

apropos

[Perspektiven auf die Romania]

Sprache/Literatur/Kultur/Geschichte/Ideen/Politik/Gesellschaft

SÄHN, Thomas. 2022. *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*. Berlin et al.: Peter Lang.

Beate Kern

apropos [Perspektiven auf die Romania]

hosted by Hamburg University Press

2023, 10

pp. 288-294

ISSN: 2627-3446

Online

<https://journals.sub.uni-hamburg.de/apropos/article/view/2105>

Zitierweise

Kern, Beate. 2023. „Sähn, Thomas. 2022. *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*. Berlin et al.: Peter Lang.“ *apropos* [Perspektiven auf die Romania] 10/2023, 288-294.

doi: <https://doi.org/10.15460/apropos.10.2105>

Except where otherwise noted, this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license (CC BY 4.0)



Beate Kern

Rezension

SÄHN, Thomas. 2022. *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*. Berlin et al.: Peter Lang.

Beate Kern

ist Lehrbeauftragte für Romanische Sprachwissenschaft am Institut für Romanistik der Universität Rostock.
beate.kern@uni-rostock.de

Keywords

Comic – Semiotik – Figuren – Erzählstruktur – Frankreich/Belgien – DDR – Elfenbeinküste

Immer wieder begegnet man in der Comic-Forschung der Idee einer „Sprache“ des Comics – titelgebend beispielsweise für Saracenis *Language of Comics* (2003) oder das Kapitel *The Vocabulary of Comics* aus McClouds (1994) bekannter Einführung in Comic-Form. Bei der Lektüre derartiger Arbeiten stellt sich jedoch heraus, dass es sich eher um die Beschreibung bildlicher Darstellungskonventionen im Comic anhand von Einzelbeispielen oder um einzelne Fallstudien handelt, nicht aber um eine systematische Beschreibung eines sprachähnlichen Konstrukts oder eines universalen Codes, aufgebaut aus minimalen Bedeutungseinheiten. Dennoch werden Leser*innen – selbst bzw. gerade wenn sie in Sachen Comic nicht allzu bewandert sind und hauptsächlich Klassiker wie Astérix, Tintin oder Lucky Luke kennen – intuitiv merken, dass diese graphischen Erzählungen viele gemeinsame Gestaltungsprinzipien auf textueller, bildlicher wie auch narrativer Ebene aufweisen. So machen bestimmte grafische und sprachliche Merkmale Figurenidentitäten und Rollen erkennbar: Dass beispielsweise Astérix schlanker ist als sein kräftig gebauter Freund Obélix, ist kein Zufall. Schlankheit, so legt Sähn in der vorzustellenden Untersuchung dar, ist ein Merkmal, das typischerweise über die Astérix-Serie hinaus den Helden eines Comics kennzeichnet, wohingegen ein dickerer Körperbau den helfenden, häufig etwas trägen Begleiter kenntlich macht (cf. Sähn 2022, 16-19, 472-484, 541). Es ist also durchaus plausibel anzunehmen, dass Comics gemeinsame sprachliche und graphische Codes zugrunde liegen.

Die Herausforderung besteht allerdings darin, diese gemeinsamen Codes zur Konstruktion von Figuren offenzulegen und empirisch nachzuweisen. Dafür ist eine Methode zu finden, die über relativ spekulative Aussagen anhand exemplarischer

Beobachtungen hinausgeht und Figuren als komplexe, zerlegbare Zeichen erfassen kann. Ebenso ist zu prüfen, ob diese Codes stabil sind oder über längere Zeiträume Entwicklungen aufweisen und sich je nach Entstehungsort unterschiedlich manifestieren. Allein die diachrone Betrachtung von Comics ist methodisch nicht einfach zu gestalten, wenn man über anekdotische Aussagen hinauskommen möchte. Da sowohl die textuelle als auch die bildliche Komponente berücksichtigt werden muss, ist es für Comics ungleich schwieriger und aufwendiger ein Korpus, zumal ein diachrones, auszuwerten als für reine Texterzeugnisse, die sich inzwischen recht gut automatisiert untersuchen lassen. Selbst nur auf die sprachliche Ebene zentrierte und keinen gesamtsemiotischen Anspruch verfolgende diachrone Analysen von Comics sind rar (eines der wenigen Beispiele für eine systematische diachrone Analyse liefert etwa Meesters 2012). Die von Thomas Sähn 2021 in einem Cotutelle-Verfahren als Dissertation (Universität Leipzig/ Université de Paris) vorgelegte und 2022 im Peter Lang Verlag erschienene Arbeit mit dem Titel *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques* greift diese nicht geringe Herausforderung mit Fokus auf den Aspekt der Personenstruktur von Comics auf und – dies sei vorweggenommen – legt einen äußerst überzeugenden Ansatz vor, dem es gelingt, dem spezifischen multimodal codierten Gebilde des Comics gerecht zu werden.

