind, die in Comics vorkommen, und was passiert, wenn diese ins Deutsche oder ins Finnische übersetzt werden.

2. Mehrsprachigkeit und Übersetzen

Ungeachtet der Tatsache, dass sowohl Mehrsprachigkeit als auch Übersetzen schon sehr lange existieren, hat die Mehrsprachigkeit in der Übersetzungswissenschaft bisher nur eine marginale Erscheinung dargestellt, und erst in den letzten Zeiten hat man begonnen, das Übersetzen von mehrsprachigen Texten ausführlicher zu untersuchen (s. z. B. Meylaerts 2010: 227; Nurmi 2013: 111). Aufgrund von Globalisierung, Migration und zunehmendem Sprachkontakt sowie der Tatsache, dass Mehrsprachigkeit zu einem zentralen Forschungsthema beispielsweise in der Soziolinguistik, Sprachlehrforschung und Fremdsprachendidaktik geworden ist, gewinnt die Untersuchung der Übersetzung von

mehrsprachigen Texten auch in der Übersetzungswissenschaft immer mehr an Bedeutung. In der Übersetzungsliteratur befinden sich einige Beiträge zur Mehrsprachigkeit, die sich jedoch hauptsächlich mit literarischen Texten befassen. Der Schwerpunkt dieser Untersuchungen liegt im Vergleich zwischen dem Ausgangstext und der zielsprachlichen Übersetzung (Nurmi 2013: 112–113; s. auch Meylaerts 2010). Beim Übersetzen von Comics ist dieser Ansatz jedoch unzureichend, denn der Text stellt lediglich einen Teil des Ganzen im Comic dar: Das unveränderbare Bild legt den Text fest.

Während das Übersetzen traditionell als Kommunikation verstanden wird, bei der sowohl die Ausgangssprache als auch die Zielsprache inbegriffen sind, versteht man unter Mehrsprachigkeit die Verwendung von zwei oder mehr Sprachen in demselben Text oder in einer Übersetzung (Grutman 2009: 182). In mehrsprachigen Texten kommen die Sprachen im Allgemeinen jedoch nicht gleichberechtigt vor, sondern eine der Sprachen ist die Hauptsprache, und mit Hilfe der anderen Sprachen wird die Geschichte zum Beispiel in eine gewisse sprachliche oder kulturelle Umgebung integriert oder die Fremdheit bzw. die Verschiedenheit einer Person bzw. einer Personengruppe hervorgehoben.

Ein typisches Merkmal mehrsprachiger Sprecher ist es, dass sie in Gesprächen untereinander innerhalb des Gesprächs und manchmal sogar innerhalb eines Satzes die Sprache wechseln. In diesem Fall spricht man von *Code-Switching*. Unter *Code-Switching* wird in der vorliegenden Untersuchung in Anlehnung an Riehl (2013: 385) „de[r] Wechsel zwischen zwei (oder mehr) Sprachen [...] innerhalb ein und derselben kommunikativen Interaktion [verstanden]. Der Wechsel kann sowohl einzelne Lexeme als auch einen ganzen Diskursabschnitt betreffen.“ *Code-Switching* führt das Gespräch aber nicht auf die andere Sprache über, sondern ist stets in einem einzigen Redebeitrag eingeschlossen.

In der Forschung wird darüber diskutiert, ob von *Code-Switching* nur dann gesprochen werden kann, wenn es bei der anderssprachigen Äußerung um eine ganze Phrase oder einen Teilsatz geht, oder auch bereits dann, wenn nur ein Wort aus der anderen Sprache verwendet wird (Riehl 2013: 385). Im vorliegenden Beitrag werden in Anlehnung an Riehl (ebd.) auch einzelne Wörter zum *Code-Switching* gezählt, vorausgesetzt dass das Wort spontan verwendet wird und nicht bereits ein fester Bestandteil des Lexikons in der Varietät dieser Sprachgemeinschaft ist. Nicht selten steht die *Code-Switching*-Sprache in gewissem Verhältnis zu der Hauptsprache. Dieses Verhältnis ist vom jeweiligen

Thema des Werkes abhängig und dadurch ein Teil des Themas und sollte aus diesem Grund auch in der Übersetzung beibehalten werden.

Im Bereich der Entlehnungen beschränkt sich der Einfluss der anderen Sprachen nicht nur auf die Übernahme von einzelnen Wörtern. Der Ausgangstext kann zusätzlich zu einzelnen Wörtern fremden Ursprungs auch noch u. a. Phraseologismen, Fluchworte, adressatenspezifische Invektiven (z. B. *Du Schwein!*; *Le cochon!*) sowie Song- und Schlagertexte beinhalten, die von einer anderen Sprache kommen als der Ausgangstext größtenteils ist. (Vgl. auch Bastian 2013; Enell-Nilsson & Hjort 2013; Fiedler 2016a; Liimatainen 2011a, 2011b, 2013a, 2015; Nurmi 2013; Nurminen 2013).

Ein Panel kann außer den Erzählertexten (in Kästchen) sowie Sprech- und Denkblasen auch Detailtexte beinhalten, die entscheidend zum Beispiel zur Vermittlung von Lokal- und Zeitkolorit der Geschichte beitragen oder den Geschichten Authentizität verleihen. Detailtexte oder Inserttexte bzw. Inserts (Fiedler 2016b: 35) sind Texte z. B. auf Verkehrszeichen, Plakaten, Ladenschildern, Gebäudeaufschriften oder in Zeitungen, die Teile der Umgebung sind, die im Comicbild zu sehen ist. Detailtexte sind beispielsweise Toponyme, deren Hauptfunktion ist, das vorgegebene Territorium, in dem die Handlung stattfindet, zu bestimmen und unter anderem durch Straßen- und Gebäudenamen das Milieu detailliert zu beschreiben.

Zu den wichtigsten Aufgaben des Übersetzers gehört zu entscheiden, wie er mit Kulturspezifika oder mit solchen Erscheinungen, die auch der Ausgangskultur fremd sind, umgeht, beispielsweise mit der Mehrsprachigkeit des Comics. Die Comicfiguren sprechen eine Sprache, die für sie selbst eigen ist, können aber in ihrer Rede Wörter auch aus einer anderen Sprache verwenden. Der Übersetzer muss klären, welche Kulturspezifika er beibehält, um die spezielle Atmosphäre des Comics nicht zu zerstören und ihm nicht sein Zeit- und Lokalkolorit zu nehmen. Dabei soll der Übersetzer auch noch die semiotische Komplexität der Textsorte Comic berücksichtigen, d. h. die Interaktion zwischen visuellem und verbalem Code, die Beteiligung sowohl von Sprache und Bild an der Konstituierung von Gesamtbedeutung (vgl. Schmitt 2003: 266). Sind die verbalen und nonverbalen Konstituenten in der Übersetzung nicht aufeinander abgestimmt, verliert der Comic seine Kohärenz und infolgedessen möglicherweise seine Akzeptabilität als Text (Schmitt 2003: 266).

Neben den weiteren übersetzungsrelevanten Eigenschaften von Comics (Schwarz 2004: 676) stellt das Übersetzen der Mehrsprachigkeit für den Übersetzer eine spezielle Her-

ausforderung dar. Jede Sprachkombination im Originaltext ist speziell, und die sprachliche Situation der Zielkultur kann in Bezug auf die Situation der Ausgangskultur sehr unterschiedlich sein (Grutman 2006: 18). Darüber hinaus sind die Lesegewohnheiten kulturspezifisch. Besonders problematisch ist das Übersetzen in dem Fall, wenn irgendeine von den im Ausgangstext verwendeten Fremdsprachen für die meisten Leser der Zielsprache völlig unbekannt ist. Auf Schwierigkeiten stößt der Übersetzer aber auch dann, wenn die im Ausgangstext verwendete Fremdsprache gleichzeitig die Zielsprache ist, d. h. die Sprache, in die das Werk übersetzt werden soll. (Ebd.: 22–23). Wird der fremdsprachige Bestandteil in der Übersetzung in derselben Form beibehalten wie im Ausgangstext, ist es nach Meylaerts (2010: 227) üblich, dass die Übersetzung beispielsweise in der Fußnote gegeben oder beim Text eine Erklärung hinzugefügt wird, so dass auch solche Leser, die nur eine Sprache beherrschen, den gesamten Text verstehen, ohne dass dessen Mehrstimmigkeit verloren geht.

Im Mittelpunkt der Überlegungen steht die Frage, wie die Mehrsprachigkeit der Ausgangskultur so übersetzt werden kann, dass man auch in der Zielkultur die Bedeutung der sprachlichen Variationen ähnlich verstehen kann wie in der Ausgangskultur. Sprachliche Variationen haben im Werk stets einen bestimmten Zweck, und wird dieser Zweck in der Übersetzung ausgelassen oder nicht berücksichtigt, so hat dies einen Einfluss beispielsweise auf die Charakterisierung der Personen des Werkes als Vertreter ihrer soziokulturellen Umgebung, des Weiteren auf die Beschreibung ihrer Beziehungen untereinander sowie auf die Gesamtbedeutung des Werkes.

3. Materialgrundlage

Im Folgenden soll Anhand von Beispielen aus mehreren älteren und neueren Comics gezeigt werden, welche Änderungen im Gebrauch vom Wortgut aus anderen Sprachen im Laufe der Zeit festgestellt werden können. Darüber hinaus soll aufgezeigt werden, welche Gebersprachen dabei dominant sind, welche die sprachlichen Variationen und Kombinationen sind, die in untersuchten Comics vorkommen, und was passiert, wenn diese ins Deutsche oder ins Finnische übersetzt werden. Im Mittelpunkt des Interesses steht auch noch, welche Funktionen die Mehrsprachigkeit in Comics hat.

Das Gesamtkorpus für diesen Beitrag besteht aus für unterschiedliche Zielgruppen publizierten älteren wie auch neueren Comics. Die gewählten Comics behandeln unterschiedliche Themen. Die in der jüngeren Vergangenheit entstandenen Comics (z. B.

Tietäväinens *Unsichtbare Hände* aus dem Jahre 2014 sowie der 2008 erschienene Klimathriller *Sarasvatin hiekkaa* von Isomäki et al. bezeugen deutlich, dass Comics – wie bereits Fiedler (2016b: 31) in ihren Untersuchungen festgestellt hat – „auch schwierige Themen bewältigen und dabei zu beachtlicher erzählerischer Tiefe und Komplexität gelangen können“.

