

# Das ‚Böse‘, nur eine Frage der Perspektive? Eine semiologische Untersuchung zur narrativen Auf- und Abwertung von (bildnerischen) Erzählfiguren

Von Thomas Sähn (Paris)

## Vorbemerkung

Sobald es in einer Erzählung zu einer Interaktion von Figuren kommt, werden den Lesenden auch mindestens zwei Perspektiven angeboten. Wenn der „Betrug“ des Einen immer auch das „Betrogensein“ des Anderen ist, wie Roland Barthes<sup>1</sup> bereits anmerkte, und der Held aus der Sicht seines Opponenten selbst einen Opponenten darstellt, liegt es dann nicht auch in den Augen des Betrachtenden, ob eine Figur als ‚böse‘ oder ‚gut‘ wahrgenommen wird? Natürlich können mit Hilfe von schriftlichen Zeichen der Figur einer fiktionalen Welt solche abstrakte Werte zugeordnet werden, wie sich auch eine Figur selbst als ‚gut‘, ‚böse‘, oder gar, wie in der folgenden Abbildung, als „das absolut Böse“ (frz. *le Mal absolu*) bezeichnen kann.

Auch wenn die Lesenden in keiner Weise gezwungen sind, solchen Fremd- oder Selbstzuordnungen zu folgen, werden sich aber wohl kaum Interpretationen finden, die in dieser Figur des *Mal absolu*<sup>2</sup> eine Darstellung des ‚Guten‘ erkennen würden. Die Bildsprache kennt zwar keine Zeicheneinheiten, die über einen von den institutionellen „Normautoritäten“<sup>3</sup> kodifizierten Codes unmittelbar auf die Werte ‚Böse‘ und ‚Gut‘ verweisen können,<sup>4</sup> dennoch scheint sie in der Lage zu sein, über die Gestaltung ihrer Figuren solche abstrakten Werte zu aktualisieren. Es stellt



- 
- <sup>1</sup> Barthes, Roland: Introduction à l'analyse structurale des récits. In: Ders.: L'aventure sémiologique. Paris: Seuil 1985 [Erstveröffentlichung 1966], S. 191.
  - <sup>2</sup> Lewis Trondheim u. Joann Sfar: Donjon Zenith 2. Le roi de la bagarre. Paris: Delcourt 1999, S. 60.
  - <sup>3</sup> Vgl. Ulrich Ammon: Die deutsche Sprache in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Das Problem der nationalen Varietäten. Berlin/New York: De Gruyter 1995, S. 80f.
  - <sup>4</sup> Vgl. z.B.: /gut/, /bon/ oder /good/ für ‚gut‘ und /böse/, /mal/ oder /evil/ für ‚böse‘.

sich daher unweigerlich die Frage, ob die Bildsprache allgemeine Codes kennt, die es uns ermöglichen, in einer Figur – aufgrund der für ihre Gestaltung verwendeten Zeicheneinheiten und deren im Verlauf einer Erzählung vorgenommenen Transformationen – eine Aktualisierung der abstrakten Werte ‚Böse‘ und ‚Gut‘ zu erkennen. Sollen dabei die universellen Mechanismen herausgearbeitet werden, mithilfe derer Bilder einen Sinn gegeben wird, gilt es aber ebenso zu beurteilen, wie universell solche Codes sind und inwiefern sie den für semiotische Aktivitäten üblichen diachronischen und diatopischen Variationen unterliegen. Als Grundlage für diesen Beitrag dient eine semiologische Analyse von 419 ‚menschlichen‘ oder ‚ver-/entmenschlichten‘ Figuren der erfolgreichsten Comics aus den Kontexten Frankreich/Belgien (1945–1969, 1970–1989, 1990–2010), DDR (1949–1969, 1970–1989) und Côte d’Ivoire (1999–2018).<sup>5</sup>

Ausgehend von den dabei herausgearbeiteten Codes soll zunächst gezeigt werden, dass jede Figur als ein interpretierbares und interpretiertes Zeichen betrachtet werden kann. Die Werte dieser komplexen Zeichen und somit die Identitäten einer jeden Figur lassen sich über die einzelnen Zeicheneinheiten und -transformationen bestimmen, anhand derer sie sich von den anderen Figuren einer Erzählung unterscheiden. Anschließend gilt es, die universellen Mechanismen herauszuarbeiten, über die die Figuren einer Erzählung auf narrativer Ebene, sprich weitgehend unabhängig von dem spezifischen „Erwartungshorizont“<sup>6</sup> der Lesenden, auf- oder abgewertet werden. Auf diese Weise lassen sich in einem letzten Punkt die Figuren bestimmen, die nicht nur innerhalb eines Werkes (intratextuelle Ebene), sondern auch innerhalb eines Produktionskontextes (intertextuelle Ebene) das höchste oder niedrigste Prestige besitzen, sodass sie als eine Darstellung des ‚Bösen‘ oder ‚Guten‘ erkannt werden können. Auch wenn in diesem Beitrag die Darstellung von ‚Böse‘ und ‚Gut‘ in grafischen Erzähldiskursen im Mittelpunkt steht, lassen sich, wie im Verlauf des Beitrags gezeigt werden soll, die hier gewonnenen Erkenntnisse ohne Weiteres auf andere Erzähldiskurse übertragen, seien diese visueller oder skripturaler Natur.

## Die Bildfigur als interpretierbares und interpretiertes Zeichen

Anders als Figuren von skripturalen Erzählungen muss der *Körper* von Figuren in grafischen Erzählungen immer wieder neu in Szene gesetzt werden. Jede Figur lässt sich somit als ein wiederkehrendes Syntagma beschrei-

---

<sup>5</sup> Vgl. Thomas Sähn: *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*, Berlin: Peter Lang 2021, 344f..

