

# Typographie, Translation und vieles mehr

Festschrift zum 80. Geburtstag  
von Jürgen F. Schopp

Anu Viljanmaa & Marja Kivilehto (Hg.)



# **Typographie, Translation und vieles mehr**

**Festschrift zum 80. Geburtstag von Jürgen F. Schopp**

**Anu Viljanmaa & Marja Kivilehto (Hg.)**

**Herausgebende der Schriftenreihe**

Soili Hakulinen  
Anu Viljanmaa

**Redaktion der Schriftenreihe**

Anne Ketola  
Dinah Krenzler-Behm  
Unni Leino  
Mikhail Mikhailov  
Arja Nurmi  
Eliisa Pitkäsalo

**Umschlag**

Anu Viljanmaa

ISBN 978-952-03-4427-6 (Online)

ISSN 2242-8887 (Tampere Studies in Language, Translation and Literature: B10)

Universität Tampere 2026

# Inhaltsverzeichnis

<b>PROLOG .....</b>	<b>5</b>
<b>Festgeschrieben.....</b>	<b>6</b>
Franz Pöchhacker	
<b>Festschrift für Jürgen F. Schopp.....</b>	<b>7</b>
Anu Viljanmaa & Marja Kivilehto	
<b>TEIL I: INFORMATIONSTRUKTURIERUNG UND MEHRSPRACHIGKEIT IN ÜBERSETZUNGEN .....</b>	<b>16</b>
<b>Informationsstrukturierung in Übersetzungen Deutsch-Norwegisch.....</b>	<b>17</b>
Kåre Solfeld	
<b>Zum Stellenwert der strukturellen Linguistik bei der Bedeutungskonstitution des Zieltextes – am Beispiel von Übersetzungsproblemen auf unterschiedlichen Textebenen .....</b>	<b>31</b>
Sigmund Kvam	
<b>Mehrsprachigkeit und Code-Switching im deutschsprachigen Klassiker <i>Der Zauberberg</i> und in seiner Übersetzung ins Finnische .....</b>	<b>45</b>
Annikki Liimatainen	
<b>Between court education and language teaching: translation and cultural transfer in the Renaissance. The Cortegiano and the 1580 edition with parallel text of Gabriel Chappuys’ translation into French .....</b>	<b>60</b>
Luana Salvarani	
<b>RÜCKBLLENDE 1: ÜBERSETZUNGSUNTERRICHT IM VORIGEN JAHRHUNDERT UND TRANSLATIONSKOMPETENZ HEUTE .....</b>	<b>72</b>
<b>Translation. Typografie. Tampere – Ein Rückblick.....</b>	<b>73</b>
Peter A. Schmitt	
<b>TEIL II: TYPOGRAPHIE – WISSENSKONSTRUKTION – TRANSLATION .....</b>	<b>83</b>
<b>Über Schriftform und Wortwahl und deren jeweilige Bedeutung für die Konstruktion von Wissen, insbesondere bei den Bürger:innen.....</b>	<b>84</b>
Jan Engberg	
<b>Knowledge background as a factor to reduce the affective filter of the trainee LSP translators .....</b>	<b>100</b>
Panagiotis Kelandrias	
<b>From scriptography to typography: the graphic translation of Astérix from French into Chinese.....</b>	<b>117</b>
Shi-Jia Liu	

<b>Wenn Schrift zu Laut wird: Anmerkungen zur grafischen Gestaltung und Translation von Interjektionen und Onomatopoetika im Comic .....</b>	<b>136</b>
Ilaria Meloni	
<b>RÜCKBLLENDE 2: ERINNERUNGEN AN DIE ZEITEN IN PYYNIKKI .....</b>	<b>153</b>
<b>An der fantastischen Morgenröte der finnischen Translatologie oder: Naseweise Ansichten des ehemaligen Germanisten .....</b>	<b>154</b>
Hannu Tommola	
<b>TEIL III: PERSPEKTIVEN AUF INTERAKTION UND VERSTÄNDIGUNG .....</b>	<b>165</b>
<b>Die Vielgestaltigkeit von Geschäftsverhandlungen. Zum Stand ihrer interaktionslinguistischen Erforschung.....</b>	<b>166</b>
Ewald Reuter	
<b>Sprachliche Barrierefreiheit: Inklusion und Sichtbarmachung durch Leichte Sprache .....</b>	<b>196</b>
Anastasia Parianou	
<b>Die Übersetzung und Verdolmetschung politischer Vorträge im Vergleich Mensch und Maschine. Eine Fallstudie im Sprachenpaar Deutsch-Spanisch.....</b>	<b>213</b>
E. Macarena Pradas Macías & Pablo Ramírez Rodríguez	
<b>Kommunikation in superdiversen Haftanstalten: Verständigung im Zusammenspiel von Bediensteten, Inhaftierten und technischen Hilfsmitteln .....</b>	<b>231</b>
Mira Kadrić, Simone Uran & Alexandra Braunesberger	
<b>EPILOG .....</b>	<b>249</b>
<b>Ars typographica: Eine Wissenschaft der anderen Art .....</b>	<b>250</b>
Mary Snell-Hornby	
<b>Die Autoren und Autorinnen / Authors .....</b>	<b>256</b>

# Wenn Schrift zu Laut wird: Anmerkungen zur grafischen Gestaltung und Translation von Interjektionen und Onomatopoetika im Comic

Ilaria Meloni

## 1 Einleitung

Interjektionen im weiteren Sinne (Wundt 1911), darunter schallnachahmende Interjektionen bzw. Onomatopoetika sowie deverbative Interjektionen (Burkhardt 1998, 58) bzw. Inflektive (Teuber 1998), gelten nach wie vor als Randphänomen in der Linguistik und Translationswissenschaft, denn sie wurden bislang nur vereinzelt untersucht oder unsystematisch erfasst.<sup>82</sup> Wenngleich sie eine heterogene Wortart von satzwertigen Sprechzeichen bilden, bleibt ihre innere Gliederung aus funktionaler Sicht gewahrt, da Interjektionen im engeren Sinne – auch Empfindungswörter, Ausdruckspartikeln oder Ausrufewörter genannt – vor allem in der gesprochenen Sprache spontane Emotionen, körperliche Reaktionen oder Bewertungen kundgeben (*aua*, *ach*, *igitt*), wohingegen Onomatopoetika vorrangig der Nachahmung unterschiedlichster Laute dienen und Inflektive als lexikalisierte Ausdrücke mehr „lautcharakterisierend“ als „lautmalend“ sind (Henne 1986, 75).

Im Einzelnen hat der bewusste Einsatz von Interjektionen<sup>83</sup> – wie andere Gesprächspartikeln – eine gesprächssteuernde Funktion.<sup>84</sup> Darüber hinaus können derartige „selbstständige kommunikativ-funktionale Einheiten“ (Dudenredaktion 2022, 899) sowohl sprachliche und außersprachliche Ereignisse kommentieren (*aha*, *hm*) als auch teilweise appellativ wirken (Appellinterjektionen wie *huhu*, *pst*, *scht*). Besonders prototypische bzw. primäre Interjektionen wie *au*, *ach* oder *igitt*, die oft lautmalerischen Ursprungs sind, wirken auf parasprachlicher Ebene und geben lautliche sowie emotionale Auskünfte

---

<sup>82</sup> Zu dem Oberbegriff *Interjektion* vgl. Burger (1980); Burkhardt (1998); Dudenredaktion (2016, 609–611; 2022, 898–899); Ehlich (1986); Fries (1991); Reber (2018); Thielmann (2021, 187–196); zu ihrer Übersetzung in literarischen Texten vgl. Kaindl (2004, 247–248) sowie Schultze & Tabakowska (2004); zu ihrem Vorkommen in Comics vgl. Lindqvist (2011) und Schmauks (2004). Zu den Onomatopöien vgl. bes. Groß (1988); Havlik (1991), Schuppener (2009), Wienhöfer (1980) und zu den Inflektiven Schlobinski (2001) und Teuber (1998). Ausführlicher zum Vorkommen und Gebrauch von Interjektionen, Onomatopoetika und Inflektiven in Comics Meloni (2013, 300–361).

