

Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien
Theorie – Geschichte – Didaktik

Band 54

Hubert Mittler

Prinz Eisenherz
oder: Das Mittelalter
in der Sprechblase



PETER LANG
Internationaler Verlag der Wissenschaften

1 Vorwort

„Um dieses ritterliche Abenteuer zu bestehen, muss ich ausziehen, wankend unter der Rüstung der gewichtigsten Wörter unseres Wörterbuchs.“
(Hermann Melville: *Moby Dick*)

Einleitend ist festzustellen, dass mit dem Thema weitgehend Neuland betreten wird. Es mangelt an ähnlichen oder vergleichbaren Darstellungen über historische Comics.

Hinsichtlich der Forschungsliteratur zu den untersuchten Comic-Epen *Prinz Eisenherz* und *Die Türme von Bois-Maury* ist dies besonders der Fall. Während sich mit *Prinz Eisenherz* einige Comic-Fachleute und Vertreter wissenschaftlicher Disziplinen beschäftigt haben, sind die *Türme* als weißer Fleck auf der Landkarte zu betrachten. Somit sah sich der Verfasser veranlasst, sich in diesen Wald der Fiktionen zu begeben, um inhaltlich und methodisch tastend nach neuen Wegen zu suchen.

Laut Marcel Reich-Ranicki verstehen Schriftsteller – und zu diesen gehören auch Comic-Autoren – von der Literatur nicht mehr als Vögel von der Ornithologie.¹ Bereits Thomas Mann hielt es für einen Irrtum zu glauben, der Autor selbst sei der beste Kenner und Kommentator des eigenen Werkes. So stellt Reich-Ranicki die These auf, dass Schriftsteller in der Regel zwar wissen, was sie ungefähr zeigen und verdeutlichen, erreichen und bewirken wollen, aber dabei nur einen Bruchteil dessen erfassen, was sie tatsächlich geleistet haben. Aufgabe des Kritikers sei es nun, so sorgfältig und gründlich wie möglich zu prüfen, was der Autor geschrieben hat.²

Reich-Ranickis These beschreibt – ohne dass es in der Absicht des Verfassers lag – Aufgabenstellung und gleichzeitig Grundintention der vorliegenden Abhandlung: um zu untersuchen, was die Autoren geschaffen haben, wie es einzuordnen, zu analysieren und zu bewerten ist. Dabei geht es nicht um ein Höher- oder Niedrigerbewerten der beiden Comic-Reihen, sondern darum, die Strips zu vergleichen und zum Stand der mediävistischen Forschung in Beziehung zu setzen. Gleichzeitig stellt die Arbeit den Versuch dar, die Wirkung zu beschreiben, die diese Comics mit ihrer einzigartigen Verbindung von Bildfolgen und Text auf den Betrachter ausüben.

Grundlage der Untersuchung sind die deutschen Werkausgaben der beiden Serien, die im Carlsen-Verlag Hamburg erschienen sind. Der Verlag legte die bis heute einzige vollständige Werkausgabe von *Prinz Eisenherz* vor, die im Juni 2001 mit der Originalseite

1 Er verdeutlicht dies auf Seite 342f seines Buches *Mein Leben* anhand einer Anekdote, in der er berichtet, wie sich 1911 Ernst Bloch mit Richard Strauss unterhielt und plötzlich vermutete, dass dieser bayrische, biertrinkende Komponist Strauss nichts von seiner eigenen subtilen, erlesenen und wundervollen Musik der *Elektra* verstanden hatte.

2 Vgl. ebd.

1815 in Bd. 40 endete. Die ursprünglich auf Einzelseiten erschienenen Originalstrips wurden in durchschnittlich 46-seitigen Bänden im DIN A 4-Format veröffentlicht, wie sie auf dem deutschen sowie dem europäischen Markt üblich sind. Während Wolfgang J. Fuchs *Prinz Eisenherz* vom Englischen ins Deutsche übertrug, wurden die *Türme von Bois-Maury* aus dem Französischen von Resel Rebiersch übersetzt. Auf beide Übersetzungen wird im weiteren Verlauf zurückgegriffen. Bei den Seitenverweisen der Comics wird auf die mit „o.p.“ (original page) abgekürzten Seiten verwiesen, auf denen sich die jeweiligen Beispielbilder befinden. Bei *Prinz Eisenherz* erfolgt diese Nummerierung durchgängig von 1 bis 1788 (der letzten von Foster selbst gezeichneten Seite innerhalb des Bandes 40), wobei jeweils zusätzlich die laufende Nummer der Werkausgabe angegeben wird. Bei den *Türmen von Bois-Maury* wird jeweils die Originalseite des jeweiligen Bandes angegeben, da jedes Album eine in sich geschlossene Geschichte innerhalb des gesamten Epos darstellt. Des Weiteren werden die Albentitel der deutschen Ausgabe benutzt. Eine Übersicht der Originaltitel ist im Anhang aufgeführt. In der deutschen Übersetzung wird aus *Bois-Maury* unverständlichweise *Bos-Maury*; der Autor der vorliegenden Arbeit hält sich jedoch an den originalen Titel.