Das Korpus ist untergliedert in vier Subkorpora, wobei das Subkorpus 1 aus drei ursprünglich deutschsprachigen Comics besteht, während das Subkorpus 2 fünf aus verschiedenen Sprachen ins Deutsche übersetzte Comics umfasst. Drei ursprünglich finnische Comics bilden das Subkorpus 3 sowie neun aus verschiedenen Sprachen ins Finnische übersetzten Comics das Subkorpus 4. Der erfasste Zeitraum erstreckt sich von den 1980er Jahren bis zur Gegenwart. Hinsichtlich der Form werden sowohl Comic-Strips als auch Comic-Hefte, Comic-Alben und Graphic Novels berücksichtigt.

Als Quelle der Untersuchung zur Mehrsprachigkeit in ursprünglich deutschen Comics dienen

- *Der bewegte Mann* von König (1987),
- *Das Geheimnis der Lindenstraße. Erster Teil: Dresslers letzte Fahrt* von Hinricher et al. (1994)
- *Dr. Bubi Livingston. Du! Du! Du! ICH! ICH! ICH!* von Kiefersauer (2000),

sowie in deutscher Übersetzung

- *Asterix bei den Briten* von Goscinny & Uderzo (1985),
- *Der Sohn des Asterix* von Uderzo (2017, erste Veröffentlichung 1983),
- *Tim und Struppi: Die Krabbe mit den goldenen Scheren* von Hergé (1998),
- *Unsichtbare Hände* von Tietäväinen (2014),
- *COMIC ATLAS FINNLAND* herausgegeben von Hommer & Hakkola (2014).

Ralf Königs Bücher sind bis jetzt in 15 Sprachen übersetzt worden, darunter auch ins Finnische. Der Comicroman *Der bewegte Mann* erschien 1987. Sechs Jahre später, also im Jahre 1993, kam die finnische Übersetzung *Vapautunut mies* heraus, die auch in dem vorliegenden Beitrag als Untersuchungsmaterial dient. Mit einer Gesamtauflage von fast sieben Millionen Exemplaren ist König heutzutage der weltweit populärste Autor mit Nachdruck „schwuler Geschichten“.

Im Carlsen-Verlag erschien in den Jahren 1992 bis 1995 die dreiteilige Comic-Reihe *Das Geheimnis der Lindenstraße* von Hinricher et al. Die Comic-Serie *Dr. Bubi Living-*

ston² von Kiefersauer erscheint seit 1990 als Wochenendbeilage in der *Westdeutsche Allgemeine Zeitung* (WAZ).

Die *Asterix* Comic-Serie enthält bis Ende des Jahres 2019 insgesamt 38 Bände. Der erste Asterix Comic-Band *Astérix le Gaulois* erschien in Frankreich 1961, die deutsche Ausgabe *Asterix der Gallier* im Jahre 1968 sowie die finnische Ausgabe *Asterix Gallialainen* 1974. *Asterix bei den Briten* ist der achte Band der Comic-Reihe und erschien im Jahr 1966 auf Französisch und 1971 auf Deutsch. *Der Sohn des Asterix* ist der 27. *Asterix*-Band und erschien 1983 sowohl auf Französisch als auch auf Deutsch, in finnischer Übersetzung im Jahre 1984. Da die Comic-Serie *Asterix* auf eine lange Erscheinungsdauer vom Jahre 1961 bis heute zurückblicken kann, gestattet sie uns Einblicke in die Entwicklung der Sprache in übersetzten Comics.

Die Krabbe mit den goldenen Scheren ist der neunte Band der Abenteuer von Tim und Struppi des belgischen Zeichners Hergé. Es ist der erste Band, in dem ein neuer Freund Tims, der trunksüchtige und ewig fluchende Kapitän Haddock, auftaucht, der Tim bei allen weiteren Abenteuern nicht mehr im Stich lassen wird. Diese vollständig überarbeitete Farbausgabe erschien erstmals 1943. Das erste Comicalbum aus der Reihe Tim und Struppi ist *Tim im Lande der Sowjets*, das zunächst von 1929 bis 1930 als wöchentliche Fortsetzungsgeschichte in der Zeitschrift *Le Petit Vingtième* erschien. Die Reihe beendet das Album *Tim und die Alpha-Kunst*, das unvollendet gebliebenen ist, und an der der Autor Hergé bis zu seinem Tode 1983 gearbeitet hat. Die Schwarzweiß-Skizzen erschienen erstmals 1986.

Tietäväinens *Näkymättömät kädet* (deutsche Übersetzung des Titels *Unsichtbare Hände*), erschien 2011. Im Comic wird die Lebensrealität von Gastarbeitern im 21. Jahrhundert thematisiert: niedrige Bezahlung, schlechte Arbeitsbedingungen und die Hoffnung auf ein besseres Leben. Die Graphic Novel spielt in Spanien und erzählt die Geschichte der in Marokko arbeitslos gewordenen Hauptfigur, die Geschichte des Familienvaters Rashid. Um seine Familie weiterhin ernähren zu können, verlässt er diese, um in Europa Arbeit zu suchen. Er emigriert als illegaler Einwanderer ohne Pass nach Süds Spanien. Dort versucht er, sich ein neues Leben aufzubauen. Die dortigen Treibhäuser haben großen Bedarf an Gastarbeitern und so wird Rashid einer von vielen. *Unsichtbare Hände* umfasst mehr als 200 Seiten und Tietäväinen arbeitete fünf Jahre daran. Zunächst las

² Ausführlicher s. <http://www.honk.de/web/index.html>.

er für seinen Comic verschiedene Bücher, um sich genauer über die Situation der Menschen dort zu informieren. Danach reiste er zusammen mit einem Anthropologen noch nach Marokko und Spanien, um vor Ort weitere Nachforschungen anzustellen. In *Unsichtbare Hände* werden Fakten und Fiktion zusammengefügt.

Im Jahre 2014 war Finnland Ehrengast der Frankfurter Buchmesse und zu diesem Anlass hat Kalle Hakkola gemeinsam mit dem Hamburger Comic-Zeichner Sascha Hommer einen *Comic Atlas Finnland* auf Deutsch herausgegeben, der Comics von 12 zeitgenössischen finnischen Comic-Künstlern präsentiert, und zwar von Marko Turunen, Reetta Niemensivu, Tommi Musturi, Ville Ranta, Anna Sailamaa, Jarno Latva-Nikkola, Mika Lietzén, Jaakko Pallasvuo, Matti Hagelberg, Hanneriina Moisseinen, Amanda Vähämäki und Roope Eronen. Der Atlas, der 240 Seiten umfasst, ist der vierte Band in der Serie *Finnish Comics Annual*.

Als Quelle der Untersuchung zur Mehrsprachigkeit in ursprünglich finnischen Comics dienen

- *Sarasvatin hiekkaa* von Isomäki et al. (2008),
- *Villimpi Pohjola 2. Northern Overexposure* von Ahonen (2009),
- *Fingerpori*, Comic-Strips von Jarla, Helsingin Sanomat (21.3.2016–15.1.2020),

sowie in finnischer Übersetzung

- *Muumipeikko Rivieralla* von Jansson (1980),
- *Muumi 4* von Jansson (1981),
- *Ilmojen korkeajännitys* 6/82: *Ei turvaa missään*, 10/82: *Rohkeuden malja*, 4/83: *Tyhjästä kuin aaveet*, 9/83: *Lainasiivet* (1982–1983),
- *Korkeajännitys* 3/02 (2002),
- *Asterixin poika* von Uderzo (1996, erste Auflage 1984),
- *Vapautunut mies* von König (1997),
- *LUCKY LUKE 1992–1994* von van Banda & Morris (2007),
- *LUCKY LUKE: Luvattu maa* von Achdé & Jul (2017),
- *Lehtimies Tintti seikkailee. Kultasaksinen krapu* von Hergé (2017).

Ein aktuelles Thema behandelt die Graphic Novel *Sarasvatin hiekkaa*, die auf Risto Isomäkis im Jahre 2005 herausgegebenen Öko-Thriller basiert, der 2008 auch in deutscher Sprache mit dem Titel *Die Schmelze* erschien. Der finnische Schriftsteller, Wissenschaftsredakteur und Umweltaktivist Risto Isomäki ist ein anerkannter Fachmann für den globalen Klimawandel, der seit Jahrzehnten vor der Umweltkatastrophe warnt, die durch die Erderwärmung unaufhaltsam näher rückt. Charakteristisch für *Sarasvatin*

hiekkaa sind eine technik- und faktenorientierte Erzählerweise und die Weiterentwicklung aktueller wissenschaftlicher Phänomene.

Von den finnischen Comics neueren Datums ist *Fingerpori* einer von den bekanntesten und beliebtesten. Text und Zeichnungen sind von Pertti Jarla und der erste Comicstrip erschien in der größten Tageszeitung Finnlands *Helsingin Sanomat* im Jahre 2007. Derzeit findet *Fingerpori* bei mehreren finnischen Zeitungen großen Anklang. Darüber hinaus sind bis jetzt 13 *Fingerpori*-Alben erschienen. Sehr typisch für *Fingerpori* ist ein spielerischer Umgang mit der Sprache. Das Thema des Albums *Villimpi Pohjola 2* (engl. *Northern Overexposure 2*) von Jussi-Pekka Ahonen (2009) sind junge Erwachsene, das Studentenleben und das Nachtleben.

Die *Mumins*, der erfolgreichste finnische Comic, sind von der finnlandschwedischen Schriftstellerin Tove Jansson erfundene Trollwesen. Zwischen 1954 und 1975 wurde *Mumin*-Comicstrip in Drei-Bild-Streifen täglich in der englischen Zeitung *Evening News* veröffentlicht. Die Motive für die Comicstrips wurden zum Teil den Muminbüchern, zum Teil der aktuellen Realwelt entnommen. *Mumin*-Comics erschienen in den 1950er und 1960er Jahren auch in vielen Tageszeitungen des deutschen Sprachraums, später auch in Jugendzeitschriften und Illustrierten. Anfang der 1980er Jahre brachte der Bastei-Verlag eine Heftreihe heraus, in der die Comics jedoch teilweise gekürzt und textlich verändert wurden.

