

Jörn Ahrens

Überzeichnete Spektakel

Inszenierungen von Gewalt im Comic



Nomos

Jörn Ahrens

Überzeichnete Spektakel

Inszenierungen von Gewalt im Comic



Nomos

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8487-2147-4 (Print)

ISBN 978-3-8452-6246-8 (ePDF)

1. Auflage 2019

© Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2019. Gedruckt in Deutschland. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung: Bild, Medium	9
2.	Elemente: Spektakel, Gewalt, Ästhetik	30
1.	Spektakel	30
2.	Gewalt	39
3.	Ästhetik	46
3.	Arretierung: Frank Miller, <i>Sin City</i>	58
1.	<i>Sin City</i>	58
2.	Sequenz und Arretierung	61
3.	Rhythmus	66
4.	Abstraktion und Gewalt	69
5.	Ästhetik und Sinnlichkeit	75
6.	Graphische Narration	81
4.	Übertreibung: Yann & Conrad, <i>Helden ohne Skrupel</i>	84
1.	Subversion	84
2.	Helden	89
3.	Stereotyp	94
4.	Sex, Gewalt	99
5.	Überzeichnung	106
6.	Spektakel	113
5.	Superego: Brian Azzarello und Eduardo Risso, <i>100 Bullets</i>	116
1.	Rezension	116
2.	Gewöhnliches. Außergewöhnliches	123
3.	Gewalt. Subjektivität	137
4.	Verwandlung	141

Inhaltsverzeichnis

5. Modern	144
6. Kolportage	149
6. Heimatfront: Brian Wood, <i>DMZ</i>	153
1. Deterritorialisierung	153
2. Relokalisierung	161
3. Bild, Fotografie	166
4. Figur	172
5. Entfremden	178
7. Dokumentation: Joe Sacco in Bosnien	182
1. Comic Reportage	182
2. Dokumentation	192
3. Authentifikation	205
4. Einbildungskraft	214
8. Einfühlung: Baru	225
1. Zugriff	225
2. Expressivität	231
3. Boxen	234
4. Karikatur	239
5. Aktion	243
6. Bildlichkeit	249
9. Legitimität: Hermann Huppen	255
1. „Unsere Welt“	255
2. Stilmittel	262
3. Legitimität, Illegitimität	268
4. Atmosphäre	272
5. Rache	279
6. Haltung	293

10. Moderne: Winchluss, <i>Pinocchio</i>	295
1. Unterleib	295
2. Groteske	301
3. Reise	307
4. Humanisierung	311
11. Fortsetzung folgt	317
Bibliographie	323
Comics	323
Sekundärliteratur	324

1. Einleitung: Bild, Medium

Comic und Gewalt verbindet eine lange, gemeinsame Geschichte. Im Grunde nicht anders als andere populärkulturelle Gattungen, ging auch der Comic in seiner mediengeschichtlichen Entwicklung alsbald eine ziemlich enge Verbindung mit Formen der Inszenierung von Gewalt ein, die sich auf alle seine wesentlichen expressiven Ebenen erstrecken – Narration, Ästhetik, formale Organisation. Das Verhältnis zwischen dem Comic als Medium der Moderne und Gewalt als einem weithin unvermeidbaren sozialen Phänomen und als sinnfällige, allgegenwärtige mediale Inszenierung prägt die gesellschaftliche und die kulturelle Auseinandersetzung mit diesem Medium seit Jahrzehnten. Ganz maßgeblich wurde immer erneut der scheinbare Hang des Comic in den Vordergrund gerückt, zu einer Überinszenierung von Gewalt zu neigen. Insofern galt der Comic für lange Zeit als Medium schlechthin einer Gesellschaft des Spektakels. Schnell und häufig arbeitsteilig produziert, auf billige Effekte heischend und qualitativ armselig gemacht – so stellte man sich den Comic gern vor und kam deshalb nicht zufällig darauf, das bildbasierte Lektüremedium als „trivial“ zu etikettieren, als medial wie auch kulturell illiterat und hinter die zivilisatorischen Standards einer textbasierten Lesekultur zurückfallend. Dahinter steckt aus kulturwissenschaftlicher Sicht jedoch mehr, nämlich die Verhandlung von Leitkonzepten, die Kultur und Gesellschaft betreffen. Die Auseinandersetzung mit dem Verhältnis zwischen dem inkriminierten Medium Comic und der nicht weniger inkriminierten sozialen Ressource Gewalt kann dazu beitragen, derlei Konzepte freizulegen und einsichtig zu machen. Die Normen der Kultur, ihre Diskursorganisation und Schließung durch die Erstellung von Scripts und Frames der Normalität innerhalb eines grundsätzlich ebenso kontingenten, wie offenen Feldes werden ganz sicher gerade da fassbar, wo diese entweder programmatisch herausgefordert werden oder sich selbst provoziert fühlen. Die Verbindung von kulturellen Inszenierungen, Darstellungen, Repräsentationen von Gewalt und deren Umsetzung innerhalb der Gefilde der verfemteren unter den populärkulturellen Medien hat hierfür schon immer einen guten Indikator abgegeben.

Von besonderer Brisanz scheint dabei zu sein, dass die Ächtung von Gewalt in deutlichem Zusammenhang mit der erfolgreichen und lückenlosen Etablierung von Vorstellungen zur schriftbasierten Gesellschaft, sowie der Schrift ganz allgemein als symbolischer Kernressource für Zwe-

cke der Kommunikation und der symbolischen Vermittlung zu stehen scheint. Während eine Vergesellschaftung von Gewalt, genauso wie deren kulturelle Anschreibung, historisch höchst unterschiedlichen Konjunkturen und Regimen unterliegt, sind die klassische Moderne und ihr Medienarsenal von einer bemerkenswerten Ambivalenz, um nicht zu sagen, von einer ausgeprägten Unentschiedenheit Gewalt gegenüber geprägt. Einerseits sind diese Medien, ist Kultur überhaupt (und bekanntlich nicht lediglich in ihren populärkulturellen Formen) von einer Allgegenwart und Faszination der Gewalt geprägt. Die Präsenz von Gewalt löst sich ganz im Sinne von Richard Alewyns Thesen zur Angstkultur (Alewyn 1965) aus der gesellschaftlichen Unmittelbarkeit heraus und migriert in Formen einer kulturell distanzierten Darstellung und Aneignung. Interessanterweise wird genau hier, an der Schnittstelle einer über Schriftlichkeit definierten, repräsentativen Kultur einerseits und marginalisierten Kulturformen andererseits eine spezifische Intensität von Gewalt in den zu letzteren gehörenden Medien vermutet. So wurde der Comic sehr rasch, und hier läge noch jede Menge medienhistorisches Forschungspotential brach, nicht nur schlicht und vornehmlich als Medium für Kinder wahrgenommen, dessen sich die Erwachsenen zu schade sein sollten, sondern umgekehrt gewann die Annahme an Einfluss, der Comic halte sein Publikum von der notwendigen literarischen Bildung (also letztlich habituell von Bildung schlechthin und damit auch vom Erlangen erwachsener, charakterlicher Reife) ab, infantilisiere es und mache es dumm.

Für Positionen wie diese stehen große Namen – von Fredric Werthams Klassiker *Seduction of the Innocent* (1955) bis zu den Einlassungen Horkheimers und Adornos im Kulturindustrie-Kapitel ihrer erstmals 1944 erschienenen *Dialektik der Aufklärung* (1990), die dem Comic jeweils ausgesprochen misstrauisch bis ablehnend begegneten und das Medium als Produkt einer Vermassung von Kultur ansahen. Jenseits jedes Begriffs von Kunst und insbesondere durch den Einfluss von Verfahren der Standardisierung, Serialisierung, Kommodifizierung und Industrialisierung, so die Überzeugung, werde die Qualität der Erzeugnisse drastisch abgesenkt. Dies führe entweder in die Kriminalisierung einer Klientel, der klassische Bildung nicht mehr zugänglich und populärkulturell verstellt sei oder aber zu deren effektiverer Durchherrschaft mittels kultureller Instrumentarien der Manipulation und der Illusion. Wer sich populärkulturell sozialisiert, durchschaut nicht mehr die Läufe der Welt, so der einhellige Tenor, den bezeichnenderweise nahezu durchwegs deutsche Emigranten in den ungleich radikaler durch Massenkultur geprägten USA formulierten. An derlei akademische Haltungen schlossen sich

nur allzu rasch gesellschaftliche Praktiken einer Normierung und Sanktionierung des Mediums Comic an.

Dieses Buch verfolgt nicht die Absicht, diese Debatte um eine Qualifizierung dieses Mediums wieder aufzugreifen oder sogar fortzuschreiben (nicht einmal, sie zu historisieren, was immerhin eine Idee wäre). Es kommt aber auch nicht an der initialen Einsicht vorbei, dass die in der Öffentlichkeit nachhaltig etablierte Konjunktion von Comics und Gewalt nicht nur etwas mit der tatsächlichen Rezeption von Gewaltdarstellungen im Comic zu tun hat, sondern auch mit den medialen, pädagogischen, gewissermaßen epistemologischen Zuschreibungen, die dem Comic früh, spätestens aber seit den 1950er Jahren in aggressiver Weise, angeheftet wurden. Dass der Comic ein Medium der Verhöhnung, des Primitiven, der latent kriminellen Subkulturen und der verführbaren Jugend sei, zeichnet ihn daher, was sein kulturelles Image angeht, nicht nur als gewaltaffines respektive gewaltbasiertes, sondern schlicht als gewaltsames Medium aus. Damit ist allerdings noch wenig gesagt. Denn: Was ist das, ein gewaltsames Medium und kann es so etwas überhaupt geben? Zunächst wäre die angenommene Gewaltsamkeit des Comic eine kulturelle Zuschreibung gegenüber einer spezifischen Ausdrucksform innerhalb der populären Kulturen der Moderne, vor allem wäre sie natürlich eine normative Zuschreibung. Diese normative Auseinandersetzung um Generalia eines Mediums soll an dieser Stelle erklärtermaßen nicht geführt werden, weil sie augenscheinlich in eine falsche Richtung führt, die spezifische Medien und Medienerzeugnisse ebenso schnell wie grundsätzlich in eine ethische Bringschuld einsetzt. Aus diesem Grunde wählt die vorliegende Untersuchung einen anderen Weg, sich dem Thema Gewalt im Comic zu nähern, indem sie zunächst nach der medialen Form fragt, in welcher das Motiv der Gewalt im Comic steht. In den Mittelpunkt des Interesses rückt also schlicht die Art und Weise der Darstellung von Gewalt, die überaus verschieden ausfallen kann und trotzdem über so etwas wie ein mediales Epizentrum verfügen wird. Dazu gehört für den Comic zunächst einmal dessen Bildlichkeit. Selbst die Schrift bewegt sich im Comic auf einer letztlich ikonographischen Ebene (Wiesing 2010), weshalb es sich sogar erübrigt, in Anlehnung an das audiovisuelle Medium Film vom skriptovisuellen Medium Comic zu sprechen.

Das visuelle Medium Comic arbeitet zuallererst mit bildlichen Darstellungen, im vorliegenden Fall solchen von Gewalt. Die scheinbare Gewaltsamkeit des Mediums generiert sich, wenn überhaupt, aus dessen Bildwirkung. Das mag zunächst ungeheuer trivial klingen, da die Bildlichkeit des Comic, schlägt man ein beliebiges Exemplar an beliebiger Stelle auf, so überaus offenkundig zu Tage liegt. Allerdings ist dieser Be-

fund mindestens in seinen Konsequenzen überhaupt nicht trivial, macht er es doch erforderlich, das Augenmerk der Reflexion, gerade wenn es um Inszenierungen von Gewalt im Comic geht, insbesondere auf dessen formal-ästhetische Aspekte zu legen. Das aber ist ein Aspekt am Medium Comic, der bislang erstaunlicherweise viel zu oft außer Acht gelassen wurde. Der Ansatz der vorliegenden Studie ist daher, dass auf Inszenierungen von Gewalt im Comic zu reflektieren heißt, von einer Analyse der formalen Seite des Mediums nicht absehen zu können. Im Zentrum der Fallstudien, die ich im Rahmen dieser Untersuchung zum Verhältnis von Comic und Gewalt vorlege, steht deshalb nicht einfach die Betrachtung von Gewaltinhalten, die Diskussion vordergründig operierender Narrationen oder Ikonographien von Gewalt. Vielmehr geht diese Arbeit den Zusammenhang sowohl über die Perspektivierung der formalen Bedingungen des Comic als Medium generell an, wie auch über die Hinwendung zu jeweils spezifischen Beispielen. Die Form bestimmt den Inhalt. Diese Feststellung lässt sich für den Comic ganz sicher in einer Konsequenz treffen, wie für kaum ein anderes Medium. Gewaltdarstellungen im Comic können nicht unabhängig von den Bedingungen und Logiken ihrer Darstellung untersucht oder bewertet werden. Insofern kann es nicht erstaunen, dass weite Passagen der einzelnen Kapitel sich immer wieder grundsätzlich mit den formalen und medienimmanenten Gegebenheiten des Comic auseinandersetzen. Auch wenn diesbezüglich in den letzten Jahren im Rahmen der internationalen Comicforschung verschiedenste Beiträge vorgelegt wurden, die den Comic als spezifisches Medium mit eigenen formensprachlichen Bedingungen theoretisieren, bleibt in dieser Richtung ganz sicher noch immer sehr viel zu tun.

Das vorliegende Buch will dazu beitragen, diese Diskussion zu führen und sie weiterzutreiben. Dafür wählt es keinen reinen medien- oder kulturwissenschaftlichen Zugriff auf den Comic als Medium allgemein, sondern sucht die Auseinandersetzung mit exemplarischen Inszenierungen von Gewalt im Comic. Deren Stellenwert lässt sich in der Tat nicht hoch genug veranschlagen, auch wenn es ganz offensichtlich deutlich unterschiedliche Abstufungen einer Inszenierung von Gewalt im Comic gibt. So spielt Gewalt faktisch schon eine bedeutende Rolle in den frühen, komischen Strips, die sich durchaus nicht nur an ein kindliches Publikum richten, so etwa George Herrimans *Krazy Kat* oder Rudolph Dirks' *The Katzenjammer Kids*. In beiden Serien stellt Gewalt ein Stilmittel bereit, um Gags zu erzeugen und ordnet sich ein in eine Ästhetik des Slapstick, die im Comic wie im Film (prominent bei Laurel and Hardy) im frühen 20. Jahrhundert gleichermaßen en vogue war. Dramaturgisch spielt Gewalt folgerichtig in jedem Abenteuercomic eine wesentliche Rolle. Ob

dies Hal Fosters *Prince Valiant* ist, Alex Raymonds *Flash Gordon* oder Burne Hogarths *Tarzan*, Gewalt als Mittel der Konfliktführung und der Auseinandersetzung ist in jedem Fall ein zentrales narratives und dramaturgisches Element. Abenteuerserien wie Milton Caniffs *Terry and the Pirates* leben im Grunde nur davon, dass Gelegenheiten zu Gewaltaktionen aneinandergereiht werden und auch die Superhelden-Comics werden von Situationen und gewaltbasierten Dramaturgien geleitet. Über die Direktheit, die Überzeichnung der Darstellungen von Gewalt in diesen Comics ist damit noch gar nichts gesagt. Im Gegenteil, die abgebildete Gewalt kann durchaus harmlos aussehen, und oft ist dies auch der Fall. Zunächst einmal knüpft das Medium Comic so nur an eine kulturell gut etablierte Verwendung von Motiven von Gewalt als Transmissionsriemen für die Erzeugung von Spannung, eines Erzählflusses und der Affektgenerierung an; die Darstellungen sind aber nicht an sich bemerkenswert.

