

# **Geschichte im Comic : können ernsthafte historische Themen auch in Form von Bildergeschichten behandelt werden?**

Autor(en): **Munier, Gerald**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Traverse : Zeitschrift für Geschichte = Revue d'histoire**

Band (Jahr): **11 (2004)**

Heft 2

PDF erstellt am: **20.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-26393>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

---

## GESCHICHTE IM COMIC

### KÖNNEN ERNSTHAFTE HISTORISCHE THEMEN AUCH IN FORM VON BILDERGESCHICHTEN BEHANDELT WERDEN?

GERALD MUNIER

Die wenigsten Historiker sind sich bewusst, dass es einen umfangreichen Bestand an Comics mit geschichtlichem Inhalt gibt. Gerade im deutschsprachigen Raum kennt man oft nur *Asterix*, vielleicht noch *Prinz Eisenherz*. Dabei gibt es mindestens 1500 Comic-Alben und Serien, die im spezialisierten Buchhandel, in Comic-Shops, Antiquariaten und im Versandhandel angeboten werden. Diese Zahl sagt freilich nichts über die inhaltliche Qualität historisierender Comic-Alben. Genau wie bei dem Historienbuch, dem Historienhörspiel oder dem Historienfilm findet sich auch im Historien-Comic neben Werken von beachtlicher künstlerischer Qualität und szenaristischem Einfallsreichtum jede Menge Durchschnittsware und auch Triviales.

### DER HISTORIEN-COMIC

Was zum Genre der historisierenden Comics zu zählen ist, ist gar nicht so einfach zu sagen, denn es gibt dafür keine anerkannten Normen. Gibt es trotzdem so etwas wie Qualitätskriterien? Viele Comics beziehen zwar historische Stoffe ein, können aber nur mit Vorbehalt als historisierend und schon gar nicht als «historisch» gelten. Hansrudi Wäscher, der in Deutschland das wahrscheinlich umfassendste Werk historisierender Comics geschaffen hat – man denke an die Ritterserien *Sigurd* und *Falk*, die Western *Silberpfeil* und *Buffalo Bill* oder die Kolonialzeit-Abenteuer *Akim* und *Tibor* –, verzichtet selber zum Beispiel auf jeglichen Anspruch historischer Authentizität.<sup>1</sup> Seine Comics sind von vornherein als fiktive Abenteuer für ein kindliches Publikum angelegt. Unter welchen Gesichtspunkten diese (fast schon ahistorische) Serie zum Genre der Historien-Comics gezählt werden soll und ob das ausufernde Genre der Fantasy-Comics, in denen beispielsweise feudalistische Gesellschaftsformen in Szene gesetzt werden, noch dazu gehört, ist eine offene Frage.<sup>2</sup>

Western-Comics, also Erzählungen zur amerikanischen Pioniergeschichte, stellen 110 ■ ein weiteres Subgenre dar, das seine eigenen Gesetzmässigkeiten aufweist.<sup>3</sup>

Ihre Zahl ist derart gross, dass es davon mindestens ebenso viele Alben gibt, wie von allen anderen historischen Themengebieten zusammen. Beim Western ist der Abenteuer- und *action*-Aspekt bekanntlich besonders stark, und über die Hauptpersonen werden nicht selten Mythen fixiert – etwa der *frontier*-Mythos oder der Mythos des *cattle-king*, der sich berechtigt fühlte, das Gesetz in die eigenen Hände zu nehmen. Kann man Western trotzdem zu den Historien-Comics zählen und wenn ja, warum? Wir können diese Fragen hier aufwerfen und als Problem skizzieren, aber nicht wirklich beantworten.

