

Hempelmann, C. F. & Samson, A. C. (2023). Ein Wort sagt manchmal mehr als tausend Bilder: Wie Cartoons nur unter Mühen können, was Wortwitzen oft zu leicht fällt [Sometimes a word is worth a thousand images: how cartoons have a hard time accomplishing what verbal humor often does too easily]. In S. Kaul & T. Kindt (Eds.), *Medienästhetik der Komik* (pp. 129-141). Fink. https://doi.org/10.30965/9783846764169_008

Ein Wort sagt manchmal mehr als tausend Bilder:
Wie Cartoons nur unter Mühen können, was Wortwitzen oft zu leicht fällt
Christian F. Hempelmann und Andrea C. Samson

1. Einleitung

Humor ist notwendigerweise ein semiotisches Ereignis. Ob es auch essentiell ein solches ist, sei hier dahingestellt. Er bedarf jedenfalls eines Symbols, das je nach Interpretation und Kontext mindestens zwei verschiedene Bedeutungen hat.¹ Symbole sind Objekte, die für etwas anderes stehen können als sie selber sind und somit auch für mehr als eine Bedeutung stehen können. Symbole in verschiedenen Zeichensystemen können dabei zu verschiedenen Graden in ihrer Bedeutung (Signifikat) von dem Abweichen, was sie Materiell sind (Signifikant).²

Dieses Kapitel befasst sich mit den medialen Besonderheiten visueller Komik im Hinblick auf die speziellen Konstellationen, die Symbole in diesem Medium ermöglichen, aber vor allem gerade eben nicht zulassen. Ein zentraler Punkt soll eine mehrschichtige Illustration der motiviert-ikonischen Natur bildhafter Kommunikation im Unterschied zur arbiträr-symbolischen von Sprache sein. Denn diese ikonische Natur, illustriert am Kernbeispiel des visuellen Kalauers in seinen verschiedenen Spielarten, ist dafür verantwortlich, dass visuellem Humor grundsätzlich eingeschränkte Mechanismen zur Verfügung stehen als sprachlichem.

Diese Annahme scheint zuerst einmal kontraintuitiv zu sein, sagt doch „ein Bild mehr als tausend Worte“. Doch dieses Sprichwort illustriert, man verzeihe hier die pointierte gegenmetaphorische Nutzung dieses Verbs, genau den wichtigen Unterschied. Ein Bild von einem physischen Vorgang oder Objekt stellt jenen Vorgang oder jenes Objekt dar, indem es ihm visuell gleicht, möglicherweise sehr abstrakt wie eine Strichzeichnung von einem Gesicht („Punkt, Punkt, Komma, Strich...“) oder aber sehr konkret, wie eine Photographie eines individuellen Menschen. Im Gegensatz dazu klingen nur sehr wenige Ausnahmen von tausend Worten wie die Konzepte, die sie beschreiben, oder sehen wie sie aus, wenn man die Worte schreibt. So gilt aus dieser Perspektive vielmehr umgekehrt, dass prinzipiell ein Wort, eine arbiträre Zeichenfolge, mehr sagen kann als ein Bild. Letzteres ist eben eine motivierte visuelle Abbildung des physischen Objekts oder Vorgangs, für den es steht. In diesem Sinne glauben wir auch, dass der bewusste Verzicht auf Illustrationen, trotz des Themas, eine deutlich kleinere Einbuße darstellt, als das zeitaufwendige und potentiell teure Erlangen von Urheberrechten bedeutet hätte.

2. Natur des bildhaften Kalauers

Nimmt man ein Foto eines nackten Frauenrückens und malt in Höhe der Nieren je ein Schallloch, wie es Man Ray für sein bekanntes Bild *Violon d'Ingres* (1924) getan hat, dann sieht durch die aufgemalten Löcher der an der Hüfte schmalere Rücken der Frau einem Streichinstrument ähnlich genug, dass diese zweite Bedeutung beim Betrachter hervorgerufen wird. Somit bedeutet das Bild sowohl „Frau“, der Kalauersignifikat, als auch „Geige“, der Kalauersignifikant, mit der möglichen Witzbotschaft der Objektifizierung der Frau, die man wie ein Instrument bespielen kann.³

¹ Raskin 1985.

² de Saussure 1916.