Das ändert sich erst in der Summe und unter einem dann angelegten, speziellen Blickwinkel auf das Verhältnis von Comics und Gewalt. Als wichtigen Einschnitt machen Wolfgang Fuchs und Reinhold Reitberger Chester Goulds von Ende 1931 an publizierten Strip *Dick Tracy* aus, der von Anfang an auf eindeutige Gewaltdarstellungen gesetzt habe.

„Bis dato waren im Comic Strip Gewalt, Blut und Verbrechenstechniken mehr oder weniger tabu gewesen. Die Öffentlichkeit reagierte heftig auf den Strip, aber Gould ließ sich nicht von seiner Erzählweise abbringen, da er die Ansicht vertrat, die Wirklichkeit sei bei weitem blutiger als seine Serie“ (Fuchs/Reitberger o.J.: 84).

Manche Tageszeitungen hätten den Strip daher aus dem Verkehr gezogen, ihn in der Regel aber spätestens nach einer Woche wieder aufgenommen. Die zweite Zäsur bildet der legendär gewordene, über den Psychologen Fredric Wertham angestoßene Konflikt um die Erzeugnisse des EC Verlages, speziell dessen Horror Comics. Diese legten eine dezidierte Bildästhetik der Gewalt vor, die vom Verleger William Gaines auch konsequent auf der ikonischen Ebene künstlerischer Darstellungen argumentiert wurde, als er vor einem Untersuchungsausschuss des US-Repräsentantenhauses dazu aussagen musste (ebd.: 131ff.; Wright 2001: 154ff.). Politiker wie Psychologen sahen sich 1954 offenbar außerstande, die Möglichkeit einer medialen Repräsentation von Gewalt anzuerkennen, ohne diese mit einer unmittelbaren Präsenz innerhalb der gesellschaftlichen Wirklichkeit zu verwechseln oder davon überzeugt zu sein, die Rezipienten von Comics hätten geltende normative Standards nur unzureichend verinnerlicht und würden daher die Lektüre von Horror-Comics

1. Einleitung: Bild, Medium

mit einer Gebrauchsanweisung zur realen Gewaltanwendung verwechseln. Seither ist die Verbindung zwischen Comic und Gewalt gewissermaßen generisch geworden.

Worüber der Comic insbesondere verfügt, was in der Reflexion auf das Medium aber signifikanterweise immer noch überwiegend unbeachtet bleibt, ist ein eingeschriebenes Wissen um die Bildlichkeit der Welt und die ihr eigene Imago. Als Medium geht der Comic davon aus, dass sich Kultur im Kern in jedem Fall auf eine ihr eigene Bildebene zurückführen lässt. Insofern ist er das erste Medium, das diese Bildlichkeit konsequent umsetzt. Schließlich zeigt der Comic auch immer dasjenige an, was entweder nicht sichtbar oder schlicht nicht der Fall ist, weil seine Bilder schlussendlich unzureichend bleiben, weil sie stecken bleiben im fehlgeschlagenen Versuch einer kohärenten Repräsentation. Noch komplizierter wird dies, da es sich laut Jens Balzer und Lambert Wiesing beim in der Regel mit Schrift versehenen Comic-Bild gerade nicht um eine „verweisende Repräsentation“, sondern um eine „aufweisende Präsentation“ handelt, eben weil das Gezeigte medienimmanent darauf besteht, tatsächlich gegenwärtig zu sein (Balzer/Wiesing 2010: 45). Der Versuch der Repräsentation missglückt, weil für die Bilder des Comic unmittelbar deutlich wird, dass sie die Differenz zwischen Abgebildetem und Abbildung niemals aufheben können. Zu keinem Zeitpunkt wird man im Comic, wie dies vielleicht im Film oder in der Fotografie der Fall sein kann, das Gefühl haben, echten Menschen beizuwohnen. Immer ist klar, dass man als Leser Figuren der Fantasie beobachtet. Das gilt selbst für den nichtfiktionalen Comic, dessen Figuren jederzeit Fantasiecharaktere bleiben und nicht zur imagologischen Repräsentante authentischer Bilderfahrungen aufschließen, wie dies in Film und Fotografie noch immer möglich ist. Insofern sollen diese Bilder auch stecken bleiben; sie sollen medienimmanent gar nicht zu einer Illusion des Wirklichen durchdringen, sondern sie beziehen ihre mediale Integrität aus ihrer klaren ikonischen Präsenz. Diese Präsenz resultiert für den Comic maßgeblich aus jener Differenz zwischen dem was abgebildet wird und dem Modus der Abbildung selbst, welche dessen Bilder formal zwingend von einer scheinbar bruchlosen Repräsentation der Realität trennt. Dem Comic sieht man diesen Bruch nicht nur grundsätzlich an, weil seine Bilder nie fotografische Wiedergaben von Situationen oder Ansichten sein können, sondern immer deren buchstäbliche Nachzeichnungen sein müssen. Der Bruch selbst stellt daher die Grundlage einer Repräsentation der Welt im Comic dar, die mit einer Realität dessen, was sie abbildet, niemals verwechselt werden kann.

Die Bilder des Comic sind eben nicht, worauf nachdrücklich Thomas Becker (2011) hingewiesen hat, über klassische semiotische Instrumente entzifferbar. Vielmehr wird über den semiotischen Zugriff ein Medium, das sich der etablierten Praxis der Lektüre wohlweislich entzieht, wieder heimgeholt in den klassischen Lektürekanon und seine Praktiken. Es nimmt daher kaum Wunder, dass die Auseinandersetzung mit der Bildebene in der Comicforschung, oder in anglophoner Terminologie: in den Comics Studies, stark unterrepräsentiert ist. Daraus folgt ein nicht zu unterschätzendes Defizit an Theoretisierung des Mediums. Eine eigenständige Theorie des Comic existiert, wenn überhaupt, nur in Ansätzen. Für die deutschsprachige Comicforschung liegen wichtige Beiträge insbesondere von Ole Frahm vor, der beabsichtigt, eine Theorie des Comic zu entwickeln, die davon ausgeht, dessen medial eigensinniges, „immanent erkenntniskritisches“ Reflexionspotential liege gerade in der Gewohnheit, etablierte Stereotype zu reproduzieren (Frahm 2010: 12). Auch Thomas Beckers Akzentuierung des Comic als genuin unseriöses Medium (Becker 2011), das nur über diese Etikettierung verstanden werden kann, dürfte, wenngleich innerhalb der Comicforschung bislang sträflich unbeachtet, wegweisend sein. Traditioneller ausgerichtet, aber äußerst instruktive Beiträge haben von narratologischer Seite her Martin Schüwer (2008), für die Semiotik Stephan Packard (2006) und für die Kunstgeschichte Dietrich Grünewald (2000) mit seinem Vorschlag, den Comic als „Prinzip Bildgeschichte“ zu lesen, vorgelegt. International müssen Thierry Groensteens Arbeiten genannt werden, die das „System der Comics“ zuerst über eine Analyse der graphisch strukturellen, (2007), dann der narratologisch dramaturgischen Ebene aufschließen (2013). Mit der Expertise des Zeichners theoretisieren Scott McCloud (2001) und Santiago García (2015) die formalen Aspekte und die kulturelle Einbettung des Comic. Thematisch spezifischer ausgerichtet, bedeutende Beiträge stammen von Charles Hatfield (2006) für die alternative Comics, von Ann Miller (2007) für die französischsprachige Tradition oder von Hillary Chute (2010) für eine feministisch-narratologische Lektüre. Nina Mickwitz (2016) hat mit ihrer kenntnisreichen Untersuchung zum dokumentarischen Comic dieses Feld grundständig vermessen und Véronique Sina (2016) hat die Inszenierung von Geschlecht im (Hyper-)Medium Comic theoretisiert. Trotzdem bleibt das Feld insgesamt erstaunlich übersichtlich und die Bildebene des Comic ungenügend bearbeitet.

Für die Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Gewalt und Comic ist der Bezug auf dessen Theoretisierung als Medium unbedingt notwendig. Die Reflexion auf die formale Seite des Mediums wird deshalb

im Folgenden immer wieder eine maßgebliche Rolle spielen. Neben seiner unbedingten Bezogenheit auf die Populärkultur, zeichnet den Comic auch, und nicht weniger zentral, seine Fähigkeit zu einer weit reichenden Abstraktion aus. Als Medium balanciert der Comic permanent auf der Scheidelinie zwischen radikalem Publikumsmedium einerseits und vollendeter Abstraktion andererseits. Diese Abstraktion ist dem Comic aufgrund seiner zeichnerischen Abbildung der Welt fast schon zwangsläufig eingeschrieben. Notwendigerweise verfremdet er zeichnerisch die Welt, die er abbildet. Sein Abbild kann nie eine authentische Bildgebung sein, da immer der Akt des Zeichnens als Differenz dazwischen steht. In dieser Perspektive argumentiert Sigrid Weigel in Anlehnung an Horst Bredekamp, die Bildform der Zeichnung und ihr verwandte Techniken würden einerseits eine nahezu unmittelbare Wiedergabe ihrer Gegenstände erlauben, seien andererseits aber auch schon selbst so fein konstruiert, dass dies der immateriellen Formung eines Gedankens nahe komme (Weigel 2015: 46). Insofern würde die Zeichnung in sich die Kompetenz eines Bilddenkens einkapseln oder aufheben, das den bildlich artikulierten Gedanken zum Medium einer Reflexion auf den in diesem Bild dargestellten Gegenstand machte.

Mit dem Zeichnen erscheint das Bild daher doppelt – sowohl als graphische Abbildung als auch als Denkfigur der Interpretation. „Das Zeichnen“, so Weigel, „wird damit zu einem privilegierten Schauplatz für das In-Erscheinung-Treten des Bildes, den Übergang vom Amimetischen in die Welt des Sichtbaren“ (ebd.: 50). Allerdings ist das Gezeichnete selbst nicht zwingend mimetisch ausgelegt. Die von ihrem Gegenstand sichtbar abweichende, diesen dennoch einfangende, Zeichnung des Comic ist nicht mimetisch ausgelegt, sondern eher als eine Form der verfremdenden Wiederholung. Das Bild spielt darin mit den Möglichkeiten der zeichnerischen Wiedergabe, sich vom Dargestellten auch substantiell zu entfernen, ohne es deshalb preiszugeben. Entsprechend akzentuiert auch Weigel den Beitrag der „Einbildung“ zur Bildgenese und Bildgebung (ebd.: 51). Genauso deckt W.J.T. Mitchell in seiner Bildtheorie auf, wie sehr der ausgeprägte Hang zum „realistische[n], illusionistische[n] oder naturalistische[n] Abbild“ (Mitchell 2018: 67) in der Kunst moderner Gesellschaften von deren die Grenzen zur Ideologie berührenden Hinwendung zu Praktiken des Rationalismus abhängt. Dass hingegen Kunst immer erneut gegen diese Reduzierung aufbegehre, sei im Grunde „ein Wunder“, zeige aber, wie sehr diese darauf beharre, mit „allen nur erdenklichen Mitteln auch weiterhin mehr zu zeigen, als unser Auge wahrnimmt“ (ebd.: 67f.). Mitchell geht es hier insbesondere um den „expressive[n] Aspekt der Bildlichkeit“ (ebd.: 70), der deutlich über des-

sen eigentlichen Gegenstand hinausschießen und sich von diesem ablösen könne, der aber selbst in dieser Abstraktheit noch konkret bleibe, insofern er Bedeutung aufrufe und auf Bedeutetes bezogen bleibe. Diese Spannung wohnt dem Comic deutlich inne, der in weiten Teilen der Versuchung erliegt, die Welt, die er abbildet, so naturalistisch wie möglich einzufangen und die Differenz zwischen der Zeichnung als Repräsentation und dem Gegenstand als Erfahrung weitestgehend zu tilgen. Da der Comic als Medium aber zugleich unbedingt von seiner Fähigkeit zur Expressivität lebt, wird er immer über die bloß abbildende Wiedergabe hinausgehen müssen, sofern er nicht einfach leblose Bildchen produzieren will. In seiner Expressivität liegt die zwingende Tendenz des Comic zu Verfahren der zeichnerischen Abstraktion.

Die Welt, die der Comic zeigt, ist daher notwendigerweise eine andere Welt, als diejenige, die er abbildet. Dieser formale Zwang zur zeichnerischen Abstraktion lässt sich eng auslegen und mündet dann in den realistischen Comic – der aber zuweilen gekonnt mit überraschenden Einsprengseln der Einbildungskraft spielt. Als formale Bedingung lässt sich daraus ein Spiel mit den ästhetischen Zeichen machen. Dann wird im Rahmen einer Ästhetik der Entfremdung und der Mimesis gleichermaßen die Abstraktion vorzugsweise in Richtung der Burleske und des Grotesken umgesetzt. An René Magrittes berühmtes Gemälde *Ceci n'est pas une pipe* anschließend, argumentiert McCloud in Richtung einer grundlegenden Differenz, die für die Bilder des Comic wesentlich sein soll. Er begnügt sich aber mit einem wenig überzeugenden Symbolbegriff, den er auf Bilder anzuwenden versucht, indem er eine recht schlicht konstruierte Bildgenealogie argumentiert, bei der die zunehmende Entfernung der Darstellung vom „wirklichen“ Abbild als identisch mit einer umso stärkeren Intensität der Form des Cartoons gedacht wird (McCloud 2001: 32ff.). Das kann für den Umgang mit den Bildern des Comic nicht annähernd genügen oder überzeugen. Demgegenüber gehen Balzer und Wiesing viel weiter, wenn sie erklären: „Comics zeigen keinen Blick auf die Welt“ (Balzer/Wiesing 2010: 42), eben weil sie eine „artifizielle Präsenz“ entfalten, die über die reine Abbildung deutlich hinausgeht. Deshalb greife das klassische Stilverständnis nicht mehr für eine Erklärung des Comic, denn „ein Bild, welches gar nicht auf die Welt bezogen wird, kann auch nicht mit seinen Formen eine Sichtweise der Welt exemplifizieren“ (ebd.: 57). Insofern können die Bilder des Comic, kann der Comic generell, zwar sehr wohl ein Zeichen sein, aber definitiv kein Symbol im Sinne McClouds. Vielmehr leistet eine Ästhetik des Comic ganz anderes. In dieser Perspektive möchte ich in dieser Untersuchung schließlich den Begriff des Spektakels verstanden wissen. Das „Spektakel“ ist nicht

1. Einleitung: Bild, Medium

bloß eine überzogene, auf billige Schaulust abzielende, oberflächenhafte und ausschließlich das Amusement des Publikums bedienende Form der Darstellung, die sich selbst bereitwillig aus dem Universum des Symbolischen ausklinkt, gerade um ein Maximum an Effektproduktion zu leisten. Vielmehr stellt das Spektakel eine systematisch in Anschlag gebrachte Form der Überschreitung dar, einen Exzess der Zeichen, der medial gerade, und teilweise überhaupt erst, seinen Sinn in der Spektakularisierung des zeichnerischen Zugriffs auf den Gegenstand entfalten kann. Genau dies meint der im Titel anklingende Modus der Überzeichnung, womit der Comic in der zeichnerischen Darstellung seiner Objekte deutlich über diese hinausgehen kann; das Verhältnis des Comic zur von ihm repräsentierten Welt, zumal in den Darstellungsformen von Gewalt, ist immer ausgesprochen frei. Wie kaum ein anderes Medium ist der Comic gerade nicht an die Begrenzungen der Wirklichkeit gebunden, sondern bezieht seine ästhetische und seine epistemische Kraft gleichermaßen aus der Überdehnung, Überzeichnung, dessen was er bildlich vorführt. So erweist sich der Comic als das Medium des Imaginären und der Imagination.