<sup>6</sup> Vgl. Hans Robert Jauf: *Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft*. Konstanz: UVK 1967.

ben, auf dessen Positionen verschiedene paradigmatische Einheiten aktualisiert werden, die zwei grundsätzliche Kriterien erfüllen müssen: Einerseits sollten sie so spezifisch sein, dass es den Lesenden möglich ist, die Figur von anderen Figuren der Erzählung zu unterscheiden. Andererseits müssen sie aber auch durch Form, Textur und/oder Farbe die Werte aktualisieren, die wir aufgrund unserer Welt- und Leseerfahrung, den Identitäten zuordnen, als dessen Träger sie erkannt werden sollen.<sup>7</sup> Figuren, wie die blauen oder schwarzen Schlümpfe, werden beispielsweise als ‚vermenschlichte Wesen‘ erkannt, da ihre Syntagmen Einheiten aus vier dem Konzept ‚Mensch‘ zugeordneten Grundparadigmen aktualisieren: ‚Sprache‘ (*Sprechblasen*), ‚kulturelle Objekte‘ (*Kleidungsstücke*), ‚menschlicher Körper‘ (*Körperteile wie Ohren, Nase, Füße oder Hände*) und ‚Transformationen dieser Körpereinheiten‘, die als eine Darstellung ‚menschlicher Handlungen‘ identifiziert werden kann.<sup>8</sup>



Der eigentlich semantische Wert, der einem wahrnehmbaren Phänomen zugeordnet wird, ergibt sich jedoch, wie dies bereits von Saussure<sup>9</sup> herausgearbeitet wurde, allein aus seiner Opposition zu anderen Phänomenen, sodass auch eine Figur ihren eigentlichen Wert erst über die Gegenüberstellung der Gesamtheit der Figuren einer Erzählung erhält. Dabei lassen sich zunächst zwei unterschiedliche semantische Niveaus unterscheiden: Auf einem denotativen Niveau wird den aktualisierten Einheiten auf den Positionen der verschiedenen Figuresyntagmen eine Bedeutung zugewiesen. Zwei Grundoppositionen, die jeglichem Prozess der *Semiose* zugrunde liegen,<sup>10</sup> erlauben es den Lesenden dann auf einem figurativen Niveau, den Figuren einer Erzählung weitere Werte zuzuordnen. Zum einen kann von

<sup>7</sup> Groupe  $\mu$ : *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris: Seuil, 189f. 

<sup>8</sup> Peyo: *Les Schtroumpfs noirs*. In: Ders.: *Les Schtroumpfs noirs*. Charleroi: Dupuis, 1953 [Erstveröffentlichung 1959], S. 5.

<sup>9</sup> Vgl. Ferdinand de Saussure: *Cours de linguistique générale*. Paris: Édition Payot & Rivages 1971 [Erstveröffentlichung 1916], 157f.

<sup>10</sup> Vgl. z.B.: Algirdas Julien Greimas: *Sémantique structurale*. Paris: PUF 1966, S. 169-170; Ders. u. Joseph Courtés: *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Vanves: Hachette 1993 [Erstveröffentlichung 1979], S. 30 oder Umberto Eco: *Le signe. Histoire et analyse d'un concept* [Übers. aus dem Italienischen von J.-M. Klinkenberg]. Brüssel: Labor 1988 [Erstveröffentlichung 1980], S. 107.

unterschiedlichen Figuren auf einer Position ihres jeweiligen eine gleiche Einheit aktualisiert oder nicht aktualisiert werden (Präsenz (P) vs. Absenz (A)). Zum anderen kann sich eine von verschiedenen Figuren aktualisierte Einheit hinsichtlich ihrer Form, ihrer Textur oder ihrer Farbe unterscheiden, und dies grundsätzlich oder im Zuge der Transformationen, die sie im Verlauf einer bildnerischen Erzählung erfährt (Mehr (+ +/+) vs. Weniger (-/- -)).<sup>11</sup>

Während sich blaue und schwarze Schlümpfe bspw. hinsichtlich der Helligkeit ihrer *Hautfarbe* (+ / -) oder der Präsenz und Absenz der Einheit *Zähne* unterscheiden, ist die *Kleidung* der beiden Figuren für die Bestimmung ihrer figurativen Werte nicht signifikant, werden doch in beiden Syntagmen die gleichen paradigmatischen Einheiten aktualisiert (*weiße Hose*, *weiße Mütze*). Bezieht man sich nicht nur auf den oben abgebildeten Ausschnitt von Peyos Werk, sondern auf die gesamte Erzählung, ergibt sich für die binäre Opposition der Schlümpfe folgende Struktur:<sup>12</sup>

FIGURATIVES NIVEAU			
Inhaltsebene ←	Ausdrucksebene		⇒ Inhaltsebene
- "Mensch (+)" - "Kult. Kapital (+)" - "Emotion (Variable)" - "Gewalt (Reaktion)" - "Helligkeit (+)" - ...	Werte des Denotativen Niveaus		- "Mensch (-)" - "Kult. Kapital (-)" - "Emotion (-)" - "Gewalt (Aktion)" - "Helligkeit (+)" - ...
DENOTATIVES NIVEAU			
Inhaltsebene ←	Ausdrucksebene	⇒	Inhaltsebene
- <b>Sprache:</b> "Standard (P)" - <b>Körper:</b> "Zähne (A)", "Hautfarbe (+)", "Augen (-)", ... - <b>Kult. Objekte:</b> "Häuser (P)", "Werkzeuge (P)", ...	<b>Kontraste &amp; Trans- formationen</b> von Formen, Texturen, Farben	- <b>Sprache:</b> "Standard (A)" - <b>Körper:</b> Zähne (P), "Hautfarbe (-)", "Augen (+)", ... - <b>Kult. Objekte:</b> "(A)"	
<b>Blaue Schlümpfe</b>		- <b>Transf.:</b> "Mimik" (-)", "beissen (P)", "springen (P)"	<b>Schwarze Schlümpfe</b>

Im Verlauf der Erzählung aktualisieren die blauen Schlümpfe über die unterschiedlichen Transformationen der Einheiten ihrer Syntagmen eine Vielzahl an ‚Handlungen‘ (‚laufen‘, ‚bauen‘ etc.), ‚Gesichtsausdrücken‘ (‚Mimik (Variable)‘) und ‚standard-sprachlichen Äußerungen‘, während die schwarzen Schlümpfe weitestgehend zwei ‚Handlungen‘ (‚springen‘, ‚beißen‘), eine ‚negative Mimik‘ und allein ‚nicht-standardsprachliche Sprechakte‘ realisieren. Jede Erzählfigur ist somit ein komplexes Zeichen,



<sup>11</sup> Die hier vorgestellte Untersuchung berücksichtigt 90 Oppositionsachsen auf den verschieden semantischen Niveaus, vgl. Sähn: *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*, S. 198f.