³ Das Bedeutungsgemenge ist in diesem Fall noch vielschichtiger und kann hier nur angedeutet werden: Das Modell, die Künstlerin Alice Prin, auch bekannt als „Kiki de Montparnasse“, war mindestens Muse Man Rays, jedenfalls in gewissem Sinne sein „Hobby“, was die übertragene Bedeutung des französischen Ausdrucks „violon d'Ingres“

Als humortragende Textform sind visuelle Kalauer schon länger Gegenstand der Forschung.⁴ Als Ausdrucksform sind sie mindestens seit klassischer Zeit bekannt.⁵ Eine englischsprachige Übersicht, die einen ersten systematischen Vergleich zu verbalen Kalauern versucht und Vorläufer dieses Kapitels ist, liegt bereits vor.⁶ Jene Übersicht ging von der Frage aus, ob der Ausdruck „visueller Kalauer“, nur eine übertragene Analogie zum verbalen Kalauer darstellt, oder ob beide Formen tatsächlich denselben logischen Mechanismus (LM⁷) im Sinne der *General Theory of Verbal Humor* (GTVH)⁸ nutzen. Das Argument, dass visuelle Kalauer mit derselben kratylistischen Pseudologik des verbalen Kalauers⁹ arbeitet, soll hier noch einmal genauer dargelegt werden, um im Zuge dessen die Besonderheit des visuellen Mediums für den Humor anzugehen.

Die GTVH postuliert, dass ein Text genau dann humortragend ist, wenn er Skriptgegensätzlichkeit und Skriptüberlappung durch einen pseudologischen Mechanismus aufweist. Bei verbalen Kalauern liegt die zentrale Überlappung im kalauernden Wort, das gleichzeitig ein ähnliches oder identisches „gekalauertes“ Wort bedeutet. Beim identischen oder perfekten Kalauer klingen die beiden Wörter genau gleich, können aber verschieden buchstabiert werden: *Wo wohnen Katzen am liebsten? Im Miezhaus.* Hier kalauert *Miez-* auf *Miets-*. Im ähnlichen oder imperfekten Kalauer sind die beiden Wörter zu einem gewissen Grad voneinander verschieden:¹⁰ *Was ist grün und steht vor der Tür? Ein Klopfsalat.* Hier kalauert *Klopf-* auf das klangähnliche und das angesichts des Kontexts und der gegebenen Idiomatik rekonstruierbare *Kopf-*.

Viele Studien zu verbalen Kalauern ergehen sich in Taxonomien,¹¹ die weitaus detaillierter sind als die grundlegende Unterscheidung perfekter und imperfekter Formen, umfassen oft aber auch nicht mehr als klassifikatorische Unterscheidungen. Ähnliche Studien gibt es auch zu visuellen Kalauern, die beispielsweise als *Metagraphe*,¹² oder als Bildspiel, Calambour (dem im Französischen allgemein üblichen Ausdruck für Kalauer) und *double sens visuel* bezeichnet werden,¹³ wobei Begriffe von den jeweiligen Autoren nicht hinreichend definiert werden. Ähnlich verhält es sich mit einer Unterscheidung in wörtliche, suggestive und vergleichende visuelle Kalauer.¹⁴

Wie auch für verbale Kalauer seit der Antike üblich, kann man bei visuellen Kalauern aber *Antanaklasis* und *Syllepse* sinnvoll unterscheiden.¹⁵ Bei verbalen Kalauern unterscheiden diese Begriffe lediglich die Konstellation in der sowohl das kalauernde als auch das gekalauerte Wort im Text explizit gegeben sind (Antanaklasis) oder nur das kalauernde Wort (Syllepse), wie im *Klopfsalat* Beispiel, wo der Rezipient den *Kopfsalat* implizit ergänzt. Ob beim visuellen Kalauer nun, wie Noguez andeutet, die Syllepse durch Verdichtung semantische Überlappung jenseits der visuellen Ähnlichkeit hervorruft, sei dahingestellt, da seitens des Autors kein hinreichendes Argument in diese Richtung geführt wird. Allerdings fällt in diesem Zusammenhang wieder der wichtigste Unterschied zwischen verbalem und visuellem Kalauer auf, denn es ist schwieriger die Kalauerformel „ein Signifikat, zwei Signifikante“ im

ist, der aber eben auch wörtlich „Geige des Ingres“ meint. Jean-Auguste-Dominique Ingres war Maler des bekannten klassizistischen weiblichen Rückenaktes *La Grande Baigneuse* (1808), den Man Ray in seiner offensichtlich ähnlichen Inszenierung zitiert, möglicherweise Ingres' Vorliebe für weibliche Akte und allgemein die Tendenz zur Objektifizierung von Frauen parodierend.

⁴ Siehe etwa Hammond and Hughes 1978, Hausmann 1974 oder Lessard 1991.

⁵ Vgl. Mitchell 2004.

⁶ Hempelmann und Samson 2007.

⁷ Attardo, Hempelmann und Di Maio 2002.

⁸ Attardo und Raskin 1991.

⁹ Hempelmann 2004.

¹⁰ Vgl. Hempelmann 2003.

¹¹ Vgl. Attardo 2004.

¹² Noguez 1974

¹³ Falardeau 1978.

¹⁴ Kince 1982.

¹⁵ Lessard 1991.

visuellen Modus auszuführen, so dass hier Antanaklasis als häufiger angenommen werden kann als im verbalen Modus.