Wie die Serie *Asterix* kann auch die britische Kriegscomic-Serie *Commando* auf eine lange Erscheinungsdauer zurückblicken und gestattet uns ebenfalls Einblicke in die Entwicklung der Sprache in übersetzten Comics. Die Serie existiert in finnischer Übersetzung schon seit dem Jahr 1953 (damals *Korkeajännityssarja*), und Hauptthema der Serie ist seit Anfang der 1960er Jahre in erster Linie der Zweite Weltkrieg, der aus britischer Perspektive fiktiv betrachtet wird. Die Serie wird aus dem Englischen ins Finnische übersetzt und der finnische Titel lautet nun *Korkeajännitys*. Parallel mit *Korkeajännitys* erschien vom Jahre 1971 bis 1991 die Serie *Ilmojen Korkeajännitys* mit demselben Thema. Weder im Heft *Muumipeikko Rivieralla* (Jansson 1980) noch in den vier Heften *Ilmojen korkeajännitys* zu Beginn der 1980er Jahre wird mitgeteilt, von wem die Übersetzung stammt.

Lucky Luke ist die Titelfigur einer seit 1947 (die erste Lucky-Luke-Geschichte *Arizona 1880*) erscheinenden belgischen Comic-Serie des Zeichners Morris. Lucky Luke ist der bekannteste und erfolgreichste Western-Comic weltweit. Die erste deutsche Überset-

zung (*Arizona 1880*) erschien Ende 1958 in der Lucky Luke Gesamtausgabe (1946–1950). Die erste ins Finnische übersetzte Geschichte ist dagegen *Arkajalka*, die 1971 erschien (französischer Originaltitel *Le Piet Tendre* 1968). Der für diesen Beitrag analysierte Comicband *LUCKY LUKE 1992–1994* besteht aus drei Geschichten: *Aavejahti* (Orig. *Chasse aux Fantômes*, deutscher Titel *Die Jagd nach dem Phantom*), *Daltonit häissä* (Orig. *Les Dalton à la Noce*, deutscher Titel *High Noon in Hadley City*) und *Mississippi-joen silta* (Orig. *Le pont sur le Mississippi*, deutscher Titel *Die Brücke am ol'man river*). Das Album *Luvattu maa* (französischer Originaltitel: *La Terre promise*, deutscher Titel *Das gelobte Land*) fand bei seinem Erscheinen sowohl in Frankreich als auch in Deutschland eine breite Aufnahme, die sich auch auf die Thematisierung der Einwanderung aschkenasischer Juden (mittel-, nord- und osteuropäische Juden und ihre Nachfahren) in die Vereinigten Staaten im 19. Jahrhundert bezog.

Das Album *Lehtimies Tintti seikkailee. Kultasaksinen krapu* von Hergé (französischer Originaltitel *Le crabe aux pinces d'or*) ist eine Neuübersetzung, denn die erste Veröffentlichung dieses Bandes in finnischer Sprache stammt von Jukka Kemppinen aus dem Jahr 1972.³

4. Mehrsprachigkeit in Comics

Die herangezogenen Comics wurden auf Mehrsprachigkeit systematisch untersucht. Berücksichtigt wurden einschließlich solcher Worte und längerer Einheiten (u. a. Phraseologismen, Gebete und Schlagertexte) fremden Ursprungs, die im Text spontan verwendet werden und nicht bereits ein fester Bestandteil des Lexikons in der Varietät der deutschen bzw. der finnischen Sprachgemeinschaft sind. Um die Forschungsfragen beantworten zu können, werden die Befunde in folgender Hinsicht ausgewertet:

- im Hinblick auf den Umfang und die Vorkommenshäufigkeit der fremdsprachigen Ausdrücke,
- im Hinblick auf die Herkunftssprache der Ausdrücke,
- im Hinblick auf die Erscheinungsform (einzelne Wörter, längere Einheiten) der Ausdrücke,
- im Hinblick auf kommunikative Funktionen der Mehrsprachigkeit.

³ Die ältere Übersetzung von Kemppinen war mir bis jetzt leider nicht zugänglich. Interessant wäre, die ältere und die Neuübersetzung miteinander zu vergleichen.

4.1 Umfang der Mehrsprachigkeit und Herkunftssprachen

4.1.1 Umfang der Mehrsprachigkeit und Herkunftssprachen im deutschen Korpus

Der Zweck der folgenden Auswertungen ist festzustellen, wie hoch der Anteil der fremdsprachigen Ausdrücke in den ursprünglich deutschen Comics sowie in den ins Deutsche übersetzten Comics ist und wie sich die Belege auf verschiedene Herkunftssprachen verteilen.

Was die ursprünglich deutschen Comics (*Der bewegte Mann* von König (1987), *Das Geheimnis der Lindenstraße* (1994) und *Dr. Bubi Livingston* von Kiefersauer (2000)) betrifft, tritt eine nur relativ geringe Anzahl von insgesamt 34 fremdsprachigen Ausdrücken auf. An erster Stelle erscheint das Englische mit 30 Belegen, daneben kommen von den Fremdsprachen Französisch (2 Belege) sowie Italienisch und Spanisch mit je 1 Beleg vor (s. Tab. 1). Nicht berücksichtigt wurden Eigennamen fremden Ursprungs (u. a. Personennamen, geografische Namen, Straßennamen oder Firmennamen), da es sich in diesem Fall nicht um *Code-Switching*, um Überwechseln von einem Code in einen anderen, handelt. Da die Comicfiguren selten eine Fremdsprache ohne Fehler und Mängel sprechen, sind auch solche Befunde berücksichtigt worden, in denen der Satz nicht korrekt gebildet ist oder ein Wort nicht korrekt ausgesprochen wird, wie beispielsweise in *Poisson en Bratatouille* (*Dr. Bubi Livingston*, Strip 12) oder in *Verdammt Schwein!* (Korkeajännitys 2002(3): 191). Die quantitative Verteilung der fremdsprachigen Ausdrücke sowie die Herkunftssprachen der fremden Ausdrücke in den ursprünglich deutschen Comics stellt sich wie folgt dar:

Comic	Herkunftssprache	Anzahl der fremdsprachigen Ausdrücke/Herkunftssprache
<i>Der bewegte Mann</i>	Englisch	3
	Französisch	1
<i>Das Geheimnis der Lindenstraße</i>	Englisch	16
	Italienisch	1
	Spanisch	1
<i>Dr. Bubi Livingston</i>	Englisch	11
	Französisch	1
Insgesamt		34

Tab. 1: Mehrsprachigkeit in den deutschen Comics

In den ins Deutsche übersetzten Comics (*Asterix bei den Briten* von Goscinny & Uderzo (1985), *Der Sohn des Asterix* von Uderzo (2017), *Tim und Struppi: Die Krabbe mit den goldenen Scheren* von Hergé (1998), *Unsichtbare Hände* von Tietäväinen (2014) sowie

COMIC ATLAS FINNLAND (2014)) lässt sich Mehrsprachigkeit zum Teil kaum, zum Teil in hohem Maße nachweisen (s. Tab. 2).

Comic	Herkunftssprache	Anzahl der fremdsprachigen Ausdrücke / Herkunftssprache
<i>Asterix bei den Briten</i>	Latein	18
<i>Der Sohn des Asterix</i>	Latein	21
<i>Tim und Struppi: Die Krabbe mit den goldenen Scheren</i>	Arabisch	3
	künstliche Sprache	5
<i>Unsichtbare Hände</i>	Arabisch	24
	Spanisch	34
	Englisch	16
	Französisch	2
	Italienisch	2
	Finnisch	4
	Malagasy	1
	unbekannt	5
<i>Comic Atlas Finnland</i>	Französisch	8
	Englisch	9
	Finnisch	10
Insgesamt		162

Tab. 2: Mehrsprachigkeit in den ins Deutsche übersetzten Comics

Ausnahmsweise wurden bei *Asterix bei den Briten* auch 11 und bei *Der Sohn des Asterix* drei Toponyme mitberücksichtigt. Die *Asterix*-Geschichten spielen laut der Einleitung um das Jahr 50 v. Chr. in Gallien, dem heutigen Frankreich, und damals wurden u. a. die Orte und Staaten anders benannt als heutzutage. Diese Toponyme werden in Ausgaben in anderen Sprachen in Fußnoten übersetzt, z. B. *Londinium* = *London*, *Mare Britannicum* = *Britannisches Meer*, *Portus Itius* = *Boulogne* (*Asterix bei den Briten* 1985: 5).

Neben den fremdsprachigen Wörtern und Äußerungen wird in den Anzahlen in Tab. 2 auch das Vorhandensein einer künstlichen Sprache mit fünf Belegen berücksichtigt. Unter künstlicher Sprache versteht Kaindl (2004: 276) eine Sprache, die in Comics mit Hilfe unterschiedlicher grammatischer, syntaktischer, morphologischer und phonologischer Mittel produziert wird, wie etwa die Zahlwörter *treçieno doj*, *treçieno tres* in einer Sprechblase im Donald Duck Taschenbuch *Peli poikki* 449½ (Aku Ankan taskukirja 2017: 107). Berücksichtigt wurden aufgrund dessen u. a. die Sätze, die in den Sprechblasen in Abbildung 1 vorkommen.

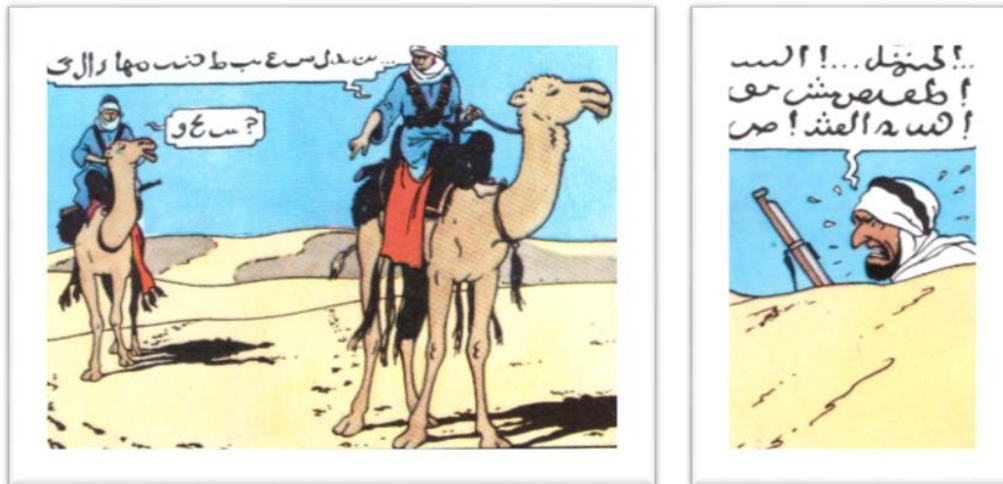


Abb. 1 *Tim und Struppi: Die Krabbe mit den goldenen Scheren* (1998: 34, 38).
©Carlsen Verlag GmbH Hamburg 1998

Aus Tabelle 2 ist ersichtlich, dass in den deutschen Ausgaben fremdsprachige Ausdrücke aus mehreren Herkunftssprachen existieren. Während die Comicserie *Asterix* die lateinische Sprache bevorzugt, macht sich in jüngster Zeit der Einfluss von Migrantensprachen als Gebersprachen auch in Comics verstärkt bemerkbar. Als Beispiel kann die Graphic Novel *Unsichtbare Hände* von Tietäväinen (2014) angeführt werden.

