

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Chut, ich cheh jetzt! – (Sprachliche) Aspekte der indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype in deutschen Übersetzungen von Asterix-Comics

verfasst von | submitted by

Lisa Siller BEd

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Education (MEd)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree programme code as it appears on the student record sheet:

UA 199 506 509 02

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree programme as it appears on the student record sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB) Unterrichtsfach
Deutsch Unterrichtsfach Französisch

Betreut von | Supervisor:

Mag. Dr. Manfred Michael Glauningner Privatdoz.

Danksagung

Wie so vieles im Leben ist auch das Schreiben einer Masterarbeit mit Herausforderungen, Phasen der Selbstzweifel und dem ein oder anderen Schweißausbruch verbunden. Wo ich heute stünde, hätte ich diesen Weg allein gehen müssen, lässt sich kaum sagen, da ich von Beginn an auf verlässliche Unterstützung zählen durfte. An dieser Stelle möchte ich mich bei all jenen bedanken, die die Schweißausbrüche und kleinen Verzweiflungsmomente um einiges erträglicher gemacht haben.

An erster Stelle möchte ich mich bei meinem Partner Florian bedanken, der mich während meines Studiums nicht nur begleitet und unterstützt hat, sondern gewissermaßen auch selbst mittendrin war. Lieber Flo, danke, dass du immer an meiner Seite warst – sei es, um mir Mut zuzusprechen, wenn ein Kapitel nicht so wollte wie ich, oder einfach, um da zu sein, wenn ich eine Pause gebraucht habe. Während ich oft stundenlang im Büro verschwunden war und Gespräche mit Asterix und Obelix geführt habe, bist du in der Küche gestanden und hast für mich gekocht. Und wenn ich irgendwann doch aus meinem Schreib-Versteck gekrochen kam, hast du mir nicht nur ein köstliches Essen serviert, sondern auch noch geduldig und aufmerksam zugehört, wenn ich dir voller Stolz mein frisch geschriebenes Kapitel vorgelesen habe. Du hast durchgehalten. Wir haben durchgehalten!

Ein großes Dankeschön geht selbstverständlich auch an meine Eltern, die stets im Hintergrund da sind und mir Rückhalt geben, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Liebe Mama, lieber Papa, ich weiß, dass ich jederzeit zu euch kommen kann – ganz gleich, ob mit guter oder weniger guter Laune. Ihr seid für mich ein sicherer Hafen, ein Zuhause, in dem ich immer willkommen bin und aufgefangen werde.

Neben meiner Familie gilt ein besonderer Dank dem Betreuer vorliegender Masterarbeit, Herrn Mag. Dr. Manfred Glauninger. Lieber Herr Glauninger, eine so zuverlässige und engagierte Betreuung von der Themenfindung bis zur Finalisierung ist keineswegs selbstverständlich. Sie waren stets erreichbar, haben innerhalb kürzester Zeit auf E-Mails geantwortet und sich so oft wie nötig Zeit für ein persönliches Gespräch genommen. Dadurch habe ich mich zu keinem Zeitpunkt alleingelassen gefühlt. Für Ihre kontinuierliche Unterstützung, die fachlichen Impulse und Ihre wertvollen Tipps danke ich Ihnen von Herzen.

Abstract

Den Untersuchungsgegenstand vorliegender Masterarbeit bilden ausgewählte sprachliche Aspekte der indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype im comicspezifischen Zusammenspiel von Text und Bild in den deutschen Übersetzungen folgender Asterix-Alben: *Asterix und die Goten*, *Asterix bei den Briten*, *Asterix bei den Schweizern* sowie *Asterix bei den Belgiern*. Ziel ist es, sprachliche und visuelle Strategien zu identifizieren, die von den Autoren bzw. der Übersetzerin der deutschsprachigen Versionen der genannten Asterix-Bände eingesetzt werden, um humorvoll nationale Stereotype zu evozieren.

Theoretisch verortet sich die Untersuchung zum einen in der metapragmatischen Soziolinguistik (vgl. Spitzmüller 2022) mit der mehrstufig rekursiven sprachbasierten Indexikalität als Schlüsselkonzept und zum anderen in ausgewählten Ansätzen der Comicanalyse. Methodisch wird der Arbeit ein qualitatives – und somit dezidiert nicht auf statistische Repräsentativität der Ergebnisse abzielendes – Forschungsdesign zugrunde gelegt, bestehend aus einer hermeneutischen Auswertung von einschlägiger Fachliteratur sowie einer inhaltlich-strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz / Rädiker (2024), ergänzt durch comicanalytische Verfahren nach Herbers (2011).

Die Ergebnisse zeigen, dass in den ausgewählten Asterix-Alben auf verschiedensten linguistischen Systemebenen sprachliche Strategien und Mittel eingesetzt werden, um nationale Stereotype zu evozieren und humoristisch zu übersteigern. So werden auf der Lautebene etwa saliente phonetische Marker eingesetzt, die auch im Schriftbild für die Leser*innen als „typisch“ für die Sprache einer bestimmten Nation erkennbar werden. Während auf morphologischer Ebene vor allem die verwendeten Diminutivformen in zwei der vier ausgewählten Asterix-Alben (*Asterix bei den Schweizern* und *Asterix bei den Belgiern*) als Mittel zur indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype identifiziert werden konnten, sticht auf syntaktischer sowie auf pragmatischer Ebene vor allem das Album *Asterix bei den Briten* hervor, in dem bewusst mit an die Syntax des Englischen erinnernden Abweichungen von der Normsatzstellung des Deutschen sowie mit übertrieben „höflichen“ und förmlichen Sprechakten gespielt wird. Im zweiten Teil der Analyse hat sich zudem gezeigt, dass die auf sprachlicher Ebene identifizierbaren Zuschreibungen nationaler Stereotype ihre volle indexikalische Wirkung erst im Zusammenspiel mit den visuellen Elementen der Comic-Panels entfalten. Somit ergänzen bzw. kontrastieren und kontextualisieren sich Sprach- und Bildebene wechselseitig und tragen an vielen Stellen gemeinsam zur (Re-)Produktion nationaler Stereotype bei.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
1.1 Gegenstand, Forschungsfragen und Methode	1
1.2 Forschungsstand und Forschungslücke	3
1.3 Struktur der Arbeit	3
2 „Asterix“ und seine Erfolgsgeschichte	5
2.1 Entstehungskontext: französische Nationalisierungsprozesse	5
2.2 Das Autorenduo: René Goscinny und Albert Uderzo	7
2.3 Erfolg in Frankreich	9
2.4 Etablierung im internationalen und deutschen Sprachraum	11
2.4.1 Weltweite Verbreitung	11
2.4.2 Erste deutsche Übersetzungen im Kauka-Verlag	11
2.4.3 Werkgetreue Standard- und Dialektübersetzungen durch Ehapa Media ..	12
2.4.4 Die Übersetzerin: Gudrun Penndorf	13
2.5 Asterix und seine Abenteuer	14
2.5.1 Handlungszeit und Handlungsort – stabile Elemente einer narrativen Welt	15
2.5.2 „Einige Gallier“ – Helden des Comics	16
2.6 Das Spiel mit nationalen Stereotypen	18
3 Theoretischer Rahmen	20
3.1 Metapragmatische Soziolinguistik – zentrale Grundannahmen	20
3.2 Indexikalität	22
3.2.1 Definition und Ursprung	22
3.2.2 ‚Indexical order‘ – Aspekte der Mehrdimensionalität	23
3.2.3 Indexikalität 3. Ordnung, Register und metapragmatische Stereotype ..	25
3.2.4 Metapragmatische Positionierung	27
3.2.5 Relevanz für vorliegende Untersuchung: Indexikalität & Positionierung in Asterix-Comics	28
3.3 (Nationale) Stereotype – eine Begriffsbestimmung	31
3.4 Comicanalyse	33
3.4.1 Definition von Comics – multimodale Narration und Serialität	33
3.4.2 Zentrale Aspekte der Comicanalyse	36
3.4.2.1 Bild	37
3.4.2.2 Text	40
3.4.2.3 Weitere Analyseaspekte: Panel, Rahmen und Zeit	44
4 Methoden	47
4.1 Die qualitative Sozialforschung	47

4.2	Die qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz / Rädiker	50
4.2.1	Grundlagen und zentrale Prinzipien	51
4.2.2	Die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse	54
4.2.3	Kategorienbildung für vorliegende Untersuchung	56
4.3	Das Comicprotokoll nach Herbers (2011).....	60
4.3.1	Erste Abteilung	60
4.3.2	Zweite Abteilung	62
4.4	Untersuchungskorpus	63
4.4.1	Asterix und die Goten.....	64
4.4.2	Asterix bei den Briten.....	64
4.4.3	Asterix bei den Schweizern	65
4.4.4	Asterix bei den Belgiern	66
4.4.5	Ausgewählte Schlüsselszenen für das Comicprotokoll	67
5	Ergebnisse.....	68
5.1	Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse.....	68
5.1.1	Essen und Trinken	68
5.1.2	Hygiene und Sauberkeit.....	75
5.1.3	Bankwesen.....	76
5.1.4	Militarismus.....	78
5.1.5	Sonstige Bereiche nationaler Stereotypisierung.....	80
5.1.5.1	Asterix und die Goten: barbarische Brutalität.....	80
5.1.5.2	Asterix bei den Briten: gewerkschaftliche Organisation, Wetter und englischer Garten.....	81
5.1.5.3	Asterix bei den Schweizern: Pünktlichkeit und Hilfsbereitschaft	84
5.1.5.4	Asterix bei den Belgiern: Stolz und Tapferkeit.....	86
5.1.6	Sprachreflexion.....	86
5.1.6.1	Lautebene.....	87
5.1.6.2	Morphologie.....	88
5.1.6.3	Syntax	89
5.1.6.4	Pragmatik	90
5.1.6.5	Eigennamen	92
5.2	Ergebnisse der Comicanalyse.....	95
5.2.1	Asterix und Obelix treffen auf die Goten	95
5.2.2	Asterix und Obelix treffen auf die Briten	99
5.2.3	Asterix und Obelix treffen auf die Schweizer	102
5.2.4	Asterix und Obelix treffen auf die Belgier	104
6	Diskussion	108
6.1	Zusammenfassung der zentralen Ergebnisse.....	108

6.2	Limitationen vorliegender Untersuchung.....	113
6.3	Ausblick auf mögliche Anschlussforschungen	114
7	Untersuchungskorpus und Literaturverzeichnis.....	115
8	Abbildungsverzeichnis	120
9	Tabellenverzeichnis.....	120

1 Einleitung

Der kleine gallische Knirps mit gelbem Schnauzer, dem nicht nur seine Intelligenz und sein Mut, sondern auch ein einzigartiger Zaubertrank kriegerische Stärke verleihen, zählt seit Jahrzehnten zu den Stars am Comic-Himmel. Gemeinsam mit seinem kolossalen, besten Freund Obelix – begnadeter Hinkelstein-Lieferant und überzeugter Wildschweinliebhaber – begegnet er uns schon lange nicht mehr nur in den gedruckten Comic-Alben. Asterix und Obelix – zwei epische Helden, die aus der Comic-Welt nicht mehr wegzudenken sind – begleiten uns im Alltag, lachen aus den Fernsehgeräten und winken uns regelmäßig von Werbeanzeigen auf Plakatwänden sowie auf Lebensmittelverpackungen oder im Kontext von Merchandise-Produkten zu.

Wer die Comics kennt und Asterix und seine Freunde auf ihren Abenteuern begleitet, weiß, dass die Gallier im Laufe ihrer Reisen immer wieder auf andere Kulturen treffen. Diese Begegnungen sind weniger nüchtern und realistisch als vielmehr humoristisch überzeichnet angelegt. Die Autoren und Übersetzer*innen greifen nationale Eigenheiten auf und spielen bewusst mit Stereotypen, was einen wesentlichen Teil des Reizes der Comics ausmacht und dazu beiträgt, das internationale Lesepublikum zum Schmunzeln zu bringen.

Aus soziolinguistischer Perspektive ist dabei besonders interessant, wie diese nationalen Stereotype nicht nur auf inhaltlicher Ebene, sondern ebenso durch andere Dimensionen (des Gebrauchs) von Sprache (re-)konstruiert werden. Die spezifische Wortwahl, ein bestimmter Satzbau, pragmatische Besonderheiten sowie metasprachliche Kommentare tragen wesentlich dazu bei, nationalen Gruppen bestimmte Eigenschaften, welche in der europäischen Gesellschaft als „typisch“ für eine Nation gelten, zuzuschreiben und karikierend zu überzeichnen. Die Sprache in den Asterix-Alben ist somit weit mehr als ein reines Kommunikationsmittel.

Da es sich bei den Analyseobjekten der vorliegenden Arbeit um (Phänomene in) Comics handelt, muss neben der sprachlichen auch die visuelle Ebene mitberücksichtigt werden. Aspekte auf der Bildebene verstärken, kommentieren oder kontrastieren die sprachlichen Zuschreibungen und tragen so maßgeblich zur (Re-)Konstruktion kultureller Identität bei. Die Text-Bild-Semiose, wie sie für Comics typisch ist, erweist sich als besonders produktiv für die humoristische Überzeichnung nationaler Stereotype.

1.1 Gegenstand, Forschungsfragen und Methode

Der Untersuchungsgegenstand vorliegender Arbeit kann somit wie folgt definiert werden: In den Blick genommen werden ausgewählte, insbesondere sprachliche Aspekte der indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype im comicsspezifischen Zusammenspiel von Text und

Bild in den deutschen Übersetzungen folgender Asterix-Bände: *Asterix und die Goten*, *Asterix bei den Briten*, *Asterix bei den Schweizern* sowie *Asterix bei den Belgiern*.

Mit anderen Worten ausgedrückt, zielt die Arbeit darauf ab, zu untersuchen, wie bzw. mit welchen sprachlichen (und visuellen) Strategien nationale Stereotype nicht nur (re-)produziert, sondern auf einer höheren Ebene auch übertrieben und pointiert dargestellt werden, wobei es an dieser Stelle wichtig ist, erneut zu betonen, dass ausschließlich deutsche Übersetzungen und nicht die französischen Originalversionen der vier genannten Asterix-Alben untersucht werden.

Aus diesem Forschungsinteresse lässt sich auf inhaltlicher Ebene eine weitere Fragestellung ableiten, welche sich mehr oder weniger zwangsläufig aus der Analyse der Konstruktionsmechanismen selbst ergibt. Gemeint ist die Frage danach, welche nationalen Stereotype in den ausgewählten Asterix-Alben konkret konstruiert bzw. evoziert werden. Indem untersucht wird, mit welchen sprachlichen und visuellen Mitteln nationale Zuschreibungen hergestellt und überzeichnet werden, wird zugleich sichtbar, um welche Stereotype es sich dabei handelt. Damit soll zwar weiterhin primär die Frage nach dem *Wie* der Konstruktion nationaler Zuschreibungen im Fokus vorliegender Arbeit bleiben, das *Was* wird jedoch als in die Analyse eingeschriebene Dimension ebenfalls berücksichtigt und im Zuge der Untersuchung mitbeantwortet.

Für vorliegende Masterarbeit ergeben sich nun folgende Forschungsfragen, welche am Ende des Analyseprozesses hinreichend beantwortet werden sollen:

- 1) Auf welche Weise bzw. mit welchen sprachlichen Mitteln werden in den deutschen Übersetzungen ausgewählter Asterix-Bände nationale Stereotype indexikalisch konstruiert bzw. reproduziert?
- 2) Wie trägt das comicspezifische Zusammenspiel von sprachlichen und visuellen Zeichen zur indexikalischen Konstruktion und Reproduktion nationaler Stereotype bei?
- 3) Welche nationalen Stereotype werden im Rahmen der analysierten multimodalen Text-Bild-Semiosen konstruiert bzw. evoziert?

Diese Konzeption der Forschungsfragen erscheint analytisch sinnvoll, da sich erstere gezielt auf die textuelle Ebene konzentriert, während zweitere das comicspezifische Zusammenspiel von Text und Bild in den Blick nimmt. Die dritte Forschungsfrage ergibt sich demgegenüber aus der Analyse selbst und ist dem zentralen Erkenntnisinteresse zwar nachgeordnet, diesem jedoch gewissermaßen inhärent.

Um die Fragestellungen angemessen beantworten zu können, werden in der Untersuchung neben einer hermeneutischen Auswertung von Fachliteratur zwei weitere Methoden appliziert:

- 1) die inhaltlich-strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz / Rädiker (2024)

sowie 2) die Methode des Comicprotokolls nach Herbers (2011). Somit wird der Empirie vorliegender Masterarbeit ein qualitatives – und somit dezidiert nicht auf Repräsentativität der Ergebnisse abzielendes – Forschungsdesign zugrunde gelegt.

1.2 Forschungsstand und Forschungslücke

Angesichts des internationalen Erfolgs der Asterix-Comics ist es nicht weiter verwunderlich, dass man sich mit diesen bereits in mehrfacher Hinsicht und aus unterschiedlichsten Perspektiven wissenschaftlich auseinandergesetzt hat. Dementsprechend liegen auch bereits einige linguistisch akzentuierte Untersuchungen vor, welche ausgewählte Alben dieser Comic-Serie als Untersuchungsgegenstand ihrer Analyse definiert haben. In seiner Studie „Asterix, das Trivial-epos Frankreichs. Bild und Sprachartistik eines Bestseller-Comics“ beschäftigt sich Stoll (1977) etwa mit der Semiotik stereotyper Grundmuster in mehreren Bänden. Grassegger (1985) widmet sich der Bedeutung des Sprachspiels sowie der Übersetzungsdimension des Comics. Rothe (1974) analysiert ebenfalls „Das Spiel mit der Sprache“, stützt sich dabei jedoch ausschließlich auf die französischen Originalversionen. Insgesamt bezieht sich ein Großteil der linguistischen Asterix-Untersuchungen auf die Originalbände. Unter dem Titel „Asterix bei den Dialektologen“ (1998) untersuchten Student*innen der Universität Würzburg 15 verschiedene Mundart-Asterix-Comics im Hinblick auf Phonologie, Semiotik, Sprachkomik und Wortspiele. Dabei griffen sie sowohl auf die französischen Ausgaben als auch auf die deutschsprachigen Versionen sowie auf die jeweiligen Dialektübersetzungen zurück.

Es steht also außer Frage, dass es bereits einige linguistische Untersuchungen und Studien zu den Asterix-Alben gibt. Vor allem die für die Comics typischen Sprach- und Wortspiele rücken dabei häufig in den Fokus der Analyse. Demgegenüber scheint der Forschungsstand zur Analyse der sprachbasierten Konstruktion nationaler Stereotype in Verbindung mit dem meta-pragmatischen Konzept der Indexikalität jedoch noch sehr begrenzt zu sein, weshalb die vorliegende Masterarbeit eine Forschungslücke aufgreift.

1.3 Struktur der Arbeit

Bevor auf den theoretischen Rahmen vorliegender Untersuchung eingegangen wird (Kapitel 3), widmet sich Kapitel 2 zunächst den Asterix-Comics selbst und geht der Frage nach, in welchem Kontext der internationale Klassiker entstanden ist und welche Faktoren zu seiner Erfolgsgeschichte und internationalen Etablierung beigetragen haben. Das Kapitel setzt es sich außerdem zum Ziel, die beiden Autoren René Goscinny und Albert Uderzo sowie die Übersetzerin

zahlreicher (und auch der vorliegend untersuchten) deutschsprachiger Versionen, Gudrun Penn-dorf, vorzustellen. Anschließend folgt ein inhaltlicher Einblick in die Asterix-Welt, indem Handlungszeit, Handlungsort und die wichtigsten Figuren des gallischen Dorfes skizziert wer-den. Im letzten Teil des zweiten Kapitels wird – mit Blick auf das zentrale Forschungsinteresse – auf das Spiel mit nationalen Stereotypen eingegangen, welches für die Asterix-Comics be-sonders charakteristisch ist.

Kapitel 3 präsentiert den theoretischen Rahmen, welcher sich aus zwei großen Paradigmen zusammensetzt. Kapitel 3.1 und 3.2 widmen sich der metapragmatischen Soziolinguistik mit der Indexikalität als Schlüsselkonzept und zeigen deren Relevanz für die vorliegende Unters-uchung auf. Kapitel 3.4 beschäftigt sich mit der Comicanalyse und stellt neben einem Definiti-onsversuch des entsprechenden Mediums einen Überblick über zentrale Aspekte der Comica-nalyse bereit. Hierbei wird ein besonderes Augenmerk auf die multimodale Beschaffenheit des Comics gelegt, indem sowohl auf die Text- als auch auf die Bildebene (und deren Zusammen-spiel) eingegangen wird.

Das für die Untersuchung herangezogene methodische Vorgehen wird in Kapitel 4 näher erläutert, wobei zunächst ein Überblick über die qualitative Sozialforschung im Allgemeinen gegeben wird, bevor anschließend die qualitative Inhaltsanalyse – insbesondere deren inhalt-lich-strukturierende Variante nach Kuckartz / Rädiker (2024) – sowie die Methode des Co-micprotokolls nach Herbers (2011) näher vorgestellt werden. Zudem werden in Kapitel 4 die Analysekategorien mit Blick auf den Gegenstand der vorliegenden Untersuchung genau defi-niert.

Kapitel 5 liefert schließlich die Ergebnisse der durchgeführten Analyse und gliedert sich in zwei Teile. In Kapitel 5.1 werden die wichtigsten Ergebnisse der inhaltlich-strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse, welche sich mit in den ausgewählten Comics eingesetzten sprach-lichen Mitteln beschäftigt, präsentiert, woraufhin in Kapitel 5.2 die Ergebnispräsentation der multimodalen Comicanalyse folgt.

In der abschließenden Diskussion in Kapitel 6 werden die Ergebnisse anhand der Beantwor-tung der Forschungsfragen zusammengetragen, bevor eine Reflexion der Limitationen vorlie-gender Masterarbeit sowie ein Ausblick auf weitere Forschungsmöglichkeiten dieses Kapitel schließen.

2 „Asterix“ und seine Erfolgsgeschichte

Mit dem ersten Auftritt der beiden gallischen Figuren im französischen Jugendmagazin „Pilote“ im Jahr 1959 (vgl. Stoll 1977: 9) leitete der Autor René Goscinny in Zusammenarbeit mit dem Illustrator Albert Uderzo den Beginn einer der erfolgreichsten französischen Comicserien ein. Nachdem das erste vollständige Album in französischer Originalausgabe („Asterix le Gaulois“) 1961 veröffentlicht worden war, folgten zunächst jährlich, später in etwas größeren Zeitabständen neue Abenteuer rund um Asterix und Obelix. Bis 2023 wurden insgesamt 40 Bände publiziert.

Was hinter dem großen Publikumserfolg der Comic-Serie steckt und welche Rolle diese im Kontext kulturpolitischer Nationalisierungsprozesse im Frankreich des 20. Jahrhunderts spielte, soll auf den folgenden Seiten näher erläutert werden.

2.1 Entstehungskontext: französische Nationalisierungsprozesse

Comics (franz. *bande dessinées*) gelten in Frankreich als kulturelles Phänomen, welches über die Jahre hinweg als „Ausdrucksform der nationalen Kultur“ (Middendorf 2012: 77) Legitimität und institutionelle Anerkennung erlangte. Ein Blick zurück in die Vergangenheit zeigt jedoch, dass sich die illustrierten Heftchen nicht zu jedem Zeitpunkt solch großer Beliebtheit erfreuten. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts etwa wurden Stimmen aus der katholischen Pädagogik sowie aus der Gesetzgebung lauter, die vor einer Entgleisung der Comic-Hefte für Kinder warnten und Produktionen forderten, die den nationalen Werten wie dem des guten Geschmacks (*bon goût*) und der Sittlichkeit entsprachen (vgl. Mutet 2008: 12–14).

Ebenjene moralistische und zugleich nationalistische Perspektive (vgl. Middendorf 2012: 81) erlebte in den 1930er-Jahren im Kontext der kulturpolitischen Auseinandersetzung mit Massenmedien wie Comics einen erneuten Aufschwung. Grund dafür waren in erster Linie amerikanische Produktionen wie „Mickey Mouse“, die die französische Comic-Szene zu dieser Zeit dominierten und die Eigenproduktion in Bedrängnis brachten (vgl. Mutet 2008: 14). Die kulturelle Präsenz Amerikas nahm Überhand und galt somit für Kritiker*innen als starkes Argument dafür, „die Nationalisierung der französischen Kultur zu fordern und zugleich die Modernisierung der eigenen Jugendliteratur voranzutreiben“ (Middendorf 2012: 86). In den darauffolgenden Jahren rückte die Kritik an ausländischen Produktionen immer stärker in den Fokus. Zwar orientierte man sich unter anderem an „Mickey Mouse“ und somit nach wie vor an den amerikanischen Erfolgsformeln, versuchte jedoch gleichzeitig das nationale Lesepublikum anzusprechen und die Comics an die politischen Interessen Frankreichs anzupassen, indem

man etwa Abschwächungen von erotischen oder gewaltbestimmten Szenen vornahm oder den amerikanischen Comic-Helden französische Namen gab (vgl. Middendorf 2012: 87).

Im Kontext von Nationalisierungsprozessen wurden die antiamerikanischen Töne sowie die Warnungen vor ausländischen Produktionen immer lauter, bis schließlich am 16. Juli 1949 ein Jugendliteraturgesetz zur „Protektion des Nationalcharakters“ (Middendorf 2012: 79) verabschiedet wurde, welches die illustrierte Presse (z. B. Comics) einer Form der Überwachung und Einschränkung unterwarf (vgl. Mutet 2008: 14). Eine Kontrollkommission, die den Schutz der Jugendlichen (*jeunes*) zur Aufgabe hatte, sollte alle Pressepublikationen für Kinder und Jugendliche, welche unmoralische Handlungen und verherrlichende Darstellungen von Gewalt beinhalteten, anzeigen (vgl. Stoll 1977: 9). Dabei mussten sich die Kommissionsmitglieder unter anderem an folgenden Artikel aus dem „Journal officiel de la république française“ halten:

Les publications visées à l'article 1^{er} ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits, ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. (République française 1949: 7006)¹

Jenes Gesetz legitimierte Eingriffe im Bereich der Massenkultur und sorgte für Selbstanpassungs-Prozesse der französischen Verlage, was die Marginalisierung und Vertreibung amerikanisierter Produktionen und Figuren wie „Tarzan“ oder „Superman“ in/aus den französischen Massenmedien zur Folge hatte (vgl. Mutet 2008: 14). Der Rückgang ausländischer Comic-Hefte auf dem französischen Markt eröffnete neue Möglichkeiten für jene Geschichten, „die den Stil einer ‚franko-belgischen Schule‘ verkörperten“ (Middendorf 2012: 89 [Hervorhebung im Original]).

Mit Asterix gelang Goscinny und Uderzo schließlich ein typisch französischer Held einer Comic-Serie, die sich in die Tradition nationaler Werte einordnete und jenen Stil verkörperte, der gefordert wurde:

Wenngleich auch von „Mickey Mouse“ beeinflusst, stand „Astérix“ in stilistischer und erzählerischer Hinsicht für Spezifika des franko-belgischen Comics. Den phantastischen Abenteuern der amerikanischen Serien wurde die klare Linie wie die Genauigkeit von Chronologie und Geographie entgegengestellt. Der Held war – wie „Tintin“ – eher unscheinbar und kein Übermann. (Middendorf 2012: 89 [Hervorhebung im Original])

Mit dem Erscheinen der Asterix-Comics auf dem französischen Markt und der damit verbundenen kulturellen Aufwertung des Comics entstanden im Laufe der 1960er-Jahre auch eigene Zeitungen und Magazine, in denen die Comics veröffentlicht wurden. Allen voran sei das

¹ Die in Artikel 1 genannten Veröffentlichungen dürfen keine Illustration, keine Erzählung, keine Kolumne, keine Rubrik, keine Einfügung enthalten, die Banditentum, Lüge, Diebstahl, Faulheit, Feigheit, Hass, Ausschweifung oder jegliche als Verbrechen oder Delikte eingestuft Handlungen in einem positiven Licht darstellen, oder geeignet sind, Kinder oder Jugendliche zu demoralisieren. (Sinngemäße Übersetzung durch die Verfasserin L. S.)

Magazin „Pilote“ (1959–1989) zu nennen, das ab 1963 von Goscinny geleitet wurde und bis 1974 die Erstveröffentlichungen der Asterix-Abenteuer als Fortsetzungsgeschichten beinhaltete (vgl. Mutet 2008: 15). In den 1960er- und 1970er-Jahren erlebte der französische Comic-Markt nicht nur einen Aufschwung, sondern auch eine „Phase des Übergangs“ (Middendorf 2012: 90). Während bekannte Comics wie „Asterix“ nicht mehr nur Kinder und Jugendliche begeisterten, sondern immer mehr die Aufmerksamkeit eines älteren Publikums auf sich zogen und folglich Einzug in die Erwachsenenliteratur fanden, nahmen zur selben Zeit die „Debatten um (ausländische) Comics als potenzielle Gefährdungen einer nationalen Kultur“ (Middendorf 2012: 90), welche in den Jahren davor noch vorherrschend waren, allmählich wieder ab. Die zuvor streng eingeklagten nationalen und gesellschaftlichen Normen verloren bei der Überwachung der Comics durch die Kontrollkommission, die ihre Haltung zu modernisieren versuchte, an Legitimität, und die künstlerische Dimension des Comics gewann an Bedeutung: „Das kontrollierte Objekt wurde vermehrt zum Gegenstand ästhetischer, nicht sittlicher Kritik; statt nach seiner „Schädlichkeit“ wurde nun nach „Qualität“ gefragt“ (Middendorf 2012: 91 [Hervorhebung im Original]).

Die Comics blieben in Frankreich auch in den Jahrzehnten darauf Gegenstand kultur- und identitätspolitischer Diskussionen und erlebten in ihrer gesellschaftlichen Bedeutung immer wieder Phasen des Umschwungs, auf die jedoch in der vorliegenden Arbeit aus Begrenzungsgründen nicht näher eingegangen wird. Abschließend sei nur so viel gesagt, dass ebenjene Entwicklungen, die sich über ein ganzes Jahrhundert erstreckten, das Medium des Comics als Ausdrucksform nationaler Identität immer mehr in die französische Gesellschaft integrierten. Während in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts noch die Angst vor einer Bedrohung der nationalen Identität durch den Comic als Massenmedium vorherrschte und man dem humorvollen amerikanischen Comic „die aufgeklärte Vernunftorientierung und Klarheit französischer Illustrationen“ (Middendorf 2012: 97) entgegenhielt, wich das Kriterium der Sittlichkeit gegen Ende des 20. Jahrhunderts jenem der Kreativität und der Vielfalt und der Comic wurde endgültig als kulturelles Massenmedium Frankreichs akzeptiert. (Vgl. Middendorf 2012: 97).

2.2 Das Autorenduo: René Goscinny und Albert Uderzo

Wie bereits obenstehend erwähnt, gelten René Goscinny und Albert Uderzo als die Erfinder der Asterix-Figuren und ihrer Abenteuer.

René Goscinny, einer der bekanntesten Comicautoren des 20. Jahrhunderts, kam am 14. August 1926 in Paris zur Welt, zog jedoch mit seiner Familie nach Argentinien, wo er seine Kindheit verbrachte und auf eine französischsprachige Schule ging. Nach dem Tod des Vaters

wanderte er nach New York aus. Dort verdiente er sein Geld mit Gelegenheitsjobs, begann Kinderbücher zu kolorieren und nahm immer wieder Aufträge für Werbegrafiken und Illustrationen an. Nachdem der große Erfolg jedoch ausblieb, entschied er auf Einladung der Agentur World Press nach Brüssel zu gehen und sich dort beim Verlag Dupuis zu bewerben. Der Durchbruch blieb auch dort zunächst aus, bis ihm 1951 eine Stelle als künstlerischer Leiter in einer von World Press gegründeten Pariser Agentur angeboten wurde. In diesem Jahr lernte Goscinny auch Albert Uderzo kennen, woraufhin deren Zusammenarbeit 1952 in der neu eröffneten Agentur in Paris begann. (Vgl. Strössenreuther o. J.).

In den ersten Jahren lebten die beiden von Auftragsarbeiten, ihre eigenen Projekte fanden zunächst kaum Interesse beim Verlag. 1955 wurde Goscinny schließlich vom belgischen Zeichner Maurice de Bévère (Morris) damit beauftragt, für ihn die Texte für die erfolgreiche Comicserie „Lucky Luke“ zu schreiben. Etwa zur gleichen Zeit entwickelte er gemeinsam mit Jean-Jaques Sempé die Bildergeschichte „Le Petit Nicolas“, die 1956 erstmals veröffentlicht wurde. (Vgl. Strössenreuther o. J.).

Als er schließlich von World Press entlassen wurde, gründete er gemeinsam mit Uderzo eine eigene Agentur mit dem Ziel, Comic-Hefte zu publizieren (vgl. Strössenreuther o. J.). In den Jahren darauf entstand das Konzept für eine „bewusst französisch ausgerichtete Zeitschrift“ (Comedix o. J.) namens „Pilote“, die 1959 auf den Markt kam. „Astérix le Gaulois“ („Asterix der Gallier“) wurde von Goscinny und Uderzo eigens für das neue Magazin entwickelt und darin erstmalig veröffentlicht. 1959–1961 erschienen die Abenteuer rund um den gallischen Krieger Asterix ausschließlich als Fortsetzungsgeschichte in „Pilote“, bevor der Verlag Dargaud 1961 das erste Asterix-Album herausbrachte. Neben dem erfolgreichen „Asterix“ hatte Goscinny weiterhin auch „Lucky Luke“ und „Le Petit Nicolas“ zu betreuen. Am 5. November 1977 verstarb René Goscinny unerwartet im Alter von 51 Jahren, als das 24. Asterix-Album, „Asterix bei den Belgiern“, gerade in Arbeit und erst bis Seite 37 fertiggestellt war. (Vgl. Comedix o. J.).

Der zweite Erfinder der Abenteuer rund um Asterix und Obelix, **Albert Uderzo**, wurde am 25. April 1927 als Sohn italienischer Eltern in Frankreich geboren. Schon als Kind erzählte er mit seinen Zeichnungen Geschichten und arbeitete später für die beiden Presseagenturen World Press und International Press. Seine Zusammenarbeit mit René Goscinny begann, wie bereits erwähnt, 1951 in der Pariser Agentur von World Press. Aus Solidarität zu seinem Freund und Partner kündigte er 1956 nach Entlassung Goscinnys selbst bei World Press. In der Entstehungsphase der Zeitschrift „Pilote“ suchte Uderzo gemeinsam mit Goscinny nach einem typisch französischen Helden, der „als Antwort auf amerikanische Themen“ (Comedix o. J.) dienen sollte.

Das gemeinsame Werk von René Goscinny und Albert Uderzo umfasst insgesamt 23 vollständige Asterix-Alben. Nach dem Tod seines Freundes wurde Uderzo vom Verlag angehalten, das 24. Abenteuer allein fertigzustellen. Zuschriften von Leser*innen ermutigten ihn schließlich dazu, die Asterix-Serie sowohl als Autor als auch als Illustrator weiterzuführen, und so gründete er den Verlag Albert René, der von da an die Asterix-Alben verlegte. 1980 erschien sein erstes Solo-Album, „Le Grand Fossé“ („Der große Graben“), woraufhin bis 2009 neun weitere Abenteuer von Uderzo allein geschrieben und gezeichnet wurden. 2011 ging der Verlag Albert René in den Besitz von Hachette Livre über und Uderzo zog sich zurück. Der 34. Band, „L’anniversaire d’Astérix et Obélix“ („Asterix und Obelix feiern Geburtstag“), ist das letzte Abenteuer, das aus der Feder Uderzos stammt. Ab 2013 übernahmen mit dem 35. Band Didier Conrad und Jean-Yves Ferri die Autorenrolle von „Asterix“. Albert Uderzo verstarb am 24. März 2020 im Alter von 92 Jahren. (Vgl. Comedix o. J.).

Zusammenfassend lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass die beiden Kollegen und Freunde René Goscinny und Albert Uderzo mit der Schöpfung der gallischen Figuren Asterix und Obelix einen französischen Publikumserfolg in Gang setzten, der über Jahrzehnte hinweg nicht abflachen sollte. Auf den Beginn und die Hintergründe des großen Erfolgs der Comicserie in Frankreich wird nun das nächste Unterkapitel eingehen.

2.3 Erfolg in Frankreich

Schon als die ersten Asterix-Abenteuer von 1959–1961 als Fortsetzungsgeschichten im Jugendmagazin „Pilote“ erschienen, zeigte sich, dass die beiden Autoren mit dem Erfinden des ungleichen gallischen Heldenpaars Asterix und Obelix durchaus der Erwartungshaltung der Französinen und Franzosen entsprachen. Während der erste 1961 veröffentlichte Sammelband mit einer Auflage von 6000 Exemplaren startete, stieg das dritte Abenteuer zwei Jahre später bereits auf 40 000 Stück an. 1965 und die darauffolgenden Jahre kam es mit dem Durchbrechen der Millionengrenze bei den Startauflagen, welche innerhalb weniger Wochen ausverkauft waren, zum endgültigen Durchbruch der Serie. (Vgl. Stoll 1977: 11).

Ein wesentlicher Grund für den „pfeilschnellen Aufstieg der [...] Comic-Gallier“ (Stoll 1977: 11) dürfte sein, dass die Bewohner*innen des gallischen Dorfes und deren „antirömischer Schabernack“ (Stoll 1977: 13) verschiedenste soziale Gruppen ansprachen, wie nachstehendes Zitat verdeutlicht:

Ihre spielerisch-phantastische Schlagfertigkeit in Wort und Bild scheint dem Delektierbedürfnis des anspruchsvollen französischen Intellektuellen genauso entgegenzukommen wie dem der geplagten Hausfrau, des Büroangestellten oder des leistungsgeknichteten Oberschülers [...]. (Stoll 1977: 12)

Die Abenteuer rund um Asterix und Obelix boten vor allem deshalb großes Identifikationspotenzial für die französische Gesellschaft der 1960er-Jahre, weil zur damaligen Zeit der Abstammungsmythos, die Französinnen und Franzosen stammten vom keltischen Volk der Gallier ab, der sich bereits seit Beginn der Französischen Revolution etabliert hatte und von Historiker*innen wie auch Autor*innen bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts weitergetragen wurde, im gesamten Land vorherrschend war. Bücher, die „die Gallier als Ahnen der Republikaner beschrieb[en]“ (Heine 2017), galten somit auch noch zur Zeit der Entstehung der Asterix-Comics als Grundlage für den französischen Geschichtsunterricht, der durch folgenden Leitspruch in Bezug auf die Abstammung der Franzosen geprägt war: *nos ancêtres les Gaulois* – ‘unsere Vorfahren, die Gallier’ (vgl. Stoll 1977: 12). Somit dürfte es nicht weiter verwundern, dass ausgerechnet die Geschichten rund um die Bewohner*innen des gallischen Dorfes, deren Leser*innen sich selbst für Nachfahr*innen des gallischen Volkes hielten, einen unvergleichlich großen Erfolg erzielten und die Gunst des Publikums sehr rasch für sich gewannen. Die Comic-Serie trug nicht zuletzt wesentlich dazu bei, dass sich das nationale Selbstbild der Französinnen und Franzosen als Nachfolger*innen des keltischen Volkes nicht nur in Frankreich, sondern auch global etabliert hat: „Wenn heutzutage jeder französische Rebell, der es mit einer Großmacht aufnimmt, in der ganzen Welt sofort mit Asterix und den Helden aus dem unbeugsamen Dorf verglichen wird, ist das eine Folge der Comicserie“ (Heine 2017).

Der enorme Publikumserfolg führte dazu, dass Asterix und Obelix innerhalb weniger Jahre „zur Mythologie par excellence des französischen Alltags“ (Stoll 1977: 13) aufstiegen und bereits Ende der 1960-er Jahre auf Bildschirmen, Schallplatten und in Hörspielsendungen zu sehen bzw. zu hören waren. Auch als begehrte Werbeidole wurden sie immer häufiger in Szene gesetzt, bis schließlich eine eigene Firma gegründet wurde, um die Lizenzen zu vergeben, und „seither locken die spaßigen Physiognomien des ungleichen Heldenpaares auf Hunderten von Artikeln vom Nahrungsmittelsektor bis hin zur Spielwarenindustrie den Käufern das Geld aus der Tasche“ (Stoll 1977: 13).

Angesichts des Erfolgs in Frankreich war es nur eine Frage der Zeit, bis sich auch die Massenmedien des Auslands für die Serie zu interessieren begannen (vgl. Stoll 1977: 14). Aus der nationalen Mythologie wurde schon bald ein internationaler Klassiker, der aus der heutigen Comicwelt nicht mehr wegzudenken ist. Wie und seit wann sich Asterix und seine gallischen Freunde im internationalen und vor allem deutschen Sprachraum etablierten, soll auf den folgenden Seiten erläutert werden.

2.4 Etablierung im internationalen und deutschen Sprachraum

Da das Untersuchungskorpus vorliegender Masterarbeit nicht von französischen Originalversionen, sondern von den deutschen Übersetzungen ausgewählter Asterix-Comics gebildet wird, ist es an dieser Stelle geboten, einen kurzen Überblick über die Etablierung und Rezeption der erfolgreichen Comicserie im deutschen Sprachraum zu geben und in diesem Zusammenhang auch die bekannte Übersetzerin Gudrun Penndorf vorzustellen.

2.4.1 Weltweite Verbreitung

Bevor der Beginn der deutschsprachigen Asterix-Ära in den Blick genommen wird, sollen zunächst die wichtigsten Etappen der weltweiten Verbreitung der französischen Comicserie sowie die damit verbundenen Verkaufszahlen umrissen werden, um zu verdeutlichen, welches Ausmaß der internationale Erfolg des Galliers Asterix innerhalb kürzester Zeit angenommen hat.

Nach dem Erscheinen des ersten Asterix-Albums beim Verlag Dargaud im Jahr 1961 dauerte es nur wenige Jahre, bis die gallischen Comichelden Fuß in den westeuropäischen Nachbarländern Frankreichs fassten. Etwas länger brauchten Asterix und seine Freunde, um bis nach Asien, Afrika und Amerika vorzudringen, wo sich ihre Abenteuer im Laufe der 1970er- und 1980er-Jahre ausbreiteten, bis sie schließlich in den 1990er-Jahren auch in Osteuropa bekannt wurden. (Vgl. Cros 2011: 13). Im Jahr 2009, also knappe 50 Jahre nach Veröffentlichung der ersten Geschichte, zählte man weltweit über 325 Millionen verkaufte Alben der Asterix-Abenteuer, welche zu diesem Zeitpunkt offiziell bereits in 107 Sprachen und Dialekte übersetzt worden waren. Die Verkäufe auf dem Weltmarkt teilten sich damals in drei etwa gleich große Teile auf: frankophone Länder (37%), deutschsprachige Länder (33%), Rest der Welt (30%) (vgl. Cros 2011: 19–20), wobei davon auszugehen ist, dass sich diese Verteilung in den vergangenen 15 Jahren nicht bedeutend verändert hat. Angesichts der weltweiten Verkaufszahlen lässt sich erkennen, dass die deutschsprachigen Länder der größte ausländische Markt für die Asterix-Comics sind, welche sowohl in Deutschland als auch in Österreich und der Schweiz kulturell stark verankert sind.

2.4.2 Erste deutsche Übersetzungen im Kauka-Verlag

Während die allererste Asterix-Übersetzung bereits 1961 in portugiesischer Sprache erschien, sprachen Asterix und Obelix im März 1965 das erste Mal Deutsch (vgl. Cros 2011: 21). Der deutsche Verleger Rolf Kauka erhielt als Erster die Rechte, die gallischen Abenteuer in deutscher Sprache zu veröffentlichen. In der Wochenzeitschrift „Lupo Modern“ publizierte der

Kauka-Verlag insgesamt vier Abenteuer in mehreren Episoden, wobei man dabei nicht der Chronologie der Originale folgte, sondern mit dem zweiten Abenteuer, „La Serpe d’or“ („Die goldene Sichel“), begann. Mit den Übersetzungen zog der Verlag schnell den Zorn der beiden französischen Urheber Goscinny und Uderzo auf sich, die ihm ideologische Manipulation vorwarfen, da die deutschen Versionen stark verfremdet waren und in einem nationalkonservativen, demokratiefeindlichen sowie antikommunistischen Sinn umgedeutet wurden und damit die rechtsextreme Haltung des Herausgebers Rolf Kauka offenlegten. (Vgl. Kaindl 2011: 211–212).

Asterix und Obelix wurden in diesen deutschen Versionen zu den zwei Deutschen Siggie und Arrabas, die ihr Volk gegen den Kommunismus und die amerikanische Besatzung verteidigen und nicht vor rechtsextremen Andeutungen zurückschrecken, die nicht nur in den Geschichten selbst, sondern auch in den von Rolf Kauka verfassten Vorworten, in denen er die Qualität seiner Comics betont, zu finden sind (vgl. Kaindl 2011: 207, 211).

Der Kauka-Verlag verzichtete bei der Veröffentlichung bewusst auf die Nennung der Autoren, lediglich einmal wurde ein Foto von Uderzo abgebildet, wobei man seine Nationalität verschwieg und dadurch den Eindruck erweckte, er sei ein deutscher Autor bzw. Illustrator und die Comics rund um Siggie und Arrabas seien deutsche Originalwerke. Um die Illusion eines deutschen Comics zu erzeugen, manipulierte der Herausgeber sowohl die Bildelemente als auch sprachliche Zeichen und typografische Elemente. Das französische Staatsgebiet mit dem kleinen gallischen Dorf, das in den französischen Originalwerken unter einer Lupe vergrößert dargestellt wird, wurde in den deutschen Übersetzungen zu einem germanischen Gebiet, das durch eine Mauer in zwei Teile getrennt war und die Teilung Deutschlands in DDR und BRD veranschaulichen sollte. Aus den gallischen Figuren machte Kauka Westdeutsche, die Römer nahmen die Rolle der amerikanischen Besatzer ein. (Vgl. Kaindl 2011: 213).

Kurzum, man nützte sämtliche Gestaltungsmittel des Comic-Mediums, um die Asterix-Abenteuer zu germanisieren, zu politisieren und um antisemitische Klischees zu verbreiten, was innerhalb kürzester Zeit für große Aufregung sorgte und schließlich auf Drängen Goscinny und Uderzos zu einem Rechtsstreit führte, den die französischen Urheber gewannen. Infolgedessen wurden dem Kauka-Verlag nach Veröffentlichung von vier Abenteuern die Publikationsrechte entzogen. (Vgl. Kaindl 2011: 218).