Ebenfalls fällt hier eine weitere Asymmetrie zwischen verbalen und visuellen Kalauern, und Symbolen im allgemeinen, auf: Aufgrund des Primats von Sprache rufen visuelle Symbole leichter auch die sie bezeichnenden Wörter ins Bewusstsein als umgekehrt sprachliche Symbole eine visuelle Repräsentation ihrer Bedeutung hervorrufen. Auch haben nicht-physische Konzepte Wörter, die sie bezeichnen, nicht aber motivierte Bilder. Wie sieht beispielsweise ein kausales Konzept aus, das man mit dem Wort „deswegen“ bezeichnen kann? Dies kann auch durch einen Cartoon belegt werden, der zwar im Deutschen lustig ist, aber in keiner uns bekannten anderen Sprache: Ein Kind hält eine Schnur in der Hand, an deren Ende ein Drache fliegt, aber eben das riesige, gefährliche, mythische Monster und nicht ein Spielzeugdrachen. In diesem seltenen Beispiel eines visuell-verbalen Kalauers kalauert der visuelle Drache als fliegendes Objekt auf den Drachen eben auch weil die Wörter, die beide bezeichnen, einander so ähnlich sind. Bevor wir nun auf dieser Grundlage die zentrale Frage angehen können, ist es notwendig noch einmal genauer auf die in der Einleitung skizzierte Unterscheidung verschiedener Symbolarten einzugehen. Zur Erinnerung, die zentrale Frage ist, ob die visuelle Ähnlichkeit in visuellen Symbolen auf dieselbe Art operiert wie die sprachliche, also die verschiedenen semiotischen Modi denselben semiotischen Mechanismus teilen.

3. Sprachliche und bildhafte Symbole

Wie hinreichend bekannt ist, sind sprachliche Symbole arbiträr. Es besteht also grundsätzlich keine motivierte Beziehung zwischen dem bezeichneten Konzept und der bezeichnenden Symbolfolge. So steht beispielsweise die aus drei Klängen bestehende Folge [tɪʃ] oder die aus fünf Buchstaben bestehende Kette „Tisch“ in keiner logischen oder natürlichen Beziehung zum Konzept einer in Hüfthöhe stehenden Oberfläche, die menschliche Tätigkeiten wie Schreiben, Essen, etc. erleichtert. Es besteht vielmehr nur unter Sprechern des Deutschen die Vereinbarung, jene Klang- oder Buchstabenfolgen im sprachlichen Austausch miteinander mit dem entsprechenden Konzept zu verbinden. Nichts in der Natur eines Tisches motiviert die Zeichenfolgen, die Verbindung ist rein konventionell. Ein Tisch klingt beispielsweise nicht wie die Laute, er besteht auch nicht aus drei essentiellen Baugruppen, deren jede je einen der Laute macht, oder aus fünf Baugruppen, die beispielsweise jede wie einer der Buchstaben aussieht. Dies wird erst recht deutlich, wenn man sich in Erinnerung ruft, dass in anderen Sprachen andere Klang- und Buchstabenfolgen für dasselbe Konzept stehen, beispielsweise *mesa* (Span.), *Bàn* (Vietn.) oder *stol* (Russ.).

Will man hingegen nun ein visuelles Symbol für das Konzept *Tisch* nutzen, so wird dieses Symbol ohne bestehende Konvention oder vorherige Absprache immer dem Abbild eines Tisches ähneln müssen. Es könnte also beispielsweise nicht kreuzförmig sein, sondern müsste einem prototypischen Tisch ähneln, beispielsweise als ein Trapez, welches der rechteckigen Oberfläche in perspektivischer Sicht ähnelt, mit vier Strichen, die von den Eckpunkten nach unten weisen und den Tischbeinen ähneln. Offensichtlich könnte dann dieses Tischsymbol ikonisch nicht für ein anders aussehendes Konzept wie *Baum* oder ein gar nicht aussehendes Konzept wie *Illegalität* stehen.

Diese Ikonizität führt dazu, dass ein visueller Kalauer seine Funktion zwei Bedeutungen hervorzurufen umso besser erfüllen kann, je abstrakter er ist. Ein Foto eines Kaninchenkopfes wird schwerlich gleichzeitig auch wie der Kopf eine Ente aussehen, aber in der Abstraktion der Strichzeichnung beider Tierköpfe können Ente und Hase einander hinreichend ähneln, um verwechselbar zu sein. Wenn die zwei Hälften des Entenschnabels als anderweitig nicht spezifizierte längliche Objekte am Kopf des Tieres gezeichnet sind, so können sie ebenso als die Ohren eines in die entgegengesetzte Richtung guckendes Kaninchens wahrgenommen werden. Diese Konstellation ist eines der bekanntesten Beispiele des Vexierbildes, einer Form des Bildwitzes, die dem visuellen Kalauer verwandt ist, einen solchen aber nur darstellt, wenn auch eine kontextuelle Skriptgegenüberstellung gegeben ist.