Die Untersuchung gliedert sich nach einer beispielreichen und anschaulichen Einführung in die Problematik in drei große Teile: die Beschreibung des Comics aus semiotischer Perspektive und Erläuterung des für die folgende Analyse notwendigen semiotischen Handwerkszeugs; die Vorstellung des semiotischen Beschreibungsapparats zur Erfassung der Figurenstrukturen in graphischer Literatur; die eigentliche, strukturalistische Analyse der Figuren im hierfür zusammengestellten Korpus. Ergänzt wird die Untersuchung durch Abstracts zu Beginn jedes der drei großen Kapitel und durch eine ausführliche Zusammenfassung als Schlussteil. Diese orientierenden Elemente sind sinnvoll, denn sie helfen, sich in der sehr umfangreichen Arbeit zurechtzufinden und die Resultate der Studie in knapper Form konsultieren zu können.

Der erste der drei Hauptteile trägt den Titel *Une approche sémiologique de la bande dessinée* (cf. Sähn 2022, 37-160). In diesem Teil wird zunächst sehr gut nachvollziehbar dargelegt, dass die Analyse von Comics, die sogenannte *stripologie*, einer fundierten semiotischen Untermauerung bedarf, wenn sie nicht mit allzu vagen Begriffen operieren will: Die Übertragung linguistischer Konzepte erweist sich oft als nicht passend. Ohne eine adäquate semiotische Methodik laufen Comic-Analysen jedoch Gefahr, etwa in soziologischen Analysen auf extratextuelle Faktoren gestützt zu subjektiven Interpretationen zu werden oder nur für Einzelwerke Gültigkeit beanspruchen zu können. Um diesen Gefahren zu begegnen, schlägt Sähn eine streng strukturalistische Analyse der Comics vor und erarbeitet in diesem Kapitel ein grundlegendes Begriffsinventar. Die Figurenidentitäten und -rollen sollen anhand der Zerlegung der Comics und insbesondere der Figuren in einzelne Merkmale herausgearbeitet werden. Durch die Opposition dieser Merkmale innerhalb eines Comics, aber auch im Vergleich mit anderen

Comics können Codes, also Regelsysteme zur Dechiffrierung von Zeichen, sichtbar gemacht werden. So sind die grafischen und sprachlichen Merkmale der Figuren im Sinne der Formel *aliquid stat pro aliquo* als Zeichen aufzufassen. Sähn wendet hierbei semiotische Ansätze etwa der Gruppe μ oder nach Hjelmslev auf Comics an. Er hebt hinsichtlich der Analyse der Comicfiguren v.a. ikonische – auf einer Reproduktion bestimmter visueller Stimuli beruhende – Zeichen, plastische Zeichen wie Form, Farbe oder Textur und sprachliche Zeichen hervor. Diese werden in ihrer Funktionsweise in Comics, insbesondere zur Darstellung von Figuren, genau beschrieben. Auch die gesamte Narration, so Sähn, ist ebenfalls als ein komplexes Zeichen aufzufassen. Dabei muss sie sich aus mindestens zwei Elementen bestehen, die eine Transformation zwischen zeitlich aufeinander folgenden Situationen darstellen. Für die Analyse legt der Verfasser das Aktantenmodell von Greimas als Grundstruktur jeder Erzählung zugrunde, bei dem ein Subjekt nach einem Objekt strebt und dabei von Helfern bzw. Opponenten Unterstützung bzw. Widerstand erfährt. Die Anwendung dieses universellen Modells erlaubt später den Vergleich zwischen unterschiedlichsten Figurentypen und Handlungsrollen.