In dieser Fluchtlinie von Abstraktion und Einbildungskraft ist es dem Comic möglich, Konventionen gezielt zu überziehen und zu überschreiten. Es gelingt ihm Welten zu kreieren, die einerseits hinreichend Identifikationspotential für den Betrachter bieten, um an dessen Vertrautheitserfahrungen anzuschließen, die aber andererseits von diesen signifikant abweichen. Der Comic kann nämlich die Welt buchstäblich, und insbesondere mittels seiner ästhetischen Möglichkeiten, auf den Kopf stellen. Die für ihn leitende Medienlogik geht davon aus, dass deren Gesetze bloß geborgt sind. Ohnedies sind alle gültigen Konventionen Ergebnisse kontingenter, epistemischer Verläufe. Speziell im Modus der Repräsentation werden die Konventionen und Gesetze, die im Realen gültig sind, faktisch Makulatur. Hier sind sie gerade nicht mehr gültig, weil sie als Repräsentation zu Imagologien werden, zu Werken der Einbildungskraft, die nur durch Imagination allein lebendig gehalten werden. Insbesondere die korrekte Wiedergabe dieser Konventionen und Gesetze im Rahmen der zeichnerischen Repräsentation beruht ausschließlich auf der Entscheidung für eine möglichst weitreichend korrekte Repräsentation. Aber jede Abweichung davon ist möglich. Aus diesem Grund ist denn auch die im Comic auf den Kopf gestellte Welt dortselbst im höchsten Maße kongruent. Dies muss sie schon deshalb sein, weil sie als dargestellte Welt alternativlos ist. Entsprechend hebt Martin Schüwer hervor, es gehöre zu den

„Eigenarten der Comics als visuelle oder (...) ‚mimetische Medien‘ (...), dass Darstellung und Dargestelltes intensiver noch als im Film Verbindungen eingehen können, die das Dargestellte untrennbar mit der Form der Darstellung verbinden“ (Schüwer 2008: 23).

Die Frage nach dem Verhältnis, das zwischen dem Medium Comic sowie Formen und Inszenierungen von Gewalt besteht, heute wieder aufzunehmen, kann daher auf gar keinen Fall heißen, alte Debatten neu aufzulegen. Medienpolitisch, gerade auch in einem akademischen Sinne, ist es an der Zeit, bestimmte Debatten nicht mehr zu führen, wie etwa die nach dem ‚Wert‘ des Mediums Comic, dessen vermeintlicher Trivialität oder genuinen Nähe zur Verherrlichung von Gewalt. Stattdessen ist es die Absicht dieses Buches, umgekehrt nach dem spezifischen medienimmanenten Potential des Comic mit Blick auf die Darstellung und Vermittlung von Gewalt zu fragen. Womit ich mich, was die eingenommene Perspektive angeht, Hillary Chute und Jonas Engelmann in der Ansicht anschließe, dass wichtiger, als eine abschließende Definition des Comic die Frage danach ist, „was er als Medium zu leisten in der Lage ist“ (Engelmann 2013: 24). Obwohl diese Frageperspektive tatsächlich von Anfang an mein Interesse am Thema befeuert hat, hat es mich selbst doch überrascht, wie stark die Auseinandersetzung mit Darstellungen von Gewalt im Comic immer wieder in eine Auseinandersetzung mit den formalen Bedingungen des Mediums eingemündet ist. Stellenweise dominiert letzteres; indes steht im Hintergrund immer die Frage, was sich daraus in Hinblick auf das Verhältnis von Comic und Gewalt allgemein ableiten lässt.

In ihrem Ansatz folgt diese Studie daher der Absicht, eine formale Auseinandersetzung mit dem Medium Comic und die Analyse der Inszenierung von Gewalt darin miteinander zu verkoppeln. Den unterschiedlichen Möglichkeiten, Gewalt im Comic darzustellen und zu kommunizieren, werden wir sicher nicht gerecht, wenn wir lediglich die Darstellungsebenen auf der Bildeoberfläche und bezüglich der narrativen Arrangements im Plot mit den gängigen Standards ethischer oder pädagogischer Konventionen abgleichen. Das Spektakel des Comic, die bildgewaltige Darstellung von Gewalt, bremst sich mitunter selbst aus, wenn und indem sie formale Zugriffe bemüht, welche Gewalt ästhetisch reflektieren, sie ironisieren, arretieren, überzeichnen, transzendieren. Wie kompliziert der Comic als Medium tatsächlich angelegt ist, glaube ich erst bei der Arbeit an dieser Studie begriffen zu haben; ohne bislang hinreichend verstanden zu haben, was diese Komplexität genau ausmacht (hier dürfte noch viel weitere Forschungsarbeit über diese Studie hinaus war-

ten). Im Vergleich zum oft herangezogenen Vergleichsmedium Film ist der Comic offensichtlich in anderer Hinsicht komplex, auch komplizierter. Wahrscheinlich ist er in formaler Hinsicht zuweilen deutlich komplizierter als der Film. Sind nämlich einerseits die Darstellungspraktiken des Comic, ob des Fehlens einer unmittelbaren Mimesis an die Wirklichkeit oder deren Simulation, einfacher gehalten, als die des Films, so ist andererseits im Comic die graphische Überlappung von Text und Bild-Ebene, sowie die spezifische Sequenzialität als Abfolge arretierter Bewegungsdarstellungen in Panels von anderer Komplexität als filmische Sequenzialität. Dies führt zu einer deutlich stärkeren Distanzierung der medialen Inszenierung vom Dargestellten, wie auch zu einer ungleich erschwerten, vielleicht unmöglichen Identifikationsleistung der Rezipienten. Semiotisch und symbolisch ist der Comic daher mitnichten „simpler“ organisiert als der Film oder andere, technisch avanciertere Medien. Für das Verhältnis des Mediums zum Topos der Repräsentation von Gewalt sind beide Punkte nicht unerheblich.

Ganz sicher benötigen wir noch weit mehr Beiträge zu einer Theorie des Comic. Aber wir haben sie noch nicht. Deshalb muss unter der Hand im Grunde fast jede intensivere Auseinandersetzung mit dem Medium zu einer theoretischen Positionierung geraten. Das Ziel dieser Studie und ihrer Fallanalysen ist es, einen Beitrag dazu zu leisten, das formale Spektrum des Mediums Comic in seinem Umgang mit dem Phänomen und verschiedenen Formen von Gewalt zu erarbeiten. Weniger die alte und heute hoffentlich obsoletere Diskussion über eine besondere Gewaltaffinität des Comic, als vielmehr die spezifischen Möglichkeiten dieses Mediums, Gewalt darzustellen und zum Thema zu machen, steht im Vordergrund meines Interesses. Damit ist auch berührt, dass dem Comic immer schon eine formale und ästhetische Distanzierung gegenüber den Gegenständen eingeschrieben ist, die er zeigt. Darin liegt möglicherweise die spezifisch mediale Kompetenz der Analyse und der Konterdiskursivität durch das Medium Comic, der auch die affirmativsten Gewaltdarstellungen des Mediums nicht entkommen können. Weshalb nun die Darstellung von Gewalt für populärkulturelle Medien vom Heftroman, über Film und Comic bis hin zu Fernsehen und Computerspiel so signifikant ist, ob es sich hierbei um eine herausgehobene Form der Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt handelt, ob sich darin eine Verfallstendenz kultureller Kompetenzen ausdrückt oder ob es sich um eine Verschaltung von Narration und Faszinationselementen handelt, muss an dieser Stelle dahingestellt bleiben. Eine solche Tiefenuntersuchung populärkultureller Ausdrucksformen in ihrer Gesamtheit wäre an anderer Stelle zu leisten, da diese Untersuchung nicht auf Populärkultur allge-

mein, sondern lediglich auf das Medium Comic im Besonderen fokussiert. Meinem Dafürhalten zufolge wäre eine solche Untersuchung ausgesprochen wünschenswert, um die Dynamiken, die epistemische Hypothek, wie auch die gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung von Populärkultur angemessen zu verstehen – bald 150 Jahre nach deren Aufkommen wäre dies höchste Zeit. Im Folgenden steht aber nur die Auseinandersetzung mit dem Comic im Vordergrund, und auch diese wird, angesichts der Überfülle des Mediums, einigermaßen verknappt ausfallen.

Mit Blick auf den durch die repräsentative Kultur inkriminierten Gewaltaspekt des Mediums Comic sollte der 1954 ins Leben gerufene, formal immerhin bis 2011 in Kraft befindliche, US-amerikanische *Comics Code* jede Comic Publikation in den USA vorab auf deren sittlich-moralische Sauberkeit prüfen. Zertifizierte Hefte kamen mit einem entsprechenden Siegel versehen in den Handel. Erst etwa ab den 1970er Jahren brach das Regime des Comics Code zusehends auf, bis es schließlich weitestgehend Makulatur wurde. Andreas Platthaus resümiert diesbezüglich: „Zugunsten ihrer kommerziellen Interessen schufen die Großverlage also ein Regelwerk, das die künstlerische Entwicklung des amerikanischen Comics für fast zehn Jahre, bis zum Beginn des Aufschwungs von Marvel unter Stan Lee, zum Stillstand brachte. Robert Crumb war dann seit 1967 der agilste Kämpfer gegen den Code“ (Platthaus 2000: 137). Die neuerliche Innovation des Mediums Comic, dessen Emanzipation vom Diskursregime des Codes, entspringt also zwei Genres, die auf den ersten Blick unterschiedlicher nicht sein können – den Superhelden Comics und dem Underground. Ähnlich dem amerikanischen Code wurden im Deutschland der 1950er und 1960er Jahre sogenannte ‚Schmutz und Schund‘-Kampagnen gegen die Lektüre von Comics betrieben. Kinder waren aufgefordert, ihre Comics an zentralen Stellen abzugeben oder zu vernichten. Es ist eine der Ironien der Mediengeschichte und der pädagogischen Forschung, dass eine der bedeutendsten wissenschaftlichen Comic-Sammlungen in Deutschland, nämlich die am Institut für Jugendbuchforschung der Goethe Universität in Frankfurt am Main, ihren Ursprung in einer solchen Einsammelaktion hat. Noch Ende der 1970er Jahre musste der Autor dieser Zeilen bei Antritt eines Kinderkuraufenthalts im Schwarzwald seine Comics den dort waltenden Erzieherinnen aushändigen; immerhin wurden sie bei der Abreise wieder herausgegeben.

Die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften*, 2003 umbenannt in *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*, setzte den Geist dieser Kampagnen nahezu bis in die frühen 1990er Jahre fort, mit einer stattlichen Anzahl an Indizierungen und mit der Kultivierung einer

immensen Scheu auf Seiten deutscher Verlage, explizite Darstellungen von Gewalt zu zeigen – im Zweifelsfall wurde heftig retuschiert. Andere Gesellschaften machen da keine Ausnahme; selbst in der vielgepriesenen Comic-Nation Frankreich, dessen Kultusminister Jack Lang schon in den 1980er Jahren den Comic als Kulturgut anerkannte und förderte, gab es immer auch hinreichend gesellschaftliches und vor allem akademisches Ressentiment gegenüber diesem Medium. Wo auch immer sich diese Vorbehalte formierten, stets haben sie sich nicht zuletzt an einer vermeintlich überproportionalen Affinität von Comics gegenüber der Inszenierung und Affirmation von Gewalt festgemacht, außerdem natürlich an ihrem Beitrag zur Verrohung nachfolgender Generationen, deren Illiterarisierung, der Austreibung und Verelendung ihrer Fantasie, der Reduktion des aktiven Wortschatzes, etc.pp. Diese Vorwürfe sind kein Privileg des Comic, sie richten sich vielmehr und bekanntermaßen an nahezu alle Medien der Populärkultur, von denen immer mindestens das gerade neueste mit Vorbehalten dieser Art überzogen wird (Ahrens 2016). Aktuell richten sich solche Ängste massiv gegen Computer- und Videospiele. Der Film, und insbesondere das Fernsehen, hatten mit ähnlichen Anfechtungen zu kämpfen. Interessant im Falle des Comic ist, dass hier das Ressentiment nicht unmittelbar mit dem Erscheinen des neuen Mediums einsetzt, sondern erst in den 1950er und 1960er Jahren seinen Höhepunkt erreicht, als der Comic bereits ein halbes Jahrhundert alt, kulturell etabliert und medientechnisch längst von Film und Fernsehen eingeholt respektive abgelöst ist.

Ein möglicher und naheliegender Ansatz, das Verhältnis von Comics und Gewalt aufzuarbeiten, wäre daher ein medienhistorisch komparativer Ansatz, der die Entwicklung des Mediums Comic im Kontext seiner gesellschaftspolitischen Adressierungen nachzeichnen würde, und zwar systematisch in Hinblick auf Symmetrien und Differenzen auf einer internationalen Skala des Umgangs mit dem Medium. Diesen Zugriff überlasse ich gern interessierten Medienhistorikern. Obwohl eine solche Arbeit auch aus kulturwissenschaftlicher, sogar kultursoziologischer Perspektive leistbar wäre, erlangt sie für diese Studie kein leitendes Profil. Auch eine genuin komparatistische Perspektive, die sich immanent auf das Medium Comic anwenden ließe, um dessen Umgang mit Narrationen und Ästhetiken von Gewalt zu erschließen, kommt nicht in Frage, würde sie doch eine Vorgehensweise erfordern, welche die Genres und Stile des Mediums katalogisiert und analytisch miteinander abgleicht. Während sich über dieses Vorgehen ganz sicher ein Panorama des Mediums Comic und seiner Verfahrensweisen im Umgang mit Gewalt erstellen ließe, wähle ich diesen Ansatz für meine Arbeit nicht. Der Preis dieser Vorgehenswei-

se wäre der einer mindestens stark literaturwissenschaftlich geführten Annäherung an das Medium. Das erscheint mir deshalb nicht angemessen, weil so dessen erzählerische Ebene zu stark akzentuiert wäre. Die Bildebene des Comic gerinnt dann zu dessen spezieller Sprache, der „graphic language“, wie Rocco Versaci dies mit leichter Ironie nennt (Versaci 2007: 6), die mit entsprechenden semantischen Alphabetisierungskompetenzen zu lesen wäre und vor allem auf die Präsentation „engagierter Narrative“ (ebd.: 7) abstellt. Selbst bei üppiger Illustrierung, wie etwa im Fall von Versacis Buch, tritt die Ikonographie des Comic gegenüber dessen Narratologie zurück; das Bild bleibt bloßer Träger eines erzählerischen Prinzips. Selten kommt es vor, dass im Fokus auf Comics und Literatur, beides tatsächlich zusammengedacht wird, die bildliche und die textuelle Grundlegung des Mediums Comic. Eine Ausnahme machen Jan-Frederik Bandel und Sascha Hommer in ihrer Einleitung zum Schwerpunkt der 68. Ausgabe des *Schreibheftes*, worin sie einfordern, „endlich die ästhetische Gattung ernst zu nehmen“ (Bandel/Hommer 2007: 19); aber immerhin schreibt da ja auch ein Comiczeichner mit. Ohne diese Bildebene des Comic gezielt in den Blick zu nehmen, ist ein angemessenes Verständnis des Mediums gar nicht möglich.

