



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 51, Nr. 3, 2013
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Le Moyen Age par la bande (herausgegeben von Alain Corbellari und Alexander Schwarz)

Eva Horvatic

Eva Horvatic reviews the volume › Le Moyen Age par la bande ‹ and emphasizes the iconic importance of the Middle Ages for comic design. Comics are understood as complex forms of interaction between different codes.

Verlag: Université de Lausanne

Erscheinungsort: Lausanne

Erscheinungsjahr: 2001

ISSN: 0014-2026

I Comics und Mittelalter

Die geisteswissenschaftliche Fakultät der Universität von Lausanne hat einen Band ihrer Reihe *Etudes de Lettres* dem Thema Comics gewidmet. Dieser Sammelband in französischer[1] Sprache mit dem Titel *Le Moyen*

Age par la bande, herausgegeben von Alain Corbellari und Alexander Schwarz, beschäftigt sich mit dem Verhältnis von Comics und Mittelalter.

Hierin ist die grundlegende Hypothese, dass die Comics mit keiner anderen historischen Epoche in so enger Beziehung stehen wie mit dieser Ära. Dies betrifft neben ihrem narrativen Gehalt und ihrer immanenten Struktur, welche sich in ihrer Machart manifestiert, auch ihre Ideologie. Das Werk verfolgt die Intention, neue Erkenntnisse über den Status, die grundlegenden mythologischen Wurzeln und die mittelalterlichen hierarchischen Positionen der Comics zu liefern und entwirft dabei auch eine medienspezifische Epistemologie. Die einzelnen Beiträge zielen darauf ab, Comics als Kunstform zu begreifen, welche nicht nur eine Synthese zwischen Graphischem und Narrativem in sich birgt, sondern auch die doppelte Intervention in sich trägt, das Eigene *und* das Metaphorische zu repräsentieren. Hierbei spielt das multiple Ergreifen der Sinne der RezipientInnen eine entscheidende Rolle, die Schräge eines Blicks, der eine Abkehr von einer Sprache der Zeichen in sich birgt.

Danielle Chaperon leitet die Struktur von Comics aus dem Aufbau mittelalterlicher Texte und Schriften folgendermaßen ab: er zeigt, dass die mittelalterliche Tradition der graphischen Allianz zwischen Anfangsbuchstaben eines Textes und dessen bildhafter Ausgestaltung sowie anderer verzierender bildhafter Elemente eine Weiterführung und Ausdifferenzierung im Comic erfahren, indem dort Text und Bild zwar aufeinander bezogen, aber gleichsam getrennt dargestellt werden. Dies entspricht einer doppelten Ausdifferenzierung im Sinne der Narration: einerseits die Narration in den Bilderabfolgen in Form des Strips, andererseits der Erzählstrang in Sprechblasen und Textkästen, welche als graphische Unterstützung der Schrift angesehen werden können. Somit können mittelalterliche Texte in struktureller Hinsicht als Vorläufer von Comics betrachtet werden.

Für die inhaltliche Ebene zeigt Florence Plet anhand der mittelalterlichen Figur des Jongleurs oder Spielmannes, dass Comics zwischen historischer Rekonstruktion und der Schöpfung einer originären Figur schwanken. Der Spielmann, den Plet von der Figur des Barden, Troubadours und

Minnesängers abgrenzt, ist künstlerisch multipel. Er beherrscht neben Musikinstrumenten und Gesang auch Tanz und Akrobatik. Zwar besitzt der Spielmann in der mittelalterlichen Vorstellungskraft auch Eigenschaften von Troubadouren, Barden und Minnesängern, doch hat er im Comic zusätzlich die Fähigkeit, immer „auf seine Füße zu fallen“. Gleichzeitig fungiert diese Figur im Comic nun als eine Art Spiegelbild des Ritters, wodurch sie nicht mehr bloß dekorativen Zwecken dient, sondern für die Narration große Bedeutung erhält. Es geht nun um ihre Persönlichkeit. Einige Beispiele solcher Comic-Figuren sind *Pfiffikus* aus der im Mittelalter angesiedelten Comic-Reihe *Johann und Pfiffikus* des belgischen Zeichners Peyo[2], oder der Barde, Poet und Philosoph *Volsungs* aus *Roland, Ritter Ungestüm*: Er stammt zwar von Odin ab, ist aber kein Heroe, sondern im Gegensatz zu *Roland* ein sanftmütiger Mensch, was sich in kämpferischen Auseinandersetzungen immer wieder zeigt.