<sup>83</sup> Nachfolgend wird der Begriff stets im engeren Sinne verwendet.

<sup>84</sup> Vgl. <https://grammis.ids-mannheim.de/terminologie/112> (abgerufen am 31.7.2025).

wieder (vgl. Nübling 2004). Sekundäre Interjektionen wie *klasse*, *hilfe*, *verdammt* oder komplexe Mehrwortausdrücke wie *ach du meine Güte*, *um Himmels willen* u.Ä. haben sich dagegen in der Regel aus bestimmten grammatischen Formen herausgebildet und übernehmen dabei unterschiedliche pragmatische Funktionen (vgl. u.a. Ehlich 1986, 257; Reisigl 1999).

Onomatopoetika sind arbiträre Zeichen ikonischer, symbolischer oder indexikalischer Art und haben keine illokutionäre Kraft wie die Interjektionen, gleichwohl aber eine bestimmte pragmatische Funktion (Burkhardt 1998, 54f; Dudenredaktion 2022, 899; Kaindl 2004, 221f.; Körtvélyessy 2024, 797; Mälzer 2015, 48f; Weinrich 2005, 860). Insbesondere Comics zeichnen sich durch eine Vielzahl meist nur gering konventionalisierter, textsortenspezifischer Onomatopoetika aus, die sowohl in Sprechblasen – isoliert oder in Klammern – stehen als auch im Bild integriert sind und je nach imitierter Lautgrundlage etwa durch Dehnung, Verdopplung oder Vervielfachung in mehreren Schreibweisen auftreten (können). Inflektive, die zuweilen mit der Bezeichnung Lexeminterjektionen zu den komplexen bzw. sekundären Interjektionen gezählt werden (Burkhardt 1998, 58; Dudenredaktion 2016, 611), werden nach dem Vornamen von Erika Fuchs – langjährige Chefredakteurin und Übersetzerin der Micky-Maus-Hefte in Deutschland – oft scherzhaft *Erikative* genannt. Obwohl bereits Wilhelm Busch diese typisch deutsche grammatische Form in *Max und Moritz* einführte, machte Fuchs sie in den 1950er- und 1960er-Jahren populär, da sie die als Interjektionen oder Onomatopoetika üblicherweise verwendeten englischen Infinitive ohne „to“ übersetzen musste. Dabei handelt es sich in der Regel um syntaktisch unverbundene Verbstämme (*ächz*, *würg*, *stöhn*, *seufz* oder *staun*) oder seltener um Substantive (*Herzschmerz!*), die vornehmlich in Comics zur Charakterisierung von Geräuschen oder von (eventuell sogar lautlosen) Tätigkeiten bzw. Vorgängen herangezogen werden, wobei sie sich zeitweise auch in der gesprochenen Jugend-, Umgangs- und Werbesprache sowie in der Internetkommunikation etabliert haben.

Diese drei unflektierbaren, syntaktisch meist autonomen Wortarten stellen im Comic schriftliche Repräsentationen expressiver Mündlichkeit dar, indem sie durch ihre grafische Gestaltung paraverbale und paralinguistische Phänomene gesprochener Sprache mitteilen. Dabei fungieren sie nicht nur als linguistische Zeichen, sondern zugleich als mehrdimensionale Konstrukte mit einem lautlichen, visuell umgesetzten Informationsgehalt. Wenn man davon ausgeht, dass Schrift in diesen semiotisch-holistischen ‚Texten‘ (Meloni 2018, 248) auch betrachtet wird und Bilder auch gelesen werden (Schüwer 2008, 336), was im Sinne Grünewalds (1982, 41f.) als eine „Verbildlichung“ des Textes sowie eine „Vertextung“ des Bildes interpretiert werden kann, dann verweist der Begriff der „mehrdimensionalen Kodierung“ der Schrift (Wienhöfer 1980, 28) auf die Funktion grafischer Zeichen als visuelle Botschaftsträger, insofern sie durch gestalterische Mittel in der Lage sind, supersegmentale Eigenschaften der Sprache darzustellen.

Die Translation<sup>85</sup> dieser comictypischen Wörter stellt demzufolge auch aufgrund ihrer Lautstruktur, ihrer Gestalt, ihrer kulturellen Prägung und stets stark kontextabhängigen Bedeutung eine besondere Herausforderung dar.

Ziel dieses Überblicksartikels ist es, anhand exemplarisch ausgewählter amerikanischer Donald-Duck-Geschichten zu veranschaulichen, welche Funktionen die typografische Gestaltung von Interjektionen und ähnlichen lautmalerischen Elementen im Comic erfüllt und mit welchen Strategien Übersetzungen ins Deutsche und Italienische die Gesamtwirkung bzw. den Sinn des Originals bewahren oder ergänzen.<sup>86</sup> Zugleich soll die Analyse die Rolle der Translation des multicodalen bzw. polysemiotischen Textverbundes hervorheben (vgl. Schopp 2005, 64; Schopp 2018, 184f, 191f.) und dabei zeigen, inwiefern kulturspezifische Konventionen das Zusammenspiel von Sprache und Bild im Comic prägen.

Der Aufsatz gliedert sich in vier Teile. Im Anschluss an diese einleitenden Bemerkungen wird im zweiten Kapitel der Zusammenhang zwischen Translation und Typografie bzw. Skriptografie<sup>87</sup> bei der Übertragung lautmalerischer Sprachelemente im Comic erörtert. Das dritte Kapitel stellt dann einige erläuternde Beispiele dar, die keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit oder Repräsentativität erheben. Dabei liegt der Fokus auf der Lesbarkeit, der performativen Kraft der Schrift, ihrer emotionalen und ästhetischen Wirkung sowie der (Re-)Kontextualisierung in den Zieltexten, wobei die Vorgehensweise sich vorrangig nach den textsortentypischen Einschränkungen richtet. Die zusammenfassenden Schlussbemerkungen runden die Arbeit ab.

## 2 Typografie, Skriptografie und Translation im Comic

In Anbetracht der Tatsache, dass Onomatopoetika, Interjektionen und Inflektive an der Schnittstelle zwischen verbaler und nonverbaler Kommunikation stehen, ist ihre Translation im Comic nicht nur eine Frage der semantischen und funktionalen Äquivalenz, sondern vielmehr ein intersemiotischer Prozess (Jakobson 1959, 233), bei dem sprachliche und „visuelle Textelemente“ (Spillner 1980, 83) im multimodalen Kommunikat bzw. Textverbund (Kvam et al. 2018, 9) direkt interagieren und aufeinander abgestimmt sind.

---

<sup>85</sup> Diese Bezeichnung bezieht sich grundsätzlich auf jede Art von Transfer kommunikativer Einheiten (vgl. ausführlicher dazu Kvam et al. 2018, 13f.; Kvam et al. 2024, 16f. sowie Schopp 2018, 178f.).

<sup>86</sup> Im Einzelnen beruht die Analyse auf einem kleinen Korpus von 15 Carl-Barks-Geschichten aus den Jahren 1943–1944. Die deutschen und die italienischen Übersetzungen wurden von den jeweiligen Chefredakteurinnen der Disney-Hefte Erika Fuchs und Lidia Cannatella angefertigt. Die genauen bibliografischen Hinweise zu den Ausgaben finden sich im Quellenverzeichnis. Informationen zu den einzelnen Geschichten sind unter <https://inducks.org> (abgerufen am 31.7.2025) abrufbar.

<sup>87</sup> Zur Grenze zwischen Typografie und Skriptografie vgl. Schopp (2016, 191) und weiter unten.