### WELCHE HISTORISCHEN THEMENGEBIETE WERDEN IN COMICS BEHANDELT?

Von den über 40'000 deutschsprachigen Alben und Comic-Heften, die der Preiskatalog des Norbert-Hethke-Verlags auflistet, dürfte schätzungsweise ein Sechstel im weitesten Sinn zum Genre des historisierenden Comics gezählt werden.<sup>4</sup> Doch die historischen Themen, die in Comics behandelt werden, sind ungleich verteilt. Weil ein Grossteil aus der Feder frankobelgischer Künstler stammt und folglich die thematischen Vorlieben der Belgier und Franzosen widerspiegelt, sind Comics über Absolutismus, Französische Revolution, Kolonialära und Wilder Westen gut vertreten. Doch auch zum Nationalsozialismus, zum Zweiten Weltkrieg und zur (mediterran geprägten) Antike gibt es inzwischen einiges. Die Urzeit, die Geschichte der Arbeiterbewegung, die Industrialisierung oder die Russische Revolution bilden hingegen fast weisse Flecken. Erst spät und allmählich haben deutschsprachige Künstler aus der Schweiz, Österreich und der Bundesrepublik Deutschland Themengebiete aus der Geschichte ihrer Länder erschlossen. Zu nennen wären für die Schweiz der innovative Kleinverlag Edition Moderne (Zürich) mit so bemerkenswerten Titeln wie *Dufour*, in dem die Lebensgeschichte des gleichnamigen Generals, Kartografen und Baumeisters Guillaume-Henri Dufour rund um die Bundesstaatsgründung von 1848 erzählt wird, *Meyer & Meyer*, der sich die Geschichte der Stadt Aarau zur Zeit der Helvetischen Revolution vornimmt, oder *Der dritte Tell*, der den schweizerischen Bauernkrieg von 1653 aufarbeitet.<sup>5</sup> *Dufour* von Sambal Oelek, alias Andreas Müller, ist nicht nur zeichnerisch gelungen, er wurde überdies mit einem Anhang mit Materialien zur Biografie Dufours ausgestattet – ein im Historien-Comic durchaus übliches Verfahren. Für Deutschland verdienen *Sauschwobe und Gelbfässler – Die Gründung von Baden-Württemberg* sowie *Goethe* speziell erwähnt zu werden.<sup>6</sup>

## DIE AMERIKANISCHEN URSPRÜNGE UND DIE ENTWICKLUNG DES HISTORIENGENRES IN EUROPA

Der Beginn des Zeitalters der Comics wird meist auf das Jahr 1896 datiert. Damals gelang es den späteren Zeitungszaren Hearst und Pulitzer in den USA, ihre Titel dank farbiger Comic-Sonntagsbeilagen (*yellow press*) zu Massen- und Boulevardblättern zu machen.<sup>7</sup> Gezeichnete Erzählungen mit Fortsetzungscharakter, die typische Elemente des späteren Comics wie Sprechblasen und Lautmalungen enthielten, gab es allerdings schon früher. Erinnert sei an die Werke des Engländers William Hogarth, des Schweizer Rodolphe Töpffer und des Deutschen Wilhelm Busch.

Als erstes historisierendes Werk gilt *Prince Valiant (Prinz Eisenherz)* aus der Feder von Hal Foster, dessen erste Folge 1937 erschien.<sup>8</sup> Die Serie gibt es bis heute in mehr als 18 Ländern, in zahllosen Albeneditionen, aber auch als *strip* in über 350 Zeitungen. Im Laufe seiner fast 40-jährigen Schaffenszeit mauserte sich Foster zu einem anerkannten Experten des Rittertums. Als historischen Ausgangspunkt wählte der Autor die Tafelrunde des König Artus aus dem 5. und 6. Jahrhundert, doch Foster war so frei und legte die Handlung ins Hochmittelalter. Der Grund dafür war einfach: Für das 12. und 13. Jahrhundert gab es in den historischen Museen schlicht das bessere Anschauungsmaterial – was die «Recherchearbeit» entschieden erleichterte.

Historisierende Comics tauchten in Europa erst nach dem Zweiten Weltkrieg auf. Den Beginn markiert *Alix* (1948), ein Antike-Comic von Jacques Martin, dem Mitbegründer der Stilschule *ligne claire* aus Strassburg.<sup>9</sup> In Deutschland, wo Comics jahrzehntelang als Schundliteratur abqualifiziert wurden, bröckelte die Ablehnungsfront sogar erst in den 1970er-Jahren. Konservative Pädagogen und Moralwächter schreckten zuerst selbst vor öffentlichen Comic-Verbrennungsaktionen nicht zurück – und dies kaum ein Dutzend Jahre nach Adolf Hitler. Das Medium Comic mit seiner (vermeintlichen) *Peng-Peng-Sprache* galt vielen als Einfallstor für die Verwilderung der Jugend, die Sprechblasen als Synonym für allgemeine geistige Verblödung. Den Durchbruch brachte erst die Geschichtsparodie *Asterix*, der auch kritische Kulturwächter die intellektuelle Brillanz kaum absprechen konnten. In der Bundesrepublik bildete *Asterix* den Ausgangspunkt für die massenhafte Verbreitung des Comic auch unter einem erwachsenen Lesepublikum.<sup>10</sup> In den 1980er-Jahren begann die Verbreitung von Lizenzausgaben aus dem franko-belgischen Raum und eine neuartige Vermarktung des Comics in Form hochwertiger Alben, dem Autoren-Comic.