<sup>12</sup> Vgl. ebd., S. 177f. sowie Roland Barthes: *Éléments de sémiologie*. In: Ders.: *L'aventure sémiologique*. Paris: Seuil 1985 [Erstveröffentlichung 1964], S. 77 und Eco: *Le signe*, S. 126f.

das seine unterschiedlichen figurativen Werte nicht nur über die verschiedenen denotativen Oppositionen zwischen den Figuren einer Erzählung erhält, sondern auch immer „progressiv, über den Zeitraum einer Lektüre“ mit Sinn gefüllt wird.<sup>13</sup> Dank einer solchen strukturalistischen Analyse wird deutlich, warum uns die blauen Schlümpfe trotz ihrer für ‚Menschen‘ untypischen *Hautfarbe* wesentlich ‚menschlicher‘ erscheinen als die schwarzen Schlümpfe. Ein solcher figurativer Wert ergibt sich in der Tat aus der weitaus höheren Anzahl an (proto-)typischen denotativen Werten, die wir aufgrund unseres Weltwissens für das Konzept ‚Mensch‘ stabilisiert haben, wie sich auch aus den unterschiedlichen denotativen Oppositionen eine Reihe anderer figurativer Werte ergeben („höheres kulturelles Kapital“, ‚variable Emotion‘ etc.), anhand derer sich die beiden Schlümpfe voneinander unterscheiden.

Diese verschiedenen Werte einer Figur stellen ihre Identität dar, lassen sich doch in ihnen Eigenschaften erkennen, die wir auch Personen der real wahrnehmbaren Welt zuschreiben. Es mag daher nicht verwundern, dass die unterschiedlichen Gestaltungen von Bildfiguren regelmäßig als eine Aktualisierung von extratextuellen Strukturen gelesen werden. Ausgehend von dem eigenen „Erwartungshorizont“ mag man in den denotativen und figurativen Werten, die den blauen und schwarzen Schlümpfe zugeordnet werden, ein Aufeinandertreffen zwischen einem ‚Raum der Kultur‘ und einem ‚Raum der Natur‘ erkennen, einen Kampf zwischen dem ‚Heimischen‘ und dem ‚Fremden‘ oder gar eine rassistische Darstellung von ‚Menschen unterschiedlicher Hautfarbe‘.<sup>14</sup> Um solche Lesarten historisch zu begründen, ließe sich auf die damaligen Darstellungen der kolonialisierten Bevölkerung als Kannibalen verweisen.<sup>15</sup> In gleicher Weise kann aber auch über den historischen Kontext auf die Ähnlichkeit zwischen den schwarzen Schlümpfen und den damals in Literatur und Film popularisierten Figuren der ‚Vampire‘ oder ‚Untoten‘ verwiesen werden, um so den Vorwurf des Rassismus entgegenzutreten.<sup>16</sup> Diese unterschiedlichen, teils widersprüchlichen Werte, die wir den intratextuellen Oppositionen auf einem sogenannten referenziellen Niveau zuordnen, zeugen von der steigenden Fluktuation der Codes, je weiter man sich von einer Analyse auf dem denotativen Niveau entfernt:

---

<sup>13</sup> Vgl. Philippe Hamon: *Statut sémiologique du personnage*. In: G. Genette u. T. Todotov: *Poétique du récit*, Paris: Seuil 1977 [Erstveröffentlichung 1972], S. 126.

<sup>14</sup> Vgl. z.B. Antoine Boéno: *Le petit livre bleu. Analyse critique et politique de la société des Schtroumpfs*. Paris: Hors collection 2011 und Ralf Palandt (Hg.): *Rechtsextremismus, Rassismus und Antisemitismus in Comics*. Berlin: Archiv der Jugendkulturen 2011.

<sup>15</sup> Célia Sadai: *Les Schtroumpfs noirs de Peyo ou l'ambiguïté problématique de la bande dessinée coloniale*. In: *La plume Francophone* v. 02.07.2014. URL: <https://la-plume-franco-phone.com/2014/07/02/peyo-les-schtroumpfs-noirs/> (abgerufen am 26.11.2022).

<sup>16</sup> Vgl. André Gunther: *Les Schtroumpfs noirs, une œuvre raciste?* In: *L'image sociale* v. 16.12.2017. URL: [https://imagesociale.fr/5347#footnote\\_4\\_5](https://imagesociale.fr/5347#footnote_4_5) 347 (abgerufen am 24.11.2022).

REFERENZIELLES NIVEAU		
Inhaltsebene ←	Ausdrucksebene	⇒ Inhaltsebene
- "Kulturraum" - "Das Heimische" - "Lebende" - "Menschen" - "Kolonialherren" - "White Community" - ...	Werte des Denotativen, Figurativen & Narrative Niveaus	- "Naturraum" - "Das Fremde" - "Untote" - "Vampire" - "Kolonisierte" - "Black Community" - ...
Blaue Schlumpfe		Schwarze Schlumpfe

Keineswegs ist es Aufgabe der Semiologie, das „Sinnpotential“<sup>17</sup> eines Werkes durch zusätzliche mehr oder weniger spezifische Interpretationen zu erweitern. Ihr Ziel ist es zu erklären, wie solche Wertzuordnungen entstehen, weshalb es in den überwiegenden Fällen zu einer Aufwertung der blauen und einer Abwertung der schwarzen Schlumpfe kommt und warum eine solche Bewertung anscheinend im Produktionskontext akzeptiert wurde, während sie im heutigen Rezeptionskontext eher auf Ablehnung zu stoßen scheint. Um die Mechanismen herauszuarbeiten, die dazu führen, dass bestimmte Figuren oder die für sie gewählte Struktur von den Lesenden eines Rezeptionskontexts als ‚positiv‘ oder ‚negativ‘, als ‚gut‘ oder ‚böse‘ bewertet werden, ist es jedoch nötig, einen Schritt zurückzugehen und einen genaueren Blick auf die Rollen zu werfen, die Erzählfiguren auf einem narrativem Niveau zugeordnet werden.