Mit anderen Worten umfasst die translatorische Handlung einerseits den sprachlichen Gehalt und andererseits seine visuelle Codierung, wodurch sich ein komplexes Zusammenspiel verschiedener Zeichensysteme ergibt. In seinem semiotischen bzw. multimodalen Translationsansatz betont Kaindl (2004, insbes. 247–249) – vornehmlich in Bezug auf die Onomatopoetika –, dass ihre Abbildung integraler Bestandteil der Bedeutungskonstruktion ist und sie demnach lautmalerisch sowie „typografisch“ aufgeladen sind.<sup>88</sup> Dieselbe Auffassung wie Kaindl vertreten Zanettin (2008) und Rota (2008), die ebenfalls die Zentralität des grafischen Formats hervorheben und zugleich eine multimodale Lektüre des Comics fordern. Comicübersetzer:innen müssen also als „semiotic investigators“ (Celotti 2008) unterschiedliche Zeichensysteme deuten und sie kohärent übertragen.

In dieser Hinsicht ist zum einen schon im holz-mänttärigen Modell von 1984 der Einfluss typografischer Mittel auf die „Textur“ (Form) und auf die „Tektonik“ (Inhalt) des *textus* erkennbar, zum anderen gewinnt der von Lutz 1989 formulierte holistische Typografiebegriff an Bedeutung (Lutz 1989, 14–15). Diesen ganzheitlichen Ansatz der Typografie als semantisch relevante Ebene des Textverbundes greift auch Schopp (2011; 2016 und 2018) auf und präzisiert dessen Begriff im Rahmen einer translatologischen und semiotischen Perspektive. Dementsprechend versteht Schopp unter Typografie

zum einen den Prozess der Visualisierung eines verbalen Textes anhand eines Systemoids vorgegebener alphabetischer, numerischer und anderer Zeichen samt aller das Erscheinungsbild dieser Zeichen beeinflussender Faktoren (wie Farbe, Papierqualität, Bildschirmbeschaffenheit etc.) und zum anderen die im konkreten Fall vorliegende visuelle Gestalt (das Layout) eines vorwiegend verbalen Kommunikats (vgl. Schopp 2016, 191).

Eine solche Sichtweise verbindet technische, mediale und gestalterische Aspekte und erlaubt es, Typografie als eigenständige Bedeutungsebene zu begreifen. Von besonderer Relevanz für die Translationswissenschaft ist dabei – wie Schopp (2011, 5) betont – der doppelte Zusammenhang zwischen Typografie und Translation:

Aus semiotischer Perspektive ist damit zu rechnen, dass typografische Mittel eine Zeichenfunktion ausüben und somit kulturspezifisch geprägt sein können, was eine Art visuelle Kulturspezifik zur Folge hat. Der zweite Aspekt betrifft die Gestaltung des Translats, das in der heutigen globalen Schreibkultur mit Desktop-Publishing so gut wie immer in typografischer Gestalt anzufertigen ist oder diese spätestens im zielkulturellen Kommunikationsmedium (als Print oder digitalelektronischem Medium) erhält (Schopp 2011, 5, vgl. auch Schopp 2016, 197).

Die typografische Gestaltung des Translats ist dementsprechend integraler Bestandteil der translatologischen Leistung und beeinflusst die Rezeption maßgeblich. Dabei wirkt sie nicht nur als Träger, sondern als Mitproduzent der Bedeutung, was eine enge kultursensible Verzahnung von sprachlicher und visueller Analyse innerhalb der Translationspraxis erfordert. Dieses Ineinandergreifen ist im Comic einzigartig, weil hier die „Schrift-

---

<sup>88</sup> Im Hinblick auf den Beitrag der typografischen Mittel bzw. des Visuellen zur Bedeutungsabbildung vgl. Jegensdorf (1980, 71–86); Holz-Mänttari (1984, 128); Kaindl (2004, 247–253); Schopp (2011, 37–41; 2018, 192f.).

im-Bild“ meist als kreatives von Hand gezeichnetes Produkt abgebildet wird und daher *stricto sensu* nicht in der Typografie, sondern eher in einem „Grenzbereich zwischen Skriptografie und Typografie“ einzuordnen ist (Schopp 2016, 191 sowie 199; Schopp 2018, 176).<sup>89</sup>

Hinsichtlich der Rolle der Schriftgestalt bei der Bedeutungsabbildung der Interjektionen, Onomatopoetika und Inflektive liefern die Schriftarten, -größen, Farben und die Positionierung im Panel<sup>90</sup> semantische oder pragmatische translationsrelevante Zusatzinformationen, die kommunikative Funktionen erfüllen. Hierzu werden unterschiedliche Schriftarten bewusst eingesetzt, um Stimmung, Lautstärke oder affektive Zustände zu vermitteln. Schriftgrade fungieren als visuelles Äquivalent zur Lautstärke, Farbe hat eine kulturspezifisch emotionale Codierungsfunktion und die Positionierung des Textes im Panel zeigt wiederum symbolisch Quelle und Richtung des Geräuschs auf.

Mit Bezug auf das für die vorliegende Analyse herangezogene Korpus sei der Klarheit halber noch einmal erwähnt, dass Carl Barks die betreffenden Geschichten in den 1940er-Jahren zeichnete, denn zu jener Zeit, in der manuelles Lettering von Inhouse-Künstlern noch ein zentraler Bestandteil des Comic-Designs war, gab es noch keine digitalen Schriftarten.<sup>91</sup> Der berühmte Comiczeichner gestaltete Sprechblasen, Interjektionen und Onomatopoetika per Hand, was ihren dynamischen und expressiven Charakter maßgeblich verstärkte. Durch das manuelle Zeichnen wurde es dabei möglich, die Form der Wörter flexibel an die expressiven Anforderungen der jeweiligen Szene anzupassen, etwa durch variierende Schriftgrößen, Neigungen, Strichstärken oder geschwungene Linien, um Klangwirkungen oder visuelle Eindrücke gezielt zu vermitteln. Jedes einzelne Wort stellte somit ein einzigartiges, maßgeschneidertes grafisches Element dar. Interjektionen und Lautwörter wurden auf diese Weise so in die Zeichnung integriert, dass sie sich nahtlos in das visuelle Geschehen und den narrativen Rhythmus einfügten. Diese Gestaltungspraxis trug wesentlich zur Prägung der bildlichen Identität der Disney-Comics bei. Analog dazu wurden diese gezeichneten Wörter in den deutschen Nachdrucken aus den 1990er-Jahren sowie in den 1991 veröffentlichten Heften aus der Reihe *Zio Paperone* in den Sprechblasen oder direkt im Bild professionell neu handgezeichnet oder neu koloriert, modifiziert bzw. an die Zielkultur grafisch angepasst.<sup>92</sup>

---

<sup>89</sup> Typografie ist letzten Endes laut Schopp ausschließlich als „mechanischer Schreibprozess“ und nicht als daraus entstandenes „Produkt und [dessen] visuelle Gestalt“ zu verstehen – wie dagegen bei Kaindl (2004, 216), der unter dem Begriff Typografie „neben maschinen- auch handschriftliche Formen“ subsumiert.

<sup>90</sup> Damit ist ein Einzelbild des Comics gemeint.

<sup>91</sup> Zum Übergang vom Hand- zum Maschinenlettering vgl. Schopp (2016, 195f.). Zur Verwendung von lautmalersischen Formen in italienischen Disney-Comics über einen Zeitraum von 80 Jahren vgl. Pischedda (2024).