In Frankreich, Belgien, den Niederlanden, in Spanien und Italien, wo Comics  
112 ■ auf eine viel ältere Tradition zurückblicken können als in Deutschland, scheu-



ten sich die Verlage nicht, Comics unter dem Namen ihrer Künstler zu verkaufen. Beim historisierenden Comic dürfte es das Albenwerk *Reisende im Wind* von François Bourgeon gewesen sein, der in Frankreich zu einer wahren Flut von sich primär an ein erwachsenes Publikum richtenden Comics führte.<sup>11</sup> Dieser Boom kulminierte 1985 mit der Gründung des Comic-Magazins *Vécu* – sinngemäss: das in der Vergangenheit «erlebte» – und dem noch bezeichnenderen Untertitel *L’histoire c’est aussi l’aventure* – Geschichte also auch als Abenteuer. Damit sollte betont werden, dass der Comic keine trockene Geschichtslektion sein sollte, sondern in erster Linie eine unterhaltende Präsentation geschichtlicher Stoffe. Beim breiten Publikum kamen die Geschichtsabenteuer gut an, zuerst in Frankreich und Belgien, dann im übrigen Europa – zuletzt auch in Deutschland. In den 1990er-Jahren nahm dort die Begeisterung für dieses Comic-Konzept solche Ausmasse an, dass von einem regelrechten Trend zum historischen Stoff gesprochen werden muss. Grossverlage wie Carlsen und Ehapa und viele kleinere überschlugen sich geradezu im Wettstreit um Lizenzen frankobelgischer Autoren-Comics. Nun nahmen sich auch die Feuilletons namhafter Zeitungen wie *Die Zeit* oder die *Süddeutsche Zeitung*, aber auch das Magazin *Der Spiegel* des Comics an. Der Erfolg historischer und politischer Stoffe im Comic war wesentlich dafür verantwortlich, das Medium Comic in Deutschland salonfähig zu machen. Zu nennen wären in diesem Zusammenhang die Werke MAUS von Art Spiegelman, *Hitler* von Dieter Kalenbach/Friedemann Bedürftig sowie *Der Schlaf der Vernunft* und *Treibjagd* von Enki Bilan und Pierre Christin, zwei höchst anspruchsvolle Beiträge zum spanischen Bürgerkrieg und zum Stalinismus.<sup>12</sup> Durch das Aufgreifen von Themen, die auch politisch brisant waren, wurden Fakten geschaffen, und die Frage, die sich die deutschen Kulturredakteure (allzu) lange stellten, wie «statthaft» es nämlich sei, «ernste» Stoffe in einem «Trivialmedium» wie dem Comic zu behandeln, trat zunehmend in den Hintergrund. Nun interessierte man sich dafür, was einen Comic-Künstler befähigt, den von ihm gewählten Stoff – in unserem Fall die Geschichte – angemessen darzustellen.

### QUALITÄTSKRITERIEN HISTORISIERENDER COMIC-ALBEN: TRIFITIGKEIT

Historiker, die eine breite Leserschaft erreichen wollen, sind gezwungen, ihre Erkenntnisse in einer Form mitzuteilen, die auch vom historisch nicht gebildeten Publikum verstanden wird. Dass es diesbezüglich in der Geschichtswissenschaft lange erhebliche Defizite gab, haben Filme wie *Holocaust* oder *Schindlers Liste*, die ein Millionenpublikum erreichten, gezeigt. So anrühlig ■ 113

wie noch vor wenigen Jahren gilt die Beschäftigung mit so genannten Trivialmedien bei den Zunftgelehrten heute aber nicht mehr. Einer der ersten Historiker, die sich mit der Frage nach den geschichtswissenschaftlichen Massstäben für Erzählungen, also auch für Bildererzählungen wie Comics, auseinandergesetzt hat, ist Jörn Rüsen. Der Comic muss Kriterien erfüllen, die auch jeder sinnbildenden historischen Erzählung zu Grunde liegen. Vom Historien-Comic ist ebenso wie von Geschichtserzählungen die empirische, normative und narrative «Triftigkeit» zu fordern.<sup>13</sup> Was hat es damit auf sich?

