

## Zur Einführung: Die Sprache(n) der Comics

Daniela PIETRINI, Heidelberg

Der vorliegende Sammelband geht zum Großteil auf einen interdisziplinären Workshop zurück, der im Juni 2009 im Internationalen Wissenschaftsforum der Universität Heidelberg (IWH) unter der Schirmherrschaft der Studiengebührenkommission und des Italienischen Kulturinstituts Stuttgart stattfand. Die Idee dieses Kolloquiums entstand aus der Feststellung, dass Comics – trotz ihrer wesentlich innovativen Rolle im Bezug auf andere Kulturformen und -medien (sowohl visuelle als auch textuelle) – zu den Phänomenen des gegenwärtigen Alltagslebens gehören, die von der universitären Forschung meistens vernachlässigt werden. Obwohl Comics aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven analysiert werden könnten (Literaturkritik, Kunstgeschichte, Sprachwissenschaft, Semiotik, Soziologie, Medienwissenschaft usw.), tritt man ihnen seitens der Universitätswelt größtenteils mit Nichtbeachtung entgegen. „Comic-Forschung“ wird nur sporadisch praktiziert und beruht dann meistens auf dem individuellen Interesse von einzelnen Wissenschaftlern. Etwas zugespitzt formuliert: Comics bleiben eine „Domäne für Fans“.

Mittlerweile lässt sich diese polemische Behauptung allmählich entschärfen, denn zumindest im Bereich der Lehre ist ein wachsendes Angebot festzustellen.<sup>1</sup> Eine einfache Internetrecherche innerhalb der Onlinevorlesungsverzeichnisse der deutschen Universitäten in den letzten zwei Semestern zeigt ein relativ erfreuliches Panorama: Nicht nur „klassische“ comic-interessierte Fächer wie die Literaturwissenschaft, die Jugendbuchforschung und die Medienwissenschaft beschäftigen sich mit Comics, sondern auch Universitätslehrende in Erziehungs- und Religionswissenschaft, (Didaktik der) Geschichte, Bildkünsten sowie Sozialwissenschaften bieten derzeit „Comic-Seminare“ an. Weniger vertreten ist hingegen die Romanistik, die es sich mit der 9. Kunst scheinbar immer noch schwer tut: Obwohl ausgerechnet einige Länder aus dem romanischen Sprachraum als „Comic-Traditionsländer“ gelten können (man denke primär an Frankreich und an das francophone Belgien, aber auch an Italien, um innerhalb der in diesem Band behandelten Comics zu bleiben), stottert die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den Bildgeschichten in der Romanistik immer noch.<sup>2</sup> Mangelndes wissenschaftliches Interesse muss man vor allem der

---

<sup>1</sup> Gerade in den letzten zwei Jahren sind darüber hinaus zahlreiche Sammelbände und Monographien erschienen, die sich dem Thema Comics widmen. Eine Darstellung der gegenwärtigen akademischen Comic-Forschung bietet Eder/Klar/Reichert (2011: 9-11).

<sup>2</sup> Relativ isoliert im romanistischen Publikationspanorama erscheint der Sammelband von Leinen/Rings (2007), der als Ergebnis einer explizit den Comicwelten gewidmeten-Sektion des XXIX Deutschen Romanistentages sechzehn wissenschaftliche romanistische Beiträge über unterschiedliche französisch-, spanisch- und italienischsprachigen Comics umfasst.

romanistischen Linguistik ankreiden: Obwohl Comics aus der untrennbaren Wechselbeziehung zwischen Text und Bild entstehen, richtet sich das Hauptaugenmerk der Forschung – wenn überhaupt – auf die Analyse des visuellen Teils (beispielsweise aus semiotischer Sicht in seiner Relation zum Text), wogegen die Untersuchung des verbalen Elements kaum Platz im Wissenschaftsbetrieb findet. Bei Comics wird gerne die Bildsprache untersucht, während der geschriebene Text, die „Textsprache“ wenn man so will, anscheinend in den Hintergrund gedrängt wird. Dieser Sachverhalt erklärt sich teilweise aus dem offensichtlichen Übergewicht der Zeichnung gegenüber dem geschriebenen Wort: In der Tat gibt es Comics ohne Worte, aber ein Text ohne Zeichnungen hört somit auf, ein Comic zu sein. Auf diese Weise lässt sich zeigen, wie die Zeichnung das bestimmende Element, das wesentliche Merkmal der Gattung Comics zu sein scheint.