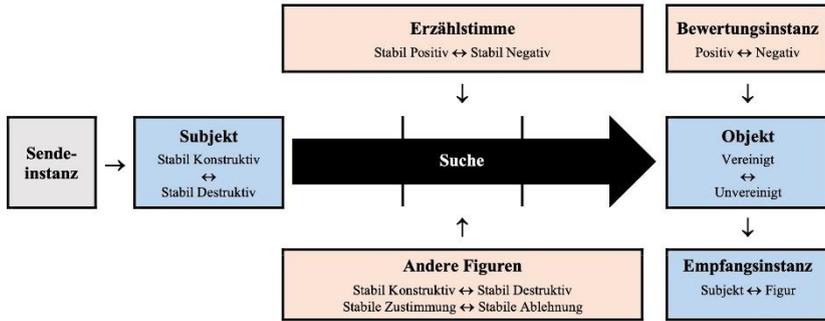
### Narrative Auf- und Abwertung von Bildfiguren

Während Figuren auf dem denotativen und figurativen Niveau als *Akteur* einer fiktionalen Welt definiert werden, lassen sich – über die Handlungen, die sie in dieser Welt realisieren – auf einem narrativen Niveau ihre Rollen als *Aktant*, d.h. ihre Funktionen für die Entwicklung der Intrige einer Erzählung bestimmen.<sup>18</sup> Jede Erzählung ist in seiner Grundstruktur nichts anderes als die Darstellung der Transformation einer Situation S in eine Situation S': Die ‚Welt der blauen Schlumpfe‘ verwandelt sich in Peyos Werk zu einer ‚Welt der schwarzen Schlumpfe‘, eine ‚Klassengesellschaft‘ wird zu einer ‚brüderlichen Gemeinschaft‘ in Eisensteins *Panzerkreuzer Potemkin*, Haussmans Bebauungsplan verwandelt das ‚mittelalterliche Zentrum‘ von Paris in ein ‚Zentrum des aufstrebenden Bürgertums‘ und im wissenschaftlichen Diskurs wird der Weg von den ‚vorherrschenden Irrtümern‘ zu einer

<sup>17</sup> Hans Robert Jauss: Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft.

<sup>18</sup> Vgl. z.B.: Greimas: *Sémantique structurale*, 173f. oder Nicole Everaert-Desmedt: *Sémiotique du récit*. Paris: De Boeck 2007 [Erstveröffentlichung 1984], S. 39.

„neuen Wahrheit“ nachgezeichnet.<sup>19</sup> Damit es zu solchen Transformationen kommt, braucht es konkrete oder abstrakte, ‚menschliche‘ oder ‚unmenschliche‘ Figuren, die innerhalb eines Erzähldiskurses eine oder verschiedene narrative Rollen übernehmen. Ausgehend von Greimas’ Aktantenmodell<sup>20</sup> lassen sich diese Rollen wie folgt darstellen:



Eine Mutter (Senderinstanz) schickt ihre Tochter (Subjekt) zu ihrer Großmutter (Empfangsinstanz) mit dem Auftrag, dieser ‚Speis und Trank‘ zu bringen (Objekt). Während das Mädchen bei seiner Suche verschiedene semantische Räume durchquert,<sup>21</sup> erhält es die Unterstützung von einem Weg (konstruktive andere Figur), den sie aber bald schon verlässt (nicht konstruktive Handlung des Subjekts) und dabei auf den Wolf trifft, der Kind und Großmutter verschlingen wird (destruktive Handlung einer anderen Figur). Während in Perraults Version von 1697 die Handlungen des Mädchens sowohl über seinen Tod als auch über die Moral der Erzählstimme (Bewertungsinstanz) abgewertet werden, interveniert in der Grimm’schen Version von 1875 ein Jäger und schlitzt dem Tier den Bauch auf (konstruktive Handlung einer anderen Figur). Nachdem der Wolf von dem befreiten Mädchen getötet wird (konstruktive Handlung des Subjekts), kommt es zur Vereinigung mit dem Objekt zum Nutzen der Großmutter (Empfangsinstanz) und zu einer kritischen Bewertung der Quest durch das Mädchen selbst (Bewertungsinstanz). In einer Version von James Thurber aus dem Jahr 1939 gelingt zwar nicht die Vereinigung zwischen Subjekt und Objekt, aber das Mädchen schenkt hier den Lügen des Wolfs keinen Glauben, erschießt ihn augenblicklich im Bett der Großmutter (konstruktive Handlungen des Subjekts) und wird dafür am Ende von der Erzählstimme (Bewertungsinstanz) aufgewertet.

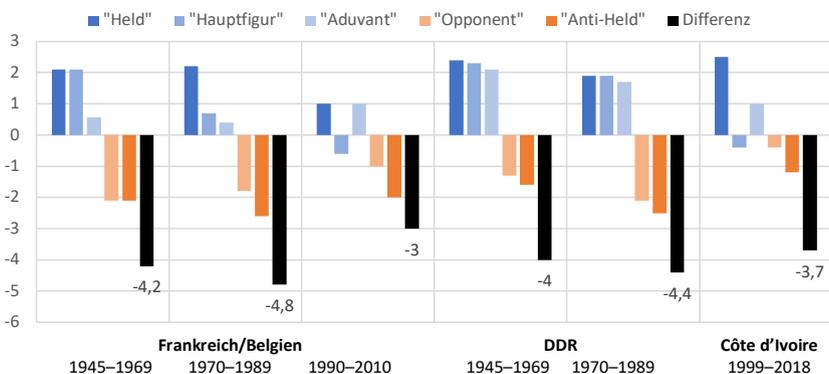
<sup>19</sup> Vgl. Jean-Marie Klinkenberg: *Précis de sémiotique générale*. Brüssel: De Boeck 1996, S. 176-177.