1.1 Bedenkenswertes bei der Lektüre

„Was ist der Nutzen eines Buches – dachte Alice – ohne Bilder und Dialoge?“
(Lewis Carroll: Alice im Wunderland)

Untersuchungsgegenstand ist das äußerst populäre Medium Comic, das vielfach einer Minderbeurteilung und Minderbewertung unterliegt. Dieses wird dargestellt, analysiert und historisch-kritisch untersucht. Ein Problem der Untersuchung besteht darin, tendenziell Einzelheiten und damit das Ganze einem Urteil zu unterziehen, indem strikt nach „richtig“ und „falsch“, nach „historisch korrekt“ und „historisch falsch“ unterschieden wird.

Das Geschichtsverständnis der Autoren weicht offensichtlich vom Geschichtsverständnis eines quellenbewussten Historikers ab. Dichtung und auch Comic zielen auf das Allgemeine und Mögliche. So ist nach Zedler auch die Wahrscheinlichkeit eine Art Wahrheit. Dies bedeutet, dass nicht nur die historische Wirklichkeit erfragt wird, sondern ebenso die Bedingungen ihrer Möglichkeit. Will der Autor Anspruch auf Glaubwürdigkeit und Überzeugungskraft seiner res fictae erheben, so darf das Postulat der Tatsachenstreue aber nicht vernachlässigt werden. Zwar kann dies lediglich eine Annäherung an die Historie sein, aber es vermag zu helfen, die res factae besser zu verstehen. Werden nicht lediglich Bruchstücke der Historie gezeigt, Ausschnitte befristeter Ereignisse, sondern wird auch von der Gesellschaft berichtet, ihren Sitten, ihren Mentalitäten, möglicherweise versinnbildlicht an den Beispielen einzeln Handelnder, so kann dies gelingen. Wird eine Brücke zwischen den Zeiten, den geschilderten Ereignissen und den rückwärtigen Be-

trachtern geschlagen, so steigt auch proportional der Grad des historischen Verständnisses.

Gerade der Dichter ist im Unterschied zum Historiker der Herr der Geschichte, indem er Begebenheiten nach Belieben zusammenrücken lassen kann und somit auch gegenwärtige Einstellungen und Denkweisen auf rückwärtige Ereignisse projiziert oder sie mit aktuellen Wissensbeständen auffüllt und erklärt. Somit haben dichterische Gedanken ihre ganz eigene Wahrheit, die durchaus im Bereich des historischen Wahren, Wahrscheinlichen und Möglichen liegen können. Kann jedoch eine solche Klassifizierung nicht mehr vorgenommen werden, so fallen sie in den Bereich des historisch Unmöglichen, der puren Fiktion, des historisch Undenkbaren, der reinen Phantasie und der Phantasmen.

Gerade mit der zeichnerischen Darstellung verbindet sich das Bild von der „nackten Wahrheit“. Von daher erweckt gerade die Kombination von Bild und Text einen noch höheren Anschein von Wahrheit. Eine immense Verantwortung, die hiermit einhergeht, berichtet man über geschichtliche Epochen und Personen. Dies trifft besonders auf das medium aeum zu. Eine Epoche, die nach populärem Verständnis als „dunkel“ bezeichnet wird. Warum „dunkel“? Womöglich, weil dieser Zeitabschnitt für viele heute Lebende mit „historischem Edelrost“ überzogen zu sein scheint, der es nicht mit dem vermeintlichen „Glanz“ des Römischen Reiches aufnehmen kann. Möglicherweise auch, da die historischen Kenntnisse über diesen Zeitraum doch begrenzt zu sein scheinen und die im Bewusstsein der Rezipienten einer Erhellung bedürfen. Hierbei muss die romantische Fiktion von den Fakten getrennt werden.

Prinz Eisenherz ist auch für den Nicht-Kenner der Comic-Materie zum Synonym des edlen Ritters in der Literatur geworden, dem Inbegriff des holden Recken, der für Recht und Ordnung streitet, zu einer Zeit, die man sich gemeinhin unter dem Mittelalter vorstellt. Dieses Mittelalter, von dem der normale Comic-Konsument in den wenigsten Fällen wissen dürfte, wo es chronologisch einzuordnen ist, erstreckt sich bei *Eisenherz* über mehrere Jahrhunderte, die alle Klischees bieten und bedienen, die der Leser vom Mittelalter erwartet. Von daher lautet der Titel vorliegender Arbeit auch symbolträchtig: Das Mittelalter in der Sprechblase.

Eisenherz stellt ein Konglomerat an Motiven und Motivbeständen aus Literatur, Sagen, Film und Historie dar und steht somit als Inkarnationsfigur für die Verschmelzung von Comic und Historie. Er war es, der maßgeblich zur Popularisierung des Mittelalters bei den Lesern beigetragen hat und es immer noch tut. Das Schwert-Epos leuchtet das Mittelalter, das im allgemeinen Bewusstsein vielfach mit Chaos und Primitivität assoziiert wird, in romantischem, nebelverhangenem Licht aus. Es bietet eine Drehscheibe zwischen Geschichte und Mythos, zwischen untergehender römischer Weltordnung und erwachenden europäischen Nationen, zwischen Heidentum und Christentum. Es bietet eine nahezu ideale Bühne für phantasievolle Comicgeschichten im historischen Gewand – doch vermag der Inhalt an Geschichte die Sprechblase auszufüllen?