Es bleibt anzumerken, dass in der Analyse menschlicher Sprache analytische Trennschärfe immer mit Kosten verbunden ist. Vor allem *explanatory adequacy* (etwa: adäquate Erklärung) konkurriert eben

mit *descriptive adequacy* (etwa: adäquater Beschreibung),¹⁶ will sagen, Ausnahmen bestätigen die Regel. Bekannte Ausnahmen zur Beliebigkeit oder Willkürlichkeit des sprachlichen Zeichens sind zum einen die Onomatopoesie, wo ein sich lautlich manifestierendes Ereignis oder Objekt mit einem jenen Laut nachahmenden Wort bezeichnen werden kann („die Katze *miaut*“). Zum anderen gibt es Klangspiel, auch als phonetischer Symbolismus bekannt,¹⁷ dessen eine Spielart uns synästhetisch ein Wort wie „kiki“ (stimmlose Verschlusslaute, hohe Vorderzungenvokale) mit zackigen Formen assoziieren lässt, dagegen ein Wort wie „bouba“ (stimmhafte Verschlusslaute, tiefe Hinterzungenvokale) mit runden.¹⁸ Beim bildhaften Zeichen gibt es als Ausnahme wie beim sprachlichen Zeichen Konventionen, eine zumindest in weiten Teilen arbiträre visuelle Sprache, auf die sich z.T. weltweit geeinigt wurde. So gilt grüne Farbe als Affirmation, Erlaubnis, etc. im Gegensatz zu roter Farbe, welche Verbot, Warnung, etc. bedeutet. Aber wie gesagt darf nicht übersehen werden, dass dennoch ein motivierter Zusammenhang für das visuelle Zeichen die Regel ist, während er beim sprachlichen Symbol die Ausnahme bleibt.

Die Unterscheidung der wichtigsten Arten von Zeichen nach Graden der Ikonizität geschieht bei Peirce,¹⁹ ähnlich wie bei Humboldt²⁰ und anderen, mit den drei Begriffen *Ikone*, *Index* und *Symbol*. Wie deutlich werden wird, ist diese Unterscheidung, bis auf die mittlere Kategorie, parallel zu den medial unterschiedenen Klassen bildhafter und sprachlicher Zeichen als Domäne von Kalauern. Eine Ikone ähnelt dem, was sie darstellt. Ein Foto des Eiffelturms sieht aus wie der Eiffelturm, ist vertikal länglich, hat Bögen im unteren Bereich, läuft nach oben Spitz zu, oder es wäre keine Ikone des Eiffelturms. Die hier nur minder relevante Kategorie des Peirceschen Indices kann am Beispiel der menschlichen Mimik illustriert werden. Augenbrauen, die in der Gesichtsmitte hinaufgezogen korrelieren - bei gleichzeitig gesenkten Nasenflügeln - mit Traurigkeit. Die Mimik indiziert das Gefühl, sie sieht nicht aus wie das Gefühl, ist aber auch nicht nur konventionell mit ihm verbunden. Ein Symbol dagegen kann komplett arbiträr sein und konventionell für verschiedene Konzepte stehen, wie beispielsweise das deutsche Wort *Koppel*, welches unter Anderem sowohl einen militärischen gürtelartigen Tragegurt als auch ein umzäuntes Weideland bezeichnet, aber geschrieben weder wie das eine noch das andere aussieht und gesprochen weder wie das eine oder andere klingt. Diese Typen von Zeichen sollten als ein Kontinuum verstanden werden, auf dem typische visuelle Kalauer vornehmlich im Bereich der Ikone zu finden sind, aber auch gelegentlich den Charakter eines Index haben können oder sogar wie beim Beispiel des Drachen(s) oben oder in anderen Spielarten des Metapuns (s.u.) mit arbiträren Symbolen zusammenwirken oder sogar selber als solche wirken.

Eine vielzitierte Studie zu verbalen und visuellen Kalauern identifiziert die prinzipiell falsche Art der Semantik als pseudologischen Mechanismus in Form einer etymologischen Verbindung zwischen kalauerndem und gekalauertem Wort.²¹ Diese Annahme sogenannter Polysemie als humor-relevantem Faktor übersieht, dass sprachgeschichtliche Beziehungen zwischen Wörtern unter normalen Umständen dem Rezipienten nicht bewusst sind.²² Dennoch stellt diese These zur Rolle von Etymologie, also historischer Ähnlichkeit, in verbalen Kalauern eine interessante, wenn auch falsche, Analogie zur visuellen Ähnlichkeit bei visuellen Kalauern dar. In neuerer Zeit gibt es relevante computerlinguistische Studien, die die Unterscheidung zwischen Kalauer und Wortspiel mithilfe von sogenannten *Embeddings* (Wortvektoren) zu operationalisieren versuchen.²³

4. Spielarten des bildhaften Kalauers

¹⁶ Chomsky 1965.

¹⁷ Marchand 1969, S. 397-428

¹⁸ Ramachandran und Hubbart 2001, Köhler 1929 replizierend.

¹⁹ Peirce 1894.