Von *empirischer* Triftigkeit spricht man dann, wenn der Anspruch erhoben wird, eine Erzählung müsse hinsichtlich der Daten und Fakten authentisch sein. Nachlässig recherchierte Comics, die nicht selten peinliche Anachronismen enthalten, können folglich keinen Anspruch auf empirische Triftigkeit erheben. Nicht selten dienen historische Ereignisse aber nur als Folie oder sie werden schamlos umdatiert – etwa wenn Jean Charlier das historische Treffen von Apachenhauptling Cochise und Major Bascom 1865 statt im Jahre 1861 stattfinden lässt.<sup>14</sup> Für den historisch gebildeten Leser ist dies natürlich inakzeptabel: Wenn Lebende vorzeitig zu Toten werden oder Tote noch einige Jahre länger die Welt der Lebenden bevölkern, so ist man nicht mehr weit entfernt vom Fantasy-Comic. Vor welcher umfangreicher Recherchearbeit man steht, wenn man als Comic-Autor einen naturalistisch-realistischen Zeichenstil pflegt und trotzdem den Anspruch auf empirische Triftigkeit erhebt, wird ersichtlich, wenn man sich klarzumachen versucht, wie viele historische Irrtümer sich auf den rund 300 Einzelbildern (*panels*) eines normalen 48-Seiten-Albums unterbringen lassen. Besonders heikel sind Darstellungen von Ritterrüstungen und Schusswaffen! Das Publikum verfügt nämlich oft über ein erstaunliches Fachwissen und weiss genau, welchen Gewehrtyp ein Soldat im amerikanischen Bürgerkrieg geschultert haben konnte und welchen nicht. Ein Comic-Autor muss sich also genau überlegen, wie naturalistisch und detailgetreu er zeichnen und welche Recherchearbeiten er dafür in Kauf nehmen will. Gewisse Autoren pflegen deshalb einen Zeichenstil, der bewusst nur wenige Details prägnant abbildet.<sup>15</sup> Andere, wie der bereits erwähnte Hansrudi Wäscher, verzichten von vornherein auf jeglichen Anspruch empirischer Triftigkeit. Ob dann allerdings noch von einer sinnstiftenden Auseinandersetzung mit der Vergangenheit gesprochen werden kann, ist zweifelhaft. Nicht nur gegen historische Fakten oder Daten kann ein Autor historischer Comics verstossen, sondern gegen Erkenntnisse geschichtlicher Forschung generell, etwa hinsichtlich Wertvorstellungen, Sitten und Gebräuche früherer Generationen. Man spricht in diesem Fall von der Verletzung der *normativen* Triftigkeit. Ein krasses Beispiel hierfür ist die Figur des mittelalterlichen Ritters

114 ■ in *Prinz Eisenherz*, dem ein Wertekorsett übergestülpt wird, das unverkenn-

bar dasjenige der weissen amerikanischen Mittelklasse ist, welcher der Autor selbst entstammt. Mit *narrativer* Triftigkeit schliesslich ist gemeint, Aufbau, Plotpoints und Prämissen so zu wählen, dass die Erzählung möglichst glaubhaft wird.<sup>16</sup> Laut Jörn Rüsen ist narrative Triftigkeit eine zentrale Voraussetzung, um «aus der Geschichte zu lernen». Auch beim historischen Comic genügt es folglich nicht, akribisch rekonstruierte historische Tatbestände in eindrucksvollen Bildern aneinandersetzen, ohne den «historischen Sinngehalt» zu erschliessen.<sup>17</sup> Macht der Comic-Autor den Versuch, die Vergangenheit zu deuten, so kann dies nicht ohne klar definierte Zeitdeutungsabsicht geschehen.