1.2 Comics im allgemein-aktuellen Kulturbetrieb

Comics – das ist mittlerweile mehr als eine bestimmte, fest determinierte Sparte von mehr oder weniger niveaulosen Strips; schnell und sinnfrei zu lesen. Mehr als anspruchslose Heftchen mit „billigen“ Zeichnungen, meist kombiniert mit einer Anhäufung von Onomatopetika (lautmalenden Wörtern). Das Genre hat sich entwickelt, aber taugt es auch als Vermittler von Geschichte?

Durch neue Inhalte hat sich das Medium zu einer auch von Erwachsenen ernst genommenen, eigenständigen Kunstform entwickelt. Sowohl Autorencomics als auch die so genannten Graphic Novels haben dazu geführt, dass sich das Medium im allgemeinen Kulturbetrieb emanzipieren konnte – wenn auch nach wie vor die Benelux-Staaten und Frankreich die wichtigsten Impulsgeber dieser Entwicklung sind. Dennoch haben Comics in Deutschland gerade bei den gebildeten Erwachsenen, erst recht bei Wissenschaftlern und speziell Historikern, mit Imageproblemen zu kämpfen. Von diesen Gruppen werden nur primär Kinder und Jugendliche als Rezipienten wahrgenommen. Eine positive Wirkung auf diese Leser wird dagegen unterschätzt oder schlichtweg negiert.

Wem allerdings hinsichtlich eines zu einem globalen Massenphänomen angewachsenen Mediums wie den Comics nichts anderes einfällt wie: Schund und Trivialität, der beweist damit nur genau die Niveaulosigkeit, die er dem Medium unterstellt. Sie geht einher mit Unkenntnis der Publikationsvielzahl, der Strukturmerkmale, Gattungen, Genres, Entstehungsprozesse, Wirkungsweisen und Einsatzmöglichkeiten von Comics. Die Möglichkeiten dieses Kommunikationsträgers sind der Öffentlichkeit hierzulande weit weniger bewusst als im franko-belgischen Raum, der eine große eigene Comic-Tradition besitzt und außergewöhnliche Zeichner und Autoren hervorgebracht hat. Comics sind zu einem allgegenwärtigen Kulturbestandteil des 20. Jahrhunderts avanciert und diese Tendenz wird sich im 21. Jahrhundert fortsetzen. Niemand wird bestreiten, dass Figuren wie beispielsweise *Micky Mouse*, *Asterix*, *Tim und Struppi* und *Superman* zu nicht mehr wegzudenkenden Elementen unserer Alltagswelt geworden sind.

Diese aktuellen Tendenzen der Literatur hat im Jahre 2000 erstmals die Organisation der Frankfurter Buchmesse erkannt, die ein dreijähriges Projekt unter dem Motto: „Faszination Comic“ initiierte. Im September 2005 veröffentlichte die Frankfurter Allgemeine Zeitung die „Klassiker der Comic-Literatur“. Bd. 3 ist Fosters *Prinz Eisenherz* gewidmet, der als König unter den Helden charakterisiert wird. Sind Comics nun ein akzeptierter Teil des Kultur- und Literaturbetriebs im weitgehend comicresistenten Deutschland?

1.3 Persönliche Motive

Im Alter von 10 Jahren versuchten auch meine Eltern mich dem schädlichen Einfluss der bunten Bilderheftchen zu entziehen und mich zum „richtigen Buch“ zu bekehren. Als erster Schritt auf diesem Weg waren dabei die Melzer-Hardcoverausgaben gedacht. Die

14-bändige Ausgabe des Melzer Verlags aus Darmstadt präsentierte die Abenteuer von *Prinz Eisenherz* im vertrauten Erscheinungsbild populärer historischer Literatur. Die Nähe zum Comic-Original war anhand der ausgewählten Foster-Zeichnungen unverkennbar. Textstil, Textlastigkeit und äußere Gestaltung deuteten gleichwohl in Richtung auf die Art der üblichen Kinder- und Jugendromane, wobei der Verfasser die Lücken, die zwischen den Bildern auftauchten, erzählerisch-textlich neu füllte. Der zweite Schritt bestand aus der mutwilligen Vernichtung meiner Comic-Bestände an einem Vormittag, während ich in der Schule war. Die Eltern reagierten damit auf eine temporäre Verschlechterung meiner schulischen Noten und entsorgten meine gesamte *Bessy*-Sammlung.³ Letztlich schafften sie es gleichwohl nicht, mein Interesse am Medium Comic nachhaltig zu unterdrücken.

Es kam hinzu, dass etwa zum gleichen Zeitpunkt ein Comic-Magazin auf den deutschen Markt drängte, das alle elterlichen Bemühungen zunichte machte. Am 13. April 1972 erschien erstmals *ZACK*, ein Produkt des zum Springer-Konzern gehörenden Koralle-Verlags, das hauptsächlich realistisch gezeichnete Abenteuercomics belgischer und französischer Autoren in Fortsetzungsmanier veröffentlichte. Zum Missfallen meiner Eltern investierte ich fortan einen beträchtlichen Teil meines Taschengeldes in diese Lektüre. Die bis 1980 erschienen *ZACK*-Hefte lagern heute noch im heimischen Keller und haben durch die Vielzahl der publizierten Serien nachhaltig das Interesse am Medium Comic geweckt. Hier lernte ich *Prinz Eisenherz* kennen und sämtliche Helden Hermann Huppens, die er vor dem Ritter *Aymar* schuf.