²⁰ Humboldt 1836.

²¹ Hammond and Hughes 1978.

²² Vgl. Lyons 1977, S. 550ff. Oring 2003, S. 8, stellt übrigens die umgekehrte, und unserer Meinung nach aber aus demselben Grund unfundierte, These auf.

²³ Kao, Levy and Goodman 2015.

Kommen wir schließlich zu verschiedenen Spielarten des bildhaften, oder visuellen, Kalauers. Wir nutzen hier als empirischen Beleg den Korpus einer früheren gemeinsamen Studie, deren Einleitung auch Teile der obigen Darstellung gefolgt sind.²⁴ Im Gegensatz zur früheren Studie konzentrieren wir uns hier zusammenfassend auf Typen, die die mediale Spezifität des Cartoons in seiner Nutzung des bildhaften Kalauers deutlich machen.

Der Korpus der Pilotstudie umfasst 72 potentielle bildhafte Kalauer, die weitestgehend ohne sprachliche Symbole auskommen, so dass keine arbiträre Kontamination aus dieser Richtung kommen kann. Ausnahmen werden explizit diskutiert. In der Pilotstudie wurden diese Stimuli nach Skriptgegensätzlichkeit und pseudologischem Mechanismus analysiert, ebenso visueller Identität oder Ähnlichkeit, Einfluss von Kontext und Grad der Abstraktion, da dies die Faktoren sind, die wir als hypothetisch relevant erfassen wollten. Sie sind im gegenwärtigen Zusammenhang allerdings auch die Faktoren, die die mediale Besonderheit des bildhaften Witzes ausmachen, wie aus der vorangegangenen Diskussion hoffentlich deutlich wurde. Von diesen Stimuli wurden 48 auch in einer neuropsychologischen Studie verwendet.²⁵

Das wichtigsten beiden Skalen zur Unterscheidung der Typen sind die invers korrelierenden Faktoren der Abstraktheit und der Ikonizität. Am einen Ende des Kontinuums wird man also einen Typus finden, der sehr abstrakt und sehr wenig ikonisch ist, z.B. eine einfache monochrome Linie. Am anderen Ende liegt dann ein Typus, der sehr wenig abstrakt und sehr ikonisch ist, z.B. eine kolorierte, schattierte, detailreiche Zeichnung eines Tierkörpers. In der tatsächlichen Analyse der Cartoons, nicht zuletzt um die Skalen zu operationalisieren und in ordinale Kategorien fassen zu können, haben wir sie nach folgenden Faktoren klassifiziert: einander gegenübergestellte Skripte; Art des logischen Mechanismus, also visuelle Identität oder visuelle Ähnlichkeit oder keine Ähnlichkeit; Einfluss des Kontextes (Ähnlichkeit auch ohne Kontext oder nicht, also kontextunabhängige semantische Beziehung oder nur im Kontext bestehende funktionelle Beziehung); Grad der Abstraktion.

Die wichtigsten Typen des bildhaften Kalauers, die die Analyse auf der Grundlage dieser Kriterien ergeben hat, lassen sich - von abstrakteren zu ikonischeren - folgendermaßen zusammenfassen:

1. Perfekte bildhafte Kalauer haben ein Bildelement, das mit zwei Bedeutungen vollständig kompatibel ist, nicht zuletzt, weil es sehr abstrakt ist. Ein Beispiel ist eine Strichzeichnung eines Tropfens, der aus einem Wasserhahn tropft, aber gleichzeitig die stark abstrahierte Flamme, einer unter dem tropfenförmigen Objekt stehenden Kerze sein kann. Ein weiteres Beispiel ist eine abstrakte Zeichnung des klischeehaften Topos des auf einer einsamen Insel gestrandeten, bei der die Wellen um die Insel mit geschwungenen konzentrischen Linien symbolisiert sind. Am Rand der Insel steht eine zweite Figur neben einem Pferd, an das ein Pflug gespannt ist, der in einer der zunächst als Wellenkamm wahrgenommenen Linie steht, die nun gleichzeitig eine Ackerfurche ist. Dieser Typ ist analog zum perfekten verbalen Kalauer, wo eine Klangfolge mit zwei Bedeutungen vollständig kompatibel ist, so dass man sagen kann, dass der hohe Grad an Abstraktion funktionell mit der sprachlichen Willkürlichkeit identisch ist. Ein Unterschied bleibt natürlich, dass bei diesem Typ des visuellen Kalauers der doppelte Kontext die Bedeutungen hervorruft, während beim verbalen Kalauer, die sprachliche Konvention diese Rolle innehat. Da es hier oft keine semantische Überlappung jenseits der abstrakt-visuellen gibt, handelt es sich in der Regel um reines Bildspiel. Diese visuellen Kalauer sind somit analog zu verbalem Wortspiel mit rein klanglicher Überlappung und mangelnder Gegenüberstellung der Bedeutungen als Teile von Skripten im gegebenen Kontext. Ein Beispiel für letzteres ist das beiden Autoren seelische Schmerzen hervorruhende Wortspiel *herzlichen Glühstrumpf*, bei dem außer der Klangähnlichkeit zum Idiom *herzlichen Glückwunsch* keine weitere bedeutsame Motivation gegeben ist.