Diese allgemeinen Überlegungen werden im zweiten Kapitel, *la structuration des personnages des récits graphiques* (cf. Sähn 2022, 161-352), in Bezug auf die Figurenidentitäten und -rollen konkretisiert und zu einem detaillierten Beschreibungsmodell weiterentwickelt. Grundlegend ist in der strukturalistischen Herangehensweise das Prinzip der Opposition: Merkmale von Figuren erlangen nur in ihrer Unterscheidbarkeit zu anderen Ausprägungen dieser Merkmale eine Bedeutung als Zeichen. Derartige Codes können z.B. nach Ort oder Zeit variieren. Dies zeigt sich etwa, wenn die spätere Analyse unter Stützung auf einzelne Codes anschaulich belegt, dass sich der Typus des Helden in den französischen und belgischen Comics im Laufe der Zeit von zunächst stark einheitlichen, stereotypen Darstellungsweisen zu diverseren und komplexeren Charakteren entwickelt hat (vgl. Kapitel 3). Um zu diesen und weiteren Erkenntnissen zu gelangen, werden auf drei Analyseebenen – denotative, figurative, narrative Ebene – detailliert Merkmalsoppositionen beschrieben, die Zeichencharakter erlangen und durch deren spezifische Kombination für den Leser verschiedene Figurenidentitäten erkennbar werden, die die fiktiven Charaktere als Personen in einer fiktionalen Welt lebendig werden lassen. Auf denotativer Ebene relevant sind bestimmte sprachliche Merkmale (z.B. Nachahmung oraler Strukturen oder Varietäten durch die Aktualisierung einzelner, besonders prägnanter sprachlicher Eigenschaften), die Absenz/Präsenz von Artefakten, wie beispielsweise von Kleidungsstücken, und die Ausprägung von Körpern oder Körperteilen (z.B. kurze und lange Haare, dicke und dünne Personen). Auf figurativer Ebene sind die Codes abstrakter und deshalb instabiler und umfassen Oppositionen bzgl. sozialer, organischer, psychischer und handlungsorientierter Paradigmen (etwa gesellschaftlicher Status, Alter, Geschlecht, Emotionen, Aktivität/Passivität, konstruktives/destruktives Verhalten). Die uneindeutigste Codierung liegt auf der abstraktesten, der narrativen Ebene vor, die die Rollen und Funktionen der Figuren für die Handlung (u.a. *sujet opérateur*, *sujet adjuvant*, *sujet opposant*) erfasst. Die Analyse wird zeigen, dass bestimmte Figurentypen dazu tendieren, spezifische narrative Funktionen zu erfüllen. So

verweisen etwa auf denotativer Ebene die Oppositionen zwischen Abwesenheit und Präsenz bzw. die unterschiedlich starke Ausprägung von Wimpern, vollen Lippen, längeren Haaren, kleinerer Nase, weniger Körperbedeckung durch Kleidung und hellere Farbgebung der unterschiedlichen Figuren auf figurativer Ebene auf den Gegensatz zwischen männlichen und weiblichen Figurenidentitäten. Bart und größerer Körperumfang ist auf figurativer Ebene als ein Zeichen für fortgeschrittenes Alter zu lesen. Auf narrativer Ebene tendieren die Comics dazu, weibliche Figuren eher als passiv darzustellen. Der zweite Teil der Untersuchung mündet in der Erläuterung, wie die erarbeiteten Oppositionen tabellarisch anhand numerischer Codierungen für jede einzelne Figur erfasst werden, um anschließend sowohl intra- als auch intertextuelle Vergleiche zur Feststellung zeitlich, räumlich oder gesellschaftlich bedingter Variationen der Codes zu ermöglichen. In einem letzten Schritt sollen auch extratextuelle Faktoren (etwa historische Umbrüche oder die Gründung eines Comic-Magazins für Erwachsene) herangezogen werden, die die Änderung von Codes erklären können. Am Schluss von Kapitel 2 wird das transkulturelle Korpus vorgestellt: Es umfasst insgesamt 55 Comics unterschiedlichster Art, aus denen 419 Figuren analysiert werden. Ausgewählt werden die auflagenstärksten Comics (bei Serien jeweils nur das erste Album) der repräsentierten Zeiträume und Länder. Das Korpus deckt drei Kulturräume ab: Frankreich/Belgien, DDR, Elfenbeinküste. Die zeitliche Staffelung des Korpus umfasst drei Phasen (1943-1960, 1970-1990, 1991-2010) für den franko-belgischen Comic, zwei Phasen (1954-1958, 1971-1987) für die Comics der DDR und eine Phase (1999-2018) für die Comics der Elfenbeinküste.