Die Geschichte beginnt mit einem Gebet, gesprochen in madagassischer Sprache auf der Überfahrt von Gibraltar nach Spanien auf nächtlicher See (Tietäväinen 2014: 8). Danach springt die Handlung zurück in die marokkanische Hafenstadt Tanger, in deren Armenvierteln der Protagonist Rashid und seine Freunde sich noch befinden. Auf Seiten 23 und 24 kann man in den Sprechblasen im Hintergrund den islamischen Gebetsruf (den *Adhān*) lesen, mit dem die Zeit zum Gebet bekannt gemacht wird. Der fremdsprachige Bestandteil wird in der deutschen Ausgabe genau in derselben Form beibehalten wie im finnischen Original. Dies trifft selbst auf die finnischen Schlager gesungen von Jamppa Tuominen zu, die an mehreren Stellen (S. 142, 149, 151, 164 und 205) von den Comicfiguren gehört und mitgesungen werden. Eine Nebenfigur, Ely aus Mauretaniens, hat eine CD-Platte von Tuominen am Flughafen in der Gepäckausgabe gefunden (S. 146). Auch wenn die Comicfiguren die finnische Sprache nicht beherrschen und nicht verstehen, worüber in den Schlagern gesungen wird, spendet die Musik ihnen Trost.

In *Unsichtbare Hände* tauchen fünf Fremdwörter auf, deren Herkunftssprache mir bisher unbekannt geblieben ist. Zwei davon tauchen im Vorwort des Werkes auf:

Bittet man die alten Fischer aus den nördlichen Hafenstädten Marokkos, von dieser Meerenge zu erzählen, so berichten sie von den *naghaze* – launischen kleinen Wellen –, von unberechenbaren Strömungen sowie von Ostwinden, *sharqi* genannt, deren Wut jedes Schiff überrascht, das vom Atlantik her kommt. (Tietäväinen 2014: 4)

Die Bedeutung dieser Fremdwörter stellt weder dem ausgangssprachlichen noch dem zielsprachlichen Leser Probleme dar, denn ihre Bedeutung wird sowohl im Ausgangs- als auch im Zieltext erklärt und dem Leser gleichzeitig ein Informationsangebot geliefert.

4.1.2 Umfang der Mehrsprachigkeit und Herkunftssprachen im finnischen Korpus

Im Vergleich zu den ursprünglich deutschen Comics ist die Auswahl der Herkunftssprachen, aus denen die fremdsprachigen Ausdrücke stammen, in den original finnischen Comics (*Sarasvatin hiekkaa* von Isomäki et al. (2008), *Villimpi Pohjola 2. Northern Overexposure* von Ahonen (2009) sowie *Fingerpori* von Jarla (*Helsingin Sanomat* 21.3.2016–15.1.2020) viel vielfältiger: Im deutschen Korpus kommen vier Herkunftssprachen vor, im finnischen 11 und noch eine künstliche Sprache dazu. Wie im deutschen Korpus tritt auch im finnischen Korpus eine nur relativ geringe Anzahl von fremdsprachigen Ausdrücken auf, denn es muss berücksichtigt werden, dass das finnische Korpus etwas größer als das deutsche ist.

Einen Überblick über die quantitative Verteilung der fremdsprachigen Ausdrücke sowie die Herkunftssprachen der fremden Ausdrücke in den ursprünglich finnischen Comics gibt Tabelle 3:

Comic	Herkunftssprache	Anzahl der fremdsprachigen Ausdrücke/Herkunftssprache
<i>Sarasvatin hiekkaa</i>	Englisch	13
	Hindi	1
	Deutsch	1
	Russisch	3
	Chinesisch	1
	Latein/Griechisch	2
<i>Villimpi Pohjola 2</i> mit englischen Untertiteln	Englisch	12
	Deutsch	2
	Schwedisch	3
	Russisch	1
	Norwegisch	1
<i>Fingerpori</i>	Englisch	55
	Schwedisch	13
	Französisch	5
	Russisch	2
	Deutsch	4
	Italienisch	1
	Sanskrit	1
	künstliche Sprache	1
Insgesamt		122

Tab. 3: Mehrsprachigkeit in den finnischen Comics

Ungeachtet dessen, dass mehrere Gegenden und Orte, nämlich die indische Westküste, eine Tropeninsel in den Bahamas, Südfinnland sowie Grönland, als Schauplatz der Graphic Novel *Sarasvatin hiekkaa* dienen und abgesehen davon, dass es in der Geschichte um internationale Zusammenarbeit mit Experten aus mehreren Ländern geht, kommen im Text nur einige wenige fremdsprachige Ausdrücke vor. Etwas erstaunlich ist beispielsweise, dass die indische Meeresarchäologin Amrita Desai und der russische Meeresforscher Sergej Sawelnikov in Mumbai Orte auf einer finnischen Landkarte suchen oder die von Sawelnikov per E-Mail verschickten und empfangenen Nachrichten beide auf Finnisch sind (Isomäki et al. 2008: 13, 23). Hier haben die Autoren die semiotische Komplexität der Textsorte Comic leider nicht genügend berücksichtigt: Die verbalen und nonverbalen Konstituenten sind nicht aufeinander abgestimmt.

Die Sprache des Comics *Villimpi Pohjola 2* (Ahonen 2009) ist Finnisch, aber das Album ist mit englischen Untertiteln versehen. Die Zahl der Comicleser ist in Finnland so gering, dass die finnischen Comic-Verlage nicht selten zweisprachige Editionen drucken: finnischer Text mit englischen Untertiteln. Die Bücher können dann sofort von einem internationalen Publikum gelesen werden.

Das letzte Subkorpus umfasst die ins Finnische übersetzten Comics *Muumipeikko Rivieralla* von Jansson (1980), *Muumi 4* von Jansson (1981), *Ilmojen korkeajännitys*: Hefte 6/82, 10/82, 4/83 und 9/83 (1982–1983), *Korkeajännitys 3/02* (2002), *Asterixin poika* von Uderzo (1996), *Vapautunut mies* von König (1997), *LUCKY LUKE 1992–1994* von van Banda & Morris (2007), *LUCKY LUKE: Luvattu maa* von Achdé und Jul (2017) sowie *Lehtimies Tintti seikkailee: Kultasaksinen krapu* von Hergé (2017). Da dieses Subkorpus umfangreicher als die drei anderen ist, ist die Gesamtanzahl der fremdsprachigen Ausdrücke mit den Gesamtanzahlen der anderen Subkorpora nicht direkt vergleichbar. Die quantitative Verteilung der fremdsprachigen Ausdrücke sowie die Herkunftssprachen der fremden Ausdrücke in den ins Finnische übersetzten Comics zeigt Tabelle 4.

Comic	Herkunftssprache	Anzahl der fremdsprachigen Ausdrücke/Herkunftssprache
<i>Muumipeikko Rivieralla</i>	Englisch	2
	Französisch	4
<i>Muumi 4</i>	Englisch	3
	Schwedisch	2
	Latein	1
	Französisch	1

<i>Ilmojen korkeajännitys</i> Hefte 6/82, 10/82, 4/83, 9/83	Englisch	13
	Französisch	8
	Deutsch	29
	Portugiesisch	1
<i>Korkeajännitys</i>	Englisch	22
	Japanisch	2
	Deutsch	25
	Französisch	4
<i>Asterixin poika</i>	Latein	20
<i>Vapautunut mies</i>	Englisch	2
<i>Lucky Luke 1992–1994</i>	Englisch	41
	Spanisch	4
	Deutsch	2
	Italienisch	1
	künstliche Sprache	1
<i>Lucky Luke: Luvattu maa</i>	Englisch	17
	Jiddisch	3
	Hebräisch	5
	Arabisch	3
	künstliche Sprache	1
<i>Lehtimies Tintti seikkailee:</i> <i>Kultasaksinen krapu</i>	Arabisch	2
	Französisch	1
	Englisch	1
	künstliche Sprache	4
Insgesamt		225

Tab. 4: Mehrsprachigkeit in den ins Finnische übersetzten Comics

Auffallend ist einerseits das fast totale Fehlen der Mehrsprachigkeit in einigen ins Finnische übersetzten Comics, andererseits lässt sich Mehrsprachigkeit in hohem Maße nachweisen. Die zwei ersten Comics – *Muumit Rivieralla* und *Muumi 4* sind eher für die Zielgruppe von Kindern gedacht, *Asterixin poika* sowie die Comics der Serien *Lucky Luke* und *Lehtimies Tintti seikkailee* konzentrieren sich in erster Linie auf die Zielgruppe von Jugendlichen. Mehrsprachigkeit setzt aber gewisse Fremdsprachenkenntnisse voraus und wird daher in erster Linie bei Comics für erwachsene Leser verwendet.

In dem aus dem Deutschen übersetzten Comicalbum *Vapautunut mies* (König 1997, Orig. *Der Bewegte Mann*) kommen weniger Fremdwörter als im Original (3 aus dem Englischen, 1 aus dem Französischen) vor, was darauf zurückzuführen ist, dass der Übersetzer finnischsprachige Äquivalente für die Hybridbildung *Coming Out Probleme* sowie das Gericht *Mousse au Chocolat* vorgezogen hat. In den Heften *Ilmojen korkeajännitys* und im Taschenbuch *Korkeajännitys* dominiert als Herkunftssprache die deutsche Sprache.

In den Alben der Serie *Lucky Luke* erscheint das Englische an erster Stelle. Der Band *Luvattu maa* (dt. *Das gelobte Land*) beinhaltet eine Fülle von Anspielungen auf das osteuropäische Judentum und die aschkenasische Kultur. In der finnischsprachigen Ausgabe kommen als Herkunftssprachen auch noch die hebräische, arabische und jiddische Sprachen vor. In der Sprache der zunächst feindseligen *Blackfoot*-Indianer verbergen sich Speisen, oft mit Bezug zum Judentum, z. B. *Makroud* und *Mekbouba*, aber die Herkunft der Sprache blieb mir unbekannt.