2.4.3 Werkgetreue Standard- und Dialektübersetzungen durch Ehapa Media

Nach dem Ausscheiden Rolf Kaukas aus dem deutschen Asterix-Geschäft ging die Lizenz an den Ehapa-Verlag über, der die gallischen Abenteuer zunächst als Serie in einem Comic-

Magazin veröffentlichte. Die Übersetzungen durch die Verlagsredaktion blieben zwar dem Originalwerk treu, waren jedoch sehr fehlerhaft, weshalb man sich dazu entschied, die professionelle Übersetzerin Gudrun Penndorf zu engagieren, die mit ihrer Translationsleistung maßgeblich zum großen Erfolg von Asterix im deutschsprachigen Raum beitrug (vgl. Cros 2011: 23) und es deshalb verdient, in Kapitel 2.4.4 näher vorgestellt zu werden.

Seit 1968 veröffentlicht der Ehapa-Verlag – heute unter dem Namen „Egmont Ehapa Media GmbH“ bekannt – die deutschen Versionen der Asterix-Abenteuer in Albenform. Mittlerweile zählen nicht nur die standarddeutschen Übersetzungen, sondern auch zahlreiche Dialektversionen zu den Verkaufsschlägern am deutschsprachigen Comicmarkt. Die Mundart-Serie hatte ihre Anfänge in den 1990er-Jahren und umfasst heute Alben in den verschiedensten Dialekten des deutschen Sprachraums (vgl. Cros 2011: 33) – darunter auch Versionen auf Wienerisch (z. B. „Da grosse Grobn“, „Da Legionäa Asterix“), Tirolerisch („Obelix und’s groaße Gschäft“) und Steirisch („Asterix und da Aweanaschuld“).

Die Übersetzungen der Dialektversionen werden von bekannten Persönlichkeiten, die ihrerseits selbst Expert*innen des jeweiligen lokalen Dialekts sind, verfasst. Unter ihnen befinden sich mit H. C. Artmann, Felix Mitterer, Kurt Ostbahn (Günter Brödl) und Reinhard P. Gruber auch österreichische Literaten (vgl. Cros 2011: 34). Diese nutzen die lokale Geografie, Geschichte sowie Kultur der jeweiligen Dialektregion und integrieren sie in die jeweilige Geschichte, um den Leser*innen einen Handlungsraum zu bieten, in dem sie ihre eigene kulturelle Umgebung wiedererkennen und durch die dialektale Sprache von Asterix und seinen Freunden zum Lachen gebracht werden (vgl. Cros 2011: 35).

Die Egmont Ehapa Media GmbH hat nach wie vor die Veröffentlichungslizenz für die deutschen Asterix-Comics, wobei die Standardversionen mittlerweile nicht mehr von Gudrun Penndorf übersetzt werden. Nichtsdestotrotz hat diese einen entscheidenden Beitrag zum Erfolg von Asterix am deutschsprachigen Comicmarkt geleistet, weshalb sich das nächste Kapitel ihrer Person und vor allem ihrem schriftstellerischen Schaffen widmet.

2.4.4 Die Übersetzerin: Gudrun Penndorf

Gudrun Penndorf, 1938 in Deutschland geboren, ist Sprachwissenschaftlerin und ausgebildete Übersetzerin und Dolmetscherin für Französisch und Deutsch in den Fachbereichen Wirtschaft und Recht. Mit Comics kam sie erstmals als Erwachsene in Verbindung, als sie vom Ehapa-Verlag den Auftrag bekam, Wald Disneys „Lustige Taschenbücher“ vom Italienischen ins Deutsche zu übersetzen. Als sie 1968 für einen mehrmonatigen Aufenthalt nach Paris ging, informierte sie der Verlag, dass eine professionelle Übersetzerin für die Asterix-Abenteuer gesucht

werde. Nach einem Gespräch mit Goscinny erhielt sie schließlich den Auftrag und übersetzte in den darauffolgenden Jahrzehnten (1968–1991) Band 1 bis 29 der französischen Asterix-Alben ins Deutsche (vgl. Hafner / Postlep / Pustka 2020: 345), nachdem dem Kauka-Verlag, wie bereits oben erwähnt, die Rechte wieder entzogen worden waren. Die ersten deutschen Übersetzungen des Verlegers Rolf Kauka kritisiert Penndorf wie folgt: „Das roch irgendwie schon sehr nach Nationalsozialismus“ (Penndorf in Hafner / Postlep / Pustka 2020: 345).

Die von Penndorf übersetzten Asterix-Alben zeichnen sich vor allem durch ihre sprachschöpferische Leistung aus. Dank ihrer „kreativen Umbenennungen des Comicpersonals, ihr[es] akribischen Rechercheeifers, ihre[r] treffenden Wortspiele sowie de[s] geniale[n] Umgang[s] mit den diversen Sprachebenen ihrer Vorlagen“ (Arbeitskreis Jugendliteratur 2021) erhielt sie 2021 den Deutschen Jugendliteraturpreis in der Kategorie Sonderpreis Gesamtwerk Übersetzung. Die lobenden Worte der Jurybegründung sollen an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben:

„Die spinnen, die Römer!“ – Wissen Sie, wem wir diesen Spruch, den vielleicht berühmtesten der Nachkriegsliteratur, verdanken? Sagen wir es so: Die richtige Antwort lautet weder „Obelix“ noch „René Goscinny“. Aus deren eher konventionellem „Ils sont fous, ces Romains“ hat erst Gudrun Penndorf, Goscinny's kongeniale deutsche Übersetzerin, diesen perfekten, fast schon lautmalereich das energische Vogelzeigen nachahmenden Parallelismus gemacht. (Arbeitskreis Jugendliteratur 2021 [Hervorhebung im Original])

Neben den von großem Publikumserfolg geprägten Asterix-Abenteuern war Penndorf von 1977 bis 1994 auch für die Übersetzungen von „Lucky Luke“ zuständig. Für ihr literarisches Schaffen erhielt sie 2020 das Bundesverdienstkreuz sowie 2023 den Preis für das Lebenswerk des Münchner Comicpreises PENG! (Vgl. Arbeitskreis Jugendliteratur 2021).

2.5 Asterix und seine Abenteuer

Sobald man ein neues Asterix-Album aufschlägt, beginnt ein weiteres turbulentes Abenteuer. Gemeinsam mit den beiden Galliern Asterix und Obelix reisen wir in fremde Länder, erleben kuriose Begegnungen mit anderen Kulturen und werden mit zahlreichen Missverständnissen konfrontiert, die nicht nur die Helden des Comics in Staunen versetzen, sondern auch uns Leser*innen immer wieder zum Schmunzeln bringen. Alle diese Abenteuer – so vielfältig sie auch sein mögen – sind stets in einem konstanten und klar umrissenen erzählerischen Rahmen verortet, der die Welt von Asterix prägt. Im Folgenden werden zentrale Elemente dieser narrativen Welt näher beleuchtet, bevor anschließend die wichtigsten Bewohner des kleinen gallischen Dorfes vorgestellt werden.

2.5.1 Handlungszeit und Handlungsort – stabile Elemente einer narrativen Welt

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt ... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen ... (Gosciny / Uderzo 2024: 3)

Dieser historische Kommentar am Fuße der ersten Seite eröffnet jedes Abenteuer der Comicserie und präsentiert den Leser*innen die konstanten Ausgangsbedingungen des Asterix-Universums, welches um 50 v. Chr. zur Zeit der Besetzung Galliens durch die Römer angesiedelt ist. Der Kommentar wird von einer Landkarte begleitet, die die gallischen Provinzen vorstellt und dabei durch eine überdimensionale Lupe ein Gebiet im Nordwesten mit der anonymen Gattungsbezeichnung „Gallisches Dorf“ hervorhebt. Rund um dieses Dorf, das exemplarisch durch drei Strohhütten dargestellt wird, bewachen römische Militärposten das Gebiet. Die Bewohner² des gallischen Dorfes – allen voran Asterix und Obelix – versuchen alles, um den römischen Eroberern Widerstand zu leisten. (Vgl. Stoll 1977: 16–17).

Mit dieser ersten Seite wird die Tiefenstruktur der erzählten Asterix-Welt festgelegt, die von Stabilität geprägt ist und auf einem einheitlichen Erzählmodell beruht. Jede Geschichte thematisiert den Widerstandsakt der Gallier gegen das Eindringen der Römer, wobei die einzelnen Episoden als oberflächliche Variationen des narrativen Schemas betrachtet werden können, während die tiefere Struktur unverändert bleibt. So beinhalten manche Abenteuer eine Reise in ein fremdes Land, wohingegen andere wiederum vollständig im Dorf spielen. Dabei gibt es keine fortlaufende Entwicklung, was bedeutet, dass die Alben in beliebiger Reihenfolge gelesen werden können. (Vgl. Maguet 1998: 319).

Durch die Gegenüberstellung des kleinen gallischen Dorfes und des römischen Imperiums entsteht ein Antagonismus zwischen zwei Handlungsträgern, die durch eine asymmetrische Beziehung gekennzeichnet sind und denen bestimmte Werte zugeschrieben werden: Das Imperium steht für die Macht und das kleine Dorf für den Widerstand. Während die Macht des römischen Reiches, die durch die Figur Cäsars verkörpert wird, negativ konnotiert ist, werden den Galliern entgegengesetzte, positive Werte zugeschrieben. Im Gegensatz zu den Römern, die von Dekadenz, innerem Zerfall und Nicht-Identität geprägt sind (vgl. Stoll 1977: 22), kann das gallische Dorf als Metapher eines sozialen Stabilitätsideals begriffen werden, in dem List über rohe

² In der vorliegenden Arbeit wird im gegebenen Rahmen auf geschlechtergerechte Sprache geachtet. Bei der Bezeichnung der Comicfiguren (Gallier, Römer, Goten, Briten, Schweizer, Belgier) wird im Sinne der Analyse jedoch die maskuline Form verwendet. Zwar gibt es in den Asterix-Comics auch weibliche Figuren, diese stehen jedoch nicht im Zentrum der Problemstellung der Untersuchung. Die maskuline Form wird außerdem dann verwendet, wenn im Kontext der Analyse auf nationale Gruppenbezeichnungen (Goten, Briten, Schweizer, Belgier) Bezug genommen wird.

Gewalt und Freundschaft über anonyme Organisation siegt. Die Identifikation der Leser*innen mit dem gallischen Dorf vollzieht sich über die Individualisierung und Differenzierung der Bewohner, wohingegen die Römer anonym und austauschbar bleiben. (Vgl. Maguet 1998: 319–320).

Auch der historische Kommentar am Fuße der Landkarte, um noch einmal auf diesen zurückzukommen, sorgt für eine Identifikation des Publikums mit den Galliern, wie Stoll deutlich macht:

Über das Kollektivpronomen „wir“ vollzieht er stillschweigend eine transhistorische Gleichstellung zwischen dem französischen Leser und den [...] gallischen Akteuren, um dann durch die pathetische Hervorhebung der Widerstandstugenden [...] dessen Betroffenheit zu bewirken, d. h. ihn zu provozieren, nunmehr eigenständig diese ihm vorgespielte Identität als seine zukünftige Leserrolle zu akzeptieren. (Stoll 1977: 23 [Hervorhebung im Original])

Während die Römer also unter anderem aufgrund ihrer pseudo-römischen Un-Namen bzw. der inadäquaten semantischen Bezüge, die ihnen von den Verfassern aufgezwungen werden und von den Leser*innen als „Beweis für deren innere Inkongruenz“ (Stoll 1977: 22) gedeutet werden, keinerlei Identifikationspotenzial bieten, gewinnt das „durch seine Namenlosigkeit zu literarischer Identität erhobene gallische Dorf“ (Stoll 1977: 22) schon auf der ersten Seite die Sympathie des Publikums.

2.5.2 „Einige Gallier“ – Helden des Comics

Die fünf wichtigsten Bewohner des gallischen Dorfes, die fester Bestandteil eines jeden Abenteuers sind und dementsprechend zum stereotypen Rahmen gehören (vgl. Stoll 1977: 35), werden genau wie das Handlungsfeld Gallien (siehe Kapitel 2.5.1) vor Beginn jeder Geschichte auf einer eigenen A4-Seite vorgestellt. Unter dem Titel „Einige Gallier“ präsentieren die Autoren *Asterix*, *Obelix*, *Miraculix*, *Troubadix* und *Majestix* anhand von Illustrationen und kurzen Textbeschreibungen. Im Folgenden sollen die beiden Hauptfiguren Asterix und Obelix näher unter die Lupe genommen werden. Eine genauere Darstellung aller fünf Bewohner würde den Rahmen der vorliegenden Masterarbeit sprengen und erscheint zudem mit Blick auf das Forschungsinteresse nicht zwingend erforderlich. An dieser Stelle sei nur so viel erwähnt, dass alle Namen der gallischen Figuren auf *-ix* enden, was selbstverständlich kein Zufall, sondern eine historische Anspielung auf den gallischen Häuptling und Nationalhelden Vercingétorix ist, der als Anführer des Aufstandes der Gallier im Unabhängigkeitskampf gilt (vgl. Stoll 1977: 36).

Der Anti-Superstar Asterix

Asterix, der Held dieser Abenteuer. Ein listiger kleiner Krieger, voll sprühender Intelligenz, dem alle gefährlichen Aufträge bedenkenlos anvertraut werden. Asterix schöpft seine übermenschliche Kraft aus dem Zaubersaft des Druiden Miraculix ... (Goscinnny / Uderzo 2024: 4)

Mit diesen Worten wird der Held Asterix am Beginn jeder Abenteuerfolge beschrieben. Stoll (1977: 36) spricht von einem „nicht-stilgerechten, grotesken [...] Sternchen“, das nichts mit den großen und mächtigen Supermännern in amerikanischen Comics zu tun hat. Gerade diese Anti-Superman-Eigenschaften des kleinen Wichts mit gelbem Schnauzer sind es allerdings, die den listigen Asterix zum idealen Helden des gallischen Epos machen. Mit den ihm zugeschriebenen Qualitäten Mut, Intelligenz und Verschlagenheit wird aus Asterix eine tugendhafte Persönlichkeit, die den Mythos der Vernunft verkörpert und einer typischen französischen Heldenfigur entspricht, wie sie in Comics in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts im Kontext von Nationalisierungsprozessen und dem damit einhergehenden Jugendpressegesetz (siehe Kapitel 2.1) gefordert wurde.

Asterix, der als „witzig-parodistische Negativform“ (Stoll 1977: 36) bzw. „parodistische[s] Gegenstück zum [...] muskelprotzenden und schrumpfköpfigen Superman“ (Stoll 1977: 39) gesehen werden kann, präsentiert sich als Vertreter der Gallier in ihrer Auflehnung gegen die übermächtige Ordnung der Römer und erinnert damit an die Helden Vercingétorix und König Arthus, wie nachstehendes Zitat verdeutlicht:

Über alle geschichtlichen und gattungspoetischen Grenzen hinweg leben in ihm jene mythischen Konzepte als humoristische auf, die in den Legenden des Nationalstaates und in der Ependichtung des Mittelalters durch die Helden des gallischen, bzw. bretonischen Unabhängigkeitskampfes, Vercingétorix und König Arthus, verkörpert wurden. (Stoll 1977: 39)

O b e l i x

Obelix, der als Komplementärfigur zu Asterix gilt, zeichnet sich durch seine geistige Schwerfälligkeit und Gutmütigkeit aus. Dank seiner körperlichen Übergröße und übermenschlichen Kraft gleicht er das physische Defizit von Asterix aus. Das ungleiche Paar, das in bedingungsloser Freundschaft lebt, ergänzt sich gegenseitig und verkörpert damit die alte mythische Dichotomie Intelligenz (Asterix) / Instinkt (Obelix), wobei die Intelligenz für die Kategorie des Männlichen und der Instinkt für das Weibliche steht. In diesem Sinne wirkt Asterix dank seiner Intelligenz männlich, während Obelix mit seiner Sinnlichkeit und nicht zuletzt auch durch sein Äußeres – Rundungen und rote Zöpfe – das Weibliche repräsentiert. (Vgl. Stoll 1977: 39–40).

Neben seiner Rolle als komplementäres Gegenstück zu Asterix kommt Obelix auch eine historische Symbolfunktion zu, da er aufgrund seiner Größe, Fresslust und Schlagkraft an den Sonnengott Gargantua erinnert. Letzterer trat in der Volksmythologie immer wieder als

Beförderer von Megalithen auf, da sich die „Ureinwohner der Bretagne die Herkunft der von Menschenhand nicht zu bewegendenden Menhire [...] nicht anders erklären konnten als durch das Wirken ihres gewaltigen Sonnengottes“ (Stoll 1977: 40–41). Auch Obelix tritt in den Asterix-Abenteuern als Hinkelsteinlieferant auf und steht somit ganz im Zeichen Gargantuas, der „als Verkörperung der wohlwollenden Natur“ (Stoll 1977: 41) galt.

Abschließend bleibt festzuhalten, dass Asterix und Obelix unterschiedlicher nicht sein könnten, sich jedoch gerade deshalb gegenseitig ergänzen und sowohl dem männlichen als auch dem weiblichen Lesepublikum Identifikationsmöglichkeiten bieten (vgl. Stoll 1977: 40).

2.6 Das Spiel mit nationalen Stereotypen

Der anhaltende nationale und internationale Erfolg der Asterix-Abenteuer über mehrere Jahrzehnte hinweg beruht nicht zuletzt wesentlich auf der Raffinesse der Autoren und in diesem Zusammenhang auf spezifischen künstlerischen und erzählerischen Eigenheiten, dank derer sich die Comicserie von anderen abhebt. Zu jenen Eigenheiten und Besonderheiten zählt unter anderem das Spiel mit nationalen Stereotypen, das sowohl auf sprachlicher als auch auf visueller Ebene verwirklicht wird. Im Sinne des Forschungsinteresses der vorliegenden Arbeit soll darauf nun etwas näher eingegangen werden, wobei an dieser Stelle darauf hinzuweisen ist, dass eine Begriffsdefinition (nationaler) Stereotype in Kapitel 3 folgen wird.

Der Einsatz kultureller bzw. nationaler Stereotype als zentrales Merkmal der Asterix-Alben dient vor allem als parodistisches Mittel zur Darstellung fremder Nationen, die außerhalb des gallischen Dorfes (bzw. auf die Gegenwart der Leser*innen bezogen: außerhalb Frankreichs) liegen und „jenseits des Bretterzauns beheimatet sind“ (Stoll 1977: 95). Ebenjene „Anderen“ – ob nun Briten, Goten, Schweizer, Belgier oder weitere Völker/Nationen – erweisen sich als Träger kultureller Andersartigkeit, die in den Geschichten überzeichnet und ins Groteske überführt wird. Ihre Merkmale und Verhaltensweisen machen die Figuren zu Projektionsflächen für gängige nationalkulturelle Klischees, wie sie im Alltagsbewusstsein „des durchschnittlichen, kleinbürgerlichen Franzosen“ (Stoll 1977: 96) verbreitet sind. In ihnen manifestieren sich also vermeintlich gängige Kommunikations- und Verhaltensmuster, die von den Autoren karikiert und auf die Spitze getrieben werden.

Die Typisierung der ausländischen Figuren entspricht „den Klischees, die dem Franzosen zum Teil schon seit Jahrhunderten [...] geläufig sind“ (Stoll 1977: 97). So erscheinen die Goten als Vorfahren der Deutschen etwa als militaristisch und machtbesessen, mit dem Ziel, Gallien bzw. das gesamte Römische Reich zu erobern. Die Schweizer hingegen wirken übertrieben sauberkeitsfanatisch und leisten ihren Feinden Erste Hilfe, während die Briten ihre

Kampfhandlungen um Punkt fünf Uhr unterbrechen, um ihren Tee zu genießen. An dieser Stelle darf ein Zitat von Stoll (1977) nicht fehlen, der über die stereotype Darstellung der Schweizer und Briten folgendes sagt:

Die Helvetier jagen schon damals mit dem Staubwedel dem geringsten Anflug von Unreinlichkeit nach, betätigen [...] die Kuckucksuhr, benutzen ihre Berghörner [...] und üben an ihren Feinden – die sie selbst zusammengeschlagen haben – ungeachtet deren Nationalität die Hilfsdienste des Roten Kreuzes, welches jedoch ebensowenig seinen Namen bereits gefunden hat wie das noch aus heißem Wasser und einem Wölkchen Milch bestehende Getränk, dessentwillen die individualistischen Briten punkt 5 Uhr nachmittags ihre Kampfhandlungen unterbrechen [...]. (Stoll 1977: 102)

Die eben genannten Klischees, die an dieser Stelle angesichts der für vorliegende Arbeit relevanten Asterix-Alben vorgestellt wurden, werden vor allem auch durch sprachliche Mittel (re-)konstruiert. Häufig unterscheiden sich die ausländischen Figuren durch sprachliche Merkmale (z. B. Akzent, Satzstellung etc.) von den Galliern, die in den Originalfassungen in der französischen Standardsprache sprechen. An dieser Stelle ist darauf hinzuweisen, dass jene sprachlichen Abweichungen von der „Norm“ der Gallier in den Übersetzungen oft nicht eins zu eins übernommen werden können bzw. adaptiert werden müssen. Auf diese Problematik der Übersetzung wird jedoch in Kapitel 3.2.5 noch näher eingegangen. Beispielhaft sei hier die Sprechweise der Briten erwähnt, deren englische Syntax ins Französische bzw. ins Deutsche übertragen wird, wodurch sich ein oft komisch wirkender Sprechstil entfaltet, der die Briten von den Galliern abgrenzt (vgl. Stoll 1977: 103).

Wenngleich Sprache als wirkmächtiges Mittel zur Markierung kultureller Fremdheit gesehen werden kann, wird eine Stereotypisierung im Medium Comic auch auf visueller Ebene möglich, die es erlaubt, kulturelle Eigenheiten durch Kleidung, Gestik, Mimik und szenische Details ebenfalls pointiert darzustellen. So entsteht ein multimodales Spiel mit kulturellen Fremdbildern, welches das Publikum einlädt, sich mit den Galliern zu identifizieren und gemeinsam über die vermeintlich absurden Eigenheiten der „Anderen“ zu lachen. (Vgl. Stoll 1977: 115).

Diese nationalen Stereotype fungieren nicht nur als humoristische Stilmittel, sondern als indexikalische Zeichen, die auf soziale und nationale Identitäten verweisen und diese zugleich überspitzt reproduzieren. Das zugrundeliegende Konzept der Indexikalität, das in Kapitel 3.2 näher erläutert wird, bildet somit einen zentralen theoretischen Bezugsrahmen der vorliegenden Arbeit.

3 Theoretischer Rahmen

Nachdem im vorhergehenden Kapitel zentrale werk-/wirkungsgeschichtliche und andere relevante Aspekte der Asterix-Comics skizziert wurden, folgt nun die theoretische Verortung der vorliegenden Untersuchung.

Ziel dieses Kapitels ist es, einen fundierten Überblick über die wesentlichen Konzepte und theoretischen Perspektiven zu geben, welche im Sinne des Forschungsinteresses der durchzuführenden Analyse zugrunde liegen. Im Mittelpunkt stehen dabei zwei zentrale Paradigmen: zum einen a) die **metapragmatische Soziolinguistik** (vgl. Spitzmüller 2022) und zum anderen b) ausgewählte Ansätze der **Comicanalyse**. Im Folgenden soll zunächst die metapragmatische Soziolinguistik mit jenen Begrifflichkeiten und Aspekten, die im Kontext der vorliegenden Masterarbeit als zentral erachtet werden können, näher erläutert werden, wobei ein besonderes Interesse dem Konzept der ‚**Indexikalität**‘ nach Silverstein gilt. Anschließend widmet sich das Kapitel einer Definition des Mediums ‚Comic‘ und in diesem Zusammenhang der Vorstellung ausgewählter Ansätze und Begrifflichkeiten im Bereich der multimodalen Comicanalyse.

3.1 Metapragmatische Soziolinguistik – zentrale Grundannahmen

Gemeinsam mit der kritischen Soziolinguistik zählt deren metapragmatische Variante zu den neueren Strömungen der Soziolinguistik, welche seit den 1990er-Jahren im internationalen Fachdiskurs zunehmend an Bedeutung gewannen (vgl. Spitzmüller 2022: 222). Im Mittelpunkt der beiden Ansätze steht die Auseinandersetzung mit „Bewertungen von Sprache, Sprachgebrauch und Kommunikationsakteur*innen“ (Spitzmüller 2022: 289). Damit werden zwar Themen aufgegriffen, mit denen sich auch schon ältere Varianten der Soziolinguistik beschäftigt haben – der Frage etwa, „warum Menschen aufgrund ihres Sprachgebrauchs in Gesellschaften unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten haben“ (Spitzmüller 2022: 223), galt schon immer ein gewisses Interesse –, sie fassen diese jedoch noch viel zentraler und rücken somit die Reflexion über Sprache und deren soziale Bedeutung ins Zentrum. Mit anderen Worten ausgedrückt, untersuchen sie auf theoretischer Ebene, wie Sprache zum Gegenstand von Bewertungen wird (vgl. Spitzmüller 2022: 225).

Die Zuschreibungen, die wirksam werden, wenn „Sprachen, Sprachgebräuche und Sprecher*innen [...] bewertet werden“ (Spitzmüller 2022: 270), bezeichnet man als ‚**Sprachideologien**‘, worunter Busch (2019: 108) ein „Bündel von mehr oder weniger verfestigten Meinungen [...], mit denen Sprechende ihre Wahrnehmung und Repräsentation von Sprache(n) und Sprachgebrauch rationalisieren und begründen“ versteht. Sie verweist außerdem darauf, dass

ebenjene Ideologien in jedem Kommunikationskontext eine Rolle spielen, „sobald wir den Sprachgebrauch unseres Gegenübers bewerten“ (Busch 2019: 108) und unsere Meinungen durch sprachliche Äußerungen zum Ausdruck bringen. Die Sprachideologieforschung, die ihre Geburtsstunde einem Vortrag von Michael Silverstein (1979) zu verdanken hat, beschäftigt sich demzufolge zum Beispiel auch mit „öffentlich geführten Debatten, die Sprache zum Gegenstand machen oder andere Themen mit Sprache verknüpfen“ (Busch 2019: 108–109).

Wenngleich sich beide eingangs genannten Perspektiven der Soziolinguistik mit der Bewertung von Sprache beschäftigen, lässt sich ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal zwischen metapragmatischer und kritischer Soziolinguistik herausarbeiten, das mit dem Ausmaß ihres kritischen Impetus zusammenhängt. Im Gegensatz zur kritischen Soziolinguistik, die gezielt soziale Ungleichheiten analysiert und kritisch kommentierend aufzeigt respektive auch gesellschaftliche Veränderungen aktiv herbeiführen will, fokussiert die metapragmatische Perspektive nicht primär auf sprachlich bedingte soziale Ungleichheit, sondern konzentriert sich vielmehr auf „Sprachreflexivität, [die] daraus resultierenden Möglichkeiten der Sprachbewertung und deren sozial[e] Funktionen“ (Spitzmüller 2022: 289).

Trotz unterschiedlicher Hauptinteressen teilen die beiden Forschungsrichtungen jedoch die grundlegende Annahme, dass Sprache nicht nur als Verständigungsmittel, sondern auch als Träger sozialer Bedeutungen fungiert (vgl. Spitzmüller 2022: 225). Dabei greifen sie auf ein gemeinsames theoretisches Fundament zurück – das Konzept der **Indexikalität**. Dieses soll im nächsten Kapitel näher beleuchtet werden, da die vorliegende Arbeit grundlegend darauf aufbaut. An dieser Stelle sei nur schon einmal vorwegzunehmen, dass Indexikalität als semiotische Verbindung zwischen (sprachlichen) Zeichen und bestimmten sozialen Kontexten und Sprecher*innengruppen verstanden werden kann. Alles Sprachliche verweist in diesem Sinne auf Aspekte der sozialen Sphäre (Situationen, Kommunikationsakteur*innen etc.). (Vgl. Spitzmüller 2022: 289). Diese Verknüpfungen bzw. Assoziationen werden wiederum von den Akteur*innen wahrgenommen, reflektiert und (erneut) bewertet, was im Sinne der bereits erwähnten Sprachideologien Wirkmacht entfaltet und in kommunikativen Interaktionen oftmals auch unbewusst mitwirkt, wodurch beispielsweise Normvorstellungen über Sprache geformt oder beeinflusst werden (vgl. Busch 2019: 108).

Die logische Konsequenz, die sich aus der Assoziation von sprachlichen Formen mit sozialen Kontexten und den damit verbundenen ideologischen Bewertungen ergibt, ist die ‚**soziale Positionierung**‘ von Sprecher*innengruppen:

Aufgrund der Indexikalität der Zeichen und der Bewertung der Zeichen durch Kommunikationsakteure (der Sprachideologien) werden Kommunikationsakteur*innen, wenn sie bestimmte

sprachliche Formen gebrauchen, daher in einer bestimmten Art und Weise bewertet und kategorisiert (**soziale Positionierung**). (Spitzmüller 2022: 290 [Hervorhebung im Original])

Die eben vorgestellte enge Verknüpfung von sprachlicher Form, gesellschaftlicher bzw. sozialer Zuschreibung, Bewertung und sozialer Positionierung bildet den analytischen Kern der metapragmatischen Perspektive und ist zentral für das Verständnis jener soziolinguistischen Mechanismen, die der weiter unten folgenden Analyse zugrunde liegen.

3.2 Indexikalität

Die folgenden Ausführungen widmen sich nun vertieft dem Konzept der sprachbasierten Indexikalität sowie anschließend dem Phänomen der metapragmatischen (sozialen) Positionierung, wobei abschließend die Relevanz der vorgestellten theoretischen Konzepte für die vorliegende Untersuchung von Asterix-Comics herausgearbeitet werden soll.

3.2.1 Definition und Ursprung

Ein zentrales Phänomen des Sprachgebrauchs ist die Tatsache, dass Sprache bzw. verschiedene Sprachgebrauchsweisen von den Kommunikationsakteur*innen – meist unbewusst – mit sozialen bzw. gesellschaftlichen Bedeutungen verknüpft werden. Dieser Vorgang wird in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Sprache unter dem Begriff ‚Indexikalität‘, der vor allem in den jüngeren Formen der Soziolinguistik eine große Rolle spielt, theoretisch beschrieben. Der Terminus stammt ursprünglich aus der von Charles Sanders Peirce begründeten Semiotik, die zwischen indexikalischen, ikonischen und symbolischen Zeichenrelationen unterscheidet. (Vgl. Spitzmüller 2022: 192). Bei indexikalischen Verbindungen besteht ein „kausaler Zusammenhang bzw. eine materielle [...] Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem“ (Spitzmüller 2022: 192) – etwa, wenn Rauch auf Feuer verweist oder ein Dialekt auf eine bestimmte Herkunft –, wohingegen bei ikonischen ein assoziativer und bei symbolischen Relationen ein konventioneller Zusammenhang gegeben ist. Spitzmüller (2022: 192) weist in diesem Zusammenhang in Anlehnung an Peirce darauf hin, dass jedes (sprachliche) Zeichen sowohl indexikalisch, ikonisch als auch symbolisch interpretiert werden kann. Angesichts des Forschungsinteresses vorliegender Arbeit liegt der Fokus des folgenden Abschnitts jedoch auf indexikalischen Zeichenrelationen.

In der Soziolinguistik versteht man unter Indexikalität „die Fähigkeit von Zeichen, Hinweise auf den Kontext, in dem das Zeichen verwendet wird oder produziert wurde, sowie die beteiligten Personen zu geben“ (Spitzmüller 2022: 259). Michael Silverstein, der den Begriff im

Rahmen seiner metapragmatischen Theorie maßgeblich erweitert und ausdifferenziert hat, schreibt sprachlichen Phänomenen in diesem Sinne eine grundsätzlich indexikalische Bedeutung zu, da sie stets Hinweise auf den sozialen Kontext ihrer Verwendung geben. Als klassische soziolinguistische Beispiele für Indexikalität nennt er unter anderem Höflichkeitsformen und sprachliche Register (*speech levels*) (vgl. Silverstein 2003: 193), die den Kommunikationsakteur*innen „Hinweise auf den sozialen und situativen Kontext geben, in dem sie interpretiert werden sollen“ (Spitzmüller 2022: 193). Silverstein (2003) betont weiters, dass ein sprachliches Zeichen immer in zweifacher Richtung indexikalisch sei und in einem Spannungsverhältnis zwischen Kontextpassung und Kontextveränderung stehe. Einerseits wird es im Rückgriff auf bereits bekannte bzw. gegebene Kontexte passend interpretiert (*indexical presupposition* bzw. *appropriateness-to-context*). Andererseits kann es selbst wiederum den Kontext beeinflussen und prägen (*indexical entailment* bzw. *effectiveness-in-context*). Nachstehendes Zitat soll diese Doppelfunktion noch einmal verdeutlichen:

[...] any such socially conventional indexical [...] sign [...] is dialectically balanced between indexical presupposition and indexical entailment. That is, its indexical meaning is composed of two aspects. One is its indexical “appropriateness-to” at-that-point autonomously known or constituted contextual parameters: what is already established between interacting sign-users, at least implicitly, as ‘context’ to which the propriety of their usage at t_0 appeals. The other is its indexical “effectiveness-in” context: how contextual parameters seem to be brought into being – i.e., casually and hence existentially entailed – by the fact of usage of the indexical [...] sign [...] itself. (Silverstein 2003: 195 [Hervorhebung im Original])

Bevor auf eine weitere Ausdifferenzierung nach Silverstein näher eingegangen wird, lässt sich Folgendes festhalten: Indexikalität beschreibt das Phänomen, dass jedes sprachliche Handeln sozial eingebettet ist und auf einen bestimmten außersprachlichen Kontext verweist (bzw. diesen Kontext generiert), in dem die jeweiligen sprachlichen Formen gebraucht werden.

3.2.2 ‚Indexical order‘ – Aspekte der Mehrdimensionalität

Silverstein (2003) schlägt vor, Indexikalität nicht eindimensional, sondern als vertikal mehrschichtiges, dynamisches Konzept zu begreifen. Zentral sind hierbei die sogenannten *indexical orders* (vgl. Silverstein 2003: 193) – also indexikalische Ordnungen bzw. Ebenen, die sich rekursiv aufeinander beziehen. In seinen Ausführungen macht er deutlich, dass indexikalische (sprachliche) Zeichen nicht nur auf die soziale Situation, in der sie verwendet werden, sondern bei mehrmaliger Verwendung in einem bestimmten Kontext „auf einer höheren indexikalischen Ordnung [...] auch auf Kontextwissen, welches seinerseits indexikalisch mit dem Kontext verbunden wird“ (Spitzmüller 2022: 259), verweisen. Somit zeigt jede „n-te Ordnung“ der Indexikalität, um noch einmal auf die Bezeichnungen Silversteins (2003) zurückzukommen, eine

spezifische Beziehung zwischen sprachlichem Zeichen und Kontext an, während eine „n+1-te Ordnung“ (Indexikalität höherer Ordnung) zusätzlich ein Wissen über diese Beziehung mitindiziert (vgl. Silverstein 2003: 194; Spitzmüller 2022: 259).

Mit dem Ziel, das Konzept auf einer weniger abstrakten Ebene zu erläutern, soll nun Spitzmüller (2022) herangezogen werden, der die von Silverstein vorgeschlagene mehrdimensionale Struktur der Indexikalität anhand dreier Stufen konkretisiert:

- **Indexikalität 1. Ordnung**

Eine bestimmte sprachliche Form wird in einem bestimmten Kontext wahrgenommen und auf diesen bezogen (vgl. Spitzmüller 2022: 259) (z. B. ein Dialekt in einem Gespräch in einer bestimmten Region).

- **Indexikalität 2. Ordnung**

Von Indexikalität 2. Ordnung ist dann die Rede, wenn eine bestimmte Sprachform nicht nur in einem konkreten Kontext verwendet, sondern immer wieder in ähnlichen Situationen wiederholt beobachtet wird. Dadurch entsteht die Vorstellung, dass die entsprechende Sprachgebrauchsweise als „typisch“ für bestimmte soziale bzw. kommunikative Kontexte gilt. Dementsprechend verweist das sprachliche Zeichen nicht mehr nur auf den aktuellen Kontext, sondern auf ein allgemeines (Kontext-)Wissen darüber, wie in solchen Situationen üblicherweise gesprochen wird. Diese Assoziation ist im Bewusstsein der Kommunikationsakteur*innen losgelöst von einer bestimmten Situation verankert. So wird etwa der Gebrauch eines Dialekts oft automatisch mit ländlicher Herkunft und Regionalität verbunden, ohne dass es dafür eine konkrete Situation braucht. (Vgl. Spitzmüller 2022: 259–260).

- **Indexikalität 3. Ordnung**

Indexikalität 3. Ordnung liegt vor, wenn Sprachgebrauchsweisen bewusst stilisiert und häufig parodierend eingesetzt werden, wobei dabei weniger der reale Sprachgebrauch einer bestimmten Sprecher*innengruppe, sondern vielmehr das gesellschaftliche Wissen über den vermeintlich „typischen“ Sprachgebrauch kommuniziert wird. Spitzmüller (2022: 260) spricht in diesem Zusammenhang von einem „Wissen über Kontextwissen (,Ich zeige dir hiermit, dass ich weiß, dass du weißt, dass in diesem Kontext typischerweise so-und-so gesprochen wird‘)“. Gesellschaftliche Vorstellungen von bestimmten Arten des Kommunizierens spielen dabei also eine zentrale Rolle, auch wenn sie nicht zwangsläufig die tatsächliche Sprachpraxis abbilden. Stereotype Vorstellungen von Sprachgebrauchsweisen werden unter anderem häufig von Autor*innen in literarischen

u. ä. Texten aufgegriffen und stilisiert eingesetzt, um z. B. einen ironischen Effekt zu erzielen bzw. sich über eine bestimmte Gruppe lustig zu machen. (Vgl. Spitzmüller 2022: 260–261).

Nach diesem grundlegenden Überblick über die Ebenen der sprachbasierten Indexikalität widmet sich das folgende Unterkapitel vertiefend der Indexikalität höherer Ordnung (insbesondere 3. Ordnung), da diese für die Analyse im Rahmen der vorliegenden Masterarbeit besonders relevant ist. In diesem Zusammenhang werden außerdem die ebenfalls zentralen Begrifflichkeiten **„Register“** und **„metapragmatisches Stereotyp“** erläutert.

3.2.3 Indexikalität 3. Ordnung, Register und metapragmatische Stereotype

Aus dem vorhergehenden Kapitel geht bereits hervor, dass sich die Indexikalität 3. Ordnung im Unterschied zu den niedrigeren Ebenen durch eine zusätzliche Reflexions- und Bewertungsdimension auszeichnet. Dadurch, dass stereotype Sprachgebrauchsweisen, die von der Gesellschaft mit bestimmten Kontexten assoziiert werden, aufgegriffen und stilisiert bzw. überspitzt und ironisch dargestellt werden, um zum Beispiel bestimmte Sprecher*innengruppen zu kritisieren oder lächerlich zu machen, entsteht eine doppelte Verweisstruktur: Der Sprachgebrauch signalisiert, dass die sprechende Person (z. B. ein*e Autor*in) weiß, wie in einem bestimmten Kontext „typischerweise“ gesprochen wird, und geht zugleich davon aus, dass auch die Rezipient*innen (z. B. Leser*innen) über dieses Kontextwissen (inkl. der involvierten Stilisierungsdimension) verfügen. (Vgl. Spitzmüller 2022: 260–261).

In Anlehnung an Silverstein (2003) betont Spitzmüller (2022: 260), „dass höhere indexikalische Ordnungen niedrigere voraussetzen („präsupponieren“).“ Jede Indexikalität $n+1$ -ter Ordnung baut also auf einer vorhergehenden Indexikalität n auf, indem sie eine bestimmte Kontextstruktur als gegeben annimmt, wie folgendes Zitat verdeutlicht:

Any n -th order indexical presupposes that the context in which it is normatively used has a schematization of some particular sort [...]. However, once performatively effectuated [...], the n -th order indexical form can itself also be conceptualized in terms of its $n+1$ st order indexical relationship to context. (Silverstein 2003: 193–194)

In Bezug auf Indexikalität 3. Ordnung bedeutet dies, dass der stilisierende, überzeichnete und oftmals ironische Gebrauch einer Sprechweise nur dann funktioniert, wenn jene Sprechweise bereits als „typisch“ für eine bestimmte soziale Gruppe oder Situation angenommen wird.

An dieser Stelle kann also festgehalten werden, dass Indexikalität höherer Ordnung immer dann zum Tragen kommt, wenn ein Sprachgebrauch über die spezifische Situation hinaus auch auf ein generelles Wissen über Kontexte, in denen so gesprochen wird, verweist. Kommt eine

zusätzliche (etwas ironisierend bewertende) Relation hinzu, spricht man von Indexikalität 3. Ordnung. Dabei „wird nicht etwa Sprachgebrauch dokumentiert, sondern es wird [...] eine Sprachideologie zum Ausdruck gebracht, mit der bestimmte Bewertungen von sozialen Akteur*innen verbunden sind“ (Spitzmüller 2022: 261).

Spitzmüller (2022) geht noch einen Schritt weiter und spricht im Rahmen seiner Ausführungen zur metapragmatischen Soziolinguistik von sogenannten **„Registern“**, wenn über einzelne sprachliche Zeichen (z. B. Wörter) hinweg ganze Sprachgebrauchs- und Verhaltensweisen mit bestimmten sozialen Gruppen oder Typisierungen von Personen verknüpft werden. Register sind demnach indexikalisch aufgeladene Formen des Sprachgebrauchs, die nicht nur Auskunft darüber geben, *wer* spricht, sondern auch darüber, *wie* sich diese Sprecher*innen in bestimmten Kommunikationssituationen „typischerweise“ verhalten. (Vgl. Spitzmüller 2022: 262). Mit anderen Worten ausgedrückt, transportieren solche Register soziale Erwartungen und Vorstellungen von Personen- und Verhaltenstypen, die „an den Sprachgebrauch sozusagen **„angebunden“** (wenn ich jemanden ‚so‘ sprechen höre, denke ich an die Personentypen und das Verhalten, das ich diesen unterstelle)“ (Spitzmüller 2022: 263 [Hervorhebung im Original]) werden. Register bündeln somit sprachliche, soziale und verhaltensbezogene Erwartungen und setzen damit Prozesse der sozialen Positionierung und Identitätszuschreibung in Gang. Den Prozess, in dem Personen- und Verhaltensweisen mit einem bestimmten Sprachgebrauch verknüpft werden, bezeichnet Spitzmüller (2022: 263) als ‚soziale Registrierung‘.

Besonders deutlich zeigt sich diese Verbindung von Sprachgebrauch und sozialer Typisierung bei sogenannten **„metapragmatischen Stereotypen“**. Dabei handelt es sich um einzelne sprachliche Elemente, Kommunikationsweisen oder auch gesamte Verhaltensweisen, die besonders stark ‚registriert‘ sind. Spitzmüller (2022) erklärt dieses Phänomen wie folgt:

Bestimmte Vorstellungen [sind] besonders weit verbreitet [...]. Das gilt auch für einzelne sprachliche Elemente (Wörter, syntaktische Formen usw.). Manche dieser Elemente sind so stark mit bestimmten Registern verbunden, dass sie fast in jedem Kontext entsprechende Assoziationen hervorrufen (denken Sie etwa an sog. ‚jugendsprachliche‘ Ausdrücke wie *Ey Alter!* oder Fachsprachliches wie *Cash Flow*). (Spitzmüller 2022: 264–265 [Hervorhebung im Original])

Die Rede ist hier also von sprachlichen und kommunikativen Elementen, die beinahe automatisch bestimmte soziale Typisierungen bzw. Zuschreibungen hervorrufen – unabhängig vom jeweiligen Kontext. Diese Stereotype verdichten verbreitete Vorstellungen darüber, wie bestimmte Gruppen „typischerweise“ sprechen oder sich verhalten, und wirken somit als besonders stabile Formen von Indexikalität höherer Ordnung. Auch in diesem Zusammenhang soll jedoch nochmals auf etwas aufmerksam gemacht werden, das in den vorhergehenden Kapiteln in Verbindung mit Indexikalität allgemein bereits mehrmals angesprochen wurde: Auch bei

metapragmatischen Stereotypen handelt es sich häufig weniger um realitätsgetreue Abbildungen sprachlicher Praktiken als vielmehr um überzeichnete Fremdzuschreibungen, die bestimmte Gruppen karikierend darstellen oder normativ bewerten (vgl. Spitzmüller 2022: 265). In der sozialen Praxis werden solche metapragmatischen Stereotype in Bezug auf sprachliche Elemente, Sprachgebrauchsweisen oder Verhaltensweisen häufig parodiert, was auch in den Asterix-Comics der Fall ist (siehe hierzu Kapitel 3.2.5).

In der Auseinandersetzung mit Indexikalität im Allgemeinen sowie Registern und metapragmatischen Stereotypen im Speziellen ist jene Erkenntnis zentral, dass indexikalische Bedeutungen keinesfalls als statische bzw. objektive Gegebenheiten betrachtet werden können. Vielmehr handelt es sich um interpretative Phänomene, deren Bedeutung sich erst im sozialen Kontext und durch kollektive Zuschreibungen innerhalb bestimmter Gruppen herausbildet. Dabei ist zu beachten, dass indexikalische Zeichen wie auch ganze Register nur insofern existieren, als sie innerhalb einer spezifischen sozialen Gruppe erkannt und gedeutet – und konventionalisiert – werden. (Vgl. Spitzmüller 2022: 264). Somit kann abschließend auf Spitzmüllers (2022: 261) Worte zurückgegriffen werden: „Indexikalität entsteht durch Erfahrung.“

3.2.4 Metapragmatische Positionierung

Anknüpfend an die bisherigen Ausführungen zu Indexikalität lässt sich festhalten, dass sowohl einzelne sprachliche Elemente als auch Sprachgebrauchsweisen (Stile, Dialekte etc.) nicht nur mit sozialen Kontexten, sondern darüber hinaus auch mit übergreifenden sozialen Ordnungen und Bewertungen verknüpft werden. Sprache trägt somit zur sozialen Bedeutungsproduktion bei, indem sie z. B. auf gesellschaftlich geteilte Vorstellungen über bestimmte Gruppen verweist. Wichtig dabei ist jedoch, dass diese indexikalischen Bedeutungen nicht losgelöst vom sozialen Handeln entstehen, sondern sich erst in konkreten Interaktionen entfalten. Soziale Akteur*innen markieren durch sprachliche bzw. kommunikative Handlungen soziale Differenzen, nehmen Zuschreibungen vor und positionieren sich. Hier setzt das Konzept der **„sozialen Positionierung“** an, das der Frage nachgeht, „wie Sprachideologien (Werte, Einstellungen und Zuschreibungen) konkret in Interaktionen wirksam werden“ (Spitzmüller 2022: 272). Es geht davon aus, dass soziale Identitäten nicht statisch sind oder einfach „mitgebracht“ werden, sondern im Verlauf kommunikativer Interaktionen aktiv hervorgebracht und gestaltet werden, indem die Akteur*innen sich selbst und andere durch das, was sie sagen, verorten bzw. positionieren (vgl. Spitzmüller 2022: 272–273).