Andererseits entsteht ein Comic genau dann, wenn durch die Einführung der Sprechblase der geschriebene Text Teil der Zeichnung wird, wobei das bildliche und das geschriebene Element in einem ausgewogenen Zusammenspiel gleichermaßen zur Erzählung beitragen. Der Text ist im Bezug zum Bild also alles andere als nebensächlich und verdient es ebenfalls, untersucht zu werden, mindestens um zu erkennen, ob und unter welchen Aspekten sich die Sprache des Comics von anderen Textsorten unterscheidet. Dieses Forschungsdesiderat möchte der vorliegende Sammelband angehen und beseitigen, indem er programmatisch den verbalen Aspekten in den Comics gewidmet ist. Gemeinsamer Ausgangspunkt der Aufsätze ist die Frage, ob die Sprache in Comics wirklich so irrelevant, stereotypiert und somit des wissenschaftlichen Interesses unwürdig ist, oder ob die Bedeutung der Textsorte Comics für die Entwicklung der Gegenwartssprache(n) nicht verdient, ausführlich untersucht zu werden. Comics stellen nämlich ein bislang kaum erforschtes Gebiet dar, was Sprachexperimente, fingierte Mündlichkeit, „Register“-mixing-Phänomene, lexikalischen Erfindungsgeist, sprachlichen Gebrauch von Lautsymboliken und Wortspielen in all ihren Facetten betrifft.<sup>3</sup> Es bietet sich an, die Charakteristika der Comic-Sprache herauszuarbeiten und zu beschreiben, indem einige Konstanten ausgemacht werden, die für diese Textsorte als grundlegend angesehen werden können. Somit soll die Hypothese verifiziert werden, ob eine eigene Comic-Varietät existiert, die sich von der Sprache anderer Textsorten unterscheidet, und wie die bestimmenden Charakterzüge einer solchen Comic-Sprache aussehen. Wenn Comics Normen sui generis für die eigene Textsortengestaltung aufstellen, können sie des Weiteren als sprachlich besonders kreative Textsorte das Normgefüge der Gegenwartssprache als Keimzelle oder Generator eines infor-

---

<sup>3</sup> Als Beispiel für den Facettenreichtum der Comic-Sprache und für ihre mögliche Rolle innerhalb der Veränderungen und Entwicklungen informeller Sprachregister vgl. Pietrini (2009).

mellen sprachlichen Standards beeinflussen. Die außergewöhnlich große Verbreitung der Comics im europäischen Raum rechtfertigt nämlich die Hypothese, dass wenn auch keine direkte Einflussnahme stattfindet bzw. stattfand, so doch zumindest eine auffällig parallele Entwicklung zwischen der Comic-Sprache und den einzelnen nationalen Gegenwartssprachen zu erkennen sein kann. Wenn diese bestimmte sprachliche Varietät, die hier eben mit dem alltags-sprachlichen Schlagwort «Comic-Sprache» etikettiert wird, mit dem Werdegang und Entstehungsprozess der betreffenden Gegenwartssprachen (im vorliegenden Band Französisch und Italienisch) in Beziehung gesetzt wird, kann verifiziert werden, inwieweit diese sich anbietet, als eine Art Spiegel (zum Teil auch als Zerrspiegel) und Gradmesser – wenn nicht sogar als Motor – für Sprachwandelerscheinungen zu fungieren. Darüber hinaus richtet die wissenschaftliche Analyse der Comic-Sprache das Hauptaugenmerk auf eine sprachliche Erscheinungsform, die sich von der im klassisch-literarischen Kanon verwendeten, schriftlich fixierten Hochsprache unterscheidet, und eröffnet somit eine innovative Perspektive zur Beschreibung der Gegenwartssprachen, was wiederum einen wesentlichen Beitrag zur Sprachgeschichtsforschung liefern kann.