<sup>92</sup> In Deutschland wurde damals der Text von Hand gelettert, was typisch für hochwertige Comic-Ausgaben dieser Zeit war. Der verantwortliche Letterer für die genannte italienische Reihe *Zio Paperone – Speciale Collezionisti*, Hefte 16, 17 und 18 (erschienen 1991) war Diego Ceresa, ein bekannter Profi im Bereich Disney-Comics in Italien. Das von Hand gezeichnete Schriftbild war typisch für viele italienische Disney-Comics dieser Zeit, in denen das Lettering noch eine künstlerische Handarbeit war. ([https://it.wikipedia.org/wiki/Zio\\_Paperone\\_\(periodico\\_1987\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Zio_Paperone_(periodico_1987)), abgerufen am 31.7.2025)

### **3 Translationsstrategien für Interjektionen und Onomatopoetika am Beispiel der Donald-Duck-Comics**

Um die Angemessenheit und Wirkung der Translation von Interjektionen, Onomatopoetika zu bewerten, ist vor diesem Hintergrund ein mehrdimensionaler Analyseansatz notwendig, welcher die sprachliche, visuelle und kulturelle Ebene des Kommunikats bzw. des Botschaftsträgers (Holz-Mänttari 1984) zugleich berücksichtigt. Hierzu scheint die Abwägung folgender Aspekte von Belang:

- 1) Formale Äquivalenz, die die möglichst getreue Wiedergabe des lautlichen, inhaltlichen (bei Inflektiven) und grafischen Eindrucks betrifft (z. B. Klangstruktur, Silbenzahl, Schriftbild).
- 2) Funktionale Äquivalenz, die sich auf die Bewahrung der kommunikativ-pragmatischen Funktion (z. B. Schmerz, Überraschung) und emotionalen Wirkung im Zieltext bezieht.
- 3) Kontextuelle Angemessenheit in Bezug auf die kulturelle, inhaltliche und sprachliche Anpassung unter Berücksichtigung von Zielpublikum und Kontext, um die Bedeutung des Kommunikats zu klären und Missverständnisse zu vermeiden (vgl. Kvam et al. 2024, 15f.).
- 4) Grafische Gestaltung, die eventuell eine alternative Realisierung des Visuellen im Zieltext erfordert.

Unter Berücksichtigung des Korpus und der Textsortenmerkmale kristallisieren sich dadurch folgende Translationsstrategien heraus:

- a) Beibehaltung: Die Interjektion bzw. das Onomatopoetikum wird in ihrer/seiner ursprünglichen Form oder einer sehr ähnlichen, kulturübergreifend verständlichen Form bewahrt.
- b) Phonologische Anpassung: Das Wort wird an die phonologischen Gegebenheiten der Zielsprache angepasst, was zu einer leichten Veränderung der Schreibweise oder des Klangs führt, während der ursprüngliche lautliche Charakter erhalten bleibt.
- c) Funktional-pragmatische Adaptation bzw. Substitution: Das Wort wird durch ein funktional äquivalentes Zielsprachenelement ersetzt, das phonologisch, semantisch und visuell abweichen kann, jedoch die gleiche kommunikative Funktion unter Einbeziehung von Kontext, Bild, Klang und grafischer Wirkung erfüllt.
- d) Kreative Ergänzung: Zusätzliche lautliche Elemente oder Interjektionen werden je nach Kontext im Panel ergänzt mit teilweise (leichter) Änderung der pragmatischen Funktion.
- e) Omission: Interjektionen und Onomatopoetika werden ausgelassen oder durch andere Wörter oder Mehrwortausdrücke ersetzt (das ist hauptsächlich dann möglich, wenn sie in den Sprechblasen vorkommen).

In den folgenden beiden Unterkapiteln werden die am häufigsten vorkommenden Übersetzungsstrategien systematisch wieder aufgegriffen und anhand erläuternder Beispiele veranschaulicht. Der Schwerpunkt liegt dabei zum einen auf dem Verfahren der (c) funktional-pragmatischen Adaptation sowie der (d) kreativen Ergänzung (3.1), und zum anderen auf der Darstellung und Wiedergabe von Geräuschen (3.2). In diesem Zusammenhang soll aufgezeigt werden, welche unterschiedlichen bzw. zusätzlichen Funktionen die veränderte Schriftgestaltung bei der Bedeutungsabbildung im Übersetzungsprozess wahrnimmt.

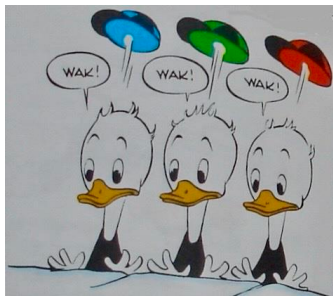
### 3.1 Zwischen funktional-pragmatischer Adaptation und kreativer Ergänzung

Beide Zieltexte weisen eine eindeutige Tendenz zur Beibehaltung von kulturübergreifend bekannten Onomatopoetika wie CRASH, ZOOM, PFONK, SPLAT, SPLASH, ZOW, CLOP, ROAR, usw. auf – meist aufgrund der Integration solcher Wörter in die Bilder. Dank ihrer Ikonisierung werden Wörter mit lautmalerischen Zügen zu „Ideophonen“ (Reisigl 1999, 199–202), d.h. sie werden als visuelles Äquivalent des Geräuschs aufgenommen, wobei ihre semantische Bedeutung zugunsten ihrer Darstellung stark zurücktritt. Während das Italienische eine leicht höhere Tendenz zur direkten Übernahme zeigt, sind in beiden Sprachen funktionale Substitutionen signifikant, um die pragmatische Wirkung des Originals zu erhalten: So wird z.B. BIFF (amerik. und ital.) zu KNUFF (dt.) als Bezeichnung des Geräusches eines harten Schlages mit der Faust, ZIP ZOW (amerik. und ital.) wird zum deutschen HUIII! HUIII! als lautmalerische Wiedergabe (schneller) Bewegungsklänge zweier miteinander verbundener Schneebälle. Ebenso wird CRACKLE! FIZZZ! (amerik. und ital.) zu BRITZEL! BRATZEL! (dt.), einer Kreation von Erika Fuchs zur Darstellung eines Stromschlaggeräuschs.

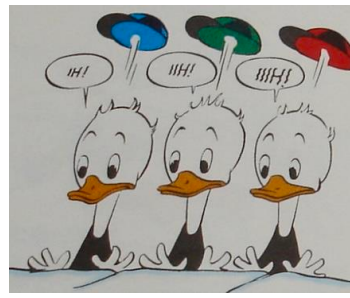
Unter den primären Interjektionen wird YEEK! (amerik.) als Ausdruck der Überraschung zu HIHIII! (dt.) und AAHH! (ital.), wohingegen der Angst- bzw. Schreckenschrei der Neffen WAK! WAK! WAK!<sup>93</sup> zu IH! IHH! IIIH! verdeutscht und zu UACK! GULP! GASP! italianisiert wird (vgl. Abb. 1), mit funktionaler kommunikativer Intensivierung durch die jeweils augenfällige zittrige Schrift und die Dehnungs-I in der deutschen Ausgabe.

---

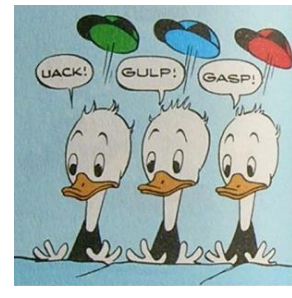
<sup>93</sup> WAK! stammt aus dem englischen Verb „to whack“, versprachlicht einen knallenden Schlag (vgl. Havlik 1991, 146) und ist in den amerikanischen Comics für alle Entenfiguren typisch, genauso wie das italienische UACK!. Diese Rufe gewinnen zudem eine symbolische Bedeutung, um bestimmte (tierische) Eigenschaften der Figuren zu kennzeichnen. WAK! wird anderswo in den deutschen Korpus-Geschichten in der Sprechblase und in Bezug auf Donald Duck als WURGS! wiedergegeben und ist auf das an sich nicht-lautcharakterisierende Verb *würgen* zurückzuführen (eine Variante zu WURGS ist WÜRGS. Dazu ausführlicher Meloni 2013, 81, 353 und 454). Das Verb *würgen* impliziert das Geräusch, das entsteht, wenn jemandem die Kehle zgedrückt wird.



Amerikanisch



Deutsch



Italienisch

© Disney

Abbildung 1. Quelle: *The Duck in the Iron Pants – Der Ritter mit den eisernen Hosen – Paperino e l'uomo di ferro* (1944).