Im Laufe der Arbeit an dieser Darstellung bin ich überdies zu dem Schluss gekommen, dass die Helden auf Papier, wie *Lieutenant Blueberry*, *Tintin* (das ist Tim), *Eisenherz* sowie Protagonisten aus Hermanns früheren Strips, die Bildung meiner Wertmaßstäbe nicht unwesentlich mitbestimmt haben. Zu sehen ist diese kleine Episode der Familiengeschichte vor dem Hintergrund einer Schmutz-und-Schund-Kampagne gegen Comics, der Diskreditierung und Minderbewertung dieser literarischen Gattung, die sich unter anderem auf die erwähnten *ZACK*-Hefte in der Bundesrepublik Deutschland bezog.⁴ Zwar erschienen schon Ende der 1960er Jahre erste ideologiekritische Auseinandersetzungen mit der Welt der betexteten Bildergeschichten; Einzug in die Lehre fanden sie freilich erst 1977 am Institut für Kinder- und Jugendliteratur der Universität Frankfurt am Main.⁵

3 *Bessy* war ein so genanntes „Comic-Heftchen“, welches wöchentlich erschien und auf 30 Seiten die Abenteuer der Collie-Hündin Bessy und ihres Herrchens brachte.

4 So beschrieb der *Spiegel* 1972 anlässlich des Erscheinens von *ZACK* unter der Überschrift „*Da lacht die Koralle*“ das Comic-Magazin als eine „*Bild-Zeitung für die Kinder*“, als Sammelsurium von Wehrertüchtigungs-, Western- und Weltraumstories und verstand die 14tägig erscheinende Zeitschrift als eine politisch-propagandistische Intervention des Pressezaren Springer, mit dem Ziel der ideologischen Beeinflussung der Jugend. Vgl. Tschernegg, Markus: Wien 1981. S.11 ff.

5 Mit Seminaren wie: „*Kind und Comic*“ oder „*Hergé Tim und Struppi*“ von Prof. Dietrich Grunewald, Institut für Jugendliteratur, das bereits 1963 gegründet wurde und sich seit Beginn des Bestehens auch mit Comics auseinandersetzte. Aber erst 1980 erwarb das Institut um-

Dabei dürfte die negative Grundhaltung von Eltern, Lehrern und Wissenschaftlern zum größten Teil auf eine Unkenntnis des Mediums zurückzuführen sein. An dieser Stelle wird der Begriff Medium verwendet, obwohl er in diesem Zusammenhang nicht unproblematisch ist. Der Begriff Medium ist nicht exakt wissenschaftlich, da der Comic im eigentlichen Sinne kein Medium ist, zumal er selbst anderer Medien zu seiner Verbreitung bedarf. Dies trifft am deutlichsten zu, wenn man sich die Publikationsform der Tages- oder Wochenstrips in Zeitungen vergegenwärtigt.⁶ Eine andere Art der Verbreitung ist die Erscheinungsform in Comic-Books⁷ beziehungsweise in Alben; hier kann man eher vom Medium Comic sprechen. Gerade in der heutigen Zeit haben wir eine Vielzahl von neuen medialen Gegebenheiten. Die Grenzen scheinen vielfach zu verschwimmen und so spricht man teilweise schon von Spielfilmen im Comic-Format, was terminologisch falsch ist. Somit ist der Terminus des „Mediums Comic“ nicht als exakte, allein beschreibende Definition zu verstehen, sondern wird aufgrund seiner aktuellen medialen Bedeutung neben die literaturwissenschaftlich aussagekräftigeren Termini: Literarische Gattung oder Literarische Erzählform gesetzt.

Was aber macht die Faszination der bunten Bilder aus? Wenn ich heutzutage im reiferen Alter die alten Alben durchblättere oder mir aus dem Sammelsurium der Neuerscheinungen einige ausgewählte Exemplare kaufe und lese, ertappe ich mich immer wieder dabei, wie ich in die den Comics eigene Welt eintauche; im buchstäblichen Sinne.

Comics sieht man nicht wie einen Film, liest sie nicht wie ein gewöhnliches Buch. Es ist die ihnen ureigene Kombination von Wort und Bild – das Lesen von Bild zu Bild, das ihre Anziehungskraft ausmacht. Durch die Art ihrer sequentiellen Wahrnehmung erfährt der Leser die Geschichten, die der Strip erzählt, in einer völlig anderen Weise als bei der Lektüre eines Buches oder beim Betrachten eines Films. Im Film sieht der Betrachter 24 Bilder pro Sekunde und die Spieldauer ist vorgegeben. Beim Lesen eines Comics dagegen kann der Rezipient selbst die erzählte Zeit bestimmen. Er kann zurückblättern, länger bei einem Bild verweilen, den Zeitsprung zwischen zwei Panels, den Hiatus, individuell ausformen. Der Leser bestimmt selber, wie lange ein Comic „dauert“.