4.1.3 Zusammenfassung

Was die ursprünglich deutschen wie auch die ursprünglich finnischen Comics betrifft, tritt eine nur relativ geringe Anzahl von fremdsprachigen Ausdrücken auf. In den ins Deutsche übersetzten Comics lässt sich Mehrsprachigkeit zum Teil kaum, zum Teil in hohem Maße nachweisen. Dasselbe gilt auch für das finnische Korpus: Auffallend ist auf der einen Seite das fast totale Fehlen der Mehrsprachigkeit in einigen ins Finnische übersetzten Comics, auf der anderen Seite kann Mehrsprachigkeit dagegen in verhältnismäßig hohem Umfang nachgewiesen werden. In Comics, die hauptsächlich für Kinder und Jugendliche gedacht sind (*Muumi*, *Asterix*, *Lucky Luke*, *Tim und Struppi*, *Lehtimies Tintti*), tritt Mehrsprachigkeit weniger auf als in Comics, die sich in erster Linie auf die Zielgruppe von Erwachsenen konzentrieren. Anhand des untersuchten Korpus lässt sich beweisen, dass der Anteil vom Wortgut aus anderen Sprachen im Laufe der Zeit ein wenig gestiegen ist. Dies betrifft aber nicht alle Comics, die vor oder nach dem Jahre 2000 erschienen sind. *Korkeajännitys* beispielsweise, der auf eine lange Erscheinungsdauer zurückblicken kann, gehört durch Flüche, Fluchformeln, Anredeformeln, emotive Formeln, Kommandos und Kriegsmaterialbezeichnungen fremden Ursprungs zu den Comicserien, in denen die Mehrsprachigkeit immer hoch gewesen ist.

Von den Herkunftssprachen erscheint an erster Stelle das Englische, insbesondere im finnischen Korpus. Darüber hinaus drucken die finnischen Comic-Verlage häufig zweisprachige Editionen: finnischer Text mit englischen Untertiteln. Neben dem Englischen kommen im deutschen Korpus vor allem Latein (dank der Comic-Serie *Asterix*), Spanisch, Arabisch, Französisch und Finnisch vor. Die finnischen Belege sind darauf zurückzuführen, dass das deutsche Korpus zwei aus dem Finnischen übersetzte Comics enthält. Neben den englischen Belegen tauchen im finnischen Korpus von den Herkunftssprachen an zweiter Stelle das Deutsche (begründet vor allem durch die *Korkeajännitys*-Serie), dann das Französische, Latein und das Schwedische auf. Aus der Unter-

suchung geht noch hervor, dass im Vergleich zu den deutschen Comics die Auswahl der Herkunftssprachen in finnischen Comics vielfältiger ist. In jüngster Zeit ist der Einfluss von Migrantensprachen als Gebersprachen auch in Comics zunehmend zu erkennen.

4.2 Sprachliche Realisation der Mehrsprachigkeit

Den Belegen ist zu entnehmen, dass die Mehrsprachigkeit viele Erscheinungsformen haben kann. Im untersuchten Korpus kommen zusätzlich zu einzelnen Wörtern fremden Ursprungs auch noch fremdsprachige Interjektionen, Phraseologismen, Fluchworte, adressatenspezifische Invektiven, d. h. Äußerungen von absichtlich beleidigendem Charakter, kurze Sätze (Fragesätze, Befehle), Gebete sowie Song- und Schlagertexte vor.

Die Analyse ergab, dass einzelne Wörter und Wortgruppen, die gelegentlich auch Hybridbildungen (s. Beisp. 2) sein können, den größten Teil der Belege fremden Ursprungs bilden und dass diese Ausdrücke aus vielen verschiedenen Herkunftssprachen stammen können. Die Wörter und Wortgruppen treten in Sprechblasen, in Erzählertexten, Denkblasen und Inserts auf (s. Abb. 2 und 3).



Abb 2: Comic Atlas Finland (2014: 167). ©Finnish Comics Society/Reprodukt



Abb. 3: Tietäväinen (2014: 152). ©avant-verlag

Von wenigen Ausnahmen abgesehen wird für das Wort oder die Wortgruppe fremden Ursprungs weder im Text noch in der Fußnote eine zielsprachige Entsprechung oder Erklärung gegeben, s. Beispiele 1–5.

- 1) Und was hat's gebracht? *Nothing*. (König 1987: 110)
Mitä se hyödytti? *Nothing*. (König 1997: 112)
- 2) *Coming Out Probleme*, Subkultur, Anmache... (König 1987: 11)
- 3) Das stimmt... man müsste schon Nike-Logos auf die *Djellabas* nähen, damit die jungen Leute sie kaufen. (Tietäväinen 2014: 16)
- 4) *Achtung!* Tarkkailuasema yhdeksän, täällä on vihollisen hävittäjäpommittajia, täysi laivue. (Korkeajännitys 2002(3): 213).
- 5) Vilijonka kirjoittaa päiväkirjaansa "Varakuningas oli tänään vieraana puutarhajuhlissani. Nämä sosiaaliset velvollisuudet ovat kovin rasittavia, mutta *noblesse oblige*..." (Jansson 1981: 44).

In Beispiel 6, das von *Asterix bei den Briten* her stammt, werden die deutschen Entsprechungen in den Fußnoten (*Lat. = Lanze; **Lat. = Brustbein) gegeben, in Beispiel 7, das auf *Der Sohn des Asterix* und *Asterixin poika* zurückgeht, dagegen im Text. In der deutschen Variante in Beisp. 7 sind alle lateinischen Wörter beibehalten, zusammen mit der deutschen Übersetzung in Klammern. Die finnische Version bietet für *Arbores* im Text nur die direkte Übersetzung. Dadurch verliert der finnische Text im Vergleich zu der deutschen Version an Zeit- und Lokalkolorität.

- 6) Mein Garten ist kleiner als Rom, aber mein *pilum** ist solider als euer *sternum*** (Gosciny & Uderzo 1985: 18)
- 7) Während die Erdarbeiter die *Fossa* (den Graben) ausheben und den *Agger* (den Wall) aufschauflern... fallen die Holzhauer die *Arbores* (die Bäume)... die die Zimmerleute für das *Vallum* (die Palisade) brauchen!⁴ (Uderzo 2017: 24)
Kun maansiirtotyön tekijät kaivavat *fossaa* (vallihautaa) ja tekevät *aggerin* (penkereen) ... puunhakkaajat hakkaavat puita... joita puusepät käyttävät *vallumin* (paaluvarustuksen) pystyttämiseen. (Uderzo 1996: 24)

Hinsichtlich der Häufigkeit fremdsprachiger Ausdrücke stehen Phraseologismen nach Wörtern und Wortgruppen fremden Ursprungs an zweiter Stelle. Die fremdsprachigen Phraseologismen im untersuchten Korpus gehören hauptsächlich zu den Anredeformeln (Beisp. 8, 9) und den Routineformeln, die in verschiedene Hauptklassen und Subklassen eingeteilt werden können, wie z. B. in Grußformeln (Beisp. 8, 10, 11, 12, 14, Abb. 4), emotive Formeln (Beisp. 13, 14, 18), Dankesformeln (Beisp. 15) (zu Routineformeln ausführlicher z. B. Hyvärinen 2011: 23–34; Sosa Mayor 2006, zu emotiven Formeln Liimatainen 2011a). Im untersuchten Korpus kommen auch formelhafte Kurztexte vor, zu denen abgeschlossene Texte gerechnet werden, die in bestimmten Situationen als

⁴ Der Text ist sowohl in der deutschen als auch in der finnischen Version in Versalien.

ganze entweder unverändert oder in nahezu identischer Form immer wieder reproduziert werden (als Beispiel dienen *Tillträde förbjudet* in Abb. 5 und *Mind the gap!* in Abb. 14; zu formelhaften Kurztexten z. B. Liimatainen 2018) sowie geflügelte Worte lateinischen Ursprungs vor (Beisp. 16, 17). Ein geflügeltes Wort ist ein Ausdruck, der „auf eine bestimmte und allenfalls bestimmbare Quelle zurückgeht“ (Burger 2007: 49). Geflügelte Worte stammen aus der Literatur, aus Filmen, der Werbung oder anderen nicht-literarischen Bereichen der Sprache (ebd.).



Abb. 4: Ahonen (2009: 63).
©JP Ahonen



Abb. 5: Jansson (1981: 130).
Keine Copyright-Markierung

- 8) *Buenas tardes, señor Quijote.* (Tietäväinen 2014: 32)
- 9) Nopeus on avainasia, *Herr Oberst.* (Korkeajännitys 2002(3): 135)
- 10) Gut, ich gehe zu ihm. *Salam!* (Hergé 1998: 53)
- 11) *Assalamu aleikum. – Wa aleikum assalam!* – Dann kommt halt rein. (Tietäväinen 2014: 111)
- 12) *Ave, kaunis neiti! Asutteko vanhempienne luona?* (Uderzo 1996: 30)
Schönes Fräulein! Darf ich's wagen? (Uderzo 2017: 30)
- 13) *MAZEL TOV!*⁵ (Lucky Luke: Luvattu maa 2017: 24)
- 14) *Kuulin, että olet sairas! Oh boy! Me partiolaiset tiedämme kaiken ensiavusta!* (Jansson 1981: 59)
- 15) ... *Gracias. Hasta luego.* (Tietäväinen 2014: 32)
- 16) *Fluctuat nec mergitur!** (Gosciny & Uderzo 1985: 48)
- 17) *Quod erat demonstrandum.** (Uderzo 2017/1996: 15)

In der Comic-Serie *Asterix* werden gelegentlich bekannte lateinische Zitate, d. h. geflügelte Worte verwendet, die in Frankreich allgemein üblich sind, so dass sie in der französischen Ausgabe im Gegensatz zu Ausgaben in anderen Sprachen in Fußnoten nicht übersetzt werden. Diese Zitate sind für deutsche und finnische Leser vielleicht weniger verständlich und sind sowohl in der deutschen als auch in der finnischen Variante mit

⁵ In der Fußnote die Erklärung: Hurraruf in jiddischer Sprache (Lucky Luke: Luvattu maa 2017: 24).

einer Fußnote beibehalten, zusammen mit der deutschen bzw. finnischen Übersetzung: (Beisp. 16) *Von den Wogen geschüttelt, wird es doch nicht untergehn (Gosciny & Uderzo 1985: 48); (Beisp. 17): *Was zu beweisen war! (Uderzo 2017: 15), *Mikä oli todistettava (Uderzo 1996: 15).

