

## **Gelächter im stummen Kode Darstellungen des Lachens im Comic\***

Martin Foret, Palacký-Universität Olmütz

**Summary.** The paper explores ways of representing smiles and laughter in comics. First a semiotic delimitation of comics is proposed, which can be understood as a code that operates in one sensory channel and simulates receptive synaesthesia. The roots of the expression of smiles within the pictorial code are found in the work of the cartoonists of the 18th and 19th centuries who created early examples of sequential art, thus establishing the tradition of later picture stories and comics. The paper then focuses on how the acoustic dimensions of laughter are represented by typographical means in comics, for example by using graphical conventions of lettering and font design. Different types of smiles and laughter are demonstrated by illustrative examples from a range of genres and styles, from the *ligne claire* through distinctive cartoon drawings to realistic artwork. The results are discussed in the broader context of the expression of emotions in comics.

**Zusammenfassung.** Der Artikel untersucht die Darstellung von Lachen und Lächeln im Comic. Eingangs wird eine semiotische Abgrenzung des Comics als eigenständiger Kode vorgeschlagen, der im einkanaligen Medium operiert und eine rezep tive Synästhese simuliert. Die Wurzeln der Darstellung des Lächelns im Bildkode werden bei den Karikaturisten des 18. und 19. Jahrhunderts verortet, die auch Bildsequenzen schufen, welche später die Tradition der Bildergeschichten und Comics einleiteten. Anschließend wird die akustische Dimension des Lachens fokussiert. Sie wird im Comic-Kode durch typographische Mittel repräsentiert, die auch andere Arten nonverbalen vokalen Verhaltens darstellen und Bedeutungen von verbalen Äußerungen präzisieren und modifizieren können. Die untersuchte Thematik wird anhand von Comicbeispielen demonstriert, die unterschiedlichen Comicgenres und -stilen (von der *ligne claire* bis zur realistischen Darstellung) angehören. Abschließend werden die Ergebnisse im Kontext der Erforschung von Emotionsdarstellungen im Comic diskutiert.

## 1. Einleitung: Vom ‚komischen Streifen‘ zum modernen Comic

Comics sind ein markantes, für die Presselandschaft des 20. Jahrhunderts typisches Kulturphänomen.<sup>1</sup> Ihre Ursprünge und Vorgänger werden von Historikern in diversen Zeitaltern vermutet, deren Festlegung von der jeweiligen (expliziten oder impliziten) Definition des Gegenstands abhängt. Je nachdem, ob er eher breiter als ein Erzählen in Bildern aufgefasst wird oder aber als eine eigenartige Kombination von Bild und Sprache, können wir die Geschichte des Comics bei den vorzeitlichen Höhlengemälden (z.B. in Lascaux oder Altamira), den altertümlichen epischen Monumenten (etwa der Trajanssäule), den mittelalterlichen narrativen Textilien (dem Teppich von Bayeux, dem Bildteppich der Königin Mathilda) und anderen Kunstwerken beginnen lassen (siehe z.B. Clair und Tichý 1967; McCloud 1993).

Bemühungen, den Comic durch solche oder ähnliche Vergleiche in eine lange historische Tradition bildlicher Darstellungen mit narrativen Elementen einzuordnen, sind nicht unproblematisch, trotzdem sollte man die Ähnlichkeiten in der Anwendung von Darstellungsmitteln nicht von der Hand weisen. Ein Vergleich kann durchaus produktiv und gewinnbringend sein, gerade auch wenn dadurch eine unmittelbare Vorläuferschaft widerlegt wird (wie etwa bei den vermeintlichen Vorformen der Sprechblase, vgl. Smolderen 2006). Wie weit in der Vergangenheit die Forscher die Anfänge des Comics auch suchen, sie sind sich meistens darüber einig, dass sich um die Mitte des 18. Jahrhunderts eine wichtige Veränderung in der europäischen Presse ereignete, bei der die Entwicklung der Karikatur, der neuen Reproduktionstechnologien und der periodischen Presse sowie die zunehmende Alphabetisierung breiter Bevölkerungsschichten eine zentrale Rolle spielten.

Der Comic-Begriff leitet sich ursprünglich von den komischen Bildern her, insbesondere den Karikaturzyklen in der periodischen Presse des 18. und 19. Jahrhunderts. Genauer gesagt ist *Comic* etymologisch auf das englische Adjektiv *comic* zurückzuführen, das den historisch ursprünglichen Modus der humoristischen Mitteilung bezeichnete. Am Anfang des 20. Jahrhunderts wurde für diese enorm erfolgreiche, von den Pressemagnaten hochgeschätzte ‚Erfindung‘ die Bezeichnung *funnies* (verkürzt aus dem Englischen für *funny pages*) benutzt. In den 1920er Jahren überwog dann jedoch bereits die Bezeichnung *comic strip* (wortwörtlich ‚ein komischer Streifen‘), welche man allmählich auch auf nichthumoristische, etwa abenteuerliche, romantische oder Science-fiction-Geschichten anwendete.<sup>2</sup> Die verkürzte Form *comics* konnte sich alsbald weltweit durchsetzen und wird heute universell benutzt.<sup>3</sup> In einigen Sprachen (etwa im Tschechischen oder Polnischen) wurde der Hinweis auf die ursprüngliche Verbindung mit dem Komischen auch durch orthographische Anpassungen (*komiks*) betont.

Es würde zu weit führen, eine direkte Verbindungslinie zwischen dem Comic, der Komik und dem Lachen etablieren zu wollen, denn bereits die Beziehung zwischen der Komik und dem Lachen erweist sich als weniger eindeutig als gewöhnlich angenommen (z.B. in Bergsons Essay *Le rire*;

Bergson 1900). Lachen können wir nämlich auch ohne einen komischen Anlass, und der Rezeption eines komischen Anlasses folgt nicht notwendigerweise die Lachreaktion. Comics werden außerdem gegenwärtig als ein universales Ausdrucksmittel für ganz unterschiedliche Inhalte mit oder ohne künstlerischen Anspruch angesehen. Die Erinnerung an die ursprüngliche Funktion, die Leser der periodischen Presse zu unterhalten, ist jedoch stets lebendig geblieben (vgl. Sackmann 2008). Darüber hinaus fand der Comic im Laufe seiner Entwicklung neue Wege, das Lachen mit Hilfe von eigenständigen Mitteln darzustellen.