Besonders interessant und komplex wird dieser Prozess dann, wenn sich Positionierungen auf die Sprache selbst beziehen – wenn also Sprache oder Sprachgebrauch zum

Bewertungsobjekt wird, indem die Akteur*innen durch ihre sprachliche Handlung Stellung zu einer bestimmten Sprechweise beziehen. In diesem Fall spricht Spitzmüller (2022: 276) von ‚**metapragmatischer Positionierung**‘. Sprachgebrauch kann dabei sowohl durch **explizite** Äußerungen (z. B. *Das klingt überheblich!*) als auch **implizit** – etwa in Form einer Parodie oder bewusst stilisierenden Nachahmung – bewertet werden. Diese implizite Positionierung funktioniert deshalb, weil Sprache die besondere Eigenschaft hat, sich reflexiv auf sich selbst zu beziehen, was es wiederum möglich macht, dass Sprecher*innen durch die Art und Weise ihres Sprechens Sprachgebrauch kommentieren, bewerten und sich gegenüber bestimmten sozialen Gruppen positionieren können. (Vgl. Spitzmüller 2022: 276–277). Das Besondere daran ist, dass sich diese Bewertungen – egal ob expliziter oder impliziter Natur – zumeist nicht nur auf die Sprache im engeren Sinn, sondern stets auch auf (oft stereotypen) Vorstellungen von Verhaltensweisen und Personentypen, die mit diesen Formen indexikalisch verbunden sind, beziehen, wie Spitzmüller (2022) mit nachstehendem Beispiel verdeutlicht:

Indem Ehmann (2014) ‚Managerslang‘ parodiert, richtet er sich kritisch gegenüber stereotypen ‚Managern‘ [...] und dem, was er als ihr ‚typisches Verhalten‘ ansieht, aus. Wie vermutlich auch ein Großteil seiner Leser*innen positioniert sich Ehmann in seinem *Wörterbuch der Bürofloskeln* also nur auf den ersten Blick vor allem zum ‚Managerslang‘ als solchen (also einfach zum Sprachgebrauch). Tatsächlich geht es wohl mehr um eine Positionierung zu ‚Managern‘ und ‚Managerhandeln‘ – bzw. zu den stereotypen Vorstellungen, die der Autor und vermutlich auch viele seiner Leser*innen davon haben. (Spitzmüller 2022: 278 [Hervorhebung im Original])

3.2.5 Relevanz für vorliegende Untersuchung: Indexikalität & Positionierung in Asterix-Comics

Nachdem nun ausführlich auf theoretische Konzepte rund um das Phänomen Indexikalität eingegangen wurde, soll in Kapitel 3.2.5 ein Transfer auf den Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Masterarbeit vorgenommen werden. Es gilt zu zeigen, inwiefern die Asterix-Comics ein Paradebeispiel dafür sind, wie Indexikalität höherer Ordnung eingesetzt bzw. wirken kann und wie man in diesem Zusammenhang auf (stereotypes) Kontextwissen referiert. Des Weiteren soll in einem kurzen Exkurs die Übersetzungsproblematik angesprochen werden.

I n d e x i k a l i t ä t

Wer die Asterix-Comics kennt, weiß, dass die Abenteuer rund um Asterix und Obelix von einer Vielzahl an kulturellen Stereotypen geprägt sind. Die Darstellungen der nicht-gallischen Figuren – im Rahmen dieser Masterarbeit sind insbesondere die Briten, Goten (= Deutschen), Schweizer und Belgier hervorzuheben – beruhen auf einer bewussten Inszenierung von Sprach- und Verhaltensmustern, die weniger darauf abzielt, tatsächlichen Sprachgebrauch zu imitieren,

sondern vielmehr stereotype Vorstellungen von der Sprechweise einer Nation durch den Einsatz indexikalisch aufgeladener Zeichen überspitzt und übertrieben darzustellen. Im Sinne der von Silverstein (2003) und Spitzmüller (2022) definierten Indexikalität höherer Ordnung referieren also jene (sprachlichen) Zeichen (z. B. syntaktische Merkmale, Dialekte, Redewendungen, Namen etc.) auf ein gesellschaftlich verbreitetes Wissen über einen für Angehörige einer bestimmten Nation vermeintlich „typischen“ Sprachgebrauch und ein damit verbundenes „typisches“ Verhalten – mit anderen Worten auf soziale Manifestationsweisen der (aus französischer Sicht) „Ausländer“, die laut Stoll (1977) „ewig“ gelten:

Die sozialen Manifestationsweisen der Schweizer, Briten, Deutschen, „Nordmänner“ entsprechen den Klischees, die dem Franzosen zum Teil schon seit Jahrhunderten [...] geläufig sind [...]. Durch die Projektion solcher volkstümlicher Denkmuster auf den für antik deklarierten Handlungsrahmen erscheinen die Verhaltensweisen der Fremden [...] als „ewige“ Rassen- und Nationalcharakteristika [...]. (Stoll 1977: 97 [Hervorhebung im Original])

Von Indexikalität 3. Ordnung kann in den Asterix-Comics deshalb gesprochen werden, weil deren Autoren diese (sprachlichen) Merkmale und sozialen Manifestationsweisen – lautlich, grammatisch, lexikalisch, spezifische Sprachgebrauchsformen, Sprichwörter, Redewendungen, Metaphern, Lieder – der „Ausländer“ nicht nur aufgreifen, sondern bewusst parodieren (vgl. Spitzmüller 2022: 261; Stoll 1977: 95) und witzig aufgelockert einsetzen (vgl. Stoll 1977: 125).

Die indexikalische Konstruktion (nationaler) Stereotype durch die Inszenierung vermeintlich „typischer“ Sprech- und Verhaltensweisen wird unter anderem in „Asterix bei den Briten“ besonders deutlich. Die (sprachlichen) Eigenheiten der britischen Figuren – etwa die „ungewöhnliche“ Syntax, die „höfliche“ (und dabei oft umständliche) Ausdrucksweise – oder die ritualisierte Teepause um exakt fünf Uhr (vgl. Stoll 1977: 102) – sind stilisierte und überzeichnete Hinweise auf ein kollektives Wissen darüber, wie Briten (vermeintlich) sprechen und handeln. Die Autoren gehen also davon aus, dass die Leser*innen ihres Comics wissen, dass die Briten auf eine gewisse Art und Weise sprechen, über die man sich gemeinsam mit den gallischen Figuren lustig machen kann (vgl. Spitzmüller 2022: 261). Die inszenierte Sprechweise der Briten evoziert somit ein spezifisches Register (siehe Kapitel 3.2.3), das als innerhalb des Lesepublikums bekannt vorausgesetzt wird.

P o s i t i o n i e r u n g

Die Darstellung und Inszenierung der „anderen“ Nationen in den Asterix-Comics lässt sich außerdem im Sinne von metapragmatischen Positionierungen (s. Kapitel 3.2.4) interpretieren. Indem etwa die Sprache der Goten (= Deutschen) in „Asterix und die Goten“ parodiert und somit implizit etwa durch satirische Überzeichnung und ironische Brechung bewertet wird, erfolgt

nicht nur eine Ausrichtung zum (inszenierten) Sprachgebrauch, sondern auch zu den damit verbundenen Personen- und Verhaltenstypen (vgl. Spitzmüller 2022: 278). In Bezug auf die Goten (= Deutschen) fasst dies Stoll (1977: 98) folgendermaßen zusammen:

Sobald man ihm einen Tropfen Zaubertrank verabreicht, spürt jeder Gote, selbst der kleinste Straßenkehrer, in sich den unzählbaren Wunsch wachsen, eine Armee aufzustellen, die Regierung zu stürzen und seinerseits Gallien und das gesamte römische Imperium im Fluge zu erobern.

Durch die Art der Inszenierung der Goten – sie werden mit Pickelhauben ausgestattet, sprechen hart und „zackig“-militaristisch – wird eine Kritik erkennbar, die sich an „die Deutschen“ richtet und sich vor dem Hintergrund eines spezifischen historischen Kontexts interpretieren lässt. Die Erzählinstanz im Comic positioniert sich (und intendiert wohl alle Französischen und Franzosen) in bewusst grotesker Weise gegenüber dem deutschen Nachbarn und reproduzieren stereotype Vorstellungen, die durch historische Konflikte – angefangen von der Abtretung von Elsass-Lothringen (1871) bis zu den „kriegerischen deutsch-französischen Auseinandersetzungen der Folgezeit“ (Stoll 1977: 151) geprägt und gefestigt wurden. In den Kasernenhofszenen in „Asterix und die Goten“ erkennt Stoll (1977: 151–152) eine „Allegorie der gerafften Entwicklung des deutschen Militarismus von Bismarck über Hindenburg [...] bis Hitler [...] und zu dem Desaster von 1945 [...]“.

Ü b e r s e t z u n g s d i m e n s i o n

An dieser Stelle soll nochmals darauf hingewiesen werden, dass sich die vorliegende Masterarbeit ausschließlich mit den deutschen Übersetzungen der Asterix-Comics und nicht mit den französischen Originalen befasst. Daher ist bei der Auseinandersetzung mit sozialer Positionierung stets zu beachten, dass zur ursprünglichen Perspektive der französischen Erzählinstanz (bzw. Autoren) auch die Dimension der Sichtweise bzw. Positionierung der Übersetzerin Gudrun Penndorf hinzukommt. Ihre entsprechenden Entscheidungen – etwa in Bezug auf stilistische Aspekte oder kulturspezifische Adaptionen – können die Darstellung bestimmter Figuren und Sprechweisen entscheidend (mit-)prägen bzw. im Vergleich zum Original verändern. Eine Untersuchung übersetzungsspezifischer Aspekte erfolgt in vorliegender Arbeit jedoch nicht, da in derselben weder ein Vergleich mit dem französischen Original noch eine übersetzungswissenschaftliche Analyse im Fokus stehen.

Auch bei all den indexikalisch aufgeladenen (sprachlichen) Zeichen in den Asterix-Comics darf nicht außer Acht gelassen werden, dass deren Wirkung maßgeblich vom Kontextwissen der Leser*innen abhängt. Genauso wie Merkmale aus dem „Managerslang“ (Beispiel aus Spitzmüller 2022, s. weiter oben) lassen sich auch die inszenierten Sprech- und Verhaltensweisen

der Figuren in „Asterix“ nur dann als indexikalisch begreifen, wenn die Leser*innen gelernt haben, diesen Phänomenen „eine spezifische soziale Bedeutung zuzuschreiben“ (Spitzmüller 2022: 261) – wenn sie also beispielsweise die übertrieben höfliche und umständliche Sprechweise britischer Figuren als Hinweis auf stereotype Vorstellungen von der britischen Kultur erkennen und interpretieren. Vor diesem Hintergrund soll auch hier die Übersetzungsthematik nochmals aufgegriffen werden. Bei den deutschen Übersetzungen stellt sich nämlich die Frage, ob sämtliche indexikalisch vermittelten Anspielungen, die ursprünglich für ein französisches Publikum gedacht waren, vom deutschsprachigen Zielpublikum tatsächlich adäquat verstanden werden (können). Einige der in den Comics enthaltenen Hinweise setzen spezifisch französisches kulturelles Wissen voraus, das bei deutschen Leser*innen nicht immer in gleichem Maße vorhanden sein muss. Wie Grassegger (1985: 100) betont, können viele

Bildparodien der politischen, literarischen, historischen Mythen des ‚Durchschnittsfranzosen‘ [...] im Ausland nicht nachempfunden werden, weil dafür die Voraussetzungen in der eigenen Erfahrung oder im Bildungsbewußtsein des Empfängerpublikums nicht vorhanden sind.

Abgesehen davon, dass von einem deutschsprachigen Publikum möglicherweise per se nicht alle indexikalischen Phänomene entsprechend verstanden werden, ergibt sich bei den Übersetzungen diese Problematik in potenziierter Form: Nicht alle sprachlich stilisierten Elemente (z. B. varietätenspezifische Merkmale, Wortspiele, Redewendungen etc.) lassen sich eins zu eins vom Französischen ins Deutsche übertragen. Straßner (2002: 57) weist drauf hin, dass Übersetzer*innen diesbezüglich häufig auf komplexe Strategien ausweichen müssen, da morphologische oder lexikalische Strukturen nicht eins zu eins übertragen werden können. Dies führe zwangsläufig zu Bedeutungsverschiebungen oder -verlusten.

Trotz der genannten Einschränkungen ist jedoch dennoch davon auszugehen, dass ein Großteil der in den Asterix-Comics inszenierten nationalen Stereotype auch im deutschsprachigen Raum bekannt ist respektive von deutschsprachigen Leser*innen verstanden wird. Viele kulturelle Phänomene sind sowohl im kollektiven Wissen der französischen Gesellschaft als auch der Gesellschaften in den deutschsprachigen Ländern verankert.

3.3 (Nationale) Stereotype – eine Begriffsbestimmung

Aus Kapitel 3.2.5 sollte deutlich hervorgegangen sein, dass die Darstellungen der verschiedenen Nationen in den Asterix-Comics ein Paradebeispiel dafür sind, wie man als Autor*in mit indexikalisch aufgeladenen Zeichen auf ein kollektives Kontextwissen der Leser*innen referieren kann. Dieses Wissen bezieht sich in den untersuchten Asterix-Comics auf gesellschaftliche Vorstellungen von vermeintlich typischen Sprech- und Verhaltensweisen fremder Kulturen, die

man oftmals als ‚**nationale Stereotype**‘ bezeichnet. Wenngleich er intuitiv verständlich scheint, bedarf es in diesem Kapitel einer expliziten theoretischen Fundierung dieses Begriffs.

Der Begriff ‚**Stereotyp**‘ stammt ursprünglich aus dem späten 18. Jahrhundert, wo er in der Druckersprache „die gegossene Form einer Druckplatte, mit der beliebig viele Abzüge gemacht werden [konnten]“ (Grzybek: 1990: 300), bezeichnete. Ab dem 19. Jahrhundert wurde der Begriff zunehmend im übertragenen Sinn von ‚starr‘, ‚vorfabriziert‘ oder ‚massenhaft verbreitet‘ verwendet. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts definierte der Amerikaner Walter Lippmann (1922) Stereotype schließlich als „pictures in our heads“ – also als mentale Bilder, die unsere Wahrnehmung der Welt prägen – und lieferte damit ein Konzept, das „das wissenschaftliche Verständnis des Begriffs bis heute prägt“ (Florack 2001: 10). Diese Bilder sind, wie Florack (2001: 10) betont, keine neutralen Abbilder der Wirklichkeit, sondern „kulturell vorgeprägte, stark vereinfachende und keineswegs wertfreie Repräsentationen.“ In der Sozialpsychologie gelten Stereotype als Wahrnehmungsmuster in Bezug auf Gruppenmitglieder und deren Eigenschaften, die vor allem durch Sprache vermittelt und aufrechterhalten werden (vgl. Florack 2001: 12). Im Alltagssprachlichen Gebrauch häufig als *Klischees* bezeichnet, dienen Stereotype dem Individuum als Orientierungshilfe in einer komplexen Welt und vermitteln innerhalb einer Gruppe „ein Gefühl kollektiven Zusammenhalts“ (Florack 2001: 2).

Im Sinne des Forschungsinteresses der vorliegenden Masterarbeit sollen nun vor allem ‚**nationale Stereotype**‘ in den Blick genommen werden. Diese sind Ausdruck kollektiver Zuschreibungen, die bestimmten ‚Völkern‘ bzw. ‚Nationen‘ – die beiden Begriffe wurden bis zum 19. Jahrhundert synonym gebraucht – spezifische Eigenschaften unterstellen (vgl. Florack 2001: 1–2, 13, 24). Solche Zuschreibungen sind dadurch gekennzeichnet, dass sie „eine hochkomplexe Wirklichkeit auf einfache und mithin leicht kommunizierbare Muster“ (Florack 2001: 2) reduzieren.

Nationale Stereotype beruhen – wie der Name bereits andeutet – auf dem essentialistischen Konzept des ‚**Nationalcharakters**‘, dessen Existenz sich bis in die Frühe Neuzeit zurückverfolgen lässt. Damals wurden Völker bzw. Nationen als Kollektiv-Individuen mit spezifischen Eigenschaften beschrieben. (Vgl. Florack 2001: 24). Diese Vorstellung eines ‚Nationalcharakters‘ oder ‚Nationalgeistes‘ war auch unter Denkern und Schriftstellern des 18. und 19. Jahrhunderts – darunter etwa Herder, Schiller und Goethe – verbreitet. Letzterer schreibt:

Jede Nation hat Eigentümlichkeiten, wodurch sie von den andern unterschieden wird, und diese sind es auch wodurch die Nationen sich unter einander getrennt, sich angezogen oder abgestoßen fühlen. Die Äußerlichkeiten dieser innern Eigentümlichkeit kommen der andern meist auffallend widerwärtig und im leidlichsten Sinne lächerlich vor. (Goethe 1996: 150, zitiert nach Florack 2001: 24)

Das mit dem Nationalcharakter-Konzept verbundene Denken geht davon aus, dass Völker wie menschliche Individuen über eine Art Natur bzw. ein Wesen und damit verbundene Eigenschaften verfügen, weshalb kulturelle Differenzen als naturgegeben und nicht als konstruiert begriffen werden. Dieses Konzept, das über Jahrhunderte hinweg tradiert und tief im kollektiven Bewusstsein der Gesellschaften verankert ist, bildet somit die Grundlage für den Gebrauch nationaler Stereotype. (Vgl. Florack 2001: 25–28).

Wie bereits kurz erwähnt, werden nationale Stereotype vor allem im sprachlichen Diskurs und somit auch in literarischen Texten reproduziert und aufrechterhalten. Die Art und Weise, wie über andere Nationen gesprochen wird, prägt dabei nachhaltig unsere Wahrnehmung. (Vgl. Fiedler 1996: 168; Florack 2001: 12). Literarische Texte entwerfen dementsprechend Bilder von Nationen, die den kollektiven Vorstellungen entsprechen (vgl. Florack 2001: 17). Ein anschauliches Beispiel hierfür bieten die Asterix-Comics, die in ihrer satirischen Überzeichnung nationale Stereotype in Bezug auf (aus französischer Sicht) fremde Nationen nicht nur aufgreifen und sichtbar machen, sondern diese gleichzeitig ironisch brechen.

3.4 Comicanalyse

Nachdem zuvor umfassend auf die metapragmatischen Konzepte der Indexikalität und sozialen Positionierung sowie auf deren zentrale Bedeutung im Kontext der Asterix-Comics eingegangen und eine theoretische Grundlage zum Begriff der (nationalen) Stereotype geschaffen wurde, widmet sich Kapitel 3.4 nun der Comicanalyse – dem zweiten zentralen Fundament des theoretischen Rahmens vorliegender Masterarbeit. Zunächst soll mit einer Begriffsbestimmung des Comics und mit der Herausarbeitung der narrativen Besonderheiten dieses Mediums begonnen werden, bevor anschließend ein Überblick über die wesentlichen Aspekte der Comicanalyse gegeben und in diesem Zusammenhang insbesondere auf die beiden zentralen Analyseebenen Bild und Text eingegangen wird.

3.4.1 Definition von Comics – multimodale Narration und Serialität

Der Comic als narratives Medium ist aktuell Gegenstand unterschiedlicher Forschungs- und Wissenschaftsdisziplinen und wird dementsprechend aus vielfältigen Perspektiven betrachtet. Bislang konnte sich jedoch keine trennscharfe Definition etablieren. Immer wieder wird der Comic mit anderen Medienangeboten wie Bildgeschichten oder Karikaturen gleichgesetzt, obwohl er sich durch spezifische mediale Eigenschaften klar von diesen unterscheidet. (Vgl. Herbers 2011: 73). Packard et al. (2019: 3) weisen darauf hin, dass Definitionsversuche aufgrund

der ausgeprägten Vielfältigkeit und Hybridität des Mediums oftmals in die Irre führen können. Nichtsdestotrotz lassen sich einige strukturelle Merkmale benennen, die den verschiedenen Definitionsansätzen in ihren Grundzügen gemeinsam sind.

Zunächst einmal zeichnet sich der Comic durch das wechselseitige **Zusammenspiel von Text und Bild** und somit durch „die gleichzeitige Verwendung zweier Kommunikationsmittel“ (Herbers 2011: 75) aus, was ein besonderes und komplexes Erzählen ermöglicht. Die multimodale Beschaffenheit des Comics definieren sowohl ältere als auch aktuelle Beiträge zur Comicforschung als wesentliches Merkmal des Mediums (s. Carrier 2000; Abel / Klein 2016).

Sowohl die Text- als auch die Bildzeichen – beide Elemente sind für die Erzählung bedeutend und ergänzen sich gegenseitig (vgl. Dittmar 2011: 45; Straßner 2002: 53) – sind in sogenannten Panels (Einzelbildern) organisiert, die miteinander zu einer Sequenz verknüpft werden, um eine zusammenhängende Handlung entstehen zu lassen. Beim Comic handelt es sich dementsprechend um „eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen und dazu in räumlicher Folge [...] gezeigt werden“ (Dittmar 2011: 44). An dieser Stelle kann also festgehalten werden, dass die **Sequenzialität** ein weiteres zentrales Strukturmerkmal des Mediums darstellt, wobei bereits die Verknüpfung zweier Panels reicht, um von einem Comic zu sprechen (vgl. Herbers 2011: 75): „Für sich genommen sind die [...] Bilder nichts anderes als eben Bilder. Als Teil einer Sequenz hingegen, sogar einer Sequenz von zweien, verwandelt sich die Kunst des Bildes in etwas Neues: Die Kunst der Comics!“ (McCloud 2001: 13). Entscheidend ist also immer das Zusammenspiel der Panels in einer sinnstiftenden Abfolge, in der den Leser*innen die Aufgabe zukommt, Bedeutungszusammenhänge zwischen den Bildern herzustellen. Da ein Bild immer nur einen konkreten Moment des Handlungsverlaufs abbilden kann und somit die „Informationen, die für das Verständnis der Geschichte notwendig sind“ (Abel / Klein 2016: 84), selektieren muss, liegt es an den Rezipient*innen, auf vor- und nachstehende Handlungen, die am Bild nicht zu sehen sind, zu schließen und die Narration abzuleiten:

Der Rezipient ist somit gefordert, aktiv am Sinnbildungsprozess der Narration teilzunehmen [...], indem er die einzelnen Panels zu einer Sequenz verbindet und so den leeren Handlungsraum zwischen den vorhandenen Panels durch eine eigene Sinnbildungsleistung füllt. (Herbers 2011: 76)

Die Zwischenräume zwischen den einzelnen Panels – meist handelt es sich dabei um schmale weiße Streifen – werden ebenfalls zu den „konstitutiven Merkmalen von Comics“ (Abel / Klein 2016: 84) gezählt, da genau in diesem Raum zwischen zwei Bildern die Leser*innen aus einzelnen Panels „eine zusammenhängende Geschichte“ (Abel / Klein 2016: 84) machen. Dieser Prozess wird von McCloud (1994) als *closure* bezeichnet und im Deutschen häufig mit

‘Schließung’ übersetzt (vgl. Abel / Klein 2016: 84). Um bei der Interpretationsleistung, die den Leser*innen obliegt, zu helfen, enthalten die Panels sogenannte **‚Indizien‘** – visuelle oder textuelle Elemente, die über ein einzelnes Panel hinausweisen (z. B. Figuren, Farben, Geräusche, Text) und den Rezipient*innen zu verstehen geben, dass zwischen zwei oder mehreren Bildern eine bestimmte Fortsetzung der Handlung stattgefunden hat (vgl. Dittmar 2011: 46; Herbers 2011: 76). Hein (2002: 56) sagt dazu Folgendes:

Zwischen den Panels wird mehr zu verstehen gegeben, als in den Panels gezeigt wird. Erst wo keine vernünftige Assoziation mehr denkbar ist, reißt die Kette ab. Unter Umständen genügt aber eine winzige Referenz, um einen extremen Sprung plausibel, den Zusammenhang herstellbar zu machen.

Sowohl Herbers (2011: 76–77) als auch Straßner (2002: 53) heben neben der Text-Bild-Kombination und der Sequenzialität auch die **Serialität** als weiteres konstituierendes Merkmal des Comics hervor.

Straßner (2002) betont weiters die stützende Funktion von **Sprache** in Comics und hebt vor allem die sogenannten Peng-Worte hervor, die Geräusche „verbal zu simulieren“ (Straßner 2002: 53) versuchen. Zudem zeichnen sich die Texte durch einen kurzen und einfachen Satzbau, ausdrucksstarke Wörter, zahlreiche Ellipsen sowie Befehlsformen aus (vgl. Straßner 2022: 53–54). Dittmar (2011) verweist in diesem Zusammenhang ebenfalls auf den reduzierten Texteinatz, der Comics ausmacht, macht jedoch gleichzeitig klar, dass der Text, der vorhanden ist, für die Erzählung und das Verständnis von zentraler Bedeutung ist: „Der Text vertieft die Erzählung der Bilder um zusätzliche Informationen und Nuancen, wodurch die dargestellten Handlungen zusätzliche Bedeutungsaspekte bekommen können“ (Dittmar 2011: 50).

Rekapitulierend soll eine Begriffsbestimmung nach Dittmar (2011) die wesentlichen Strukturmerkmale und medialen Eigenschaften des Comics sowie die Besonderheit der Erzählform noch einmal auf den Punkt bringen:

Comics sind also definiert durch die Gleichzeitigkeit und die Sequenz von Bildern und Texten, die gemeinsam und in Ergänzung zueinander wirken. Jedes Einzelbild steht im Kontext der Sequenz und ist Teil der Erzählung. [...] Comic ist weder ein geschriebener Text im herkömmlichen Sinne noch eine reine Bildergeschichte. Er arbeitet mit den Stärken beider Erzählformen und kombiniert sie zu einer neuen. (Dittmar 2011: 48–50)

Somit kann festgehalten werden, dass der Comic „aufgrund der zahlreichen Kombinationsformen schriftlicher und bildlicher Zeichen“ (Backe et al. 2018: 3) eine hybride und multimodale Erzählform ist, in der Text und Bild untrennbar miteinander verwoben sind und somit nie als isolierte Elemente, sondern immer erst innerhalb einer Sequenz bzw. in einem größeren narrativen Zusammenhang ihre Bedeutung entfalten können und interpretierbar sind. Für die Comicanalyse, die auf den folgenden Seiten näher beleuchtet werden soll, ergibt sich daraus die

Notwendigkeit, Comics als ganzheitliche und multimodale Erzählung sowie einzelne Bild- und Textelemente immer in ihrem Kontext sowie im Zusammenspiel miteinander zu betrachten. (Vgl. Dittmar 2011: 44; Herbers 2011: 77).

3.4.2 Zentrale Aspekte der Comicanalyse

Aus dem vorherigen Abschnitt sollte bereits deutlich hervorgegangen sein, dass sich der Comic nicht auf ein einzelnes Zeichensystem reduzieren lässt. Dementsprechend muss die hybride Beschaffenheit des Mediums auch bei der Analyse – ungeachtet des disziplinären Hintergrunds und des konkreten Erkenntnisinteresses – immer mitberücksichtigt werden. Eine Comicanalyse, die von Packard et al. (2019: 2) als „interdisziplinäres Unterfangen“ verstanden wird, muss daher immer mehrdimensional angelegt sein. Bild- und Textzeichen können zwar zunächst getrennt voneinander betrachtet werden, müssen aber anschließend entsprechend zusammengebracht werden, denn Comics lassen sich „nur in der Addition der beteiligten Bereiche umfassend analysieren“ (Dittmar 2011: 55).

Dittmar (2011: 51) sieht in der Frage, wie Comics Bedeutung für die Leser*innen schaffen, ein zentrales Forschungsinteresse der Comicanalyse. Durch die additive Analyse der visuellen und verbalen Ebene soll untersucht werden, wie durch die verwendeten Zeichen (Text und Bild) Bezüge zur Lebenswelt der Leser*innen geschaffen werden.

Um den vielfältigen Erkenntnisinteressen entsprechend nachkommen zu können, können unter anderem Ansätze aus der Filmanalyse, Verfahren der kunsthistorischen Bildbeschreibung oder der Textanalyse herangezogen werden – wichtig dabei ist jedenfalls, dass die Methoden aus den verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen an die spezifischen medialen Bedingungen und Eigenheiten des Comics angepasst werden. Genauso wenig wie ein Comic mit einem Film gleichgesetzt werden kann – schon allein deshalb nicht, weil die Bilder im Comic nicht bewegt, sondern statisch sind (vgl. Dittmar 2011: 44) – kann man die Methode der Filmanalyse eins zu eins auf die Comicanalyse anwenden, worauf sowohl Dittmar (2011: 44) als auch Herbers (2011: 78) hinweisen.

Auf den folgenden Seiten sollen nun zentrale Elemente des Comics näher beleuchtet werden, die für eine systematische Analyse herangezogen werden können. Aufgrund der semiotischen Beschaffenheit des Mediums, die sich aus der Kombination von Text- und Bildzeichen ergibt, bietet es sich im Rahmen vorliegender Masterarbeit an, die Analyseaspekte in zwei große Teile zu gliedern: **1) Bild und 2) Text**. Die dabei vorgestellten Begriffe bzw. Konzepte stützen sich vorrangig auf Dittmar (2011) und Herbers (2011), welche eine fundierte und strukturierte Herangehensweise an die Analyse eines Comics bieten und einen Überblick dahingehend geben,

welche Aspekte analysiert bzw. in welche Unterkategorien die Bild- und Textelemente gefasst werden können.

3.4.2.1 Bild

Angeichts der Tatsache, dass Bilder im Gegensatz zu früheren Formen von Bildergeschichten im Comic nicht nur illustrativ wirken, sondern gleichberechtigt neben dem Text stehen und somit maßgeblich zur Narration beitragen (vgl. Dittmar 2011: 47), ist es nicht weiter verwunderlich, dass die visuelle Ebene einen zentralen Teil der Comicanalyse einnimmt. Dittmar (2011) schlägt vor, sich der Untersuchung der Bilder auf zwei Ebenen zu widmen – die Analyse eines Einzelbildes und die anschließende „Interpretation von Bildfolgen und Zusammenwirkungen“ (Dittmar 2011: 67). Die folgenden Absätze widmen sich in erster Linie jenen Aspekten, die zur Beschreibung eines Einzelbildes herangezogen werden können, wobei stets im Hinterkopf behalten werden muss, dass eine isolierte Beschreibung eines Panels nicht ausreicht, um dessen Beitrag zur Gesamtstruktur der Narration hinreichend zu analysieren, denn „die einzelnen Bilder sind unvollständige Teile, die Zustände innerhalb des erzählten Zusammenhangs darstellen und vom Leser in Zusammenhang gebracht werden müssen“ (Dittmar 2011: 67). Nichtsdestotrotz ist jedes Panel für die Entwicklung der Handlung von Bedeutung, weshalb die Bildanalyse darauf abzielt, die verschiedenen visuellen Bestandteile eines Einzelbildes zu erfassen und diese schrittweise zu einem narrativen Ganzen zusammenzuführen (vgl. Dittmar 2011: 70).

Identifikation und Kategorisierung der Bildzeichen

Wesentlich für die Analyse ist die Identifikation der verschiedenen Bildzeichen innerhalb eines Panels, welche von Herbers (2011) in vier Kategorien unterteilt werden:

1. **Kontextunabhängige Zeichen** umfassen die abgebildeten handelnden Figuren. Besonders interessant und bedeutungstiftend für die Erzählung können dabei bewusste Abweichungen von der üblichen Darstellungsweise einer Figur sein. Die Figuren und ihre Erscheinungsweise werden mit Blick auf die Gesamtnarration beschrieben und interpretiert. (Vgl. Herbers 2011: 84). Dabei spielen auch Mimik und Gestik eine zentrale Rolle, da sie wesentlich zur Darstellung von Emotionen beitragen (vgl. Dittmar 2011: 90–92). Eine genauere Auseinandersetzung mit Emotionen im Einzelbild erfolgt in einem späteren Abschnitt dieses Kapitels.
2. **Kontextabhängige Zeichen** beschreiben alle visuellen Elemente, die die Szenerie mitbestimmen, jedoch keine Figuren darstellen – etwa Gegenstände, architektonische oder

landschaftliche Elemente. Diese können beschrieben, quantifiziert und auf ihre symbolische Funktion für die Narration hin untersucht werden. (Vgl. Herbers 2011: 84).

3. **Bewegungsvisualisierende Zeichen** verdeutlichen den dynamischen Prozess einer Bewegung in einem grundsätzlich statischen Einzelbild. Dadurch, dass eine Bewegung suggeriert wird, wird gleichzeitig Geschwindigkeit visualisiert. (Vgl. Herbers 2011: 84). Abel / Klein (2016) zählen in diesem Zusammenhang unterschiedliche Gestaltungsmittel zur Darstellung von Bewegung innerhalb eines Panels auf: Die sogenannten **Speed Lines** sind „Bewegungslinien, die die Bewegung eines Gegenstandes oder einer Figur andeuten oder nachzeichnen“ (Abel / Klein 2016: 88). **Fotografische Schlieren** lassen eine Person oder einen Gegenstand vor einem klaren, fixierten Hintergrund unscharf bzw. verwackelt erscheinen, während bei **Fließlinien** der Gegenstand oder die Person klar und fixiert und der Hintergrund verwischt abgebildet wird. **Dynamische Figurenpositionen**, die einen spezifischen Bewegungsmoment zeigen, können ebenfalls eingesetzt werden, um Bewegung im Einzelbild zu markieren. (Vgl. Abel / Klein 2016: 88; McCloud 2001: 120–121). Neben der Darstellung von Bewegung im einzelnen Panel findet Bewegung natürlich immer auch zwischen den dargestellten Zuständen, also zwischen zwei Bildern innerhalb einer Sequenz, statt, indem beispielsweise ein Gegenstand in mehreren aufeinanderfolgenden Bildern vor konstantem Hintergrund in unterschiedlichen Positionen gezeigt wird (vgl. McCloud 2001: 123). Die Leser*innen verknüpfen die Bilder miteinander und nehmen eine „Geschehens- und Bewegungsabfolge“ (Abel / Klein 2016: 87) innerhalb der Handlung wahr. Jene Zeichen, die Bewegungen zwischen zwei oder mehreren Panels verdeutlichen sollen, werden jedoch nicht unter der Kategorie der bewegungsvisualisierenden Zeichen nach Herbers (2011) erfasst.
4. **Konventionalisierte Ausdruckszeichen** sind all jene Zeichen, die sich in keine der anderen Kategorien einordnen lassen. Sie ergänzen das Repertoire an grafischen Elementen um visuelle Codes, die für die Sinnkonstitution ebenso von Bedeutung sind. (Vgl. Herbers 2011: 85). Eine Glühbirne über dem Kopf kann beispielsweise Symbol für einen plötzlichen Einfall sein (vgl. Herbers 2011: 85), während die Satzzeichenfolge „?!?“ Erstaunen und Verwunderung einer Figur anzeigen kann (vgl. Abel / Klein 2016: 80).

Bildkomposition und Format

Neben der Identifikation und Kategorisierung der Bildzeichen ist es für die Analyse ebenso entscheidend, einen Blick auf die Bildkomposition zu werfen. Die Anordnung der identifizierten Objekte und Figuren im dargestellten Raum, die Licht- und Farbverhältnisse, die Form des

Bildes sowie die Balance der Bildelemente sind einige wesentliche Gestaltungsmittel, die im Zusammenhang mit der Bildkomposition beschrieben werden können (vgl. Dittmar 2011: 78). Sie dienen dazu, die Aufmerksamkeit der Leser*innen gezielt auf bedeutungstragende Elemente innerhalb eines Panels zu lenken, wobei die Bildmitte meist für die „Darstellung wesentlicher Handlungen“ (Dittmar 2011: 79) verwendet wird und somit im Fokus der Rezipient*innen steht.

Weiters erfüllt auch das Panelformat eine narrative Funktion, worauf in Kapitel 3.4.2.3 näher eingegangen wird.

P e r s p e k t i v e n u n d A n s i c h t e n

Angelehnt an die Filmanalyse lassen sich auch im Comic-Panel Einstellungsgröße und Kameraperspektive näher bestimmen. Zwischen folgenden Einstellungsgrößen kann unter anderem unterschieden werden: **weite Ansicht** (sehr weiträumiger Panorama-Überblick), **Totale** (Überblick über den relevanten Handlungsraum), **Halbtotale** (Person / Menschengruppe von Kopf bis Fuß), **amerikanisch** (Kopf bis Oberschenkel), **halbnah** (von der Hüfte aufwärts), **Großaufnahme** (Kopf bis Schulter, Vermittlung von Details) und **Detail** (Teil des Gesichts, intime Distanz). (Vgl. Abel / Klein 2016: 97; Dittmar 2011: 82–83).³

Auch die Wahl der Kameraperspektive ist zentral für die Bedeutungsstruktur eines Panels. Man unterscheidet hierbei zwischen **Obersicht** (Vogelperspektive), **Normalsicht** und **Untersicht** (Froschperspektive). Während die Untersicht – eine Kamera, die von unten nach oben filmt – Figuren und Gegenstände groß und mächtig erscheinen lässt, suggeriert eine Obersicht – die Kamera filmt von oben nach unten – Unterlegenheit oder Machtlosigkeit. Die Normalsicht ermöglicht Blickkontakt, da die Kamera auf Augenhöhe mit der Figur ist. (Vgl. Abel / Klein 2016: 97; Dittmar 2011: 85).

E m o t i o n a l e L e s b a r k e i t d e r B i l d z e i c h e n

Ein Comic lebt von visuell codierten und häufig stark stilisierten Emotionen. Gesichtsausdrücke und Körperhaltungen vermitteln zentrale Informationen zur Stimmung und zum emotionalen Zustand der Figuren. Typisch für diese Zeichen ist, dass sie in hohem Maße konventionalisiert sind und oft auf stereotype Darstellungen zurückgreifen. (Vgl. Dittmar 2011: 90–91). Dittmar (2011: 92) betont in diesem Zusammenhang das Kriterium der Einfachheit – je mehr Details ausgespart werden, je mehr die Figuren auf ihre wesentlichen Merkmale reduziert werden, desto leichter und schneller sind sie für das Lesepublikum erfassbar. Der narrative Kontext ist

³ Auf die psychologische Bedeutung und Wirkung der verschiedenen Einstellungsgrößen, womit sich unter anderem Schwender (2006: 40–47) befasst, kann hier aus Eingrenzungsgründen nicht näher eingegangen werden. Im Zuge der noch folgenden Analyse soll jedoch an relevanten Stellen darauf zurückgekommen werden.

dabei entscheidend für die richtige Interpretation, denn ein und derselbe Gesichtsausdruck kann je nach Situation unterschiedliche Gefühle oder Absichten darstellen (vgl. Dittmar 2011: 94).

Gerade in humoristischen Comics wie „Asterix“ wird mit Übertreibungen, Verzerrungen und Karikaturen gearbeitet, um Emotionen klar zu codieren und gleichzeitig typisierte Charaktere zu schaffen. Eine wichtige Rolle spielen dabei die Proportionen der Körperteile, die häufig stark verschoben sind. Während in vielen Comics die Köpfe überproportional groß dargestellt werden, geht der klassische Superhelden-Comic den umgekehrten Weg und lässt den Körper mit seinen überdimensional großen Muskeln im Vergleich zum Kopf besonders groß erscheinen, um die Größe und Stärke der Figur hervorzuheben. (Vgl. Dittmar 2011: 92).

Zu den Basisemotionen, die in Comics abgebildet werden, zählen „Freude, Trauer, Wut, Furcht, Überraschung, Ekel [...] und Verachtung – oder Mischungen aus den Grundelementen dieser Emotionen“ (Dittmar 2011: 92). Um von den Rezipient*innen schnellstmöglich als solche erkannt zu werden, müssen diese Emotionen – wie bereits erwähnt – so einfach wie möglich dargestellt werden:

Manche Comic-Figuren wirken wie Personifikationen der jeweiligen Emotionen. Die deutliche Darstellung einer überschaubaren Menge von grundlegenden Gefühlslagen in Mimik und Gestik lässt die Figuren leicht interpretierbar und ehrlich erscheinen. Die Zeichen für Stimmungen und Gefühle sind leicht und universell lesbar. (Dittmar 2011: 92)

Selbstverständlich erheben die vorangegangenen Ausführungen zur Bildanalyse keinen Anspruch auf Vollständigkeit – neben den dargestellten Aspekten existieren weitere lohnende Analyseansätze im Bereich der visuellen Gestaltung – etwa hinsichtlich Farbgebung, Seitenlayout oder Zeichenstil. Eine detaillierte Ausarbeitung dieser Elemente würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen und erscheint mit Blick auf die zentrale Forschungsfrage, die vor allem die sprachlichen Mittel der Asterix-Comics in den Fokus rückt, nicht zwingend erforderlich. Im Folgenden wird daher die Textebene näher ins Auge gefasst, die in ihrer Wechselwirkung mit den Bildern eine ebenso zentrale Rolle bei der Gesamtanalyse spielt.

3.4.2.2 Text

Die Textebene im Comic umfasst sowohl Äußerungen und Gedanken der Figuren (Sprech- und Gedankenblasen) als auch Kommentare einer neutralen Erzählinstanz und die Darstellung von Geräuschen. Hinzukommen können außerdem Textzeichen, die sich innerhalb der Abbildung in Beschriftungen auf Bildelementen befinden. Die grafische Gestaltung aller Textelemente – man spricht von deren ‚**Typografie**‘ – gestaltet den Comic maßgeblich mit und kann innerhalb der Erzählung vieles ausdrücken. (Vgl. Dittmar 2011: 98). Bevor jedoch auf typografische

Aspekte der Textzeichen eingegangen wird, ist es zunächst erforderlich, eine entsprechende Kategorisierung vorzunehmen. Wie bereits bei den Bildzeichen wird auch hier auf die Einteilung nach Herbers (2011) zurückgegriffen.

Identifikation und Kategorisierung der Textzeichen

Herbers (2011: 82–84) unterscheidet zwei Hauptkategorien der Textzeichen in Comics: **1) tonvisualisierende Zeichen** und **2) sprachvisualisierende Zeichen**, wobei sich letztere nochmals in die beiden Unterkategorien **auktorial** und **figurengebunden** aufteilen lassen.

1. **Tonvisualisierende Zeichen** – auch ‚**Onomatopoetika**‘ genannt – sind typische sprachliche Zeichen in Comics. Sie stehen für lautmalerische Nachahmungen von Geräuschen wie *peng*, *zisch* oder *krawumm* und haben häufig „einen besonders stark expressiven Charakter“ (Bielefeldt 1982: 323). Wissemann (1954: 8) sagt dazu Folgendes: „Der onomatopoetische Charakter eines Wortes wird erlebt, nicht verstanden, hat subjektive, nicht objektive Evidenz, und es scheint zu seinem Wesen zu gehören, daß er nur erlebbar, nicht in seinen Eigenschaften im einzelnen begrifflich faßbar ist.“ Körtevélyessy / Stekauer (2024: 3) definieren Onomatopoetika als „simple, underived, uninflected, and conventionalized words based on the direct imitation of sounds of the extra-linguistic reality“ und klassifizieren diese in zwei Basiskategorien: 1) *natural sounds* und 2) *artifact sounds*. Die *natural sounds* können weiter in drei Subkategorien unterteilt werden: 4 Elemente, Tiere und Mensch. Zu den *artifact sounds* zählen Geräusche von Musikinstrumenten, Fahrzeugen, mechanischen und elektronischen Geräten, Kriegs- und Zerstörungsinstrumenten sowie Glocken, Gongs und anderen Signaleinrichtungen. (Vgl. Körtevélyessy / Stekauer 2024: 7–8). Laut Herbers (2011) benötigen die lautmalerischen Wörter im Kontext der Untersuchung von Comics eine eigene analytische Kategorie, da sie oft als „handlungstragende Elemente“ (Herbers 2011: 83) fungieren und gezielt zur dramatischen Akzentuierung eingesetzt werden. Sie werden meist direkt im Bild dargestellt und zählen damit im Gegensatz zu den Denk- und Sprechblasen zu den Bildelementen eines Panels. Wenn sie jedoch innerhalb einer Sprechblase abgebildet werden, zählen sie zur akustischen Ebene. (Vgl. Dittmar 2011: 113). Die grafische Gestaltung der tonvisualisierenden Zeichen – Abel / Klein (2016: 101) verwenden den Begriff *Soundwords* – trägt dabei entscheidend zur Klangcharakterisierung bei: „Ob etwas bebt, zittert, gebrochen oder stabil klingt, hohl oder fett, ob es weich, hart oder schneidend klingt, lässt sich an der Gestalt der verwendeten Sprechblasen oder den Buchstaben ablesen“ (Dittmar 2011: 114). So kann etwa das Soundword *krawumm*,

das eine Explosion nachahmen soll, „besonders groß und mit auseinanderfliegenden Buchstaben gezeichnet werden“ (Abel / Klein 2016: 101), um die erhöhte Lautstärke des Geräuschs auszudrücken. Auf die **typografische Gestaltung** von Schrift im Allgemeinen und auf deren Bedeutung für den Comic wird weiter unten noch näher eingegangen.

2. **Sprachvisualisierende Zeichen** werden bei Herbers (2011: 83) nach ihrer Erzählfunktion differenziert: 1) **Auktoriale** Zeichen können keiner konkreten Figur zugeordnet werden, sondern stammen von einer unpersönlichen Erzählinstanz, welche zusätzliche Informationen zur jeweiligen Abbildung in Form eines **Kommentars** gibt. Meist sind sie in Kästen gesetzt, sie können jedoch auch durch besondere typografische Mittel (z. B. Pergamentoptik, Steintafeln) kontextualisiert werden (vgl. Dittmar 2011: 109–110). 2) **Figurenggebundene** Zeichen hingegen umfassen direkte Reden und Gedanken, die einer bestimmten Figur zuzuordnen sind und in Form von **Sprech- und Gedankenblasen** realisiert werden. Die äußere **Form** der Blase (z. B. rund, eckig, gezackt, gestrichelt etc.) liefert dabei wichtige Hinweise auf den Sprecher und somit auch für die Interpretation der dargestellten Handlung. Während Wolkenformen meist Gedanken markieren, weisen etwa gezackte Linien auf Maschinen oder elektronische Übertragung hin. (Vgl. Dittmar 2011: 111; Herbers 2011: 83–84).