Ein weiteres Beispiel (2) für Substitution stammt ebenfalls aus der Geschichte *The Duck in the Iron Pants*, in der eine Schneeballschlacht zwischen Donald Duck (in Ritterrüstung) und den Neffen stattfindet. Wie in den Auszügen zu sehen ist (Abb. 2), wird SWISH SWISH (*to swish* i.S.v. ‚sausen, schwirren, zischen, rauschen, rascheln‘, vgl. Havlik 1991, 131) nur in der deutschen Version übersetzt, und zwar durch das ablautende RITSCH! RATSCH! – eine kulturspezifische kreative Adaptation, die das Schneiden auch sprachlich verdeutlicht und die im Bild dargestellte Schwertbewegung versprachlicht.



Amerikanisch



Deutsch



Italienisch

© Disney

Abbildung 2. Quelle: *The Duck in the Iron Pants – Der Ritter mit den eisernen Hosen – Paperino e l'uomo di ferro* (1944).

Beide Onomatopoeitika beschreiben metonymisch einen Vorgang und die betreffenden Bezugsgeräusche kurz und prägnant (vgl. Meloni 2013, 327f.). Ihre Übersetzung zielt dabei auf eine funktionale Äquivalenz und eine kontextuelle, semantische Angemessenheit, die der kulturspezifischen Erwartung an deutsche Comiclautmalerei entspricht (derartige ablautende Verdoppelungen sind für die deutschen Hefte typisch und eine der Innovationen von Erika Fuchs). Die narrative bzw. deskriptive Funktion der Onomatopoeitika bleibt in allen Versionen bewahrt, ebenso wie der Schriftgrad bzw. die Schriftgröße und die Platzierung im Bild. Auffällig bei RITSCH! ist die leichte dynamische Bewegung in der Gestaltung der Schrift dank des Handletterings mit entsprechender Ikonisierung des Geräusches.

Des Weiteren wird die Interjektion HEH HEH im Ausgangstext, die eine subtile oder hämische Belustigung ausdrückt, im Deutschen zu HA! HA!, was sich funktional – wenn auch nicht phonologisch – eng am Original orientiert und zur Vermittlung von Spott oder Schadenfreude in einem ironischen Ton dient (vgl. Havlik 1991, 83 und 170). Wenn aber im Deutschen HAHA eine allgemeine, oft etwas zurückhaltendere Darstellung des Lachens nuanciert, kann HA! HA! kraft der zwei Ausrufezeichen auch eine etwas stärkere oder ironischere Betonung annehmen.<sup>94</sup> Dieselbe pragmatische Funktion hat das italienische EH! EH!, das allerdings selten auf das allgemeine Lachen hindeutet. Die Interjektion wird hier sowohl kulturell als auch phonologisch adaptiert und resultiert klanglich näher am Ausgangstext. Die dicken und kräftigen Schriftzeichen – durch die rote Farbe in der letztgenannten Version besonders hervorgehoben – erhöhen die Aufmerksamkeit und verstärken die Wirkung des Ausrufs mit eindeutiger Kommentarfunktion, wobei die Versalien Lautstärke und Emotion vermitteln. Die grafische Gestalt der drei Darstellungen mit unregelmäßiger Linienführung (die Buchstaben sind nicht perfekt gerade oder gleichmäßig) verleiht dem Schriftbild eine dynamische, lebendige Wirkung, die inhaltlich dem Gelächter entspricht.

Sekundäre Interjektionen wie *Help!//Hilfe!Aiuto!* (vgl. Abb. 3), die als satzisolierte Wörter der Hauptwortarten begriffliche Denotate haben, werden im Korpus kontextuell angemessen und meist wortwörtlich übersetzt. Dabei wird die visuelle Gestalt zwangsläufig adaptiert, um die Ausdrucksstärke zu steigern oder eventuell zusätzliche parasprachliche Auskünfte zu vermitteln.



Amerikanisch

Deutsch

Italienisch

© Disney

Abbildung 3. Quelle: Camera Crazy – Auf Motivsuche – Fotoreporter (1944).

In Beispiel 3 bleiben die Positionierung im Panel (jeweils großformatig und zentriert am oberen Rand des Panels 2 und am mittleren rechten Rand des Panels 3) sowie die Schriftgröße in allen Versionen nahezu unverändert, sodass die Interjektionen sich deutlich von den Sprechblasen abheben. Dies unterstützt die visuelle Hierarchie und lenkt die Aufmerksamkeit der Lesenden sofort auf den emotionalen Ausruf. Dabei kommen jedoch unterschiedliche Strategien zum Einsatz. Die grafische Hervorhebung durch Versalien

<sup>94</sup> Vgl. <https://preply.com/de/d/ausdrucke-des-Lachens-weltweit--lp> (abgerufen am 31.7.2025).

unterstützt visuell die Dringlichkeit und Lautstärke der Äußerung mit einer Intensität, die den panischen Tonfall der Situation verstärkt.

Ein auffälliges Merkmal der italienischen Fassung in Bsp. 3 ist außerdem die wellenförmige, dynamische und expressive Gestaltung von AIUUTO–AIUU–AIUUUUUTO!, die einerseits durch die Fettschrift zugleich Bewegung und Lautstärke visualisiert und andererseits durch die übermäßige Vokaldehnung und den Einsatz von Bindestrichen eine stockende, angstgetriebene Sprechweise mit abgehackten Lauten imitiert. Dadurch wird eine gesteigerte, eher theatralische Panik suggeriert. Dieser stilisierten Lautmalerei mit eindeutiger „Ikonisierung der Gefühlsintensität“ (Kaindl 2004, 222) entspricht in den anderen Versionen eine stabilere und standardisierte Realisierung der Interjektion. Hier wird eher mit Ausrufezeichen gearbeitet, um die emotionale Intensität bzw. die Betonung der Lautstärke zu markieren (vgl. hierzu Havlik 1991, 19). Versalien und Vergrößerung werden zwar zur Betonung genutzt, doch wird auf phonologische Variation verzichtet. Die Appellfunktion von HELP!/HILFE! neigt daher im Italienischen offensichtlich auch zur Affektivität und Emotionalität. Hier kann von einer „Ikonisierung der Intonation“ (Wienhöfer 1980, 312) gesprochen werden, denn „durch typografische Mittel werden erstens klangliche und intonatorische Aspekte von Sprechakten visualisiert, zweitens dienen sie zur Darstellung der Gefühlsintensität und drittens wird durch sie das Bewegungstempo und die Bewegungsrichtung von Geräuschen dargestellt“ (Kaindl 2004, 228).

In Panel 3 erscheint der deutsche Hilferuf in zittriger Schrift und zweimal hintereinander mit leicht vergrößertem Schriftgrad und Dehnungs-I (HIILFE!), was seine Intensität verstärkt und die Angst von Donald in der äußerst gefährlichen Situation pointiert. Demgegenüber interpretiert der italienische Letterer die Handlung in diesem Fall durch STOP! (GASP!) FERMA!, die mit fetter, kantiger und kraftvoller Schriftart realisiert werden, und wechselt so die ursprüngliche pragmatische Funktion. Dabei handelt es sich um zwei gleichbedeutende Aufforderungen an den Bären anzuhalten sowie um das in Klammern gesetzte Onomatopoetikum GASP, das das plötzliche, hörbare Atemholen von Donald Duck ersetzt. Die kontextuelle Angemessenheit ist trotzdem gewährleistet (zur kreativen Ergänzung s. Bsp. 5).

### 3.2 Laut und bunt: Abbildung und Übertragung von Geräuschen

Geräusche sind ein integraler Bestandteil des Comics, da sie auditive Reize nicht nur visuell vermitteln, sondern auch emotionale und dynamische Elemente der Handlung unterstreichen. Phonologische Anpassungen von Geräuschen sind im untersuchten Korpus selten und kommen vorwiegend für Laute oder Ausrufe vor, die in der Zielsprache eine natürliche Entsprechung finden. Ein Beispiel ist das Krähenrufen KAW! KAW! KAW!, das im Italienischen zu CRA! CRA! CRA! wird und im Deutschen entweder unverändert übernommen oder als KRÄH adaptiert wird. Ebenso wird GLUB (amerik. und ital.) im Deutschen

meist als BLUBB umgesetzt oder – unter den Interjektionen – wird das amerikanische HEY zu italienisch EHI! oder deutsch HE!.