## 2. Das einkanalige Medium und der stumme Kode

Der Comic wird heutzutage, zumindest innerhalb der sich konstituierenden Comics Studies, überwiegend als ein Medium betrachtet.<sup>4</sup> Wiewohl diese Zuschreibung als strittig angesehen werden darf (vgl. z.B. Foret 2012), scheint sie doch dem Forschungsgegenstand mehr gerecht zu werden als die früheren und nicht selten populärwissenschaftlichen Auffassungen des Comics, die ihn für eine – im besten Falle – hybride literarische Gattung hielten. Diese gattungsbetonte Deutung des Comics führte nämlich zur problematischen und nicht selten abwertenden Einordnung des Comics als einer paraliterarischen Gattung oder zu dessen Einstufung als Kinderliteratur.

Die Auffassung des Comics als eines Mediums ist auf die formalistische Wende in dessen theoretischer Reflexion zurückzuführen, das heißt auf die Bemühungen, die formale Beschaffenheit jedes Comics bestimmen, benennen und ordnen zu wollen, so wie es die Herausgeber der Anthologie *Comics Studies Reader* nahelegen (Heer und Worcester 2009: XI–XV). Diese Auffassung geht von der Überzeugung aus, dass der Comic eine ‚leere Form‘ sei, welche Inhalte von diversen ästhetischen und gattungsspezifischen Charakteristiken tragen kann. Sehen wir uns zunächst an, wie diese Form aussieht.

Der Comic ist einkanalig – die Information gelangt zum Leser durch einen einzigen Kanal, er nimmt sie mit dem Sehsinn wahr. Im Gegensatz zu einem rein verbalen Text, gibt es jedoch **zwei verschiedene** Informationstypen (Bild und Sprache), was auf die Nähe zu audiovisuellen Medien wie Film und Fernsehen hinweist. Eine wichtige Frage in diesem Zusammenhang lautet, inwiefern die durch das Wort vermittelte Information für den Comic konstitutiv bzw. fakultativ ist. Da es Comics gibt, die ganz ohne Worte auskommen, definieren einige Theoretiker den Comic als eine primär bildliche Form mit fakultativem verbalem Anteil. Doch scheint eine solche Auffassung dem Charakter des Comics nicht gerecht zu sein: Die spezifische Verknüpfung von Bild und Wort ist gerade das, was unter dem Begriff Comic (im wissenschaftlichen sowie alltäglichen Sinn) häufig verstanden wird. Die Präsenz der verbalen Komponente ist für den Comic ebenso wichtig wie für die audiovisuellen Medien, auch wenn die Prozentzahl der Stummfilme

innerhalb der zeitgenössischen Filmproduktion möglicherweise niedriger ist als die Prozentzahl von wortlosen Comics innerhalb der heutigen Comic-Produktion. In beiden Fällen darf die Anwesenheit des Wortes als wesentlich verstanden werden, denn seine Abwesenheit wird als markierter Fall empfunden.<sup>5</sup>

Auch die Funktionsweise der beiden erwähnten Komponenten des Comics scheint eine Reihe von Ähnlichkeiten mit den audiovisuellen Medien aufzuweisen. Es ist jedoch offensichtlich, dass der Comic mit ihnen anders umgehen muss. Bereits der Charakter der bildlichen Komponente ist grundsätzlich verschieden. Während der Comic mit der Kombination einzelner, bewegungsloser und manuell konzipierter Bilder arbeitet, nutzen audiovisuelle Medien wie Film oder Fernsehen mechanisch vervielfältigte, mechanisch in Bewegung gesetzte und meist auch auditiv angereicherte Bilder.<sup>6</sup>

In Bezug auf die Klassifikation einzelner Medienbegriffe von Posner (2004) entspricht die vorliegende Auffassung des Comics einem kodebasierten Medienbegriff. Auch bei seinem einkanaligen Charakter setzt der Comic-Kode eine gewisse rezeptive Synästhesie voraus, er simuliert also den Transfer der üblicherweise durch andere (vor allem akustische oder olfaktorische) Kanäle vermittelten und mittels anderer Sinne (Gehörsinn, Geruchssinn) wahrgenommenen Informationen. Auf der verbalen sowie der bildlichen Ebene – und vor allen bei deren Kombination – hat sich der Comic sein spezifisches Zeichenrepertoire geschaffen, das es ihm ermöglicht, Bedeutungen, die mit nicht visuellen Phänomenen zusammenhängen, visuell anschaulich zu vermitteln. Auch wenn er nur optisch wahrnehmbar und daher stumm ist, vermag der Comic auch auditive Informationen zu vermitteln. Wie kann man also im Rahmen eines so aufgefassten Comic-Kodes das Lächeln und das Lachen darstellen?

### **3. Die Suche nach der Comicsprache des Lachens**

Verzichtet man auf die Suche einer Intention und bleibt auf der Ausdrucksebene, ist das Lächeln als eine physiologische Erscheinung anzusehen, die durch eine Anspannung der mimischen Muskeln entsteht – in erster Linie des großen Jochbeinmuskels und häufig auch des Augenringmuskels. Eine synchrone und symmetrische Aktivierung von beiden ist für das Lächeln der Freude charakteristisch (vgl. Ekman und Friesen 1982; Frank und Ekman 1993). Sichtbar wird es als Bewegung der Mundwinkel, bei der manchmal die Zähne entblößt werden, und Herausbildung von Fältchen seitlich um die Augen. Auf der Repräsentationsebene des Lächelns, im Rahmen des statischen Bildkodes des Comics, ist es daher notwendig, diese Charakteristika mit Hilfe von Ersatzzeichen zum Ausdruck zu bringen – im Falle einer Zeichnung vor allem durch Linien und Kontraste. Wesentlich sind dabei die Darstellungen der Lippen und Augen (vgl. Forceville, El Refaie und Meesters 2014: 489).



**Abb. 1:** *Astérix et les Goths*, 1963. Zeichnung: Alberto Uderzo; Skript: René Goscinny.  
**Abb. 2:** *Peanuts*, 1981. Charles Schulz.

Lachen hat den Kern seines mimischen Ausdrucks mit dem Lächeln gemeinsam, es wird jedoch angenommen, dass beim intensiven Lachen auch andere mimische Charakteristika auftreten (vgl. Ruch und Ekman 2001: 436–438). Beim Lachen ist insbesondere die Öffnung des Mundes üblich. Der Gesichtsausdruck wird durch gestische Elemente und verschiedene Körperhaltungen (‘sich vor Lachen auf die Schenkel schlagen’, ‘sich den Bauch vor Lachen halten’) ergänzt. Hinzu kommt freilich noch die akustische Realisierung des Lachens. In diesem Sinne erscheint das Lachen komplizierter als das Lächeln (zu einzelnen Ausdrucksweisen vgl. Ruch und Ekman 2001).