Gerade mit Blick auf eine Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt, eigentlich aber für ein Medium wie den Comic generell, ist mir besonders daran gelegen, dessen bildliche Seite zu würdigen. Sinnfällig ist nämlich, dass die aktuelle akademische Konjunktur des Mediums Comic von einem insbesondere literarischen bis literaturwissenschaftlichen Zugriff auf das Medium geprägt ist. Wo es um die Bildebene geht, dominieren rasch Ansätze aus der Filmwissenschaft, die, aufgrund der Verwandtschaft als sequenzielles Medium scheinbar leicht handhabbar, auf das Medium Comic appliziert werden, ohne jedoch dessen Spezifika herauszuarbeiten. So gesehen erkennt die Comicforschung selbst im Comic – fälschlicherweise – lediglich eine Schwundstufe des Films. Was ihre systematische Ausformulierung betrifft, geht diese These wohl auf Will Eisner zurück, der bekanntlich in seinem 1985 erstmalig publizierten *Comics as Sequential Art* den Comic als „sequenzielle Kunst“ einführt und hierbei eine klare Orientierung am Film etabliert. „In sequential art“, erläutert Eisner, „the artist must, from the outset, secure control of the reader’s attention and dictate the sequence in which the reader will follow the narrative“ (Eisner 2004: 40). Der Film, meint Eisner, genieße gegenüber dem Comic den Vorteil der völligen Kontrolle über den ‚Lektürefluss‘ der Rezipienten (ebd.), wohingegen das technisch weniger avancierte Medium Comic weit stärker auf die „stillschweigende Kooperation des Lesers“ (ebd.) angewiesen sei. Diese sehr stark am Modell des Films aus-

gerichtete, Eisners eigener Gestaltung der Comic-Seite interessanterweise in vielerlei Hinsicht nicht gerecht werdende, strenge Orientierung an einer vermeintlich filmischen Leseführung, die in dieser Form ohne jeden Zweifel zu simpel gedacht ist, wurde erst durch Thierry Groensteens Konzept des Comic als „spatio-topical system“ nachdrücklich aufgebrochen (Groensteen 2007: 24ff). Anstatt einer linearen Leseführung entlang des klassischen Strip-Modells akzentuiert Groensteen die gestalterische Dimension der Seite. In ersterem Fall geht jedoch das Spezifische am Medium Comic verloren, der zwar eine literarische Gattung ist, insofern er gelesen und geblättert wird, der aber zugleich nicht einfach Text und Bild vereint, sondern auf zeichnerischer Bildgebung basiert – die wiederum medial ganz anders funktioniert, als filmische Sequenzen.

Die Auseinandersetzung mit Inszenierungen von Gewalt im Comic macht unweigerlich deutlich, dass der Fokus auf die entsprechenden Ikonographien für diese Untersuchung von zentraler Bedeutung ist. Das funktioniert üblicherweise nicht, ohne zu berücksichtigen, dass diese Ikonographien grundsätzlich in spezifische Plotstrukturen eingelassen sind, die Gewalt eine narrative, und damit in aller Regel auch eine normativ-ethische Richtung geben. Das symbolische Framing von Gewaltdarstellungen ergibt sich aus beiden Ebenen, auffällig ist aber, dass mindestens mit Blick auf Darstellungen von Gewalt deren ikonographische Seite eine bedeutende Rolle spielt. Was de facto für das Medium ganz grundsätzlich gilt, dass Narration und Ikonographie sich übereinander schieben, auf der unmittelbaren Rezeptionsebene aber letztere zunächst unmittelbar wirksamer ist, schon weil sie buchstäblich als erstes ins Auge fällt, trifft auf Darstellungsweisen von Gewalt umso mehr zu. Deren graphische Wucht, zu zeigen, dass und wie Menschen Gewalt angetan wird, das Leiden, die Wut, die Rache, die Kaltblütigkeit, den Schmerz, die Verzweiflung, läuft insbesondere über die zeichnerische Umsetzung. Die Ikonographie von Gewalt bewegt sich daher immer ganz nah an einer Inszenierung von Emotionalität. Keine Gewalt ohne Gefühle, und diese Gefühle vermitteln sich über den graphischen Ausdruck, der ihnen verliehen wird. Zuweilen werden diese Darstellungen narrativ unterlaufen oder korrigiert, aber das ist eine Lektüreeinsicht, die über die bloße Betrachterebene bereits deutlich hinausgeht. Ihren Zugriff auf die eingebrachten bildwissenschaftlichen Ansätze formuliert diese Untersuchung aus einer kulturwissenschaftlichen Perspektive. Als Autor bin ich selbst weder Bildwissenschaftler noch Kunsthistoriker (oder Filmwissenschaftler), sondern versuche, mir bekannte Ansätze aus diesen Disziplinen für ein kulturelles Verständnis des Comic als Medium zu nutzen. Deshalb ist es unvermeidbar, dass ich im Umgang mit den hinzugezogenen Ansätzen

letztlich dilettiere; ich nutze eine Expertise, der ich faktisch nicht völlig gerecht werden kann. Auf mögliche Kritik, die Verwendung dieses Beispiels oder jener Theorie sei nicht korrekt, bin ich also vorbereitet (und heiße sie auch willkommen), gehe aber davon aus, dass trotz dieser Einschränkungen das Potential, das in diesen Ansätzen aufscheint, zugleich produktiv sein wird.

Vor diesem Hintergrund möchte ich drei Feststellungen treffen, die womöglich selbstverständlich erscheinen, die mir aber für eine mediale und kulturtechnische Einordnung des Mediums Comic als wesentlich erscheinen. Erstens: Der Comic ist kein Medium der Illusion; seine Kräfte zur affektiven Bindung und Identifikation sind aufgrund seiner graphischen Gebundenheit, der Erstarrtheit seiner Repräsentationen, sowie des Fehlens des von Gilles Deleuze für den Film so getauften „Bewegungsbildes“ (1997) ungleich schwächer ausgeprägt, als es diese Kräfte im Falle des Films sind. Für die Darstellung und Inszenierung von Gewalt hat dieser Aspekt weitreichende Konsequenzen (Kap.3). Zweitens: Der Comic ist kein Leitmedium, nicht einmal mehr für Kinder. Im Gegenteil, die mediale Identität des Comic verdankt sich nicht zuletzt seiner Position als fortwährend verfeimtes, marginalisiertes Medium; was den Comic heute formal auszeichnet, wurde aus seiner Setzung als medialer Paria heraus entwickelt (Ahrens 2018a). Seine Inszenierungen, seine Rezeptionsweisen prägen die Wahrnehmung von Wirklichkeit im Grunde nicht länger, oder, wenn überhaupt, in nur sehr eingeschränktem Maße. Viel mehr als dies bereits für Film und Fernsehen zutrifft, ist der Comic ein Medium, das nicht in der Lage ist, zu dokumentieren, weil er so überaus offenkundig, und für jedermann sichtbar, „hergestellte Realität“ ist (Keppler 2015: 5; Kap.7). Drittens: Soweit es im Folgenden um Gewalt und deren Darstellung im Comic geht, folge ich einem engen Verständnis von Gewalt. Aspekte struktureller Gewalt, Hate Speech oder auch subtile, psychologisch kommunizierte Ausübung von Gewalt sind nicht, oder nur marginal, Thema dieses Buches. Zwar ist es nicht so, dass Comics diese Gewaltvarianten nicht auch darstellen könnten oder würden. Im Vordergrund einer ästhetischen Auseinandersetzung mit Gewalt im Comic steht aber die Darstellung einer ebenso eindeutigen, wie physischen Gewalt-samkeit, die natürlich, was in dieser Untersuchung wiederholt Thema sein soll, gerade durch die Form ihrer graphischen Darstellung immanent gebrochen ist. Diese zwei Einsichten und dieser Gewaltbegriff stehen gewissermaßen als Leitsätze vor den folgenden Reflexionen auf einzelne Inszenierungen von Gewalt im Comic.

Die für diese Studie getroffene Auswahl an Beispielen folgt keinem systematischen Zugriff auf die Bandbreite von Darstellungen und Inse-

nierungen von Gewalt im Comic. Dazu ist deren Auffächerung viel zu umfangreich und divers. Im Grunde müsste wohl sogar jeder Versuch einer Systematisierung scheitern, weil historisch ebenso wie phänomenologisch Auslassungen zwingend vorprogrammiert wären. Deshalb wähle ich den gegenläufigen Ansatz einer kleinen und übersichtlichen Auswahl an Fallbeispielen, die ich zwar einerseits für einigermaßen repräsentativ halte, die andererseits aber natürlich grandios willkürlich ist, indem sie oftmals eigenen Vorlieben folgt – und wo dies nicht der Fall ist, folgt sie gern persönlichen Idiosynkrasien. Trotz meines wiederholt vorgetragenen Plädoyers für den Erkenntniswert des populärkulturellen Mainstreams (Ahrens 2016) fehlt der wirkliche Mainstream als Material der Auseinandersetzung auch in diesem Buch. Selbst wenn manche Zeitgenossen Serien wie *Sin City*, *Helden ohne Skrupel* oder *100 Bullets* durchaus als Teil des Mainstreams betrachten, so fehlen doch die sich für das Thema im Grunde anbietenden, schnell hin produzierten Heftchen. Es fehlt, mit der Konzentration auf westeuropäische und US-amerikanische Produktionen, aber auch weitgehend die internationale Dimension des Mediums; kein Manga findet Berücksichtigung, auch keine Comics aus dem Global South von China über Argentinien bis Nigeria. Schließlich werden weder Superhelden noch Underground-Comics untersucht. In dieser vom eigenen Sentiment des Autors ausgehenden Auswahl spiegelt sich dessen subjektive Reaktion auf die Uferlosigkeit und Unerschlossenheit des Mediums gleichermaßen, die in ihrer Breite lediglich angedeutet werden kann, dessen Analyse zugleich aber über die ausgewählten Positionen durchaus exemplarisch in die Tiefe gehen soll. Insofern handelt es sich im Folgenden um Fallstudien, beispielhafte Lektüren ausgewählter Comics oder Autoren, in denen Gewalt auf eine jeweils spezifische (und vor allem: auf sehr unterschiedliche) Weise eine eher prominente Rolle spielt. Dabei treten stets auch jene anderen, weiteren Thematiken auf, die von einer Auseinandersetzung mit dem Stellenwert von Gewalt im Comic als Medium nicht unbedingt getrennt werden können. Erneut zeigt sich, dass diese formale Seite für die Erschließung des Themas wichtig ist.

Diese Untersuchung formuliert daher nicht den Anspruch, einen umfassenden Überblick über die Bandbreite an Möglichkeiten zu geben, die sich mit Blick auf die Thematisierung von Gewalt im Comic ergeben. Wie schon angemerkt, beabsichtigt sie auch keine medienhistorische Aufarbeitung des Themas, obwohl die Geschichte des Comic und seiner kulturellen Etikettierung hier natürlich massiv hineinspielt. Hingegen ist es das Ziel dieser Studie, anhand ausgewählter Beispiele Möglichkeiten eines medialen Zugriffs auf die Darstellung und Inszenierung von Ge-

walt im Comic in einer Reihe unterschiedlicher Spielarten zu untersuchen und diese insbesondere zu den formalen Bedingungen und Perspektiven des Mediums in Beziehung zu setzen. Dazu werde ich in einem ersten Schritt versuchen, einige elementare Aspekte zu klären, die für die vorliegende Untersuchung des Verhältnisses von Comic und Gewalt bedeutsam sind. Dazu zählt die Diskussion der Kategorien des Spektakels, von Gewalt und Ästhetik, jeweils bezogen auf das Medium Comic, beziehungsweise auf die Stellung von Massenkultur im Allgemeinen (2.). Darauf folgt eine Auseinandersetzung mit Frank Millers Serie *Sin City* (3.), die deshalb am Anfang dieser Untersuchung steht, weil sich an ihr sehr eindrücklich die formalen Bedingungen, auch die graphischen Grenzen des Comic veranschaulichen lassen, die sich zeichnerisch wiederum in Vorteile übersetzen lassen. Dies realisiert sich gerade in Millers Zugriff auf die Gewaltszenen der Serie, die das Prinzip der Sequenzialität einerseits notwendigerweise entlang der Bildfolge im Comic bedienen und es andererseits aufheben, indem jedes einzelne Panel in *Sin City* aus dem Lauf der Sequenzialität konsequent herausgelöst wird und die Gewalt darin emblematisch auftritt. Ähnlich radikal setzt *Helden ohne Skrupel* an, eine französische Serie des Duos Yann und Conrad, die schon aufgrund ihrer grotesken Plotstruktur und der systematischen Ausbeutung aller denkbaren Stereotype und Ressentiments deutlich über die Grenzen des allgemein akzeptierten guten Geschmacks hinausgeht (4.). Hierzu gehört auch ein höchst freizügiger Umgang mit der Inszenierung von Gewalt, die in eine zeichnerische und erzählerische Strategie maßloser Übertreibung eingefügt wird. Mit *100 Bullets* von Brian Azzarello und Eduardo Risso wird eine Serie untersucht, die, am Markt sehr erfolgreich, ihre ostentativen Gewaltinszenierungen zum Bestandteil eines verschlungenen Plots macht, der immer aufs Neue auf den Zustand der US-amerikanischen Gesellschaft um die Millenniumswende herum reflektiert (5.). *100 Bullets* verbindet das rigorose, identitätsbildende Gewalthandeln seiner Figuren konsequent mit der Frage nach den Konsequenzen für deren Subjektkonstitution.

Mit Brian Woods und Ricardo Burchiellis *DMZ* folgt die Analyse einer Serie, welche die medial erfahrene Gewalt des Krieges entfremdet und authentifiziert zugleich, indem sie diese in ein New York der nahen Zukunft übersetzt, das als fiktiver Kriegsschauplatz den gängigen Nachrichtenbildern aus dem Irak, Afghanistan, mittlerweile auch aus Syrien, zum Verwechseln ähnlich sieht (6.). Mit Joe Saccos Arbeiten zum Bürgerkrieg im ehemaligen Jugoslawien rückt die Frage ins Blickfeld, inwieweit der Comic in der Lage ist, Gewalt dokumentarisch abzubilden (7.). Das Zusammenfallen der genregerechten Anwendung von Stil-Elementen

und des erzielten Effekts der Authentifizierung hat enormen Einfluss auf die bildlich-narrative Aufbereitung der Gewaltszenen und deren Wirkung. Die Comics von Baru wiederum entwickeln sich in aller Regel entlang eminenter Gewalthandlungen, die zugleich auf die sozialen Milieus eines krisenhaften Frankreichs um die Wende vom 20. zum 21. Jahrhundert rückverweisen (8.). Interessant an seinen Arbeiten ist einerseits die sehr starke, expressive Verfremdung, die Baru seinen Figuren angedeihen lässt, andererseits aber der für den Comic ausgesprochen seltene Effekt der Einfühlung des Rezipienten in die Comic-Erzählung, die Baru gerade über die Anwendung von Techniken der Überzeichnung und der Verfremdung erreicht. Anhand der Comics von Hermann Huppen und dessen Inszenierung von Gewalt wird die Schnittmenge angezielt, die sich aus bildlicher Komposition einerseits und narrativer Einbettung andererseits der abgebildeten Gewalt ergibt (9.). Bei Hermann lässt sich geradezu paradigmatisch nachverfolgen, wie Gewalt im Comic je nach narrativem, und damit auch moralischem, Framing sehr unterschiedlichen Gestaltungstechniken unterliegt. Die Adaption des Kinderbuchklassikers *Pinocchio* durch Winchluss zeigt schließlich den Stellenwert von Gewalt und deren kulturell gefasste Repräsentation im Rahmen einer Gesamtlektüre der Moderne (10.). Das abschließende Kapitel unterzieht die Untersuchungsbeispiele und das Verhältnis von Comics und Gewalt einem kurzen Fazit (11.).