Während die ersten beiden Teile v. a. die Entwicklung der Methodik in den Vordergrund stellen, präsentiert der dritte Teil (cf. Sähn 2022, 353-554), *Analyse structurale des personnages des récits graphiques*, die Ergebnisse der Analyse. Ziel ist es, Codes zur Darstellung der Figuren in den Comics herauszufiltern und Variationen je nach örtlichem Produktionskontext und zeitlicher Einordnung festzumachen. Diese werden empirisch belegt durch die quantitative Auswertung des detailreich analysierten Comic-Korpus. Hierzu werden Figurentypen mit ähnlich ausgeprägten Merkmalen gruppiert und charakterisiert und zudem untersucht, ob sich Korrelationen zwischen Typen auf denotativer, figurativer und narrativer Ebene erkennen lassen. Die präsentierten Ergebnisse werden jeweils anhand von Diagrammen, die die quantitative Korpusauswertung veranschaulichen, diskutiert und an einzelnen Comic-Beispielen illustriert. So ist z.B. auf figurativer Ebene festzustellen, dass weibliche Charaktere generell unterrepräsentiert sind, Kinder/Jugendliche häufiger vorkommen oder dass höchstes soziales Prestige meist mit der Kategorie männlich verbunden ist, die Emotion der Traurigkeit verhältnismäßig oft mit Frauen assoziiert wird, die darüber hinaus eher als passiv dargestellt werden. Auf narrativer Ebene lässt sich z.B. erkennen, dass die Hauptpersonen häufig mobiler sind als andere, und dass bestimmte Rollen, wie der Typus des (kanonischen) Helden oder seine Unterstützer meist eine positive Bewertung z.B. durch die Erzählinstanz oder die anderen Figuren erfahren. Besonders interessant ist nun die Frage, ob sich derartige Zusammenhänge für alle im Korpus repräsentierten Kultur- und Zeiträume gleichermaßen nachweisen lassen oder ob

jeweils unterschiedliche Codes existieren. Tatsächlich können derartige Variationen nachgewiesen werden. Z.B. lässt sich zeigen, dass in den frühesten franko-belgischen Comics (erste Untersuchungsphase von 1943-1960) besonders der Unterschied zwischen sozial dominanteren vs. dominierten Charakteren betont wird, was in den neuesten Comics dieses Raums einer ausgewogeneren Figurenstruktur in sozialer Hinsicht weicht. Eine ähnliche Entwicklung lässt sich auch für die DDR-Comics erkennen. Auch die sprachliche Markierung der Charaktere nimmt mit der Zeit zu, wobei außerdem zunächst eher soziale/ wirtschaftliche Unterschiede, später eher Altersunterschiede durch sprachliche Merkmale repräsentiert werden. Je häufiger solche Korrelationen in Comics aktualisiert werden, desto mehr festigen sich diese Codes. In Bezug auf die räumliche Variation ist z.B. die Interpretation der denotativen Merkmale, die auf figurativer Ebene weibliche Identitäten codieren, aufschlussreich. So werden diesbezüglich grundlegende Codes durchaus in allen Kulturräumen geteilt. Es stellt sich jedoch heraus, dass die Opposition zwischen „weiblich“ und „männlich“ in den DDR-Comics am wenigsten stark ausgeprägt, in den Comics der Elfenbeinküste am deutlichsten ist. Manche Codes, wie etwa die Zuordnung von Schnurrbart und Brille zu Charakteren mit hohem ökonomischem und sozialem Status scheinen sich hauptsächlich in einem Kulturraum, in diesem Fall in der Elfenbeinküste, zu ergeben. Auch die Aktantenrollen können variieren: So zeigt sich, dass im franko-belgischen Comic die Hauptfiguren in aktuelleren Comics seltener dem Bild des kanonischen Helden entsprechen und stärker ambivalente Charaktere repräsentieren. Hinzu kommt, dass die Figuren aufgrund ihrer Merkmale unterschiedliche Bewertungen (etwa durch die Erzählerinstanz oder andere Figuren) erfahren und damit unterschiedlich großes Identifikationspotential für die Leserschaft bieten. So werden etwa im franko-belgischen Kontext Figuren mit hellerer Haut anfangs positiver bewertet. Erst in jüngster Zeit ergibt sich hier eine größere Diversifizierung. Deutlich feminin dargestellte Figuren unterliegen v.a. in den Comics der Elfenbeinküste und in den neueren franko-belgischen Comics positiven Bewertungen, wohingegen in der DDR die weniger deutlich feminin markierten weiblichen Figuren besonders gut angesehen waren. Durchaus können auch komplexe Bewertungsmuster entstehen, indem die auf denotativer, figurativer und narrativer Ebene ausgeprägten Merkmale unterschiedliche Bewertungen hervorrufen. Die hier in knappster Form zusammengefassten Ergebnisse können natürlich nur einen Bruchteil der von Sähn herausgearbeiteten Zusammenhänge streifen. Insgesamt sieht Sähn darin, dass sich die Codes in den Comics mit der Zeit entwickeln und eingefahrene Muster z.T. aufgebrochen werden – wie etwa bzgl. der bereits erwähnten Darstellung der Helden im franko-belgischen Comic –, ein „double jeu de reprise et remise en question des codes“ (Sähn 2022, 552), das jegliches künstlerisches Schaffen auszeichnet und u.U. dazu führen könnte, dass die häufig belächelte und im Vergleich zu anderen Kunstformen geringer geschätzte *neuvième art* an Prestige gewinnen könnte.