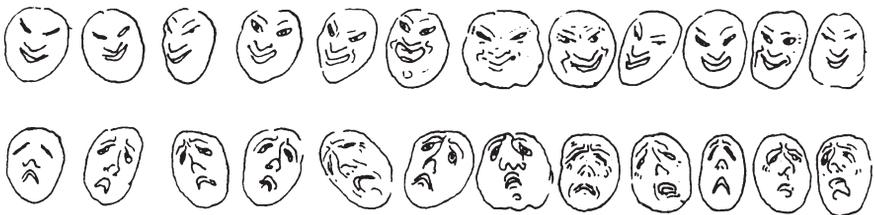
Die Abbildung 1 zeigt, wie Asterix, der Hauptheld des gleichnamigen Zyklus, sich im Wortsinne ‚vor Lachen den Bauch hält‘: Er wurde in einer deutlich gekrümmten Position gezeichnet, sein treuer Freund Obelix hält sich ebenso vor Lachen den Bauch, er wird jedoch als zu Boden gerutscht dargestellt (vgl. das Idiom ‚er konnte sich vor Lachen nicht halten‘). Ebenso wurden Charlie Brown und seine jüngere Schwester in der Serie *Peanuts* (Abb. 2) gezeichnet, wie sie sich ‚vor Lachen auf dem Boden wälzen‘. Während die gestischen und Körperhaltungs-Charakteristika im Rahmen des statischen Bildkodes wiederum durch Ersatzzeichen zum Ausdruck gebracht werden können (Linien und Kontraste), wird die akustische Ebene von verbalen Zeichen repräsentiert (Onomatopoesie), welche darüber hinaus oft noch durch das Lettering bzw. die graphische Darstellung des Akustischen<sup>7</sup> unterstrichen werden.

Die bildliche Darstellung des Lachens bzw. des Lächelns im Comic hängt eng mit dessen Darstellung in der Karikatur zusammen.<sup>8</sup> Es ist bezeichnend, dass die erwähnte Erfindung einer eigenen Karikatursprache in der Geschichte der bildenden Kunst meistens mit denselben Künstlern in Verbindung gebracht wird, die heutzutage als Vorläufer des modernen Comics gelten. Dies legt etwa das Kapitel ‚Das Experiment der Karikatur‘ des Buches *Kunst und Illusion* von Ernst Hans Gombrich (1960=1986) nahe. Laut Gombrich wurde im Kontext der ‚hohen Kunst‘ viel weniger mit Ausdrucksmitteln für die Darstellung von Emotionen experimentiert als im Comic, denn die akademische Kunst wurde vom Zwang des Dekorums ein-

geschnürt. Dagegen waren die humoristischen Zeichner und Karikaturisten mit ihrem peripheren und subversiven Schaffen für die Suche nach neuen Mitteln offen, ihre Offenheit war sogar – angesichts der bearbeiteten Motive und Formate – eine der Voraussetzungen für dieses Schaffen: „Die Narrenfreiheit, die man der humoristischen Kunst zugestand, ermöglichte es den Meistern der grotesken Satire, viel intensiver mit der Physiognomik zu experimentieren, als es in der ersten Kunst möglich gewesen wäre“ (Gombrich 1986: 383f.). Erst nachdem diese Vorgehensweisen in der Karikatur getestet wurden, konnten sie auch in die ‚hohe Kunst‘ integriert werden und somit das „visuelle Wissen ihrer Zeit“ (Gombrich 1986: 382) bereichern.

Gombrich verfolgt die Ursprünge dieser Bemühungen, eine Sprache der Physiognomie zu entwickeln, bis zu William Hogarth<sup>9</sup> (1697–1764), Thomas Rowlandson (1756–1827) und schließlich Honoré Daumier (1808–1879), durch den sich die Tradition des physiognomischen Experiments von der Humortradition zu emanzipieren begann und die Errungenschaften der Karikaturisten für die ‚hohe Kunst‘ salonfähig machte (vgl. Gombrich 1960=1986: 385f.). Alle drei genannten Künstler werden in der zeitgenössischen Comic-Forschung als diejenigen verstanden, welche grundsätzlich viel zur Konstituierung dieses Kodes beitrugen (vgl. z.B. Dierick und Lefèvre 1998; Smolderen 2014).

Am höchsten schätzt Gombrich jedoch den Beitrag von Rodolphe Töpffer (1799–1846) ein. Töpffer wird heutzutage in den Comic Studies als einer der Väter des Comics betrachtet;<sup>10</sup> er ist zudem Autor der Schrift *Essai de physiognomonie* (1845). Die von ihm entwickelten Mittel wurden Gombrich zufolge zum Standard für die humoristischen Zeichner des 19. Jahrhunderts, die oft ebenfalls als Vorläufer des Comics gehandelt werden, wie etwa der deutschsprachige Dichter Wilhelm Busch (1832–1908). Töpffers Beitrag besteht laut Gombrich darin, dass er für die Darstellung von Emotionen und die Erfassung der Nuancen der menschlichen Physiognomie spezifische konventionelle Bildformen entwickelte, die konventionelle Darstellungsmittel bilden und damit die Notwendigkeit aufheben, nach einem Modell zu zeichnen (zu Töpffers Systematik der Emotionsausdrücke vgl. Ohno 2003: 152–162).



**Abb. 3:** Zeichnung aus Töpffers *Essai de physiognomonie*, 1845.

Die Darstellung von Emotionsausdrücken ist im Rahmen der statischen Zeichnung keine einfache Aufgabe, ähnlich wie die Darstellung anderer Arten nonverbaler Verhaltens, welche einen prozessualen Charakter haben. Die Gesichtsausdrücke realer Menschen, denen wir im Alltag begegnen und die wir mit mehr oder weniger Erfolg ‚lesen‘, das heißt registrieren und interpretieren, sind relativ flüchtig und deshalb auch nur schwer in einer Zeichnung zu fixieren.