Einige Kapitel dieses Buches gehen auf andere, anders publizierte oder vorgetragene Fassungen zurück. So basiert Kapitel 3 zu *Sin City* auf einem Aufsatz, der sich mit dem transmedialen Verhältnis von Comic und Filmadaption beschäftigt (Ahrens 2011). Für dieses Buch dient dieser Text aber nur noch als Take Off und Inspiration und hat im Zuge der auf das Thema Gewalt ausgerichteten Neubearbeitung eine völlig andere Richtung genommen, sodass man hier von einem Ursprungstext kaum mehr sprechen kann. Kapitel 4 über *Helden ohne Skrupel* habe ich 2016 auf einer Leipziger Tagung zu „Geschichte und Mythos in Comics und Graphic Novels“ vorgetragen und für dieses Buch, auch thematisch, sehr stark erweitert und ausgebaut. Mit dem fünften Kapitel zu *100 Bullets* verhält es sich ähnlich wie im Falle von *Sin City*. Eine erste Fassung des Textes ist in englischer Sprache in dem von Arno Meteling und mir herausgegebenen Band *Comics and the City* erschienen (Ahrens/Meteling 2010). Meine deutsche Bearbeitung nutzt diese Erstversion jedoch eher als Startrampe; schon nach kürzester Zeit haben beide Texte kaum mehr etwas miteinander zu tun, zumal der Fokus auf die Stadt gegen den auf Gewalt ausgetauscht wird, was zu erheblichen Akzentverschiebungen führt, wiewohl ich die Terminologie des „Super-Ego“ beibehalten habe.

Bei Kapitel 6 zu *DMZ* handelt es sich um die nahezu textidentische deutsche Fassung eines englischsprachigen Aufsatzes, der voraussichtlich noch 2018 erscheinen wird (Ahrens 2018b). Die Kapitel 7 über Joe Saccos Reportagen zum Krieg in Ex-Jugoslawien, 8 über die Arbeiten Barus und 9 über die Comics von Hermann Huppen sind Originalbeiträge für diesen Band, ebenso das zweite Kapitel zu Elementen der Gewaltfaszination. Das Kapitel zu Sacco profitiert jedoch mindestens von meiner Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten des dokumentarischen Comic und dessen Anspruch auf Authentizität, die ich im Rahmen der Konferenz „Graphic Realities. Comics as Documentary, History, and Journalism“ im Februar 2018 an der Universität Gießen sowie im Juni 2018 auf dem 18. Internationalen Comic-Salon in Erlangen im Rahmen der dort von der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) organisierten Panels vorgetragen habe. Kapitel 10, das sich mit der *Pinocchio*-Adaption von Winchluss auseinandersetzt, geht auf einen im Juni 2015 auf der „Sixth International Graphic Novel and Comics Conference / Ninth International Bande Dessinée Conference“ in Paris gehaltenen Vortrag zurück.

Mein Dank für jede erdenkliche Hilfe bei der Arbeit an dieser Monographie, seien es unverzichtbare Rückmeldungen und Anregungen zu ersten Kapitelfassungen, die die latent einsame Schreibexistenz des Kulturwissenschaftlers wenigstens ansatzweise aufbrechen und so etwas herstellen, wie einen Resonanzraum intellektueller Gemeinschaftlichkeit, seien es Textredaktion, Literaturrecherchen, das Besorgen von Illustrationen, was auch immer, geht, in alphabetischer Reihenfolge an: Frank Thomas Brinkmann, Ole Frahm, Felix Giesa, Kathrin Graulich, Reimer Gronemeyer, Arno Meteling, Daniel Rotstein, Tobias Schädel, Bettina Severin-Barboutie, Véronique Sina, Joachim Trinkwitz, Felix Wagner, sowie an Sandra Frey für ihre Initiative zu diesem Buch – und nachfolgend für ihre großzügig bemessene Geduld.

2. Elemente: Spektakel, Gewalt, Ästhetik

1. *Spektakel*

Nicht nur die Gewalt und der Comic haben eine lange gemeinsame Geschichte. Auch auf das Spektakel und den Comic trifft diese Aussage zu. Das Spektakel ist, wie sich wenig übertrieben sagen lässt, die eigentliche Essenz jener Kultur der klassischen Moderne, im Kern also des 20. Jahrhunderts, über welche die Attraktion, die Aufmerksamkeit, das Vergnügen jener neu erschlossenen, überhaupt erst neu in die Welt getretenen Publika errungen und gesichert werden sollte, die im Umfeld zwischen Proletariat und Avantgarde nach neuen kulturellen Formen, Praktiken, Vergnügungen für die technisch immer avanciertere Industriegesellschaft verlangten. Unter wechselnden Namen taucht das Spektakel in nahezu allen Kulturtheorien der Moderne auf, wenn es darum geht, die spezifische Qualität einer auf Massenkompatibilität ausgerichteten Kulturform zu bestimmen, vor allem natürlich in deren konservativen, pessimistischen Varianten. Das Spektakel ist so gesehen zu einer Chiffre für alles geworden, was sich unter den Codenamen Massenkultur oder Populärkultur einordnen lässt. Sein Vorteil liegt darin, dass das Spektakel zunächst als ebenso namenlos wie inhaltslos gilt und damit auch weitläufig mit Sinn versehen werden kann.

Im Universum der Kultur ist das Spektakel ein flexibles Element; trotzdem scheinen die Assoziationen, die sich mit ihm verbinden, auf geradezu selbstverständliche Weise klar zu sein. Das Spektakel ist eine bastardierte Kunst, es atmet mit größter Intensität den Geist der Unterhaltung. Vielleicht ist es dies, was die Populär- und Massenkultur vor allem von den klassischen Formaten der sogenannten Hochkultur absetzt: Der Austausch von Innerlichkeit gegen Extrovertiertheit, die Emphase, die ins Entertainment gelegt wird, in die Erzeugung, vor allem aber die Zurschaustellung des Effekts. Das Spektakel ist, um Siegfried Kracauers Terminologie zu benutzen, zu weiten Teilen die Kunst des Ornaments, durchaus als Massenornament (Kracauer 1992: 175). Es geht um eine ästhetische Praxis des Ausschmückens und immer wieder auch der Übertreibung: Formen, Gesten, Physiognomien, Gefühle. Insofern bedient und akzentuiert das Spektakel als die genuin performative Form der Massenkultur tatsächlich genau das, was ihm seitens beflissener Kulturvertreter bis heute zum Vorwurf gemacht wird: eine Ästhetik der Ober-

fläche. Der unmittelbare Schauwert, der Eigenwert des Effekts, der Rausch der Farben und Pathosformeln ist dem Spektakel viel wert. Insofern liegt die Kritik des Spektakels gar nicht falsch. Diese Kritik übersieht aber nur allzu leichtfertig, dass diese Zuwendung zur Oberfläche weiteren Ansprüchen auf Seiten von Form und Inhalt keineswegs entgegenstehen muss. Die Massenkultur hat deshalb mit dem Spektakel nicht etwa Kultur obsolet gemacht und durch Kommodifizierung ersetzt, sondern eine neue Spielart gefunden, die zugänglicher und verklausulierter zugleich ist.

Die bis heute griffigste Formel für diesen Zusammenhang hat der Situationist Guy Debord vorgelegt und mit seiner im französischen Original erstmals 1967 erschienenen *Gesellschaft des Spektakels* eine Versuchswortung der kapitalistischen Gesellschaft und ihrer Kultur geschaffen. Für diese geht er fälschlicherweise (aber nichtsdestotrotz epistemologisch höchst erfolgreich) von einer Praxis blinden Konsums aus und platziert das Spektakel direkt an der Schnittstelle zwischen Illusion und Ideologie:

„Das Spektakel ist seinen eigenen Begriffen nach betrachtet, die Behauptung des Scheins und die Behauptung jedes menschlichen, d.h. gesellschaftlichen Lebens als eines bloßen Scheins“ (Debord 1996: 16).

Gleichzeitig gehe im Spektakel „die Warenform auf ihre absolute Verwirklichung“ zu (ebd.: 53). Damit befindet sich Debord faktisch wenig originell im Fahrwasser einer zeitgenössischen Ideologiekritik als Kritik der Warengesellschaft, die er nur unwesentlich variiert. Dass in diesem Zusammenhang gerade die Massenkultur als deren materieller, ästhetischer und performativer Ausdruck eine vorzügliche Zielscheibe abgibt, liegt mindestens nahe. So exponiert scheint die Populärkultur all das zu bestätigen und zu verwirklichen, was eine an Marx und Adorno geschulte Kritik der Warengesellschaft an Hegemoniestrukturen, an Verblendungszusammenhängen, an einer Beherrschung des Besonderen durch das Allgemeine ausmachen möchte, dass sie als williger Beleg für die Positionen der Ideologiekritik erscheint. Dabei gerät leicht aus dem Blick – und zwar bis heute, auch wenn das unreal erscheint – dass deren eigene Fixiertheit nicht nur auf einen bestimmten Begriff, sondern, damit zusammenhängend, vor allem auf bestimmte Formen der Kultur, selbst einer Haltung kultureller Ignoranz Vorschub leistet, die besonders die Brüche in der Hochkultur zugunsten der Verschiebung zwischen Hoch- und Populärkultur nicht zu sehen gewillt ist. Außerdem schließt, wie sich leicht zeigen ließe, eine Haltung, wie sie Debord dem Spektakel gegen-

über einnimmt, mentalitätsgeschichtlich nahtlos an den Puritanismus an, an eine Ideologie des Genussverzichts, der (Selbst-)Versagung und des Anti-Hedonismus. Hingegen bleibt das Spektakel der Massenkultur immer der Ausschweifigkeit zugeneigt, dem Rausch, der Ekstase. Das ist für Debord aber gerade kein Argument für die Massenkultur, sieht er speziell darin doch eine „Bewegung der Banalisierung, die hinter den schillernden Ablenkungen des Spektakels die moderne Gesellschaft weltweit beherrscht“ (ebd.: 47). Damit schlägt Debord einen fast biblischen Ton der Entsagung an, die der Versuchung trotzen soll und trifft denjenigen einer Ideologiekritik, für die die Erzeugnisse einer massenhaft hergestellten Kultur nichts anderes sein können, als Repräsentanten einer falschen Wirklichkeit.

Obwohl heute ganz sicher nicht mehr die bedeutendste Erscheinungsform der Massenkultur, bietet sich das Medium Comic unmittelbar als Objekt an, um Theorien wie die von Debord zu untermauern, scheint der Comic doch das Medium der Oberfläche schlechthin zu sein, bei dem sich Bildchen an Bildchen reiht, jedes einzelne seine eigene farbliche Opulenz feilbietend, seine eigene gestalterische Repräsentation ausfaltend, im Prinzip von Serialität und Sequenzialität die Parameter bildender Kunst scheinbar von sich abstreifend. Ganz in diesem Sinne, und zeitlich Debord durchaus noch verwandt, sprechen Wiltrud Ulrike Drechsel und ihre Ko-Autoren davon, „Maßstab für die Qualität der Ware ‚Comics‘“ sei nicht etwa künstlerische Authentizität, sondern vielmehr „ihre Position auf dem Markt“ (Drechsel et al 1975: 10). Da es sich bei ihnen um Massenartikel handele, würden sie schlicht keinen Anspruch auf Einzigartigkeit erheben, vielmehr ausgesprochen „plagiatfreudig“ auftreten (ebd.). Die Idee des autonomen Kunstwerks ist damit für Comics verabschiedet, alles worum es noch gehen kann, ist die „Rehabilitierung des Trivialen“ (ebd.: 9), zu welchem Feld sie unweigerlich zählen. Der Umstand, dass sie zwangsläufig Massenware sind, enge außerdem „ihren formalen und inhaltlichen Spielraum beträchtlich ein“ (ebd.: 11). Die Serialität mache das Medium abhängig von Klischees, klar umrissenen Codes, stehenden Figuren, Schematismen und Schablonisierungen. Auf die Schlichtheit und fehlende mediale Informiertheit dieses Ansatzes macht mit Marshall McLuhan schon die frühe Medienwissenschaft aufmerksam. Der merkt nämlich in seinem 1964 erstmalig erschienen *Understanding Media* an, die Kritiker des Comic hätten, „ohne von der Form etwas bemerkt zu haben“, schlicht auch nichts über den Inhalt aussagen können (McLuhan 1994: 258f.). Alles was der frühen Kritik am Medium aufgefallen sei, sei die „Selbstverstümmelung und Gewalttätigkeit“ gewesen, woraufhin man mit „naiver literarischer Logik

abgewartet“ habe, dass nunmehr in großer Zahl Gewaltakte die Gesellschaft heimsuchen sollten (ebd.: 259). Die Positionen des Psychologen und Comic-Kritikers Fredric Wertham persiflierend, unkt McLuhan, noch der „blödeste Häftling“ könne nun dem Medieneinfluss von Comics die Schuld an seiner kriminellen Karriere geben (ebd.).

Statt derlei Idiosynkrasien zu aktivieren, findet McLuhan, täte man besser daran anzuerkennen, dass der „plötzliche Erfolg“ einer an Druck und Holzschnitt orientierten „Ausdrucks- und Erlebnisform [...] einen deutlichen Fingerzeig auf tiefgreifende Veränderungen innerhalb unserer Kultur“ darstelle (ebd.: 260). Wichtig sei daher insbesondere ein „Verständnis des formalen Charakters“ von Comic, Druck und Karikatur, welche die gängige „Verbraucherzivilisation“ ebenso herausforderten wie veränderten (ebd.). Das ist eine höchst bemerkenswerte Positionierung, die den Warencharakter des Comic keinesfalls ignoriert, ihm deshalb aber gleichwohl nicht die Kompetenz zu formaler Ausdrucksfähigkeit abspricht. Fast singulär nimmt McLuhan damit den Comic als Medium ernst, nicht mehr aber auch nicht weniger, der ungefähr so eigenständig gesehen werden müsse, wie Film, Fotografie und Presse. Interessanterweise schließt McLuhan den Comic aber nicht generisch an den Film an, wie dies bis in die Comicproduktion und -forschung hinein der Fall sein sollte, sondern macht mit dem Druck, dem Holzschnitt und der Karikatur eine andere medienepistemologische Reihe auf, die sich weniger am Moment der Sequenzialität orientiert, als an der ikonischen, unbewegten Darstellung, die typisiert und überspitzt. Rückblickend scheint es medienhistorisch durchaus bedauerlich, dass sich die Auseinandersetzung mit dem Comic, unter anderem angelehnt an Will Eisners Diktum vom Comic als sequenzieller Kunstform (Eisner 2004), primär am Film und dessen Formensprache sowie theoretischer, formaler Reflexion ausgerichtet hat und nicht der von McLuhan ausgelegten Fährte über die drucktechnischen Medien gefolgt ist. Ein Grund für diese Entwicklung ist offensichtlich die Analogie zwischen Sequenzialität und Lektüre. Die sequenzielle Abfolge der Panels etabliert so etwas wie eine Lektürerichtung und ermöglicht von hier aus eine semiotische Annäherung an das Medium Comic; Leitmedium für den Comic bleiben damit Schriftlichkeit und Literatur.