Typografie und Lettering

Wie oben bereits angemerkt, stellt die typografische Gestaltung der Texte ein zentrales Element der Comicanalyse dar, da Comics Schrift nicht bloß zur sprachlichen Repräsentation nutzen, sondern über deren visuelle Erscheinung zusätzliche Bedeutungsebenen eröffnen. Wie Dittmar (2011: 102–103) ausführt, lässt sich die typografische Gestaltung in eine **Makro-** (Textformat, Anordnung) und eine **Mikroebene** (Buchstabengestaltung, Zeilenabstand, Schriftform, Schriftgröße) unterteilen. Beide Ebenen tragen wesentlich zur Bedeutungsschaffung bei. Die Gestaltung der Schrift – das sogenannte **„Lettering“** – spielt dabei neben der Form und der Anordnung der Sprech- und Gedankenblasen sowie Textkästen eine zentrale Rolle. Wie Abel / Klein (2016: 101) betonen, nutzt der Comic „häufig die grafische Dimension der Schrift [...], um quasi unter der Hand bestimmte Botschaften zu kommunizieren.“ Das Schriftbild bildet somit nicht nur den gesprochenen Inhalt ab, sondern vermittelt darüber hinaus Stimmungen, Emotionen und Klangqualitäten (vgl. Abel / Klein 2016: 101; Schüwer 2002: 208), wie weiter oben bereits angesprochen wurde. Typische Mittel sind beispielsweise die Verwendung fetter oder besonders

großer Buchstaben zur Markierung lauter Sprache oder rote Schrift als Ausdruck für Zorn oder Ärger (vgl. Abel / Klein 2016: 101–102).

Das Lettering – also die „Art, wie Schrift gesetzt oder geschrieben ist, ihre Ausdehnung, Form und Gestalt“ (Dittmar 2011: 106) – wirkt mit den Inhalten der Texte zusammen und trägt gemeinsam mit weiteren typografischen Gestaltungselementen (Layout, Form der Sprechblase, Positionierung etc.) maßgeblich zur Wirkung der jeweiligen Szene und zur Charakterisierung der Figuren bei (vgl. Dittmar 2011: 103, 107). Allerdings muss stets mitberücksichtigt werden, dass die Wirkung einer bestimmten Art von Schrift immer nur aus dem Kontext und im Vergleich mit Textelementen an anderen Stellen des Comics erschlossen werden kann:

Die Größe der gewählten [Schrift-]Typen – im Verhältnis zu den anderen Blasenfüllungen – verweist auf die Lautstärke der jeweiligen Sprachäußerung oder des dargestellten Geräuschs. Die Variationen in der Lautstärke [...] werden nur aus dem Zusammenhang der Geschichte deutlich, da zur Einordnung dieser Qualitäten der Vergleich der dazugehörigen Beispiele nötig ist. (Dittmar 2011: 109)

Somit lässt sich an dieser Stelle festhalten, dass Lettering und Typografie der Textelemente eines Comics bedeutungstragende Funktion haben und über die eigentliche Wortbedeutung hinaus entscheidend zum narrativen Ton der Geschichte beitragen (vgl. Dittmar 2011: 103). Ein kurzer Exkurs zur Indexikalität von Schrift soll nun deutlich machen, dass nicht nur sprachliche Äußerungen selbst, sondern auch deren Schriftbild innerhalb des Comics auf außersprachliche Kontexte verweisen können.

Exkurs: Indexikalität von Schrift

Da sich die vorliegende Arbeit mit der indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype in ausgewählten Asterix-Comics beschäftigt, erscheint es an dieser Stelle sinnvoll, noch einmal auf das in Kapitel 3.2 bereits ausführlich behandelte Konzept der Indexikalität zurückzukommen und dieses mit der Textebene der Comicanalyse zu verknüpfen. Nicht nur sprachliche Äußerungen, sondern auch die Schrift selbst wirkt nämlich indexikalisch, indem sie durch ihre typografische bzw. kalligrafische Gestaltung auf außersprachliche Kontexte verweist und geographische, soziale oder historische Bezüge herstellt (vgl. Dittmar 2011: 99).

In „Asterix und die Goten“ etwa wird ein besonderer Schrifttyp im Zusammenhang mit der Bevölkerungsgruppe der Goten verwendet. Die historisch stark aufgeladene Frakturschrift trägt eine Reihe kultureller und politischer Konnotationen, insbesondere durch ihre Assoziation mit der deutschen Geschichte und dem Schriftgebrauch während der NS-Zeit (vgl. Dittmar 2011: 108). Ihr Einsatz im Comic indiziert somit nicht nur das „Deutsche“ im historischen bzw.

stereotypen Sinne, sondern evoziert gleichzeitig Assoziationen von Fremdheit, Militarismus und einschlägigen Ideologien, wie sie den Goten im Asterix-Universum zugeschrieben werden.

Was für „Asterix“ gilt, gilt selbstverständlich auch für andere Comics:

Unterschiedliche Schriften können das Fremde der dargestellten Sprache nicht nur symbolisieren, sondern durch ihre Auswirkung auf den Lesefluss die Wirkung, die der Kontakt mit einer fremden Sprache oder einem ungewohnten Akzent hat, grafisch verdeutlichen und Irritation verursachen. (Dittmar 2011: 108)

Insgesamt wird deutlich: Die Schrift im Comic ist selbst ein bedeutungstragendes Zeichen, das als zentrales Mittel fungieren kann, um kulturelle Differenz und soziale Verortung sichtbar zu machen. Sie steht damit exemplarisch für die indexikalische Dimension grafischer Gestaltung im Comic.

3.4.2.3 Weitere Analyseaspekte: Panel, Rahmen und Zeit

Neben den beiden großen Ebenen Text und Bild bietet der Comic freilich noch weitere relevante Dimensionen, die bei einer Analyse berücksichtigt werden sollten. Vor allem ein zentrales Element wird als solches gerne übersehen, wie McCloud (2001) anhand eines Vergleichs verdeutlicht: „[...] genau wie man das größte Organ unseres Körpers – die Haut – fast nie als Organ betrachtet, so wird auch das Panel selbst als wichtigstes Element des Comics oft übersehen!“ (McCloud 2001: 106). Damit dies in der vorliegenden Arbeit nicht passiert, widmen sich die nachstehenden Ausführungen überblicksmäßig dem Panel (Einzelbild) und gehen in diesem Zusammenhang auch auf den Panelrahmen und den Aspekt der Zeit im Comic ein.

Im Comic ist das **Panel** weit mehr als der bloße Träger von Bild- und Textzeichen – als zentrales Element der Narration ist es auch maßgeblich für deren räumliche und zeitliche Strukturierung verantwortlich. Mit ihren unterschiedlichen Formen und Rahmenarten beeinflussen die Panels außerdem das Leseerlebnis und den von den Leser*innen empfundenen Zeitverlauf. (Vgl. Dittmar 2011: 171; McCloud 2001: 107).

Der **Panelrahmen** übernimmt mehrere zentrale Funktionen innerhalb des Comics. Er betont nicht nur die einzelnen Bilder, sondern trennt diese auch voneinander ab und verdeutlicht deren Sequenzialität (s. Kapitel 3.4.1), die für die narrative Kohärenz der Geschichte grundlegend ist. Die Wahl unterschiedlicher Rahmenarten kann sich dabei erheblich auf die Wirkung der Bilder auswirken (vgl. Dittmar 2011: 57–58). McCloud (2001: 107) beschreibt den Panelrahmen als einen Indikator bzw. visuellen Hinweis darauf, dass ein räumlicher Wechsel und/oder ein Zeitsprung zwischen zwei Bildern stattgefunden hat. Auch Hein (2002: 55) weist darauf hin, dass die weißen Linien zwischen den Panels einen solchen Zeitsprung oder Ortswechsel bedeuten.

Der Rahmen erfüllt zudem eine strukturierende und rhythmisierende Funktion: Die Art der Rahmung (Form, Dicke, Farbe, vollständiges Fehlen) beeinflusst das Leseverhalten und kann gezielt zur Erzeugung von Stimmung und Bedeutung eingesetzt werden. Weite Rahmen oder großflächige Panels können das Lesetempo beispielsweise verlangsamen, während kleinere Panels den Erzählfluss beschleunigen. (Vgl. Dittmar 2011: 60–62). In diesem Zusammenhang kann Folgendes festgehalten werden:

Das Auge ruht auf großen, detailreichen Bildern länger, sie verzögern den Fortgang der Geschichte und werden entsprechend der Dramaturgie der Erzählung an den Punkten gesetzt, wo Ruhe vermittelt werden oder eine Verzögerung eintreten soll. Sie betonen bestimmte Momente in der Narration als wesentlich. (Dittmar 2011: 62)

In dramaturgisch besonders wichtigen Momenten können zerbrochene, aufgelöste oder in irgendeiner anderen Art besonders geformte Rahmen (z. B. Form eines Schlüssellocks oder Fernglases) zusätzliche Bedeutung schaffen und „die Information und Stimmung des Beobachters mittransportieren“ (Dittmar 2011: 64). Eine weitere besondere Rahmenform ist die gewellte Linie, die in ihrer konventionellen Bedeutung für Erinnerungen und Träume steht (vgl. Dittmar 2011: 65).

Das Panel spielt außerdem eine zentrale Rolle bei der Darstellung von **Zeit**. Dammann (2002) unterscheidet in diesem Zusammenhang drei Ebenen:

1. Zeitdarstellung innerhalb eines Panels

Die dargestellte Dauer eines Bildes kann sowohl durch Bildinhalte als auch durch Text beeinflusst bzw. verlängert werden. Durch die **1) Synchronisierung einer Handlungsabfolge** kann ein längerer Zeitraum innerhalb eines Bildes erzählt werden. Als Beispiel nennt Dammann (2002: 93) eine Figur, die mit einem Arm gerade den Telefonhörer weglegt, mit der anderen Hand und der dazugehörigen Kopfbewegung bereits die nächste andeutet und zugleich noch einen Dialog mit einer zweiten Figur beginnt. Indem also mehrere aufeinanderfolgende Handlungen einer Figur im Bild synchronisiert dargestellt werden, wird suggeriert, dass der abgebildete Moment im Bild eigentlich eine längere Zeitspanne umfasst. Eine weitere Möglichkeit ist die sogenannte **2) Synekdoche**, bei der der abgebildete Moment eine Teilhandlung zeigt, die für eine längere Handlung steht. Als Beispiel hierfür nennt Dammann (2002: 93–95) das Anzünden einer Pfeife: „Der begrenzte Moment nach dem Anzünden der Pfeife bedeutet eigentlich den umfassenderen Sachverhalt eines rauchend dasitzenden Bruce Wayne.“ Auch auf diese Weise kann also die Dauer eines Panelinhalts verlängert werden. Darüber hinaus können auch **3) Dialogtexte** und **4) bewegungsvisualisierende Zeichen** (s. Kapitel 3.4.2.1) die

Zeiterfahrung innerhalb eines Panels zusätzlich dehnen (vgl. Dammann 2002: 93; Dittmar 2011: 171).

2. Zeitdarstellung in der Abfolge von Panels

Über die Einzelpanels hinaus wird auch zwischen den Bildern, die gemeinsam eine Sequenz ergeben, Zeit dargestellt. Wie viel Zeit dabei vergeht bzw. wie schnell oder langsam eine Szene erzählt wird, hängt maßgeblich von der Anzahl der Panels ab. Eine hohe Panelanzahl auf engem Raum, die nur einen sehr kurzen fiktiven Zeitraum abbildet, führt zu einer verlangsamten Erzählweise, wohingegen eine reduzierte Anzahl an Panels, die längere Zeitabschnitte zusammenfasst, ein beschleunigtes Erzählen ermöglicht. (Vgl. Dammann 2002: 96–97; Dittmar 2011: 173). Wenn also viele Bilder verwendet werden, um ein kurzes Stück fiktionaler Zeit abzubilden, wird die zeitliche Dauer eines jeden Panelinhalts enger definiert (vgl. Dammann 2002: 96; Dittmar 2011: 173).

3. Zeitdarstellung durch Variation der Panelgestaltung (Größe, Form etc.)

Außerdem können Zeit und Tempo innerhalb einer Sequenz auch durch die Variation der Panelgestaltung dargestellt werden. Dammann (2002: 98) greift bei seinen Ausführungen auf den Vergleich mit musikalischen Strukturen zurück. In diesem Sinne wirken große, detaillierte Panels wie lange Notenwerte. Da sie eine intensivere Betrachtung fordern und somit die erzählte Zeit ausdehnen, entfalten sie eine verlangsamende Wirkung auf das Erzähltempo. Im Gegensatz dazu erzeugen kleinere oder regelmäßig angeordnete Panels ein gleichmäßiges, rhythmisiertes Erzähltempo. (Vgl. Dammann 2002: 98–101). Abschließend lässt sich festhalten, dass Zeit im Comic nicht über feste Regeln vermittelt wird, sondern sich letztlich erst aus der aktiven Lektüre und Interpretation durch die Leser*innen ergibt. Die visuelle Gestaltung, Form, Größe und Anordnung der Panels sowie die Text-Bild-Beziehung eröffnen vielfältige Möglichkeiten, Zeit zu strukturieren, zu dehnen oder zu verdichten. Eine eindeutige „Umrechnungstabelle“ existiert dabei jedoch nicht, wie McCloud (2001: 108) treffend formuliert:

Es gibt keine Umrechnungstabelle! Die wenigen Zentimeter, die uns in einer Sequenz von einer Sekunde zur nächsten befördern, versetzen uns in einer anderen womöglich um hundert Millionen Jahre. Daher haben wir als Leser nur das vage Gefühl, dass wir unsere Augen mit jeder räumlichen Bewegung zugleich auch in der Zeit bewegen ... Wir wissen nur nicht, wie weit!

Nach einer ausführlichen Darstellung zentraler Analyseaspekte des Comics liegt nun eine theoretische Grundlage vor, auf der die folgende Untersuchung aufbauen kann. Wenngleich die in diesem Kapitel skizzierten Aspekte keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben, ermöglichen sie eine systematische Herangehensweise an die multimodale Zeichensprache des Mediums Comic.

4 Methoden

Da der vorliegenden Untersuchung ein qualitatives Forschungsdesign zugrunde liegt, erscheint es an dieser Stelle unerlässlich, ebenjenen Zugang der empirischen Sozialforschung zunächst erkenntnistheoretisch und methodologisch zu verorten und ihn in Abgrenzung zur quantitativen Forschung einzuordnen. Im Anschluss daran soll dargelegt werden, weshalb sich ein qualitativer Zugang in besonderem Maße eignet, um im Sinne des Erkenntnisinteresses vorliegender Arbeit die Konstruktion nationaler Stereotype in den ausgewählten Asterix-Comics zu erfassen und interpretierend zu analysieren. Darauf aufbauend werden schließlich die konkreten methodischen Verfahren vorgestellt, welche im Rahmen dieser Arbeit zur Anwendung kommen.

4.1 Die qualitative Sozialforschung

Empirische Sozialforschung hat zum Ziel, Aussagen über die Struktur und Beschaffenheit der uns umgebenden sozialen Wirklichkeit zu machen. Mit einer empirischen Untersuchung wird eine systematische und regelgeleitete Analyse eines bestimmten Wirklichkeitsausschnittes anhand des Einsatzes bestimmter Erhebungstechniken durchgeführt. (Misoch 2019: 1)

Mit dieser grundlegenden Definition, die bewusst an den Beginn dieses Kapitels gestellt wurde, wird deutlich, dass sich empirische Sozialforschung, deren Ursprünge bis ins 19. Jahrhundert zurückreichen (vgl. Misoch 2019: 1), mit Phänomenen aus der sozialen Wirklichkeit beschäftigt und dabei bei ihren Untersuchungen auf die Auswahl passender Methoden angewiesen ist. Im Laufe ihrer Entwicklung haben sich zwei zentrale methodische Zugänge herausgebildet, die zwar beide eine „vertiefende Erkenntnis über die umgebende soziale Realität“ (Misoch 2019: 3) gewinnen wollen und somit dasselbe Ziel verfolgen, sich jedoch maßgeblich in ihrem methodologischen (Selbst-)Verständnis und Vorgehen unterscheiden, weshalb sie häufig als Gegensatzpaar gelten. Die Rede ist von der **quantitativen** und der **qualitativen** Sozialforschung. Letztere wurde in der Wissenschaft lange Zeit von der quantitativen Forschung, die einem erklärenden, naturwissenschaftsorientierten Ansatz folgt und „objektive“ Daten experimentell-messend erheben möchte, verdrängt. Erst ab den 1970er- bzw. 1980er-Jahren gewann der qualitative Zugang vor allem in den Sozial-, Erziehungs- und Kommunikationswissenschaften an Bedeutung. (Vgl. Kallmeyer 2005: 978–979; Misoch 2019: 4).

Die qualitative Sozialforschung verfolgt kein erklärendes, sondern vielmehr ein *v e r s t e h e n d e s* Erkenntnisinteresse, das sich auf die Analyse subjektiver Wirklichkeitskonstruktionen richtet und diese auf Basis von hermeneutischen (interpretativen) Methoden nachvollziehen möchte (vgl. Misoch 2019: 4). Anders als die quantitativ ausgerichtete Forschung, welche vorrangig auf die Messung, Verallgemeinerbarkeit und statistische Absicherung von Daten abzielt,

verfolgt qualitative Forschung das Ziel, soziale Phänomene in ihrer Vielschichtigkeit differenziert zu erfassen und tiefergehend zu analysieren, ohne dabei den Anspruch von „Objektivität“ zu erheben (vgl. Misoch 2019: 1–2). In den Worten Kallmeyers (2005: 978) ausgedrückt, bezeichnet ‚qualitativ‘ „verstehend rekonstruierende, von der Beobachtung der Gegenstände angeleitete und auf die Typik der Gegenstände [...] ausgerichtete Verfahren [...]“. Die qualitative Forschung arbeitet dabei meist induktiv, indem sie sich nicht auf vorab festgelegte Hypothesen und Theorien stützt, sondern diese erst aus dem untersuchten Datenmaterial heraus entwickelt (vgl. Misoch 2019: 2).

Kallmeyer (2005: 979) definiert die Gegenstandsangemessenheit der Methode als eines der grundlegenden Prinzipien qualitativer Forschung. Er betont, dass es kein einheitliches Verfahren für alle Gegenstände gebe, sondern dass die konkrete methodische Vorgehensweise stets im Dialog mit den spezifischen Eigenschaften des jeweiligen Untersuchungsgegenstandes entwickelt werden müsse. Er macht außerdem darauf aufmerksam, dass soziale Realität nicht als objektiv gegeben, sondern als kommunikativ konstruiert betrachtet werden müsse – also als ein Produkt sozialer Interaktionen und Aushandlungsprozesse. Ziel der qualitativen Forschung ist es, diese konstruierte Wirklichkeit „von innen“ heraus respektive aus der Perspektive der einzelnen Menschen, die sie mitgestalten, zu erfassen. (Vgl. Kallmeyer 2005: 979).

Im Fokus qualitativer Forschungsmethoden steht somit das Verstehen subjektiver Sichtweisen und Sinnkonstruktionen (vgl. Misoch 2019: 2). Im Unterschied zum quantitativen Ansatz erfolgt die Generalisierung hier nicht durch statistische Hochrechnung, sondern durch Typenbildung, wobei es dabei nicht um Repräsentativität, sondern um Repräsentanz, also um das Auffinden von allgemeinen Strukturen im Besonderen geht (vgl. Kallmeyer 2005: 980).

Wenngleich sich qualitative Forschung durch eine gewisse Offenheit und Flexibilität in Bezug auf das methodische Vorgehen bei der Datenerhebung und -auswertung auszeichnet – die Methode(n) sollte(n) je nach Gegenstand angepasst werden und es gibt dementsprechend auch keine standardisierten Verfahren (vgl. Kallmeyer 2005: 979; Misoch 2019: 29) –, bedeutet dies keineswegs, dass dabei willkürlich vorgegangen werden kann. Genauso wie bei der quantitativen gelten auch bei der qualitativen Forschung Gütekriterien, welche zur Sicherung der wissenschaftlichen Qualität des Forschungsprozesses beitragen. Angesichts der Tatsache, dass qualitativer empirischer Forschung häufig fehlende Objektivität, Unwissenschaftlichkeit und Willkür vorgeworfen wird, ist es in diesem Bereich besonders wichtig, sich an entsprechende Kriterien zu halten. Zu beachten dabei ist jedoch, dass die drei gängigsten Gütekriterien aus der quantitativen Forschung (Objektivität, Validität, Reliabilität) nicht eins zu eins auf qualitative

Verfahren übertragen werden können, weshalb diese modifiziert und um neue Kriterien erweitert wurden. (Vgl. Misoch 2019: 245–259).

Zu den zentralen Kriterien für qualitative Forschungsvorhaben zählen unter anderem:⁴

- **Neutralität:** Von der forschenden Person wird Neutralität verlangt, um die Erhebung und Auswertung der Daten so wenig wie möglich zu beeinflussen (vgl. Misoch 2019: 248).
- **Kontrollierte Subjektivität:** Da das Subjekt und somit subjektive Perspektiven integraler Bestandteil qualitativer Forschung sind und Subjektivität dementsprechend nicht vollständig vermieden werden kann, gilt es, diese zu kontrollieren und durch Reflexion und methodische Kontrolle vor Verzerrungen zu schützen (vgl. Misoch 2019: 248–249).
- **Intersubjektive Nachvollziehbarkeit:** Bei der „Sicherstellung der intersubjektiven Nachvollziehbarkeit des gesamten Forschungsprozesses“ (Misoch 2019: 256) handelt es sich um ein besonders wichtiges Kriterium für qualitative Forschung. Da diese maßgeblich von Subjektivität geprägt ist – ein Subjekt mit subjektiver Sichtweise wertet die Daten aus –, muss sichergestellt werden, dass alle Forschungsschritte so transparent dokumentiert werden, dass sie auch für außenstehende Dritte nachvollziehbar bleiben (vgl. Misoch 2019: 256).
- **Verlässlichkeit:** Das Kriterium der Reliabilität, welches von quantitativer Forschung verlangt, „dass eine mit denselben Messinstrumenten an denselben Objekten durchgeführte Messung zu denselben Ergebnissen führen muss“ (Misoch 2019: 249–250), kann nicht gleichermaßen auf qualitative Methoden übertragen werden. Vielmehr wird Verlässlichkeit bzw. die Zuverlässigkeit erhobener Daten verlangt, deren Prüfung durch eine transparente und nachvollziehbare Darstellung der Erhebungs- und Auswertungsschritte gewährleistet werden soll (vgl. Misoch 2019: 250).

Rekapitulierend kann festgehalten werden, dass nicht Objektivität im klassischen Sinne, sondern Nachvollziehbarkeit bzw. argumentative Plausibilität das Ziel qualitativer Forschung ist. Die eigene subjektive Interpretation muss so transparent dargestellt werden, dass andere sie intersubjektiv nachvollziehen können. Zudem erhebt qualitative Forschung im Gegensatz zur quantitativen nicht den Anspruch auf Repräsentativität und Verallgemeinerbarkeit der gewonnenen Ergebnisse.

⁴ Aus Begrenzungsgründen stellt die Liste nur einen Ausschnitt aus der in der Literatur vorgeschlagenen Vielfalt an Gütekriterien qualitativer Forschung dar. Für eine tiefergehende Auseinandersetzung und eine Übersicht über den „Kanon“ der Gütekriterien qualitativer Forschung siehe Misoch (2019: 247ff).

Relevanz für vorliegende Untersuchung

Für die Analyse der sprachlichen und bildlichen Konstruktion nationaler Stereotype in vier ausgewählten Asterix-Comics, welche sich vorliegende Masterarbeit zum Ziel gesetzt hat, erweist sich ein qualitatives Forschungsdesign als besonders geeignet. Die Untersuchung zielt nicht auf das Zählen und Messen bestimmter Phänomene ab, sondern auf deren subjektiv-interpretative Einordnung im soziolinguistischen Kontext. Sie interessiert sich für indexikalische Marker und die Art und Weise, wie Sprache und Bild in den Asterix-Comics kulturelle bzw. nationale stereotype Vorstellungen evozieren, verstärken und ironisieren. Diese Aspekte lassen sich nur dann sinnvoll erschließen, wenn man sich ihnen aus einer verstehenden, tiefenanalytischen Perspektive nähert – wenn man also eine methodische Herangehensweise wählt, die der qualitativen Sozialforschung entspricht.

Die beiden konkreten Methoden, die in dieser Arbeit zur Anwendung kommen und im Folgenden näher vorgestellt werden sollen, bieten insofern ein für das Forschungsvorhaben geeignetes Instrumentarium, als sie es ermöglichen, identifizierte sprachliche und bildliche Mittel in den Asterix-Comics in ihrem kontextgebundenen bzw. indexikalischen (Bedeutungs-)Potenzial nachvollziehbar zu machen und die ihnen zugrunde liegenden Sinnstrukturen in Bezug auf das Forschungsinteresse hermeneutisch-interpretativ zu erschließen.

4.2 Die qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz / Rädiker

Da sich vorliegende Untersuchung zwar vorwiegend mit der sprachlichen, jedoch anhand ausgewählter Szenen exemplarisch auch mit der bildlichen Konstruktion nationaler Stereotype in den ausgewählten Asterix-Comics befasst, wird der empirische qualitative Analyseteil durch zwei unterschiedliche methodische Zugänge strukturiert.⁵ Während die bildliche Ebene bzw. das Zusammenspiel von Text und Bild anhand eines **Comicprotokolls** (vgl. Herbers 2011) untersucht wird, kommt für die Analyse der sprachlichen Mittel (z. B. lautliche und grammatische Phänomene, Eigennamen) die Methode der **inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse** nach Kuckartz / Rädiker (2024) zum Tragen. Diese eignet sich besonders zur systematischen Erfassung relevanter sprachlicher Elemente und deren hermeneutisch-interpretativer Auswertung im Hinblick auf das Forschungsinteresse.

⁵ Wenngleich im Rahmen der Untersuchung aus methodisch-praktischen Gründen eine getrennte Analyse von rein sprachlichen und sprachlich-bildlichen Elementen vorgenommen wird, darf dies keinesfalls als strikte Trennung der beiden Zeichensysteme im Comic verstanden werden. Vielmehr ist das charakteristische Zusammenspiel von Text und Bild konstitutiv für das Medium Comic und muss auch bei der Analyse stets mitgedacht werden.

Die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse stellt eine von mehreren methodischen Varianten dar, die unter dem Begriff der **qualitativen Inhaltsanalyse** zusammengefasst werden können. In der sozialwissenschaftlichen Forschungspraxis haben sich hierzu unterschiedliche Ansätze herausgebildet. Während Philipp Mayring etwa acht verschiedene Varianten bzw. Techniken unterscheidet, beschreiben Kuckartz / Rädiker (2024: 104) drei grundlegende Verfahren: 1) die bereits erwähnte und in dieser Arbeit zum Einsatz kommende inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse, 2) die evaluative qualitative Inhaltsanalyse sowie 3) die typenbildende qualitative Inhaltsanalyse. Aus Begrenzungsgründen wird auf die Varianten 2 und 3 in vorliegendem Kapitel nicht näher eingegangen.

Trotz teils unterschiedlicher Zielsetzungen und Ausgestaltung des Analyseprozesses teilen die eben aufgezählten Varianten zentrale methodische Grundlagen. Im Folgenden sollen zunächst die gemeinsamen Prinzipien und zentralen Begrifflichkeiten der qualitativen Inhaltsanalyse vorgestellt werden, bevor anschließend die Variante der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse in ihrem Ablauf ausführlich dargestellt wird.

4.2.1 Grundlagen und zentrale Prinzipien

Die qualitative Inhaltsanalyse zielt darauf ab, auf Basis der Analyse von Texten und anderen kommunikativen Artefakten, Inhalte und deren Bedeutungsstrukturen nachvollziehbar zu erschließen und in Bezug auf die jeweilige(n) Forschungsfrage(n) hermeneutisch zu interpretieren. Zentral dabei ist die Bildung von **Kategorien**, die in der Sozialwissenschaft als „Ergebnis[se] der Klassifizierung von Einheiten“ (Kuckartz / Rädiker 2024: 53) verstanden werden. Diese Form der Einordnung bestimmter Texteinheiten entspricht einem grundlegenden kognitiven Prinzip, denn auch in der Alltagswahrnehmung werden Informationen durch Kategorisierungen gefiltert, interpretiert und systematisiert (vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 54).

Das **Kategoriensystem**, welches sich aus allen verwendeten Kategorien zusammensetzt, muss bestimmte Anforderungen erfüllen, um als analytisches Werkzeug zu funktionieren. Eine der zentralen Bedingungen besteht in der engen Verknüpfung der Kategorien mit den Forschungsfragen, da sie mit dem Ziel gebildet werden, deren Beantwortung zu ermöglichen. Zudem wird ein erschöpfendes System gefordert, welches es möglich macht, dass für jede relevante Information im Datenmaterial eine passende Kategorie existiert, wobei dies selbstverständlich nicht für solche Textstellen gilt, die für das Forschungsinteresse nicht relevant sind – diese bleiben uncodiert und werden somit auch keiner Kategorie zugeordnet. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 63, 134).

Wichtig für die Transparenz der Analyse ist eine möglichst präzise Definition jeder einzelnen Kategorie, die gewährleistet, „dass alle Codierenden ein gleiches Verständnis von den Kategorien haben und dadurch das Material auf dieselbe Weise codieren können“ (Kuckartz / Rädiker 2024: 65). Eine gelungene **Kategoriendefinition** erläutert nicht nur den inhaltlichen Bedeutungsrahmen der Kategorien, sondern auch deren konkrete Anwendung im Codierprozess. Untenstehend wird das allgemeine Schema für Kategoriendefinitionen nach Kuckartz / Rädiker (2024: 66) abgebildet:

Name der Kategorie:	Möglichst prägnante Bezeichnung
Inhaltliche Beschreibung:	Beschreibung der Kategorie, ggf. mit theoretischer Anbindung
Anwendung der Kategorie:	„Kategorie xy“ wird codiert, wenn folgende Aspekte genannt werden ...
Beispiele für Anwendungen:	Zitate mit Quellenangabe (Dokument; Absatz bzw. Seite)
Weitere Anwendungen (optional):	Die Kategorie wird auch codiert, wenn ... Zitate mit Quellenangabe (Dokument; Absatz bzw. Seite)
Abgrenzung zu anderen Kategorien (optional):	Die Kategorie wird nicht codiert, wenn ...: ... sondern in diesem Fall wird Kategorie z verwendet Zitate mit Quellenangabe (Dokument; Absatz bzw. Seite)

Abbildung 1: Beispiel Kategoriendefinition nach Kuckartz / Rädiker (2024: 66)

Nach der Bildung der Kategorien folgt der Akt des **Codierens**, bei dem einzelne Textstellen mit Kategorien verknüpft werden, sofern sie inhaltlich den jeweiligen zuvor festgelegten Definitionen entsprechen. Bei komplexem Material ist es durchaus möglich, dass sich codierte Segmente überlappen oder ineinander verschachtelt sind – mit anderen Worten ausgedrückt, können einer Textstelle oftmals auch mehrere Kategorien entsprechen. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 67–69).

K a t e g o r i e n b i l d u n g : i n d u k t i v v s . d e d u k t i v

Was die Entwicklung der Kategorien betrifft, wird zwischen deduktiver und induktiver Vorgehensweise unterschieden. Die **deduktive Kategorienbildung**, die von Kuckartz / Rädiker (2024: 72) auch als „[A]-priori-Kategorienbildung unabhängig von den empirischen Daten“ bezeichnet wird, basiert auf theoretischen Vorüberlegungen, Hypothesen, Interviewleitfäden, Alltagswissen, persönlichen Erfahrungen oder anderen Quellen. Die Kategorien werden a priori, also vor der eigentlichen Materialanalyse, entwickelt. Wichtig dabei ist eine präzise Definition, die Überschneidungen zwischen Kategorien vermeidet, sowie die Bildung einer Art „Restekategorie“, in die zunächst alle Textstellen eingeordnet werden, die keiner anderen bereits definierten Kategorie zugeordnet werden können. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 71–75).

Im Sinne der Offenheit qualitativer Forschung (s. hierzu auch Kapitel 4.1) können Kategorien im Laufe des Analyseprozesses jederzeit modifiziert bzw. erweitert werden:

Bei der Anwendung von deduktiv entwickelten Kategorien kann sich herausstellen, dass Kategorien nicht trennscharf sind oder dass sehr viele Textstellen mit „Sonstiges“ codiert werden. Dies führt dazu, dass Kategorien modifiziert oder sogar neue Kategorien definiert werden. Eine deduktive Kategorienbildung schließt also keineswegs aus, dass während der Analyse Veränderungen am Kategoriensystem und an den Kategoriendefinitionen vorgenommen werden [...]. (Kuckartz / Rädiker 2024: 81 [Hervorhebung im Original])

Bei der **induktiven Kategorienbildung** hingegen werden die Kategorien direkt aus dem Material entwickelt (vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 71), was bedeutet, dass man während des Lesens und Analysierens des empirischen Textmaterials bestimmte Themen, Begriffe oder Muster identifiziert, die als Basis für die Bildung von Kategorien dienen.

In der Praxis findet sich häufig ein kombinierter Ansatz aus beiden Vorgehensweisen: Zunächst werden Hauptkategorien deduktiv, also vor genauer Sichtung des Materials, gebildet und im anschließenden Codierprozess durch induktiv gebildete Subkategorien ergänzt und ausdifferenziert. Man spricht in diesem Fall von **deduktiv-induktiver Kategorienbildung**. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 102).

Struktur und allgemeiner Ablauf

Wie bereits erwähnt, folgen die verschiedenen Varianten der qualitativen Inhaltsanalyse einem ähnlichen Ablauf, der sich im Wesentlichen mit folgenden Schritten beschreiben lässt: Forschungsfrage – Textarbeit – Kategorienbildung – Codieren – Analyse – Ergebnisdarstellung (s. hierzu Abbildung in Kuckartz / Rädiker 2024: 106). Der Analyseprozess ist dabei weniger linear, als es klassische Forschungsdesigns nahelegen. Die einzelnen Phasen greifen ineinander, was auch dazu führen kann, dass sich die Forschungsfragen während des Prozesses verändern bzw. weiterentwickeln. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 106–107).

Ein zentrales Strukturierungsprinzip der qualitativen Inhaltsanalyse ist die Arbeit entlang zweier Dimensionen: 1) **Fälle** und 2) **Kategorien**. Die Analyseeinheiten – bei vorliegender Untersuchung sind dies die vier ausgewählten Asterix-Comics – bilden die Fälle, die mit den inhaltlich relevanten Kategorien in einer Matrix verbunden werden. Auf Basis dieser Matrix bzw. Kreuztabelle ist es möglich, sowohl eine **fallorientierte** Analyse als auch eine **kategorienorientierte** Analyse durchzuführen. Unabhängig von der Auswertungsperspektive bleibt der Text selbst im Gegensatz zu quantitativen Forschungsvorhaben, deren Ergebnisse häufig in reiner Zahlenform aufbereitet werden, als Datenquelle erhalten. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 105–108). Nachstehendes Zitat soll diesen wesentlichen Unterschied zwischen qualitativer und quantitativer Forschung nochmals verdeutlichen:

Während die quantitative Form darauf abzielt, das Datenmaterial in atomisierender Weise möglichst präzise in Zahlen umzuwandeln [...], ist die qualitative Inhaltsanalyse weitaus mehr am Text selbst [...] interessiert: Auch nach der Zuordnung zu Kategorien bleibt der Text selbst, d. h., der Wortlaut inhaltlicher Aussagen, relevant und spielt auch in der Aufbereitung und Präsentation der Ergebnisse eine wichtige Rolle. (Kuckartz / Rädiker 2024: 104)

4.2.2 Die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse

Die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse, die Kuckartz / Rädiker (2024) als eine der drei von ihnen definierten Varianten qualitativer Inhaltsanalyse näher vorstellen, kommt in der Forschung häufig zum Einsatz. Ziel ist es, das Material systematisch entlang inhaltlicher Fragestellungen zu strukturieren, wobei die Entwicklung des Kategoriensystems häufig mehrstufig ist und auf einer Mischung aus deduktiver und induktiver Kategorienbildung beruht. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 129).

Der methodische Ablauf lässt sich in sieben Phasen gliedern, die im Folgenden überblicksmäßig beschrieben werden.

1. **Initiierende Textarbeit:** Vor dem Einstieg in die eigentliche Codierung der Daten steht die initiierende Textarbeit, bei der das Material sorgfältig gelesen wird, sobald das Untersuchungskorpus festgelegt wurde. Dabei werden erste Beobachtungen und Ideen festgehalten sowie zentrale Themen identifiziert. Das Schreiben von Memos und Fallzusammenfassungen dient der Orientierung im späteren Analyseprozess. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 132–133).
2. **Hauptkategorien entwickeln:** Aus den Forschungsfragen bzw. aus der Theoriebasis heraus werden Hauptkategorien entwickelt, die tabellarisch definiert und beschrieben werden (s. Abbildung 1), wobei die Anzahl der Kategorien zunächst noch relativ klein ist (vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 133–134).
3. **Erster Codierprozess:** In einem ersten Durchlauf wird schließlich das gesamte Textmaterial anhand der zuvor a-priori gebildeten Hauptkategorien codiert. Ziel ist es, relevante Segmente zu identifizieren und sie der jeweils passenden Kategorie zuzuordnen. Hierfür geht man den „Text sequenziell, d. h. Zeile für Zeile, vom Beginn bis zum Ende [durch]“ (Kuckartz / Rädiker 2024: 134).
4. **Induktiv Subkategorien bilden:** Nach dem ersten Codierprozess können die meist eher allgemeinen Hauptkategorien anhand von Subkategorien ausdifferenziert und verfeinert werden. Dies geschieht induktiv, also am Datenmaterial selbst. Auch für die Subkategorien müssen entsprechende Definitionen formuliert werden. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 138).

5. **Daten mit Subkategorien codieren:** Während eines zweiten Codierprozesses werden entsprechende Textstellen den neu gebildeten Subkategorien zugeordnet. Das gesamte Material wird somit mit Hilfe des vollständigen Systems aus Haupt- und Subkategorien erneut codiert, sodass alle für die Forschungsfrage relevanten Inhalte vollständig erfasst werden können. Am Ende dieses Durchlaufs kann es für einen besseren Überblick sinnvoll sein, weitere Fallzusammenfassungen zu schreiben. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 142–143).
6. **Einfache und komplexe Analysen:** Nach der vollständigen Codierung des Datenmaterials erfolgt dessen Analyse, also die systematische Auswertung der Segmente. Dafür stehen verschiedene Formen zur Verfügung, wie etwa die kategorienbasierte Analyse entlang der Hauptkategorien, die in den meisten Untersuchungen den Auftakt der Analyse bildet, bevor anschließend – abhängig von der jeweiligen Studie – weitere Formen (z. B. vertiefende Einzelfallanalysen, tabellarische Fallübersichten etc.) Anwendung finden können. Visualisierungen spielen während der gesamten Analyse eine wichtige Rolle, da sie nicht nur helfen, Bedeutungszusammenhänge schneller zu erkennen, sondern auch als Mittel der Ergebnispräsentation sehr gut verwendet werden können. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 147–153).
7. **Ergebnisse verschriftlichen:** Am Ende des Prozesses steht die Verschriftlichung der Ergebnisse, bei der auch die Forschungsfragen beantwortet werden. Neben den Analyseergebnissen sollte zudem der gesamte Auswertungsprozess in angemessener Form dokumentiert werden. (Vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 154–156).

Da nun der allgemeine Ablauf der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse in seinen Grundzügen erläutert wurde, können im nächsten Unterkapitel die für vorliegende Untersuchung relevanten Hauptkategorien eingeführt und definiert werden. Zuvor soll jedoch noch ein kurzer Einblick in die Funktionsweise einer QDA-Software gegeben werden.

MAXQDA: Qualitative Inhaltsanalyse mit QDA-Software

Während des gesamten Analyseprozesses – von der initiierten Textarbeit über die Kategorienbildung und das Codieren bis hin zur Auswertung der Analyseergebnisse – wird die Software **MAXQDA** als unterstützendes Tool verwendet, die es ermöglicht, das Textmaterial für die Analyse entsprechend zu strukturieren und aufzubereiten. ‚QDA-Software‘ bezeichnet einen spezifischen Typ von Computerprogrammen (vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 196), der für qualitative Inhaltsanalysen herangezogen wird und verschiedene Texterschließungstechniken bietet, um den Analyseprozess zu unterstützen: „Neben elektronischen Textmarkern stehen dort auch

wortbasierte Analysemöglichkeiten zur Verfügung, welche die initiiierende Textarbeit sinnvoll unterstützen und die ohne Software kaum realisierbar sind“ (Kuckartz / Rädiker 2024: 120).

Sofern neue Daten erhoben wurden – etwa in Form eines Interviews – kann die QDA-Software bereits bei der Datenvorbereitung (Transkription) eine große Unterstützung sein und den Transkriptionsaufwand erheblich verringern (vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 197). Da vorliegende Untersuchung auf bereits vorhandenem Textmaterial beruht, fällt dieser Schritt selbstverständlich weg. Die Software MAXQDA soll im Kontext der Analyse der Asterix-Comics jedoch ab der initiiierenden Textarbeit zum Einsatz kommen und bei der Strukturierung des Textmaterials unterstützen, bevor anschließend die a-priori gebildeten Hauptkategorien in der Software definiert werden, sodass sie während des Codierprozesses als „Codes“ zur Verfügung stehen und darauf zurückgegriffen werden kann (vgl. Kuckartz / Rädiker 2024: 207–209). Schließlich bietet QDA-Software auch für die Auswertung und Darstellung der Analyseergebnisse wertvolle Unterstützungsmöglichkeiten, die in vorliegender Studie ebenfalls zur Anwendung kommen sollen.

4.2.3 Kategorienbildung für vorliegende Untersuchung

Für vorliegende Untersuchung wurden im Sinne der Vorgehensweise nach Kuckartz / Rädiker (2024) zunächst deduktive A-priori-Kategorien gebildet, bevor anschließend ausgehend von den konkreten Daten induktiv gebildete Subkategorien hinzukamen. Insgesamt besteht der entwickelte Kategorienkatalog aus sechs Hauptkategorien, wobei sich eine davon wiederum in fünf Subkategorien aufteilt. Die elf Kategorien, welche im Laufe der Auseinandersetzung mit dem Datenmaterial modifiziert und angepasst wurden, bilden somit die Grundlage für die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse, die den ersten Abschnitt des empirischen Teils dieser Masterarbeit bildet.

Bevor die Kategorien nun tabellarisch definiert werden, soll nochmals darauf hingewiesen werden, dass sich dieser Teil der Analyse ausschließlich auf textuelle Elemente aus den vier ausgewählten Asterix-Comics bezieht. Dabei werden nur all jene Sinneinheiten codiert, die eindeutige Hinweise auf nationale Stereotype von Goten (= Deutschen), Briten, Schweizern und Belgiern beinhalten. Alle anderen Textstellen, die für die Beantwortung der Forschungsfrage nicht relevant sind, finden hingegen keine Berücksichtigung. Die Analyse der Text- und Bildzeichen im Zusammenspiel erfolgt gesondert im zweiten empirischen Teil, der methodisch auf dem Comicprotokoll nach Herbers (2011) basiert, das anschließend an die Kategoriendefinitionen näher vorgestellt wird.

Weiters ist zu präzisieren, dass die codierten Sinneinheiten überwiegend Textstellen sind, die die Rede von Goten, Briten, Schweizern oder Belgiern wiedergeben. Vereinzelt werden jedoch auch Aussagen der Gallier oder Römer erfasst, sofern diese indexikalische Hinweise auf nationale Stereotype von Goten, Briten, Schweizern oder Belgiern liefern.

An dieser Stelle erfolgen nun die Kategoriendefinitionen in tabellarischer Form.