Dass ein Historien-Comic, der nur das Kriterium empirischer und normativer Triftigkeit, nicht aber der narrativen Triftigkeit erfüllt, wenig authentisch wirkt, lässt sich am Beispiel des (ansonsten brillanten) Albums des italienischen Künstlers Attilio Micheluzzi, *Der Mann von Tanganjika*, zeigen.<sup>18</sup> Micheluzzi will dort den Nachweis erbringen, dass der Kolonialkrieg um Tanganjika, der im Ersten Weltkrieg zwischen Engländern und Deutschen geführt wurde, ein «letzter Krieg der Ehrenmänner» gewesen sei. Zwar mag es gewisse Momente gegeben haben, in denen Ehrenhaftigkeit eine gewisse Rolle gespielt haben mag – etwa beim Austausch von Weihnachtsgrüssen zwischen den verfeindeten Gruppen – doch aufs Ganze gesehen ist eine solche Prämisse nicht nur ziemlich unglaubwürdig, sie grenzt geradezu an reaktionären Schwachsinn. Dass in diesem Krieg nämlich Tausende von Afrikanern und Indern (Hilfstruppen) gefallen sind, wird schlicht ausgeblendet.<sup>19</sup> Die Nichtbeachtung der narrativen Triftigkeit führt letztlich dazu – dass Micheluzzis «Ehrenmänner» nicht für voll genommen werden und die Geschichte merkwürdig hohl wirkt.

Die narrative Triftigkeit ist vergleichbar mit der Bassgitarre einer Beatband: Die meisten Leute werden den Bass kaum heraushören, doch wenn er fehlt, merken sie es sofort – der gesamte Song «groovt» nicht mehr richtig. Ohne eine narrative Botschaft, die Prämisse, bleibt auch der Comic dissonant. Diesen Sachverhalt verstehen die wenigsten geschichtlich nicht geschulten Comic-Künstler. Doch wenn es um mehr gehen soll, als eine Geschichte spannend zu machen und mit historischer «Folklore» aufzuladen, ist narrative Triftigkeit zentral. Der Künstler muss es gelingen, der Geschichte eine Seele zu verleihen – ein Prozess, der sich meist eher intuitiv vollzieht. Eine Prämisse zu vermitteln, heisst, die berühmte «Geschichte hinter der Geschichte» freizulegen. Diese Kunst gehört genauso zur Beherrschung der Möglichkeiten des historischen Comics wie der behände Umgang mit den Zeichenutensilien. Dass es bisher nur sehr wenigen Comic-Künstlern gelungen ist, wirklich anspruchsvolle Historien-Comics zu schreiben, ist eigentlich wenig erstaunlich. ■ 115



Doch zu Unrecht wird dies dem Medium angelastet. Comics eignen sich nämlich hervorragend, historischen Inhalten Leben einzuhauchen – gerade die Geschichte der Namenlosen am Rande der «grossen Geschichte», von denen es oft kaum Bilder oder schriftliche Zeugnisse gibt. Doch die enormen Möglichkeiten enthalten auch eine Gefahrenquelle. Gerade durch die Eindringlichkeit des Ensembles von Bild und Text haben Comic-Geschichten nicht selten eine suggestive Wirkung.<sup>20</sup> Die Wahrheit bedarf aber einer ausbalancierten Betrachtung und Darbietung. Der historisierende Comic ist deshalb die wohl grösste Herausforderung, der sich ein Comic-Künstler stellen kann. Die zeichnerische Umsetzung mag noch so kreativ und beeindruckend sein – wenn es, wie so oft, beim Szenario hapert, wirkt das Resultat fragwürdig. Dies mag der Grund sein, weshalb es trotz der grossen Menge an historisierenden Comics nur sehr wenig wirklich ausgereifte Geschichtserzählungen in Comic-Form gibt, in denen der historische Stoff mehr als ausgestaffte Vergangenheit ist.