Comics bilden eine zentrale „Schnittstelle“ zwischen unterschiedlichen Medien und Textsorten und bieten sich für einen interdisziplinären Diskurs zwischen Sprachwissenschaftlern, Literaturwissenschaftlern, Kultur- und Kommunikationswissenschaftlern, Soziologen, Medienexperten und Exponenten anderer Nachbardisziplinen besonders an, denn nur ein interdisziplinärer Ansatz kann das Wesen von Comics als Text-Bild-Sequenz in seiner Vollständigkeit wirklich erfassen. Folglich ist auch dieser Sammelband interdisziplinär ausgerichtet, nicht nur im Hinblick auf die unterschiedlichen Nationalsprachen (Französisch, Englisch, Deutsch, Italienisch), anhand derer die Comic-Sprache beleuchtet wird, sondern auch weil die Analyse von linguistischen Aspekten im Comic immer auch einen literaturwissenschaftlichen, einen semiotischen und einen kulturwissenschaftlichen Ansatz mitberücksichtigen muss, um der komplexen Wesensart des Comics als Text-Bild-Sequenz-Einheit gerecht zu werden. Mittels der Interdisziplinarität wird versucht, neue wissenschaftliche Horizonte zu öffnen und noch nicht ausgetretene Pfade – verglichen mit der „herkömmlichen“ Comic-Forschung – zu begehen. Die neue Dimension, die angestrebt wird, ergibt sich aus der Integration des sprachwissenschaftlichen Ansatzes in ein traditionelles Feld wie die Comic-Analyse. Auf diese Weise versucht dieses Buch, erstmalig das Thema „Comic und Sprache“ auf hohem wissenschaftlichem interdisziplinärem Niveau zu behandeln, um weitere Forschungsperspektiven zu eröffnen.

## Überblick über die einzelnen Beiträge

Die Untersuchung der Sprache(n) der Comics muss notwendigerweise das voneinander isolieren, was eigentlich zusammengehört, d.h. mehr oder weniger willkürlich den Text in einer alles andere als einfachen und harmonischen Operation vom Bild trennen. Schon die Definition von "Text" stellt den Beobachter im Bezug auf Comics vor Probleme, da Comics reich an Elementen sind, die zwischen Bild und geschriebenem Wort eingeordnet werden können – nicht nur Onomatopoeitika, sondern auch unzählige Textfragmente (Buchstaben, Zeitungsausschnitte, diverse Inschriften), die oftmals in die einzelnen Zeichnungen eingearbeitet sind und die eine Art "zum Bild gewordenen Text" darstellen, sowie die in den Sprechblasen zahlreich vorkommenden Piktogramme "zum Text gewordene Bilder" sind.

Der Beitrag von **Martin SCHÜWER** untersucht, wie die Gestaltung der Schrift in Comics mit der grafischen Seite der Comics interagiert und teils sogar Einfluss auf die Wahrnehmung des Bildraums gewinnt. Schüwer setzt sich nicht nur mit der Dichotomie von Bild und Schrift auseinander, sondern auch mit der seltener thematisierten doppelten Dimension der Schrift selbst, grafisches Muster einerseits und sprachliches Zeichen andererseits. Im Zentrum der Diskussion steht somit die Wechselbeziehung zwischen Sprache, Schrift und Bild, die das Wesen der Textsorte Comics ausmacht. Es werden insbesondere die „synästhetischen Qualitäten“ der Schrift herausgestellt, womit es möglich wird, über das Visuelle andere Sinneswahrnehmungen hervorzurufen. Es wird gezeigt, dass Schrift in Comics ebenso ikonisch wie symbolisch zu lesen ist, ganz so wie das Medium insgesamt.

Der Folgebeitrag von **Gino FREZZA** geht noch einen Schritt weiter, indem der Autor betont – und anhand zahlreicher Beispiele belegt –, inwiefern die grafische Dimension der Comics weit über den sprachlichen Klang, die Stimme und die Musik bis in die Sphäre des Immateriellen, d.h. Geistigen hinausreicht. Auch FREZZA setzt sich mit der Unmöglichkeit auseinander, im Comic Text und Bild voneinander zu trennen, denn in Comics wird das Wort/die Schrift Bestandteil der grafischen Komposition und die Zeichnung bekommt zugleich von der Sprache/der Schrift eine Art Struktur auferlegt, welche die Bildsequenz verbindlich festlegt. Diese komplexe Verknüpfung von Figurativem und Narrativem in Comics kann nur anhand vernetzter Interpretationsrahmen aus interdisziplinären Perspektiven untersucht werden, die den statisch-dynamischen, lautlich-visuellen, pluridimensionalen Aspekten der Comics gerecht werden.