Selbstverständlich ist dies nicht ein alleiniger Vorzug der Massenzeichenware. Der Begriff der Massenzeichenware bedarf einer kurzen Erläuterung. Was nimmt man als Maßstab, um einen Comic als Massenzeichenware zu bezeichnen? Nimmt man die rein numerische Auflagenstärke oder vergleicht man die Auflagenstärken und Verkaufszahlen einzelner Produkte und sieht sich dann gezwungen, diesen Terminus gegebenenfalls zu revidieren? Bei *Prinz Eisenherz* kann man zweifelsohne von Massenzeichenware spre-

fangreiche Sammlungen und in der Folgezeit erfolgte auch der Auftrag, eine Arbeitsstelle Comics einzurichten. Mittlerweile umfasst die Sammlung über 12.000 Comic-Hefte, -Broschüren, -Bücher sowie Fanzines und wird ständig weiter ausgebaut.

6 Die hier bearbeiteten *Eisenherz*-Comics liegen als Alben, gebunden, jeweils ca. 45 Seiten stark, vor. Im Original sind sie wöchentlich, jeweils in Form einer Zeitungs-Sonntagsseite erschienen. Die Hermann-Alben sind nie als Tages- oder Wochenstrips in Zeitungen vorpubliziert worden.

7 Als Comic-Book bezeichnet man ein periodisch erscheinendes Bildserienheft.

chen. Vorveröffentlichung in Tageszeitungen über Jahrzehnte hinweg, Neuauflagen in Albenformat beim Pollischansky- und aktuell beim Carlsen-Verlag in wiederholter Form sprechen für sich. Bezüglich der *Türme von Bois-Maury* stellt man dagegen eine erheblich geringere Akzeptanz der Käuferschichten fest. Auflagen von einigen tausend Exemplaren stehen in keiner Relation zum merkantilen Erfolg von Hal Foster. Trotzdem hält der Verfasser den Terminus von der Massenzeichenware generell für nahezu alle Comics und Comic-Formate für zulässig. Aktuelle mediale Gegebenheiten erlauben grundsätzlich eine Zugänglichkeit für ein Massenpublikum. Davon unabhängig ist zu betrachten, ob diese Verbreitung auch ursprünglich im Sinne des Autors lag, ob er sein Produkt als Massenzeichenware ausgelegt hat. Bei Foster ist dies zu bejahen – wie man noch sehen wird – bei Hermann ist es zu verneinen.

Beim Lesen eines Buches verhält sich dieser Aspekt ähnlich, jedoch ist beim Buch ein anderes Maß an Phantasie gefordert. Der Buchleser muss sich die Protagonisten in seiner Phantasie anhand der gelieferten Beschreibungen ausformen und ausmalen. Beim Comic entfällt die Verbildlichung in der Phantasie, da die Helden bereits vom Zeichner grafisch zu Papier gebracht wurden. Auch von daher ist ein Comic in der allgemeinen Vorstellung einfacher und vor allem schneller zu lesen als ein gebundenes Buch. Allerdings vergisst man bei dieser Sichtweise die Aufmerksamkeit, die beim Lesen eines exzellenten Comics notwendig ist, deswegen notwendig, will der Betrachter die ganze Komplexität erfassen, mit der sich bildliche Darstellung und unterstützende Worte bedingen. Beim Comic muss beides „gelesen“ werden: Text und Bilder. Eine Bildergeschichte ist stets auf den erzählerischen Kontext angewiesen. Die Zeichnung wird eingebettet zwischen schriftlichen Erläuterungen, die meist entweder in Form von wörtlicher Rede der Akteure oder als Bildunterschriften auftauchen. Beides nur für sich allein genommen, Bildsequenz und Text, bleibt im Allgemeinen unverständlich. Die Bilderfolge ohne den erklärenden Text ist ebenso unverständlich wie der Text ohne das ihm zugeordnete Bild oder die gesamten Sequenz.

Somit stehen die Comics anscheinend obendrein zwischen den beiden Kunstgattungen Literatur und Malerei, könnten als ihr Bastard bezeichnet werden. Sie sind weder das Eine noch das Andere, vielmehr bedienen sie sich von beiden. Richtigerweise sind Comics eine eigenständige Gattung, die weder Literatur noch Malerei sein will, sondern eine eigene Kunstform. Zudem bedienen sie sich zusätzlich der Strukturmerkmale eines dritten Mediums – des Films. Dies äußert sich beispielsweise in verschiedenen Schnitttechniken und Einstellungen. Durch Speedlines (Bewegungslinien) vermitteln sie darüber hinaus das Gefühl von Bewegung, und einzelne Bildsequenzen wirken vielfach wie eingefrorene Filmsequenzen. Comics sind keine pure Aneinanderreihung von Bildern – sie sind Erzählarten, die man nicht als die Summe bestimmter Bestandteile anderer Genres definieren kann. Sie sind ein Sonderfall der bildlichen und textlichen Erzählkunst. Comics liefern dem Leser ein graphisches Handlungsgerüst, das textlich untermauert ist. Dieses erweckt zwar den Eindruck von Bewegung, die eigentliche Bewegung, der eigentliche Handlungsablauf, muss sich jedoch im Kopf des Betrachters abspielen. Hierdurch stellen

sie etwas Einmaliges dar. Comics erzählen Geschichten. Das ist eines ihrer Strukturmerkmale und manchmal erzählen sie auch Geschichte oder wählen sie zumindest als Dekor für ihre jeweilige Handlung. Hierdurch prägen sie in mancherlei Hinsicht, in unterschiedlicher Intention und Ausformung, auch das Bild von Geschichte. Vor dem Auge des Lesers entstehen Bilderwelten längst vergangener Epochen, sei es, indem er die einzelnen Panels genau betrachtet, sei es, indem er sie in Beziehung zum Text setzt, sei es, indem er den Raum zwischen den Panels selbst durch Interpretation ausfüllt.