In den Auszügen von Beispiel 4 (Abb. 4) stellen die Onomatopoetika und die Inflektive in Panel 3 eine Vielzahl von Geräuschen dar, die mit den Worten von Donald Duck als „The battle of the Thunderclaps“ (eine Schallplatte) bzw. einem Posaunenchor Poppenbüll mit „Es braust ein Ruf wie Donnerhall“ und „Rumori sparsi“ (ital. für „Geräuschkulisse“) bezeichnet werden. Mit diesen Geräuschen will Donald Duck seine Neffen aus dem Schallplattenschrank locken, in dem sich die Kinder versteckt haben, weil sie sich nie mehr waschen wollen und versuchen, mit allerlei Tricks vor ihm zu fliehen.



Amerikanisch

Deutsch

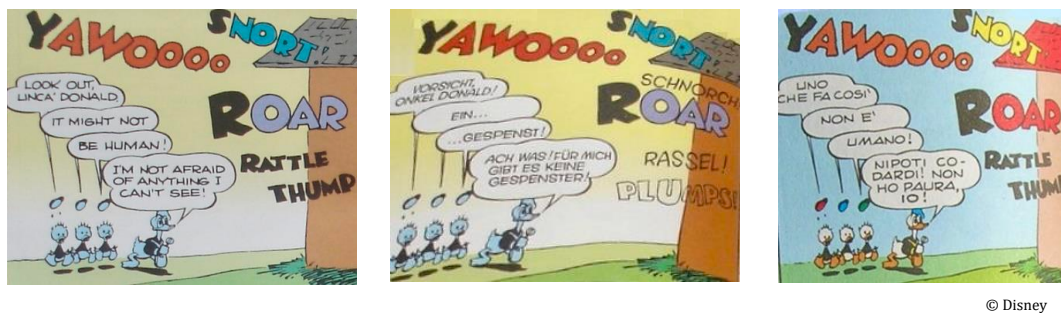
Italienisch

© Disney

Abbildung 4. Quelle: Three Dirty Little Ducks – Die drei dreckigen Ducks – Paperino e il terribile 3P (1944).

In der amerikanischen und italienischen Version wird der laute und lästige Lärm mit BAM CRASH FONK charakterisiert, wobei sich die Gestaltung bis auf die hellblaue bzw. rote Farbe von FONK nicht ändert. Die farbliche Variation von FONK (hellblau vs. rot) stellt jedoch keine lautliche oder funktionale Veränderung dar, sondern eine grafisch-koloristische Anpassung, vermutlich aufgrund der geänderten allgemeinen Kolorierung der Panels in der italienischen Ausgabe. Im Deutschen wird das kraftvolle, laute Blasen der Posaunen durch die Inflektive TRÖT TRÖÖT lautlich wiedergegeben. Die semiotische Kontinuität bleibt dennoch gewahrt – auch hinsichtlich der Positionierung oben links über der Geräuschquelle mit Teilüberlappung in den drei Auflagen und explodierenden Linien, die direkt in die Schrift hineinführen und den Lärm visualisieren. Die Art der Lautdarstellung weicht in der fuchsschen Version durch den zweimal wiederholten und variierten Inflektiv TRÖÖT deutlich stärker ab. Seine grafische Gestalt wirkt vor allem durch die zittrige Schrift des zweiten TRÖÖT mit Dehnungs-Ö zur Veranschaulichung der Dauer des Lauts und der etwas vibrierenden Töne spielerisch und locker.

Die Abfolge der Onomatopoetika und Inflektive in Beispiel 5 (Abb. 5) vermittelt eine Szene hoher akustischer Intensität, nicht zuletzt aufgrund ihrer bunten und eindrucklichen Abbildung.



Amerikanisch

Deutsch

Italienisch

© Disney

Abbildung 5. Quelle: Salesman Donald – Die Kunst des Verkaufens – Paperino Piazzista (1943).

Die teils menschlichen, teils tierischen Geräusche stammen aus einem Haus, an dessen Tür Donald klopfen will, um seinen letzten Schneebesen zu verkaufen. Bis auf die neue Kolorierung sind die lautlichen Elemente in der italienischen Version des Panels erhalten. Möglicherweise ist dies darauf zurückzuführen, dass sie nur geringfügig und mit hohen Kosten modifizierbar sind. Doch lässt sich die Beibehaltung des ikonischen Originals auch als bewusste visuelle Wahrung des akustischen Effekts interpretieren, was den „kulturspezifischen Gestaltungskonventionen“ entspricht (vgl. hierzu Schopp 2016, 194). Demgegenüber werden RATTLE und THUMP mit RASSEL! und PLUMPS! im Deutschen unter partieller Beibehaltung der phonologischen Äquivalenz kultur- und sprachspezifisch adaptiert und durch das hinzugefügte SCHNORCH ergänzt.

Im Inneren des Hauses scheint sich eine Figur in einem Zustand körperlicher Unruhe oder Panik zu befinden. Das SNORT! (engl. *to snort*) suggeriert ein Geräusch, das ähnlich wie beim kräftigen Schnäuzen entsteht, oder eine tierähnliche Reaktion, die inhaltlich zu YAWOOO (engl. *to yawn*) passend ist. Letzteres beschreibt einen Vorgang, bei dem man typischerweise einen tiefen Atemzug mit offenem Mund nimmt und dies als Ausdruck von Müdigkeit oder Langeweile interpretiert. Dies könnte auf ein Gähnen oder Heulen hindeuten: ein Eindruck, der durch ROAR und seine bedrohlich laute Klangqualität noch verstärkt wird. Hierbei ahmt das Onomatopoetikum ein lautes, langgezogenes, dem Brüllen ähnliches Geräusch nach, das durch seine expressive Klangform auffällt. Das hinzugefügte deutsche SCHNORCH (eine ablautende Variante vom Verb *schnarchen* und phonologisch auf SNOT abgestimmt) bezeichnet das sägende Geräusch, das durch das erschlaffte, hin- und her schwingende Gaumensegel beim Atmen durch den offenen Mund im Schlaf hervorgerufen wird und besonders gut in den lautlichen Kontext integriert ist. Hier trägt SCHNORCH – aufgrund der Nähe der Positionierung in ironischem Kontrast zu ROAR – zur beunruhigenden und tumultartigen Geräuschkulisse bei.

Die abschließenden Geräusche (RATTLE/RASSEL! und THUMP/PLUMPS!) deuten dagegen auf – wohl durch hastiges oder ungeschicktes Verhalten verursachte – umfallende Objekte oder polternde Bewegungen hin. Der Inflektiv RASSEL leitet sich vom deut-

schen Verb *rasseln* ab und beschreibt als perfekte phonologische und inhaltliche Anpassung von RATTLE eine rasche Aufeinanderfolge klirrender Töne, die typischerweise durch das Aneinanderschlagen metallischer Gegenstände erzeugt werden. Auf der lautlichen Grundlage des umgangssprachlichen Verbs *plumps* bezieht sich das fettgeschriebene PLUMPS als lautmalerischer Ausdruck auf ein dumpfes, klatschendes Geräusch, das sich semantisch dem englischen THUMP annähert (vgl. Havlik 1991, 135). Interessanterweise sind RASSEL und PLUMPS von einem Ausrufezeichen begleitet, was auch in diesem Fall eine emotionale Intensität akzentuiert (vgl. auch Bsp. 2). Derartige lautliche Ergänzungen sind aber sowohl in der deutschen als auch in der italienischen Version ebenso selten wie Auslassungen, die so gut wie nicht belegt sind.