Das Schreiben des Visuellen bzw. das Lesen von Bildern ist demnach nicht weniger als Schreiben und Lesen an sich. Es bietet sich an, die bekannten, immer noch verbreiteten Gemeinplätze der Anspruchslosigkeit der Comic-Sprache umzudrehen, denn Comics erweisen sich als komplexe Gebilde, die über solide nar-

rative Palimpseste verfügen und auf einer Fülle von kommunikativen Elementen basieren. Die allgemeine Ansicht, dass die Comic-Sprache schlechte Qualität besitzt und ihre Lektüre dementsprechend keine anspruchsvolle Leistung fordert, bildet den Ausgangspunkt des Aufsatzes von **Christina SANCHEZ-STOCKHAMMER**. Die Autorin versucht, anhand von Formeln, welche die Satzlänge und den Schwierigkeitsgrad der verwendeten Wörter als Indikator benutzen, die Komplexität der Comicsprache zu quantifizieren. Es werden Querbezüge zu anderen Textsorten sowie der mündlichen Modalität hergestellt. Unter Berücksichtigung des visuellen Kontextes knüpft daran die Frage an, inwiefern bzw. in welcher Form die Lektüre von Comics das Fremdsprachenlernen (im Beitrag insbesondere das Erlernen der englischen Sprache) unterstützen kann.

Die comicsspezifische Verknüpfung von verbalem und bildlichem Kode steht auch im Mittelpunkt des Aufsatzes von **Marcus MÜLLER**, der die Wirksamkeit des Multimodalitätsbegriffs für die Analyse von Comic-Strips am Beispiel von Gesprächen der Brüder *Dalton* (aus der Serie *Lucky Luke*) überprüft. In der neueren Gesprächsforschung verweist der Ausdruck „Multimodalität“ darauf, dass das Gesprächsverfahren des gegenseitigen Aufzeigens von Hinweisen für das Nachvollziehen eine ganzheitliche performative Praxis ist, in der die sprachliche Dimension jederzeit mit der körperlichen und räumlichen verwoben ist. Ausgehend von der These, dass Comics menschliche Interaktion stereotypisiert wiedergeben, macht Müller deutlich, wie diese als massenmediale Form multimodaler Distanzkommunikation durch das Indizieren ganzheitlich-körperlicher Performanzen Gespräche inszenieren.

Auch der Beitrag von **Daniela PIETRINI** setzt sich mit dem gattungsspezifischen Merkmal der Comics auseinander, die Figuren in der Kommunikationssituation zu repräsentieren. Innerhalb der dialogischen, der spontanen „face to face communication“ nachahmenden Comic-Sprache, wird nach sprachlichen Elementen gesucht, welche Text und Bild miteinander verbinden und die Bildsequenz auf sprachlichen Ebene befestigen bzw. zwingend machen. Auf der Basis der Analyse einiger französischen Graphic Novels wird gezeigt, inwiefern die spatio-temporellen deiktischen Ausdrücke als wesentlicher Bestandteil der Text-Bild-Sequenz-Einheit ausgemacht werden können und welche Rolle Deiktika in der Nachahmung der Mündlichkeit einerseits und in der Hervorhebung der narrativen Knotenpunkten andererseits spielen können.

**Fabio GADDUCCI** und **Mirko TAVOSANIS** beschäftigen sich mit der Schrift als „Kulturprodukt“ und nehmen insbesondere die Konventionen unter die Lupe, die sich in der ersten Hälfte des XX. Jahrhundert herauskristallisiert haben und seitdem die Text-Bild-Beziehung in Comics regeln. Im Mittelpunkt der Analyse steht hauptsächlich der Bereich der Schnittstelle zwischen grafischen und phonetischen Phänomenen (Lettering, Zeichensetzung, Sprechblasenform, (ortho)grafische Aspekte, Ideophone usw.), die innerhalb italienischer Comics großen Verbreitungsgrades untersucht werden.

Gegenüber der Konventionalität und der tendenziellen Stereotypizität der „langue“ der italienischen Comics hebt **Fabio ROSSI** den Erneuerungsprozess hervor, der Ende der 70er Jahre die Comic-Sprache betroffen hat. In seiner Analyse rückt Rossi die linguistischen Aspekte des Werks des verstorbenen Comicsautors Andrea Pazienza in den Mittelpunkt: seinen Plurilinguismus – eher ludisch-expressionistischer als mimetisch-realistischer Natur –, die hyper- und intertextuelle Verflechtung, auf die seine Comics basieren, die Aufnahme sprachlicher Elemente aus den unterschiedlichsten Varietäten (*gerghi*, Fremdsprachen, Umgangssprache, Ausdrucksweise aus der literarischen Hoch- wie aus der Alltagssprache und aus den Dialekten) bis hin zum Bruch des Sprachtabus schlechthin, jenes des Fluchens.