Thematische Hauptkategorien

Name der Kategorie	Essen & Trinken
Inhaltliche Beschreibung	Alle Sinneinheiten, die sich auf den thematischen Bereich Essen & Trinken beziehen und eine Stereotypisierung der Goten, Briten, Schweizer oder Belgier repräsentieren.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei der Nennung von Lebensmitteln, Getränken, Mahlzeiten, Essgewohnheiten oder der Essenszubereitung. Nicht codiert werden Sinneinheiten in Bezug auf Essen & Trinken, die eine Stereotypisierung der Gallier oder Römer repräsentieren.
Beispiel für Anwendungen	<i>Was darf ich euch bringen, um zu begießen das gekochte Wildschwein? Heißes Wasser? Lauwarme Cervisia?</i>
Name der Kategorie	Hygiene & Sauberkeit
Inhaltliche Beschreibung	Alle Sinneinheiten, die sich auf den thematischen Bereich Hygiene & Sauberkeit beziehen und eine untersuchungsrelevante Stereotypisierung repräsentieren. Auch Sinneinheiten, die das Gegenteil von Sauberkeit/Hygiene ausdrücken, werden dieser Kategorie zugeordnet.
Anwendung der Kategorie	Codiert werden Sinneinheiten, die sich auf Aspekte wie Reinheit, Verschmutzung, Hygiene etc. in Bezug auf Personen, Räume bzw. Gegenstände beziehen.
Beispiele für Anwendungen	- <i>Ich nehm eure Schuhe mit zum Putzen.</i> - <i>Ihretwegen musste ich meine Herberge schmutzig machen.</i>
Name der Kategorie	Bankwesen (der Schweizer)
Inhaltliche Beschreibung	Alle Sinneinheiten, die sich auf Bankgeschäfte, Kontoführung und Sicherheit im finanziellen Kontext beziehen.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei der Nennung von Institutionen (<i>Bank</i>) oder Mechanismen und Gegenständen, die im entsprechenden Kontext zur Sicherheit und Geheimhaltung beitragen (<i>Safe, Vollmacht, Bankgeheimnis, Tresor</i> etc.).
Beispiele für Anwendungen	- <i>Da müsst ihr aber ein Konto eröffnen!</i> - <i>Begebt euch in den Safe hier!</i>
Name der Kategorie	Militarismus (der Goten)
Inhaltliche Beschreibung	Alle Sinneinheiten, die sich auf Aspekte des Militarismus der Goten beziehen.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei Sinneinheiten, die auf militärische Ordnung, das Marschieren und Disziplin referieren. Nicht codiert werden jene Sinneinheiten, die sich allgemein auf

	Krieg und Kampf (und nicht auf den stereotypisierend dargestellten Militarismus der Goten) beziehen.
Beispiele für Anwendungen	- <i>Links – zwei, drei, vier!</i> - <i>Marschieren ist des Kriegers Lust ...</i>
Name der Kategorie	Sonstige Bereiche untersuchungsrelevanter Stereotypisierung
Inhaltliche Beschreibung	Alle Sinneinheiten, die sich auf thematische Aspekte beziehen, die Stereotypisierungen der Goten (Deutschen), Briten, Schweizer und Belgier repräsentieren und sich keiner der anderen thematischen Hauptkategorien zuordnen lassen.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei Sinneinheiten, die auf die gewerkschaftliche Organisation der Briten, die Pünktlichkeit der Schweizer oder auf die Brutalität der Goten Bezug nehmen.
Beispiele für Anwendungen	- <i>Wochenende! Tut mir leid!</i> - <i>Ich muss jetzt eiligst heimkehren. Sonst komm ich zu spät zum Kuckuck.</i>

Tabelle 1: Thematische Hauptkategorien

Hauptkategorie Sprachreflexion

Name der Kategorie	Sprachreflexion
Inhaltliche Beschreibung	Alle Sinneinheiten, die sich auf den (vermeintlichen) Sprachgebrauch der Goten, Briten, Schweizer und Belgier beziehen und eine sprachreflexive Dimension der Stereotypisierung repräsentieren.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei der Satzstellung der Sprache der Briten oder bei Diminutivformen der Belgier.
Beispiele für Anwendungen	- <i>Kelteken</i> - <i>Wir können nicht mehr lange Widerstand leisten den Römern.</i>

Tabelle 2: Hauptkategorie Sprachreflexion

Subkategorien zur Hauptkategorie „Sprachreflexion“

Name der Subkategorie	Lautebene
Inhaltliche Beschreibung	Alle phonetisch-phonologischen Phänomene, die im Kontrast zur deutschen Standardsprache salient sind und eine untersuchungsrelevante Stereotypisierung sprachlicher (z. B. dialektaler) Variation repräsentieren.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei der s-Palatalisierung der Schweizer oder bei den Belgiern, die g als <i>ch</i> realisieren (Spirantisierung).
Beispiele für Anwendungen	- <i>Sach mal, chibt es da wat zu lachen, oder nicht?</i> - <i>Hier isch er!</i>
Abgrenzungen	Nicht codiert werden jene Sinneinheiten, die zwar Aspekte der Sprachreflexion auf lautlicher Ebene beinhalten, sich jedoch gleichzeitig (einer) anderen thematischen

	Hauptkategorie(n) zuordnen lassen. Diese werden ausschließlich dort codiert.
Name der Subkategorie	Morphologie (Diminutive)
Inhaltliche Beschreibung	Alle morphologisch abgeleiteten Diminutivformen, die eine Stereotypisierung des Sprachgebrauchs der Goten, Briten, Schweizer oder Belgier repräsentieren.
Anwendung der Kategorie	Codiert werden alle Diminutivformen mit den Suffixen <i>-li</i> und <i>-ke(n)</i> .
Beispiele für Anwendungen	- <i>Fonduekächeli</i> - <i>Kelteken</i>
Name der Subkategorie	Syntax
Inhaltliche Beschreibung	Alle syntaktischen Phänomene, die im Kontrast zur Satzstellung des Standarddeutschen salient sind und eine untersuchungsrelevante Stereotypisierung repräsentieren.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel die Verbstellung der Sprache der Briten oder entsprechende <i>Question Tags</i> .
Beispiele für Anwendungen	- <i>Wir können nicht mehr lange Widerstand leisten den Römern.</i> - <i>Die Saison ist zu Ende für ihn, ist es nicht?</i>
Abgrenzungen	Nicht codiert werden jene Sinneinheiten, die zwar Aspekte der Sprachreflexion auf syntaktischer Ebene beinhalten, sich jedoch gleichzeitig (einer) anderen thematischen Hauptkategorie(n) zuordnen lassen. Diese werden ausschließlich dort codiert.
Name der Subkategorie	Pragmatik (Sprechakte)
Inhaltliche Beschreibung	Alle sprechakttheoretisch relevanten Textpassagen, die Stereotypisierungen von kommunikativen Praktiken der Goten, Briten, Schweizer und Belgier repräsentieren.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei übertriebener Höflichkeit oder Förmlichkeit.
Beispiele für Anwendungen	- <i>Ich erbitte eure Verzeihung.</i> - <i>Ich bin entzückt.</i>
Abgrenzungen	Nicht codiert werden jene Sinneinheiten, die zwar Aspekte der Sprachreflexion auf pragmatischer Ebene beinhalten, sich jedoch gleichzeitig (einer) anderen thematischen Hauptkategorie(n) zuordnen lassen. Diese werden ausschließlich dort codiert.
Name der Subkategorie	Eigennamen
Inhaltliche Beschreibung	Alle Eigennamen der gotischen, britischen, belgischen und Schweizer Figuren.
Anwendung der Kategorie	Zum Beispiel bei Namen der Goten auf <i>-ik</i> .
Beispiele für Anwendungen	- <i>Historik</i> - <i>Mac Teefürzweifix</i>
Abgrenzungen	Nicht codiert werden alle anderen Arten von Eigennamen (Ortsnamen etc.). Ebenfalls nicht codiert werden die Namen der Gallier und Römer.

Tabelle 3: Subkategorien zur Hauptkategorie "Sprachreflexion"

4.3 Das Comicprotokoll nach Herbers (2011)

Wenngleich das zentrale Forschungsinteresse vorliegender Untersuchung auf den sprachlichen Aspekten der indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype liegt, ist es angesichts der Tatsache, dass es sich bei den untersuchten Medien um Comics handelt, unabdingbar, auch die Bilddimension respektive das Zusammenspiel von Bild- und Textebene in der Analyse zu berücksichtigen. Die Narration eines Comics kann nicht hinreichend allein durch eine Analyse der Textelemente erschlossen werden, was bereits in Kapitel 3.4 mehrmals angesprochen wurde. Um die Bedeutungsdimensionen eines Comics hinreichend erfassen zu können, bedarf es einer integrativen Betrachtung von Text- und Bildelementen. Da jedoch eine vollständige Text-Bild-Analyse des gesamten Materials (vier ausgewählte Asterix-Bände) den Umfang dieser Masterarbeit sprengen würde, wird in Kapitel 5 anhand ausgewählter Schlüsselszenen exemplarisch veranschaulicht, welche Bedeutung nicht nur der Text, sondern auch die Bilder (bzw. beide Dimensionen im Zusammenspiel) haben, wenn es um die Konstruktion bzw. (Re-)Produktion nationaler Stereotype geht.

Um die Bedeutung von Text und Bild mit Blick auf die zentrale Forschungsfrage methodisch systematisch erfassen zu können, wird die qualitative Methode des Comicprotokolls nach Herbers (2011) appliziert. Dieser Zugang ermöglicht es, die Bild- und Textelemente in den einzelnen Panels kategorisiert zu erfassen und auf diese Weise die intersubjektive Nachvollziehbarkeit der Analyse zu gewährleisten. Das Comicprotokoll gliedert sich in zwei Teile, die nun kurz vorgestellt werden sollen.

4.3.1 Erste Abteilung

Beispiel eines Comicprotokolls, erste Abteilung

Panel-Nr.	Visuelle Repräsentation	Panelgröße	Panel-semiotik	Indizien	Einstellungsgröße	Kamera-perspektive
1		Normal	Normaler Rand	Spielkarten	Nah	Normalsicht

Abbildung 2: Beispiel Comicprotokoll, erste Abteilung (aus Herbers 2011: 79)

Wie aus Abbildung 2 hervorgeht, werden in der ersten Abteilung des Comicprotokolls formale und semiotische Merkmale der einzelnen Panels erfasst. Hierzu zählen insgesamt sieben

Kategorien, die in einer Tabelle systematisch und deskriptiv dokumentiert werden. (Vgl. Herbers 2011: 79):

- **Panel-Nummer:** Dieses Ordnungskriterium teilt jedem Panel eine fortlaufende Nummer zu, was den Vorteil hat, dass einzelne Bilder leichter gesucht/gefunden und zitiert werden können. Die Panelstruktur wird auf diese Weise in eine für die Analyse relevante Reihenfolge gebracht. (Vgl. Herbers 2011: 80).
- **Visuelle Repräsentation:** Das Panel wird grafisch dargestellt – etwa durch Digitalisierung des Bildes oder aber auch anhand einer angefertigten Skizze. Da so genau erkennbar ist, auf welches Bild referiert wird, schafft dieser Schritt eine intersubjektiv nachvollziehbare Basis für die Analyse, was den Anforderungen qualitativer Forschung entspricht (s. Kapitel 4.1: Kriterien für qualitative Sozialforschung). (Vgl. Herbers 2011: 80).
- **Panelgröße:** In dieser Kategorie wird die Größe eines Panels in Relation zur Comicseite erfasst. Wie bereits in Kapitel 3.4.2.3 erläutert wurde, korreliert die Panelgröße mit der wahrgenommenen Dauer einer dargestellten Handlung durch die Rezipient*innen, weshalb dieser Größe ein semiotischer Wert zugeschrieben werden kann. Das spezifische ‚Zeitgewicht‘ eines Panels ergibt sich, wenn man es mit den anderen Bildern vergleicht und die entsprechenden Dimensionen zueinander in Beziehung setzt. Im Protokoll wird festgehalten, inwiefern sich das untersuchte Panel hinsichtlich der Größe vom Standard des jeweiligen Comics unterscheidet. Ein Panel, das etwa deutlich größer ist als die umliegenden davor und danach, kann zur Hervorhebung der Wichtigkeit der dargestellten Handlung beitragen. (Vgl. Herbers 2011: 80–81). Herbers (2011: 81) weist in diesem Zusammenhang jedoch darauf hin, dass „die Interpretation der Panelgröße im Hinblick auf die Relevanz und das Zeitgewicht des Panels in Bezug auf den Gesamttext [...] für jeden Comic selbst erschlossen werden [muss], da keine allgemein verwendbaren Deutungsschemata vorliegen.“ An dieser Stelle ist außerdem anzumerken, dass die Aussagen zur Panelgröße im Rahmen der vorliegenden Analyse eher eingeschränkt sind, da nur einzelne Panels exemplarisch analysiert werden, die Aussagekraft dieses Untersuchungsaspekts jedoch vor allem im Verhältnis zur gesamten Seitenstruktur bzw. zum gesamten Comic liegt.
- **Panelsemiotik:** Hier werden die Strukturen des Panelrandes dokumentiert, denen ebenfalls ein semiotischer Wert zugeschrieben werden kann (vgl. Herbers 2011: 81).
- **Indizien:** Elemente, die über das einzelne Panel hinausweisen – etwa Bewegungen, Veränderungen in der Körperhaltung oder Positionswechsel von Gegenständen (s.

hierzu Kapitel 3.4.1) – werden als Verknüpfungsindikatoren für die jeweilige Sequenz erfasst (vgl. Herbers 2011: 81).

- **Einstellungsgröße:** Diese – aus der Filmanalyse entlehnte – Kategorie beschreibt die Beobachterposition in einem Panel, die als Basis für die Interpretation der dargestellten Handlung dienen kann (vgl. Herbers 2011: 82). Die verschiedenen Einstellungsgrößen wurden bereits in Kapitel 3.4.2.1 überblicksmäßig vorgestellt.
- **Kameraperspektive:** In dieser Kategorienspalte wird die Perspektive erfasst, aus der die Beobachter*innen die jeweiligen Figuren und Gegenstände betrachten, was unter anderem folgende Funktion haben kann: „Die Quantifizierung von z. B. dargestellten Dominanzverhältnissen kann im Hinblick auf die Themenstruktur oder Figurendarstellung ausgewertet werden und somit als Basis für eine tiefergehende Analyse dienen“ (Herbers 2011: 82).

4.3.2 Zweite Abteilung

In der zweiten Abteilung des Comicprotokolls werden die Text- und Bildelemente eines Panels in zwei Unterkategorien deskriptiv erfasst und differenziert analysiert, wobei die wechselseitige Bedeutung von Text und Bild trotz deren getrennter Erfassung im Protokoll zu jedem Zeitpunkt der Analyse mitberücksichtigt werden sollte und vor allem auch bei der anschließenden Interpretation nicht außer Acht gelassen werden darf.

Da die von Herbers (2011) festgelegten Kategorien für Teil 2 des Comicprotokolls vorliegend bereits in den Kapiteln 3.4.2.1 und 3.4.2.2 im Rahmen der theoretischen Thematisierung wichtiger Analyseaspekte näher erläutert wurden, werden diese hier zur Vergegenwärtigung nur nochmals kurz aufgezählt, bevor anschließend Abbildung 3 ein konkretes Beispiel für diese Abteilung des Protokolls veranschaulicht.

- **Text-Zeichen:** 1) tonvisualisierende Zeichen, 2) auktoriale sprachvisualisierende Zeichen, 3) figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen. Im Protokoll werden vor allem auch Veränderungen bzw. Auffälligkeiten in der Typografie und in der Form dokumentiert, da jene Aspekte häufig eine bedeutende Funktion im Hinblick auf die Narration haben. (Vgl. Herbers 2011: 83–84).
- **Bild-Zeichen:** 1) kontextunabhängige Zeichen, 2) kontextabhängige Zeichen, 3) bewegungsvisualisierende Zeichen, 4) konventionalisierte Ausdruckszeichen. Sämtliche Elemente, die die Bedeutung der Textzeichen verändern können und/oder Abweichungen von der üblichen Darstellungsweise aufweisen, sind in dieser Kategorie ebenfalls festzuhalten. (Vgl. Herbers 2011: 84–85).

Beispiel eines Comicprotokolls, zweite Abteilung

Panel-Nr.	Schrift-Text-Zeichen			Bildzeichen			
	Ton-visualisierende Zeichen	Auktoriale sprach-visualisierende Zeichen	Figuren-gebundene sprach-visualisierende Zeichen	Kontext-unabhängige Zeichen	Kontext-abhängige Zeichen	Bewegungs-visualisierende Zeichen	Konventionalisierte Ausdruckszeichen
1	keine	keine	Sprechblase von Batman »Hello. I came to talk.«	Batman Joker (nur Hände)	Tisch Spielkarten (vier Kartenstapel, aufgedeckte Karten, Jokerkarte)	keine	keine
2	Geräusch der aufgedeckten Spielkarte »Fnap«	keine	keine	Batman (nur Hände) Joker	Tisch Spielkarten	rechte Hand des Joker (kleine Bewegungslinien)	keine

Abbildung 3: Beispiel Comicprotokoll, zweite Abteilung (aus Herbers 2011: 83)

An dieser Stelle kann somit festgehalten werden, dass das Comicprotokoll eine systematische Gliederung und Kategorisierung der Text- und Bildelemente eines Comics ermöglicht. In Kombination mit einer anschließenden Feinanalyse einzelner Aspekte, die bereits in Kapitel 3.4.2 thematisiert wurden, bildet es die Grundlage für die im Rahmen vorliegender Arbeit vorgenommene hermeneutische Interpretation von Bild- und Textzeichen im Hinblick auf die indexikalische Konstruktion nationaler Stereotype in den ausgewählten Asterix-Bänden.

Das Comicprotokoll, welches von Herbers (2011) auf Comictexte im Gesamten angewandt wird, soll in vorliegender Arbeit nur für ausgewählte Panels bzw. Schlüsselszenen angelegt werden. Dieses Vorgehen ersetzt zwar kein vollständiges Comicprotokoll, gewährleistet aber dennoch eine adäquate Grundlage, um die Bild-Text-Analyse exemplarisch zu illustrieren und um zu veranschaulichen, welche große Rolle nicht nur dem Text, sondern auch den Bildern in Comics zukommt.

4.4 Untersuchungskorpus

Das Untersuchungskorpus der vorliegenden Studie setzt sich aus den folgenden vier Asterix-Alben zusammen: „Asterix und die Goten“, „Asterix bei den Briten“, „Asterix bei den Schweizern“ sowie „Asterix bei den Belgiern“. Wenngleich im Rahmen der Comicanalyse nur einzelne Szenen bzw. Panels exemplarisch untersucht werden, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass diese stets in den Kontext der gesamten Narration eingebettet sind. Wie bereits in Kapitel 3.4.2.1 dargelegt, kann die narrative Funktion eines Einzelbildes nur dann adäquat erfasst werden, wenn es mit Blick auf die vollständige Handlung betrachtet und in einen größeren Erzählzusammenhang eingeordnet wird. Das Verständnis der vollständigen Handlung ist

selbstverständlich nicht nur für die exemplarische Comicanalyse unerlässlich, sondern auch für die qualitative Inhaltsanalyse, die textuelle Elemente im Kontext der gesamten Erzählung untersucht. Aus diesem Grund ist es erforderlich, die übergeordneten Handlungsverläufe der ausgewählten Asterix-Alben kurz zusammenzufassen, um die folgenden Analysen angemessen einordnen zu können.

4.4.1 Asterix und die Goten

In „Asterix und die Goten“ begleiten Asterix und Obelix ihren Freund Miraculix zum jährlichen Treffen der gallischen Druiden im Karnutenwald, wo der beste Druide des Jahres gewählt wird. Da Nichtdruiden den Wald nicht betreten dürfen, warten die beiden vor dem Eingang. In der Zwischenzeit sind Goten in Gallien eingedrungen, die von ihrem Chef Cholerik den Auftrag bekommen haben, den besten Druiden zu entführen, um mit Hilfe seiner Zauberkraft Gallien und Rom zu erobern. Miraculix wird dank seines Zaubertranks zum besten Druiden gekürt und daraufhin von den Goten nach Germanien verschleppt. Als Asterix und Obelix davon erfahren, beschließen sie, ihn zu befreien. Auf ihrer Suche werden sie von Römern irrtümlicherweise für Goten gehalten und daraufhin von den Römern verfolgt. Sie verkleiden sich als Römer, um aus der Schusslinie zu geraten und schaffen es auf diese Weise ebenfalls über die Grenze in das Land der Goten. Dort schließen sie sich als Goten verkleidet einer gotischen Patrouille an, um Miraculix zu finden. Als sie als Gallier enttarnt werden, lassen sie sich fangen und werden so zu Cholerik gebracht, wo sie auch Miraculix endlich wiedersehen. Da sich dieser weigert, das Rezept für den Zaubertrank zu verraten, werden sie zum Tode verurteilt und landen im Kerker. Als sie es schaffen, sich zu befreien, sorgt Miraculix noch dafür, dass die Goten so sehr mit sich selbst beschäftigt sind, dass ihre Übergriffe auf Gallien aufhören. Indem er verschiedenen Anführern der Goten seinen Zaubertrank aushändigt, stiftet er Verwirrung unter ihnen und sorgt dafür, dass sie sich intern selbst bekämpfen, was den Beginn der „asterixinischen Kriege“ zur Folge hat. Da sich die Goten nun gegenseitig bekriegen, können die Gallier beruhigt nach Hause zurückkehren, wo ihre Heimkehr mit einem großen Fest gefeiert wird.

4.4.2 Asterix bei den Briten

In „Asterix bei den Briten“ wird Britannien von Cäsars Armee angegriffen und schließlich besetzt. Ein kleines britisches Dorf leistet jedoch Widerstand und möchte den Römern weiterhin Paroli bieten. Dafür reist der Brite Teefax nach Gallien und bittet seinen Vetter Asterix um Hilfe. Mit einem Fass Zaubertrank machen sich Asterix, Obelix und Teefax auf den Weg nach

Britannien. In Londinium verstecken sie das Fass in einem Gasthaus unter anderen Fässern, die mit Wein gefüllt sind. Bei einer Razzia durchsuchen die Römer, die inzwischen vom Zaubertrank erfahren haben, die Vorräte, beschlagnahmen sämtliche Fässer und bringen diese in den römischen Palast, wo sie deren Inhalt testen. Asterix und seine Begleiter nutzen den betrunkenen Zustand der Römer, um die Fässer zurückzuholen. Kurz darauf werden diese jedoch von einem Wagendieb gestohlen. Als die beiden Gallier und Teefax den Dieb finden, setzt Obelix ihm mit seiner Kraft so lange zu, bis er ihnen die Adressen der Kunden verrät, an die er die Fässer verkauft hat. Nach dem Abklappern einiger Gasthäuser und dem Verkosten mehrerer Fässer gelangen sie zu einem Gastwirt, der sein Fass an eine Rugby-Mannschaft weiterverkauft hat. Die drei Freunde machen sich auf den Weg zum Rugby-Spiel, wo sie das gesuchte Fass mit dem Zaubertrank auf dem Spielfeld finden. Auch die Römer sind vor Ort und wollen es an sich reißen, doch Obelix ist stärker und sichert sich den Trank. Bei einem erneuten Angriff der Römer landet dieser jedoch im Wasser, weshalb sie ohne Zaubertrank in Teefax' Dorf ankommen. Dort braut Asterix aus mitgebrachten Kräutern einen neuen Trank, der zwar keine magische Wirkung hat, den Briten aber trotzdem Mut einflößt. Gemeinsam mit Asterix und Obelix besiegen sie schließlich die Römer. Die beiden Gallier können nachhause zurückkehren und verzichten aufgrund der seltsamen Essgewohnheiten der Briten auf ein Festmahl vor der Heimreise.

4.4.3 Asterix bei den Schweizern

In „Asterix bei den Schweizern“ feiert Agrippus Virus, der römische Stadthalter der Provinz Condate, regelmäßig ausschweifende Orgien und unterschlägt einen Großteil der Steuereinnahmen. Als Julius Cäsar aus Rom einen Quästor zur Kontrolle schickt, lässt Virus diesem eine vergiftete Suppe servieren. Der Quästor erkrankt schwer und ruft heimlich den gallischen Druiden Miraculix zu Hilfe. Miraculix erkennt sofort, dass es sich um eine Vergiftung handelt. Er erklärt, dass er für den rettenden Zaubertrank ein Edelweiß aus Helvetien brauche. Asterix und Obelix sollen ihm diese Blume besorgen. Um den Quästor vor dem Stadthalter Virus zu schützen, nimmt Miraculix ihn als Geisel mit in das gallische Dorf. Virus möchte mit allen Mitteln verhindern, dass Asterix und Obelix mit dem Edelweiß zurückkehren, und setzt römische Truppen auf sie an. In einer helvetischen Herberge finden die beiden zunächst Unterschlupf, doch als die Römer auftauchen, bringt sie der Wirt in den Tresorraum einer nahegelegenen Bank. Am nächsten Tag holt er sie wieder ab und verkleidet sie. Erneut von Römern verfolgt, gelingt ihnen mit der Hilfe jodelnder Schweizer die Flucht durch einen Fluss. Am anderen Ufer versprechen die Helvetier, bei der Suche nach dem Edelweiß zu helfen. Davor bestehen sie jedoch darauf, ein Fest mit geschmolzenem Käse und reichlich Wein zu feiern. Um keine Zeit zu verlieren,

leert Obelix das Fass in einem Zug, woraufhin er betrunken einschläft. Asterix und die Schweizer müssen ihn mit einem Seil den Berg hochziehen. Oben angekommen, findet Asterix endlich das Edelweiß. Er verabschiedet sich und macht sich mit dem schlafenden Obelix auf den Rückweg. In Gallien braut Miraculix den Trank, um den Quästor zu heilen. Der Stadthalter Virus wird entlarvt und seine Machenschaften fliegen auf. Gemeinsam mit dem geheilten Quästor feiern die Bewohner des kleinen gallischen Dorfes ein Fest mit viel Wildschwein und guter Laune.

4.4.4 Asterix bei den Belgiern

In „Asterix bei den Belgiern“ erfährt Majestix, der Häuptling des kleinen gallischen Dorfes, dass Julius Cäsar die Belgier als den tapfersten aller gallischen Stämme⁶ bezeichnet haben soll. Außer sich beschließt Majestix, ins Land der Belgier zu reisen, um zu beweisen, dass die Kelten bzw. Gallier – also jener Teil Galliens, der von Majestix, Asterix, Obelix und den Bewohnern des kleinen gallischen Dorfes repräsentiert wird – noch tapferer sind als der belgische Teil Galliens (zur genaueren Erläuterung des historischen Bezugs s. Kapitel 5.1.5.4). Asterix und Obelix begleiten ihn. Vor Ort treffen sie auf eine Gruppe stolzer Belgier, die ihnen demonstrieren, wie sie im Handumdrehen ein Römerlager zerstören können. Daraufhin greifen auch die Gallier ein Lager an. Bei einem gemeinsamen, äußerst üppigen Festmahl beschließen Majestix und der belgische Häuptling, einen Wettkampf zu veranstalten, bei dem Julius Cäsar als Schiedsrichter entscheiden soll, wer der tapferste Stamm ist. Während die Gallier die Römerlager im Norden angreifen, nehmen sich die Belgier jene im Süden vor. Nach einigen Tagen haben beide Seiten die ihnen zugeteilten Lager erfolgreich zerstört. Da Gallier und Belgier gleich erfolgreich waren, bleibt jedoch unklar, wer gewonnen hat. Asterix und Obelix machen sich deshalb auf den Weg zu Cäsar, um ihn um ein Urteil zu bitten. Als dieser von dem Wettkampf und den zerstörten Römerlagern erfährt, ist er außer sich. Um seine Ehre zu verteidigen und allen zu beweisen, dass niemand tapferer ist als er selbst, beschließt er, selbst in die Schlacht zu ziehen. Er lässt seine Legionen aufmarschieren und kündigt einen Angriff auf die Belgier an. Während sich diese auf die Schlacht vorbereiten, sind Asterix, Obelix und Majestix enttäuscht, nicht mitkämpfen zu dürfen. Doch als die Schlacht zugunsten der Römer zu kippen droht, greifen die Gallier ein und retten die Belgier. Gemeinsam besiegen sie die römischen Truppen. Schließlich feiern sie ihren Sieg bei einem großen Festmahl. Auch wenn weiterhin unklar ist, wer der tapferste Stamm ist, ist sich Asterix sicher: Gallier und Belgier stehen sich in nichts nach.

⁶ Gallien wurde von Julius Cäsar in drei Teil geteilt: Belgier, Aquitanier, Kelten/Gallier.

4.4.5 Ausgewählte Schlüsselszenen für das Comicprotokoll

Wie bereits mehrfach erwähnt, erfolgt die Bild-Text-Analyse in vorliegender Arbeit exemplarisch anhand ausgewählter Panels. Ziel dieser beispielhaften Analyse ist es, das Zusammenspiel von visuellen und sprachlichen Zeichen im Hinblick auf die (Re-)Produktion nationaler Stereotype sichtbar zu machen.

Um die inhaltliche Vergleichbarkeit zwischen den vier untersuchten Asterix-Alben zu gewährleisten, wurde im Sinne der Einheitlichkeit festgelegt, welche Szenen für die Comicanalyse herangezogen werden. Pro Band werden zwei Schlüsselszenen analysiert:

- **Szene 1** zeigt jeweils die erste Begegnung von Asterix und Obelix mit der anderen Nation (Goten, Briten, Schweizer, Belgier). Diese Szenen sind für die Analyse deshalb von besonderem Interesse, weil hier die kulturelle Differenz und die damit verbundene Stereotypisierung erstmals sichtbar wird. Sowohl die visuelle Gestaltung der Panels als auch die sprachliche Markierung der Figurenreden dienen in diesen Passagen als Mittel zur Konstruktion nationaler Zugehörigkeit.
- **Szene 2** umfasst jeweils eine Sequenz, die ein oder mehrere in der qualitativen Inhaltsanalyse bereits identifizierte Stereotype besonders deutlich unterstreicht bzw. verstärkt. Diese Szenen illustrieren, wie die auf der Textebene herausgearbeiteten indexikalischen Marker auch visuell gestützt oder überzeichnet werden und wie nationale Stereotype durch die Interaktion von Text und Bild humoristisch zugespitzt werden.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die ausgewählten Schlüsselszenen aus den vier untersuchten Asterix-Alben:

	Szene 1 = Asterix & Obelix treffen zum ersten Mal auf eine oder mehrere gotische, britische, belgische bzw. Schweizer Figur(en)	Szene 2 = eine ausgewählte Sequenz, die die Ergebnisse aus der qualitativen Inhaltsanalyse der Textstellen unterstreicht und jeweils typische nationale Stereotype aufgreift
Asterix und die Goten	S. 25: Panel 2 & 4	Militarismus S. 27: Panel 6 & 7
Asterix bei den Briten	S. 8: Panel 7–9	Gewerkschaftliche Organisation, Förmlichkeit & Teekultur S. 6: Panel 5 & 6
Asterix bei den Schweizern	S. 25: Panel 5	Bankwesen & Käse S. 30: Panel 9 & 10
Asterix bei den Belgiern	S. 14: Panel 1	Essen S. 21: Panel 2 & 3

Tabelle 4: Schlüsselszenen für die Comicanalyse

5 Ergebnisse

5.1 Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse dargestellt, welche auf der systematischen Analyse und Auswertung der codierten Textstellen aus den vier ausgewählten Asterix-Bänden basieren. Die Ergebnispräsentation folgt dem kategoriengeleiteten Vorgehen und gliedert die Unterkapitel entsprechend der Hauptkategorien, die für vorliegende Untersuchung gebildet wurden. Die Darstellung konzentriert sich dabei auf zentrale Erkenntnisse und verdichtet die Analysebefunde auf ihre wesentlichen Aspekte in Bezug auf das Forschungsinteresse. Ein besonderes Augenmerk gilt auch den Leerstellen: Wird eine bestimmte Kategorie ausschließlich in einem Band codiert, kann dies nämlich in besonders ausgeprägtem Maße als indexikalisches Signal für die Stereotypisierung einer bestimmten Nation gedeutet werden. Zur Veranschaulichung der Ergebnispräsentation dienen Visualisierungen, die mithilfe von MAXQDA erstellt wurden. Zudem werden die Ergebnisse durch codierte Textstellen belegt. Diese werden unter Angabe des jeweiligen Bandes, der Seitenzahl sowie der Panelnummer zitiert (z. B. Briten, 20, 3 für „Asterix bei den Briten“, Seite 20, Panel 3), um die Nachvollziehbarkeit und Transparenz der Interpretation zu gewährleisten.

5.1.1 Essen und Trinken

Im Fokus dieses Kapitels stehen Stereotypisierungen der entsprechenden Nationen, wie sie über die gesellschaftliche Domäne *Essen und Trinken* konstruiert bzw. inszeniert werden. Dabei ist zu beachten, dass einige der im Folgenden zitierten Textstellen aus den vier ausgewählten Asterix-Alben zugleich sprachliche Phänomene aufweisen, die – unabhängig von der thematischen Kategorie „Essen und Trinken“ – selbst als indexikalische Marker nationaler Stereotype fungieren. Dazu zählen lautliche Merkmale (z. B. Akzent der Belgier), syntaktische Besonderheiten (z. B. ungewöhnliche Satzstellung der Briten) sowie pragmatische Elemente (z. B. Höflichkeitsformeln). Diese sprachreflexiven Aspekte wurden gesondert unter der Kategorie „Sprachreflexion“ codiert und werden dementsprechend ausführlich in Kapitel 5.1.6 behandelt. Gleiches gilt für die weiteren thematischen Kategorien „Hygiene und Sauberkeit“, „Bankwesen“, „Militarismus“ sowie „Sonstige Bereiche untersuchungsrelevanter Stereotypisierung“, in denen ebenfalls sprachliche Merkmale auftreten, die unabhängig vom thematischen Inhalt analysiert werden sollen.

Bevor nun auf die einzelnen Alben näher eingegangen wird, ist zunächst festzuhalten, dass die Kategorie „Essen und Trinken“ – mit Ausnahme der Kategorie „Sprachreflexion“ – die einzige Hauptkategorie ist, die in allen vier Asterix-Bänden zumindest einmal codiert wurde. Wenngleich die Quantifizierung der Daten nicht das primäre Ziel eines qualitativen Forschungsdesigns ist, soll für eine erste Einordnung der Bedeutung kulinarischer Aspekte im Kontext nationaler Stereotypisierung ein grafischer Überblick über die Codierhäufigkeiten gegeben werden. Dieser veranschaulicht, in welchen der vier stereotypen Nationendarstellungen dem Essen und Trinken eine besonders zentrale Rolle zukommt.

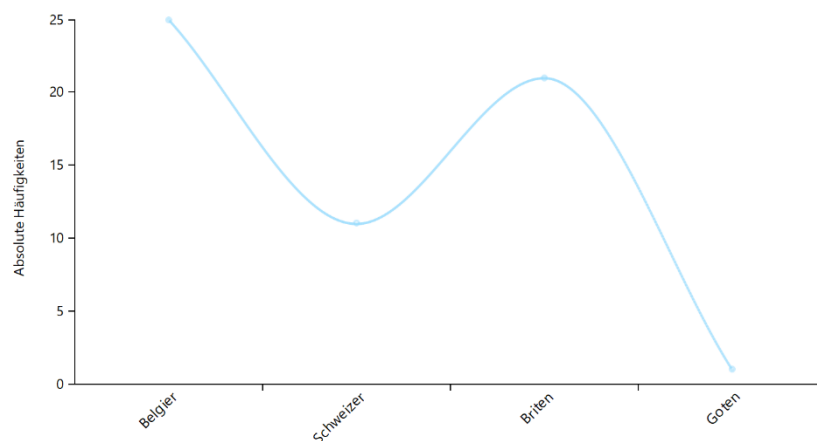


Abbildung 4: Codierhäufigkeiten Essen und Trinken

Essen und Trinken bei den Goten (= Deutschen)

Während die Kategorie „Essen und Trinken“ in „Asterix bei den Belgiern“ mehr als 20-mal codiert wurde, findet sich in „Asterix und die Goten“ lediglich eine relevante Textstelle, die sich dieser Kategorie zuordnen lässt. Die geringe bzw. beinahe vollständig fehlende Präsenz kulinarischer Aspekte bei den Goten, die die Deutschen verkörpern, lässt sich als bewusst gesetzte Leerstelle und als indexikalisches Signal dafür interpretieren, dass der deutschen Esskultur im internationalen Vergleich – und besonders aus französischer Perspektive – häufig eine untergeordnete Bedeutung zugeschrieben wird: „On ne peut pas vraiment dire que la gastronomie allemande ait une réputation de portée internationale“⁷ (Foussier 2011: 23). Die Auslassung kulinarischer Darstellungen in „Asterix und die Goten“ kann somit als Spiegel eines verbreiteten Stereotyps gelesen werden, wonach deutsche Essgewohnheiten häufig als funktional und wenig genussorientiert wahrgenommen werden, wie nachstehender, oft zitierter kultureller Gegensatz zwischen Frankreich und Deutschland verdeutlicht: „Franzosen, so heißt es, arbeiten

⁷ Man kann nicht wirklich sagen, dass die deutsche Gastronomie einen internationalen Ruf genießt. (Sinngemäße Übersetzung durch die Verfasserin L. S.)

[sic!] um zu essen, Deutsche hingegen essen [sic!] um zu arbeiten“ (Foussier 2011: 23). Gerade aus Sicht zweier französischer Autoren, deren Land für seine kulinarischen Praktiken 2010 von der UNESCO ausgezeichnet wurde (vgl. Foussier 2011: 22), erscheint diese stereotype Vorstellung von der deutschen Nation besonders wirkmächtig.

Essen und Trinken bei den Belgiern

In „Asterix bei den Belgiern“ wird viel gegessen und getrunken, was sich bereits in der Anzahl der codierten Textstellen zeigt (s. Abb. 4). Die Speisen und Getränke, die Asterix und Obelix bei ihren belgischen Gastgebern zu sich nehmen, fungieren als indexikalische Marker für stereotype Vorstellungen belgischer Esskultur. Dabei wird vor allem die große Menge an schwerem und deftigem Essen (vgl. Vines 2008: 1232) betont und in ironischer Weise gebrochen, indem etwa Kantine⁸, die Frau des belgischen Anführers Stellartoix, auf die Frage, ob sie denn etwas zu essen für ihn und seine gallischen Freunde habe, folgendes antwortet: *Nun ja, ich hätte ein paar Wildschweine, etwas Leberpastete und Cervisia ... Ihr könnt euch ein paar Brote streichen ... Es ist halt nicht viel!* (Belgier, 21, 2). Die Behauptung, es sei nicht viel und es gebe „nur“ ein paar Wildschweine, steht im Gegensatz zu dem üppigen Mahl, das Asterix und Obelix schließlich serviert wird. Da bei dieser Szene die Text-Bild-Kombination mit Blick auf die Indexikalität 3. Ordnung eine zentrale Rolle spielt, soll diese bei der Ergebnispräsentation der Comicanalyse in Kapitel 5.2.4 nochmals aufgegriffen und näher beleuchtet werden.

Die Bandbreite an Speisen, auf die die Leser*innen in „Asterix bei den Briten“ treffen, ist keineswegs zufällig gewählt, sondern greift bewusst typische Gerichte der belgischen Nationalküche auf. So lernen Asterix und Obelix etwa *hiesiche Kohlköppchen* (Belgier, 34, 4) und die belgische Spezialität *Waterzooie* kennen – ein Gericht, das aus folgenden Zutaten besteht: „chicken or fish, celery, carrots, onions, various spices, white wine, lemon juice, egg yokes and heavy cream“ (Vines 2008: 1232–1233). Im Comic finden sich außerdem gleich mehrere Anspielungen auf die Erfindung der *French Fries*, die der belgischen Küche zugeschrieben wird (vgl. Vines 2008: 1233). Als Stellartoix den zweiten belgischen Anführer Egmontix nach dem Topf mit brutzelndem Öl, der vor ihnen steht, fragt, bekommt er als Antwort: *Ich wollte den Römer frachen, wat er darin frittiert. Aber bei der Gelechenheit ist er umchegfallen wie ein Sack Kartoffeln* (Belgier, 25, 7). Die Redewendung bringt ihn auf eine Idee, wie man heißes Öl und Kartoffeln zusammenbringen könnte: *Kartoffeln? Kartoffeln? Frittiert ... Kartoffels Frites ... Dat muss ich unbedingt mit Kantine bereden!* (Belgier, 25, 8). Die frittierten Kartoffeln, heute

⁸ Im Kontext der Kategorie „Essen und Trinken“ fungiert der Eigenname „Kantine“ selbst als indexikalischer Marker für gemeinschaftliche Massenverpflegung und verstärkt damit die stereotype Konstruktion einer üppigen belgischen Esskultur.

bekannt als *Pommes frites* oder *French Fries*, sind somit erfunden – und das, obwohl es im Jahre 50. v. Chr. in Europa noch gar keine Kartoffeln gab. Eine andere Szene spielt auf die Geburtsstunde des belgischen Gerichts *Moules-frites* an. Obelix ist es, der Stellartoix auf die Idee bringt, indem er ihm ein Stück Schiffsplanke zeigt, auf der Muscheln kleben: *Sieht fast wie ein Stück Schiffsplanke aus... Und Muscheln hängen auch noch dran...* (Belgier, 46, 11). Augenblicklich hat der belgische Anführer den nächsten kulinarischen Einfall: *Muscheln? Muscheln... Ich frache mich, ob die wohl chut zu frittierten Kartoffeln schmecken...* (Belgier, 46, 11).

Neben dem Essen darf auch das Nationalgetränk der Belgier nicht zu kurz kommen. Die belgischen Gastgeber, auf die Asterix und Obelix treffen, sind stolz auf ihr Bier, das in den Augen von Stellartoix im Kampf besser wirkt als der Zaubertrank, den die Gallier besitzen: *Wir benötigen dein Chesöff nicht, unser Bier reicht völlig!* (Belgier, 23, 6). Dass das Bier nicht nur als Getränk konsumiert wird, sondern ein integraler Bestandteil der nationalen Stereotypisierung der Belgier ist, zeigen Goscinny und Uderzo in pointierter Weise, indem sie sogar Kinder zu Biertrinkern werden lassen. So vermutet ein belgischer Vater, als sein Sohn dringend auf die Toilette muss: *Weißt du, Ammoniake, manchmal frache ich mich, ob unser Manneken nicht heimlich an unser Cheuze-Bier chet* (Belgier, 34, 10). Das zitierte Geuze-Bier verweist auf die Vielfalt der belgischen Brautradition, auf die man besonders stolz ist (vgl. Vines 2008: 1233).

Der hohe Stellenwert des Essens für die Belgier wird ein weiteres Mal pointiert auf die Spitze getrieben, als Kantine den Männern, die kurz vor ihrem Angriff auf die Römerlager stehen *ein paar Pausenbrote* macht, *denn leerer Bauch kämpft nicht chern!* (Belgier, 23, 7). Selbst, als die Belgier ihr Zuhause bereits verlassen haben und in die Schlacht ziehen, haben die beiden Anführer nur eine Sache im Kopf: *Wat für Verpflegung habt ihr im Waachen? – Brötchen und Bier. – Und mit wat belechen wir die Brötchen? – Mit den Rindviechern!* (Belgier, 40, 1–2). Erst, als diese Frage geklärt ist, können sie sich auf den Kampf mit Cäsar konzentrieren. Indem das Essen wichtiger als der Kampf erscheint, wird in humorvoller Überzeichnung das stereotype Bild der Belgier als genussorientierte Nation evoziert, die selbst im Angesicht eines bevorstehenden Kampfes nur an die mitgebrachte Verpflegung denken. Die Bezeichnung *Pausenbrot*, die eigentlich aus dem schulischen Alltag stammt, erzeugt dabei einen grotesken Kontrast zur Ernsthaftigkeit eines kriegerischen Angriffs, die dadurch ironisch gebrochen wird.

Humorvoll gespielt wird außerdem mit den unterschiedlichen Bezeichnungen für die Mahlzeiten in Frankreich und Belgien. Während Obelix bereits verwundert ist, als Stellartoix ihn und Asterix um die Mittagszeit zum Abendessen einlädt, ist seine Verwirrung komplett, als er dann auch noch erfährt, dass die Belgier gleich in der Früh zu Mittag essen: *Es is chleich*

Mittach. Kommt mit in unser Dorf zum Abendessen! – Ihr esst aber früh zu Abend... Um welche Zeit esst ihr denn dann zu Mittag? – Morchens, chleich nach dem Aufstehn, Alterchen!“ (Belgier, 19, 7–8). Nachdem er sich selbst von den tollen und üppigen Speisen überzeugen konnte, möchte Obelix am Abend so schnell wie möglich einschlafen, da er auf keinen Fall das nächste Essen am Morgen verpassen möchte: *Komm, wir schlafen jetzt! Ich möchte nämlich nicht zu spät zum Mittagessen kommen...* (Belgier, 23, 1). Die Wortspiele in Bezug auf die Mahlzeiten sind nur dann zu verstehen, wenn man die Unterschiede zwischen französischen und belgischen Bezeichnungen kennt, denn *déjeuner* bedeutet in Belgien etwas anderes als in Frankreich, wie nachstehende Übersicht verdeutlicht:

Bezeichnungen für Mahlzeiten		
Deutsch	Französisch (Frankreich)	Französisch (Belgien)
<i>Frühstück</i>	<i>petit déjeuner</i>	<i>déjeuner</i>
<i>Mittagessen</i>	<i>déjeuner</i>	<i>dîner</i>
<i>Abendessen</i>	<i>dîner</i>	<i>souper</i>

Tabelle 5: Bezeichnungen für Mahlzeiten

Auf diese Weise kommt es zustande, dass Obelix vom Mittagessen redet, obwohl er sich eigentlich auf das Frühstück am nächsten Tag freut.

Bevor nun zu den Schweizern übergegangen wird, kann festgehalten werden, dass das Essen als zentrales Element nationaler Identität der Belgier gilt, was im Asterix-Band im Sinne Indexikalität 3. Ordnung ironisch inszeniert und überspitzt dargestellt wird.

Essen und Trinken bei den Schweizern

Käse ist Käse, sollte man meinen – nicht aber, wenn zwei Nationen aufeinandertreffen, die unterschiedliche Vorstellungen davon haben, wie ein „richtiger“ Käse zu sein hat. Dass die Schweiz für Käse – vor allem in seiner geschmolzenen Form als *Fondue* – bekannt ist, ist im europäischen Gesellschaftskreis wohl kein Geheimnis. Somit verwundert es auch nicht, dass das Thema Essen und Trinken in „Asterix bei den Schweizern“ nahezu ausschließlich über die Darstellung von Käse inszeniert wird. Obelix, der gemeinsam mit Asterix die französische Perspektive und somit den kulturellen Standpunkt der Autoren Goscinny und Uderzo vertritt, kann jedoch schlichtweg nicht begreifen, warum ein Käse Löcher hat. Seine wiederholten Bemerkungen zeigen eine kulturelle Irritation und eine humorvolle Brechung der stereotypen Vorstellung vom „typischen“ Schweizer Käse: *„Satt“, ich höre immer „satt“. Wie kann ich satt sein, wenn ich nur Löcher gegessen habe?* (Schweizer, 34, 1). Durch das Unverständnis, das von Obelix ausgeht, erfolgt eine komische Distanzierung vom Bild des Schweizer Käses, dessen

Löcher eine Anspielung auf eine der beliebtesten Käsesorten der Schweiz sind: den Emmentaler, der aus dem gleichnamigen Emmental im Kanton Bern stammt (vgl. Graf 2023) und im Gegensatz zu den weichen, cremigen Käsesorten steht, die in Frankreich verbreitet sind. Die Kommentare von Obelix markieren eine fremdkulturelle Wahrnehmung, die den Schweizer Käse als absurd erscheinen lässt. Auch die Szene, in der Obelix verkündet, er wolle bei Vreneli, dem Schweizer Bankbesitzer, einen Käse ohne Löcher besorgen (*Asterix! Ich geh Vreneli fragen, ob er einen Käse ohne Löcher hat* (Schweizer, 31, 9)), unterstreicht die humorvolle und überspitzte Verfremdung des Schweizer Käses aus französischer Sicht, der zur Projektionsfläche kultureller bzw. nationaler Zuschreibung wird.