<sup>20</sup> Greimas: *Sémantique structurale*, S. 173f.

<sup>21</sup> Vgl. Jurij M. Lotman: *Die Struktur des künstlerischen Textes* [Übers. aus dem Russischen von Rolf-Dietrich Keil]. Frankfurt/M.: Suhrkamp 1973, S. 332f.

Wie die unterschiedlichen Versionen des Märchens vom *Rotkäppchen* zeigen, kann jedes Subjekt bei seiner Suche nach einer Vereinigung mit einem Objekt mehr oder weniger ‚konstruktiv‘, ‚erfolgreich‘ oder ‚altruistisch‘ sein sowie im Verlauf der Erzählung über eine finale Bewertungsinstanz, die Erzählstimme und die Stimme von anderen Figuren mehr oder weniger stabil auf- oder abgewertet werden. Ebenso findet aber eine solche Bewertung über die Anzahl der Figuren statt, für die das Objekt einer anderen Figur so viel Prestige hat, dass sie es zu ihrem eigenen machen. Denn natürlich lässt sich diese Erzählung auch aus der Sicht einer anderen Figur erzählen. So wird bspw. der Wolf, nachdem er das verlorene Mädchen (Sendeanstanz) im Wald erblickt, zum Subjekt seiner eigenen Quest, mit dem Ziel, Großmutter und Kind für seinen eigenen Nutzen (Empfangsinstanz) zu verschlingen (Objekt). Doch auch wenn er dabei in den unterschiedlichen Versionen mehr oder weniger erfolgreich ist, wird seiner Quest stets eine geringe Prestige zugeteilt, ersuchen doch alle anderen Figuren der Erzählung (Mutter, Großmutter, Rotkäppchen und/oder Jäger) die Vereinigung mit einem Objekt, das der Realisierung seines eigenen Objekts im Weg steht.

Letztendlich kann jede Figur auf einem Kontinuum zwischen einer ‚heroischen‘ Erzählrolle (‚stabil konstruktiv‘, ‚erfolgreich‘, ‚altruistisch‘ und ‚durchgängig positiv‘ bewertet) und einer ‚antiheroischen‘ Erzählrolle (‚stabil destruktiv‘, ‚erfolglos‘, ‚egoistisch‘, ‚durchgängig negativ‘ bewertet) platziert werden. Die kontextübergreifende Bedeutung, die Erzählrollen bei der Auf- und Abwertung von Figuren spielen, verdeutlicht die folgende Grafik zur Bewertung unterschiedlicher Erzählrollen in den erfolgreichsten Comics aus Frankreich/Belgien, der DDR und der Côte d’Ivoire:<sup>22</sup>



In allen Produktionskontexten werden ‚heroische‘ Rollen positiver bewertet als ‚antiheroische‘ Rollen. Sei dies im Märchen, im Roman, im Comic oder im Film, ein Erzähldiskurs mag uns vorgeben, unterschiedliche Per-

<sup>22</sup> Vgl. Sähn: *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*, S. 518.

spektiven gleichwertig in Szene zu setzen, in Wirklichkeit werden seine Figuren und mit ihnen ihre Identitäten auf dem narrativen Niveau beständig auf- oder abgewertet.

Eine erste Aufwertung erhält ein denotativer oder figurativer Wert, sobald er von einer Erzählung aktualisiert wird. Die Abwesenheit von ‚weiblichen‘ Hauptfiguren in den populären Comics des Frankreichs der Nachkriegszeit kann sicher mit den damals geltenden gesetzlichen Regeln des Jugendschutzes erklärt werden,<sup>23</sup> letztendlich führt die Abwesenheit solcher Figuren aber dazu, dass ein solcher figurativer Wert für ‚nicht erzählwürdig‘ oder zumindest für ‚nicht erzählenswert‘ angesehen wird. Sucht man nach den Figurenidentitäten, die die höchste oder niedrigste Auf- bzw. Abwertung erfahren und somit als typische Werte des ‚Guten‘ oder ‚Bösen‘ fungieren, gilt es in einem zweiten Schritt, jene denotativen und figurativen Identitäten herauszuarbeiten, deren Träger innerhalb der unterschiedlichen Erzählungen eines Produktionskontexts die stärkste Auf- oder Abwertung über die Bewertungsinstanz, die Erzählstimme, die Figurenstimmen und über die Übernahme ihres Objekts durch andere Figuren der Erzählung erfahren. Das höchste oder geringste Prestige haben unter diesen denotativen und figurativen Werten aber jene Identitäten, die darüber hinaus von den ‚heroischsten‘ oder ‚antiheroischsten‘ Figuren einer Erzählung aktualisiert werden. Je öfter eine Identität in einem bestimmten Kontext die ‚heroischste‘ Figur von den anderen Figuren einer Erzählung unterscheidet, desto größer ist auch die Chance, dass sie mit diesem überaus ‚positiv‘ bewerteten Handlungstyp assoziiert wird, in demselben Maße, wie die Identitäten, die am häufigsten von den ‚antiheroischsten‘ Figuren der Erzählungen eines Kontextes getragen werden, unweigerlich als ‚negativ‘ betrachtet werden.

Sobald diese ‚prestigeträchtigen‘ und ‚prestigeloosen‘ Identitäten für einen Produktionskontext bestimmt wurden, lässt sich nicht nur beurteilen, warum bestimmte Figuren als eine Darstellung des ‚Bösen‘ oder des ‚Guten‘ erkannt werden, sondern auch, warum bestimmte Darstellungen aus dem Blickwinkel eines anderen Rezeptionskontextes auf Ablehnung stoßen können.

---

<sup>23</sup> Vgl. Thierry Crépin u. Anne Crétois: L'encadrement de la presse enfantine par la commission de contrôle des publications destinées à l'enfance et à l'adolescence (1950-1952). In: *Quaderni* Nr. 44 2001, S. 73-88.