Auch der Aufsatz von **Nelson PUCCIO** dreht sich um die spielerische Kreativität und die komisch-expressive Originalität der „Comic-Sprache“, die in diesem Beitrag am Beispiel der Strategien der Namengebung von Personen und Örtlichkeiten in den italienischen und deutschen Disney-Comics zum Thema „Sport und Spiel“ exemplarisch dargestellt wird. Dabei wird angestrebt, die wichtigsten semantischen und strukturell-formalen Prozesse bei der Schöpfung von Eigenamen herauszuarbeiten und zu klassifizieren.

Weder die Sprach-, die Literaturwissenschaft noch die Kunstgeschichte können – isoliert betrachtet – das Wesen der Comics begreifen bzw. ergreifen. Der Beitrag von **Christian GRÜNNAGEL** versteht sich als transdisziplinärer Ansatz, der die Darstellung von Gewalt in zwei – über einen in Teilaspekten gemeinsamen Chronotopos miteinander verbundenen – französischen Comics (*Astérix* und *Vae Victis!*) vergleicht und voneinander abgrenzt. Dadurch wird gezeigt, dass nur ein derartiger transdisziplinärer Ansatz, der den symbolischen, den paraverbalen und den piktoralen Code in derer wechselseitiger Interaktion berücksichtigt, der komplexen Essenz der Comics gerecht werden kann.

Die Definition von Comics als sequentielle Kunstform schließt Cartoons aus, die aus einem einzigen Panel bestehen. Andererseits können Panels, die ein einziges Bild umfassen, zumindest als Vorläufer von „Comics“ aufgefasst werden, wenn man sie als Textsorte betrachtet, die wesentlich auf der Interaktion von Text und Bild basiert. Der Aufsatz von **Wolfgang K. HÜNIG** vergleicht britische und deutsche Karikaturen im 1. und 2. Weltkrieg: Anhand der Analyse der Phänomene der „Komprimierung“, „Transformation“ und „Kombination“ zeigt Hünig, wie komplexe, abstrakte oder voneinander entfernte Konzepte in Kontakt gebracht bzw. in einem Bild dargestellt werden können. Darüber hinaus setzt er sich mit den Invektiven und den Protagonisten politischer Karikaturen auseinander. Obwohl im Falle der Karikatur nur im weitesten Sinne von Comics die Rede sein kann, erweisen sich die zur Analyse dieser Textsorte ausgefeilten Instrumente auch für die Interpretation von Comics als fruchtbar, indem sie dazu dienen, die Verbindung zwischen Bild- und Zeichnungselementen zu entschlüsseln und somit die Bedeutungsstruktur aufzudecken.

Der letzte Beitrag dieses Sammelbandes blickt hingegen in die Zukunft der Comics. Ausgehend von den letzten Veränderungen im Massenmediensystem und von der aktuellen Krise der Comics beschreibt **Sergio BRANCATO** das Entstehen und die Entwicklung der *Graphic Novels* als nicht-serielle Neuformulierung der Gattung Comics, welche das Genre von seinen sprachlichen und expressiven Konventionen befreit. Die Textsorte Comics ist nicht mehr als Massenmedienmechanismus innerhalb der Kulturindustrie zu verstehen, sondern gewinnt für ein verändertes Publikum neue soziale Funktionen hinzu, und die Autobiographie stellt als Drehscheibe zwischen individuellem Gedächtnis und historischen Ereignissen den Interpretationsschlüssel des neudefinierten Mediums Comics dar.

## Bibliographie

- Eder, Barbara/Klar, Elisabeth/Reichert, Ramón (eds.) (2011): *Theorien des Comics. Ein Reader*, Bielefeld, Transcript.
- Leinen, Frank/Rings, Guido (eds.) (2007): *Bilderwelten – Textwelten – Comicwelten. Romanistische Begegnungen mit der neunten Kunst*, München, Meidenbauer.
- Pietrini, Daniela (2009): *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Florenz, Cesati.