Hingegen legt die von McLuhan skizzierte Mediengenealogie ihr wesentliches Augenmerk auf die Präsenz der Bilder, die den Comic tragen. Diese mögen zwar über ein Prinzip der Sequenzialität verbunden sein, überlassen dieser, und damit der Textform des Mediums, aber nicht das Primat. Primär bedeutsam ist für ihn ganz klar die bildliche Komponente, für die er analoge Medien, wie etwa die Karikatur, sowie Vorbilder,

wie den Druck und den Holzschnitt, sucht. Hinsichtlich der Spaltung des Mediums in Text- und Bildanteile sind verschiedentlich Versuche unternommen worden, diese aufzuheben; prominent verschlagwortet in Andreas Platthaus' Buchtitel *Im Comic vereint* (Platthaus 2000), welcher darauf abzielt, dass die immer wieder auf Lessings Laokoon-Text zurückgeführte gattungstheoretische Trennung von Schriftlichkeit und Bildlichkeit im beide vereinigenden Comic ihre Auflösung finde, der vielmehr ein genuin hybrides Medium darstelle (Becker 2011b). Es bleibt aber fraglich, ob eine solche Versöhnung erfolgreich oder sogar sinnvoll sein kann, solange nicht, im Unterschied zur Textebene des Comic, auch dessen Bildebene angemessene Berücksichtigung findet (Kap.1). Sofern dies nicht der Fall wäre, wäre nämlich davon auszugehen, dass die gut etablierte Übergewichtung der Textebene im Comic auch im Rahmen einer solchen Aufhebung dominant bliebe. Dabei wurde schon lange vor dem von W.J.T. Mitchell ausgerufenen Pictorial Turn darauf aufmerksam gemacht, dass sich schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein Bedeutungsdurchbruch des Bildes abzeichnete. Bereits 1903 merkt Annie Russell Marble an, es gebe da in der Kunst, vor allem aber in den seinerzeit wichtigen Massenmedien, einen „craze for pictures and pageants apart from their essential or even relative value“ (Marble 2004: 7). Ganz eindeutig müsse man von einer „supremacy of the pictorial journal“ (ebd.) gegenüber der Textvermittlung sprechen. Über das Artifizielle und Sensationelle gelange der Künstler schließlich dazu, Lebendigkeit zu erschaffen und zu illuminieren (ebd.: 8). Diese Tendenz einer zunehmenden bildlichen Aufladung von Kunst und Medialität setzt sich fort und kulminiert nur wenig später, jenseits bilddominierter Journale, in neuen Medien wie Comic und Film. Die Integration des Spektakulären, die dem Film, mehr noch aber dem Comic, immer wieder in kritischer Absicht attestiert wurde, ist so gesehen nur ein Effekt dieser medialen Wende hin zum Bild.

Schließlich verweist allein schon der Begriff des Spektakels und des Spektakulären etymologisch auf die Verbindung zum, oder mehr noch: auf die Herleitung aus dem Bereich des Visuellen und der Schaulust. Über den Wortstamm des Schauens abgeleitet, wandert der Begriff in Zusammenhang mit dem Schauspiel ins Deutsche ein und nimmt im 18. Jahrhundert seine bis heute gebräuchliche Bedeutung an, nämlich „Lärm, Krach, Gepolter“, etc. (Duden 2001). Während das Spektakel zunächst ganz allgemein mit einer Populärkultur verbunden wird, die auf laute Unterhaltungseffekte ebenso setzt, wie sie dem Publikum Raum gibt, sich affektiv zu entladen und damit mit allen etablierten Rezeptionskonventionen der Hochkultur bricht, steht insbesondere der Comic für eine neue Form des visuellen und narrativen Spektakels. Dieses

kommt ohne hörbaren Sound aus und produziert den ihm eigenen Lärm in Form seiner erzählerischen und ikonischen Trivialität. So konstatiert der Essayist Robert Warshow 1954 in einer Auseinandersetzung mit der Comicektüre seines Sohnes und Fredric Werthams comic-kritischer Studie *Seduction of the Innocent*, das Beeindruckendste an dessen Buch seien die Illustrationen. Während Warshow dem Medium Comic insgesamt bescheinigt, einen durchaus aufdringlichen, auch anarchischen Humor zu pflegen und überhaupt dem Prinzip einer unreglementierten Fantasie („undisciplined imaginativeness“) zu folgen (Warshow 2004: 68), räumt er doch ein, dass Werthams Buch an Humorlosigkeit ebenso leide (ebd.: 75), wie an mangelnder medienanalytischer Kompetenz:

„Dr. Wertham’s world, like the world of the comic books, is one where the logic of personal interest is inexorable, and *Seduction of the Innocent* is a kind of crime comic book for parents“ (ebd.: 77).

Trotz dieser Abgeklärtheit setzt sich die Verbindung von Massenkultur, Comic und Spektakel erfolgreich fest. Im Grunde gehen alle klassischen Kritiken der Massenkultur davon aus, dass im Spektakel die Repräsentation von Wirklichkeit nicht nur trivialisiert wird, sondern im Extremfall die reale Welt darin sogar verschwindet. Unter der Ägide einer über Schriftkommunikation und schriftliche Überlieferung geprägten Kultur in der Moderne kann die formale Hinwendung zum Bild im Rahmen eines Praktiken der Lektüre voraussetzenden Mediums dann konsequent nur als Zerfallstendenz und Trivialisierung verstanden werden.

So stellt der konservative Kulturphilosoph Jean Baudrillard in einer aus dem Jahr 1970 stammenden Studie zur Konsumgesellschaft im Einklang mit Debord fest, Kultur werde „kulturalisiert“, also insgesamt nicht nur konsumierbar gemacht, sondern auch in eigens auf den Konsum ausgerichteten Räumen und Szenerien präsentiert; das Kunstwerk weicht damit der Ware (Baudrillard 2015: 43). Gerade die in den Massenmedien praktizierte Emphase auf bildliche Präsentationsformen versteht Baudrillard explizit nicht als Verarbeitungsform von in der Gesellschaft flottierenden Phantasmen, sondern als Verdrängung der realen Welt durch deren Abbildung und Konsumption (ebd.: 51). Hier reduziere sich „jegliche politische, historische, kulturelle Information“ auf einen lediglich anekdotischen Gehalt, was aber umgekehrt bedeute, dass Inhalte im Rahmen einer brachialen Aktualisierung „auf spektakuläre Weise dramatisiert“ und damit im Effekt „gänzlich entaktualisiert, das heißt durch das Kommunikationsmedium distanziert und auf Zeichen reduziert“, also austauschbar würden (ebd.). Damit reduziere sich aber Erfahrung auf bloße medienbasierte Rezeptionsleistungen, die von Baudril-

lard konstatierte Ubiquität der Bilder und Bildpraktiken führe im Kern zu nichts anderem als einer Verdrängung der Realität durch ein Phantasma, das den Rezipienten im Vergleich zu ersterer als wahrer gelte. „Was uns die Massenmedien liefern“, bilanziert Baudrillard, „ist nicht die Realität, sondern der Rausch der Realität“ (ebd.). Das entspricht einer Praxis des Spektakels, wie sie Debord entwirft; Baudrillards „Rausch“ ist dessen „Spektakel“. Insbesondere das Spektakel der Bilder, also eine Kommunikation jenseits des Textes, entfernt aus der Realität, weil sie angesichtig eine andere Realität anstelle der wahren erstellt. Mit den Bildern „leben wir im Schutz der Zeichen und der Verleugnung des Realen“ (ebd.: 52). Im Comic wird dies angesichts seiner vordergründig plakativen Bildsprache besonders deutlich. Baudrillard zählt ihn deshalb auch zum Kontext einer „industriellen Ästhetik, der funktionellen Formen“ (ebd.: 159). In der auf Konsum ausgerichteten Massenkultur bleibt für Ästhetik dann nur noch eine „funktionalisierte Substanz von Botschaften, Texten, Bildern“ (ebd.). Kreativität und Rezeptivität seien gleichermaßen hochgradig codiert, also in keiner Weise frei; das in der Kunst angelegte Spiel ist damit erledigt. Der Comic ist eines der Medien, für die Baudrillard diesen Zusammenhang eigens hervorhebt. Die Nähe zum Kitsch sei groß, wie sich für die Kunst speziell an der Pop-Art als einer „Kunst des Banalen“ zeige – die selbst nur eine moderne, retardierte Form des klassischen Erhabenen darstelle (ebd.: 172f.).

Diese Sicht auf die kulturelle Qualität und soziale Funktionen des Spektakels entspricht dessen Verständnis, wie es in Kapitel 1 skizziert wurde, offensichtlich gerade nicht. Der von Baudrillard gezeichnete Rausch der Realität hat hingegen eine Implosion der Bedeutungen auf der Oberflächenebene im Blick. Zweifellos liegt darin eine besondere, vor allem visuelle Qualität des Mediums Comic, das, was seine Kompetenzen angeht, allerdings darüber weit hinausgeht. Als systematische Praxis der Überschreitung und als Exzess der Zeichen, der Sinn überhaupt erst im Modus der Transgression entfalten kann, leistet es eindeutig mehr als nur für das Verschwinden oder die Substituierung des Realen zu sorgen. Anstatt darauf angelegt zu sein, bei den Rezipienten als Effektrausch eine Verleugnung von Wirklichkeit zu habitualisieren, wäre das viel geschmähte Spektakel dann ganz im Gegenteil mit einer Kompetenz ausgestattet, die in der Überzeichnung dieser Realität gerade deren Wahrheit hervortreiben könnte. Natürlich müsste dies nicht zwingend geschehen (und geschieht auch keineswegs immer), aber die Option wäre grundsätzlich vorhanden und sie wäre dann auch ein intrinsisches Merkmal des Mediums. Diese Option würde dann eindeutig hervorgetrieben werden aus der spezifischen Qualität eines Spektakels das sich im Comic

erst entfalten kann. Aus diesem Grund lässt sich das Spektakel des Comic nicht nur vom gezeichneten Bild und dessen originären Ansatz der Überzeichnung nicht ablösen, sondern es bedarf verstärkter Aufmerksamkeit für die Ebene der bildlichen Gestaltung im Comic. Mehr als 20 Jahre nach seiner ursprünglichen Ausrufung sollte der Pictorial Turn daher endlich auch in der Comicforschung ankommen. Denn natürlich wird, verstanden als Textform, einer Serialität der Bilder die Klasse von Literarizität ganz überwiegend abgesprochen. Diesbezüglich halten sich bis heute, wenngleich zweifellos in abgemilderter Form, alle bekannten, den Comic betreffenden Sentiments. Ohne Frage konkurriert ein Comic schwerlich mit der literarischen Grandezza eines Joyce oder Melville, selbst wenn ein Strip wie etwa George Herrimans *Krazy Kat* schon früh einen Ausnahmestatus erlangt. Diese Perspektive ignoriert aber geflissentlich die Frage, ob dies überhaupt die angemessenen Parameter sind, indem der Comic so beständig zu literarisch orientierten Textverfahren aufschließen muss, obwohl er als piktorial organisiertes Medium ganz eindeutig anders organisiert ist (was aber sinnfälliger Weise die längste Zeit über vor allem seinen Kritikern auffällt).

Hingegen müsste wohl eher die Frage gestellt werden, welche Spezifik der Lektüre (wenn der Begriff trotz allem beibehalten werden soll), der Rezeption, der Erfahrung Comics bieten. Mit seinem „Prinzip Bildgeschichte“ sucht Dietrich Grünewald hier einzusetzen und den Comic als Erzählung in erster Linie über dessen Bildebene zu erfassen (Grünewald 2000: 15), wobei er sich ausdrücklich auf Max Imdahls Verfahren der Ikonik bezieht, also einer Vermittlung von Sinn, die nicht anders als durch Bilder (ebd.: 17) zu leisten ist. Von allen Annahmen einer Ideologiekritik der Waren- und Konsumgesellschaft, die sich dem Bild nurmehr in dessen kommodifizierter Variante nähern könne, ist Grünewald unberührt und versteht den Comic, respektive die Bildgeschichte, vor allem als „Angebot an Betrachter“ (ebd.: 28). So lässt sich zumindest zu einem Verständnis des Comic und des Spektakels gelangen, das in erster Linie beabsichtigt, deren kulturelles Potential zu bergen und nicht sofort den Abgleich mit gut etablierten, symbolisch vorab bezuschussten Konkurrenzformen sucht. Eine differenziertere Perspektive auf den Stellenwert von Bild und Bildlichkeit in der Gegenwart liefert auch Jacques Rancière, der zunächst notiert, Bilder als Agenten und Träger von Kultur gleichermaßen seien zunehmend durch Alterität geprägt (Rancière 2009: 3) und dann von einem „Regime der Bildlichkeit“ („imageness“) spricht, in Gestalt von Relationen zwischen Elementen und Funktionen. Im Unterschied zu Baudrillard, Debord und vielen anderen hat diese Feststellung bei Rancière nicht im Ansatz einen entlarvenden Unterton. Ihm

geht es in keiner Weise darum, am Aufstieg von Bild und Spektakel die Durchherrschaft mittels Ideologie und die Substitution von Realität durch Scheinhaftigkeit aufzuzeigen. Vielmehr weist Rancière unmittelbar darauf hin, dass ein Bild, entgegen seiner scheinbar luziden Darstellungsebene an der Repräsentationsoberfläche, niemals eine schlichte Realität darstellt (ebd.: 6).

Einesteils gebe auch die vom Bild beabsichtigte Ähnlichkeit mit dem Original niemals einfach dessen getreue Nachbildung ab, sondern nur dasjenige, was für diese Abbildung stehe und andernteils sei es auch eingelassen in eine Reihe sich überkreuzender, aufeinander bezogener Operationen, die letztlich hervorbrächten, was wir Kunst nennen: Eine „Abwandlung der Ähnlichkeit“ (alteration of resemblance) (ebd.). Für Rancière ist daher vor allem wichtig, dass die Bilder der Kunst, was sich aber auf ikonische oder artifizielle Bilder ganz allgemein ausweiten lässt, Produzenten einer Diskrepanz, einer Unähnlichkeit („dissemblance“) darstellen. Mit den Bildern kommt immer ein Riss in die Welt. Die Eindeutigkeit des Realen, von der Baudrillard (zumindest 1970) noch träumt, gibt es nicht und hat es im Gegenüber des Bildes auch nie gegeben. Comics als Medium radikalisiert nur eine Tendenz, die ohnehin in der Bildkultur angelegt ist, wenn sie das Bild und die Bildfolge zu den maßgeblichen Trägern kultureller Kommunikation und Repräsentation machen. Die Welt, die sie vorstellen, ist grundsätzlich mit einem Riss versehen, einer Uneindeutigkeit, und Unwahrhaftigkeit die sich in als Panels geordneten Comicseiten wiederholt und ikonisch aufdrängt. Insofern kann kein Bild wahrer sein, als dasjenige, das Teil eines Comic ist, weil es diesen Riss, die Nicht-Übereinstimmung mit der Realität, die es zu zeigen vorgibt, den Abfall von der wirklichen Lebenswelt der Rezipienten, geradezu aufdringlich ausstellt. Das Spektakel, welches das Medium Comic entfaltet, lokalisiert sich genau in diesem Riss.

Natürlich bleibt das Spektakel als Attribut der populären Kultur, und insbesondere des Comic, motiviert durch deren äußere Rahmenbedingungen. Diese prägen gleichzeitig maßgeblich dessen Ausgestaltung als nicht unbedeutenden Bestandteil einer „kommerzielle[n], technologisch vorangetriebene[n] Steigerungsdynamik“ populärer Kultur insgesamt (Maase 2013: 26). Dabei spielt die Absicht der Unterhaltung eine entscheidende Rolle, da Populärkultur, wie bereits erwähnt, in erster Linie unterhalten will. In ihrer enormen Selbstbezogenheit und Selbstreferenzialität ist ihr Kontemplation fremd und zählt auch Kritik nicht notwendigerweise zu ihren Attributen. Das heißt aber erstens nicht, dass sie zu beidem unfähig wäre und dass sie nicht zweitens über intrinsische Kompetenzen des Sinnverstehens und der Sinngenerierung verfügen würde,

die gerade im Rahmen der Unterhaltung im massenkulturellen Mainstream der Populärkultur eigene analytische bis hermeneutische Kompetenzen entfalten können (Ahrens 2016). Denn wenn, wofür vieles spricht, in der massenkulturellen Praxis (auch in der Absicht) der Zerstreuung zugleich eine wesentliche Voraussetzung für Individualisierung und Subjektivierung in der Moderne liegt (Bublitz 2005), dann muss der intrinsische Wert dieser Zerstreuung als Unterhaltung, der im Kanon der Kulturkritik gerade nicht als Ermöglichung moderner Individualität adressiert wird, sondern als deren Gefährdung, ausgesprochen scharf akzentuiert werden. Die für die Moderne „neuartige Kultur der Zerstreuung“ (Makropoulos 2004: 67) erzeugt als substanzieller Faktor kultureller Modernisierung „umfassende artifizielle und damit irreduzibel kontingenzförmige Wirklichkeiten“ (ebd.: 66). Dahinter kann in der von Topographien der Populärkultur durchzogenen (Post-)Moderne niemand mehr zurückfallen, womit sich gesamte Tektonik kultureller Organisation und Distinktion verschiebt, auch die der Kunst. Ganz eindeutig ist ein fester Bestandteil dieser (populär-)kulturell codierten Landschaften eine Repräsentation, Inszenierung und Ikonik von Gewalt. Das Thema Gewalt zieht sich wie ein roter Faden durch die Sujets wie auch durch die Kritiken der Massenkultur.