²⁴ Hempelmann und Samson 2007.

²⁵ Samson, Zysset und Huber 2008.

2. Bei imperfekten bildhaften Kalauern sind die kalauernde und die gekalauerte Bedeutung ähnlich und letztere vor allem durch Kontext rekonstruierbar. In der Regel ist die visuelle Kompatibilität mit einem der Skripte gegeben, wobei hinreichende Ähnlichkeit zu einem Element im zweiten Skript durch kontextuelle Hinweise unterstützt werden muss. Der Ausdruck „imperfekt“ bezieht sich hier nicht auf mangelnde potentielle Lustigkeit, sondern auf die mangelnde visuelle Kompatibilität. Im analogen Fall des imperfekten verbalen Kalauers ist in der Regel ebenfalls kontextuelle Hilfe zur Rekonstruktion des gekalauerten Wortes notwendig. Dies ist im Fall des folgenden niederdeutschen imperfekten Kalauers, den der erste Autor erfunden zu haben meint so: *Wie heißt das Wasser im Schwimmbad? Köpperflüssigkeit.*²⁶ Ohne den Schwimmbadkontext, aber auch ohne die Häufigkeit des zusammengesetzten ähnlichen Nomens *Körperflüssigkeit* funktionierte dieser Kalauer nicht. Ein Beispiel eines analogen bildhaften Kalauers ist die relative abstrakte Zeichnung einer Katze, die einen Weihnachtsbaum mit toten Mäusen schmückt, die sie an ihren Schwänzen wie Christbaumkugeln aufhängt. Trotz der visuellen Ähnlichkeit wäre die zweite Bedeutung *Christbaumkugel* ohne den Weihnachtsbaum nicht rekonstruierbar. Bei diesem Typ des imperfekten visuellen Kalauers stellt sich die oben angedeutete Frage zur Rolle der Ähnlichkeit in der Funktion als Faktor zur Rekonstruktion des gekalauerten Wortes zusätzlich zur Ähnlichkeit im Aussehen und der Analogie dieses funktionalen Faktors zur etymologischen Faktor in verbalen Kalauern. In einem anderen Beispiel eines imperfekten Kalauers, der genauer gesagt zum vierten Typs (s.u.) gehört, sieht man die gezeichnete Hand des Zeichners mit einer Tuschfeder den gerade mit ihr gezeichneten Mann erstechen. Sowohl die Tuschfeder als auch ein Stichinstrument sind spitz und ritzend oder stechend. Aber ob dies den gezeichneten Kalauer witziger oder weniger witzig macht als einen, bei dem das geteilte Bildelement nur visuell ähnlich ist, bleibt ebenso offen, wie die Frage, ob eine gegebene sprachgeschichtliche Beziehung zwischen kalauerndem und gekalauertem Wort sich auf die Witzigkeit niederschlägt.
3. Bildhafte Symbolkalauer gehören grundsätzlich der ersten Gruppe an, haben aber die zusätzliche Komponente, dass ein Bildelement sylleptisch sowohl als Bildelement selber als auch als das Bildelement bezeichnendes Objekt innerhalb des Cartoons fungiert. Hier besteht die Skriptgegenüberstellung darin, dass innerhalb der Zeichnung, die Zeichnung eines Objekts sowohl Zeichnung als auch das bedeutete Objekt selber sein kann, da in einer Zeichnung natürlich letztlich alles etwas Gezeichnetes ist. Ein Beispiel für diesen Typ ist die gezeichnete Ladenfront eines Optikergeschäfts mit einer gezeichneten Brille auf der Ladentür, hinter der der Optiker so positioniert steht, dass seine Augen die gezeichnete Brille als nichtfunktionale (oder eben doch?) Brille zu tragen scheinen. Charakteristischerweise gibt es zu diesem Typ aufgrund der Arbitrarität des sprachlichen Zeichens keine wirkliche verbale Analogie. Eine Ausnahme bilden vielleicht die bekannten Bilder, in denen eine Buchstabenfolge derart gezeichnet ist, dass sie dem bezeichneten Objekt ähnelt. Das Wort *cat* kann beispielsweise derart geschrieben werden, dass das *c* dem runden Hintern und mit seinem Unterschwung dem Schwanz ähnelt, das *a* dem Bauch, das *t* mit seinem gekreuzten Oberteil dem Kopf mit Ohren mit seinem Unterschwung den Vorderpfoten.