Die historische Rekonstruktion von Figuren liegt auch im Fokus der Betrachtungen von Alain Corbellari. Dass eine solche Rekonstruktion von der Entstehungszeit der jeweiligen Comics abhängt und sich dies nicht zuletzt in den Abbildungen und Darstellungen niederschlägt, dient ihm als Beweis dafür, dass sich im Comic verschiedene semiotische Codes in außerordentlich komplexer Art überlagern. Ausgehend von der Figur des Herrschers als einem präzisen ikonischen Ausgangspunkt, reflektiert Corbellari die Möglichkeiten und Grenzen von Repräsentationen historischer Figuren in Hinblick auf deren Sinnbildlichkeit. Man hat immer wieder darauf verwiesen, dass die Comics als Vorgänger des populären Romans verstanden wurden und ein Bild des Helden aufrecht erhalten. Dass zwar gewisse grafische Repräsentationsformen übernommen werden, diese sich aber im Laufe der Zeit verändern, sieht man beispielsweise an *Prinz Eisenherz*. Während der Titelheld bei Hal Foster seine Frisur noch Jeanne d'Arc verdankt und *König Arthus* mit seinem wallenden Bart ein mythischer Herrscher ist, greift René Goscinny die Kontinuität des wallenden Bartes für den Herrscher zwar auf, indem er seinen *Karl den Großen* grade *nicht* mit einem wallenden Bart ausstattet, sondern mit einem Schnurrbart. Aber auch dieser wird ihm von seinem Friseur abrasiert.

II Komplexe Interaktionsformen

Durch solche Darstellungen – man könnte sie durchaus als subversiv bezeichnen – wird die Rolle des Herrschers als Herrschender zur Disposition gestellt und in ein neues Verhältnis zu seinen Rittern und Untergebenen gesetzt. (So ist etwa *Asterix* der Schlaueste in seinem Dorf, der jede Schwierigkeit meistert, *Majestix* hingegen gleicht eher einer Witzfigur. Er hat zwar Insignien der Herrschaft – er geht beispielsweise nicht zu Fuß, sondern wird auf seinem Schild herumgetragen – aber diese Insignien dienen eher einer Verunglimpfung seiner Person als der Darstellung seiner Herrscherwürde.) Genau in solchen Darstellungen verortet Corbellari einen Beweis dafür, dass Comics gleichsam als komplexe Interaktionsform der Codes fungieren und eine Umkehr der traditionellen Vorherrschaft des Textes über das Bild repräsentieren. Was die Darstellungen von Persönlichkeiten der Herrscher anbelangt, konstatiert Corbellari eine Tendenz, in der die Präzisierung ihrer zeitlichen Verankerung in den Vordergrund rückt, traditionelle Schablonen einer Herrscherpersönlichkeit aber immer mehr aufgegeben werden. Dies führt zu einer Laisierung der Abenteuer. Ausgangspunkt seiner methodologischen Überlegungen ist, dass seit der Renaissance die Sorge um historische Genauigkeit bezüglich der Darstellung der Vergangenheit Präzisierungsbestrebungen mit sich gebracht hat. Die heute vorherrschende Genauigkeit hinsichtlich der Historizität aber scheint fatalerweise eine Annäherung an das Morgen zu sein: Während Mittelalter-Comics in den 1950er- und 1960er-Jahren noch von einem Heiligenschein des Idealismus durchdrungen waren, besteht heutzutage die Tendenz zur Prosaik. Der mythische König wird gleichsam zu einer neuen Form von ikonografischem Potential, dessen Möglichkeiten noch lange nicht ausgeschöpft sind.

Jean-Claude Mühlethaler beschäftigt sich in seinem Beitrag mit der Figur des Herrschers in ganz anderer Hinsicht. Er stellt die Figur des Helden einem Herrscher gegenüber, der das Stereotyp des absoluten Tyrannen verkörpert. Ein solcher Kampf zwischen Gut und Böse hat die Comics