2. Gewalt

In doppelter Hinsicht ist es kein Zufall, dass ausgerechnet Gewalt zu einem prominenten Motiv in den Massenmedien aufgelaufen ist. Auf der einen Seite ist die Auseinandersetzung mit Gewaltverhältnissen ein kultur- und kunsthistorisch nachhaltig etabliertes Thema, an dessen gut codierte Formensprache, durchaus auch in ihren subtileren Varianten, sich auch zu Unterhaltungszwecken umstandslos anknüpfen lässt. Zum anderen bietet sich Gewalt als Sujet an, um, ganz im Sinne der ökonomisch-affektiven Agenda der im 20. Jahrhundert emporschießenden, neuen Medien, Unterhaltung, Spannung und Aktion als erzählerische Kernelemente zusammenzubringen. Das arbeitet auch dem für den Comic wichtigen Prinzip der Serialität zu, da innerhalb einer solchen Konstellation die Figuren vor allem Träger der Unterhaltungshandlung sein müssen und nur eine geringe Notwendigkeit besteht, sie als komplex angelegte Charaktere zu etablieren. In der klassischen Serie wird die Figur gegenüber der Inszenierung des Spektakels nachrangig.

Die Kultur der Moderne ist geprägt von dem Paradox, dass einerseits die Erwartung besteht, Gewalt als Modus von Interaktion, als Grundla-

ge gesellschaftlicher Institutionalisierungsleistungen und der Implementierung sozialer Machtbeziehungen solle für die Individuen konzeptionell und programmatisch grundsätzlich außerhalb des Vorstellbaren liegen, sich andererseits aber der Zugriff auf Gewalt als Instrument sozialer Devianz dennoch weiterhin im Bereich des Möglichen befindet. Diese Differenz zwischen möglichen und vorstellbaren Handlungen ist wichtig, weil Vergesellschaftung wesentlich darauf aufbaut, dass Individuen faktisch vorhandene Kompetenzen abgeben, zumindest darauf verzichten, diese einzusetzen. Als allgemein anerkannte Ordnung der Dinge kann Gesellschaft nur funktionieren, wenn sich ihre Individuen einem bestimmten Set an Regulierungen integrieren, der sie umgekehrt dazu befähigt, in Gesellschaft handelnde Subjekte zu werden. Die von Heinrich Popitz noch als „höchst merkwürdig“ etikettierte Leistung, dass Menschen überhaupt „ihr Verhalten sozial binden, sozial verbindlich machen“ (Popitz 2006: 61), führt dieser auf den Umstand zurück, dass soziale Strukturen selbst flüssig sind, nur als „Praktiken realisiert“ werden und das Verhalten der handelnden Individuen, wie Anthony Giddens anmerkt, „als Erinnerungsspuren [...] orientieren“ (Giddens 1988: 69). Gesellschaft funktioniert wesentlich über in solchen Praktiken erzielte Routinen, die Vertrauen in die Kontinuität und die Verlässlichkeit sozialer Realität generieren. Die im Rahmen dieser Integration erzielte Entlastung besteht darin, Konventionen nicht mehr, oder nur noch in Ausnahmefällen, verhandeln zu müssen. Bestimmte Handlungen sind im Rahmen allgemein akzeptierter gesellschaftlicher Konventionen nicht mehr vorstellbar, weil sie nicht länger Teil einer lebensweltlich akzeptierten Realität sein können (Ahrens 2012b: 297-301). Umgekehrt ist es aber weiterhin grundsätzlich möglich, all jene Kompetenzen zu nutzen, auf die individuell und zugunsten von Vergesellschaftungsanforderungen verzichtet wird. Dazu gehört insbesondere der Rückgriff auf Gewalt als Handlungsressource in einem Ausmaß, das lebensweltlich weitgehend außerhalb des sozial Vorstellbaren liegt. Davon unterschieden werden muss aber das kulturell durchaus Vorstellbare: In kulturellen Erzählungen und Artefakten, also überall da, wo Einbildungskraft im Spiel ist, wird Gewalt ausgesprochen häufig und ausgesprochen konventionalisiert in Szene gesetzt.

Kultur und Gesellschaft ohne Gewalt hat es niemals gegeben. Vielmehr bleibt die Gefährdung durch Gewalt lebensweltlich und strukturell durchgehend präsent, bildet Gewalt als Sujet einen wichtigen phänomenologischen und ästhetischen Bezug im Feld der Kultur. Mindestens normativ, also als negative Bezugsgröße, bleibt die Option von Gewalt virulent. Umgekehrt beruht die Wirklichkeit der Gesellschaft auf einer Art

Versprechen der sozialen und kulturellen Institutionen, Gewalt einzugrenzen und zu domestizieren. In seinen Reflexionen auf die Konstitutionsbedingungen der Moderne stellt Jan Philipp Reemtsma nüchtern fest, Menschen würden auf Gewalt zurückgreifen, weil sie die Freiheit hätten, dies zu tun (Reemtsma 2000: 131). Die Anwendung dieser Gewaltkompetenz hängt damit letztlich am Subjekt, dessen Handeln sich gegen Vergesellschaftung richten kann. Gerade deshalb sei umgekehrt „Gewaltabstinenz das entscheidende Moment der gesellschaftlichen Kohäsion in der Moderne“ (Reemtsma 2009: 99). Insofern verstetigen sich die vielgestaltigen Bemühungen, eine reale Präsenz von Gewalt in Gesellschaft möglichst effektiv zu begrenzen und zu minimieren, um so eine Normalität zu gewährleisten, die weitgehend frei von Gewalt ist. In diesem Zusammenhang nimmt Kultur Möglichkeiten von Gewalt auf, die sie in Imaginationen übersetzt (Ahrens 2012b: 270f.). Auch Thomas Hausmanning lässt keinen Zweifel daran, dass Gewalt sich unter keinen Umständen aus Kultur und Gesellschaft entfernen, sondern höchstens domestizieren lasse:

„Dabei verflüssigt sie sich, fließt gewissermaßen in die Strukturen der staatlichen wie gesellschaftlichen Institutionen, der Verwaltungen, der gesetzlichen und übrigen Vorschriften, der Handlungssysteme und in den Umgang der Individuen mit sich selbst hinein“ (Hausmanning 2002: 226).

Einen wesentlichen Teil der dabei in Frage kommenden Ressourcen stellen Erzeugnisse aus der populären, also der Massenkultur, dar.

Speziell in ihrer ästhetisierten Form als Bild oder Narrativ können Imaginationen und Inszenierungen von Gewalt zu einem wesentlichen Bestandteil des performativen und symbolischen Kanons von Kultur werden. Die eigentlich relevanten Erscheinungsweisen von Gewalt sind daher nicht diejenigen, die unmittelbar die soziale Ordnung stören oder gefährden. Viel relevanter sind alle diejenigen Formen ihrer ästhetischen Repräsentation, die in die Normalität von Gesellschaft eingepasst sind. Bedeutsam, wenn es um das Verhältnis von Gewalt zu Gesellschaft und Kultur geht, sind deren erfolgreich institutionalisierte, konventionalisierte, normalisierte Ausdrucksvarianten. Hausmanning spricht diesbezüglich in Anlehnung an Michel Foucault von einer „Mikrophysizierung der Gewalt“, da das „Kulturprojekt der Domestikation der Gewalt“ diese eben nicht tilge, sondern „lediglich subtiler, geringer, erträglicher“ mache (ebd.), während Gewalt in Gesellschaft weithin massiv präsent bleibt, teilweise unter der Flagge populärkultureller Erzeugnisse auch expandiert. Schließlich ist die triviale Feststellung, die viele der in Gesellschaft

geführten Debatten um Gewalt befeuert, durchaus richtig: Wir sind umstellt von einer Präsenz von Gewalt, sozial, kulturell, insbesondere medial, die aufgrund ihrer Normalisierung und Konventionalisierung insbesondere im Rahmen kultureller Procedere lebensweltlich weitgehend nicht mehr wahrgenommen wird. Hier wäre anzusetzen, sofern man tatsächlich die Absicht hegt, sich mit einer Faszinationsgeschichte von Gewalt in der Kultur auseinanderzusetzen – die ganz offensichtlich existiert, wie ein willkürlicher Blick ins Bücherregal, ins Museum, ins Fernsehprogramm zeigt. Nicht nur medienhistorisch (da der Comic heute augenscheinlich keine größere Breitenrelevanz mehr besitzt und mediale Quellen einer symbolischen Gefährdung durch Gewalt andernorts aufgetan werden), auch symptomatisch und von den formalen Möglichkeiten her sehr interessant, bietet sich der Comic hierfür als Untersuchungsmedium geradezu an.

Bezeichnend für eine solche Faszinationsgeschichte, um einen Begriff von Klaus Heinrich aufzugreifen (Heinrich 1992), von Gewalt ist wohl, dass sie weniger ereignisorientiert, als vielmehr bildorientiert ist. Das ergibt sich schon aus ihrer engen Verzahnung mit der Einbildungskraft, also einer mit epistemischer Kraft versehenen Ikonographie. Es ist deshalb kein Zufall, dass sich diese Faszinationsgeschichte der Gewalt für die Gegenwart speziell über die Produktion von und den Umgang mit Bildern verwirklicht. Sie wirkt über den Fundus an kulturhistorisch etablierten, symbolisch und affektiv nach wie vor wirksamen Bildern genauso, wie über ein riesiges Arsenal zeitgenössisch abrufbarer und anschlussfähiger Bildgebungen. Das Spektakel der Populärkultur, also einer, wie Umberto Eco erläutert, auf den augenblicklichen Effekt hin konzipierten Kunst oder Kultur, die in dessen Reizgenuss als ihrer alleinigen ästhetischen Erfahrung aufgeht (Eco 1986: 63f.), ließe sich wohl als die zeitgenössische Ausdrucksform dieser Faszinationsgeschichte ausmachen. Das permanent wiederholte, immer präsente Spektakel der Gewalt speziell in allen möglichen Formen der modernen Massenkultur ist nicht einfach Ausdruck ihrer grundsätzlichen ästhetischen, narrativen und auch moralischen Trivialität. Vielmehr widerspiegelt dies die Umsetzung des Faszinationssujets Gewalt im zeitgenössischen Rahmen einer populären Kultur. Ein Medium wie der Comic, das sich hier einreicht, bedient demnach zunächst einmal eine in der Kultur gut etablierte ästhetische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Gewalt. Die dabei entwickelten, speziellen Zugriffsweisen und Inszenierungsformen, die performative, ästhetische und narrative Umsetzung von Gewalt im Comic sagt dann zwar auch etwas über das Medium selbst und die Art, wie es eingesetzt wird, aus. Aber noch viel mehr leitet sich daraus ein Indikator für den

Stellenwert möglicher Schauwerte ab, für anerkannte, wertgeschätzte Zugriffe der Inszenierung und der Vermittlung von Gewalt.

Aber auch wenn es so gesehen keine kulturelle Repräsentation von Gewalt geben kann, die nicht, wie von Hausmanninger gezeigt, schon Teil eines auf die Möglichkeiten und Formen von Gewalt angewendeten Domestikationsprozesses und damit Teil einer Abwehr unmittelbarer Gewalterfahrungen ist, so ist es mit dieser Aussage allein natürlich noch nicht getan. Weder ist diese Domestikation ein Selbstzweck, sondern selbst eingelassen in spezifische Kontexte von Vergesellschaftung, von Machtbeziehungen, etc.pp., noch ist die bildliche Darstellung an sich unschuldig und von ethischen Fragen abgekoppelt. Bilder, schon darin offenbart sich die epistemische Hypothek jeder Gegenwart, stehen notwendigerweise in einem ethisch markierten Feld. Die Auseinandersetzungen um eine „Ethik der Ästhetik“ (Wulf et al. 1994) lassen sich lange zurückverfolgen und betreffen allesamt insbesondere das Bild als spezifischen, offenbar affektiv und authentisch zentralen Träger von Information. Im 20. Jahrhundert löst sich diese Spannung um Bildrezeption und Bildreglementierung angesichts einer weitgehenden Profanisierung von Gesellschaft und Kultur und einer Ausdifferenzierung der Bildästhetik samt deren endgültiger Herauslösung aus transzendent gehaltenen Rahmungen auf. Symbolisch werden die Bilder im Verlauf dieses Prozesses entlastet und aus einer vermeintlich zwingenden Eindeutigkeit dessen, was sie auf der Rezeptionsebene mitteilen, herausgelöst. Wichtig in diesem Zusammenhang ist vor allem, dass, worauf Charlotte Klonk aufmerksam macht, Darstellung und Dargestelltes nicht gleichgesetzt werden können (Klonk 2017: 213), sondern notwendigerweise – und ganz besonders im Fall eines Mediums wie dem Comic mit seiner nachzeichnenden, grundsätzlich verfremdenden Ästhetik – zwischen beidem eine Differenz bleibt, ein Riss. Der Sinn eines Bildes lasse sich in keiner Weise unmittelbar ästhetisch erschließen (ebd.: 216), weil Bilder immer mehrdeutig seien, ihre Rezeption daher auch unberechenbar ausfalle. „Niemand kann garantieren, dass das, was in einem Kontext als beängstigend wahrgenommen wird, in einem anderen nicht Bewunderung auslöst“ (ebd.: 219). Aus diesem Grund erzielen Medienbilder ihre Wirkung auch nicht aus sich selbst heraus, „sondern immer im Kontext von bereits existierenden Vor- und Einstellungen“ (ebd.). Zwar spricht Klonk hier in erster Linie von Nachrichtenbildern, aber insbesondere bei einem affektbeladenen Thema, wie der Darstellung von Gewalt, trifft dies auf sämtliche Medienformate zu. Vielleicht ist es hier sogar noch viel bedeutender, diesen Umstand zu beachten.