## Diatopische und diachronische Variation des Prestiges von Figuren und ihrer Identitäten

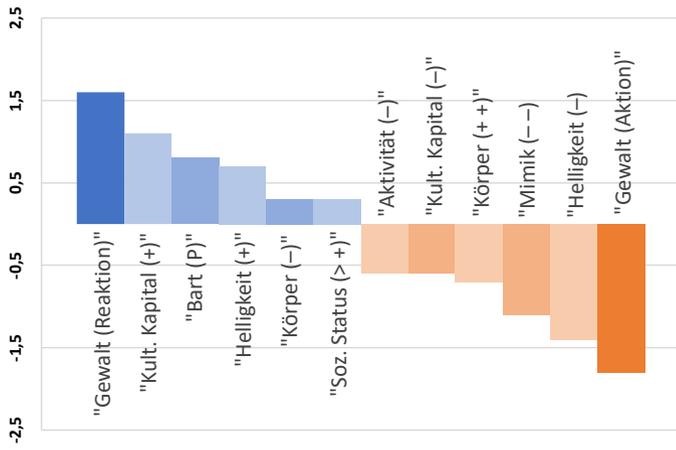
Wie bereits in der Vorbemerkung angekündigt, stützt sich die hier vorgenommene Untersuchung auf die erfolgreichsten Comics aus sechs verschiedenen zeitlich und geographisch begrenzten Produktionskontexten. In den Abbildungen der beiden folgenden Seiten werden die fünf denotativen und figurativen Identitäten dargestellt, denen in den Werken der jeweiligen Kontexte das höchste (blau) und das niedrigste Prestige (rot) zugeordnet wird.<sup>24</sup> Es handelt sich somit um die Identitäten, die über einen kontextspezifischen oder kontextübergreifenden Code als typische Einheiten für die Darstellung eines ‚Bösen‘ bzw. eines ‚Guten‘ genutzt werden.

Auffallend ist zunächst, dass in allen Kontexten eine ‚negative Mimik‘, ein ‚korpulenterer Körper‘ und die ‚Aggression anderer Figuren‘ (‚Gewalt (Aktion)‘) zu den fünf Identitäten mit dem niedrigsten Prestige gehören. Im Gegensatz zu den ‚prestigeloösesten‘ Identitäten findet sich unter den Identitäten mit dem höchsten Prestige nicht ein Wert, der in allen hier untersuchten Kontexten zu den ‚prestigeträchtigen‘ gezählt wird. Dabei fällt aber auf, dass ein ‚höheres kulturelles Kapital‘ oder die Verwendung von ‚Gewalt als Reaktion auf Gewalt‘ (‚Gewalt (Reaktion)‘) zwar über die geographischen Grenzen hinaus als ‚prestigeträchtig‘ bewertet werden, es aber im Kontext Frankreich/Belgien (F/B) zu einer diachronischen Wertewandlung kommt. So lässt sich in der Tat innerhalb des Raums F/B zunächst eine Überwindung der klassischen Gegenüberstellung von gegensätzlichen Werten ‚Gewalt (Reaktion)‘ vs. ‚Gewalt (Aktion)‘, ‚kult. Kapital (+)‘ vs. ‚kult. Kapital (-)‘, ‚Körper (-)‘ vs. ‚Körper (+ +)‘ und ‚Helligkeit (+)‘ vs. ‚Helligkeit (-)‘ beobachten.

Mit Beginn des Zeitraums 1979–1989 setzt in diesem Raum eine Diversifizierung der ‚prestigeträchtigen‘ und ‚prestigeloösesten‘ Werte ein. So stellt der Kontext F/B 1970–1989 bspw. den einzigen Produktionsraum dar, in dem nicht nur ein ‚höheres kulturelles Kapital‘ nicht aufgewertet wird, sondern auch der ‚höchste soziale Status‘ zu den ‚prestigeloösesten‘ Figurenidentitäten gehört. Darüber hinaus wird ab diesem Zeitraum nicht mehr der ‚Verwendung von Gewalt als Reaktion‘, sondern allein der ‚Gewaltlosigkeit‘ ein hohes Prestige zugeordnet. Die wachsende Diversifizierung ‚positiv‘ bewerteter Figuren zeigt sich aber insbesondere in der kontinuierlich abnehmenden ‚positiven‘ Bewertung der ‚prestigeträchtigen‘ Identitäten im Raum Frankreich/Belgien.

---

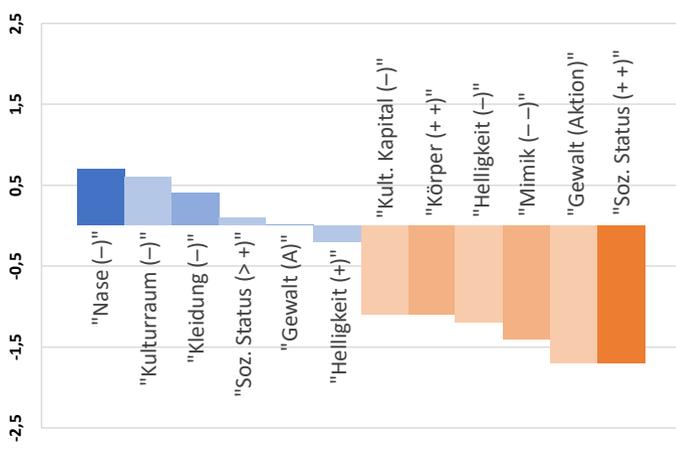
<sup>24</sup> Vgl. Sähn: *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*, S. 537f.