²⁶ *Köpper* ist der im Niederdeutschen gebräuchliche Ausdruck für den Kopfsprung ins Wasser, welcher aufgrund der hochdeutschen Brechung im Bairischen entsprechend *Köpfler* genannt wird. Letzterer Ausdruck scheint uns interessanterweise als Kalauer auf *Körper* weniger erfolgreich, da hier im Vergleich zum gekalauerten Wort *Körper* ein zusätzlicher Laut, der labiodentale Zischlaut [f], eingefügt ist und zu größerer klanglicher Verschiedenheit führt. Im Niederdeutschen dagegen ist ein Laut ausgelassen, nämlich der alveolare bis uvulare Vibrant [r] oder [R]. Ob allgemein gegenüber dem gekalauerten Wort Einfügung zu mehr wahrgenommener Verschiedenheit führt als Auslassung, ist Gegenstand aktueller Forschung.

4. Bildhafte Metakalauer, in Analogie zu verbalen Metakalauern,²⁷ sind eine Untergruppe des bildhaften Symbolkalauers, die ebenfalls grundsätzlich zum ersten Typus gehört, sich aber von ihr und der dritten Gruppe darin unterscheiden, dass das kalauernde Bildelement als Signifikant und Signifikat auf verschiedenen erzählerischen Ebenen fungiert.²⁸ So kann beispielsweise das gezeichnete Objekt in der Gedankenblase eines Charakters im Cartoon als innerhalb des Cartoons tatsächliches Objekt mit einem anderen Charakter interagiert. Im Unterschied zur dritten Gruppe sind diese Kalauer relevanterweise auch Beispiele für Antanaklasis (s.o.) oder sogenannte syntagmatische Kalauer, da das relevante Bildelement in seinen beiden Funktionen auch zwei Mal im Cartoon dargestellt ist. Ein Beispiel dieser Spielart zeigt eine psychoanalytische Sitzung, in der der Patient auf der üblichen Couch, eine Person in einer Gedankenblase des Patienten und der Analytiker alle identisch aussehen. Im Gegensatz zum sylleptischen bildhaften Symbolkalauer (3.) sind hier also die kalauernden und gekalauerten Elemente explizit Teil der Darstellung, damit sie auf verschiedenen erzählerischen Ebenen funktionieren können.
5. Scheinbar visuelle Kalauer haben ein Bildelement, das nur mit einer Bedeutung visuell kompatibel ist, wobei die andere Bedeutung rein kontextuell erzeugt wird. Unser Beispiel ist die Zeichnung eines Mannes, der aus seinem Schlaf von einer Kuckucksuhr geweckt wird, in der der Kuckuck eine verkleinerte Version seiner Frau ist, die ihn antanaklastisch aus dem benachbarten Zimmer gleichzeitig ebenso zu wecken versucht. Die Frau sieht also gar nicht wie ein Kuckuck aus und ist ein solcher nur, da sie aus der Kuckucksuhr erscheint.

5. Zusammenfassung und Ausblick

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass in der Darstellung eines möglicherweise zwei Bedeutungen hervorrufenden Objekts zumindest eine teilweise Ähnlichkeit zu beiden gegeben sein muss, auch ohne Unterstützung durch den Kontext, damit ein Cartoon einen bildhaften Kalauer darstellen kann. Denn ohne eine solche Ähnlichkeit fehlt der seitens des Humors erforderliche notwendige pseudologische Mechanismus. Abgesehen von der grundsätzlichen Ähnlichkeit ist also der Kontext der ausschlaggebende Faktor beim Cartoon als Prototyp des bildhaften und damit prinzipiell ikonischen Mediums des Humors.

Diese grundlegende Überarbeitung der Prämissen und Diskussion der Resultate unserer vorherigen Studie soll im Gegensatz zu ihr hauptsächlich semiotische Besonderheiten des Mediums Cartoon am Beispiel des bildhaften Kalauers im Kontrast zum sprachlichen herausstellen. Der Kalauer, ob verbal oder visuell, ist eindeutig eine der abstrakteren Spielarten des logischen Mechanismus, die grundsätzlich dieselbe semiotische Logik nutzt, wenn auch mit unterschiedlichen Einschränkungen, die das jeweilige Medium prinzipiell innehat.

Im Kontrast zur Verteilung perfekter und imperfekter Kalauer im verbalen Medium hat unsere Pilotstudie einen weit höheren Anteil imperfekter Kalauer im bildhaften Medium gefunden, was unsere Hypothesen bezüglich der Rolle von Ikonizität und Arbitrarität unterstreicht. Desweiteren bestätigt eine erneute Beurteilung des untersuchten Materials die wichtige Rolle semantischer Überlappung jenseits der bildhaften Ähnlichkeit für die potentielle Lustigkeit des visuellen Kalauers. Im bildhaften Zusammenhang scheint die funktionelle Ähnlichkeit die Rolle dessen zu spielen, was beim verbalen Kalauer semantische Kompatibilität zu den jeweiligen Skripten spielt. Dies bleibt wohl die interessanteste Hypothese für zukünftige, notwendigerweise empirische, Forschung. Der Grund hier ist, dass Lustigkeit eine skalare Variable nicht zuletzt in Relation zu Präferenzen des Rezipienten ist, während wir uns mit der vorliegenden Diskussion implizit vorwiegend auf eine binäre Variable bezogen haben, nämlich die grundsätzliche Unterscheidung humortragender Cartoons von reinen Bildspielen. Ein weiteres Thema, das

²⁷ Vgl. Attardo 1998.