Bisher wurden Comics und einzelnen Serien oder Alben meist von Comiclesern rezensiert, manchmal von ausgewiesenen Experten auf diesem Gebiet, manchmal von Personen, die man eher als Autodidakten oder als reine Fans bezeichnen kann. Es gab Ansätze von Literaturwissenschaftlern das Medium Comic einzuordnen und zu beschreiben, Kunstexperten äußerten sich zu diesem Thema sowie Künstler selbst. Von pädagogischer Seite aus wurde versucht, Comics in den Unterricht zu integrieren, allein von fachhistorischer Seite waren diese Bemühungen dünn gestreut. Zumindest setzte man sich mit dem historischen Inhalt der einzelnen Alben nicht besonders differenziert oder nur punktuell auseinander und das, obwohl die so genannten Historischen oder Historisierenden Comics wesentlich zur Vermittlung eines Geschichtsbildes respektive des Bildes einer bestimmten Epoche eingesetzt werden könnten. Will man einzelnen Serien oder auch nur einzelne Sequenzen auf ihren historischen Zusammenhang hin untersuchen, so besteht die Aufgabe des Historikers darin, dieses Bild von Geschichte, welches bewusst oder unbewusst geliefert wird, zu hinterfragen. Dieses Bild zu spezifizieren und eine etwaige historische Unterfütterung zu analysieren – mögliche Defizite sind aufzudecken. Beschäftigt man sich mit den bunten Bildern, so muss man sich stets darüber im Klaren sein, dass man sich mit den Comics im Wald der Fiktionen befindet und deren Autoren keine historisch-wissenschaftliche Abhandlung erstellen wollen.

Aus diesem Grund wird hier der Versuch unternommen, diese Lücke zu schließen. Das kann nur der viel zitierte Tropfen auf den heißen Stein sein, determiniert durch ein beinahe unendliches Universum, das die Comics heutzutage bilden. So ergibt sich, dass nur ein verschwindend kleiner Teil im Kosmos der Comics bearbeiten wird. Hierfür wurde eine Fragestellung gewählt, die sowohl den Untersuchungsgegenstand als auch die zeitlich-historische Dimension fokussiert. Es wurden zwei Strips aus dem Genre der Historischen oder Historisierenden Autoren-Comics ausgewählt, deren Dekor das Mittelalter ist und deren Protagonisten Ritter sind.

Da auch heutzutage ein überwiegend großer Teil der Bevölkerung mit dem Phänomen Comic hauptsächlich Figuren wie *Micky Mouse*, *Superman* und bestenfalls, wenn es um Historische Comics geht, *Asterix* im Heftchenformat assoziieren dürfte,⁸ ist es für das

⁸ Wobei *Asterix* im eigentlichen Sinne kein Historien-Comic ist, da die Autoren hauptsächlich nur geschichtliche Versatzstücke zur Ausschmückung der Story verwenden. Hinzu kommt, dass oftmals Geschichtsstereotypen zitiert und karikiert werden und nicht zuletzt spielt auch eine gezielte Chaotisierung von Geschichte eine Rolle. Vgl. hierzu auch: Dolle-Weinkauff, Bernd: 1986, S. 654f.

Verständnis der weiteren Ausführungen notwendig, einen gerafften Überblick über die Geschichte der Comics zu geben.

Bemerkenswert ist, dass auch schon früher Bildergeschichten unter den Gebildeten einen schlechten Ruf hatten. Sie waren allgemein verständlich, im Gegensatz zu Gemälden oder handgeschriebenen Büchern, die mit Illustrationen versehen als Kunstwerke – einzeln und original – galten. Giulio Cesare Cuccolini schreibt in diesem Zusammenhang, wobei er die Aversion gegen das Bild respektive die Bildergeschichte vom kulturschichtlichen Standpunkt betrachtet:

„Es gibt ein althergebrachtes Vorurteil dem Bild gegenüber, das schon in der hebräischen und später in der griechischen Kultur vorhanden war. Die hebräische Kultur, die zu Bildern ein ikonoklastisches Verhältnis hatte, hatte die Schrift zum Gotteswort erhoben; die griechische betrachtete das Wort (...) immer noch als einziges Element eines wahren Gesprächs. Das Christentum schließlich griff in seinem Versuch, das Geheimnis der Trinität und der Inkarnation zu finden, zum logos/verbum. Von hier stammt die Überzeugung, nach der das Wort für die menschliche Intelligenz den einzig legitimen Weg darstellt, – eine Erkenntnis, die imstande ist, einen angemessenen Ausdruck in der Gesprächsgliederung, im logos zu finden.“⁹