Töpffers Annäherung an eine visuelle Emotionsdarstellung fängt dagegen bei einem Schema an: Er findet die elementaren, ja primitiven Gesichtszüge, also die Linienkonfiguration, die im Rezipienten das Gefühl des betreffenden Gesichtsausdrucks evoziert, obwohl dieses Gefühl mit den ‚realen‘ Gesichtsausdrücken nichts zu tun haben muss. Während die permanenten Gesichtszüge (z.B. die Form des Kopfs oder der Nase) laut Töpffer Charaktere indizieren und es ermöglichen, dass man einzelne Figuren wiedererkennen kann, indizieren die nichtpermanenten Gesichtszüge (die Mundlinie sowie der Abstand des Mundes von der Nase) Emotionen. Der Zeichner muss dann diverse Kombinationen von solchen primitiven Gesichtszügen durchspielen, bis es ihm gelingt, den Charakter und dessen emotionale Lage darzustellen (vgl. Abb. 3). Die daraus resultierenden Ausdrücke fallen tatsächlich sehr einfach aus; der Leser kann sie umso besser interpretieren, als er keine widersprechenden mimischen Informationen auswerten muss.<sup>11</sup>

Viele Comic-Autoren nutzen diese Strategie. Wenn man die Kopfdarstellung beim Helden im Zyklus *Abenteuer von Tim und Struppi* (*Les Aventures de Tintin*) von Hergé verfolgt, stellt man fest, dass sie in der Tat minimalistisch ist und dass der Erfinder der *ligne claire* mit einem Minimum der erwähnten elementaren Komponenten auskommt. Während der Leser auf dem ersten Panel den Gesichtsausdruck des Helden problemlos als ‚angespannt‘ (beziehungsweise im Kontext auch als ‚besorgt‘) zu dechiffrieren vermag, liest er ihn auf dem folgenden Panel bereits als ‚fröhlich‘ oder ‚entspannt‘. Die Veränderungen sind aber geringfügig: Einerseits ist die Wölbung der Augenbrauenlinien etwas breiter, andererseits verbreitert sich auch die Munddarstellung, wobei durch eine halbrunde untere Linie ein Lächeln angedeutet wird.



Abb. 4: *Tintin au Congo*, 1946. Hergé.



Abb. 5–7: Drei Einzelbilder aus der Serie *Peanuts* von 1989.

Genauso wird der Gesichtsausdruck von Charlie Brown in der Serie *Peanuts* von Charles Schulz (Abb. 5–7), mit Hilfe von wenigen einfachen zeichnerischen Elementen dargestellt. Betrachtet der Leser die Verwandlung von Charlies neutralem Gesichtsausdrucks über Lächeln bis hin zum intensiveren Lächeln bzw. Lachen, wird er feststellen, dass Schulz sie durch die Verlängerung und sichelförmige Verbreiterung des Mundes erreicht. Erst im Moment des lautesten Gelächters (Abb. 2, siehe oben) wird eine modifizierte Augendarstellung eingesetzt, wobei die Punkte für geöffnete Augen durch Striche für zusammengepresste Augen ersetzt werden. Während der Zeichner in Charlies Fall auch in der Phase des ‚maximalen Lachens‘ die Zähne nicht sichtbar macht, zeichnet er bei Snoopy die Zähne sowohl beim fröhlichen Lächeln (Abb. 9) als auch beim falschen und krampfhaften Lachen, das mit einer verzerrten Linie ausgedrückt wird (Abb. 10). Hält sich Snoopy jedoch den Bauch vor Lachen, werden die Zähne wiederum nicht gezeigt (Abb. 8).



Abb. 8–10: Drei Einzelbilder aus der Serie *Peanuts* von 1980, 1978 und 1971.

Albert Uderzo verwendet in seinem stärker karikaturistischen Stil (Abb. 11) mehrere Mittel, um Cäsars Lächeln als verschmitzt bzw. als Ausdruck der Schadenfreude zu kennzeichnen: etwa die Geste des Händereibens als stereotypen Ausdruck der Börsartigkeit, verstärkt durch die ruckartigen Körperbewegung beim Lachen durch die entlang des Körpers verlaufenden Linien.

Alle diese Bildelemente „are established – if at all – by the context“ (1976: 216), wie Umberto Eco darlegt und ferner fortsetzt: „Out of context these so-called ‘signs’ are not signs at all, because they are neither coded nor possess any resemblance to anything“ (Eco 1976: 216). So kann der Leser die konkrete vereinzelte Linie nur im Kontext als eine Mundlinie lesen, sie unterscheidet sich sonst keineswegs von derjenigen Linie in der Zeichnung, die etwa eine Falte an einem Kleidungsstück markiert.



**Abb. 11:** *Astérix gladiateur*, 1964. Zeichnung: Albert Uderzo; Skript: René Goscinny.

#### 4. Vom Lächeln bis zum lauten Lachen

Zusammenfassend lässt sich somit sagen: Die Mittel zur Darstellung des Lächelns bzw. der optisch wahrnehmbaren Komponenten des Lachens werden seit dem 18. Jahrhundert im Bereich der Karikatur entwickelt. Diese Entwicklungsarbeit übernahm später auch der Comic als spezifischer Kode.<sup>12</sup> Es handelt sich dabei um hochgradig konventionelle und kontextabhängige Mittel.

Soll der Comic nicht nur das Lächeln sondern auch das Lachen darstellen, muss er im Rahmen seiner Einkanaligkeit als ein ‚stummer Kode‘ die akustischen Eigenschaften des Lachens durch visuell wahrnehmbare Mittel realisieren.<sup>13</sup> Neben der bildlichen Darstellung kann dabei auch mit Worten gearbeitet werden, muss es aber nicht unbedingt. Auch wenn er das mit Figuren verbundene Akustische nicht anders darzustellen vermag als durch das geschriebene Wort, schafft er es, durch diverse graphische Konventionen nicht nur die Worte selbst zu vermitteln, sondern auch unterschiedliche prosodische Qualitäten der Rede wie etwa paralinguale und suprasegmentale phonetische Erscheinungen (die Intensität und Farbe der Stimme, Akzentuierung, Aussprache usw.). Hierin weist der Comic größeres Leistungsvermögen als die Schrift im engeren Sinn auf; im Comic werden die Systemmittel der Rede durch die Schriftmodifikation sowie durch deren Verortung im konkreten Kontext (z.B. Sprechblasen) aktualisiert. Während im üblichen verbalen/literarischen Text die Buchstaben konventionelle Zeichen des phonetischen Alphabets sind, können sie im Comic zu individualisierten graphischen Zeichen arrivieren, bei denen der Rekurs zu den jeweiligen Lauten nur ein Teil ihrer Bedeutung ausmacht. Die Arbeit mit der graphischen Gestalt der Schrift im Comic, genannt „Lettering“, inkludiert eine Reihe von Vorgängen und Operationen, die im Resultat die verbale Ebene des Comics ausmachen. Die Darstellung der Wörter und einzelner Grapheme evoziert zugleich die Qualitäten der mit ihnen verbundenen Phone sowie weiterer phonetischen Eigenschaften der Rede. Zweifellos handelt es sich nur um eine partielle Ähnlichkeit: die zittrigen Buchstaben