immer schon beschäftigt. Dieses Stereotyp lässt sich relativ leicht in die visuelle Sprache der Comics übersetzen. In den Erzählungen von *Thorgal Aegirsson*, wie sie von Grzegorz Rosinski und Jean Van Hamme realisiert wurden, geht es um einen Helden, der im ständigen Kampf gegen das absolut Böse steht, das sich in der Figur des Herrschers *Gandalf* manifestiert. *Gandalf* zur Seite steht die Zauberin *Slive*. Mühlethaler konstatiert, dass wir heutzutage noch immer Menschen des Mittelalters sind. Wir sind noch immer von der mittelalterlichen Mentalität durchdrungen, die uns beherrscht, weil sich unsere Sensibilität für mythologische Stoffe und für herrschende Machtverhältnisse aus Stereotypen ableitet, die ihre Verwurzelung im Mittelalter haben. Dies zeigt er an der Comic-Reihe *Thorgal*. In diesen Abenteuergeschichten werden historische Persönlichkeiten aus mehreren Jahrhunderten als Vorlagen für tyrannenhaftes Verhalten herangezogen: Nicht in Form einer Reprise der Sage aus dem 13. Jahrhundert wird hier die Geschichte eines Mannes erzählt, der sich gegen Grausamkeit und Ungerechtigkeit erhebt, sondern als eigenständiger Erzählstoff entwickelt. In den mythischen Verstrickungen, in denen Bezüge zum Verhalten Alexanders des Großen und anderer historischer Persönlichkeiten hergestellt werden, tauchen in Metamorphosen sowohl die Figur des Magiers wie auch das Monster auf. Die Verquickung der Narration mit Sagengestalten aus anderen Kulturkreisen zeigt die Auflehnung *Thorgals* gegen eine Tyrannei, welche in der Nähe von Albert Camus *Caligula* angesiedelt ist, und legt Vergleiche mit historischen Persönlichkeiten wie Hitler und Stalin nahe.

Die Figur des *Thorgal* ist das Sprachrohr seiner Autoren, die Geschichte des 20. Jahrhunderts wird mit einbezogen und der Geist des Mittelalters, von den Eroberungszügen der Wikinger bis hin zu den Tyrannen in ihren Sagen, bildet den Hintergrund einer Narration, innerhalb derer die Abenteuer von *Thorgal* nicht nur bloßes historisches Couleur darstellen, sondern darüber hinaus auch die moralischen Haltungen und Einstellungen der Autoren gegen die Tyrannen der neueren Geschichte widerspiegeln. Ausgehend von der Idee, dass bestimmte Elemente des Vokabulars der Comics nach heutiger Sicht mit dem Mittelalter eng verbunden sind, analysiert Alexander Schwarz die sprachliche Ebene des

Comics *Suske und Wiske* von Willy Vandersteen und vergleicht diese mit jener des mittelalterlichen Vorbilds *Van den vos Reynaerde* aus dem 13. Jahrhundert, das als Versepos konzipiert ist. Der Vergleich der beiden Werke setzt im Sinne einer Erzählgrammatik bei der Analyse von Satzgliedstruktur und -stellung, Satzgliedinnenbau sowie Wortarten an. Hierbei geht es sowohl um Übereinstimmungen als auch um Differenzen der beiden Fassungen. Schwarz kommt zu dem Ergebnis, dass in besagtem Comic gegenüber dem mittelalterlichen Werk ein Verlust an Differenziertheit in allen drei Bereichen zu verzeichnen ist: Er konstatiert, „dass der vorliegende Comic dem Mickey Maus-Syndrom zum Opfer gefallen ist und sich einem Gegenstand verschrieben hat, der zwar mit seinen Tieren (und seinen mittelalterlichen Burgen, Kleidern und Waffen) vordergründig zum Zeichnen einlädt, aufgrund seiner sprachlich/rhetorischen Form und Thematik aber schlecht für einen Wechsel in ein anderes als ein primär sprachliches Medium geeignet ist.“ Dies hat auch Auswirkungen auf die einzelnen Tiercharaktere. Entgegen dem mittelalterlichen Epos bringen *Reinaerts* Lügen im Comic nun andere Tiere dazu, die Ungerechtigkeiten in ihrer Gesellschaft zu akzeptieren, *Reinaert* wird vom Lügner zum Katalysator.

III Heldenphantasien

Im letzten Beitrag, welcher von Marc-Antoine Renard stammt, geht es um die Heldenphantasie. Dieses Genre ist in den Comics weit verbreitet. Die Heldenphantasie ist eng verknüpft mit den mittelalterlichen Erzählstoffen. Es handelt sich hierbei um Welten, in denen sich eine bestimmte historische Wirklichkeit mit Klischees und phantastischen Elementen verbindet. Ein Beispiel dafür ist die bereits erwähnte Comic-Serie *Thorgal*. Warum gerade das Mittelalter? Nach Renard gibt es 3 Typen der Darstellung dieser Periode: erstens die Anlehnung an die historische Realität, zweitens das Mittelalter als Quelle der Inspiration, und drittens die Verwendung des Mittelalters in punktueller Weise. Die Kluft zwischen dem verherrlichten Rittertum und der historischen sozialen Realität, in der soziales Elend und Heroisierung vor allem des Ritterstandes