#### 4 Diskussion und Schlussbemerkungen

Interjektionen, Onomatopoetika und deutsche Inflektive stellen in Comics eine „auditive Verbalebene“ dar (Schmitt 1997, 637), werden in der Translation unterschiedlich behandelt und transportieren „den fehlenden Bereich der Akustik ins Bild“ (Fuchs/Reitberger 1971, 26). Aufgrund ihres grafischen Erscheinungsbildes und ihrer Platzierung in der Sprechblase oder direkt im Bild spielen sie darüber hinaus eine zentrale Rolle im multimodalen Textverbund, weil ihre Translation eine nuancierte Auseinandersetzung mit formalen, funktionalen, kontextuellen und (typo-)grafischen Aspekten erfordert. Textuelle Änderungen sind angesichts der weitgehenden Integration des Textes ins Bild zumeist nur begrenzt möglich und neigen zur phonologischen Anpassung oder öfters zur funktional-pragmatischen Substitution bzw. zur kreativen Ergänzung, wie die Beispiele in 3.1 und 3.2 verdeutlicht haben.

Interjektionen sind stärker kultur- und sprachspezifisch geprägt (vgl. Bsp. 1 und 2), während Onomatopoetika ihrer Form nach zwar häufig ähnlich auftreten, jedoch ebenfalls kulturspezifischen Anpassungen unterliegen können (Bsp. 4 und 5). Die deutsche Übertragung von Erika Fuchs zeigt dies besonders deutlich: Sie entwickelte eigene schallnachahmende Interjektionen und Inflektive, wodurch sie zur Wegbereiterin einer eigenständigen Comicsprache im deutschsprachigen Raum wurde (Meloni 2013 und 2018). Ihre kreative Übersetzungspraxis unterstreicht die Bedeutung einer kultursensiblen und gestalterisch freien Herangehensweise bei der Translation lautmalerischer Wörter.

Die typische skriptografische Gestalt ist in Comics – ebenso wie in anderen medialen Textformen – nicht nur ein rein ästhetisches Mittel, sondern auch ein bedeutungstragendes Element. Wie exemplarisch gezeigt wurde, liefert das Handlettering in den drei Versionen prosodische Auskünfte, indem einzelne Interjektionen oder Onomatopoetika kursiv, halbfett, größer oder kleiner geschrieben oder die Schriftzeichen frei gestaltet werden. Solche einzigartigen grafischen Gestaltungen fungieren häufig als Kompensationsstrategien zur Herstellung funktionaler Äquivalenz oder tragen kontextangemessen

zur Intensivierung und Emotionalisierung bei. Die Intensivierung stellt eine funktionale Kategorie dar, die sich im Comic auf verschiedene sprachliche und stilistische Ebenen beziehen kann – beispielsweise durch den Einsatz von Versalien, Ausrufezeichen und Verzerrungen, durch Wiederholungen, gedehnte Laute oder eine gezielte Wortwahl. Die Analyse an ausgewählten Beispielen hat überdies gezeigt, dass die Gestalt von Interjektionen und ähnlichen lautmalerischen Elementen folgende Funktionen erfüllt: (i) Verstärkung emotionaler Ausdrucksformen oder Handlungen, (ii) Steigerung der dramaturgischen Wirkung sowie (iii) visuelle Darstellung von Spannung, Schmerz, Freude und anderen Affekten.

Die Typografie bzw. die grafische Visualisierung übernimmt im Comic zudem eine zentrale Rolle bei der Emotionalisierung (vgl. Bsp. 1–3). Darunter versteht man die bewusste visuelle Inszenierung sprachlicher Zeichen, um emotionale Reaktionen beim Rezipienten hervorzurufen oder zu verstärken. Variationen in Schriftgröße, Schriftstil, Farbe und (seltener) räumlicher Anordnung ermöglichen eine ikonische Repräsentation akustischer und affektiver Qualitäten sowie die Präzisierung von lautlichen Kontexten, teilweise durch Ergänzung von Onomatopoetika oder Inflektiven (Bsp. 5). Somit fungiert die grafische Gestaltung als semiotisches Mittel, das die emotionale Dimension lautmalerischer Sprachelemente im Comic wesentlich erweitert.

Da Interjektionen, Onomatopoetika und Inflektive an der Schnittstelle zwischen sprachlicher, lautlicher und visueller Kommunikation operieren, ist beim Comiclesen und -übersetzen eine Verbindung von sprachlicher und visueller Kompetenz erforderlich. In diesem Spannungsfeld eröffnen sich neue Herausforderungen, aber auch Potenziale – insbesondere im Hinblick auf die rasante Entwicklung maschineller Übersetzungsverfahren und KI-gestützter Sprachverarbeitung. Hierzu rückt die Frage in den Fokus, inwieweit visuelle Sprache – etwa typografisch codierte Lautausdrücke – automatisch erkannt, kontextualisiert und zielsprachlich adäquat übertragen werden kann. Aktuelle Technologien sind zwar in der Lage, formale Muster zu erkennen, ihnen fehlt jedoch meist die semantische und kulturelle Tiefenschärfe, um visuelle Sprache kreativ und kontextgerecht zu übertragen. Zukünftige Entwicklungen in der multimodalen KI könnten hier neue Impulse setzen. Dennoch bleibt die menschliche Interpretationsfähigkeit in diesem Bereich bislang unersetzlich.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur

- The Carl Barks Library of Walt Disney's Comic and Stories in Color*. Prescott (Arizona): Another Rainbow Publishing, 1992. Bände 1–3.
- Carl Barks Library*. Stuttgart: Ehapa Verlag, 1993. Bände 1–3.
- Zio Paperone (Speciale collezionisti)*, 1991. Hefte 16–18.

### Sekundärliteratur

- Burger, Harald 1980. Interjektionen. In: Horst Sitta (Hg.) *Ansätze zu einer pragmatischen Sprachgeschichte*. Zürcher Kolloquium 1978. Tübingen: Niemeyer, 53–69.
- Burkhardt, Armin 1998. Interjektionen: Begriff, Geschichte(n), Paraphrasen. In: Theo Harden & Elke Hentschel (Hg.) *Particulae particularum. Festschrift zum 60. Geburtstag von Harald Weydt*. Tübingen: Stauffenburg Verlag, 43–73.
- Celotti, Nadine 2008. The translator of comics as a semiotic investigator. In: Federico Zanettin (Hg.) *Translating comics*. London, New York: Routledge, 33–49.
- Dudenredaktion 2016. *Duden. Die Grammatik*. 4. Bd., 9. Auflage. Berlin: Bibliographisches Institut.
- Dudenredaktion 2022. *Duden. Die Grammatik*. 4. Bd., 10. Auflage. Berlin: Bibliographisches Institut.
- Ehlich, Konrad 1986. *Interjektionen*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Fries, Norbert 1991. Zur Grammatik von Interjektionen. In: Elisabeth Feldbusch, Reiner Pogarell & Cornelia Weiß (Hg.) *Neue Fragen der Linguistik*. Akten des 25. Linguistischen Kolloquiums, Paderborn 1990, 1. Bd. Bestand und Entwicklung. Tübingen: Niemeyer, 283–295.
- Fuchs, Wolfgang J. & Reinhold Reitberger 1971. *Comics. Anatomie eines Massenmediums*. München: Moos.
- Groß, Michael 1988. *Zur linguistischen Problematisierung des Onomatopoetischen*. Hamburg: Helmut Buske.
- Grünewald, Dietrich 1982. *Comics – Kitsch oder Kunst? Die Bildergeschichte in Analyse und Unterricht*. Weinheim, Basel: Beltz.
- Havlik, Ernst J. 1991. *Lexikon der Onomatopöien. Die lautimitierenden Wörter im Comic*. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
- Henne, Helmut 1986. *Jugend und ihre Sprache. Darstellung, Materialien, Kritik*. Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- Holz-Mänttari, Justa 1984. *Translatorisches Handeln – Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Jakobson, Roman 1959. On Linguistic Aspects of Translation. In: Reuben Brower (Hg.) *On Translation*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 232–239.
- Jegensdorf, Lothar 1980. *Schriftgestaltung und Textanordnung: Theorie und didaktische Praxis der visuellen Kommunikation durch Schrift*. Ravensburg: Otto Maier.