ähneln der zitterigen Stimme nur in Bezug auf eine Eigenschaft, nämlich die Zitterigkeit. Noch indirekter ist die Relation bei der Größe der Schrift, die im Comic zum Zeichen für die Lautstärke der Sprache wird: Hier baut die Zeichenrelation auf der Metapher ‚größer ist lauter‘ auf, die sich auch in idiomatischen Wendungen wie „Diese Sängerin hat eine große Stimme“ findet. Der Raumcharakter der Schrift wird aktualisiert, die geschriebenen Wörter werden somit von weiteren Bedeutungen besetzt.<sup>14</sup>

Im Hinblick auf die verbale Komponente des Comics lassen sich vier grundsätzliche Realisationstypen<sup>15</sup> unterscheiden: 1. Die Figurenrede, 2. Erzählerkommentare und Angaben zu Zeit und Ort der Handlung, 3. die Darstellung von Klängen und Geräuschen (das heißt graphisch realisierte Onomatopoesien) und 4. im Comic bildlich wiedergegebene Schrifttexte (etwa Schilder oder Briefe). Für die Darstellung des Lachens im Comic sind vor allem der erste und der dritte Typ von Relevanz, obwohl es durchaus auch vorkommt, dass der Erzähler im Comic lacht.

Die Figurenrede befindet sich meistens innerhalb von Sprechblasen – schon dadurch wird in hohem Maße ihre Bedeutung beeinflusst. Ebenso wie die Linie der Sprechblase unterschiedlich ausgeführt wird und dabei die innen platzierte Sprache unterschiedlich charakterisiert (das Gesagte vs. das Gedachte, das laut Gesagte vs. das Geflüsterte, das Entschiedene vs. das Unsichere usw.), so kann auch bereits die graphische Form der jeweiligen Wörter diese Charakteristika unterstützen (zitterige vs. klar gezogene Buchstaben, die Veränderungen in der Größe und dem Schnitt der Buchstaben, die Trennung der Silben durch Bindestriche usw.), oder aber auch eine Reihe von anderen Bedeutungen signalisieren (Sprechpausen, Akzente usw.).<sup>16</sup> Durch die konkrete Verknüpfung der Rede in der Sprechblase mit der Darstellung der Figur, bei der Mimik, Gestik und proxemisches Verhalten dargestellt sind, evozieren die Worte in der Sprechblase eher die gehörte als die gelesene Rede und stellen partiell auch die Emotionen und den psychischen Zustand der Figuren dar. Gerade diese Berücksichtigung der Umstände erlaubt es dem Rezipienten, das verbal und graphisch dargestellte „HA-HA-HA“ als ein Unterhaltungslachen bzw. ein ironisches Lachen usw. zu interpretieren.

Am Beispiel der Darstellung von akustischen bzw. onomatopoetischen Effekten lässt sich die Verwischung der Grenze zwischen Wort und Bild demonstrieren. Um im Comic den maximalen synästhetischen Eindruck zu erzielen, werden die Töne durch eine graphische Form dargestellt, die die Wortklasse der Interjektionen in eine Paraphrase der Eigenschaften des repräsentierten Tons modifiziert – der Ton wird visuell dargestellt und somit sichtbar gemacht. Es geht dabei nicht nur um die Intensität (die Schriftgröße und ihre Position im Panel), dargestellt werden auch andere Qualitäten: So kann beispielsweise die Interjektion, die das Geräusch des zerbrochenen Glases repräsentiert, auch durch Buchstaben vermittelt werden, die selbst gebrochen oder im Zerbröckeln begriffen sind. Im Gegensatz zur Figurenrede werden die graphischen Darstellungen von Klängen und Geräuschen nicht in den Sprechblasen angebracht, sie sind direkt ein Teil der Bildkomponente.

Dank dieser Konvention kann der Leser somit *sehen* (z.B. Abb. 9), dass der Hund Snoopy lauter lacht als er üblicherweise spricht. Sein Lachen wird nämlich durch die Vervielfachung der Silben „HO“ und „HEE“ dargestellt, die im Gegensatz zur sonstigen Figurenrede im eindeutig ‚fetteren‘ Zeichensatz in der betreffenden Sprechblase angebracht werden. Wenn wiederum Charlie Brown und Sally lachen (Abb. 2), ist ihr Lachen noch lauter (die benutzte Schriftart ist hier nicht nur fatter, sondern hat auch einen anderen Schnitt) und wird nicht direkt den dargestellten Figuren zugeschrieben (z.B. durch eine gemeinsame Sprechblase). Als graphisch realisierter Ton gehört es dem ganzen sie umgebenden Raum an.

Genauso wird die wiederholte Silbe „HA“ in *Asterix* (Abb. 12) im Bereich um die Figuren angebracht, das Lachen ist jedoch nicht deutlich lauter als die übliche Rede der Figuren, denn es wurde ein Schriftsatz von ungefähr der gleichen Größe benutzt. Das Lachen hallt ferner nicht in dem dargestellten Raum nach, auch wenn seine visuelle Repräsentation nicht in einer Dialogsprechblase eingeschlossen wird, sondern es wurden die betreffenden Silben in der Nähe der jeweiligen lachenden Figuren situiert. Als Obelix und Asterix zusammen ungestüm lachen, wird diese Tatsache dem Rezipienten nicht nur durch die Körperhaltung (siehe Abb. 1 oben), sondern auch durch die deutliche Hervorhebung des Schriftsatzes sowie eine größere Ausbreitung der Silben „HA! HI! HO!“ im dargestellten Raum signalisiert. Das Lachen einer anderen Figur wird als weniger intensiv markiert, indem dieselbe Schriftart verwendet wird, in der auch seine sprachliche Äußerung wiedergegeben ist, womit das Lachen in seiner Lautstärke und Klangcharakteristik als sprachnah erscheint.