Essen und Trinken bei den Briten

„When I look through my own recipe for the perfect cup of tea, I find no fewer than eleven outstanding points“ (Orwell 1946). Mit diesen Worten leitet der englische Schriftsteller George Orwell seinen Essay „A Nice Cup of Tea“ ein, in dem er detailliert beschreibt, wie eine wirklich gute Tasse Tee aus seiner Sicht zubereitet werden sollte. Bereits Mitte des 20. Jahrhunderts machte er damit deutlich, dass Tee für die Briten weit mehr ist als ein wärmendes Getränk. Die elf Regeln, die Orwell für die Zubereitung aufstellt, verweisen auf den hohen Stellenwert, den das Teetrinken in der britischen Kultur einnimmt, wobei es nicht nur um den Tee selbst, sondern auch um das damit verbundene Ritual geht: das sorgfältige Auswählen der Teesorte, das richtige Verhältnis von Wasser und Milch, die ideale Trinktemperatur – all das macht das Teetrinken in Großbritannien zu einem symbolisch aufgeladenen Akt nationaler Identität: „The link between Britishness and a ‘nice cup of tea’ is well established, taken-for-granted and very much a part of the ‘national culture’“ (Ashley et al. 2004: 75).

Die kulturelle Bedeutung des britischen Nationalgetränks wird auch in „Asterix bei den Briten“ über das gesamte Album hinweg immer wieder aufgegriffen und pointiert überzeichnet. So brechen die Briten etwa zur „Heißwasserstunde“ um Punkt fünf Uhr den Kampf gegen die Römer ab, um *Eine Tasse von heißem Wasser mit einem Tropfen Milch* (Britten, 9, 7) pünktlich zur täglichen Teezeit, die als unverrückbare Konstante dargestellt wird, einnehmen zu können. Zudem erklärt der britische Häuptling Sebigbos Asterix und Obelix, dass er aus den mitgebrachten gallischen Kräutern das Nationalgetränk machen wolle: *Wenn ihr seid zurück in Gallien, schickt uns noch von diesen Kräutern. Ich mache daraus das Nationalgetränk* (Britten, 47, 5). Die hier dargestellte Anspielung auf die Erfindung des Tees – ironischerweise aus gallischen Kräutern – überspitzt das stereotype Bild einer Nation, für die der Teekonsum ein unverzichtbarer Bestandteil der Alltagskultur ist.

Neben dem Tee, der das gesamte Album über mit dem Ausdruck *heißes Wasser* umschrieben wird, spielt auch das Bier eine zentrale Rolle in der humoristischen Darstellung britischer Trinkgewohnheiten. Während Asterix und Obelix kühles, erfrischendes Bier gewohnt sind, wird ihnen in Britannien lauwarmer Cervisia angeboten – eine Darstellung, die das in Kontinentaleuropa verbreitete Stereotyp des warmen englischen Biers karikierend aufgreift. Die Reaktion von Obelix nach dem ersten Schluck spricht Bände: *Puh!* (Britten, 15, 7) entfährt es ihm angewidert, woraufhin der Brite Teefax sogar anbietet, das Bier noch wärmer machen zu lassen: *Sind sie nicht lauwarm genug vielleicht? Ich kann lassen sie temperieren!* (Britten, 15, 7). Die stereotype Vorstellung vom englischen Bier wird schließlich ironisch auf die Spitze getrieben, als Asterix versucht, sich an die britischen Gepflogenheiten anzupassen und seinen Freund Obelix auffordert, die Cervisia zu trinken, bevor sie *kalt* wird (*Trink deine Cervisia! Sie wird sonst kalt!* (Britten, 20, 9)). Im Kontrast dazu würde man seinem Gegenüber etwa in Frankreich, Deutschland oder Österreich wohl eher raten, das Bier schnell zu trinken, damit es nicht *warm* wird.

Diese kulinarische Verkehrung zeigt sich nicht nur beim Bier, sondern auch beim Wein: So wird den Galliern zum Wildschwein, das zum Entsetzen von Obelix gekocht ist, nicht etwa ein wohltemperierter, sondern ein eiskalter Rotwein angeboten: *Was darfst du euch bringen, um zu begießen das gekochte Wildschwein? Heißes Wasser? Lauwarmer Cervisia oder eiskalten Rotwein?* (Britten, 20, 6). Die Auswahlmöglichkeiten an Getränken, die durch die Adjektive *heiß*, *lauwarm* und *eiskalt* ironisch überzogen präsentiert werden, führt einem deutschsprachigen Lesepublikum vor Augen, dass die Briten scheinbar alle etablierten kulinarischen Normen Europas umkehren: Sie trinken ihr Bier warm, ihren Rotwein kalt und servieren dazu ausschließlich gekochtes Fleisch, worauf die britischen Gastwirte in „Asterix bei den Briten“ in wiederholter Weise aufmerksam machen: *Um zu zeigen euch unsere Dankbarkeit, wir werden feiern ein Fest mit gekochtem Wildschwein, mit gekochtem Rindfleisch, mit ...* (Britten, 47, 6). Der Brite Teefax kommt gar nicht dazu, weitere *gekochte* Speisen aufzuzählen, da Obelix ihn unterbricht und sich zügig verabschiedet, um auf keinen Fall noch bis zum Essen bleiben zu müssen.

Insgesamt kann festgehalten werden, dass die Darstellungen britischer Ess- und Trinkgewohnheiten in „Asterix bei den Briten“ das verbreitete Stereotyp der „schlechten“ englischen Küche, das auch von Orwell aufgegriffen wird, reproduzieren: „It is commonly said, even by the English themselves, that English cooking is the worst in the world“ (Orwell 1968: 56). Im Gegensatz zur Darstellung der Belgier, bei denen das gemeinsame Essen als verbindendes Element zwischen gallischer (= französischer) und belgischer Kultur inszeniert wird, dominiert im Falle der Briten die komische Distanzierung von deren Kulinarik. Das gekochte Fleisch, die lauwarmer Cervisia und der eiskalte Rotwein erscheinen den Galliern nicht als genussvoll,

sondern viel mehr als eines von vielen Merkmalen einer grundlegend „anderen“ Kultur, mit der sie sich nur schwer identifizieren können.

5.1.2 Hygiene und Sauberkeit

Im Gegensatz zur ersten thematischen Kategorie wurde die Kategorie „Hygiene und Sauberkeit“ nicht in allen vier Asterix-Alben codiert, wie nachstehende Abbildung verdeutlicht:

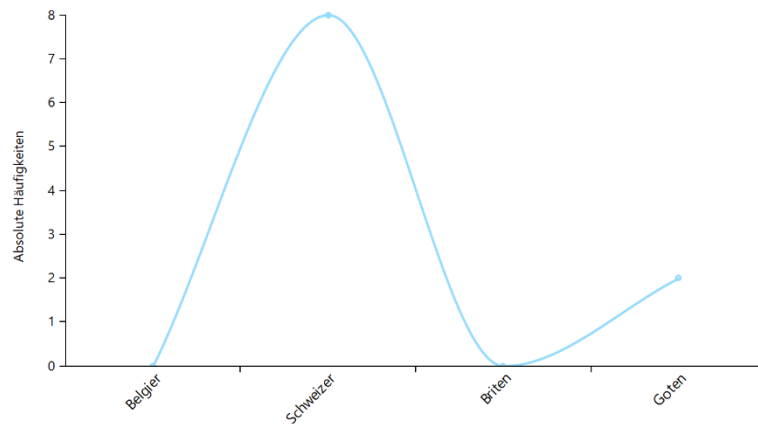


Abbildung 5: Codierhäufigkeiten Hygiene und Sauberkeit

Während die Aspekte Hygiene und Sauberkeit in „Asterix bei den Briten“ und „Asterix bei den Belgiern“ im Kontext nationaler Stereotypisierung keine Rolle spielen, sind die Schweizer Figuren geradezu erpicht darauf, ihre Herbergen stets sauber zu halten. Bevor näher auf das bekannte Klischee des Schweizer Sauberkeitsfanatismus eingegangen wird, sei am Rande erwähnt, dass das Thema Sauberkeit in „Asterix und die Goten“ – wenn auch nur sehr vereinzelt – ebenfalls auftaucht. So fordert etwa ein gotischer Anführer Asterix und Obelix auf: *Ihr fegt mir jetzt gründlich den Hof; ich hoffe, ihr habt mich verstanden!* (Goten, 28, 2). Diese Textstelle wurde zwar codiert, kann jedoch nicht eindeutig als indexikalischer Hinweis auf ein spezifisch nationales Stereotyp in Bezug auf die Deutschen interpretiert werden. Im Gegensatz dazu finden sich bei den Schweizern deutlich mehr codierte Stellen, die auf ein weit verbreitetes Sauberkeitsstereotyp verweisen.

Hygiene und Sauberkeit bei den Schweizern

Dass Sauberkeit in Helvetien großgeschrieben wird, erfahren Asterix und Obelix bereits an ihrem ersten Tag bei den Schweizern. Der Gastwirt der Herberge, in der sie unterkommen, nimmt ihre lehmverschmierten Schuhe ungefragt mit, um sie zu putzen, und erklärt ihnen, dass das Zimmer nur deshalb frei sei, weil es einer Gruppe Barbaren zu sauber gewesen sei: *Eine Delegation von Barbaren wollte ihr Zimmer nicht behalten. Es war ihnen zu sauber* (Schweizer, 25,

6). Die Aussage kehrt die übliche Erwartungshaltung um, wonach gerade ein nicht sauberes Zimmer bzw. mangelnde Hygiene ein Grund zur Beanstandung wäre, und überzeichnet damit auf humorvolle Weise das stereotype Bild der (übertriebenen) Schweizer Reinlichkeit.

Dass ebenjenes Stereotyp nicht nur im europäischen Kulturkreis verbreitet ist, zeigt etwa ein Blick auf die Wahrnehmung der Schweiz in Japan. Dort wird das Bild der Schweiz wesentlich durch die populäre *Heidi*-Geschichte geprägt, die Sauberkeit, Sicherheit und eine heile Welt vermittelt (vgl. Hintereder-Emde 2006: 375). Die von Goscinny und Uderzo im Comic überzeichnete Reinlichkeitsobsession spiegelt damit ein kulturelles Klischee wider, das über die Grenzen Europas hinaus anschlussfähig ist und auch im globalen Kontext als indexikalischer Marker von Schweizer Identität fungiert.

Im Bewusstsein, dass ihr Lesepublikum mit dem Stereotyp der Schweiz als übermäßig reiches Land vertraut ist, greifen Goscinny und Uderzo dieses Klischee nicht nur auf, sondern parodieren es gezielt im Sinne Indexikalität 3. Ordnung, indem sie die Schweizer Figuren immer wieder mit dem Thema Sauberkeit konfrontieren. So muss etwa der Seewirt, der Asterix und Obelix beherbergt, entsetzt feststellen, dass ausgerechnet er selbst seine makellose Herberge verunreinigt hat, um zu verhindern, dass die Gallier von den Römern entdeckt werden: *Jetzt hab ich mein eigenes Nest beschmutzt! Ich bin mit lehmverschmierten Schuhen in meinem Haus herumgelaufen. Alles nur wegen dieser verflixten Römer!* (Schweizer, 27, 10). Das Thema Sauberkeit spielt zudem eine Rolle, als Obelix zu viel Wein getrunken hat und betrunken auf der Wiese liegen bleibt, was in den Augen der Helvetier nicht sauber ist: *Euren Kompanion ... Ich weiß nicht, ob er in der Lage isch, auf einen Berg zu steigen. Und hier könnt ihr ihn nicht liegen lassen. Das isch nicht sauber!* (Schweizer, 41, 7).

Auch Stoll (1977: 98–102) verweist, wie in Kapitel 2.6. bereits angesprochen, auf das Stereotyp des Schweizer Sauberkeitsfanatismus, das in „Asterix bei den Schweizern“ aufgegriffen und parodiert wird.

5.1.3 Bankwesen

B a n k w e s e n b e i d e n S c h w e i z e r n

Die thematische Kategorie „Bankwesen“ wurde ausschließlich in „Asterix bei den Schweizern“ codiert und spielt in diesem Band eine wesentliche Rolle bei der (Re-)Produktion nationaler Stereotype. Lexikalische Einheiten wie z. B. *Bank*, *Tresor*, *Safe* und *Konto*, die während des Analyseprozesses mehrmals codiert wurden, verweisen auf ein ausgeprägtes Wortfeld rund um

das Thema „Bank und Finanzen“ und zugleich auf die zentrale Bedeutung, die dem Bild des Schweizer Bankwesens in der kulturellen Fremdwahrnehmung und -zuschreibung zukommt.

Asterix und Obelix – zwei Gallier, die erstmals in das Land Helvetien reisen – treffen auf ein überreguliertes, nahezu hermetisch abgeriegeltes System, als sie in den Tresorraum einer Bank gebracht werden, die von einem formal korrekten und übervorsichtigen Bankmitarbeiter bewacht wird, der sie auf die strengen Regularitäten aufmerksam macht. Die beiden Gallier begreifen leicht irritiert, dass sie sich erst dann in einem Tresor vor den Römern verstecken können, wenn sie zuvor ein Konto eröffnen, das jedoch streng anonymisiert ist, wie der Bankier deutlich macht: *Was ihr da reingebt, geht mich nichts an. Das isch Bankgeheimnis. Für mich seid ihr nur zwei anonyme Nummern* (Schweizer, 29, 4). Diese Textstelle, die der ironischen Überzeichnung eines international etablierten Schweiz-Stereotyps dient, greift das Schweizer Bankgeheimnis auf und karikiert es durch eine übertrieben strenge Auslegung durch den Bankier: Für ihn bleiben die Kunden – in diesem Fall Asterix und Obelix – völlig anonym, er möchte nichts über sie erfahren. Einer weit verbreiteten Auffassung nach wurde das Schweizer Bankgeheimnis 1934 zur Zeit des Nationalsozialismus eingeführt, um das Ausspionieren jüdischer Vermögen durch das NS-Regime zu verhindern und verfolgte Juden zu schützen:

La version la plus répandue, depuis la fin des années 1960, est que le secret bancaire suisse a été institué en 1934, lors de l'adoption de la loi fédérale sur les banques, et qu'il s'agissait là d'une mesure visant à venir en aide aux victimes, avant tout juives, des persécutions nazies. (Guex 1999 : 4)⁹

Wenngleich es sich bei dieser Darstellung der Ereignisse aus Sicht der heutigen Forschung um eine Legende handelt, die mit den wahren Beweggründen für die Einführung des Schweizer Bankgeheimnisses wenig zu tun hat – humanitäre Gründe und der Schutz der Juden dürften wohl nicht ausschlaggebend gewesen sein (vgl. Guex 1999: 5) –, kann die Tresorszene in „Asterix bei den Schweizern“ als humorvolle und absurde Übertragung dieses legendenhaften Schutzmotives interpretiert werden. Anstelle des Vermögens jüdischer Verfolgter verstecken sich nun zwei Gallier im Safe, um vor den Römern sicher zu sein. Ganz in schweizerischer Manier macht sie der Bankier auf die strengen Sicherheitsvorkehrungen und Kontrollmechanismen aufmerksam, die offenbar selbst dann zur Anwendung kommen, wenn es um das Beschützen von Menschen geht: *Die Safes lassen sich von innen nicht öffnen. Damit euch der Seewirt aufmachen kann, müsst ihr ihm zuerst eine Vollmacht erteilen* (Schweizer, 29, 10). Die Parodie eines überbürokratisierten Schutzraums wird auf die Spitze getrieben, als Obelix vor

⁹ Die am weitesten verbreitete Version seit Ende der 1960er-Jahre ist die, dass das Schweizer Bankgeheimnis im Jahr 1934 mit dem Erlass des Bundesbankengesetzes eingeführt wurde, und dass es sich dabei um eine Maßnahme gehandelt habe, die dazu diene, vor allem jüdischen Opfern der nationalsozialistischen Verfolgung zu helfen bzw. sie zu schützen. (Sinngemäße Übersetzung durch die Verfasserin L. S.)

lauter Hunger die Safetür von innen aufbricht und Vreneli, der Bankier, völlig verzweifelt feststellen muss, dass es in seinem Tresorraum nun einen Safe ohne Tür gibt: *Ooooh! Das isch ja fürchterlich! Da isch ein Safe ohne Tür!* (Schweizer, 30, 10). Er gerät in Erklärungsnot, als die Römer den aufgebrochenen Safe entdecken und erzürnt die Sicherheit seiner Bank in Frage stellen: *Ist das eure weltberühmte Sicherheit der Konten?* (Schweizer, 32, 6). Als Asterix und Obelix dann auch noch im Safe miteinander quatschen, wird es Vreneli zu viel: *Still! Seid endlich still! Ich will, dass es still bleibt um meine Konten!!!* (Schweizer, 32, 10). Die mehrfache Wiederholung des Adjektivs *still* verweist in überzeichneter Art und Weise auf die starke kulturelle Verankerung der Idee absoluter Verschwiegenheit und Diskretion im Kontext des Schweizer Bankwesens, die im Comic ironisch gebrochen wird.

All jene Textstellen, die der thematischen Kategorie „Bankwesen“ zugeordnet wurden, funktionieren somit als indexikalische Marker, die stereotype Vorstellungen von der Schweizer Neutralität, Sicherheit und Verschwiegenheit im Bereich des Bank- und Finanzwesens bewusst übersteigern.

5.1.4 Militarismus

M i l i t a r i s m u s b e i d e n G o t e n

„Tief im Wald marschieren die Goten auf, als Militaristen mit preußischer Pickelhaube sind sie unverkennbar das Abbild der Deutschen: Ständig wird exerziert, es herrscht [...] Ordnung und zum Essen gibt es Kohl“ (Sack 2013: 39). Dieses einleitende Zitat macht bereits deutlich, dass die thematische Kategorie „Militarismus“ zurecht als eigenständige Hauptkategorie definiert wurde, da sie eine wesentliche Rolle in „Asterix und die Goten“ spielt. Unter dem Begriff „Militarismus“ kann man „eine staatliche und gesellschaftliche Ordnung verstehen, die in dominanter Weise von militärischen Interessen und kriegerischen Denkmustern geprägt ist“ (Schmidt 2011: 7). Als „intelligentes Klischeefeuwerk“ (Sack 2013: 39) ist das entsprechende Asterix-Album voll von stereotypen Zuschreibungen, die den deutschen Militarismus betreffen und aus französischer Perspektive eine besonders starke Wirkung entfalten.

Der „Machthunger“, von dem Stoll (1977: 98) im Zusammenhang mit den Goten (= Deutschen) spricht – sie würden am liebsten das gesamte römische Imperium erobern –, geht einher mit einem strengen Militarismus, der durch das Bild der disziplinierten und gehorsamen Goten persifliert wird und auch in der Sprache zum Ausdruck kommt, wenn etwa der gotische Anführer in einer typischen Kaserne mit befehlsartigem Ton zum Exerzieren auffordert und dabei auf

Höflichkeitsfloskeln und ausschweifende Reden verzichtet: *Los, ihr zwei! Antreten zum Exerzieren!* (Goten, 28, 6), *Laaanzen präsentiiiiiert!* (Goten, 28, 7).

Asterix und Obelix werden im Land der Goten auf unfreiwillige Art und Weise auch mit dem Marschieren konfrontiert, das im exakten Gleichschritt erfolgen muss. Bekannte Marschbefehle wie *Im Gleichschritt marsch!* (Goten, 27, 7) und *Links – zwei, drei vier* (Goten, 27, 1) dienen als sprachliche indexikalische Marker für das Marschieren, welches ebenfalls mit dem preußisch-deutschen Militarismus des frühen 20. Jahrhunderts verbunden wird und als bekanntes nationales Stereotyp in Bezug auf die Deutschen fungiert. Dass das Marschieren Teil der kriegerischen Identität ist, auf die man stolz ist, drücken die Goten auch in ihrem Gesang aus, indem sie die erste Zeile eines Gedichts des deutschen Dichters Wilhelm Müller umdichten: Aus „Das Wandern ist des Müllers Lust“ wird bei den Goten *Marschieren ist des Kriegers Lust* (Goten, 27, 2). In dieser sprachlichen Überzeichnung fungiert das Marschieren als Quintessenz einer stereotypisierten deutschen Militäridentität, deren satirische Zuspitzung durch die französischen Autoren als humorvolle und zugleich kritische Auseinandersetzung mit dieser kulturell geprägten Vorstellung von den militaristischen Deutschen interpretiert werden kann.

An dieser Stelle ist erneut darauf zu verweisen, dass die stereotypen Zuschreibungen, die die Deutschen im Asterix-Album erfahren, selbstverständlich immer mit Blick auf den Entstehungskontext analysiert und interpretiert werden müssen. „Asterix und die Goten“ erschien Anfang der 1960er-Jahre, noch bevor der Elysée-Vertrag unterzeichnet und die *deutsch-französische Freundschaft* beschlossen wurde. Der Zweite Weltkrieg lag noch nicht lange zurück, in den Augen der Franzosen war Deutschland das Land, das „seit 1939 ganz Europa mit Kriegen überzogen [hatte], die zu mehr als 50 Millionen Toten und unendlichen Leiden geführt hatten“ (Schmidt 2011: 7). Es gilt also festzuhalten, dass zum Zeitpunkt der Erscheinung von „Asterix und die Goten“ andere Bedingungen für nationale Zuschreibungen galten als heute, über 60 Jahre nach dem Beginn der deutsch-französischen Freundschaft. Das Bild der wilden und brutalen Deutschen, die jedem Land den Krieg erklärten, ist heute nicht mehr so stark in der Vorstellung der französischen und europäischen Gesellschaft verankert. Es erscheint beinahe banal, „dass sich die Asterix-Autoren über den deutschen Nachbarn lustig gemacht haben“ (Goavec et al. 2013: 131), und für viele junge Französinnen und Franzosen ist Deutschland sogar ein Vorbild in wirtschaftlicher Hinsicht (vgl. Sack 2013: 40). Nichtsdestotrotz sorgt das historische Wissen um das frühere Verhältnis zwischen Deutschland und Frankreich und um die Rolle der Deutschen in zahlreichen Kriegen dafür, dass das nationale Stereotyp der militaristischen Deutschen nach wie vor verstanden wird.

5.1.5 Sonstige Bereiche nationaler Stereotypisierung

Über die bereits analysierten thematischen Aspekte hinaus lassen sich in den vier ausgewählten Asterix-Alben zahlreiche weitere Bereiche nationaler Stereotypisierung finden. Diese betreffen unterschiedliche kulturelle, soziale und/oder charakterliche Zuschreibungen, die auf humorvolle und überspitzte Weise in den Darstellungen der jeweiligen Nationen zum Ausdruck kommen. Im Folgenden sollen die zentralsten Aspekte systematisch und jeweils getrennt nach den einzelnen Alben behandelt werden. Im Sinne der Eingrenzung vorliegender Masterarbeit werden die Ausführungen auf maximal drei weitere Aspekte pro Band beschränkt. Es sei an dieser Stelle jedoch betont, dass die Alben insgesamt eine Vielzahl weiterer Anspielungen auf nationale Stereotype enthalten, die zwar zur Gesamtwirkung beitragen, im Rahmen dieser Arbeit jedoch nicht im Einzelnen thematisiert werden können.

5.1.5.1 Asterix und die Goten: barbarische Brutalität

Im Gegensatz zu den Briten, Schweizern und Belgiern, deren nationale Eigenarten eher liebevoll in die Geschichten eingebaut und von den Autoren ad absurdum geführt werden, lassen sich bei den gotischen Figuren keinerlei sympathische Wesensmerkmale finden, wie Goavec et al. (2013) treffend verdeutlichen:

Die Goten werden ausnahmslos als grausam und kriegerisch dargestellt. [...] Auf der Seite der Germanen sehen wir keine sympathische Figur, die als Kontrapunkt die Satire entschärfen könnte. [...] Darüber hinaus wird bei jeder Gelegenheit ihre grundlose Aggressivität hervorgehoben und insbesondere ihr Talent, sich die schlimmsten Folterungen auszudenken – eine Anspielung auf die Praktiken der Nazi-Besatzer. (Goavec et al. 2013: 132)

Wie bereits im vorherigen Kapitel zum thematischen Bereich des Militarismus erwähnt wurde, ist gerade bei diesem Band der historische Entstehungskontext des Comics besonders relevant. So stellt Uderzo klar: „15 Jahre trennten uns damals vom Waffenstillstand, das ist eine ziemlich kurze Zeit“ (Uderzo 2004: 40, zitiert in Goavec et al. 2013: 131). Zudem darf die persönliche Geschichte René Goscinny's nicht außer Acht gelassen werden: Ein großer Teil der Verwandtschaft des Autors jüdischer Herkunft kam in Konzentrationslagern ums Leben. Somit darf der im Vergleich mit den anderen Asterix-Alben deutlich „bissigere“ Humor nicht verwundern. (Vgl. Goavec et al. 2013: 132). Die Brutalität der Goten und ihre Neigung zur Gewalt äußern sich im Comic sprachlich in zahlreichen Szenen. *Nun, ich schlage vor, wir lassen sie zuerst einmal vierteilen* (Goten, 36, 1), meint ein Gote, als Asterix, Obelix und Miraculix hingerichtet werden sollen. Ein anderer schlägt ergänzend vor: *Und dann könnte man sie in kleine Stückchen schneiden ...* (Goten, 36, 2). Die Goten verfügen nicht nur über eine hohe Gewaltbereitschaft, sondern auch über eine besondere Kreativität bei der Entwicklung grausamer Foltermethoden,

die sie auf die Gallier anwenden wollen: *Für die hab ich was ganz Feines: einen Schnellkochtopf. Der bringt einen Mann in zwei Minuten zum Kochen, und wenn er fertig ist, pfeift's!* (Goten, 40, 9). Die grotesk überzeichnete Vorstellung der viergeteilten, kochenden Gallier in einem Schnellkochtopf, wirkt zwar komisch, lässt aber selbstverständlich auch die Anspielung auf die Grausamkeiten, die mit der deutschen Besetzung Frankreichs und dem nationalsozialistischen Terror verbunden werden, erkennen. Das Bild der brutalen und unzivilisierten Goten, die als rücksichtslose Eindringlinge mit unmenschlichem Verhalten erscheinen, drückt sich auch in der Bezeichnung *Barbaren* aus, wie sie von den Galliern und Römern genannt werden: *Es ist unglaublich, dass diese Barbaren hier frei auf römischem Gebiet herumspazieren!* (Goten, 16, 2).

Wenngleich eine gewisse – wenn auch nicht explizite – Anklage der französischen Autoren gegenüber dem Nachbarland Deutschland in der Darstellung der Goten mitschwingt, ging es Goscinny und Uderzo doch in erster Linie darum, eine unterhaltsame, satirisch freilich zugespitzte Geschichte zu erzählen, die mit den Belastungen der deutsch-französischen Vergangenheit auf Basis von Humor aufräumen wollte, worauf auch Goavec et al. (2013) verweisen:

Frankreich befand sich gegenüber seinem Nachbarn in einem merkwürdigen Zwischenstadium, wo sich unvermeidliche Abneigung mit dem Bedürfnis nach Aussöhnung vermischten. Doch was gibt es Besseres, um einem Feind den Schrecken zu nehmen, als über ihn und noch besser mit ihm zu lachen? Das ist hier eindeutig die Absicht der Autoren. (Goavec et al. 2013: 132)

Dass diese Absicht erfolgreich war, zeigt die große Beliebtheit von „Asterix und die Goten“ gerade auch in Deutschland. Viele Leser*innen sahen in der humorvollen Darstellung wohl eine Möglichkeit, mit der Vergangenheit abzuschließen und die Geschehnisse mit einem Augenzwinkern zu betrachten. (Vgl. Goavec 2013: 134).

5.1.5.2 Asterix bei den Briten: gewerkschaftliche Organisation, Wetter und englischer Garten

Dass sich die britischen Eigenheiten aus kontinentaleuropäischer – und besonders französischer – Perspektive nicht auf die bereits thematisierten Essgewohnheiten beschränken, machen Goscinny und Uderzo deutlich, indem sie zahlreiche weitere stereotype Vorstellungen über die britische Nation indexikalisch (re-)konstruieren und das Lesepublikum durch überspitzte Darstellungen zum Schmunzeln bringen.

Gewerkschaftliche Organisation und Prinzipientreue

Gleich zu Beginn des Abenteuers wird das Lesepublikum einer absurd wirkenden Situationskomik ausgesetzt, als die Briten um Punkt fünf Uhr den Kampf mit den Römern unterbrechen,

um eine Teepause einzulegen. In typisch höflicher Manier (s. hierzu Kapitel 5.1.6) erklärt ein Brite seinem Gegner: *Ich denke, es ist jetzt Zeit, ist es nicht?* (Britten, 6, 4). Die Römer reagieren fassungslos auf den Abbruch des Kampfes: *Wo gehen sie denn hin, beim Jupiter? – Keine Ahnung, beim Merkur! Lassen uns mitten im Kampf sitzen. So was gehört sich nicht!* (Britten, 6, 5). Die Briten lassen sich davon nicht beirren und ziehen sich zur Tee-Pause zurück, die jeden Tag zur gleichen Zeit stattfindet, wie ein Kommentar im Comic ergänzend erläutert: *Jeden Nachmittag um fünf Uhr legten sie eine Pause ein, um heißes Wasser zu trinken* (Britten, 6, 6). *Und obendrein legten sie alle fünf Tage eine Pause von zwei Tagen ein ...* (Britten, 6, 7).

Das Einhalten der geregelten Arbeitszeiten und der Pausen durch die britischen Figuren kann als Anspielung auf realhistorische Errungenschaften der englischen Arbeiter- und Gewerkschaftsbewegung interpretiert werden, die im 20. Jahrhundert ihre Blütezeit erlebte (vgl. McCluskey 2013: 79–80). Der absurd-komische Effekt entsteht dabei noch nicht allein durch den indexikalischen Verweis auf die gewerkschaftliche Organisation und die damit verbundene Prinzipientreue der Briten, sondern vor allem durch die Übertragung gewerkschaftlicher Ordnungsmuster in ein militärisches Setting, in dem diese Regeln völlig deplatziert erscheinen. Die Comic-Autoren inszenieren eine Situation, in der die britischen Kämpfer einer strengen Arbeitszeitlogik unterworfen sind, die selbst im Angesicht eines Krieges unerschütterlich eingehalten wird. Die Darstellung der pflichtbewussten Briten, die sogar einen Kampf unterbrechen, um rechtzeitig ihre Teepause einhalten zu können, liefert ein amüsantes Beispiel für kulturelle Überzeichnung im Sinne der Indexikalität 3. Ordnung.

W e t t e r

Das „typisch“ britische Wetter lässt sich wohl am besten mit folgenden drei Worten beschreiben: grau, regnerisch, neblig. Dieses nationale Stereotyp ist nahezu weltweit tief im kollektiven Bewusstsein verankert und bedarf dementsprechend keiner meteorologischen Untermauerung. Es handelt sich um eine kulturell gefestigte Vorstellung, die dem kontinentaleuropäischen Lesepublikum des Asterix-Albums – sowohl der französischsprachigen Originalversion als auch der deutschsprachigen Übersetzung – vertraut ist. Somit verwundert es nicht, dass es nicht lange dauert, bis Asterix und Obelix auf der britischen Insel vor lauter Nebel nichts mehr sehen. Das Wetter-Klischee wird sprachlich auf pointierte Weise inszeniert und karikiert, indem etwa der Brite Teefax behauptet, dass es überhaupt nur zwei Wetteroptionen gebe: Regen oder Nebel. Auf die Frage von Asterix, ob sie in Britannien oft solchen Nebel hätten, antwortet er: *Gute Güte, nein! Nur, wenn es nicht regnet* (Britten, 14, 7). Die inszenierte unausweichliche Dauerpräsenz von Regen und Nebel im Comic überzeichnet das bekannte Stereotyp des

schlechten Wetters ins Absurde. Noch weiter zugespitzt wird dies durch den übertrieben schnellen Wetterumschwung, der beinahe magisch vorhersehbar wirkt: *Die Stadttore sind sicherlich bewacht. Wir warten auf den Nebel, dann wir starten* (Britten, 19, 5). Asterix reagiert skeptisch auf den Plan von Teefax: *Das kann aber lange dauern!* (Britten, 19, 6). Teefax wiederum ist sich sicher, dass es sehr schnell gehen wird: *Ouuuh nein! Der Nebel fällt sehr schnell in dieser ...* (Britten, 19, 6) Noch bevor er seinen Satz mit dem Wort ... *Saison* (Britten, 19, 7) beenden kann, senkt sich bereits dichter Nebel über die Szene.

Englischer Garten

Mit dem Englischen Garten wird ein weiteres nationales Stereotyp aufgegriffen, das in kontinentaleuropäischen Augen bis heute als typisch englisch gilt. Als ein Brite, der gerade dabei ist, seinen Garten zu pflegen, die römischen Verfolger von Asterix, Obelix und Teefax bemerkt, ruft er empört: *Meine Herren! Es ist verboten, zu betreten den Rasen!* (Britten, 18, 6). Diese Szene spielt augenzwinkernd auf die besondere emotionale Bindung der Briten an ihre Gärten an – insbesondere an den perfekt gepflegten Rasen. Gelfert (2011) widmet dem Englischen Garten in seinem Werk „Typisch englisch – Wie die Briten wurden, was sie sind“ ein eigenes Kapitel. Mit der peniblen Pflege des Rasens durch die britische Figur im Asterix-Comic, die zufrieden mit dem Ergebnis zu sein scheint, bevor die Römer auftauchen (*Nach 1000 Jahren Pflege wird mein Rasen recht annehmbar sein, denke ich* (Britten, 18, 1)), wird im Comic auf ironische Art und Weise auf das von Gelfert (2011) angesprochene Gartenideal angespielt, welches seine Wurzeln im 18. Jahrhundert hat, als der Adel begann, großzügige Landschaftsgärten anzulegen, die „die Illusion vermittelte[n], als ginge man durch ein Stück unberührte Natur“ (Gelfert 2011: 142). Da auch der britische Rasen im Comic-Abenteuer unberührt bleiben soll, reagiert der Brite geschockt, als plötzlich Pferdegetrappel zu hören ist, das seinen Rasen zu ruinieren droht: *Gute Güte! Das ist schockierend!* (Britten, 18, 3). Die im Comic pointiert auf die Spitze getriebene Liebe zum Garten ist laut Gelfert tief in der britischen Alltagskultur verwurzelt:

Der Garten, und sei es auch nur das handtuchgroße Gärtchen hinter dem Reihenhauses, ist bis heute etwas, das in England mit tiefen Emotionen besetzt ist. In jeder Buchhandlung zeugt eine umfangreiche Abteilung für Gartenliteratur von dieser englischen Obsession. (Gelfert 2011: 146)

Die britischen Eigenheiten, die in „Asterix bei den Briten“ aufgegriffen und humorvoll überzeichnet werden, ließen sich noch einige Seiten lang fortführen. In Anbetracht des begrenzten Umfangs vorliegender Arbeit soll nun jedoch zu den Schweizern übergegangen werden.

5.1.5.3 Asterix bei den Schweizern: Pünktlichkeit und Hilfsbereitschaft

P ü n k t l i c h k e i t

In „Asterix bei den Schweizern“ wird das bekannte Stereotyp der Schweizer Pünktlichkeit auf humorvolle Weise aufgegriffen und übertrieben reproduziert. Die sprichwörtliche „Zuverlässigkeit wie ein Schweizer Uhrwerk“ wird hier durch die Sanduhr zum Sinnbild für ein kulturelles Selbstverständnis, das Zeitdisziplin zur obersten Tugend erhebt. In der Herberge, in der Asterix und Obelix unterkommen, wird ein genaues Zeitsystem praktiziert, das auf dem regelmäßigen Umdrehen von Sanduhren in den Gästezimmern basiert. Der Besitzer der Herberge erklärt den gallischen Gästen: *Die Sanduhr geht ganz genau. Helvetisches Fabrikat! Ihr müsst nur auf eines achten: Jedes Mal, wenn ich ‚Kuckuck‘ rufe, ist es für alle Herbergsgäste Zeit, ihre Sanduhren umzudrehen* (Schweizer, 26, 9 [Hervorhebung im Original]). Der regelmäßige Ausruf *Kuckuck*, der an die Schweizer Kuckucksuhr erinnert, fungiert als Taktgeber einer minutiös geregelten Alltagsstruktur der Schweizer Figuren im Comic, die stets eingehalten werden muss und bei dem ein oder anderen Herbergsgast auf Unverständnis stößt. So reagieren etwa ein Gote und ein Brite – beide indexikalisch eindeutig als solche markiert – auf die übertriebene Pünktlichkeit des Schweizer Gastgebers mit sichtbarem Missfallen. Der Gote, der an der Frakturschrift in der Sprechblase als solcher identifiziert werden kann, reagiert auf den Kuckucksruf des Seewirts mit folgendem – knappen, aber eindeutigen – Ausruf: *Genug!* (Schweizer, 33, 2). Auch ein Brite – erkennbar an der Satzstellung seiner Sprache (s. hierzu Kapitel 5.1.6) – scheint wenig erfreut über den zwanghaften Pünktlichkeitsdrang des Schweizer Gastgebers zu sein. Selbstverständlich drückt er seinen Unmut anders aus als der gotische Gast – weniger direkt und in gewohnt förmlicher Manier: *Oh, schrecklich! Ist es nicht?* (Schweizer, 33, 2). Diese Reaktionen auf die helvetische Zeitdisziplin verdeutlichen, wie die Pünktlichkeit der Schweizer Figuren aus der Perspektive anderer Nationen als befremdlich und übertrieben wahrgenommen wird.

Selbst in dem Moment, in dem es darum geht, Asterix und Obelix vor den Römern zu verstecken – in einer Situation also, in der es scheinbar Wichtigeres gibt als die Pünktlichkeit – achtet der Schweizer Herbergsbesitzer pedantisch auf seine zeitlichen Verpflichtungen: *Ich muss jetzt eiligst heimkehren. Sonst komm ich zu spät zum Kuckuck* (Schweizer, 30, 2). Mit dem Ausdruck *Kuckuck* werden Wortspiele erzeugt, die die Schweizer Tugend der Pünktlichkeit überspitzt aufs Korn nehmen. *Ich verlass euch hier, ich muss zurück zu meiner Herberge. Ich bin schon ein paar Kuckucke im Rückstand* (Schweizer, 39, 1), verabschiedet sich der Seewirt

von Asterix und Obelix, als wäre seine Verspätung beim Umdrehen der Sanduhr einem beinahe unverzeihlichen moralischen Fehltritt gleichzusetzen.

Hilfsbereitschaft

Die Schweiz [...] hat auf ihrem Weg durch die Jahrhunderte das Kommen und Gehen guter und böser Zeiten oftmals gesehen und miterlebt. Kam Leid und Not über Landesgenossen oder wurden jenseits der Grenzen nachbarliche Völker durch Kriege [...] ins Elend gestürzt, [...], immer fand das Weh der leidenden Mitmenschen im warmen Herzschlag der Schweiz ein hilfeverheissendes Echo. (Schweizerischer Centralverein vom Roten Kreuz 1940: 172)

Dieses Zitat aus der Schweizer Zeitschrift „Das Rote Kreuz“ spiegelt ein nationales Selbstbild wider, das Hilfsbereitschaft als integralen Bestandteil der Schweizer Identität versteht. Die hilfsbereite Art der Schweizer ist jedoch keineswegs nur Teil der nationalen Selbstdarstellung, sondern als nationales Stereotyp auch in anderen Ländern bekannt – etwa in Frankreich oder auch beim Lesepublikum der deutschsprachigen Asterix-Übersetzungen.

Dieser Aspekt kultureller Zuschreibung findet sich als überzeichnetes Stereotyp auch in „Asterix bei den Schweizern“ wieder. Besonders anschaulich wird dies in einer Szene, in der ein Schweizer einen römischen Feind zuerst verprügelt, nur um ihn im nächsten Moment zu verarzten. Als der Römer ihn verdutzt fragt: *E... Erst schlagt ihr mich und dann verarztet ihr mich?* (Schweizer, 43, 3), antwortet der Schweizer: *Das ist unser Metier. Wir pflegen alle Krieg führenden Mächte, egal, welcher Nationalität* (Schweizer, 43, 3). Die wie selbstverständlich wirkende Erste-Hilfe-Maßnahme durch den Schweizer kann als Anspielung auf Henry Dunant, den Erfinder des Roten Kreuzes gedeutet werden, worauf auch Stoll (1977: 102) verweist. Auch weitere Textstellen fungieren als indexikalische Marker für dieses nationale Selbstverständnis, etwa wenn der Schweizer Vreneli erklärt: *Das isch doch klar! Wir helfen gern* (Schweizer, 29, 2).

In Anlehnung an Spitzmüller (2022) lassen sich die sprachlichen Äußerungen der Schweizer Figuren rund um das Lexem *helfen* als Teil eines Registers (s. Kapitel 3.2.3) verstehen, das auf der indexikalischen Verknüpfung von Sprache, Verhalten und sozialer Typisierung basiert – in diesem Fall der Figur des hilfsbereiten Schweizers. Dieses Register entfaltet seine humorvolle und überspitzte Wirkung gerade deshalb, weil das Lesepublikum den „typisch“ hilfsbereiten Schweizer als nationales Stereotyp erkennt, mit entsprechenden Verhaltensweisen assoziiert und die zugrunde liegende Parodie und Überzeichnung im Comic bewusst wahrnimmt und versteht.

5.1.5.4 Asterix bei den Belgiern: Stolz und Tapferkeit

Die belgischen Figuren in „Asterix bei den Belgiern“ zeigen sich nicht nur genauso widerspenstig gegenüber der römischen Besatzung wie die Gallier, sondern behaupten sogar, die tapfersten unter allen gallischen Stämmen zu sein. Dieses nationale Selbstverständnis der Belgier geht zurück auf Julius Caesars berühmte Aussage in seinem „Bericht über den Gallischen Krieg“ („De bello Gallico“):

Gesamtgallien ist gegliedert in drei Teile. Einen bewohnen die Belger, den zweiten die Aquitaner, den dritten das in der Landessprache Kelten, bei uns Gallier genannte Volk. Sie alle unterscheiden sich in Sprache, Einrichtungen und Gesetzen. [...]. Von all diesen sind die Belger die tapfersten [...]. (Caesar 2013: 7)

Diese historische Zuschreibung bildet die Grundlage für den im Comic humoristisch ausgeschmückten belgischen Nationalstolz, der sich vor allem in der ständigen Betonung der eigenen Tapferkeit und Überlegenheit gegenüber den (keltischen) Galliern zeigt. So begegnet ein belgischer Stammesführer dem gallischen Anführer Majestix, der mit Asterix und Obelix in das Land der Belgier aufgebrochen ist, mit Überheblichkeit und ausgeprägtem Konkurrenzdenken. Als Majestix nach einem Angriff der Belgier auf ein Römerlager meint, der Kampf sei *zugegeben... nicht ganz schlecht* (Belgier, 16. 3) gewesen, fällt der belgische Anführer Stellartoix aus allen Wolken: *Nicht chanz schlecht? Dat understehst du dich zu sachen, wie? Du und deine Bloedmanneken, könnt ihr dat etwa besser?* (Belgier, 16, 3–4). Die Überzeugung der Belgier in Bezug auf ihre kriegerischen Leistungen und die damit verbundene unübertreffbare Tapferkeit wird an mehreren Stellen im Comic parodistisch auf die Spitze getrieben – etwa in den immer wieder stattfindenden Diskussionen zwischen Stellartoix und Majestix darüber, wer nun der Tapferste sei. *Wir sind die Allertapfersten* (Belgier, 22, 5), versichert Stellartoix seinem gallischen Gast und fordert diesen weiter heraus: *Und wenn ihr die Tapfersten seid, dann beweist dat cheffälligst* (Belgier, 22, 7). Die Tapferkeit wird somit zu einer zentralen Identitätskategorie der Belgier stilisiert, die historisch fundiert ist und im Comic pointiert überzeichnet wird.

5.1.6 Sprachreflexion

Wie in Kapitel 5.1.1 angesprochen, werden in den vorliegend untersuchten Asterix-Alben neben den bereits näher behandelten thematischen Kategorien auch sprachliche Phänomene selbst funktionalisiert, um nationale Stereotype zu (re-)produzieren. Angesichts des soziolinguistischen Forschungsinteresses vorliegender Arbeit soll auf jene sprachreflexiven Aspekte im Folgenden ein besonderes Augenmerk gelegt werden. Der Forschungsfrage, mit welchen sprachlichen Mitteln nationale Stereotype indexikalisch konstruiert werden, wird in diesem Kapitel

Rechnung getragen. Die Kategorie „Sprachreflexion“ lässt sich in mehrere Subkategorien aufspalten: **Lautebene, Morphologie, Syntax, Pragmatik** und **Eigennamen**. Für die Ergebnispräsentation des Analyseprozesses werden diese nun im Sinne einer kategoriengeleiteten Vorgehensweise nacheinander aufgegriffen und auf die vier Asterix-Alben bezogen.

5.1.6.1 Lautebene

Bevor auf einzelne Ergebnisse eingegangen wird, ist zunächst vorwegzunehmen, dass die Kategorie „Lautebene“ in zwei der vier ausgewählten Asterix-Bänden codiert wurde: „Asterix bei den Schweizern“ und „Asterix bei den Belgiern“. In den anderen beiden Comics konnten keine lautlichen Phänomene identifiziert werden, die salient zur indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype beitragen.

Lautliche Besonderheiten bei den Schweizern

Weisch du, wie viel Uhr es isch? (Schweizer, 28, 11), fragt der Schweizer Bäcker seinen Freund, den Seewirt, als dieser mit Asterix und Obelix mitten in der Nacht vor dem Bankgebäude auftaucht. Die *s*-Palatalisierung, die auch an weiteren Stellen im Comic realisiert wird, wenn Schweizer zur Sprache kommen (*Das isch doch klar!* (Schweizer, 29, 2), *Schau, dass du fort-kommsch mit ihnen!* (Schweizer, 33, 4)), kann als indexikalischer Marker für das „typische“ Schweizerdeutsche verstanden werden, das den alemannischen Dialekten zugeordnet wird (vgl. Christen 1991: 355). Wie Christen (1991: 358) ausführt, ist die Palatalisierung von *s* vor Konsonanten sowohl am Wortanfang als auch im Wortinneren ein charakteristisches lautliches Merkmal dieser Dialektgruppe. Im Comic wird dieses sprachliche Phänomen gezielt eingesetzt, um die Schweizer Figuren von den gallischen und römischen Charakteren abzugrenzen. Die Umsetzung des alemannischen Dialektmerkmals lässt die Figuren für das deutsche Lesepublikum sofort als „typisch schweizerisch“ erscheinen.