Fluchworte und adressatenspezifische Invektiven fremden Ursprungs kommen am häufigsten in den finnischen Übersetzungen der Kriegskomic-Serie *Korkeajännitys* vor. Als Herkunftssprache tritt in erster Linie Deutsch auf, gelegentlich auch andere Sprachen. Auf Fluchworte und Invektiven stößt man aber auch in anderen untersuchten Comics. (Beispiele 18–23) In Abbildung 6 stellt die Hauptfigur der Comic-Serie *Fingerpori* fest, dass die finnische Post auf der Homepage mittlerweile „Chat-Kundendienst“ anbietet.

- 18) *Himmel! Verdammt Schwein!* [sic!] (Korkeajännitys 2002(3): 191)
- 19) *Zum Teufel*, enpä haluaisi olla lentäjä ja ilmassa tällä säällä. (Ilmojen Korkeajännitys 1983(4): 41)
- 20) *Dummköpfe!* Uusi lataus tai ne pääsevät ohi! (Korkeajännitys 2002(3): 184)
- 21) *Damned!* Joku on tuhonnut sillan! (Lucky Luke 2017: 22)
- 22) Was ist denn? – *Hijo de pu[ta]*... Aaargh! (Tietäväinen 2014: 97)
- 23) *Shit* ... soll ich Zigaretten kaufen? (Comic Atlas Finnland 2014: 231)

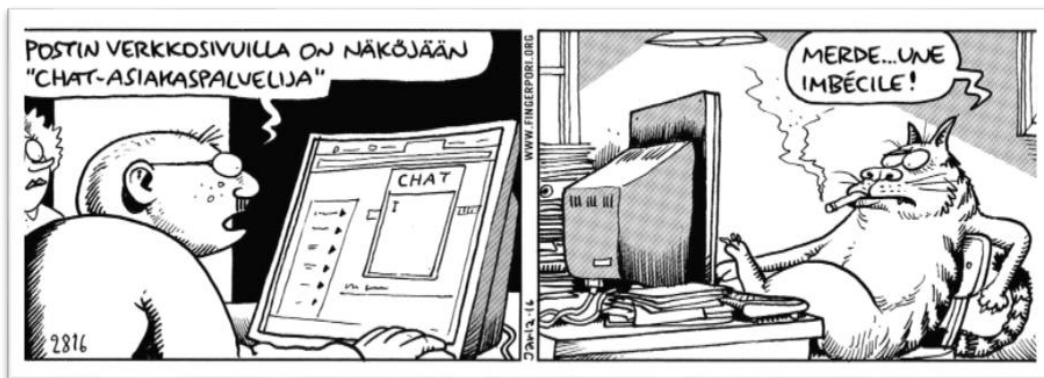


Abb. 6: Fingerpori (Helsingin Sanomat 7.5.2017). ©Pertti Jarla

Gebete und Schlagertexte fremden Ursprungs spielen im gesammelten Material eine nicht unbedeutende Rolle. Sie lassen sich insbesondere in der Graphic Novel *Unsichtbare Hände* von Tietäväinen (2014) und im Album *Lucky Luke: Luvattu maa* (2017) nachweisen.

Die Geschichte *Unsichtbare Hände* (Tietäväinen 2014) beginnt und schließt mit muslimischen Gebeten – einmal gesprochen auf der Überfahrt von Gibraltar nach Spanien auf nächtlicher See, ein andermal von der Spitze der Kolumbus-Säule in Barcelona aus. Diese Gebete sind in deutscher Übersetzung zu lesen. Auf der Überfahrt wird darüber hinaus ein Gebet in madagassischer Sprache (S. 8, s. Abb. 7) und in der marokkanischen

Hafenstadt Tanger der islamische Gebetsruf (*Adhān*) (S. 23 und 24) gesprochen (Abb. 8).



Abb. 7: Tietäväinen (2014: 8).
© avant-verlag



Abb. 8: Tietäväinen (2014: 24).
© avant-verlag

In der deutschen Ausgabe kommen als Herkunftssprachen der Schlager das Spanische und das Finnische vor: Auf Seiten 32 bis 35 kann man die Lyrics des bekannten spanischen Schlagers *La Tortura* lesen, der im Autoradio gespielt wird. Auch die finnischen Schlager, gesungen von Jamma Tuominen, erscheinen an mehreren Stellen (s. S. 142, 149, 151, 164 und 205) in ihrer Ursprungsform ohne entsprechende deutsche Übersetzung (Abb. 9). Die ausgangssprachliche Mehrsprachigkeit beizubehalten und eine zielsprachliche Version daneben zu drucken wäre ein Kompromiss gewesen, der die künstlerische Qualität des Ausgangstextes bewahrt und gleichzeitig ein zielsprachliches Informationsangebot geliefert hätte.



Abb. 9: Tietäväinen (2014: 151). © avant-verlag

Der Band *Luvattu maa* (dt. *Das gelobte Land*) der Comic-Serie *Lucky Luke* (2017) beinhaltet zahlreiche Anspielungen auf das osteuropäische Judentum und die aschkenasische Kultur. In der finnischsprachigen Ausgabe sind als Herkunftssprachen neben dem Englischen auch die hebräische und die jiddische Sprache vorhanden. In zwei Sprechblasen befinden sich Texte (Gebete) mit hebräischem Schriftbild (s. Abb. 10) und auf Seite 36 singt Yankel Stern in mehreren Sprechblasen in jiddischer Sprache das Lied *A Yiddishe Mame* (Abb. 11) ohne Übersetzung in die Zielsprache in den Anmerkungen.



Abb. 10: *Lucky Luke: Luvattu maa* (2017: 16). ©LUCKY PRODUCTIONS 2017 by Achdé, Jul ©LUCKY COMICS



Abb. 11. *Lucky Luke: Luvattu maa* (2007: 36). ©LUCKY PRODUCTIONS 2017 by Achdé, Jul ©LUCKY COMICS

4.3 Kommunikative Funktionen der Mehrsprachigkeit

Mehrsprachigkeit wird im untersuchten Korpus in erster Linie zur Vermittlung von Lokal- und Zeitkolorit, zur räumlichen und zeitlichen Situierung der Handlung, Steigerung der Authentizität sowie zur individualisierenden und typisierenden Figurencharakterisierung verwendet. Der Wortschatz kann eine auffallende Rolle bei der Personencharakterisierung spielen, indem der Autor Wörter, Anredeformel, Fluchworte, Phraseologismen, Gebete, Lied- und Schlagertexte aus diversen anderen Sprachen aufnimmt. In *Unsichtbare Hände* (Tietäväinen 2014) tauchen arabische Ausdrücke in Sprechblasen immer wieder auf, darüber hinaus spanische Entlehnungen sowohl in Sprechblasen als auch in Inserts. Sie verleihen der Geschichte Lokalkolorit, charakterisieren aber auch die afrikanischen Bootsflüchtlinge, die die Landessprache Spaniens nicht genügend beherrschen und auch deswegen ausgenutzt und schlecht behandelt werden. Mit Benennungen fremden Ursprungs kann Gewicht u. a. auch auf Abwertung einer ethnischen

Gruppe gelegt werden. In *Unsichtbare Hände* wird die Hauptfigur Rashid von der spanischen Behörde *Wetback* genannt, was ursprünglich eine abwertende Bezeichnung für illegal in die USA eingewanderte Mexikaner ist (Beisp. 24).

- 24) Ha, von wegen! Du siehst doch schon an seinem gierigen Blick, dass das ein *Wetback* ist, der nur hinter dem schnellen Geld her ist. (Tietäväinen 2014: 78)

In *Luvattu maa* (Lucky Luke 2017) sind die Mitglieder der aus Osteuropa kommenden jüdischen Familie Stern nicht nur durch ihre schwarze Kleidung und die Kopfbedeckungen zu erkennen, sondern sie werden auch durch die Beachtung des Sabbats und der jüdischen Essensrituale, das Verrichten der vorgeschriebenen Gebete und den Gebrauch der jiddischen Sprache von der Bevölkerung als fremdartig wahrgenommen. Es ist üblich, dass Comicfiguren sprachlich markiert werden, wenn sie einer bestimmten ethnischen Gruppe angehören, so beispielsweise auch die *Blackfoot*-Indianer, die eine künstliche Sprache sprechen, in der sich Benennungen für Speisen mit Bezug zum Judentum verbergen (Lucky Luke 2017: 43, 44, s. Beisp. 25).

- 25) RASSRA, RASSRA HOSBANE HARISSA! – MEKBOUBA? – MELLOUKHIYA CHAKCHOUKA MSOKI MSOKI! (Lucky Luke 2017: 43)

Zu den Funktionen der zwei wissenschaftlichen Termini gräkolateinischen Ursprungs, *chlamydomonas* und *typha elephantina*, die in *Sarasvatin hiekkaa* (Isomäki et al. 2008: 30, 35) verwendet werden, gehören in erster Linie die Vermittlung und Popularisierung von Fachwissen, die Sicherung der Exaktheit der Aussage sowie die Charakterisierung der Comicfiguren und ihrer Tätigkeitsfelder.⁶

Ein typisches Kennzeichen von Jugendkulturen scheint zu sein, dass Texte und Titel der Songs überall in erster Linie in englischer Sprache sind. Dies beweisen auch die untersuchten Comics (Beisp. 26, Abb. 12).

- 26) *I'm on the top of the world and looking down on creation and the only...* (Ahonen 2009: 35)

⁶ Zu Funktionen fachsprachlicher Elemente in literarischen Texten s. Schmitzberger (2012), zur Übersetzung von Fachausdrücken in der Science-Fiction-Literatur und der Belletristik ausführlicher Liimatainen (2013b, 2013c).



Abb. 12: Kiefersauer (2000: Strip 96). ©Johann Kiefersauer, Berlin

Phraseologismen erfüllen in Comics gewisse Funktionen. Um das historische Milieu darzustellen und die antike, römische Atmosphäre nachzugestalten, werden in der Comic-Serie *Asterix* geflügelte Worte historischer Herkunft verwendet. Durch sie wird nicht selten auch das Komische der Situation ausgedrückt. (Vgl. auch Mitrache 2004: 237) In der Zusammensetzung der lateinischen Worte *Argument* (,etwas, was der Erhellung und Veranschaulichung dient‘) und *baculinum* (,Stock‘) wird in der scherzhaften Form wortwörtlich *Ein schlagendes Argument!* Dieser Ausdruck *Argumentum baculinum* ist im Album *Der Sohn des Asterix* einem Legionär in den Mund gelegt, als der und dessen Patrouille nach misslungener Volkszählung schon angeschlagen durch den Wald marschieren und nach einer Demonstration der Kräfte des Sohns des Asterix an Legionär Wurzelaus panikartig die Flucht ergreifen. Beim Versuch das Baby zu stillen trinkt dieses versehentlich vom Zaubertrank, der dem Baby dann übermenschliche Kräfte verleiht.⁷ (Abb. 13) Die Situation ist bereits an sich komisch und das Komische wird in der finnischen Version anhand der Sprache ähnlich vertieft wie in der deutschen Übersetzung. In der finnischen Ausgabe ist das lateinische geflügelte Wort zusammen mit der finnischen Übersetzung *Keppi sen todisti* (,Der Stock hat es bewiesen‘, Stockargument) in der Fußnote beibehalten.