Auch die Signalisierung der Räumlichkeit des Lachens kann deutlich in ihrer Intensität differieren. So wird das Lachen des Arztes aus dem Comic *Blaue Pillen* (Abb. 13) im Vergleich zum üblichen Sprechen als laut und intensiv präsentiert (die Silben „CHA“ sind größer und in einem fetteren Font als sein übliches Reden, und sie füllen den Raum zwischen ihm und dem Helden sowie dem Leser, deren Perspektive in diesem Fall durch den Kontext des vorausgegangenen Panels zusammenfällt).



**Abb. 12:** *Astérix le Gaulois*, 1961. Zeichnung: Alberto Uderzo; Skript: René Goscinny.

**Abb. 13:** *Pilules bleues*, 2001. Frederik Peeters.



## 5. Resümee: Lachen und weitere Emotionsausdrücke im Comic

Die angeführten Beispiele haben aufgezeigt, welche Ausdrucksmittel dem Comic zur Verfügung stehen, wenn er das Lächeln und Lachen darzustellen versucht. Die Forschungsliteratur der Comics Studies hat sich bis heute nicht ausgiebig mit diesem Thema beschäftigt (in Oomen 1975 und Riedemann 1988 wird es kurz erwähnt).<sup>18</sup> Eine Reihe von Beiträgen widmet sich generell der Darstellung von Emotionen im Comic; die Anzahl entsprechender Untersuchungen wuchs nach 2000 sichtbar an. So geht etwa Tan (2001) von der Forschung von Ekman und Friesen (1975, 1982) aus und versucht, davon ausgehend den Unterschied zwischen dem Mainstream-Comic mit primärer Unterhaltungsfunktion (etwa *Die Abenteuer von Tim und Struppi*) und dem anspruchsvolleren Comic-Roman (graphic novel, ein bekanntes Beispiel ist *Maus* von Art Spiegelmann) zu erfassen. Dabei ergab sich, dass der Comic-Roman im Gegensatz zum Mainstream-Comic weit weniger auf die Repräsentation von Emotionen mit Hilfe universeller Gesichtsausdrücke zurückgreift. Forceville (2011) identifiziert sogenannte „pictorial runes“ als jene Mittel, die zur Darstellung diverser Emotionen dienen, wiederum anhand der Analyse eines Titels aus dem Zyklus *Die Abenteuer von Tim und Struppi*.

In den letzten Jahren wird denjenigen Emotionen größere Aufmerksamkeit gewidmet, die mit Hilfe von visuellen Metaphern dargestellt werden. So hat etwa Charles Forceville (2005) anhand des europäischen Zyklus der Serie von *Asterix* die Wut analysiert. Bart Eerden (2009) widmete sich den Emotionen mit Blick auf die Problematik des multimodalen Metapherncharakters. Da das Lachen direkt mit Hilfe der Repräsentation seiner körperlichen Ausdrucksweisen (Mimik, Gesten, Laute) dargestellt wird, bleibt es höchstwahrscheinlich aus diesem Grund (im Vergleich zu anderen Emotionsausdrücken) in der theoretisch-analytischen Reflexion eher vernachlässigt. Hier stellt sich jedoch die Frage, inwiefern die oben angeführten Abbildungen (z.B. Abb. 1) nur Beispiele des nonverbalen Verhaltens beim Lachen sind und inwiefern sie das Idiom „sich vor Lachen den Bauch halten“ illustrieren.

Auf die Tatsache, dass die Realisation der Zeichen für die Emotionen in den jeweiligen Comic-Traditionen nicht universell ist und sich weiter in Bezug auf die ‚lokale Szene‘ unterscheidet, machen Teilstudien aufmerksam, die sich mit den Spezifika der Emotionsdarstellung in den japanischen Mangas (Kajiya 2010, Abbott und Forceville 2011), oft mit Bezug auf den Metapherncharakter beschäftigen (z.B. Shinohara und Matsunaka 2009). Tiefergehende Studien zum Lachen im Comic fehlen jedoch weitgehend. Neben dem kulturübergreifenden Vergleich bietet sich dabei auch der hier vorgestellte historische Exkurs an, der die Etablierung diverser Modi der Darstellung menschlicher Gesichtsausdrücke und der Mittel für die Darstellung der akustischen Dimension beim Lachen in diesem per definitionem ‚stummen‘ Kode beschreibt. Die in diesem Beitrag besprochenen Beispiele sollten gezeigt haben, dass die Comicfiguren **s i c h t l i c h** sehr laut lachen können.

## Anmerkungen

- \* Dieser Aufsatz stützt sich auf die Ergebnisse der Forschungsprojekte „Comics: History – Theory“ (GAP406/10/2306) und „Demarcating Comics: Establishing Czech picture stories and other literary-pictorial (narrative) forms in local printed matter in the 19th century“ (GA14-30299S), die von der Tschechischen Forschungsagentur GAČR gefördert worden sind.
- 1 Wird hier der Comic als ein Phänomen des 20. Jahrhunderts bezeichnet, so soll seine Wichtigkeit im 21. Jahrhundert dadurch nicht geschmälert werden. Es muss jedoch eine gewisse Transformation des Comics konstatiert werden, die sich einerseits in der Digitalisierung und der Modifikation mancher Formate und Formen im Internet, andererseits im zunehmenden Rückzug aus der Presse und der Zuwendung zum Buchformat (sogenannte Comicromane bzw. *graphic novels*) manifestiert und deren weitere Auswirkungen nur schwer abzuschätzen sind.
- 2 Als sich die Bildserien in den 1930er Jahren von den Zeitungen emanzipierten, entstand ein neues, in Heften erscheinendes Publikationsformat, das *comic book* genannt wurde.
- 3 So wie im Deutschen die etwas weitere Bezeichnung *Bildergeschichte* durch *Comic* ersetzt wurde, ersetzte im Spanischen der Ausdruck *cómic* die ältere Bezeichnung *historieta*. Die weiterhin benutzten konkurrierenden Ausdrücke wie etwa das französische *bande dessinée* oder das japanische *manga* werden außerhalb ihres Ursprungsraumes jeweils als eine Bezeichnung der lokalen Comic-Produktion mit ihren spezifischen Darstellungsmerkmalen verwendet (der französischen bzw. der japanischen), während der amerikanische Comic schlichtweg *comics* genannt wird.
- 4 Die Auffassung des Comics als eines Mediums geht allerdings selten mit einer durchdachten Konzeptualisierung von Medium und Medialität einher. Die Motivation ist meistens rhetorisch, sie soll dem Gegenstand Respektabilität verschaffen und auf seine Universalität hinweisen. Diese Tendenz illustriert der Untertitel des Sammelbands *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium* (Heer und Worcester 2005); in diesem Sammelband gibt es nur einen Beitrag von McLuhan, der Comic als Medium behandelt.
- 5 Abgesehen von der Phase in der Filmgeschichte, in der die Stummheit der Filme durch Not, also durch die eingeschränkten technologischen Möglichkeiten des Mediums verursacht wurde, sind die zeitgenössischen Stummfilme immer absichtlich stumm, was daher eine stilistische Wirkung hat.
- 6 Während die Wahrnehmung eines Films auf die physiologischen Eigenschaften des menschlichen Sehapparats zurückzuführen ist, die es ermöglichen, ausreichend schnell nacheinander projizierte statische Bilder als eine Bewegung zu sehen und sie somit als Vorgang in der Zeit zu rezipieren, beruht der Comic auf dem Einsatz von aussagekräftigen Augenblicken, deren Repräsentation in sequenziellen Strukturen räumlich kombiniert wird und die der Leser durch seine rezeptive Aktivität wieder zu einem zeitlichen Ablauf zusammenfügt.
- 7 In der Comic-Forschung wird für graphisch dargestellte onomatopoetische Mittel oft die Abkürzung SFX (englisch *sound effects*) benutzt.