²⁸ Vgl. Ritchie 2006.

wir hoffen mit unseren Überlegungen für zukünftige Studien zugänglicher gemacht haben, sind die beiden skizzierten Typen des bildhaften Metakalauers.

7. Literaturverzeichnis

- Attardo, Salvatore (1988): „Trends in European Humor Research: Towards a Text Model.“ *HUMOR – International Journal of Humor Research* 1/4, S. 349-369.
- Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Berlin.
- Attardo, Salvatore und Victor Raskin (1991): „Script Theory Revis(it)ed: Joke Similarity and Joke Representation Model.“ *HUMOR – International Journal of Humor Research* 4/3-4, S. 293-347.
- Attardo, Salvatore, Christian F. Hempelmann und Sara Di Maio (2002): „Script oppositions and logical mechanisms: Modeling incongruities and their resolutions.“ *HUMOR – International Journal of Humor Research* 15/1, S. 3-46.
- Chomsky, Noam (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge.
- Falardeau, Mira (1978): *L'humour visual. Une méthode d'analyse des images comiques*. Magisterarbeit. Université Laval.
- Goel, Vinod und Raymond J. Dolan (2001): „The functional anatomy of humor: segregation of cognitive and affective components. *Nature Neurosciences* 4, S. 237-238.
- Hammond, Paul, and Patrick Hughes (1978): *Upon the Pun: Dual Meanings in Words and Pictures*. London.
- Hausmann, Franz Josef (1974): *Studien zur Linguistik des Wortspiels*. Tübingen.
- Hempelmann, Christian F. (2003): *Paronomasic Puns: Target Recoverability towards Automatic Generation*. Dissertation. West Lafayette.
- Hempelmann, Christian F. (2004): „Script oppositeness and logical mechanism in punning.“ *HUMOR – International Journal of Humor Research* 17/4, S. 381-392.
- Hempelmann, Christian F. und Andrea C. Samson (2007). „Visual Puns and Verbal Puns: Descriptive Analogy or False Analogy?“ In: Popa, Diana und Salvatore Attardo (Hrsg). *New Approaches to the Linguistics of Humor*. Galati. S.180-196.
- Humboldt, Wilhelm. 1836. *Über die Verschiedenheit des menschlichen Sprachbaues und ihren Einfluß auf die geistige Entwicklung des Menschengeschlechts*. Berlin.
- Kao Justine T., Roger Levy und Noah D. Goodman (2015): “A Computational Model of Linguistic Humor in Puns.” *Cognitive Science* 40/5, S. 1–16
- Kince, Eli (1982): *Visual Puns in Design: The Humorous Image as a Communication Tool*. New York.
- Köhler, Wolfgang (1929): *Gestalt Psychology*. New York.
- Lessard, Denys (1991): Calembours et dessins d'humour. *Semiotica* 85/1/2, S. 73-89.
- Lyons, John (1977): *Semantics*. 2 Vols. Cambridge.
- Marchand, Hans (1969): *The Categories and Types of Present-Day English Word-Formation*. München.
- Mitchell, Alexandre G. (2004): „Humor in Greek vase-painting.“ *Revue Archéologique* 1, S. 3-32.
- Noguez, Dominique (1974): „Petite rhétorique de poche pour servir à la lecture des dessins dits d'humour.“ *Revue d'Esthétique* 3/4, S. 107-137.
- Oring, Elliott (2003): *Engaging Humor*. Urbana, IL and Chicago, IL.
- Peirce, Charles Sanders (1998 [1894]): „What is a Sign.“ MS 404. in: Houser Nathan, Jonathan R. Eller, Albert C. Lewis, Andre De Tienne, Cathy L. Clark und D. Bront Davis (Hrsg.) *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings (Volume 2): 1893-1913*. Bloomington: IUP: 4-10.
- Ramachandran, V.S. & Hubbard, E.M. (2001): „Synaesthesia: A window into perception, thought and language“. *Journal of Consciousness Studies* 8/12, S. 3–34.
- Raskin, Victor. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht.
- Ritchie, Graeme (2006): „Reinterpretation and viewpoints.“ *HUMOR – International Journal of Humor Research* 19/3, S. 251-270.
- Samson Andrea C., Stefan Zysset und Oswald Huber (2008): „Cognitive humor processing: Different logical mechanisms in nonverbal cartoons*an fMRI study.“ *Social Neuroscience* 3/2, S. 125-140.

de Saussure, Ferdinand (1983 [1916]): *Course in General Linguistics*. Trans. Roy Harris. Chicago and La Salle, IL: Open Court.