⁷ Deutsches Asterix-Archiv (1998–2020). Lexikon: *Argumentum baculinum*. <https://www.comedix.de/lexikon/db/argument.php>.



Abb. 13: Uderzo (2017: 16). ©2017 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ & GOSCINNY - UDERZO

Es lässt sich feststellen, dass in die für *Fingerpori* besonders typischen Sprachspiele in Wort und Bild auch solche auf der Grundlage der Fremdsprachen, am häufigsten mit dem Englischen, einbezogen werden. So werden im Bereich des Wortspiels zunehmend Kenntnisse des Englischen, aber auch des Schwedischen, Deutschen, Französischen und des Russischen vorausgesetzt. Ein Beispiel: *Mind the Gap* ist ein gebräuchlicher Warnhinweis in der Londoner U-Bahn und bezieht sich auf den Zwischenraum zwischen Bahnsteig und Zug. Der Comic-Held Heimo Vesa hört diesen Warnhinweis so oft, dass es ihn schon ärgert. Er sagt *Ja, ja* (Juu, juu), dann *Schon kapiert!* (Kuultiin jo!) (s. Abb. 14). Ein weiteres Beispiel in Abb. 6.



Abb. 14: Fingerpori (Helsingin Sanomat 24.3.2016). ©Pertti Jarla

Nicht selten dienen Inserts als Quelle für Komik. Ein Beispiel bietet Abb. 15: Finnland hat ja zwei Landessprachen, nämlich das Finnische und das Schwedische. Aus diesem Grund sind auch die Schilder häufig zweisprachig. Der Protagonist Heimo Vesa fährt in eine Parkhalle und sieht an der Einfahrt ein Schild mit der Aufschrift *TILAA LEDIGT*. Diese beiden Wörter, das finnische *TILAA* und das Schwedische *LEDIGT* haben hier die

Bedeutung, dass im Parkhaus noch freie Parkplätze vorhanden sind. Das finnische Wort hat aber auch eine weitere Bedeutung, und zwar ‚bestellen‘. Das Verb steht im Imperativ und dem Comic-Held geht ein Gedanke durch den Kopf, dass es um eine Aufforderung geht, und er LEDIGT bestellen sollte. Acht Tage später bekommt er tatsächlich einen Briefumschlag mit dem schwedischsprachigen Magazin LEDIGT, das sich an Bootfahrer richtet.



Abb. 15: Fingerpori (Helsingin Sanomat 16.12.2017). ©Pertti Jarla

5. Schlussbemerkungen

Auch wenn das Korpus in weiteren Untersuchungen noch bedeutend erweitert werden muss, wurde deutlich, dass die Sprache des Comics dazu herangezogen werden kann, Sprachwandelprozesse zu beleuchten. Es kann zusammenfassend festgestellt werden, dass Mehrsprachigkeit in neueren Comics häufiger als in den älteren auftritt. Dies trifft aber nicht konsequent auf alle Comics zu. Da Anglizismen heute beinahe alle Lebensbereiche durchdringen, war es zu erwarten, dass das Englische als Gebersprache dominiert. Dies betrifft insbesondere die untersuchten finnischen und ins Finnische übersetzten Comics. Neben den Schulfremdsprachen macht sich der Einfluss von Migrantensprachen als Herkunftssprachen in jüngster Zeit auch in Comics verstärkt bemerkbar. Besonders im Bereich des Wortspiels werden vom Comicleser zunehmend Kenntnisse des Englischen, aber auch Kenntnisse von anderen Fremdsprachen vorausgesetzt.

Im Bereich der Entlehnungen beschränkt sich der Einfluss von Fremdsprachen nicht nur auf die Übernahme von einzelnen Wörtern. Immer häufiger kommen Phraseologismen, Anredeformeln, Fluchworte, Invektiven, Gebete und Schlager fremden Ursprungs vor. Die Entlehnungen verleihen den Geschichten Authentizität sowie Lokal- und Zeitkolorit. Sie sind auch wichtig für die Charakterisierung von historischen Handlungsorten, der Personen des Werkes sowie für ihre Beziehungen untereinander. Gegenspieler und

Randfiguren werden sprachlich markiert, wenn sie einer bestimmten ethnischen Gruppe angehören. Mehrsprachigkeit kann häufig auch als Quelle für Komik verwendet werden. Eine entscheidende Rolle spielen sie für die Gesamtbedeutung des Werkes.

Die Vielfalt von Kulturen und Kulturspezifika, die Mehrsprachigkeit, Sprachspiele sowie das Zusammenspiel zwischen Sprache und Bild stellen bei allen Arten von Comics die größten Übersetzungsprobleme. Aus translatorischer Sicht ist es daher wichtig, dass bei der Übersetzung von Comics auch diese Vielfalt spürbar gemacht und die Mehrsprachigkeit des Ausgangstextes in Betracht gezogen wird, da sonst ein Teil der Gesamtinformation und die Mehrstimmigkeit verloren gehen. Im untersuchten Korpus wird die Mehrsprachigkeit hauptsächlich unübersetzt beibehalten, obwohl in den Übersetzungen auch Auslassungen zu finden sind. In gewissen Fällen wird eine zielsprachliche Übersetzung im Text in Klammern oder in der Fußnote angeführt.

Bibliographie

Primärliteratur

- Ahonen, J[ussi]-P[ekka] (2009) *Villimpi Pohjola 2. Northern Overexposure 2*. Übersetzungen Jussi Kangasluoma und J[ussi]-P[ekka] Ahonen. [Tampere]: Daily Hero Press.
- Gosciny, [René]; Uderzo, [Albert] (1985) *Asterix bei den Briten*. Orig. Astérix chez les bretons 1966. Übersetzung Gudrun Penndorf. Stuttgart: Delta Verlag. (Erste Veröffentlichung in deutscher Sprache 1971).
- Hergé (2017) *Lehtimies Tintti seikkailee. Kultasaksinen krapu*. Orig. Le crabe aux pincés d'or 1941. Übersetzung Heikki Kaukoranta. Helsinki: Otava. (Erste Veröffentlichung in finnischer Sprache 1972).
- Hergé (1998) *Tim und Struppi: Die Krabbe mit den goldenen Scheren*. Original Le crabe aux pincés d'or 1941. Aus dem Französischen von Ilse Strasmann. Hamburg: Carlsen. (Erste Veröffentlichung in deutscher Sprache 1943).
- Hinricher, Jens; Keß, Martin; Breitschuh, Eckart (1994) *Das Geheimnis der Lindenstraße. Erster Teil: Dresslers letzte Fahrt*. 5. Aufl. Hamburg: Carlsen. (Originalausgabe 1992).
- Hommer, Sascha; Hakkola, Kalle (Hrsg.) (2014) *COMIC ATLAS FINNLAND*. Aus dem Finnischen von Elina Kritzokat. Berlin: Reprodukt.
- Ilmojen korkeajännitys (1982). 6/82 *Ei turvaa missään*. Tampere: Kustannus Oy Semic.
- Ilmojen korkeajännitys (1982). 10/82 *Rohkeuden malja*. Tampere: Kustannus Oy Semic.
- Ilmojen korkeajännitys (1983). 4/83 *Tyhjästä kuin aaveet*. Tampere: Kustannus Oy Semic.
- Ilmojen korkeajännitys (1983). 9/83 *Lainasiivet*. Tampere: Kustannus Oy Semic.
- Isomäki, Risto; Tolppanen, Petri; Kaakinen, Jussi (2008) *Sarasvatin hiekkaa*. Helsinki: Loisto.

- Jansson, Tove (1980) *Muumipeikko Rivieralla*. Muumipeikko N:o 1. Vaasa: Vaasa Oy.
- Jansson Tove (1981) *Muumi 4*. Orig. Mumin 4, 1978. Aus dem Schwedischen von Timo Mäkelä. Turku: Turun Sanomat.
- Jarla, Pertti (2016–20) *Fingerpori*. Helsingin Sanomat 21.3.2016–15.1.2020.
- Kiefersauer, Johann (2000) *Dr. Bubi Livingston. Du! Du! Du! ICH! ICH! ICH!* Berlin: JOCHEN enterprices.
- König, Ralf (1987) *Der bewegte Mann*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.
- König, Ralf (1997) *Vapautunut mies*. Ins Finnische übersetzt von Harri Lares. 2. Aufl. Helsinki: LIKE.
- Korkeajännitys* (2002) 3/02. Orig. Commando: Down in the Jungle, The Fighting Three, One More Change, Storm Birds. Ins Finnische übersetzt von Anssi Alanen. Tampere: Egmont Kustannus.
- LUCKY LUKE 1992–1994* (2007). Text: Lo Hartog Van Banda, Zeichnung: Morris. Ins Finnische übersetzt von Annukka Kolehmainen. Tampere: Egmont kustannus.
- LUCKY LUKE: Luvattu maa* (2017). Orig. LA TERRE PROMISE. Zeichnung: Achdé, Text: Jul. Ins Finnsiche übersetzt von Mirka Ulanto. Helsinki: Egmont kustannus.
- Tietäväinen, Ville (2014) *Unsichtbare Hände*. Orig. Näkymättömät kädet 2011. Übersetzung von Alexandra Stang. Berlin: avant-verlag.
- Uderzo, A[lbert] (1996) *Asterixin poika*. Orig. Le fils d’Asterix 1983. Übersetzung Outi Walli. 3. Aufl. Helsinki: Helsinki Media. (Erste Auflage 1984).
- Uderzo, A[lbert] (2017) *Der Sohn des Asterix*. Orig. Le Fils d’Astérix 1983. Übersetzung aus dem Französischen Gudrun Penndorf. Berlin: Egmont. (Erste Veröffentlichung in deutscher Sprache 1983).