- 8 In den Comic Studies kann man zwei teilweise widersprüchliche Auffassungen der Karikatur identifizieren: Das traditionelle, eurozentrische Verständnis, das die Karikatur mit der Übertreibung (Hyperbel) eines Charaktermerkmals gleichsetzt, und das amerikanische Konzept des cartoon andererseits (und somit den cartooning als einen der dominanten Stile, der sich dem ‚realistischen‘ widersetzt), das primär auf der Vereinfachung basiert (vgl. McCloud 1993).
- 9 Hogarth griff laut Gombrich „die Idee der Kunst als Sprache mit Eifer auf, da er die Möglichkeiten erkannte, die sie ihm bot, jene Charaktertypen zu schaffen, mit denen er seine Weltbühne bevölkern konnte“ (Gombrich 1986: 383).
- 10 Vgl. Groensteen 1994; Dierick und Lefevre 1998; Gaudreault und Marion 2005; Kunzle 2007 und 2009; Smolderen 2014.
- 11 Zur unvermeidlichen Auswahl dessen, was in der Zeichnung darzustellen ist und welche transformativen Prozesse zu wählen sind, vgl. Barthes 1977 und Eco 1976.
- 12 Über die Möglichkeiten der Emotionsdarstellung im Comic macht sich Eisner (1985) Gedanken: Im *Expressive Anatomy* benannten Kapitel beschäftigt er sich neben der Körperhaltung und Gestik eben auch mit der Mimik. Er behandelt sie allerdings nicht separat, sondern in für den Comic typischer Verzahnung mit der verbalen Komponente in der Sprechblase.
- 13 Zum synthetischen Charakter des Comics in Bezug zur Darstellung von Geräuschen vgl. Salgueiro 2008.
- 14 Die Buchstaben können im Comic sogar direkt auf den Darstellungsraum bezogen werden, sie können etwa den Verlauf einer Bewegung nachvollziehen, z.B. den Flug oder Fall einer Figur.
- 15 In der Klassifikation der Realisation der verbalen Mitteilung im Comic unterscheiden sich die Konzepte selbstverständlich. So arbeitet etwa Lawrence L. Abbott (1986) mit drei Kategorien (Dialog, Erzählung und akustischer Effekt), während Ann Miller (2007: 97–98) fünf Kategorien annimmt (Peritext, Voice over bzw. Erzählerstimme, Dialog, akustischer Effekt bzw. Onomatopoesie, in die fiktive Welt gehörende Texte).
- 16 Einen Katalog von einzelnen Möglichkeiten aufzustellen, wie diverse Charakteristika der Rede graphisch realisiert werden können, ist schwer möglich, da sie immer kontextabhängig sind. So kann etwa das Flüstern durch eine Schrift repräsentiert werden, die kleiner ist als die Schrift in anderen Sprechblasen, oder aber durch Wörter, die in einer größeren Distanz vom Sprechblasenrand stehen, so dass nicht der ganze Raum ausgefüllt wird. In einem anderen Panel oder Comic mag die gleiche Schriftgröße etwas anderes bedeuten (z.B. die Unwichtigkeit oder Sinnlosigkeit der Sprechblase).
- 17 Die Figur Joker wird gelegentlich in der mimiktheoretischen Debatte über falsches Lächeln als Beispiel der Aktionseinheit 13 (spitzes Heben der Mundwinkel) des *Facial Action Coding System* von Ekman und Friesen (1978) genutzt; zum sogenannten Joker-Lächeln siehe z.B. Soloperto (2009: 69).
- 18 Anregend erscheint auch der Zugang, der sich an die Anwendung der FACS-Methode auf das Material der historischen Illustrationen anlehnt, wie ihn Willibald Ruch, Jennifer Hofmann und Tracey Platt (2013) vorschlagen.