- Kaindl, Klaus 2004. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comic-Übersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.
- Körtvélyessy, Livia 2024. In search of a semiotic model for onomatopoeia. *Folia Linguistica* 58:3, 783–809. <https://doi.org/10.1515/flin-2024-2036>.
- Kvam, Sigmund, Ilaria Meloni, Anastasia Parianou, Jürgen F. Schopp & Kåre Solfeld 2018. Dolmetschen, Übersetzen und noch mehr ... In: Sigmund Kvam, Ilaria Meloni, Anastasia Parianou, Jürgen F. Schopp & Kåre Solfeld (Hg.) *Spielräume der Translation*. Münster: Waxmann, 9–15.
- Kvam, Sigmund & Anastasia Parianou, Jürgen F. Schopp, Kåre Solfeld, Anu Viljanmaa & E. Macarena Pradas Macías 2024. Kontext, Kotext, Situation ... In: Sigmund Kvam, Anastasia Parianou, Jürgen F. Schopp, Kåre Solfeld & Anu Viljanmaa (Hg.) *Translation im Kontext* (= TransÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens 146). Berlin: Frank & Timme. 11–20.
- Lindqvist, Christer 2011. Interjektionen in Comics – Eine schwedische Fallstudie. *Folia Scandinavica* 12, 129–141.
- Lutz, Hans Rudolf 1989. *Ausbildung in typografischer Gestaltung*. 2. Auflage. Zürich: Lutz.
- Mälzer, Nicole 2015. Taxonomien von Bild-Text-Beziehungen in Comics. In: Nicole Mälzer (Hg.) *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 47–64.
- Meloni, Ilaria 2013. *Erika Fuchs' Übertragung der Comicserie Micky Maus*. Hildesheim: Georg Olms.
- Meloni, Ilaria 2018. Translatorischer Spielraum und Comics – das Beispiel der Disney-Geschichten. In: Sigmund Kvam, Ilaria Meloni, Anastasia Parianou, Jürgen F. Schopp & Kåre Solfeld (Hg.) *Spielräume der Translation*. Münster: Waxmann, 235–255.
- Nübling, Damaris 2004. Die prototypische Interjektion: Ein Definitionsvorschlag. In: Daniel C. O'Connell & Sabine Kowal (Hg.) *Interjektionen, Zeitschrift für Semiotik* 26, 11–45.
- Pischedda, Pier Simone 2024. The sound of the Italian comic book: Representing noises, senses, and emotions across 80 years. *Open Linguistics* 10:1, 20220273. <https://doi.org/10.1515/opli-2022-0273>.
- Reber, Elisabeth 2018. Interjektionen. In: Frank Liedtke & Astrid Tuchen (Hg.) *Handbuch Pragmatik*. Stuttgart: J.B. Metzler, 229–239.
- Reisigl, Martin. 1999. *Sekundäre Interjektionen*. Frankfurt a. M. et al.: Peter Lang.
- Rota, Valerio 2008. Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. In: Federico Zanettin (Hg.) *Comics in Translation*. London, New York: Routledge, 79–98.
- Schlobinski, Peter 2001. \*knuddel – zurueckknuddel – dich ganzdollknuddel\*. Inflektive und Inflektivkonstruktionen im Deutschen. *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 29:2, 192–218.
- Schmauks, Dagmar 2004. Die Visualisierung von Interjektionen in Werbung und Comics. In: Daniel C. O'Connell & Sabine Kowal (Hg.) *Interjektionen, Zeitschrift für Semiotik* 26, 113–128.
- Schmitt, Peter A. 1997. Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft? In: Horst W. Drescher (Hg.) *Transfer. Übersetzen – Dolmetschen – Interkulturalität*. Frankfurt a. M. et al.: Peter Lang.
- Schopp, Jürgen F. 2005. »Gut zum Druck«? – Typografie und Layout im Übersetzungsprozess. *Acta Universitatis Tamperensis* 1117. Tampere: Tampere University Press.

- Schopp, Jürgen F. 2011. *Typografie und Translation*. Wien: Facultas (= Basiswissen Translation).
- Schopp, Jürgen F. 2016. „Wenn der Häuptling der Goten die Stimme hebt...“ Anmerkungen zur Funktion und Leistung der Typografie im Comic. In: Hartmut E. H. Lenk, & Elina Suome-la-Härmä (Hg.) *Sprache im Comic. Il linguaggio dei fumetti. La lengua de los cómics*. Mémoires de la Société Néophilologique de Helsinki, 187–206.
- Schopp, Jürgen F. 2018. Der Text im Text. Oder: Typographie als narratives Element Beispiele zu einem visuellen Translationsproblem. In: Sigmund Kvam, Ilaria Meloni, Anastasia Parianou, Jürgen F. Schopp & Kåre Solfeld (Hg.) *Spielräume der Translation*. Münster: Waxmann, 175–210.
- Schultze, Brigitte & Elzbieta Tabakowska 2004. Interjections as a translation problem. In: Harald Kittel, Armin Frank, Norbert Greiner, Theo Hermans & Werner Koller (Hg.) *Übersetzung. Translation. Traduction. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*. 1. Teilband. Berlin, New York: Walter de Gruyter, 555–562.
- Schuppener, Georg 2009. *Onomatopoetika – ein vernachlässigtes Gebiet der Sprachwissenschaft und Sprachdidaktik. Aussiger Beiträge* 3, 105–123.
- Schüwer, Martin 2008. *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Spillner, Bernd 1980. Semiotische Aspekte der Übersetzung von Comics-Texten. In: Wolfram Wilss (Hg.) *Semiotik und Übersetzen*. Tübingen: Gunter Narr, 73–85.
- Teuber, Oliver 1998. fasel beschreib erwähn – Der Inflektiv als Wortform des Deutschen. In: Matthias Butt & Nanna Fuhrhop (Hg.) *Variation und Stabilität in der Wortstruktur*. Hildesheim, Zürich, New York: Georg Olms (= Germanistische Linguistik 141–142), 7–26.
- Thielmann, Winfried 2021. *Wortarten. Eine Einführung aus funktionaler Perspektive*. Berlin: De Gruyter (= Germanistische Arbeitshefte 49).
- Weinrich, Harald 2005 [1993]. *Textgrammatik der deutschen Sprache*. 3. revidierte Auflage. Hildesheim, Zürich, New York: Georg Olms.
- Wienhöfer, Friederike 1980. *Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip unter besonderer Berücksichtigung von Onomatopoesie und Typographie. Zur Grundlage einer Comic-Didaktik*. Erlangen: o. A.
- Wundt, Wilhelm 1911 [1904]. *Völkerpsychologie. I. Bd. Die Sprache*. 3. Auflage. Leipzig: Kröner.
- Zanettin, Federico 2008. Comics in Translation: An Overview. In: Federico Zanettin (Hg.) *Comics in Translation*. London, New York: Routledge, 1–32.

*Typographie, Translation und vieles mehr – Festschrift zum 80. Geburtstag von Jürgen F. Schopp* bietet mit zwölf deutschsprachigen und drei englischsprachigen Beiträgen eine facettenreiche Auseinandersetzung mit zentralen Fragen der Translation, Typographie und Kommunikation. Aus unterschiedlichen theoretischen und empirischen Perspektiven beleuchtet der Band Themen wie Informationsstrukturierung, Bedeutungskonstitution und Mehrsprachigkeit in Übersetzungen, die Rolle der Typographie in Comic-Übersetzungen und bei der Wissenskonstruktion sowie Inhalt und Gestaltung des Übersetzungsunterrichts. Interaktion und Verständigung in verschiedenen Kontexten – von Geschäftsverhandlungen bis hin zur Kommunikation in Haftanstalten – werden untersucht, Möglichkeiten und Grenzen der Leichten Sprache erörtert sowie menschliche und maschinelle Verdolmetschung miteinander verglichen. Gerahmt von persönlichen Rückblicken zeichnet der Band ein vielseitiges und reflektiertes Panorama aktueller translationswissenschaftlicher Forschung.

Tampere Studies in Language, Translation and Literature B10

ISBN 978-952-03-4427-6