Sekundärliteratur

- Bastian, Sabine (2013) Fluchen und Schimpfen im Comic – Von Kapitän Haddock zu den BanlieueZards. In: Anne-Kathrin Ende; Susann Herold; Annette Weilandt (Hrsg.) *Alles hängt mit allem zusammen. Translatologische Interdependenzen*. Festschrift für Peter A. Schmitt. Berlin: Frank & Timme, 453–467.
- Burger, Harald (2007) *Phraseologie. Eine Einführung am Beispiel des Deutschen*. 3., neu bearb. Aufl. Berlin: Schmidt Verlag.
- Busch, Brigitta (2013) *Mehrsprachigkeit*. Wien: Facultas.
- Enell-Nilsson, Mona; Hjort, Minna (2013) ”Fuck sådant.” Snabba cash -romaanin monikielisyys voima- ja haukkumasanoista sekä niiden suomen-, saksan- ja englanninkielisistä käännöksistä. In: Marja Kivilehto et al. (Hrsg.), 95–110.
- Fiedler, Sabine (2016a) Der Comic als Reflexion von Zeitgeschichte und Sprachzustand. In: Hartmut E.H. Lenk; Elina Suomela-Härmä (Hrsg.), 135–158.
- Fiedler, Sabine (2016b) Mehr als KRACH, PENG, A R R R R R G H – die Sprache des Comics. In: Hartmut E.H. Lenk; Elina Suomela-Härmä (Hrsg.), 29–48.
- Gosciny, René; Uderzo, Albert (2004) *Veni, vidi, vici: das große Asterix-Latinum. Lateinüberlieferungen in Wort und Bild. Ich kam, sah und siegte*. Übers. der aus den Asterix-Abenteuern verwendeten Bildzitate aus dem Franz. von Gudrun Penndorf. Köln: Egmont Ehapa Verlag.
- Grutman, Rainier (2006) Refraction and Recognition: Literary Multilingualism in Translation. *Target* 18/1, 17–47.

- Grutman, Rainier (2009) Multilingualism. In: Mona Baker; Gabriela Saldanha (Hrsg.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London/New York: Taylor & Francis, 182–185.
- Hyvärinen, Irma (2011) Zur Abgrenzung und Typologie pragmatischer Phraseologismen – Forschungsüberblick und offene Fragen. In: Irma Hyvärinen; Annikki Liimatainen (Hrsg.), 9–43.
- Hyvärinen, Irma; Liimatainen, Annikki (Hrsg.) (2011) *Beiträge zur pragmatischen Phraseologie*. Frankfurt am Main etc.: Lang.
- Kaindl, Klaus (2004) *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.
- Kivilehto, Marja; Ruokonen, Minna; Salmi, Leena (Hrsg.) (2013) *MikaEL. Kääntämisen ja tulkkauksen tutkimuksen symposiumin verkkojulkaisu. Electronic proceedings of the KäTu symposium on translation and interpreting studies*. Vol 7. Helsinki: Suomen kääntäjien ja tulkkien liitto.
- Lenk, Hartmut E. H.; Suomela-Härmä, Elina (Hrsg.) (2016) *Sprache im Comic–Il linguaggio dei fumetti–La lengua de los cómics*. Helsinki: Société Néophilologique.
- Liimatainen, Annikki (2011a) *Ach du Donnerchen! – Voi herran pieksut!* Zur Wiedergabe der emotiven Formeln in deutschen und finnischen Übersetzungen. In: Irma Hyvärinen; Annikki Liimatainen (Hrsg.), 113–145.
- Liimatainen, Annikki (2011b) Das Problem der Übersetzbarkeit von Fluchformeln. In: Antonio Pamies; Lucía Luque Nadal; José Manuel Pazos Breña (Hrsg.) *Multilingual Phraseography: Second Language Learning and Translation Applications*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 265–272.
- Liimatainen, Annikki (2013a) Zeitbindung bei Erst- und Neuübersetzung von Phraseologismen. In: Melanija Fabčić; Sabine Fiedler; Joanna Szerszunowicz (Hrsg.) *Phraseologie im interlingualen und interkulturellen Kontakt – Phraseology in Interlingual and Intercultural Contact*. Maribor: Univerza v Mariboru, 147–160.
- Liimatainen, Annikki (2013b) Zur Übersetzung von Fachausdrücken in der Science-Fiction-Literatur. In: Michael Grote; Kjetil Berg Henjum; Espen Ingebrigtsen; Jan Paul Pietzuch (Hrsg.) *Perspektiven. Das IX Nordisch-Baltische Germanistentreffen in Os/Bergen, 14.–16. Juni 2012*. Stockholm: Stockholm University, 335–346.
- Liimatainen, Annikki (2013c) *Zur Übersetzung von Fachausdrücken in der Belletristik. Lebende Sprachen* 58/1, 57–70.
- Liimatainen, Annikki (2015) Thomas Mannin Buddenbrookit uudelleenkääntämishypoteesin näkökulmasta. In: Marja Järventausta; Liisa Laukkanen; Christoph Parry (Hrsg.) *Kontextwechsel – Zur gegenseitigen Vermittlung finnischer und deutscher Literatur durch Übersetzung/Kontekstinvaihto – käännökset suomalaisen ja saksalaisen kirjallisuuden välittäjinä*. München: iudicium, 84–105.
- Liimatainen, Annikki (2018) Formelhafte Kurztexte: Bahnhofs- und Zugansagen. In: Olivier Soutet; Inès Sfar; Salah Mejri (Hrsg.) *Phraséologie et discours*. Paris: Honoré champion, 179–191.
- Meylaerts, Reine (2010) Multilingualism and translation. In: Yves Gambier; Luc van Doorslaer (Hrsg.) *Handbook of Translation Studies*, Vol. 1. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 227–230.
- Mitrache, Liliana (2004) Die Problematik der Übersetzung von Phraseologismen in Comics. Eine Untersuchung anhand der Übersetzungen von *Asterix* ins Deutsche und Schwedische. In: Csaba Földes; Jan Wirrer (Hrsg.) *Phraseologismen als Gegen-*

- stand sprach- und kulturwissenschaftlicher Forschung*. Akten der Europäischen Gesellschaft für Phraseologie (EUOPHRAS) und des Westfälischen Arbeitskreises »Phraseologie/Parömiologie« (Loccum 2002). Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, 227–239.
- Neuland, Eva (Hrsg.) (2007a) *Jugendsprachen: mehrsprachig – kontrastiv – interkulturell*. Frankfurt a. M. etc.: Lang.
- Neuland, Eva (2007b) Mehrsprachig – kontrastiv – interkulturell: Zur Heterogenität und Typizität von Jugendsprachen. In: Eva Neuland (Hrsg.), 11–29.
- Neuland, Eva; Schubert, Daniel; Steffin, Hanne (2007) Ciao, salut, hadi und bye. Internationalismen im Sprachgebrauch Jugendlicher? In: Eva Neuland (Hrsg.), 117–134.
- Nurmi, Arja (2013) Monikielisen tekstin kääntämisen strategiat: tapaustutkimus. In: Marja Kivilehto et al. (Hrsg.), 111–123.
- Nurminen, Laura (2013) Code-switching and non-standard language in the Finnish translations of African and Caribbean novels from the 1950s to the 2000s. In: Marja Kivilehto et al. (Hrsg.), 124–134.
- Riehl, Claudia Maria (2013) Mehrsprachigkeit und Sprachkontakt. In: Peter Auer (Hrsg.) *Sprachwissenschaft: Grammatik – Interaktion – Kognition*. Stuttgart/Weimar: Metzler, 377–404.
- Saari, Mirja (2007) Code-switching im Kontext von Zweisprachigkeit am Beispiel von Jugendlichen in Helsinki. In: Eva Neuland (Hrsg.), 179–194.
- Schmitt, Peter A. (1997) Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft? In: Horst W. Drescher (Hrsg.) *Transfer: Übersetzen–Dolmetschen–Interkulturalität*. Frankfurt a.M. etc.: Lang, 619–662.
- Schmitt, Peter A. (2003) Graphische Literatur, Comics. In: Mary Snell-Hornby; Hans G. Hönl; Paul Kußmaul; Peter A. Schmitt (Hrsg.) *Handbuch Translation*. 2., verb. Aufl. Tübingen: Stauffenburg, 266–269.
- Schmittsberger, Eva Maria (2012) Funktionen fachsprachlicher Elemente in fiktionalen Texten. Danael Kehlmanns Roman *Die Vermessung der Welt* im Vergleich mit der englischen Übersetzung. *trans-kom* 5/1, 139–156.
- Schwarz, Alexander (2004) Sprachwissenschaftliche Aspekte der Übersetzung von Comics. In: Harald Kittel; Armin Paul Frank; Norbert Greiner; Theo Hermans; Werner Koller; José Lambert; Fritz Paul (Hrsg.) *Übersetzung – Translation – Traduction: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*. Berlin/New York: de Gruyter, 676–683.
- Sosa Mayor, Igor (2006) *Routineformeln im Spanischen und im Deutschen. Eine pragmalinguistische kontrastive Analyse*. Wien: Praesens.
- Valta, Reijo: *Quid? Asterix-latinan alkeita*. Oulu: Osuuskunta Jyvä-Ainola 2013.
- Vesterinen, Mika; Konttinen, Moog; Alanen, Asko; Malmberg, Veikko: *Achtung! Korkkarisaksan sanakirja*. Helsinki 2007.

Biographische Angaben

Priv.-Doz., Dr. Annikki Liimatainen, Univ. Tampere, 2009–18 Professorin (stv.) Univ. Helsinki und Univ. Tampere. Seit 11/2018 in Ruhestand. Forschung: Fachsprachenfor-

schung, Fachübersetzen, Kontrastive Linguistik, Phraseologie. Publ.: (2018) Formelhafte Kurztexte: Bahnhofs- und Zugansagen. In: *PHRASÉOLOGIE ET DISCOURS*; (2017): Kollokationen in juristischen Fachtexten im Sprachenpaar Deutsch-Finnisch: Kulturspezifik und transl. Management. In: *Translation Studies and Translation Practice*; (2017) *Legal Translation and Court Interpreting: Ethical Values, Quality, Competence Training* zus. mit A. Nurmi et al.; (2016) *mTm, A Translation Journal. Translation Goes Professional* zus. mit J. Schopp & T. Tuominen; (2014–18) *Neuphilologische Mitteilungen* zus. mit P. Pahta & M. Larjavaara. E-Mail: annikki.liimatainen@tuni.fi.

Schlagwörter

Mehrsprachigkeit, Code-Switching, Comicforschung, Übersetzung von mehrsprachigen Texten