Eine Pauschalbewertung dessen, was ein Comic ist oder sein soll, ist gegenwärtig nicht mehr möglich. Dies erklärt sich zum einen daher, dass selbst die Namenswahl des Mediums mit Comic gleich komisch nicht passend ist, da der Comic sich mittlerweile als Medium verselbstständigt hat. Er hat in den vergangenen Jahrzehnten annähernd jedes mögliche Genre für sich entdeckt und zeichnerisch-textlich zu Papier gebracht. Es gibt Western-Comics, Science-Fiction-Comics, Tier-Comics und Kinder-Comics, Comics ausschließlich für Erwachsene, Detektiv-Comics und Kriegs-Comics, Comics mit pornographischem Inhalt et cetera. Diese enorme Quantität bedingt gleichzeitig einen gewaltigen Qualitätsunterschied, der sich sowohl auf die zeichnerische und textliche Qualität als auch auf das äußere Erscheinungsbild, also buchbinderische und produktionstechnische Merkmale, erstreckt.

1.4 Ziele der Arbeit

Die vorliegende Abhandlung beschäftigt sich zum einen mit der fachwissenschaftlich-historischen Seite, dem Ritterstand im Hochmittelalter im angelsächsischen und französischen Raum, zum anderen hat sie einen Untersuchungsgegenstand gewählt, der aus universitärer Sicht ein Schattendasein fristet: Das Medium Comic, explizit das Segment der Historischen Comics. Dieses Medium blieb in der Vergangenheit von fachhistorischer Seite aus nahezu unbeachtet. Der Bezug der Strips, ihr möglicher Einfluss auf die Vermittlung von Geschichte, von Geschichtsbildern, ihre Wirkungsweise auf den Leser all-

⁹ In: Cuccolini, Giulio: 1991. S. 31

gemein wurde kaum untersucht. Somit liegt hier eine Untersuchung vor, die auch unter komparatistischen Fragestellungen herausfinden soll, inwiefern sich das Bild vom Rittertum in Wissenschaft und Zeichenware unterscheidet. Indes auch, wo Gemeinsamkeiten zu finden sind. Diese Themenstellung folgt nicht dem wissenschaftlichen Mainstream, erst recht nicht dem fachhistorischen. Aus diesem Grund kann auf keinen reichen Fundus bereits vorliegender Untersuchungen zurückgegriffen werden. Eigene Thesen stehen zur Verifikation und Falsifikation an. Innerhalb des vorliegenden Beitrages wird herausgefiltert werden, inwieweit Ritter und ritterliche Lebensweise, Begriffe wie Ehre, Lehnswesen, Kreuzzugsgedanke sowie Mentalitäten und das Verhältnis sozialer Gruppen untereinander in den behandelten Comic-Strips dargestellt werden und inwieweit diese Darstellungen der historischen Faktizität und Authentizität entsprechen. Es geht um eine Auslotung der fachwissenschaftlichen Hintergründe sowie um die Frage, wie viel der Massenzeichenware lediglich Dekor oder gängiges Klischee ist und welche Geschichtsbilder wissenschaftlich (noch) vertretbar sind. Wird explizit ritterliche Lebenswelt dargestellt oder wird sie überhöht, heroisiert, idealisiert möglicherweise sogar verfälscht? Wird die Vergangenheit zur Fiktion oder wird eine konstruktive Stellungnahme des Zeitgeschehens vorgenommen? Hat der Inhalt des Dargestellten soziale und historische Relevanz oder wird nur ein romantisch-verklärendes Zeitbild, möglicherweise ein Zerrbild geliefert? Sind Erzählweise und Erzählstruktur analytisch und innovativ, hinterfragen sie das Abgebildete oder werden lediglich Stereotypen geliefert und „Vorurteile“ bedient? Wo liegen die literaturgeschichtlichen Wurzeln der untersuchten Strips, auf welche Epen nehmen sie Bezug? Was ist die Autorenintention, wo ist ihre historische Unterfütterung, wie gestaltet sich diese und schließlich: Wie wirkt dies alles auf den Leser und prägt sein Geschichtsbild?

Untersuchungsgegenstände sind die 40-bändige und 1788 Seiten umfassende Werkausgabe *Prinz Eisenherz* von Hal Foster sowie das 10-bändige Epos *Die Türme von Bois-Maury* von Hermann Huppen. Bei der zeitgeschichtlichen Einordnung der Untersuchungsgegenstände ergaben sich einige Schwierigkeiten, da Hal Foster zwar immer (als Erzähler im Strip) betont, dass seine Story im 5. Jahrhundert angesiedelt sei, dies jedoch nur haltbar ist, wenn er sich explizit auf den angeblichen Handlungszeitraum der Artus-Legende bezieht. Anhand der dargestellten Burgen, Rüstungen, historischen Anspielungen und vermeintlichen „Fakten“ wäre sie jedoch eher im Zeitraum zwischen 500 und 1300 anzusiedeln. Der Prinz bewegt sich somit in einem eindeutig unbestimmbaren Zeitraum. Es macht daher in der Untersuchung wenig Sinn, beispielsweise die historischen Hintergründe des englischen Rittertums von 500 bis 1300 oder eines enger gesetzten Zeitraumes zu untersuchen – zumindest nicht nach streng wissenschaftlichen Maßstäben. Der Prinz ist gewissermaßen „zeitlos“. Er bewegt sich innerhalb der Erzählung in einem pseudohistorischen Raum, der nicht zu fassen ist. Vielmehr ist er reines Sinnbild der Vorstellungen vom Rittertum. Er kann nicht als Einzeldarstellung von exemplarischer Relevanz für das Rittertum im Hochmittelalter herangezogen werden, da er diese Ära historisch nicht verkörpert. Fosters Werk liefert vielmehr einen Rundumschlag aller Elemente des Rittertums. Er bedient das feudale, das religiöse sowie das romantische Ritterbild. Infolge