Niedrigstes Prestige

Höchstes Prestige

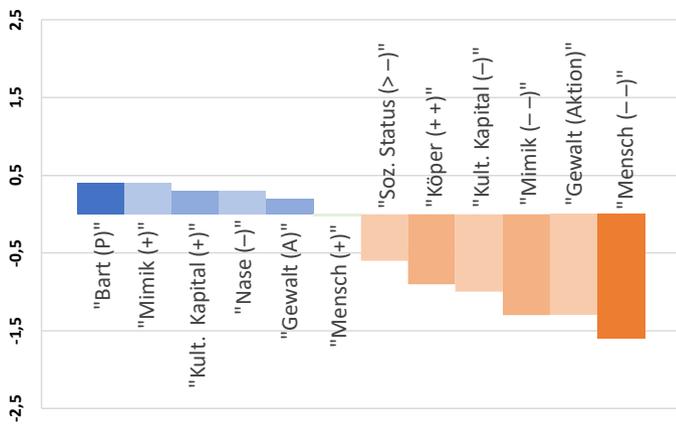
**Frankreich/Belgien 1945–1969**



Niedrigstes Prestige

Höchstes Prestige

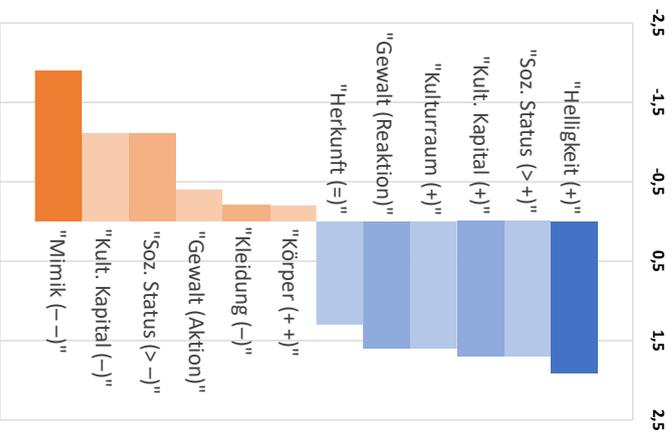
**Frankreich/Belgien 1970–1989**



Niedrigstes Prestige

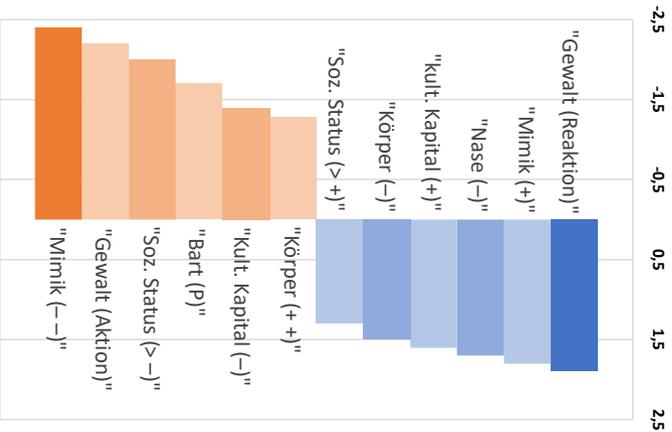
Höchstes Prestige

**Frankreich/Belgien 1990–2010**



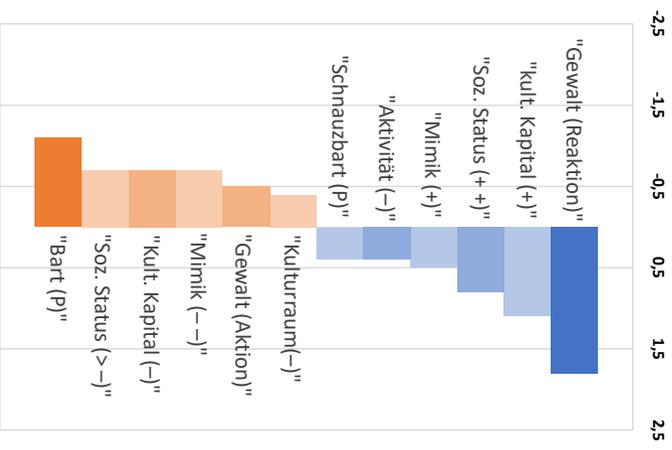
Niedrigstes Prestige | Höchstes Prestige

**DDR 1949–1969**



Niedrigstes Prestige | Höchstes Prestige

**DDR 1970–1989**



Niedrigstes Prestige | Höchstes Prestige

**Côte d'Ivoire 1999–2018**

Dies erklärt sich insbesondere dadurch, dass ‚heroisch‘ markierte Figuren nicht mehr allein mit den typischen Identitäten der klassischen Helden wie Tintin, Spirou oder Lucky Luke aktualisiert werden (z.B.: ‚männlich‘, ‚hellere Hautfarbe‘, ‚schlanker Körper‘, ‚höheres kulturelles Kapital‘ etc.).<sup>25</sup> Vielmehr kommt es nach und nach zu einer Auffächerung der Identitäten, die von solchen ‚positiv‘ bewerteten Figuren getragen werden, wie die folgende Abbildung beispielhaft zeigen soll:



Aufgrund dieser Diversifizierung von ‚positiv‘ bewerteten ‚menschlichen‘ Figurenidentitäten mag es kaum verwundern, dass im Kontext F/B 1990-2010 der typischste Wert für die Darstellung von Figuren mit einem geringen Prestige das ‚Unmenschliche‘, das ‚Monsterhafte‘ ist (‚Mensch (–)‘). Andererseits können solche Umwandlungsprozesse aber auch dazu führen, dass ein zunächst transparenter, da allgemein geteilter Code seine Transparenz verliert. Aufgrund der vorherrschenden Codes mag es bspw. für Rezipienten des Raums F/B 1945-1969 selbstverständlich sein, dass Figuren mit niedrigem Prestige in ‚dunkleren Farben‘ (‚Helligkeit (–)‘) dargestellt werden als Figuren mit höherem Prestige. Da ein solcher Code aber in dem Zeitraum 1989-2010 anscheinend nicht mehr allgemein geteilt wird, muss seine Verwendung unweigerlich die Aufmerksamkeit zeitgenössischer Rezipienten auf sich ziehen. Als ein ‚überwunden‘ und ‚veraltet‘ wahrgenommener Code scheint er dazu prädestiniert zu sein, heutzutage eine ‚negative‘ Beurteilung zu erfahren, wie dies am Beispiel der schwarzen Schlümpfe zu Beginn dieses Artikels gezeigt werden konnte und über die zeitgenössische Übersetzung von Peyos Werk ins Amerikanische noch einmal verdeutlicht werden kann:<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Vgl. ebd. 465f.