## Literatur

- Abbott, Lawrence L. (1986), „Comic Art: Characteristics and Potentialities of a Narrative Medium“. *Journal of Popular Culture* 19, 4: 155–176.
- Abbott, Michael und Charles Forceville (2011), „Visual representation of emotion in manga: Loss of control is loss of hands in Azumanga Daioh Volume 4“. *Language and Literature* 20, 2: 91–112.
- Barthes, Roland (1977), „Rhetoric of the Image“. In: Roland Barthes, *Image – Music – Text*. London: Fontana und Harper Collins: 32–51.
- Bergson, Henri (1900), *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris: Éditions Alcan 1924. Deutsch von L. Plancheler-Walter: *Das Lachen. Ein Essay über die Bedeutung des Komischen*. Hamburg: Felix Meiner 2011.
- Clair, René und Jaroslav Tichý (1967), *Comics*. Praha: SNDK.
- Dierick, Charles und Pascal Lefèvre (1998), *Forging a New Medium: The Comic Strip in the Nineteenth Century*. Brussels: VUB University Press.
- Eco, Umberto (1976), *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eerden, Bart (2009), „Anger in Asterix: The metaphorical representation of anger in comics and animated films“. In: Charles Forceville und Eduardo Urios-Aparisi (Hrsg.), *Multimodal Metaphor*. Berlin und New York: De Gruyter: 243–264.
- Eisner, Will (1985), *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse.
- Ekman, Paul und Wallace V. Friesen (1975), *Unmasking the Face*. Englewood Cliffs (NJ): Prentice Hall.
- Ekman, Paul und Wallace V. Friesen (1978), *Facial Action Coding System: A Technique for the Measurement of Facial Movement*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.
- Ekman, Paul und Wallace V. Friesen (1982), „Felt, False, and Miserable Smiles“. *Journal of Nonverbal Behavior* 6, 4: 238–258.
- Forceville, Charles, Elisabeth El Refaie und Gert Meesters (2014), „Stylistics and comics“. In: Michael Burke (Hrsg.), *The Routledge Handbook of Stylistics*. London und New York: Routledge: 485–499.
- Forceville, Charles (2005), „Visual representations of the idealized cognitive model of anger in the Asterix album La Zizanie“. *Journal of Pragmatics* 37: 69–88.
- Forceville, Charles (2011), „Pictorial runes in Tintin and the Picaros“. *Journal of Pragmatics* 43, 3: 875–890.
- Foret, Martin (2012), „Nejistá medialita komiksu“. In: Martin Foret, Pavel Kořínek, Tomáš Prokůpek und Michal Jareš (Hrsg.), *Studia komiksu. Možnosti a perspektivy*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci: 85–96.
- Frank, Mark G. und Paul Ekman (1993), „Not all smiles are created equal: the differences between enjoyment and nonenjoyment smiles“. *Humor: International Journal of Humor Research* 6, 1: 9–26.
- Gaudreault, André und Philippe Marion (2005), „A medium is always born twice...“. *Early Popular Visual Culture* 3, 1: 3–15.
- Gombrich, Ernst H. (1960), *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon. Deutsch von L. Gombrich: *Kunst und Illusion. Zur Psychologie der bildlichen Darstellung*. Stuttgart und Zürich: Belser 1986.
- Groensteen, Thierry (1994), *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*. Paris: Editions Hermann.

- Heer, Jeet und Kent Worcester (Hrsg.) (2005), *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Heer, Jeet und Kent Worcester (Hrsg.) (2009), *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Kajiya, Kenji (2010), „How Emotions Work: The Politics of Vision in Nakazawa Keiji's Barefoot Gen“. In: Jaqueline Berndt (Hrsg.), *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Kyoto: Kyoto Seika University: 245–262.
- Kořínek, Pavel, Martin Foret und Michal Jareš (2015), *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis.
- Kunzle, David (2007), *Father of the Comic Strip. Rodolphe Töpffer*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Kunzle, David (2009), „Rodolphe Töpffer's Aesthetic Revolution“. In: Jeet Heer und Kent Worcester (Hrsg.), *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi: 17–24.
- McCloud, Scott (1993), *Understanding Comics*. Northampton (MA): Kitchen Sink Press.
- Miller, Ann (2007), *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*. Bristol und Chicago: Intellect Books.
- Ohno, Christine (2003), *Die semiotische Theorie der Pariser Schule*. Bd. 2: *Synkretistische Semiotik. Interpretationen zu Karikatur, Bildergeschichte und Comic nach der Zeichentheorie der Pariser Schule*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Oomen, Ursula (1975), „Wort – Bild – Nachricht: semiotische Aspekte des Comic Strip ‚Peanuts‘“. *Linguistik und Didaktik* 21: 247–259.
- Posner, Roland (2004), „Basic Tasks of Cultural semiotics“. In: Gloria Withalm und Josef Wallmannsberger (Hrsg.), *Signs of Power – Power of Signs. Essays in Honor of Jeff Bernard*. Vienna: INST: 56–89.
- Riedemann, Kai (1988), *Comic, Kontext, Kommunikation: die Kontextabhängigkeit der visuellen Elemente im Comic Strip, exemplarisch untersucht an der Gag-Strip-Serie Peanuts*. Frankfurt a. M. u.a.: Lang.
- Ruch, Willibald und Paul Ekman (2001), „The Expressive Pattern of Laughter“. In: Alfred W. Kaszniak (Hrsg.), *Emotion, Qualia, and Consciousness*. Tokyo: World Scientific Publisher: 426–433.
- Ruch, Willibald, Jennifer Hofmann und Tracey Platt (2013), „Investigating Facial Features of Four Types of Laughter in Historic Illustrations“. *The European Journal of Humour Research* 1, 1: 99–118.
- Sackmann, Eckart (2008), „Comics sind nicht nur komisch. Zur Benennung und Definition“. *Comicforschung* 4: 7–16.
- Salgueiro, Horte (2008), „Synesthesia and Onomatopoeia in Graphic Literature“. *International Journal of Comic Art* 10, 2: 581–597.
- Shinohara, Kazuko und Yoshihiro Matsunaka (2009), „Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics“. In: Charles Forceville und Eduardo Urios-Aparisi (Hrsg.), *Multimodal Metaphor*. Berlin und New York: De Gruyter: 265–293.
- Smolderen, Thierry (2006), „Of Labels, Loops, and Bubbles. Solving the historical puzzle of the speech balloon“. *Comic Art* 8: 90–112.
- Smolderen, Thierry (2014), *The Origins of Comics. From William Hogarth to Winsor McCay*. Jackson: University Press of Mississippi.

- Soloperto, Sarah (2009), *Analisi delle variabili emozionali nel rapporto bambino-madre-operatore sanitario attraverso l'uso del baby F.A.C.S. di H. Oster*. Trieste: Università degli studi di Trieste. Univ. Dissertation.
- Tan, Ed S. (2001), „The Telling Face in Comic Strip and Graphic Novel“. In: Jan Baetens (Hrsg.), *The Graphic Novel*. Leuven: Leuven University Press: 31–46.
- Töpffer, Rodolphe (1845), *Essai de physiognomonie*. Paris: Editions de l'Eclat. URL: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529034f.r>= [Letzter Zugriff am 15.11.2015].

*Mgr. Martin Foret, Ph.D.*

*Centrum pro studia komiksu ÚČL AV ČR a FF UP*

*Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky*

*Univerzita Palackého v Olomouci*

*Třída Svobody 26*

*CZ–77147 Olomouc*

*E-Mail: martin.foret@upol.cz*