dessen scheint es lohnender, die *Sage vom Singenden Schwert* bezüglich einzelner Elemente hin zu durchleuchten, nach Aspekten, denen sich Foster für sein Werk bediente. Eine historisch-wissenschaftliche Untersuchung seiner *Eisenherz*-Comics nach chronologischen Gesichtspunkten vornehmen zu wollen, hieße sich in einem Labyrinth aus Halbwahrheiten, Spekulationen und Fakten zu verlieren. Ein Messen der von Foster präsentierten historisch verkleideten Fiktionen an objektiven historischen Maßstäben wäre demnach ein tautologisches Unterfangen.

Interessant schien zudem die Frage nach einer zweiten graphisch-textlichen Umsetzung des Rittermotivs im Sinne einer Vergleichsmöglichkeit. Die Wahl fiel auf *Die Türme von Bois-Maury* des Belgiers Hermann Huppen, da beide Comics in vielfacher Hinsicht nicht unterschiedlicher hätten sein können sowohl was Inhalt als auch Form anbelangt. *Die Türme von Bois-Maury* sind chronologisch etwa zur Zeit des 1. und 2. Kreuzzuges einzuordnen. Somit erschien es zweckmäßig, den Untersuchungszeitraum nicht über mehrere Jahrhunderte auszudehnen und so der Gefahr eines ausufernden Synkretismus zu unterliegen, sondern sich auf die Epoche des Hochmittelalters von 1000 bis 1200 zu beschränken, da sich hierfür bei beiden Autoren Anhaltspunkte festmachen lassen, die im Folgenden der Fachwissenschaft gegenübergestellt werden können. Ausgewählte Aspekte und Elemente beider Strips werden demnach der Fachwissenschaft gegenübergestellt, wobei diese Auswahl erwartungsgemäß nur exemplarischen Charakter haben kann. Dies ist im Umfang der Comic-Epen begründet sowie in der aus ihm resultierenden Vielfalt von Themenmotiven und Topoi.

Die schwärmerische Idealgestalt des durch Heldenepen geformten und zum Super-Ritter mutierten *Prinz Eisenherz* auf der einen Seite, die des verarmten fahrenden französischen Ritter des 11. beziehungsweise 12. Jahrhunderts, *Aymar von Bois-Maury*, auf der anderen Seite. *Eisenherz*, die Inkarnation des ritterlichen Ehren- und Verhaltenskodex – wobei noch zu untersuchen sein wird, ob sich dieser Kodex tatsächlich auf „das Mittelalter“ bezieht – im Vergleich zum durch seine Lebenswirklichkeit bestimmten *Aymar* und seiner Gefährten.

Bezüglich des zu vergleichenden Ritterbildes erfolgt die Orientierung an Einzeldarstellungen. An den beschriebenen Individuen des Ritterstandes, der ihnen zugeschriebenen Lebensweise und Lebenswirklichkeit, die aus erzähltechnischen Gründen als Synonym der gesellschaftlichen Verhältnisse fungieren. Es wird ausdrücklich nicht der Versuch unternommen, alles und jedes des im Comic Abgebildeten, also Kleidungsstücke, Einrichtungsgegenstände, Architektur, landwirtschaftliche Darstellungen und Schilderungen verschiedener sozialer Gruppen zu untersuchen und im Verhältnis Eins zu Eins der Fachliteratur gegenüberzustellen. Es ist wenig ergiebig, wenn Comic-Zeichnung und historische Quelle permanent gegeneinander abgewogen werden. Interessanter erscheint es, die Wirkungsweise der Massenzeichenware zu analysieren; den didaktischen Aspekt in den Vordergrund zu rücken. Hierdurch wird zudem der komparatistische Gesichtspunkt betont und verstärkt Wert darauf gelegt, welches Bild von Geschichte entworfen wird. Aufgrund von Einzelbeispielen werden zudem Möglichkeiten und Grenzen

des Mediums aufgezeigt. Da hier eine Arbeit vorliegt, die sich zum großen Teil mit den so genannten bunten Bildern beschäftigt, sich an diesen orientiert, werden an vielen Stellen auch Panels, das sind Einzelbilder, aus den einzelnen Strips zur Veranschaulichung und Kommentierung des Dargestellten Aufnahme finden.

Zur Verdeutlichung der Arbeitshypothese folgt eine Grafik, in der die zu untersuchenden Gegenstände und ihre Bezüge verdeutlicht werden sollen:

„Prinz Eisenherz oder das Mittelalter in der Sprechblase“

Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200
in ausgewählten Historisierenden Comics