#### Anmerkungen

- 1 Vgl. Gerhard Förster, *Das Grosse Hansrudi Wäscher Buch*, Schönau 1987.
- 2 Zum Genre der Fantasy diverse Aufsätze in Joachim Kaps (Hg.), *Comic Almanach 1992*, Erlangen 1992; ferner in Andreas C. Knigge (Hg.), *Comic Jahrbuch 1989*, Berlin 1989.
- 3 Zum Westerngenre siehe Andreas C. Knigge (Hg.), *Comic Jahrbuch 1990*, Hamburg 1990.
- 4 Peter Skodzik, Norbert Hethke, *Allgemeiner Deutscher Comic Preiskatalog*, Schönau, erscheint seit 1975. Hinsichtlich der Zugänglichkeit und Beschaffbarkeit dieses Materials tun sich in Zeiten des E-Commerces und internetbetriebenen Versandhandels heute fast keine Schranken mehr auf. Wer etwa die Ritterserie *Sigurd* mit über 300 Einzeltiteln komplett und in gutem Erhaltungszustand erwerben möchte, muss nicht mehr mühsam auf Dachböden und Flohmärkten stöbern, sondern kann – das nötige Kleingeld im Portemonnaie vorausgesetzt – heute eine Order beim einschlägigen Versandbuchhandel (etwa [www.samlerecke.de](http://www.samlerecke.de)) aufgeben.
- 5 Sambal Oelek, *Dufour*, Zürich 1998; Reto Gloor, Markus Kirchhofer, *Meyer & Meyer*, Zürich 1996; Melk Thalmann, Markus Kirchhofer, *Der dritte Tell*, Zürich 2000.
- 6 Joseph Béhé et al., *Sauschwobe und Gelbfassler – Die Gründung von Baden-Württemberg*, Berlin 2002; Friedemann Bedürftig, Christoph Kirsch, *Goethe*, zweibändige Comic-Ausgabe, Stuttgart 1999. Beide Titel erschienen im Egmont-Ehapa-Verlag.
- 7 Zur Geschichte des Comic-Mediums besonders zu empfehlen: Bill Blackbeard, *100 Jahre Comic-Strip*, Hamburg 1995; Harald A. Havas, Gerhard Habarta, *Comic-Welten – Geschichte und Struktur der Neunten Kunst*, Wien 1993; Andreas C. Knigge, *Fortsetzung folgt – Comic Kultur in Deutschland*, Berlin 1986; Ders., *Comics – Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*, Reinbek bei Hamburg 1996.
- 8 Vgl. Andreas C. Knigge, Richard Marschall, *Das grosse Hal Foster Buch*, Hamburg 1992. Als Hal Foster die Arbeit daran aus Altersgründen aufgeben musste, trat der Zeichner und Szenarist John Cullen Murphy in seine Fussstapfen und setzte die Serie fort.
- 9 Zu Jacques Martin siehe Andreas C. Knigge, *Vom Massenblatt ins multimediale Zeitalter*, Reinbek bei Hamburg 1996, 179 ff.; Ders., *Comic Lexikon*, Berlin 1988, 316 f.
- 10 Zur Übersicht über die umfangreiche Sekundärliteratur: Horst Berner, *Das grosse Asterix-Lexikon*, Stuttgart 1999; Kai Brodersen (Hg.), *Asterix und die Zeit – Die grosse Welt des*