Die vorausgegangene Zusammenfassung kann nur einen groben Überblick über die Inhalte des vorgestellten Bands geben. Mit knapp 600 Seiten ist die Untersuchung sehr umfang- und detailreich; die interessierten Leser*innen sollten also etwas Zeit

mitbringen, wenn sie sich der Arbeit in ihrer Gänze widmen möchten. Vorweggenommen sei, dass sich die Lektüre des Bandes auf jeden Fall lohnt, da die Untersuchung äußerst fundiert durchgeführt wird und auf allen Ebenen der Analyse reich an Erkenntnissen ist – zur Anwendung semiotischer Grundprinzipien auf graphische Erzählungen, zu methodischen Fragen intratextueller und vergleichender Comic-Untersuchung sowie zur semiotischen Analyse des Comic-Korpus. Die wenigen anzuführenden Kritikpunkte sind eher formaler Natur, tun der Qualität der Arbeit keinen Abbruch und sollen im Folgenden nur kurz umrissen werden: An einigen Stellen ist die Darstellung etwas redundant, die Absätze recht lang und nicht ganz lesefreundlich. Störend ist zuweilen, dass explizite Quellenangaben unter den Comic-Abbildungen fehlen. Diese wären sinnvoll, um die abgebildeten Comicausschnitte besser zuordnen zu können. Schließlich hätte in Kapitel 2.3.1, das die Anwendung des Analysemodells an einem Ausschnitt aus dem ivorischen Comic *Djossy City* demonstriert, die Notierung der intratextuellen Merkmalsoppositionen noch klarer werden können, wenn der eine oder andere Tabellenausschnitt des Analyserasters exemplarisch abgebildet und genauer erläutert worden wäre. Zwar werden die gesamten Analysetabellen über die Internetseite des Peter Lang-Verlags als pdf zum Download bereitgestellt, was aus Transparenzgründen auf jeden Fall lobenswert ist. Jedoch sind diese Tabellen so groß, dass sie in Form einer pdf-Datei – ohne fixierbare Kopfzeilen – schwer zu handhaben sind, sodass man die betreffenden Stellen kaum findet. Wie bereits gesagt, fallen diese kleineren Monita, kaum ins Gewicht. Hervorzuheben sind vielmehr die zahlreichen Verdienste der Studie, die auf allen Ebenen reich an Einsichten in die Funktionsweise der in Comics auftretenden semiotischen Codes ist.