Lautliche Besonderheiten bei den Belgiern

In „Asterix bei den Belgiern“ wird der lautliche Aspekt der Sprache noch konsequenter als in „Asterix bei den Schweizern“ eingesetzt, um nationale Zugehörigkeit zu markieren. Die belgischen Figuren sprechen in einer überformten Sprache, deren phonetisch-phonologische Merkmale keine realistische Abbildung belgischer Sprachrealität darstellen, sondern gezielt als indexikalische Marker dienen. Sie signalisieren eine „typisch belgische“ Andersartigkeit und stehen im Kontrast zur sprachlichen Norm der gallischen (französischen) Hauptfiguren. Durch auffällige Lautveränderungen – vor allem die Ersetzung von *g* durch *ch* oder *s* durch *t* – wird

auf überspitzte Art und Weise eine deutlich hörbare Abgrenzung zur Sprache der Gallier geschaffen.

Sach mal, chibt es da wat zu lachen, oder nicht? (Belgier, 14, 2). Diese Textstelle aus dem Comic, in der *gibt* zu *chibt* und *was* zu *wat* wird, zeigt exemplarisch, wie die Lautebene zur humorvollen Indizierung kultureller Differenz genutzt wird. In einer weiteren Szene meint der belgische Stammeshäuptling: *Chut, ich cheh jetzt! Wir haben vor dem Abendessen noch ein Römerlacher zu erledigen* (Belgier, 4, 7). Auch an dieser Stelle wird das durchgehende Lautmuster fortgeführt, wodurch sich eine sprachliche Eigenheit ergibt, die für die belgischen Figuren über den gesamten Comic hinweg charakteristisch bleibt.

Linguistisch betrachtet erinnert diese Form der lautlichen Markierung ($g \rightarrow ch$, $s \rightarrow t$) an phonetische Klischees hinsichtlich des flämischen Sprachraums, also dem niederländischsprachigen Teil Belgiens. Formen wie *dat*, *wat* oder *chibt* rufen beim deutschsprachigen Lesepublikum Assoziationen zu niederländisch bzw. plattdeutsch gefärbter Sprache hervor. Da sich diese deutlich vom Standarddeutschen – und somit auch vom Sprachbild der Gallier in den deutschen Asterix-Übersetzungen, die die „Norm“ sprechen – unterscheiden, funktioniert die lautliche Abgrenzung als indexikalische Markierung besonders effektiv. Einen expliziten Hinweis darauf, dass mit den belgischen Figuren die Flamen gemeint sind, geben die Autoren jedoch nicht.

5.1.6.2 Morphologie

M o r p h o l o g i s c h e B e s o n d e r h e i t e n b e i d e n S c h w e i z e r n

Auf morphologischer Ebene wird im Comicabenteuer rund um die Schweizer Figuren vor allem ein zentrales Charakteristikum des Schweizerdeutschen aufgegriffen: die Diminutivbildung auf *-li* bzw. *-eli*. Dieses Suffix ist in den Schweizer Dialekten sehr produktiv und kann – wie Christen (1991: 359) betont – sowohl eine verkleinernde als auch eine liebevoll-vertraute Bedeutung annehmen. Die deutsche Übersetzerin Gudrun Penndorf nutzt diese Formbildung, um den Schweizer Figuren eine sprachliche Färbung zu verleihen, die vom Lesepublikum unmittelbar als „typisch schweizerisch“ wahrgenommen wird. Der Bäcker Vreneli spricht vom *Fonduekächeli* (Schweizer, 33, 5) und vom *Pflümli* (Schweizer, 33, 9), dem Schweizer Pflaumenschnaps. Beide Begriffe tragen durch das Diminutivsuffix zur sprachlichen Indizierung des „typisch Schweizerischen“ bei. Besonders deutlich wird die „hypokorristische [sic!]“ (Christen 1991: 359) Funktion der Diminutivbildung in der Szene, in der Vreneli nach den nervenaufreibenden Begegnungen mit Asterix, Obelix und den Römern zum Glas greift: *Jetzt aber – erscht mal*

entspannen, erscht mal ein Pflümli! (Schweizer, 33, 9). Das Diminutiv *Pflümli* verleiht dem Getränk eine emotionale und beruhigende Note, wodurch das Bild des gelassenen, gemütlichen Schweizlers sprachlich pointiert inszeniert wird.

M o r p h o l o g i s c h e B e s o n d e r h e i t e n b e i d e n B e l g i e r n

Nicht nur bei den Schweizern, sondern auch bei den Belgiern spielen Diminutive eine Rolle, wenn es darum geht, nationale Zugehörigkeit auszudrücken. In diesem Album werden die Verkleinerungsformen sogar noch deutlich konsequenter verwendet, etwa wenn der belgische Anführer Stellartoix seine Frau *Kantineke* (Belgier, 21, 2) nennt und ihr ein *Küsseken* (Belgier, 21, 2) anstatt eines Kusses gibt oder zu den gallischen Besuchern *Manneken* (Belgier, 16, 4) statt *Männer* sagt. Seine Frau Kantine wiederum ist bei einer gemeinsamen Mahlzeit mit den Galliern begeistert von Obelix' Appetit, den sie sogleich als *Obelixeken* (Belgier, 21, 4) bezeichnet.

Die Diminutive im Sprachgebrauch der belgischen Figuren sind durchgehend durch die Endungen *-ke/-ken* markiert, welche vom deutschen Lesepublikum unmittelbar als sprachliche Eigenheit wahrgenommen wird, die die belgische Andersartigkeit signalisiert. Linguistisch können die Diminutivformen – wie auch schon die oben behandelten lautlichen Besonderheiten – als humorvolle und übersteigerte Referenz auf flämische Sprachgewohnheiten interpretiert werden. Im Niederländischen sind Diminutive sehr produktiv und können „neben der ‚traditionellen‘ Verkleinerungs- und Verniedlichungsfunktion [...] [auch] Meinungen, Stimmungen, Bewertungen, sowie Vorlieben und Abneigungen [...] [ausdrücken]“ (Hoffmann o. J. [Hervorhebung im Original]).

Im Comic wird dieses morphologische Merkmal gezielt eingesetzt, um die belgischen Figuren als sprachlich „anders“ zu markieren und ein stereotypes Bild zu erzeugen. Die häufige Diminutivverwendung indiziert eine „typische“ Sprach- und Verhaltensweise der flämischen Belgier, die beim Lesepublikum humorvoll als liebenswürdig und verspielt wahrgenommen wird.

5.1.6.3 Syntax

S y n t a k t i s c h e B e s o n d e r h e i t e n b e i d e n B r i t e n

Die Kategorie „Syntax“ wurde ausschließlich in „Asterix bei den Briten“ codiert. Die Leerstellen in den anderen drei untersuchten Alben verweisen bereits darauf, dass die Satzstellung gezielt als indexikalischer Marker eingesetzt wird, um das nationale Stereotyp des „typisch“ britischen Sprechens zu (re-)produzieren und humorvoll zu überzeichnen. Während bei den Goten, Schweizern und Belgiern keine auffälligen syntaktischen Abweichungen von der kodifizierten

Normsatzstellung des Standarddeutschen (s. Kategoriendefinition in Kapitel 4.2.3) auftreten, weist die Sprache der Briten im Comic eine vom Deutschen abweichende Satzstellung auf.

Auffällig ist insbesondere die konsequente Nachbildung der englischen Wortstellung, die in der deutschen Übersetzung ungrammatische Strukturen erzeugt, die bewusst zur stilisierenden Imitation der „typisch“ britischen Sprache eingesetzt werden. So sagen die Briten etwa: *Wir können nicht mehr lange Widerstand leisten den Römern* (Britten, 7, 3), *Ich werde servieren euch eine gute Mahlzeit!* (Britten, 15, 5). In beiden Fällen wandert der infinite Teil des Verbs – entgegen der deutschen Normsatzstellung – nicht an das Ende des Satzes, sondern folgt der englischen Struktur, wodurch ein unnatürlicher Sprachrhythmus entsteht, der die britischen Figuren als fremdartig und gleichzeitig stereotyp „britisch“ markiert. Auch bei Fragesätzen halten sich Teefax und seine Freunde konsequent an das Englische: *Könnt ihr mir sagen den Aufenthaltsort von Herrn Asterix?* (Britten, 8, 4). Hier wird das infinite Verb ebenfalls nicht an das Satzende verschoben. Besonders deutlich zeigt sich die Nachbildung englischer Strukturen auch in folgender Frage: *Tut sie kommen von dem magischen Trank?* (Britten, 9, 1), in der das Verb tun als wörtliche Entsprechung des englischen *to do* verwendet wird. Diese Form, die im Standarddeutschen grammatikalisch nicht korrekt ist, fungiert im Comic als bewusste Parodie der englischen Fragebildung.

Pointiert und überzeichnet wird die indexikalische Funktion der Wortstellung auch, als Obelix diese während seines Aufenthalts bei den Briten schließlich selbst übernimmt: *Habt ihr schon gesehen meinen kleinen Hund?* (Britten, 9, 6). Durch diese Übernahme wird der komische Effekt verstärkt und die Besonderheit der britischen Syntax humorvoll überzeichnet.

5.1.6.4 Pragmatik

P r a g m a t i s c h e B e s o n d e r h e i t e n b e i d e n B r i t e n

Das nationale Stereotyp des britischen Gentlemans wird im Comic auf der pragmatischen Ebene besonders pointiert dargestellt. Die Sprechakte von Teefax und den anderen britischen Figuren sind stark von Höflichkeit, Förmlichkeit und Zurückhaltung geprägt. Dabei handelt es sich um zentrale Merkmale, die das Bild des britischen Umgangstons im kollektiven Diskurs prägen. Diese Charakterisierung bzw. Zuschreibung basiert auf tief verwurzelten Klischees, die im Comic bewusst überzeichnet und ironisiert werden.

Wie Gelfert (2011: 12) festhält, ist der britische Gentleman ein Stereotyp, das mit Eigenschaften wie Zurückhaltung, Höflichkeit, Bildung und Gelassenheit assoziiert wird. Zur „feinen englischen Art“ gehört ein elaborierter Code von Höflichkeitsformen, der das soziale

Miteinander im Alltag reguliert und oft besonders stark in der Sprache zum Ausdruck kommt. (Vgl. Gelfert 2011: 24). Neben der Höflichkeit zählt auch die Selbstdisziplin zum „typischen“ Charakter des Briten (vgl. Gelfert 2011: 29). Diese zeigt sich im Comic unter anderem dann besonders deutlich, wenn die britischen Figuren ihren Unmut über etwas äußern, dies jedoch mit einer derart überzogenen Selbstbeherrschung und Förmlichkeit tun, dass ihre Reaktion beinahe absurd wirkt. So meint ein Brite etwa: *Alles das ist sehr ärgerlich! Sehr! In der Tat! Wirklich!* (Britten, 21, 8–9). Selbst als die Goten einem britischen Gastwirt den gesamten Keller durcheinanderbringen, reagiert dieser nur mit einem zurückhaltenden *Das ist wirklich revoltierend!* (Britten, 21, 6). Während ein Gote seinen Ärger deutlich und direkt äußern würde, bleiben Teefax und seine Landsleute diskret und drücken ihre Emotionen in hochstilisierter, formaler Sprache aus. Dies tun sie freilich auch, wenn es Grund zur Freude gibt. *Ich bin glücklich, zu schütteln euch die Hände* (Britten, 15, 5), erklärt ein britischer Gastwirt bei der Begrüßung von Asterix und Obelix. Obelix hat an dieser Stelle im Comic bereits gelernt, dass er einen Briten nicht immer beim Wort nehmen darf. Als Teefax ihn das erste Mal in gewohnt höflichem Ton bittet, die Hände zu schütteln (*Lasst uns die Hände schütteln!* (Britten, 8, 7)), schüttelt er den Briten aufgrund seiner Kraft regelrecht durch. Anstatt sich darüber zu beschweren, dass er auf dem Boden gelandet ist, wahrt Teefax Haltung und kommentiert lediglich: *Wundervoll! Wundervoll!* (Britten, 8, 9).

Die wiederholte Verwendung bestimmter Floskeln verstärkt den Eindruck einer übertriebenen sprachlichen Etikette. Wenn unsereins etwa mit einem einfachen „Entschuldigung“ auf sich aufmerksam machen würde, formulieren die Briten im Comic Folgendes: *Ich erbitte eure Verzeihung!* (Britten, 6, 5) – und das sogar mitten in einer Kampfsituation gegen die Römer. Auch Ausdrücke wie *Gute Güte!* (z. B. Briten, 11, 3), *Ich muss schon sagen, das ist ein Stück Glück!* (z. B. Briten, 10, 9) oder *In der Tat!* (z. B. Briten, 10, 3) treten mehrmals auf. Diese – als teils wörtliche Übersetzungen aus dem Englischen (intendiert) ungelenk wirkenden – Floskeln vermitteln einen stark formelhaften Eindruck und unterstreichen das Bemühen der Figuren, in jeder Situation eine höfliche und formvollendete Ausdrucksweise zu wahren – ganz gleich, wie unpassend sie im jeweiligen Moment erscheinen mag.

Ein weiteres prägnantes Mittel zur Markierung der „typisch“ britischen Sprechweise ist die regelmäßige Verwendung von *Question Tags* bzw. Satzanhängseln, die im Englischen beispielsweise zur Einholung von Zustimmung dienen und als typisch höflich gelten. Im Comic werden diese bewusst übertrieben eingesetzt und ebenfalls oft direkt aus dem Englischen übersetzt, was wiederum zu grammatikalisch unnatürlichen Strukturen im Deutschen führt. So heißt es etwa: *Ist es nicht?* (z. B. Briten, 6, 4), *Diese Männer werden erklären uns ihre Handlungsweise. Was?*

(Britten, 33, 4) oder *Er hat einen Normalzustand? Hat er?* (Britten, 27, 5). Diese Frageanhängsel unterstreichen die Fremdartigkeit der Figuren und fungieren zugleich als indexikalische Marker britischer Höflichkeitsrhetorik.

Die spezifischen sprachlichen Merkmale der britischen Figuren lassen sich im Sinne Spitzmüllers (2022) auch als Teil eines Registers verstehen (s. Kapitel 3.2.3). Dieses Register transportiert nicht nur bestimmte kommunikative bzw. sprachliche Erwartungen, sondern ist zugleich eng mit dem sozialen Typus des britischen Gentlemans verknüpft, der sich durch höfliches und zuvorkommendes Verhalten auszeichnet.

Die Kombination dieser sprachlichen Mittel führt im Comic zu einer humorvollen Überzeichnung des nationalen Stereotyps des stets höflichen, förmlichen und selbstdisziplinierten Gentleman-Britten. Die Figuren sind bemüht, selbst in den unpassendsten Momenten eine kontrollierte und würdevolle Haltung zu bewahren, was den komischen Effekt noch verstärkt. Diese Überzeichnung steigert sich bis zur Parodie und führt dazu, dass das Lesepublikum bei der ein oder anderen Ausdrucksweise zwangsläufig ins Schmunzeln gerät.

5.1.6.5 Eigennamen

Wie in Kapitel 2.5.2 im Zusammenhang mit den gallischen Figuren bereits angesprochen wurde, sind die Eigennamen der Comicfiguren in „Asterix“ keineswegs zufällig gewählt, sondern stellen ein von den Autoren und Übersetzer*innen bewusst eingesetztes sprachliches Mittel dar. Wie Theisen (2016: 122) betont, erfüllen Eigennamen in fiktionalen Werken eine besondere kommunikative und gesellschaftliche Funktion, da sie nicht nur der Identifikation dienen, sondern zugleich Bedeutung erzeugen. Bei fiktiven Figuren können Vor- und Nachnamen gezielt so gestaltet werden, dass sie bestimmte Charaktereigenschaften oder kulturelle Assoziationen hervorrufen, weshalb von „sprechenden Namen“ (Theisen 2016: 129) die Rede ist, die zu „Paradebeispielen für die Motivierung von Wortschatz“ (Theisen 2016: 130) werden. In „Asterix“ werden die Eigennamen als zentrales sprachliches Element eingesetzt, um indexikalisch auf nationale Stereotype und kulturelle Zugehörigkeit zu verweisen und diese zugleich parodistisch zu überzeichnen. Lautliche und semantische Markierungen dienen dabei als humorvolles Erkennungsmerkmal, das die kulturelle Identität der Figuren auf einen Blick sichtbar macht.

Eigennamen bei den Goten

Die Eigennamen der Goten zeichnen sich durch ihre charakteristische Endung auf *-ik* aus, welche als eindeutiges Identifikationsmerkmal dient und zugleich auf historische Goten wie etwa

Alarich oder Theoderich verweist. Diese lautliche Markierung fungiert als sprachlicher Index, der die Figuren für das Lesepublikum unmittelbar als Goten erkennbar macht. Darüber hinaus transportieren die Namen zusätzliche Bedeutungen, die sowohl auf persönliche Eigenschaften der Figuren als auch auf stereotype Vorstellungen über das kriegerische Volk der Goten anspielen oder diese auf humorvolle Weise ins Gegenteil verkehren.

Der Name *Symmetrik* verweist auf das Wort *Symmetrie* („Gleichmaß“) und kann als indexikalischer Hinweis auf die militärische Ordnung der Goten interpretiert werden. Die Figur wird mit ihrem Namen somit zum Symbol einer im Comic übertrieben dargestellten, beinahe mechanischen Militärdisziplin. Der Chef der Goten trägt den Namen *Rhetorik*, der sich vom griechischen *rhetoriké téchne* ableitet und „Redekunst“ (vgl. Dudenredaktion o. J.) bedeutet. Diese Bezeichnung wirkt im Comic besonders komisch, da sich Rhetorik – ebenso wie die anderen Goten – eben gerade nicht durch eine feine Ausdrucksweise und hohe Redekunst auszeichnet, sondern durch kurze, direkte Befehle und kriegerische Parolen auffällt. Der Name *Cholerik* stellt eine Bildung aus dem Adjektiv *cholerisch* dar, das auf das aufbrausende Temperament sowie im weiteren Sinne auch auf die Brutalität und Kriegslust der Goten verweist – Eigenschaften, die im Comic als „typisch“ barbarisch überzeichnet werden.

E i g e n n a m e n b e i d e n B r i t e n

Bei den britischen Figuren zeigt sich besonders deutlich, dass ihre Eigennamen eine explizit indexikalische Funktion erfüllen. Sie verweisen auf nationale Stereotype und kulturelle Assoziationen, die das Bild der Briten im Comic prägen. Auf die britische Teekultur etwa wird gleich mehrfach Bezug genommen: Sowohl *Teefax* als auch *O’Fünfuhrteefix* und *Mac Teefürzweifix* tragen das Nationalgetränk der Brit*innen sogar in ihrem Namen und sind dadurch unzweifelhaft als Briten identifizierbar. Der Name *O’Fünfuhrteefix* spielt zusätzlich auf die Uhrzeit an, zu der typischerweise Tee getrunken wird, und greift damit humorvoll das allgegenwärtige Klischee der berühmten *Tea Time* auf, für die im Notfall sogar ein Kampf mit den Römern unterbrochen wird (s. Kapitel 5.1.5.2). Auch der Name *Relax* ist keinesfalls willkürlich gewählt, sondern evoziert das Stereotyp der Gelassenheit, das als „typisches“ Merkmal des britischen Gentleman gilt (vgl. Gelfert 2011: 12).

Die bewusste Gestaltung der britischen Eigennamen ermöglicht es dem Lesepublikum, die Figuren bereits auf den ersten Blick als Briten zu erkennen und zugleich über die parodistische Überzeichnung der aufgegriffenen Stereotype zu schmunzeln.

Eigennamen bei den Schweizern

In „Asterix bei den Schweizern“ treten nur wenige Figuren mit Eigennamen auf. Umso deutlicher zeigt sich dafür an den vorhandenen Beispielen, dass die Namen auch in diesem Album gezielt gewählt sind. Besonders augenfällig ist die Bezeichnung *Vreneli*, die dem Schweizer Bankier gegeben wird, der Asterix und Obelix in einem seiner Safes vor den Römern versteckt. Sie spielt auf das bekannte Schweizer Vreneli an. Dabei handelt es sich um eine Goldmünze, die zwischen 1897 und 1949 geprägt wurde und im Volksmund nach der Frauengestalt benannt ist, die auf der Rückseite der Münze zu sehen ist. (Vgl. Gold & Co 2025). Durch diesen Namen, den der Bankier trägt, wird das stereotype Bild der Schweiz als Land der Banken und der finanziellen Sicherheit aufgegriffen.

Neben Vreneli ist auch der *Seewirt* zu nennen, der Asterix und Obelix ein Zimmer zur Verfügung stellt. Er trägt zwar keinen Eigennamen im engeren Sinne, seine Bezeichnung kann jedoch trotzdem als indexikalischer Marker für etwas „typisch“ Schweizerisches verstanden werden. Sie verweist auf die landschaftliche Prägung der Schweiz mit ihren zahlreichen Seen und steht zugleich im Zusammenhang mit der großen Dichte an Gasthäusern und Herbergen.

Während die übrigen Schweizer Figuren im Comic anonym bleiben, verweist ausgerechnet der römische Stadthalter der Provinz Genf durch seinen Namen auf ein weiteres klischeehaftes Symbol schweizerischer Kultur: *Feistus Raclettus* erinnert das Lesepublikum augenblicklich an den Schweizer Käse und das Raclette. Damit wird das Motiv der Käsekultur auch auf der Ebene der Eigennamen fortgeführt und humorvoll überzeichnet, indem sogar ein Römer nach jenem Gericht benannt wird, das seinen Ursprung in der Schweiz hat.

Eigennamen bei den Belgiern

Auch in „Asterix bei den Belgiern“ wird die Funktion von Eigennamen deutlich. Sie dienen nicht nur der Identifikation, sondern markieren humorvoll kulturelle, historische und nationale Besonderheiten. Die Männernamen enden wie bei den Galliern auf *-ix*, was die belgischen Figuren als Teil der gallischen Ethnie erkennbar macht. Gleichzeitig enthalten die Namen jedoch gezielte Anspielungen auf belgische Kultur, die sie von den (französischen) Galliern abgrenzen. So verweist der Name *Stellartoix* etwa auf die bekannte Biermarke Stella Artois, die erstmals 1926 in Belgien produziert wurde. Dass im Comic ausgerechnet der Stammeshäuptling diesen Namen trägt, verdeutlicht die hohe gesellschaftliche Bedeutung des Bieres innerhalb der belgischen Gemeinschaft, die hier humorvoll auf die Spitze getrieben wird: Ein mächtiger Anführer wird nach einer Biermarke benannt, was die zentrale Rolle der vielfältigen Bierkultur in Belgien und deren Bekanntheitsgrad als nationales Klischee unterstreicht. Der Name des zweiten

Stammeshäuptlings, *Egmontix*, verweist auf den Feldherrn und Stadthalter von Flandern Lamo-
ral Graf von Egmont (vgl. Deutsches Asterix Archiv 2007), während der Name *Botanix* als
indexikalischer Marker für den historisch bedeutenden Gemüseanbau in Flandern und Belgien
insgesamt interpretiert werden kann. Eine belgische Frau trägt den Namen *Kantine*. Ihre Haupt-
aufgabe im Comic besteht darin, für die Männer zu kochen und das Essen zuzubereiten. Der
Name fungiert somit als indexikalischer Marker, der auf den hohen Stellenwert des (üppigen)
Essens verweist und damit ein bekanntes nationales Stereotyp auf übertriebene Weise (re-)pro-
duziert.

5.2 Ergebnisse der Comicanalyse

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Comicanalyse vorgestellt, die auf der Anwendung der
in Kapitel 4.3 erläuterten Methode des Comicprotokolls basieren. Nach der zuvor präsentierten
Ergebnisdarstellung jenes Analyseteils, welcher sich ausschließlich auf die Textebene der aus-
gewählten Asterix-Alben bezog, richtet sich der Fokus nun auf das Zusammenspiel von Bild
und Text sowie auf dessen Funktion im Rahmen der indexikalischen (Re-)Produktion nationaler
Stereotype.

Die Methode des Comicprotokolls wird im Folgenden für jedes Album auf zwei konkrete
Szenen angewandt, deren Auswahl bereits in Kapitel 4.4.5 begründet wurde. Die Ergebnisdar-
stellung orientiert sich zudem auch an jenen Aspekten der Comicanalyse, die in Kapitel 3.4
eingeführt wurden.

Im Sinne des Forschungsinteresses konzentriert sich die Darstellung auf jene Befunde, die
für die indexikalische Konstruktion und Reproduktion nationaler Stereotype von besonderer
Bedeutung sind.

5.2.1 Asterix und Obelix treffen auf die Goten

Szene 1: Das erste Aufeinandertreffen



Abbildung 6: Asterix und die Goten (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 25, Panel 2 (links) und 4 (rechts)

In **Panel 2** auf **Seite 25** (Abbildung 6) treffen Asterix und Obelix und die Goten erstmals direkt aufeinander. Bereits in diesem einen Panel zeigt sich exemplarisch, wie Bild- und Textebene im Zusammenspiel zur indexikalischen (Re-)Produktion nationaler Stereotype beitragen. Auf der Textebene äußert ein Gote die Frage *Wer seid ihr?* (Goten, 25, 2), die als figurengebundenes sprachvisualisierendes Zeichen im Sinne Herbers (2011) zu klassifizieren ist. Die Äußerung kann eindeutig einer gotischen Figur zugeordnet werden und ist in einer runden Sprechblase realisiert. Besonders relevant ist dabei die typografische Gestaltung dieses Zeichens, denn das Lettering (s. Dittmar 2011) erfolgt in Frakturschrift, welche Assoziationen mit dem Schriftgebrauch in früheren Zeiten im deutschen Sprachraum und auch mit der NS-Zeit hervorruft. Die Schrift wird somit zum indexikalischen Zeichen der Zuschreibung nationaler Identität, das Lettering fungiert im Kontext der ausgewählten Szene als übersteigerter Marker des „Deutschen“.

Die visuelle Ebene verstärkt diese Wirkung durch eine strenge Bildkomposition. Das Panel ist breiter als die angrenzenden und erlaubt dadurch die Darstellung einer geordneten Reihe von vier Goten, die in exakter Aufstellung hintereinanderstehen. Diese Komposition wird durch die gewählte Kameraeinstellung (Halbtotale) zusätzlich unterstützt. Die Figuren werden von Kopf bis Fuß abgebildet, sodass die präzise Ausrichtung der Körper, die Stellung der Füße und die uniforme Haltung klar erkennbar sind. Die Halbtotale, die nicht nur die Körperhaltung, sondern auch die räumliche Anordnung der Figuren und die Gruppenkonstellation vollständig erfassbar macht, eignet sich in Kombination mit der breiten Panelgestaltung und der Frakturschrift besonders, um auf das Stereotyp des deutschen Militarismus zu verweisen.

Die Figuren, die als kontextunabhängige Zeichen (s. Herbers 2011) identifiziert werden, haben eine Glatze und tragen uniformähnliche Kleidung mit Pickelhauben und Waffen, die historisch stark aufgeladene Symbole darstellen, wie Goavec et al. (2013) betonen:

Auch auf grafischer Ebene ist der Humor recht bissig. Die Goten tragen die sogenannte Pickelhaube, die sich seit den Kriegen von 1870–1871 und 1914–1918 ins Gedächtnis der Franzosen eingepägt hat. Alle haben kahlgeschorene Schädel wie einst die SS [...]. (Goavec et al. 2013: 132)

Die emotionale Lesbarkeit der Figuren ist ebenfalls stark codiert. Der mürrische Gesichtsausdruck der Goten, deren gesenkte Augenbrauen und nach unten gezogene Mundwinkel vermitteln Wut und Verachtung – zwei Basisemotionen, die laut Dittmar (2011) häufig in humoristischen Comics überzeichnet dargestellt werden. Durch diese übertriebene Mimik entsteht eine karikaturartige Typisierung der Goten als grimmig, unnahbar und autoritär.

Die Farbgestaltung und der Hintergrund unterstützen diese Lesart ebenfalls. Der dunkelbraun gestaltete Baumrahmen auf der linken Seite kontrastiert mit den helleren Farben auf der

rechten, wo Asterix und Obelix stehen. Diese Komposition mit der Gegenüberstellung zweier Gruppen betont die klare Trennung zwischen den Galliern und den „Fremden“.

In der anschließenden Darstellung wird die Verbindung von Text- und Bildebene noch intensiviert. In **Panel 4** auf **Seite 25** (Abbildung 6) steht der emotionale Ausbruch der Goten im Vordergrund. Auf der Textebene ruft einer der Goten: *He! Wenn ich nicht irre, sind das Römer, die unser Land überfallen wollen! Ergreift sie!* (Goten, 25, 4). Dieses figurengebundene sprachliche Zeichen liefert durch seine sprachliche und typografische Gestaltung zentrale Hinweise auf die affektive Aufladung der Szene. Die Schrift ist deutlich größer als im restlichen Text auf dieser Seite, was sich in Anlehnung an Dittmar (2011) als typografische Markierung erhöhter Lautstärke und emotionaler Erregung lesen lässt. Die Form der Sprechblase, deren unterer Rand blitzartig gezackt ist, fungiert als konventionalisiertes Ausdruckszeichen (vgl. Herbers 2011) und verstärkt die visuelle Codierung von Zorn und Aggression.

Das Fehlen eines Panelrahmens hebt dieses Bild zusätzlich hervor. Die Emotion der Goten scheint den sonst auf dieser Seite durchgängig gesetzten Rahmen buchstäblich zu sprengen. Dadurch wird dieser Moment der Aufregung besonders dynamisch. Der Zorn der Goten überschreitet die Bildgrenzen und verweist auf ungebremste, impulsive Aggressivität.

Im Zusammenspiel von Schrift, Bildkomposition und Emotion entsteht in beiden analysierten Panels eine dichte semiotische Struktur, in der typografische und weitere visuelle Zeichen ineinandergreifen, um auf der Ebene der Indexikalität 3. Ordnung ein stereotypes und überzeichnetes Bild der Goten (bzw. Deutschen) als diszipliniert, militärisch, autoritär und brutal zu erzeugen.

Szene 2: Militarismus

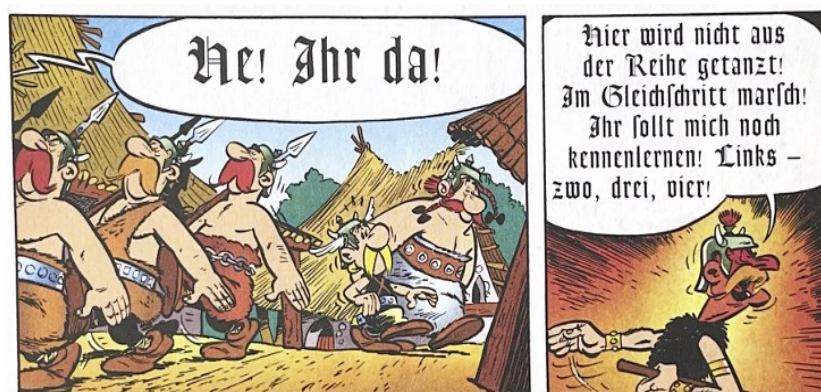


Abbildung 7: Asterix und die Goten (Gosciny / Uderzo 2024), S. 27, Panel 6 (links) und 7 (rechts)

Die zweite Szene auf **Seite 27** führt die bereits zuvor beschriebene Darstellung der Goten als übermäßig militärisch organisierte Gruppe konsequent fort und zeigt, wie streng diese Ordnung

überwacht und durchgesetzt wird. Als der gotische Anführer in **Panel 6** bemerkt, dass Asterix und Obelix nicht im Gleichschritt mit den Goten marschieren, ruft er ihnen *He! Ihr da!* (Goten, 27, 6) zu. Das figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen verweist durch seine deutlich vergrößerte Schrift und das gezackte Ende der Sprechblase auf eine erhöhte Lautstärke sowie auf den emotionalen Zustand des Sprechers. Die typografische Gestaltung knüpft damit an die bereits in Szene 1 beobachteten Muster emotionaler Überhöhung an und intensiviert diese noch einmal.

Auf der Bildebene wird die militärische Strenge erneut durch die Halbtotale hervorgehoben, die – wie in Szene 1 – die Körperhaltung und Bewegungskoordination der Goten sichtbar macht. Alle gotischen Figuren setzen im exakt gleichen Moment den Fuß nach vorne, was eine fast mechanische Gleichförmigkeit erzeugt. Die aufrechte Haltung, das nach oben gerichtete Kinn und die symmetrisch geführten Arme verstärken das Bild einer starr disziplinierten Formation. Asterix und Obelix bilden in diesem streng geregelten Szenario einen sofort ins Auge fallenden Kontrast, indem sie in die entgegengesetzte Richtung laufen und auf diese Weise als Störung der militärischen Ordnung markiert werden.

Ergänzend tritt in diesem Panel ein weiteres typisches comicssprachliches Mittel auf. Die Stimme des Goten, der Asterix und Obelix entdeckt, ist zwar hör- bzw. lesbar, der Körper des Sprechers befindet sich jedoch nicht im Bild, was als Indiz für eine fortgesetzte Handlung jenseits des sichtbaren Bildausschnitts fungiert (vgl. Dittmar 2011; Herbers 2011). Zugleich verstärkt diese Darstellung die wahrgenommene Dominanz des gotischen Anführers, der auch ohne visuelle Präsenz Kontrolle ausübt.

In **Panel 7** ermöglicht die halbnah Kameraeinstellung eine Konzentration auf die überzeichnete Mimik des zornigen Goten. Die eng zusammengezogenen Augen, der weit geöffnete Mund und die durch Bewegungslinien markierte ruckartige Gestik signalisieren eine eskalierende Geiztheit, welche durch die Farbgestaltung verstärkt wird. Das Gesicht des Goten ist kräftig rot eingefärbt, während der Hintergrund in rot-orangen Tönen Assoziationen mit Hitze, Feuer oder einem Alarm evoziert. Die zahlreichen schwarzen Striche können als visuelle Intensitätsmarker gelesen werden, die eine erhöhte Erregung bzw. Aggression grafisch verdichten.

5.2.2 Asterix und Obelix treffen auf die Briten

Szene 1: Das erste Aufeinandertreffen

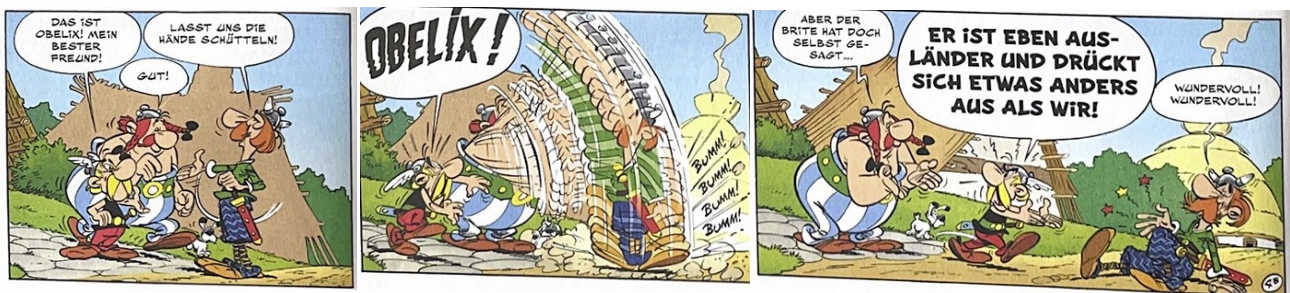


Abbildung 8: Asterix bei den Briten (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 8, Panel 7 (links), 8 (mittig) und 9 (rechts)

Die erste Begegnung zwischen Asterix, Obelix und dem Briten Teefax auf **Seite 8** setzt die indexikalische Konstruktion des nationalen Stereotyps der übertriebenen britischen Höflichkeit vor allem über die Kombination formelhafter sprachlicher Aussagen und deren bildlicher Überzeichnung in Szene. In **Panel 7** wird die typische Förmlichkeit sichtbar, als Teefax den Galliern mit den Worten *Lasst uns die Hände schütteln* (Britten, 8, 7) zur Begrüßung entgegentritt. Das figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen wird dabei durch die Körperhaltung gestützt. Teefax steht aufrecht und sein Arm ist höflich ausgestreckt – eine visuelle Realisierung dessen, was Gelfert (2011: 24) als britischen „Code der Höflichkeit“ beschreibt.

In **Panel 8** wird die Höflichkeitsformel comictypisch humoristisch übersteigert. Obelix nimmt die Äußerung von Teefax wortwörtlich und schüttelt seine Hand so kräftig, dass dieser physisch regelrecht „durchgeschüttelt“ wird. Die Darstellung des Bewegungsprozesses erfolgt mit einer Kombination bewegungsvisualisierender Zeichen. Die *Speed Lines* werden fächerartig durch einen mehrfach übereinander abgebildeten Teefax bzw. durch die Technik der fotografischen Schlieren ergänzt, welche laut Abel / Klein (2016: 88) die dynamische Auf-und-ab-Bewegung verdeutlichen und einen Verwacklungseffekt erzeugen (vgl. McCloud 2001: 121). Der Hintergrund bleibt währenddessen klar und statisch, wodurch der Bewegungsimpuls noch stärker hervortritt.

Die Tonvisualisierung durch das Onomatopoetikon *Bumm! Bumm! Bumm! Bumm!* (Britten, 8, 8) verstärkt die Wucht des Vorgangs und ahmt als *natural sound* (s. Kapitel 3.4.2.2) das Aufprallgeräusch nach, das jedes Mal entsteht, wenn Teefax wieder am Boden landet. Dass bei der Schüttelaktion von Obelix sogar der Erdboden in Mitleidenschaft gezogen wird, zeigt sich an den mit schwarzen Linien eingezeichneten Staubwolken, welche im Sinne Herbers (2011) zu den kontextabhängigen Bildzeichen gezählt werden können.

In **Panel 9** liegt Teefax benommen auf dem Boden, während Sterne als konventionalisiertes Ausdruckszeichen (vgl. Herbers 2011) für seine schmerzende Hand begriffen werden können. Doch obwohl er soeben massiv durchgerüttelt wurde, hält er an seinem höflichen Ton fest und kommentiert die soeben stattgefundene Begrüßung in Obelix'scher Manier mit den Worten *Wundervoll! Wundervoll!* (Britten, 8, 9). Dieses figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen dient der übersteigerten Reproduktion britischer Höflichkeit, welche durch die Diskrepanz zwischen körperlichem Zustand und sprachlicher Reaktion ironisch auf die Spitze getrieben wird. Der Kommentar von Asterix (*Er ist eben Ausländer und drückt sich etwas anders aus als wir!* (Britten, 8, 9)) rahmt die Fremdheit der Briten ein und markiert sie als kulturell „anders“ im Vergleich zu den Galliern. Dabei fungiert seine Bemerkung als metapragmatische Reflexion über den britischen Sprachgebrauch, indem sie explizit auf die abweichende Ausdrucksweise der britischen Figuren hinweist und somit kulturelle Bedeutungen verbalisiert, die sonst auf der Interpretationsebene der Leser*innen entstehen würden. Im Sinne Spitzmüllers (2022: 276) kann die Äußerung von Asterix als explizite metapragmatische Positionierung verstanden werden (s. Kapitel 3.2.4), da sie den britischen Sprachgebrauch und die Unterschiede zu den Galliern auf entsprechende Weise zum Gegenstand einer Bewertung macht.

Szene 2: Gewerkschaftliche Organisation, Teekultur und Wetter



Abbildung 9: Asterix bei den Briten (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 6, Panel 5 (links) und 6 (rechts)

Die Panels auf **Seite 6** inszenieren die Briten erneut als kulturell „anders“ und verstärken dabei durch die Kombination aus bildlicher und textlicher Darstellung drei zentrale nationale Stereotype, die schon im ersten Analyseteil thematisiert wurden: **gewerkschaftliche Organisation, Teekultur und Wetter**.

Panel 5 stellt jene Situation dar, als ein Brite den Kampf mit den Römern abbricht, welche in Kapitel 5.1.5.2 im Rahmen der qualitativen Inhaltsanalyse schon einmal aufgegriffen wurde. Mit den Worten *Ich erbitte eure Verzeihung, wir fahren später fort!* (Britten, 6, 5) beendet der

Brite den Kampf und marschiert erhobenen Hauptes von den Römern weg, indem er das Panel gewissermaßen verlässt und nur noch teilweise zu sehen ist. Die Emotionen der beiden Römer, die dem Briten hinterherschauen, sind – wie es für den Comic typisch ist (s. Kapitel 3.4.2.1) – für das Lesepublikum leicht zu lesen. Ihre Mimik, die dem Kriterium der Einfachheit folgt, indem Details ausgespart werden, verrät gemeinsam mit dem narrativen Kontext, dass sie vollkommen entsetzt über den plötzlichen Abgang ihres Gegners sind. Ihre Verwirrung wird zusätzlich durch ein Fragezeichen in einer Sprechblase als konventionalisiertes Ausdruckszeichen (vgl. Herbers 2011) markiert. Der Brite lässt sich davon jedoch nicht beirren und zeigt damit die „typisch“ britische „Gelassenheit, die selbst in kritischen Situationen nicht aus der Fassung gerät“ (Gelfert 2011: 12).

Während die textuelle Ebene und die Körperhaltung des Briten vor allem das Stereotyp der Höflichkeit und Gelassenheit (re-)produzieren respektive die Szene als solche das Klischeebild gewerkschaftlicher Organisation evoziert, spielt der Hintergrund auf das „typisch“ schlechte Wetter in Großbritannien an. Die Leser*innen erkennen Nebel, der durch graue Flächen mit weißen Schlieren angedeutet wird und sehr dicht zu sein scheint. Seine Intensität wird durch jene Figuren erkennbar, die etwas weiter hinten stehen und nur noch in Umrissen, welche mit schwarzen Linien dargestellt werden, sichtbar sind.

Panel 6 zeigt die berühmte Teepause um fünf Uhr nachmittags. An dieser Stelle soll ein Blick auf die Größe des Bildes geworfen werden, die sich vom vorher- und nachstehenden Panel abhebt. Das deutlich breitere Bild verlangsamt im Sinne Dittmars (2011: 60–62) das Lesetempo. Diese Verzögerung wurde von den Autoren vermutlich bewusst gesetzt, um die hohe Bedeutung des täglichen britischen Teerituals, für das sich die Briten genügend Zeit nehmen, zu betonen und humoristisch zu überzeichnen. Fast alle britischen Figuren, die auf diesem Panel zu sehen sind, halten Teetassen (kontextabhängige Zeichen im Sinne Herbers 2011) in der Hand und werden mit aufrechter Körperhaltung und freundlichem Lächeln dargestellt, was das Bild der kultivierten Teekultur verstärkt. Auch die sprachliche Ebene spiegelt diese übertriebene Formalität wider: *Ich nehme einen Tropfen Milch bitte! – Bitte sehr. Tut das. – Kann ich Marmelade zum Röstbrot haben? – Sicher! Ihr könnt!* (Britten, 6, 6). Die Kombination aus sprachlicher Höflichkeit und bildlicher Inszenierung stellt die Briten als besonders formbewusst und diszipliniert dar.

Bemerkenswert ist zudem, dass der Nebel, der im vorherigen Panel noch so dicht war, hier komplett verschwindet. Damit wird auf den abrupten Wetterwechsel angespielt, der oftmals als „typisch“ britisch angesehen wird. Das schlechte bzw. unbeständige Wetter, welches im

kollektiven kulturellen Gedächtnis eines europäischen Lesepublikums verankert ist, ist somit nicht nur atmosphärisches Element, sondern fungiert als indexikalischer Marker britischer Identität.

5.2.3 Asterix und Obelix treffen auf die Schweizer

Szene 1: Das erste Aufeinandertreffen



Abbildung 10: Asterix bei den Schweizern (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 25, Panel 5

In **Panel 5** auf **Seite 25** in „Asterix bei den Schweizern“ spielt im Zusammenhang mit der Analyse der indexikalischen Konstruktion nationaler Stereotype vor allem die visuelle Inszenierung des Raums eine große Rolle. Asterix und Obelix suchen in einer Herberge Unter-

schlupf, um sich vor den Römern zu verstecken, wobei es die gewählte Kameraeinstellung – eine Halbtotale – ermöglicht, nicht nur die Figuren, sondern vor allem ihre unmittelbare Umgebung in den Blick zu nehmen. Diese Einstellungsgröße ist für die Analyse zentral, da die räumliche Gestaltung hier eine wichtigere Rolle für die Bedeutungsproduktion einnimmt als die Figuren selbst.

Nicht zu übersehen ist der nahezu spiegelglatte, glänzende Boden der Herberge, auf dem sich Licht und Schatten reflektieren. Die visuelle Betonung von Sauberkeit bildet die Grundlage für die indexikalische Konstruktion des schweizerischen Sauberkeitsstereotyps. Vor diesem Hintergrund stechen die schlammigen Fußabdrücke von Asterix und Obelix, die kurz zuvor einen See durchquert haben, besonders stark hervor. Von den beiden Galliern tropft nicht nur Wasser herab, sondern sie hinterlassen auch großflächige, braune Schmutzspuren auf dem ansonsten makellosen Boden. Die Dreckspuren sind deutlich überzeichnet und ziehen den Blick der Leser*innen unmittelbar auf sich. Der Schlamm kann somit als visuelles Störungselement interpretiert werden, das beinahe wie ein Fehler in einem ansonsten perfekt sauberen System wirkt.

Auch die Einrichtung der Herberge trägt zur indexikalischen Rahmung bei. Der Raum zeichnet sich durch viel Holz, naturbelassene Materialien und eine insgesamt aufgeräumte Anordnung aus, bei der Fässer, Krüge und die Empfangstheke ordentlich platziert erscheinen. Dank der Halbtotale ist diese sorgfältig gestaltete Umgebung in ihrem Ganzen erfassbar, wodurch der Raum selbst zum zentralen Bedeutungsträger wird. In der Kombination aus makellos sauberem

Umfeld und den überzeichnet schmutzigen Spuren der Gallier entsteht ein deutlicher Kontrast, durch den das nationale Stereotyp der Schweizer Sauberkeit nicht nur evoziert, sondern ironisch überhöht wird. Die materielle Umwelt mit ihren kontextabhängigen Zeichen (vgl. Herbers 2011) fungiert somit als indexikalischer Marker kultureller Identität.