- kleinen Galliers*, München 2001; René van Royen/Sunnyva van der Vegt, *Asterix – Die ganze Wahrheit*, München 1998.
- 11 François Bourgeon, *Reisende im Wind*, 6 Bände, Hamburg 1992.
  - 12 Maus Art Spiegelman, *Die Geschichte eines Überlebenden*, Reinbek bei Hamburg 1989; Kai-Steffen Schwarz, *Maus – Der Holocaust-Comic und die Reaktionen des amerikanischen Publikums*, Giessen 1992. Über die NS-Zeit-Comics: Ole Frahm, Michael Hein, «Hilflose Täter – Was Auschwitz in einigen Comic-Geschichten verloren hat», in Joachim Kaps, *Comic Almanach 1993*, Erlangen 1993. Friedemann Bedürftig, Dieter Kalenbach, *Hitler*, Hamburg 1989; Pierre Christin, Enki Bilan, *Treibjagd*, Reinbek bei Hamburg 1985; Dies., *Der Schlaf der Vernunft*, Stuttgart 1997.
  - 13 Zum Begriff *Triftigkeit*, auf den ich mich hier stütze, siehe Jörn Rüsen, *Historische Vernunft – Grundzüge einer Historik*, Bd. 1, Göttingen 1983, 51 ff. Zur Typologie historischer Erzählkategorien: Ders., *Lebendige Geschichte – Grundzüge einer Historik*, Bd. 3, Göttingen 1989.
  - 14 Jean-Michel Charlier, Jean Giraud, *Leutnant Blueberry – Aufruhr im Westen*, Bd. 2, Stuttgart 1989. Zur *Blueberry*-Serie: Daniel Pizzoli, *Ein Yankee namens Blueberry*, Stuttgart 1997, bes. 47 ff.; ferner: Klaus D. Schleiter (Hg.), *Blueberry und der europäische Western-Comic* (Zack-Dossier 1), Berlin 2003. Ein weiteres Beispiel eines krassen Anachronismus findet man in Frank Giroud, Paul Dethorey, *Louis Lerouge*, 5 Alben, Stuttgart 1989. Die beiden Autoren zeigen Lenin 1924 in der Berliner Emigrantenszene – zu einem Zeitpunkt, als der russische Revolutionär bereits auf dem Sterbebett lag.
  - 15 Dies gelingt z. B. Harm Bengen, der durch seine *semi-funny*-Ausführung nur wenige Details scharf zeichnet. Harm Bengen, *Störtebeker*, Oldenburg 1993.
  - 16 Jörn Rüsen, *Zeit und Sinn – Strategien historischen Denkens*, Frankfurt a. M. 1990, 91.
  - 17 Hans Kresse, Autor zahlreicher Indianer-Comic-Alben, scheint dafür keinen Sinn zu haben. Er erzählt zwar akribisch rekonstruierte realhistorische Tatbestände nach, aber mangels Prämisse kann ein tieferer Sinngehalt vom Leser nicht erschlossen werden. Dazu ausführlicher meine Dissertation, *Geschichte im Comic – Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomic der Gegenwart*, Hannover 2000, 181 ff.
  - 18 Attilio Micheluzzi, *Der Mann von Tanganjika*, Bd. 4 der Serie *Ein Mann ein Abenteuer*, Stuttgart 1993.
  - 19 Ausführlich zur Kritik des Albums von Micheluzzi meine Dissertation (wie Anm. 17), 156, 162 ff.
  - 20 Dazu ausführlicher die Beiträge von Hans-Jürgen Pandel, «Comics. Gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte» und «Visuelles Erzählen. Zur Didaktik von Bildgeschichten», in Hans-Jürgen Pandel, Gerhard Schneider (Hg.), *Handbuch – Medien im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts. 1999, 339 ff., 387 ff.

## **RESUME**

### **L'HISTOIRE DANS LA BANDE DESSINEE. LA BD PEUT-ELLE TRAITER DE SUJETS HISTORIQUES «SERIEUX»?**

L'histoire constitue un thème privilégié pour un nombre impressionnant de films, de romans, de pièces de théâtre, mais aussi de bandes dessinées. Plus de 1500 séries ou albums sont voués à ce sujet. Or, en dépit de cet incontestable engouement, la BD historique reste encore largement une *terra incognita*. La plupart des gens connaissent, il est vrai, les aventures d'*Asterix* ou de *Prince Vaillant*, mais guère plus. Or, cela fait déjà plus de 70 ans que, dans l'espace franco-belge tout au moins, les auteurs de bandes dessinées consacrent des volumes au passé, en une œuvre volumineuse qui ne vise pas seulement les enfants et atteint, de ce fait, un niveau de lecture – du point de vue thématique et narratif – susceptible de correspondre aux attentes du public adulte.

Dès lors, la BD se présente comme un média apte à raconter des époques sombres, telles que le nazisme ou le stalinisme; même si cette capacité lui fut longtemps déniée par les pédagogues de l'espace germanophone. Ceux-ci inscrivaient le genre dans la littérature «triviale», dénotant ainsi de sérieux préjugés et d'une absolue incompréhension de la «grammaire» propre à la bande dessinée. Qui, pourtant, prend la peine de se pencher sur les spécificités artistiques, stylistiques et symboliques des *comics* peut retirer de gros bénéfices de cette lecture.

Parallèlement, on trouve quantité d'ouvrages à coloration historique et dont la qualité majeure réside dans leur faculté à redonner vie aux «anonymes» qui peuplent le passé. Ce talent n'est pas seulement fonction des dons picturaux ou littéraires de leurs auteurs, mais dépend aussi des recherches qu'ils ont effectuées pour restituer une réalité disparue. C'est d'ailleurs souvent ici que le bas blesse, certains BDistes ne concevant l'histoire que comme une toile de fond pittoresque sur laquelle faire évoluer leurs personnages. Pour devenir un véritable transmetteur d'histoire, la bande dessinée se doit d'être «évidente» sur le plan empirique, normatif et narratif. C'est à ce prix uniquement, estime Gerald Munier, que la BD peut prétendre contribuer à la formation d'un véritable savoir et d'une réelle conscience historiques.

*(Traduction: Irène Herrmann)*