Die äußerst umfassende und fundierte Entwicklung einer systematischen semiotischen Herangehensweise an Comics bleibt dadurch, dass semiotische Grundbegriffe und Modelle knapp erläutert werden, sogar für diejenigen gut nachvollziehbar, die nur über semiotisches Basiswissen verfügen. Dem multimodalen Charakter von Comics, die Text und Bild vereinen, wird hierbei auf gelungene Weise Rechnung getragen, indem verschiedene Zeichentypen unterschieden werden. Sprachliche Zeichen werden als eine spezifische Art von Zeichen aufgefasst, was die Analyse sowohl sprachlicher als auch ikonischer und plastischer Zeichen, die besonders im Fokus der Analyse stehen, anhand desselben methodischen Apparats erlaubt. Zudem wäre dieser dadurch auch für schwerpunktmäßig linguistische Analysen nutzbar.

Beachtlich ist des Weiteren das sehr große, mit Bedacht ausgewählte Korpus – dies ist besonders erwähnenswert, da in der Comicforschung häufig nur einzelne Comics oder Reihen exemplarisch analysiert werden. Dennoch weist der Verfasser immer wieder umsichtig – angesichts des großen Korpus fast bescheiden – darauf hin, dass die von ihm erarbeiteten Codes Erkenntnisse nur in Bezug auf das vorliegende Korpus aussagekräftig sind und darüber hinaus nur Hinweise auf ähnliche Zusammenhänge in weiteren Comics liefern können (cf. Sähn 2022, 354, 571). Verschiedene Probleme, die sich bei der Zusammenstellung eines Comic-Korpus ergeben, werden elegant gelöst. So stellt sich immer die Frage, wie aus der

Vielzahl thematisch und formal äußerst heterogener Publikationen (Strips, Albumserien, Graphic Novels, Abenteuercomics, Autobiographien uvm.) eine Auswahl zu treffen ist, zumal wenn das Korpus eine diachrone Dimension und Comics aus verschiedenen Ländern/Publicationsorten beinhalten soll. So erlaubt die Beschränkung auf die erfolgreichsten, auflagenstärksten Comics aus den jeweiligen Ländern eine sinnvolle Begrenzung des Umfangs, da so sichergestellt ist, dass das Korpus ein möglichst großes Publikum repräsentiert. Dies ist relevant, da ja verbreitete, usualisierte Codes herausgefiltert werden sollen, die der Rezeptionshaltung vieler Leser*innen entsprechen bzw. diese beeinflussen. Die zeitliche Staffelung für die diachrone Untersuchung, die zugleich bzgl. des Umfangs handhabbar bleiben muss, wird durch die Betrachtung geschichtlich begründbarer Etappen realisiert.

Die Analyse selbst ist durch die sorgfältige Auswertung des Korpus empirisch sehr gut abgesichert. Die Zahlen der Makroanalyse, die die den Comics gemeinsamen Codes herausarbeitet, sind in Graphiken anschaulich aufbereitet und werden auf plausible Weise interpretiert. Ergänzend werden diese allgemeinen Ergebnisse immer wieder durch einen vertiefenden Blick auf im jeweiligen Zusammenhang besonders interessante, einzelne Beispiele und Comics illustriert. Durch diese geschickte Verzahnung von Makro- und Mikrobetrachtungen gelingt es, weder zu abstrakt noch zu sehr an Einzelfällen verhaftet zu argumentieren.

Abschließend ist zu betonen, dass Thomas Sähn nicht nur eine sehr schlüssige, empirisch untermauerte Analyse der Personenstrukturen in den zugrunde liegenden Comics liefert, sondern hierfür auch ein ausgefeiltes Analysemodell entwickelt. Dieses Modell kann, so gibt es auch der Verfasser selbst als ein Ziel seiner Studie an, als Vorlage für weitere Untersuchungen (z.B. an einem noch größeren Korpus oder bezüglich spezifischerer Fragestellungen) dienen (cf. Sähn 2022, 354, 571). Angesichts der interessanten Erkenntnisse, die sich bereits aus der vorliegenden Studie ergeben, wäre es absolut begrüßenswert, wenn die entwickelte Methode aufgegriffen und in weiteren Arbeiten zum Einsatz käme.

Bibliografie

- McCLOUD, Scott. 1994. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- MEESTERS, Gert. 2012. „To and Fro Dutch Dutch: diachronic language variation in Flemish comics.“ In: *Linguistics and The Study of Comics*, ed. Bramlett, Frank, 163–182, New York: Palgrave Macmillan.
- SARACENI, Mario. 2003. *The Language of Comics*. London/New York: Routledge.