aufeinander treffen, eröffnet Möglichkeiten, die gerade für das Comic außerordentlich inspirativ wirken. Das Mittelalter wird zum Ursprung *und* zur Bühne, auf der sich das kollektive Unbewusste entfaltet und so ins Bewusstsein tritt. Aber die Heldenphantasie siedelt sich nicht nur in einer phantastischen mittelalterlichen Welt an, sondern erzeugt auch etwas Atmosphärisches, wo Götter und Menschen, Kreaturen außerirdischer Art, die dennoch unserem Planeten zugehören, miteinander in Streit geraten. So hat beispielsweise John Ronald Reuel Tolkien, der große Inspirator dieser "Heroic phantasy" ein ganzes mythologisches Universum eröffnet, in dem verschiedene legendäre Gestalten auftreten. Die Heldenphantasie ist von der Gattung der Science Fiction folgendermaßen abzugrenzen: Während erstere immer in der Vergangenheit angesiedelt ist, also gleichsam in einer Chronologie steht, ist die Science Fiction auf die Zukunft ausgerichtet. Man könnte sagen, dass die Heldenphantasie den zeitbezogenen Gegenpol zur Science Fiction darstellt.

Renard zeigt weiters, dass der Protagonist der Heldenphantasie im Comic zutiefst im Mittelalter verwurzelt und zugleich auf sich allein gestellt ist. Die Heldenphantasie mittelalterlichen Typs simplifiziert zweifellos, aber sie zeigt dennoch, dass Helden auch scheitern können – wie etwa im Fall der Templer oder anderer militärischer Orden. So wird beispielsweise die Heldenphantasie *Le Troisième Testament* von Xavier Dorison herangezogen, in welcher Dorison Anleihen bei dem Filmschauspieler Sean Connery und dem Film *Der Name der Rose* macht und gleichzeitig auch auf *Thorgal* Bezug nimmt. Die Heldenphantasie ist nach Renard zwar ein leichtes Genre, das die Klischees des Mittelalters nur allzu gerne aufgreift, damit riskiert sie aber, das Mittelalter auf eine reine Dekorationsfunktion zu reduzieren und hierdurch zu simplifizieren. Dennoch gelingt es Renard zu zeigen, dass gerade diese historischen Erzählungen und Bezüge wichtig sind, und – allen Simplifizierungen zum Trotz – man sich durch die Aufarbeitung und Neubearbeitung in Comics an den Geschichten der siegreichen Ritter und arglistigen Zauberer besonders erfreuen kann.

IV Conclusio

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass der Band von seinem wissenschaftlichen Anspruch her die Bedeutung des Mittelalters vor allem aus mediävistischer Sicht in Hinblick auf die gegenwärtige Comics-Szene darstellt. Nicht nur für Spezialisten der Mediävistik ist dieses Werk ein wertvoller Beitrag, indem es neue Analysenperspektiven für Comics eröffnet.

Corbellari, Alain/ Schwarz, Alexander (Hg.) (2001): *Le Moyen Age par la bande*. *Etudes de Lettres*, 2001/1, Lausanne: Université de Lausanne, 174 Seiten, 60 Frs.

Anmerkungen

[1] Lediglich der Artikel von Alexander Schwarz ist auf Deutsch.

[2] Pierre Culliford (1928–1992)

Inhaltsverzeichnis

<p>ÉTUDES DE LETTRES</p> <p>Revue de la Faculté des lettres de l'Université de Lausanne fondée en 1926 par la Société des Etudes de Lettres</p>		<p>É T U D E S D E L E T T R E S</p>	
<p>LE MOYEN ÂGE PAR LA BANDE (BD ET MOYEN ÂGE)</p>		<p>REVUE DE LA FACULTÉ DES LETTRES</p> <p>UNIVERSITÉ DE LAUSANNE</p>	
Alain CORBELLARI			
Avant-propos : d'un transfert de signes	5		
Danielle CHAPERON			
Des ancêtres bien encombrants. Manuscrits et phylactères dans la bande dessinée médiévale	11		
Florence PLET			
Le Jongleur. Portrait de l'artiste en clown	37		
Alain CORBELLARI			
Le Chevalier et son double. La représentation du souverain dans la BD médiévale	65		
Jean-Claude MÜLLERHALER			
Thorval face aux tyrans. Sur la persistance de l'imaginaire médiéval dans la BD	85		
Alexander SCHWARZ			
Der Fuchs mit der Sprechblase. Narratologisches zu Reynard, Suske und Wiske	101		
Marc-Antoine RENARD			
« Nous allons franchir l'infini... » L'heroic fantasy en BD	113		
Bibliographie	135		
Liste des mémoires	147		
			2001