Szene 2: Bankwesen und Käse



Abbildung 11: Asterix bei den Schweizern (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 30, Panel 9 (links) und 10 (rechts)

Für die weitere Comicanalyse von „Asterix bei den Schweizern“ wurde auf **Seite 30** eine Szene ausgewählt, die zwei in der europäischen Gesellschaft weit verbreitete Schweizer Stereotype aufgreift und im Sinne der Indexikalität 3. Ordnung stark überzeichnet. **Panel 9** zeigt den Schweizer Bankier Vreneli, der Asterix und Obelix Essen in den Tresorraum bringt, wo sie sich vor den Römern verstecken. Bereits auf den ersten Blick dominiert ein zentrales kontextabhängiges Bildzeichen die Szenerie: ein überdimensional großer Käse, den Vreneli fest unter seinem Arm hält. Die auffällig dargestellten Löcher im Käse heben ihn deutlich von jenen Käsesorten ab, die in Frankreich verbreitet sind. Der Käse fungiert hier als zentrales Bedeutungsträgerelement und verweist indexikalisch auf das kulturell etablierte Stereotyp der Schweiz als „Käse-land“. Auf der Textebene wird das Bild vom – meist geschmolzenen – Käse zusätzlich aktiviert, wenn Vreneli erklärt: *Mit der Lampe habt ihr Licht und könnt obendrein auch noch den Käse schmelzen* (Schweizer, 30, 9).

Auch der Hintergrund ist semantisch aufgeladen. Mehrere Safetüren sind in gleichmäßigem Abstand nebeneinander angeordnet, was Ordnung und Systematik signalisiert. Die Bank erscheint als Raum maximaler Sicherheit, in dem jedes Objekt seinen festen Platz hat.

In **Panel 10**, in dem das Zusammenspiel von Bild und Text besonders deutlich wird, wird die Vorstellung des streng geregelten und nahezu unantastbaren Schweizer Bankwesens humoristisch gebrochen, als Vreneli entsetzt entdeckt, dass eine Safetür herausgebrochen wurde: *Ooooh! Das isch ja fürchterlich! Da isch ein Safe ohne Tür!* (Schweizer, 30, 10). Das figurengebundene sprachvisualisierende Zeichen ist in besonders großer und fetter Schrift realisiert,

wodurch der Eindruck eines lauten, beinahe hysterischen Schreis entsteht. Die typografische Hervorhebung unterstreicht die emotionale Überreaktion Vrenelis.

Auf visueller Ebene wird die Dramatik weiter gesteigert, indem Vreneli vor Entsetzen vom Boden abspringt, was durch Bewegungslinien und Staubwolken bildlich dargestellt wird. Seine aufgebrachte Reaktion zeigt sich auch dadurch, dass ihm Käse und Lampe aus den Händen fallen. Die visuelle Überzeichnung verstärkt somit die auf der Textebene ausgedrückte Panik des Schweizer Bankiers. Im Kontrast dazu stehen Asterix und Obelix, über deren Köpfen ein großes, fett gedrucktes Fragezeichen steht. Dieses konventionalisierte Ausdruckszeichen markiert ihre Irritation und macht deutlich, dass sie Vrenelis Reaktion nicht nachvollziehen können. Das Fragezeichen lässt gemeinsam mit den weit aufgerissenen Augen von Asterix das Verhalten des Schweizer aus gallischer (bzw. französischer) Perspektive besonders absurd erscheinen.

Durch die Darstellung des überdimensionierten Käses in Kombination mit einem streng geordneten Tresorraum und einer emotional übersteigerten Reaktion auf einen beschädigten Safe wird das Stereotyp des Schweizer Bankwesens und des damit verbundenen Bankgeheimnisses auf die Spitze getrieben. Die Szene ist damit ein Paradebeispiel für Indexikalität 3. Ordnung, da sie nicht reale Praktiken abbildet, sondern stereotype Vorstellungen über Schweizer Ordnungsliebe, Diskretion und Sicherheitsdenken ironisch verdichtet und karikiert.

5.2.4 Asterix und Obelix treffen auf die Belgier

Szene 1: Das erste Aufeinandertreffen

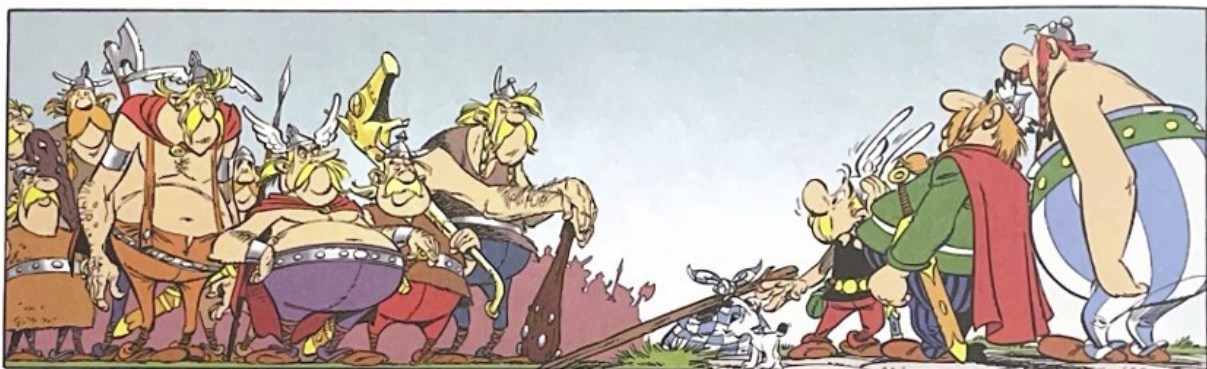


Abbildung 12: Asterix bei den Belgiern (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 14, Panel 1

Auf **Seite 14** in „Asterix bei den Belgiern“ treffen Asterix, Obelix und Majestix das erste Mal auf eine Gruppe belgischer Krieger. **Panel 1** zeigt, dass ein Comic an manchen Stellen auch ohne Text auskommt und dass ein Bild allein ebenso Bedeutung entfalten kann. Die von Straßner (2002: 53) beschriebene stützende Funktion von Sprache (s. Kapitel 3.4.1) ist hier nicht notwendig, da die Bildebene ausreicht, um zentrale Informationen zu vermitteln. Das

Panel erstreckt sich über die gesamte Seitenbreite und ist damit das größte auf Seite 14. Durch die Größe wird, wie weiter oben bereits mehrmals angesprochen wurde, das Lesetempo verlangsamt und die Aufmerksamkeit der Leser*innen auf die belgischen Figuren gelenkt, welche sich mit etwas Abstand den Galliern gegenüber aufstellen. Ihre Formation wirkt dabei beinahe wie eine Mauer und suggeriert Geschlossenheit sowie Stärke.

Die belgischen Männer lassen sich als kontextunabhängige Zeichen im Sinne Herbers (2011) identifizieren. Auffällig sind zunächst ihre großen Bäuche, die als indexikalischer Verweis auf eine ausgeprägte Esskultur gelesen werden können. Ebenso markant ist außerdem die durchgängige blonde Haarfarbe der Belgier. Chevalier / Gheerbrant (1982: 271) weisen darauf hin, dass das Haar in der keltischen Tradition ein zentrales Symbol von Männlichkeit und sozialem Status dargestellt habe. Die Kelten wie auch die Gallier legten demnach großen Wert auf ihre Haartracht, die sie pflegten, flochten und – laut antiken Autoren – sogar mit Soda blondierten (vgl. Chevalier / Gheerbrant 1982: 151; 271). Außerdem galten die Haare als Unterscheidungsmerkmal zwischen den verschiedenen gallischen Stämmen (vgl. Chevalier / Gheerbrant 1982: 271), was auch in „Asterix bei den Belgiern“ aufgegriffen wird. Während die Gallier unterschiedliche Haarfarben haben, sind die Belgier (bis auf einen einzigen) durchgehend blond dargestellt, wodurch sie als eigenständiger Stamm markiert werden.

Die Wahl der Haarfarbe Blond erhält vor diesem Hintergrund eine zusätzliche symbolische Aufladung, denn blondes Haar galt in der Antike vielfach als Zeichen besonderer Schönheit und Stärke. Chevalier / Gheerbrant (1982) erklären die Bedeutung dieser Farbe wie folgt: «Ce privilège du blond vient de sa couleur solaire, couleur de pain cuit, de froment mûr ; il est une manifestation de la chaleur et de la maturité»¹⁰ (Chevalier / Gheerbrant 1982: 151). In „Asterix bei den Belgiern“ wird diese Symbolik aufgegriffen, indem, wie bereits erwähnt, die Belgier – im Gegensatz zu den Galliern, die unterschiedliche Haarfarben haben – durchgängig blond dargestellt werden. Dadurch grenzen sie sich nicht nur als eigenständiger Stamm ab, sondern werden zugleich als besonders stolz, stark und tapfer inszeniert. Diese Zuschreibung korrespondiert – wie bereits im Zuge der qualitativen Inhaltsanalyse angemerkt wurde – mit historischen Zuschreibungen wie Cäsars berühmter Aussage, die Belgier seien die tapfersten aller gallischen Stämme (vgl. Caesar 2013: 7). Der nationale Stolz der Belgier, der in diesem Panel rein auf Bildebene indexikalisch konstruiert wird, wird außerdem durch ihre aufrechte Körperhaltung, die grimmigen Gesichtsausdrücke und die mitgeführten Waffen unterstrichen. Die belgischen

¹⁰ Das Privileg des Blondes rührt von seiner farblichen Ähnlichkeit zur Sonne. Es ist außerdem die Farbe von gebackenem Brot und reifem Getreide. Blond gilt als Ausdruck von Wärme und Reife. (Sinngemäße Übersetzung durch die Verfasserin L. S.)

Figuren wirken selbstbewusst und kampfbereit, während Asterix, Obelix und Majestix ihnen beinahe eingeschüchtert gegenüberstehen.

Szene 2: Essen



Abbildung 13: Asterix bei den Belgiern (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 21, Panel 2

Dass die Belgier großen Wert auf Essen legen, hat sich bereits im Zuge der qualitativen Inhaltsanalyse (s. Kapitel 5.1.1) gezeigt, da in der Kategorie „Essen und Trinken“ besonders viele Textstellen codiert wurden. Die für die nun folgende Comicanalyse ausgewählte Szene auf **Seite 21**, welche das Stereotyp der üppigen belgischen Esskultur erneut aufgreift, ist insofern besonders interessant, als sich Bild und Text hier nicht komplementär zueinander verhalten, sondern in einem bewusst inszenierten Spannungsverhältnis stehen, welches die humorvolle Konstruktion des nationalen Stereotyps verstärkt.

In **Panel 2** bringt der belgische Anführer Stellartoix die Gallier zum Essen in sein Dorf mit und wird von seiner Frau Kantine empfangen. Auf die Frage von Stellartoix, ob denn genug zu essen da sei, antwortet diese: *Nun ja, ich hätte ein paar Wildschweine, etwas Leberpastete und Cervisia... Ihr könnt euch ein paar Brote streichen... Es ist halt nicht viel!* (Belgier, 21, 2). Die wiederholte Verwendung des quantifizierenden Ausdrucks *ein paar* suggeriert auf sprachlicher Ebene eine Essensknappheit. Betrachtet man dieses Panel isoliert, entsteht aufgrund der Aussage von Kantine tatsächlich der Eindruck einer eher spärlichen Mahlzeit. Gerade hier zeigt sich jedoch deutlich, was Dittmar (2011: 67) in Bezug auf die Comicanalyse betont: Einzelne Panels sind unvollständige Erzähleinheiten und erschließen ihre vollständige Bedeutung erst im sequenziellen Zusammenhang (s. Kapitel 3.4.2.1), welcher im nachstehenden Panel hergestellt wird.



Abbildung 14: Asterix bei den Belgiern (Goscinnny / Uderzo 2024), S. 21, Panel 3

In **Panel 3** wird die zuvor auf Textebene heruntergespielte Fülle an Essen visuell drastisch überzeichnet. Das Panel nimmt die gesamte Breite der Comicseite ein und verlangsamt dadurch das Lesetempo. Zugleich lenkt es die Aufmerksamkeit der Leser*innen gezielt auf den kulinarischen Reichtum der Szene und unterstreicht die zentrale Bedeutung des Essens für die belgische Kultur. Zu sehen ist eine lange Tafel, die mit üppigen Speisen überladen ist, auf die sich die belgischen Figuren stürzen. Erst auf der Bildebene wird damit unmissverständlich klar, dass es sich keineswegs nur um *ein paar Brote* handelt.

Die ironische Brechung wird zusätzlich auf der Textebene realisiert, indem Asterix irritiert ruft: *Nicht viel?!?* (Belgier, 21, 3). Die große und fette Typografie des Ausrufs fungiert als Verstärker seiner Verwunderung. Kantines Aussage aus dem vorherigen Panel erweist sich damit rückblickend als augenscheinliche Untertreibung, die im Zusammenspiel von Text und Bild ihre humoristische Wirkung entfaltet.

Am Rande sei zudem angemerkt, dass eine Analyse dieser wie auch weiterer Szenen des Albums „Asterix bei den Belgiern“ aus gendertheoretischer Perspektive ebenfalls lohnend wäre. Die Frauenfiguren erscheinen mit stark sexualisierten Körpermerkmalen (große Oberweite, kurze Röcke) und sind ausschließlich in der Rolle der Bedienenden und Versorgenden inszeniert. Dies ist insofern eine Besonderheit dieses Albums, als Frauen in den anderen analysierten Alben kaum präsent sind. Auf diesen Aspekt kann jedoch im Rahmen der vorliegenden Arbeit aus Kapazitätsgründen nicht näher eingegangen werden.

6 Diskussion

Nachdem die vier ausgewählten Asterix-Alben einer ausführlichen Analyse unterzogen wurden, sollen die wichtigsten Erkenntnisse nun zusammengetragen und diskutiert werden. Dies erfolgt entlang der drei eingangs formulierten Forschungsfragen, welche im Folgenden nacheinander aufgegriffen und beantwortet werden. Im Anschluss daran sollen Limitationen aufgezeigt werden, die im Verlauf der Arbeit sichtbar geworden sind, bevor zu guter Letzt ein Ausblick auf mögliche weiterführende Forschungsansätze gegeben wird.

6.1 Zusammenfassung der zentralen Ergebnisse

Zur Beantwortung der ersten Forschungsfrage werden die Ergebnisse der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse herangezogen. Diese konzentrieren sich ausschließlich auf die textuelle Ebene der Comics und zeigen, wie kulturelle Zuschreibungen durch Sprache aufgegriffen und karikiert werden können.

Auf welche Weise bzw. mit welchen sprachlichen Mitteln werden in den deutschen Übersetzungen ausgewählter Asterix-Bände nationale Stereotype indexikalisch konstruiert bzw. reproduziert?

Begonnen hat die Analyse zunächst mit einer inhaltlich orientierten Betrachtung thematischer Kategorien, anhand derer stereotype Zuschreibungen bestimmten gesellschaftlichen Domänen (*Essen und Trinken, Hygiene und Sauberkeit, Bankwesen, Militarismus und sonstige Bereiche nationaler Stereotypisierung*) zugeordnet wurden. Eine vertiefte Auseinandersetzung mit diesen inhaltlichen Aspekten erfolgt im Rahmen der Beantwortung der dritten Forschungsfrage, die danach fragt, welche nationalen Stereotype in den ausgewählten Asterix-Alben realisiert werden.

Im Zentrum der ersten Forschungsfrage stehen hingegen primär die sprachlichen Konstruktionsmechanismen und somit die Analysekategorie „Sprachreflexion“, in der sprachliche Phänomene codiert wurden, die unabhängig vom thematischen Kontext selbst als indexikalische Marker nationaler Stereotype fungieren. In der Auseinandersetzung mit der Textebene wurde schnell deutlich, dass zahlreiche sprachliche Mittel eingesetzt werden, um nationale Stereotype indexikalisch zu (re-)konstruieren. Dies geschieht nicht nur auf einer, sondern auf mehreren linguistischen Systemebenen, die im Zuge der Analyse zwar isoliert voneinander betrachtet wurden, zum Teil jedoch gerade durch ihr Zusammenspiel zur indexikalischen Konstruktion kultureller Zuschreibungen beitragen.

Auf der **Lautebene** werden hinsichtlich der Sprache der Schweizer und belgischen Comicfiguren markante phonetische Marker eingesetzt, die für ein deutschsprachiges Lesepublikum salient – also leicht identifizierbar und „typisch“ für die jeweilige Nation – erkennbar sind. Während bei den Schweizern die *s*-Palatalisierung an alemannische Dialektmerkmale anschließt und als Zeichen des Schweizerdeutschen fungiert, wird bei den Belgiern eine stark überformte Lautgestaltung verwendet (*g* wird zu *ch*, *s* wird zu *t*), die auf eine generelle sprachliche Andersartigkeit verweist und dabei auf einen als „niederländisch“ bzw. Plattdeutsch erinnernden Sprachgebrauch anspielt. In beiden Asterix-Alben wird die Lautebene genutzt, um klare Grenzen zwischen der sprachlichen Norm der gallischen Figuren (das ist in den deutschen Übersetzungen die bundesdeutsche Standardvarietät) und den „fremden“ Nationen zu ziehen.

Betrachtet man die Ebene der **Morphologie**, erweist sich Sprache ebenfalls als wirkmächtiges Mittel der indexikalischen Stereotypisierung. So verweist etwa die regelmäßige Verwendung von Diminutivsuffixen in „Asterix bei den Belgiern“ auf ein typisches Sprachverhalten im Niederländischen. Auch bei den Schweizern werden Diminutive gebildet, die zur Konstruktion eines nationalstereotypen Bildes von Gelassenheit und Gemütlichkeit beiträgt. Die sprachlichen Besonderheiten fungieren auch auf dieser linguistischen Ebene nicht primär als Abbild realer Sprachverhältnisse, sondern als stilisierte Marker kultureller Zuschreibung.

Die **Syntax** spielt mit Blick auf das Forschungsinteresse ausschließlich beim Asterix-Abenteuer mit den Briten eine tragende Rolle. Durch die bewusste und konsequente Nachbildung der englischen Wortstellung entstehen in der deutschen Übersetzung ungrammatische Strukturen, die für komische Effekte sorgen und zugleich die – aus der Perspektive eines kontinental-europäischen bzw. deutschsprachigen Publikums – stereotype Vorstellung einer „typisch“ britischen Sprechweise evozieren. Die Tatsache, dass syntaktische Auffälligkeiten bzw. Abweichungen von der kodifizierten Normsatzstellung des Standarddeutschen in den anderen drei untersuchten Alben ausbleiben, tut der Analyse keinen Abbruch, sondern ist im Gegenteil analytisch sogar besonders aufschlussreich. Wie bereits erwähnt, können nicht nur codierte Phänomene, sondern auch entsprechende Leerstellen als indexikalische Hinweise fungieren.

Ähnliches gilt für die Ebene der **Pragmatik**, die ebenfalls ausschließlich in „Asterix bei den Briten“ eine zentrale Rolle spielt. Übertrieben höfliche und förmliche Sprechakte sowie ritualisierte Floskeln und *Question Tags* werden in den Aussagen der britischen Figuren in ausgiebigem Maße eingesetzt und bis zur Parodie überzeichnet. Diese pragmatischen Muster lassen sich als Teil eines Registers verstehen, das eng mit dem sozialen Typus des britischen *gentleman* verknüpft ist, der sich durch seinen höflichen, zurückhaltenden und besonders förmlichen Charakter auszeichnet und vom Lesepublikum unmittelbar als „typisch“ britisch erkannt wird.

Ein weiteres zentrales sprachliches Mittel stellen die **Eigennamen** dar, die in allen vier Alben systematisch zur indexikalischen (Re-)Konstruktion nationaler Stereotype eingesetzt werden. Durch lautliche Marker, semantische Anspielungen und kulturelle bzw. historische Referenzen verweisen die Namen der Figuren auf zentrale Stereotype hinsichtlich der jeweiligen Nation. Bei den Goten etwa wird unter anderem auf den rigiden Militarismus angespielt, bei den Briten auf die Teekultur, bei den Schweizern auf Bankwesen und Käse und bei den Belgiern auf die traditionelle Bierkultur. Eigennamen können damit als besonders verdichtete Formen sprachlicher Indexikalität verstanden werden.

Abschließend lässt sich festhalten, dass nationale Stereotype in den ausgewählten Asterix-Alben durch ein Zusammenspiel thematischer und sprachlicher Mittel konstruiert werden. Vor allem die Analyse der Kategorie „Sprachreflexion“ hat gewinnbringende Aufschlüsse darüber gegeben, wie diese Zuschreibungen indexikalisch konstruiert und im Sinne einer Indexikalität 3. Ordnung humorvoll überzeichnet werden.

Wie trägt das comicspezifische Zusammenspiel von sprachlichen und visuellen Zeichen zur indexikalischen Konstruktion und Reproduktion nationaler Stereotype bei?

Obwohl vorliegender Arbeit eine soziolinguistische Perspektive zugrunde liegt und der Fokus der Untersuchung dementsprechend primär auf der textuellen Ebene lag, wurde durch die exemplarische Comicanalyse deutlich, dass sprachliche Realisierungen in den ausgewählten Asterix-Alben ihre volle indexikalische Wirkung an vielen Stellen erst im Zusammenspiel mit visuellen Zeichen entfalten, die die Reden der Figuren einerseits verstärken, aber auch kontrastieren bzw. kontextualisieren und/oder ironisch brechen können. Die Analyse von jeweils zwei Schlüsselszenen pro Album hat gezeigt, dass Bild- und Textebene auf unterschiedliche Weise zusammenwirken und häufig gemeinsam zur Aktivierung nationaler Stereotype beitragen.

Im Album, das von den **Goten** handelt, springt auf Bildebene sofort die Frakturschrift ins Auge, die den Aussagen der Goten eine zusätzliche historische Aufladung verleiht, die in Kombination mit der strengen Bildkomposition, uniformierten Figuren und überzeichneter Mimik ein stereotypes Bild von Disziplin und Militarismus erzeugt. Anhand der bewusst gewählten Schriftart wird besonders anschaulich, dass typografische Mittel selbst als indexikalische Zeichen fungieren können. Sprache, Schriftbild, Panelaufbau, Kameraeinstellung und Figurenhaltung greifen in den analysierten Panels eng ineinander und verdichten sich, was sich für die humoristische Überzeichnung des nationalen Stereotyps des deutschen Militarismus als besonders wirkungsvoll erweist.

Auch in Bezug auf Stereotypisierungen im Comic-Abenteuer mit den **Britten** kann eine enge Verknüpfung von sprachlicher und visueller Ebene beobachtet werden. Die auf der Textebene konsequent realisierte formelhafte Höflichkeit wird unter anderem durch Körperhaltung, Gestik und Mimik nicht nur verstärkt, sondern noch weiter gesteigert. Die Bilder tragen somit wesentlich dazu bei, die sprachlich dargestellte Höflichkeit als kulturelles Register lesbar und zugleich ironisch überspitzt erscheinen zu lassen. Auch bekannte nationale Stereotype wie die britische Teekultur oder das schlechte Wetter werden sowohl sprachlich benannt als auch visuell inszeniert und in ihrer Wiedererkennbarkeit im Bewusstsein der Leser*innen bestätigt respektive gefestigt.

Bei den **Schweizern** stechen visuelle Details wie blitzsaubere Böden, ordentlich aufgeräumte und geordnete Räume, Tresore sowie Käse in oft überdimensionaler Größe – geschmolzen oder hart – ins Auge. Diese kontextabhängigen Zeichen dienen der indexikalischen Markierung „typischer“ Schweizer Eigenheiten und verstärken dabei die sprachliche Ebene, wodurch sie in hohem Maße zur humoristischen Überzeichnung der stereotypen Zuschreibungen beitragen.

In der Auseinandersetzung mit den **Belgiern** wurde schließlich deutlich, dass einzelne Panels innerhalb eines Comics auch ohne sprachliche Begleitung stereotype Bedeutungen erzeugen können. In der ersten analysierten Szene reichen visuelle Mittel wie Panelgröße, Figurenanordnung, Körperhaltung und Haarfarbe aus, um die nationale Differenz zu den Galliern sowie kollektive Identität zu markieren. Die zweite fokussierte Szene war insofern besonders aufschlussreich, als Bild- und Textebene hier bewusst in ein Spannungsverhältnis treten. Die ironische Diskrepanz zwischen sprachlicher Untertreibung und visuell übersteigter Darstellung im Kontext der belgischen Esskultur entfaltet ihre Wirkung gerade im Zusammenspiel beider Ebenen und verstärkt die stereotype Vorstellung vom üppigen und ausgiebigen belgischen Essen auf humorvolle Weise.

Die dritte Forschungsfrage fokussiert nun die im übergeordneten Sinn thematische Ebene der ausgewählten Asterix-Alben.

Welche nationalen Stereotype werden im Rahmen der multimodalen Text-Bild-Semiosen realisiert?

Wenngleich die realisierten stereotypen Zuschreibungen im Verlauf der Analyse sowie im Zuge der Beantwortung der ersten beiden Forschungsfragen bereits mehrfach genannt wurden, erscheint eine zusammenfassende Darstellung an dieser Stelle analytisch sinnvoll. Ziel ist es, anhand einer Tabelle nochmals vergleichend sichtbar zu machen, in welchen Alben welche

nationalen Stereotype von den französischen Autoren bzw. von der deutschen Übersetzerin aufgegriffen und parodistisch überzeichnet wurden. Die tabellarische Darstellung soll einen kompakten Überblick über die im Analyseprozess herausgearbeiteten Stereotypisierungen bieten, wobei sowohl inhaltlich-thematische Zuschreibungen als auch jene Stereotype berücksichtigt werden, die sich im Spiegel von im engeren Sinn sprachreflexiven Phänomenen erkennen lassen.

Asterix-Album	Zentrale realisierte nationale Stereotype
Asterix bei den Goten	• Militarismus und Ordnung • Brutalität und Kriegsbereitschaft • Disziplin und Gleichförmigkeit • Keine international bekannte Esskultur
Asterix bei den Briten	• Teekultur • Schlechtes/unbeständiges Wetter • Gewerkschaftliche Organisation • Übertriebene Höflichkeit und Förmlichkeit • Ungewöhnliche Satzstellung • Selbstdisziplin und Zurückhaltung • „Schlechtes“ Essen • Englischer Garten
Asterix bei den Schweizern	• Sauberkeitsfanatismus und Ordnungsliebe • Bankwesen und Bankgeheimnis • Käsekultur (Raclette, Fondue, Emmentaler) • Schweizerdeutsch • Gemütlichkeit und Gelassenheit • Pünktlichkeit • Hilfsbereitschaft
Asterix bei den Belgiern	• Ausgeprägte Esskultur: viel üppiges und „gutes“ Essen; Erfindung von Pommes und Moules frites • Bierkultur (traditionelle Brauereien) • Nationalstolz und Tapferkeit (Anspielung auf Cäsar) • Belgisches Französisch vs. Französisch in Frankreich

Tabelle 6 : Zentrale nationale Stereotype

Somit sollte anhand der Übersicht nochmals deutlich geworden sein, dass in den ausgewählten Alben in erster Linie auf solche Stereotype zurückgegriffen wurde, welche einem französischen bzw. deutschsprachigen Lesepublikum – zumindest größtenteils – vertraut sein sollten. Dieses kollektive Wissen wird von den Autoren sowie von der Übersetzerin bewusst genutzt, um auf Basis von humoristisch überzeichneten Darstellungen gemeinsam mit den Leser*innen über die Eigenheiten der jeweiligen Nation lachen zu können.

6.2 Limitationen vorliegender Untersuchung

Vorliegende Masterarbeit weist bestimmte Limitationen auf, welche im Folgenden kurz angesprochen werden sollen. Dabei ist es jedoch wichtig zu betonen, dass diese weniger auf Defizite der Arbeit als vielmehr auf mögliche Ansatzpunkte für eine weiterführende Forschung verweisen, auf die im nächsten Unterkapitel überblicksmäßig eingegangen wird.

Zunächst muss erwähnt werden, dass im Zuge der Untersuchung aufgrund des gegebenen Rahmens einer Qualifikationsarbeit keine vollständige Comicanalyse der ausgewählten Asterix-Alben durchgeführt werden konnte. Durch die exemplarische Analyse einzelner Panels war es zwar möglich, das Zusammenspiel von Text und Bild mit Blick auf die indexikalische Konstruktion nationaler Stereotype prototypisch herauszuarbeiten, der größere narrative Zusammenhang innerhalb der jeweiligen Alben sowie Übergänge zwischen den Panels und weitere Aspekte der Sequenzialität konnten jedoch nicht systematisch und konsequent berücksichtigt werden.

Eine weitere Einschränkung wurde im Zusammenhang mit der weiter oben angesprochenen Übersetzungsproblematik erkannt. Angesichts der Tatsache, dass sich die Arbeit ausschließlich mit den deutschsprachigen Übersetzungen befasste, wurde auf einen Vergleich mit den französischen Originalversionen verzichtet. Dadurch konnten keine Aussagen dahingehend getroffen werden, inwiefern bestimmte – und insbesondere im engeren Sinn sprachbasierte bzw. sprachreflexive – Indexikalitäts-Phänomene auf Entscheidungen der Übersetzerin zurückzuführen sind oder bereits (und, wenn ja, in welcher Art und Weise) im Original angelegt waren. Im Zentrum der Untersuchung standen somit nicht Übersetzungsstrategien, sondern die Wirkung der deutschen Texte selbst.

Zu guter Letzt ergibt sich aus der Wahl des qualitativen Forschungsdesigns eine weitere Limitation. Die Untersuchung basiert auf einem selektiven Korpus von vier Asterix-Comics, weshalb weder Vollständigkeit noch statistische Repräsentativität angestrebt wurden. Dementsprechend können auf Basis der Ergebnisse auch keine verallgemeinernden Aussagen über die gesamte Asterix-Reihe getroffen werden. An dieser Stelle soll jedoch darauf hingewiesen werden, dass diese Beschränkung auf ein „kleines“ Korpus eine bewusste methodische Entscheidung war, da sie im Sinne qualitativer Forschung eine detaillierte, „in die Tiefe“ gehende interpretierende Analyse ermöglicht.

6.3 Ausblick auf mögliche Anschlussforschungen

Aus den Ergebnissen vorliegender Untersuchung sowie aus den oben angeführten Limitationen ergeben sich nun mehrere Ansatzpunkte für eine weitere Forschung.

Ein naheliegender und bereits angesprochener Ansatz besteht in einer Gegenüberstellung der deutschen Übersetzungen und der französischen Originalcomics. Auf Basis einer kontrastiven Analyse könnte untersucht werden, in welcher Form nationale Stereotype bereits im Ausgangstext angelegt sind bzw. ob und wie sie im Zuge der Übersetzung neu akzentuiert bzw. modifiziert wurden. Ein besonderes Augenmerk wäre dabei auf jene sprachlichen Phänomene zu legen, die sich nicht ohne Weiteres aus dem Französischen ins Deutsche übertragen lassen. Als Beispiel können hier syntaktische Spezifika wie die Position von Adjektiven vor dem Nomen im Englischen genannt werden, die im Französischen zur indexikalischen Markierung sprachlicher (und kultureller) Andersartigkeit dienen, im Deutschen jedoch keine vergleichbare Abweichung darstellen. Die Frage, welche alternativen Strategien Übersetzer*innen entwickeln, um stereotype Effekte zu erhalten und ob dabei Bedeutungsverschiebungen oder Verluste in Bezug auf die Wirkung auftreten, könnte dabei im Zentrum der Untersuchung stehen.

Abgesehen davon ergibt sich ein weiterer möglicher Forschungsschwerpunkt aus der Analyse der in dieser Arbeit ausgeklammerten Römerfiguren, die in allen Asterix-Alben eine wesentliche Funktion einnehmen und in einem klaren Kontrast zu den Galliern stehen. Auf Basis einer gezielten und systematischen Untersuchung der sprachlichen und visuellen Konstruktion römischer Figuren ließe sich herausarbeiten, inwiefern auch sie stereotypisiert werden und welche kulturellen Bedeutungen ihnen im Vergleich mit den anderen dargestellten Gruppen zukommen respektive welche Stereotypen (nationalen?) Zuschreibungen damit einhergehen.

7 Untersuchungskorpus und Literaturverzeichnis

Untersuchungskorpus

Goscinnny, René / Uderzo, Albert (2024): Asterix und die Goten. Text von René Goscinnny, Zeichnungen von Albert Uderzo. [Übersetzung aus dem Französischen von Gudrun Penndorf]. Gütersloh: Egmont Comic Collection.

Goscinnny, René / Uderzo, Albert (2024): Asterix bei den Briten. Text von René Goscinnny, Zeichnungen von Albert Uderzo. [Übersetzung aus dem Französischen von Gudrun Penndorf]. Gütersloh: Egmont Comic Collection.

Goscinnny, René / Uderzo, Albert (2024): Asterix bei den Schweizern. Text von René Goscinnny, Zeichnungen von Albert Uderzo. [Übersetzung aus dem Französischen von Gudrun Penndorf]. Gütersloh: Egmont Comic Collection.

Goscinnny, René / Uderzo, Albert (2024): Asterix bei den Belgiern. Text von René Goscinnny, Zeichnungen von Albert Uderzo. [Übersetzung aus dem Französischen von Gudrun Penndorf]. Gütersloh: Egmont Comic Collection.

Forschungsliteratur

Abel, Julia / Klein, Christian (2016): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart: J. B. Metzler.

Arbeitskreis Jugendliteratur (2021): Gudrun Penndorf. URL: <https://www.jugendliteratur.org/person/gudrun-penndorf-3619> [Zugriff: 21.02.2026].

Ashley, Bob / Hollows, Joanne / Jones, Steve / Taylor, Ben (2004): Food and Cultural Studies. London / New York: Routledge.

Backe, Hans-Joachim / Eckel, Julia / Feyersinger, Erwin / Sina, Véronique / Thon, Jan-Noël (2018): Zur Einführung: Ästhetik des Gemachten. In: Backe, Hans-Joachim / Eckel, Julia / Feyersinger, Erwin / Sina, Véronique / Thon, Jan-Noël (Hg.): Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung. Berlin / Boston: de Gruyter, 1–10.

Bielfeldt, Hans Holm (1982): Onomatopoetika im Sorbischen und Deutschen. *Zeitschrift für Slawistik* 27 (3), 323–331.

Busch, Brigitta (2019): Sprachreflexion und Diskurs. Theorien und Methoden der Sprachideologieforschung. In: Antos, Gerd / Niehr, Thomas / Spitzmüller, Jürgen (Hg.): Handbuch Sprache im Urteil der Öffentlichkeit (Handbücher Sprachwissen 10). Berlin / Boston: de Gruyter 107–139.

Caesar, Gaius Iulius (2013): Der gallische Krieg. De bello Gallico. 4., überarbeitete Auflage. Herausgegeben, übersetzt und erläutert von Otto Schönberger (Sammlung Tusculum). Berlin: Akademie Verlag.

Carrier, David (2000): The aesthetics of comics. University Park, PA: The Pennsylvania State University Press.

- Christen, Helen (1991): Schweizerdeutsch. *Revue d'Allemagne et des pays de la langue allemande* 23 (3), 355–366.
- Comedix (o. J.): Lexikon. Albert Uderzo – sein Leben. URL: https://www.comedix.de/lexikon/special/albert_uderzo/leben.php [Zugriff: 21.02.2026].
- Cros, Bernard (2011): Du village d'Astérix au village global: historique de cinquante ans de succès. In: Richet, Bertrand (Hg.): *Le tour du monde d'Astérix*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.
- Dammann, Günter (2002): Temporale Strukturen des Erzählens im Comic. In: Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt, 91–101.
- Dittmar, Jakob (2011): *Comic-Analyse*. 2., überarbeitete Auflage. Köln: Herbert von Halem.
- Dudenredaktion (o. J.): „Rhetorik“. Duden online. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rhetorik> [Zugriff: 24.02.2026].
- Fiedler, Klaus (1996): Die Verarbeitung sozialer Informationen für Urteilsbildung und Entscheidungen. In: Stroebe, Wolfgang / Hewstone, Miles / Stephenson, Geoffrey M. (Hg.): *Sozialpsychologie. Eine Einführung*. 3., erw. u. überarb. Aufl. Berlin / Heidelberg: Springer, 143–175.
- Florack, Ruth (2001): Tiefsinnige Deutsche, frivole Franzosen. Nationale Stereotype in deutscher und französischer Literatur. Stuttgart / Weimar: J. B. Metzler.
- Foussier, Gérard (2011): Zu Tisch/A table. *Zeitschrift für den deutsch-französischen Dialog/Revue du dialogue franco-allemand* 1, 21–48.
- Gelfert, Hans-Dieter (2011): *Typisch englisch. Wie die Briten wurden, was sie sind*. München: C. H. Beck.
- Goavec, Rémy / Pasamonik, Didier / Tillon, Fabien / Gabilliet, Jean-Paul (2013): *Asterix. Edition Omnibus I*. Berlin: Egmont Verlagsgesellschaften.
- Goethe, Johann Wolfgang (1996): Reflexion über nationale Eigentümlichkeiten. In: Richter, Karl (Hg.): *Sämtliche Werke nach Epochen seines Schaffens*. Bd. 18,2. München: Hanser.
- Graf, Larissa (2023): Der Käse mit den Löchern: Der Emmentaler. *Falstaff*. URL: <https://www.falstaff.com/de/news/der-kaese-mit-den-loechern-der-emmentaler> [Zugriff: 21.02.2026].
- Grassegger, Hans (1985): *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comics-Serie Asterix*. Tübingen: Stauffenburg.
- Grzybek, Peter (1990): Kulturelle Stereotype und stereotype Texte. In: Koch, Walter A. (Hg.): *Natürlichkeit der Sprache und der Kultur*. Bochum: Dr. Norbert Brockmeyer, 300–327.
- Guex, Sébastien (1999): Les origines du secret bancaire suisse et son rôle dans la politique de la confédération au sortir de la Seconde Guerre mondiale. *Genèses* 34, 4–27.
- Hafner, Jochen / Postlep, Sebastian / Pustka, Elissa (2020): Gudrun Penndorf (München) im Interview mit Elissa Pustka: *Frühsport statt Nordic Walking: Über die Herausforderungen und Chancen zeitloser Asterix-Übersetzungen*. In: Hafner, Jochen / Postlep, Sebastian / Pustka, Elissa

- (Hg.): *Changement et stabilité: la langue française dans les médias audio-visuels du XIXe au XXIe siècle*. Wien: LIT, 345–348.
- Hein, Michael (2002): Zwischen Panel und Strip. Auf der Suche nach der ausgelassenen Zeit. In: Hein, Michael / Hüners, Michael / Michaelsen, Torsten (Hg.): *Ästhetik des Comic*. Berlin: Erich Schmidt, 51–58.
- Heine, Matthias (2017): Wie aus Franzosen Gallier wurden. *Die Welt*. URL: https://www.welt.de/print/die_welt/kultur/article166862211/Wie-aus-Franzosen-Gallier-wurden.html [Zugriff: 21.02.2026].
- Herbers, Martin R. (2011): Comicanalyse: Bilder, Wörter und Sequenzen. In: Petersen, Thomas / Schwender, Clemens (Hg.): *Die Entschlüsselung der Bilder. Methoden zur Erforschung visueller Kommunikation*. Ein Handbuch. Köln: Herbert von Halem, 72–86.
- Hintereder-Emde, Franz (2006): Stereotypen bei der Kulturvermittlung. Überlegungen zu *Heidi* und dem Bild der Schweiz in Japan. In: Onuki, Atsuko / Pekar, Thomas (Hg.): *Figuration – Defiguration*. Beiträge zur transkulturellen Forschung. München: Iudicium, 373–383.
- Hoffmann, Susanne (o. J.): Mehr als nur klein und niedlich – das Diminutiv im Niederländischen. URL: <https://www.sprachenlernen24.de/blog/niederlaendisch-lernen-diminutiv/> [Zugriff: 16.01.2026].
- Kaindl, Klaus (2011): *Astérix le Germanique: les premières traductions d’Astérix en Allemagne*. In: Richet, Bertrand (Hg.): *Le tour du monde d’Astérix*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 207–218.
- Kallmeyer, Werner (2005): Qualitative Methoden / Qualitive Methods. In: Ammon, Ulrich / Dittmar, Norbert / Mattheier, Klaus J. / Trudgill, Peter (Hg.): *Soziolinguistik. Ein internationales Handbuch zur Wissenschaft von Sprache und Gesellschaft*. 2. Teilband. Berlin / New York: de Gruyter (Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft 3.2), 978–992.
- Körtvélyessy, Livia / Stekauer, Pavol (2024): Introduction: Why onomatopoeia? In: Körtvélyessy, Livia / Stekauer, Pavol (Hg.): *Onomatopoeia in the World’s Languages. A Comparative Handbook*. Berlin / Boston: de Gruyter, 1–26.
- Kuckartz, Udo / Rädiker, Stefan (2024): *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Umsetzung mit Software und künstlicher Intelligenz*. 6. Auflage (Grundlagentexte Methoden). Weinheim / Basel: Beltz Juventa.
- Maguet, Frédéric (1998): *Astérix, un mythe? Mythogénèse et amplification d’un stéréotype culturel*. *Ethnologie française* 28 (3), 317–326.
- McCloud, Scott (1994): *Understanding Comics. The Invisible Art*. London: Harper Collins.
- McCloud, Scott (2001): *Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst*. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen.
- McCluskey, Len (2013): Arbeiterklasse in Großbritannien: Bewegung, Politik und Protest. Ralph-Milband-Lecture 2013. Übersetzung/Anmerkungen: Alan R. van Keeken). *Z. Zeitschrift marxistische Erneuerung* 96, 78–89.

- Middendorf, Stefanie (2012): Modernitätsoffensiven, Identitätsbehauptungen: „Bandes dessinées“ und die Nationalisierung der Massenkultur in Frankreich. *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History* 10 (1), 76–97.
- Misoch, Sabina (2019): Qualitative Interviews. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. Berlin / Boston: de Gruyter.
- Mutet, Sylvie (2008): La bande dessinée, phénomène culturel. *Lendemains* 33 (129), 8–23.
- Orwell, George (1946): A Nice Cup of Tea. London: Evening Standard.
- Orwell, George (1968): In Defence of English Cooking. The Collected Essays, Journalism and Letters of George Orwell, Vol. 3. Harmondsworth: Penguin.
- Packard, Stephan / Rauscher, Andreas / Sina, Véronique / Thon, Jan-Noël / Wilde, Lukas R. A. / Wildfeuer, Janina (2019): Comicanalyse. Eine Einführung. Berlin: J. B. Metzler.
- République française (1949): Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. *Journal officiel de la République française* 169 (19. Juli 1949), 7006–7008.
- Sack, Hilmar (2013): Bei den Goten! Über deutsch-französische Befindlichkeiten. *Dokumente/Documents. Zeitschrift für den deutsch-französischen Dialog/Revue du dialogue franco-allemand* 3, 39–40.
- Schmidt, Dorothea (2011): Deutscher Militarismus – eine unendliche Geschichte? *PROKIA. Zeitschrift für kritische Sozialwissenschaft* 162 (1), 7–34.
- Schüwer, Martin (2002): Erzählen in Comics. Bausteine einer plurimedialen Erzähltheorie. In: Nünning, Ansgar / Nünning, Vera (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär* (WVT-Handbücher zum literatur- und kulturwissenschaftlichen Studium 5). Trier: WVT, 185–216.
- Schweizerischer Centralverein vom Roten Kreuz (1940): Die neutrale Schweiz in Erfüllung ihrer überlieferten allseitigen Hilfsbereitschaft. *Das Rote Kreuz* 48 (27), 172.
- Schwender, Clemens (2006): Medien und Emotionen. Evolutionspsychologische Bausteine einer Medientheorie. 2. Aufl. Berlin: Deutscher Universitätsverlag.
- Silverstein, Michael (2003): Indexical order and the dialectics of sociolinguistic life. *Language & Communication* 23, 193–229.
- Spitzmüller, Jürgen (2022): Soziolinguistik. Eine Einführung. Berlin: J. B. Metzler.
- Stoll, André (1977): Asterix. Das Trivialepos Frankreichs. Bild- und Sprachartistik eines Bestseller-Comics. 3. Auflage. Köln: DuMont.
- Straßner, Erich (2002): Text-Bild-Kommunikation. Bild-Text-Kommunikation (Grundlagen der Medienkommunikation 13). Tübingen: Niemeyer.
- Strössenreuther, Markus (o. J.): Lexikon. René Goscinny. URL: https://www.comedix.de/lexikon/special/rene_goscinny/index.php [Zugriff: 21.02.2026].

Theisen, Joachim (2016): Kontrastive Linguistik. Eine Einführung. Tübingen: Narr Francke Attempto.

Vines, Lois Davis (2008): Teaching Belgian Cultural Connections with “Astérix”. *The French Review* 81(6), 1224–1238.

Wissemann, Heinz (1954): Untersuchungen zur Onomatopoeie. 1. Teil. Die sprachpsychologischen Versuche. Heidelberg: Carl Winter Universitätsverlag.

8 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispiel Kategoriendefinition nach Kuckartz / Rädiker (2024: 66).....	52
Abbildung 2: Beispiel Comicprotokoll, erste Abteilung (aus Herbers 2011: 79).....	60
Abbildung 3: Beispiel Comicprotokoll, zweite Abteilung (aus Herbers 2011: 83).....	63
Abbildung 4: Codierhäufigkeiten Essen und Trinken	69
Abbildung 5: Codierhäufigkeiten Hygiene und Sauberkeit	75
Abbildung 6: Asterix und die Goten, S. 25, Panel 2 (links) und 4 (rechts).....	95
Abbildung 7: Asterix und die Goten, S. 27, Panel 6 (links) und 7 (rechts).....	97
Abbildung 8: Asterix bei den Briten, S. 8, Panel 7 (links), 8 (mittig) und 9 (rechts).....	99
Abbildung 9: Asterix bei den Briten, S. 6, Panel 5 (links) und 6 (rechts).....	100
Abbildung 10: Asterix bei den Schweizern, S. 25, Panel 5	102
Abbildung 11: Asterix bei den Schweizern, S. 30, Panel 9 (links) und 10 (rechts)	103
Abbildung 12: Asterix bei den Belgiern, S. 14, Panel 1	104
Abbildung 13: Asterix bei den Belgiern, S. 21, Panel 2	106
Abbildung 14: Asterix bei den Belgiern, S. 21, Panel 3	106

9 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Thematische Hauptkategorien	58
Tabelle 2: Hauptkategorie Sprachreflexion	58
Tabelle 3: Subkategorien zur Hauptkategorie "Sprachreflexion"	59
Tabelle 4: Schlüsselszenen für die Comicanalyse	67
Tabelle 5: Bezeichnungen für Mahlzeiten	72
Tabelle 6 : Zentrale nationale Stereotype	112