<sup>26</sup> Peyo: *The Purple Smurf*. New York: Papercutz 2011 [Erstveröffentlichung 1966].



So gängig die Verwendung einer ‚schwarzen Hautfarbe‘ für ‚prestigelose‘ Figuren in den Bilderzählungen der Nachkriegszeit war,<sup>27</sup> so wirken sich diachronische und diatopischen Variationen dieses Codes unweigerlich auf die Gestaltung heutiger Figuren aus, wie auch jede Variation, die in einer Einzelerzählung vorgenommen wird, das Potential in sich trägt, zu einer allgemeinen Umwandlung vorherrschender Codes beizutragen.

Einer solchen Werteumwandlung steht die Entwicklung im Kontext DDR gegenüber. In dessen erfolgreichsten Werken wird die Gegenüberstellung der klassischen ‚prestigeträchtigen‘ und ‚prestigelosen‘ Werten, die sich zeitgleich im Kontext F/B 1945–1969 finden lassen, mit der Zeit nicht nur verstärkt, sondern sogar um weitere gegensätzliche Werte wie ‚sozialer Aufstieg‘ (‚Soz. Status (> +)‘) vs. ‚sozialer Abstieg‘ (‚Soz. Status (> -)‘) und ‚eher positive Mimik‘ vs. ‚negative Mimik‘ erweitert. Auch im Kontext CI lässt sich teilweise eine solche klassische Gegenüberstellung finden, sie fußt aber u.a. auf die für europäische Kontexte eher untypischen Oppositionen wie ‚Schnauzbart (P)‘ vs. ‚Bart (P)‘ und ‚Soz. Status (+ +)‘ vs. ‚Soz. Status (> -)‘. Aufgrund der geographischen Spezifität dieses Codes ist es wahrscheinlich, dass Rezipienten aus den europäischen Kontexten weder die Verwendung eines ‚Schnauzbarts‘ noch den ‚hohen sozialen Status‘ als ein Mittel der Figurenaufwertung erkennen. Rezipienten des Kontextes F/B 1970–1989 würden womöglich in letzterem sogar eine Abwertung der Figuren sehen. Ebenso könnte die verstärkte Verwendung der klassischen ‚prestigeträchtigen‘ und ‚prestigeloesten‘ Identitäten im Raum DDR von Rezipienten aus dem Kontext F/B ‚negativ‘ bewertet werden, wurde diese doch in diesem Raum durch eine steigende Diversität der Figurenidentitäten ersetzt.

Trotz des hohen, bzw. niedrigen Prestiges der hier dargestellten Identitäten wird eine Erzählfigur nicht automatisch zu einem Repräsentanten eines ‚Guten‘ oder ‚Bösen‘, sobald sie eine dieser denotativen oder figurativen Werte aktualisiert. Figuren können selbstverständlich sowohl ‚prestigeträchtige‘ als auch ‚prestigelose‘ Werte zugeordnet werden. So stellt bspw. Obelix nicht nur aus narrativer Sicht eine ‚komplexe‘ Figur dar, sondern sie verbindet auch auf denotativer und figurativer Ebene Werte, die innerhalb ihres Entstehungskontexts sowohl zu den ‚prestigeträchtigen‘

<sup>27</sup> Vgl. Sähn: Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques, S. 523f.

(z.B. ‚Helligkeit (+)‘) als auch zu den ‚prestigeloösesten‘ Identitäten (z.B. ‚Körper (+ +)‘) gehören. Das ‚Böse‘ und das ‚Gute‘ aber befindet sich stets an den Polen eines Kontinuums zwischen den Erzählfiguren mit dem höchsten und dem niedrigsten Prestige.<sup>28</sup>

Als eine Darstellung des ‚Bösen‘ können somit stets jene Figuren betrachtet werden, die innerhalb einer Erzählung die stärkste narrative Abwertung erfahren, die die ‚antiheroischsten‘ narrativen Erzählrollen übernehmen und gleichzeitig unter den Figuren einer Erzählung die meisten Identitäten aktualisieren, denen in einem bestimmten Produktionskontext das niedrigste Prestige zugeordnet werden. Das ‚Gute‘ wiederum findet sich auf der anderen Seite eines solchen Kontinuums, und zwar bei jenen Figuren, denen in einer Erzählung die höchste narrative Aufwertung, die ‚heroischste‘ narrative Funktion und die meisten in einem Produktionskontext als ‚prestigeträchtigte‘ bewertete Identitäten zugeordnet werden.

### Schlussbemerkung

In diesem Beitrag konnte gezeigt werden, dass nicht nur die Sprache, sondern auch die Bildsprache über typische Einheiten verfügt, mithilfe derer sie innerhalb eines Kontextes oder sogar über diesen hinaus Erzählfiguren auf- oder abwerten kann. Die Zuordnung von abstrakten Werten wie ‚böse‘ oder ‚gut‘ ergibt sich aber immer erst aus einem Zusammenspiel zwischen der spezifischen denotativen und figurativen Gestaltung der Figuren einer Erzählung, der narrativen Rolle, die sie in dieser aktualisieren, und den vorherrschenden Codes innerhalb eines Rezeptionskontextes. Weder die Codes, die für die Zuordnung solcher Werte in einer Einzelerzählung verwendet werden, noch die allgemein geteilten Codes innerhalb eines Rezeptionskontextes sind jedoch in Stein gemeißelt. Da sie den für jede semiotische Aktivität geltenden diatopischen und diachronischen Variationen unterliegen, können nicht nur die Darstellungen des ‚Bösen‘ oder ‚Guten‘ von einem Werk zu einem anderen variieren, sondern letztendlich auch die spezifischen Werte, die die Rezipienten aus verschiedenen Kontexten solchen Darstellungen zuordnen. Die hier dargelegten Mechanismen, die es uns ermöglichen, solche Werte sowohl grafisch darzustellen als auch zu erkennen, scheinen aber universell zu sein.

---

<sup>28</sup> Vgl. Sähn: *Analyse sémiologique des personnages dans les récits graphiques*, 539f.