Zugleich kann beobachtet werden, dass sich seit dem 20. Jahrhundert der Diskurs um die Bilder extrem dramatisiert, da im Zuge der neu aufkommenden Massenmedien die Rezeption medial vermittelter Bilder erneut ins Zentrum der symbolischen Formen der Gesellschaft rückt. Damit wird die Moderne dazu gebracht, eine eigene Bildsprache zu entwickeln, die es erlaubt, die eben noch angeführte Mehrdeutigkeit der Bilder zu relativieren und abermals in Richtung Eindeutigkeit und Signifikanz zusammenzuschneiden. In einem ganz anderen Kontext und auf ganz andere Weise, als dies in Mythos oder Religion der Fall wäre, rückt nunmehr, maßgeblich getragen von der inszenatorisch im jeweiligen Medienformat gefundenen Bildebene, deren Ästhetik als gesellschaftsbildend ins Zentrum von Wahrnehmung und Vergesellschaftung, als eine „generative Kraft von Bildern“ (Paul 2013: 9), über welche sich eine „eigenständige Realität des Visuellen“ (ebd.) herausschält, worin Menschen heute existieren. Gleichzeitig ist offensichtlich, dass sich auch in den zeitgenössischen Praktiken einer Annäherung an diejenigen Bilder, die Gewalt abbilden und darstellen, eine historisch gesättigte Haltung dem Bild gegenüber sowohl tradiert als auch aufhebt. Die Praktiken der Bildrezeption bleiben daher Teil einer kulturhistorisch gesättigten Epistemologie und entwerfen zugleich neue Formen, die darüber hinausweisen können. Aber auch hier ist die jeweilige Darstellung von Gewalt in ihrer isolierten Form nicht entzifferbar, sondern nur innerhalb eines Rezeptionskontexts lesbar, der auf spezifische Weise ausgerichtet ist und damit eine bestimmte Bildlektüre zumindest nahelegt. Rainer Leschke präzisiert: „Gewaltdarstellungen lassen sich insofern nicht sinnvoll isolieren: Sie sind nur in einem normativen System zu positionieren“ (Leschke 2001: 307). Worauf es also wirklich ankommt, ist die normative Perspektive, unter welcher eine bestimmte Darstellung von Gewalt goutiert wird, nicht die Darstellung an sich, egal wie krass sie ausfallen mag.

Die schon mit Klonk angezeigte Kontextabhängigkeit von Medienbildern wird bei Leschke dezidiert theoretisch und moralpraktisch gerichtet. Entscheidend ist nicht die ästhetische Auffassung eines Bildes, sondern dessen normative Einordnung durch den Rezipienten – und die erfolgt nicht durch das Bild, sondern aufgrund einer vorab in mannigfaltigen Sozialisationsprozessen vermittelten ethischen Haltung des Betrachters sowohl gegenüber dem Bild selbst als auch, nicht zuletzt, gegenüber dem, was es zeigt. Insofern steht Gewalt als mediale Gewalt nie allein, sondern ist immer „eingebunden in ein System von Werten“ (ebd.: 308). Dabei spielt auch die das Bild begleitende Narration (die auch im Nachrichtenformat vorliegt; Keppler 2015: 47ff.) eine wesentliche Rolle, da sie es ist, die medienimmanent eine „Hierarchisierung der Werte“ vorbe-

reitet (Leschke 2001: 308). Alles in allem emergieren daher die Erfahrungswerte von Gewaltakten in den westlichen Gesellschaften heute ganz offensichtlich primär aus einer kulturell angeleiteten Rezeption von allgemein kursierenden Medienbildern, welche eine bestimmte Perspektive auf diese Gewalt zumindest nahelegen. Gewalt wird gesellschaftlich und kulturell erfahren, indem sie in Bilder übersetzt und als Bild kommuniziert wird. Das Bild von Gewalt verkehrt sich in die eigentlich relevante Präsenz von Gewalt in der Gesellschaft. Wenn Régis Debray feststellt, das kulturelle „Bedürfnis nach Bildern“ verschiebe sich beständig gemäß der „kommunikativen Möglichkeiten“ (Debray 2013: 266), schließt dies die Domestikationskompetenz der Bilder gegenüber einem unmittelbaren Gewaltgeschehen ein. Die Medienbilder von Gewalt rücken an Stelle einer unmittelbaren Gewalt.

Deshalb lässt sich an diesem Punkt zusammenfassen, dass in der Tat eine der wichtigsten Kulturtechniken für einen performativen Umgang mit dem Phänomen Gewalt deren ästhetische und erzählerische Bearbeitung durch moderne Massenmedien ist, die jedermann zugänglich, gesellschaftlich flächendeckend wirksam und öffentlich codiert sind. Diese mediale Aufbereitung gesellschaftlicher Erfahrungen von Gewalt ist ein zentraler Bestandteil von Kultur und wird auch selbst zum Akteur. Denn Repräsentationen von Gewalt sind letztlich nicht bloß ein Material, das die Individuen für die Herstellung ihres sozialen Selbstverständnisses nutzen, sondern entfalten Wirkung in Kultur und Gesellschaft hinein. Inszenatorisch kennt die Darstellung von Gewalt in den Massenmedien, sei dies nun Film, TV oder Comic, im Grunde nur zwei Varianten: entweder es handelt sich um legitime oder um illegitime Gewalt. Produktionen, die einen eher ambivalenten Status von Gewalt herauszuarbeiten versuchen, sind erstaunlich selten. Bevorzugt inszeniert werden eindeutige Zeichnungen von Gewalt, während Uneindeutigkeiten weitestgehend vermieden werden. Dies mag daran liegen, dass speziell in fiktionalen Formaten die Inszenierung von Gewalt immer mit einer narrativen oder dramaturgischen Legitimation versehen sein muss. Diese Legitimation kann nicht beliebig ausfallen, sondern muss überzeugen. Dann öffnet sich ein Raum der legitimen Gewalt, der inszenatorisch umfassend ausgeschöpft werden kann. Selbst wenn deren Einsatz bedenkenlos geführt werden sollte, muss in aller Regel die in die Gewalt führende Szene eine Begründung ausweisen, welche diese Gewalt vor dem Hintergrund allgemein geltender ethischer Annahmen als hinnehmbar erscheinen lässt. Im Comic wie im wirklichen Leben kann aber keineswegs jeder jede Gewalt ausüben. Akte einer aus purer Lust verübten Gewalt sind medial entweder gar nicht möglich oder werden Figuren überlassen, die schon im Vorfeld als

2. Elemente: Spektakel, Gewalt, Ästhetik

‚böse‘ Charaktere markiert wurden und deren Handeln von vornherein als unethisch etikettiert ist. Zwar finden sich durchaus Kippfiguren, die einerseits auf der Seite des ethisch Richtigen stehen, andererseits keinen Hehl daraus machen, dass sie es genießen, Gewalt einzusetzen. Dieser Genuss wendet sich in der Logik des Mediums und seiner klassischen Genres aber konsequent gegen die Gegner, die in diesen Fällen üblicherweise entweder kriminell oder korrupt sind, womit er trotz allem in einer hinreichenden moralischen Legitimierung verankert scheint.

3. Ästhetik

Das Verhältnis von Comic, Gewalt und Spektakel kann nicht losgelöst von einer Rahmungskategorie gesehen werden, die zwar zunächst im Hintergrund zu stehen scheint, in Wahrheit aber das Zusammenspiel der drei erstgenannten Begriffe nicht nur miteinander verbindet, sondern auch weithin bestimmt. Dabei handelt es sich um die Kategorie der Ästhetik. Auffällig ist nämlich, dass der ethische, der normative Zugriff auf ein Medium wie den Comic (aber natürlich nicht nur auf dieses) ganz wesentlich angeleitet wird von einer gewissermaßen vorab erfolgenden, ästhetischen Einordnung des Mediums und seiner Erzeugnisse, in aller Regel nicht so sehr von einer Beurteilung des einzelnen Medienartefakts. Das hat damit zu tun, dass die Ästhetik eines kulturellen Objekts, ihre Einordnung in gesellschaftliche und kulturelle Kontexte sowie die mit ihr verbundene Gewährung kultureller Anerkennung als eine Art Katalysator für ethisch-normative Zuschreibungen gegenüber diesem Objekt im kulturellen Feld fungiert. Die Frage nach einer Ethik der Ästhetik muss daher nicht nur so verstanden werden, dass Ästhetik möglicherweise eine ethische Dimension inhärent ist, sondern dass umgekehrt die ästhetische Beurteilung und Einordnung eines Erzeugnisses kultureller Praktiken erhebliche Konsequenzen für dessen ethisch-normative Etikettierung in Gesellschaft und Kultur hat. An der Debatte um Inszenierungen und Repräsentationen von Gewalt in den Massenmedien ist dies in besonders deutlicher Weise ablesbar. Auf der Wahrnehmungsebene der Welt hat sich der Faktor der ästhetischen Aneignung und Einordnung der Dinge zu einem wesentlichen normativen Ordnungsfaktor entwickelt; ethische Wertigkeiten sind dabei nicht wenig beeinflusst von ästhetischen Markierungen der fraglichen Objekte.

Aus kultureller Perspektive lässt sich Ästhetik wohl am ehesten als Prinzip der Verwandlung der Welt für die Generierung von Kultur bezeichnen. Verwandlung heißt hier, dass die distanzierte, latent entfremde-

te Umwelt und ihre Objekte überführt werden in einen Zusammenhang, der sie symbolisch darstellt und auflädt zugleich. Ästhetik als Praxis von Kultur macht aus der den Individuen gegenüberstehenden, für sich genommen ebenso begriffslosen wie sinnentleerten Welt etwas Neues, das sich rezeptiv überhaupt erst als menschliche Wahrnehmungswelt etabliert. In dieser Perspektive ist Ästhetik genuin Formgebung von Kultur als zweiter Natur des Menschen. Mit Blick auf den Umstand, dass künstlich hergestellte Versionen der Welt diese für die darin lebenden Individuen erst konstituieren, spricht Nelson Goodman davon, dass Menschen „richtige Weltbeschreibungen, Weltabbildungen und Weltwahrnehmungen, also die ‚Weisen, wie die Welt ist‘ oder eben die Versionen, als unsere Welt behandeln“ (Goodman 1990: 16). Wobei das Attribut „richtig“ durchaus großzügig ausgelegt werden darf, da Goodman von einer Pluralität „viele[r] verschiedene[r] Welt-Versionen“ (ebd.) ausgeht, die kulturell miteinander ebenso in Konkurrenz wie in Beziehung zueinanderstehen. Eine Welt „ohne Wörter oder andere Symbole“ sei jedenfalls nicht denkbar (ebd.: 19). Wir machen uns die Welt zu eigen, indem wir sie in ästhetische Vorstellungen, in Repräsentationen übersetzen, an die sich dann sinnvoll anknüpfen lässt, die sich zu einer kohärenten Gesamtheit kultureller Bilder zusammenfügen lassen. Als Praxis dient Ästhetik daher der Kultur dazu, sich Welt anzueignen, sich buchstäblich ein Bild von der Welt zu machen und eine Erfahrung von Welt zu ermöglichen, die gleichzeitig in der privilegierten Situation ist, sich deren Gefährdungen nicht unmittelbar auszusetzen.

Einen Begriff von Hans Jonas aufgreifend, bezeichnet in dieser Perspektive Hans Blumenberg den Menschen als „homo pictor“, der mittels der „Projektion von Bildern den Verlässlichkeitsmangel seiner Welt“ überspiele (Blumenberg 1990: 14). Bilder stellen dann ein Vademecum gegen die Kontingenz der Welt dar, gegen die Unberechenbarkeit einer Wirklichkeit, der die darin lebenden Menschen weit eher existenziell gefährdet ausgesetzt sind, als dass sie diese in einen Faktor des Genießens umpolen könnten. Letzteres gelingt erst in der Handhabbarmachung der Welt durch deren Verbildlichung. Einem den Menschen determinierenden „Absolutismus der Wirklichkeit“ trete nun der von Individuum und Gesellschaft formulierte „Absolutismus der Bilder und Wünsche entgegen“ (ebd.). Wie wichtig diese Bildwerdung der Welt speziell auch für den Vorgang der Vergesellschaftung ist, führt Heinrich Popitz aus, der in der Vorstellungskraft vor allem die Fähigkeit einer „Vergegenwärtigung des Abwesenden“ sieht (Popitz 2000: 85), ein Prozess, der explizit als „bildhafte Vergegenwärtigung“ (ebd.: 86) erfolge. Gesellschaftliche Zusammenhänge, die Erinnerung des Vergangenen, die Antizipation des

Zukünftigen, die Verbindung mit den nicht Anwesenden, all das lässt sich nur über ein bildlich ausgerichtetes Vermögen der Imagination herstellen: „Es gibt kein Vorstellungsvakuum“ (ebd.: 90). Im Gegenteil, die Welt besteht vor allem aus Vorgestelltem, aus der ästhetischen „Präsenz des Nicht-Gegenwärtigen“ (ebd.: 84). Anstatt ein relativ spät erworbener Luxus zu sein, erweist sich Ästhetik als das entscheidende Bindemittel am Bodensatz von Kultur.

Was daher ästhetisch zunächst vor allem passiert, ist ein im weitesten Sinne mimetischer Prozess, in dem Welt nicht nur angeeignet, sondern über die Aneignung auch eingeordnet und etikettiert wird. Die mimetische Aneignung als artifizielle Verwandlung von Welt (als Gesellschaft und Kultur) impliziert deshalb eine normative, mithin ethische Etikettierung des Angeeigneten. Es kann keine Mimesis geben, die nicht ethisch gerichtet wäre, und diese Ethik ist immer diejenige der Kultur, worin und für die der mimetische Akt erfolgt. Wie sehr dies zutrifft hat der große Theoretiker der Mimesis, René Girard, gezeigt und klar gemacht, dass es dabei nicht einfach um die Nachahmung von Verhaltensweisen geht, sondern dass Mimesis in der Aneignung zu Begehren wird, dass sie eine „dynamische Dimension“ umfasst, die insbesondere als „Quelle von Konflikten“ wirkt (Girard 1994b: 70). Die Frage sei daher, wie die „dramatische Kraft“ der Mimesis „gleichzeitig ethische, ästhetische und erzieherische Dimensionen umfassen“ könne (ebd.: 71). Dies sei die große Herausforderung, vor die sich Ästhetik als Form kultureller Mimesis gestellt sehe – die mimetische Handhabung der Welt, die massiv in Richtung einer die Individuen trennenden Kraft geht, ethisch zu richten und damit die Bildwelten einer kulturell generierten Vorstellungskraft zu Trägern ethischer Vergesellschaftung zu machen. Wirklich interessant an Girards Position ist für diese Untersuchung aber dessen Leseart der mimetischen Identifikation bei Platon. Gerade weil das selbst schon mimetische Abbild seinerseits zur Nachahmung einlade, sei es Platon zufolge auch so gefährlich in seiner Funktionalisierung als tendenziell unkontrollierbares, negatives Vorbild (ebd.: 72). Entscheidend wird deshalb das richtige Bedingungsverhältnis zwischen Ethik und Ästhetik sein. Die falsche Ästhetik kann auch umkippen in das schlechte, aber einflussreiche Vorbild. Das ist interessanterweise exakt die Argumentation, die bis heute immer wieder gegenüber als trivial geschmähten Medien gefahren wird. Deren schlechter Einfluss resultiert aus ihrem schlechten Vorbildcharakter und dieser lässt sich zweifelsfrei und blitzschnell an ihrer einschlägigen, qualitativ minderwertigen Ästhetik festmachen. Die Verführungskraft und Wirkmacht der trivialen Bilderwelt der Populärkultur liegt in erster Linie an deren zu geringer ethischer Bindekraft, evoziert

durch eine Ästhetik, die diesen ethischen Zugriff nicht in sich einschließt, einfach weil ihr die basalen Parameter einer ethisch vermittelten Kunst fehlen. Das Missverständnis in Hinblick auf den Comic liegt vor allem in dessen faktischer Distanz zur mimetischen Praxis. Nur scheinbar sind die Bilder des Comic, wie andere Bilder auch, mimetisch angelegt. Wie oben bereits angedeutet, macht nämlich die formale Anlage des Comic, seine Nachzeichnung und die Parallelmontage festgestellter Bildsequenzen, eine Mimesis dieses Mediums gerade nicht möglich.

Weder der Akt der Mimesis noch dessen kulturelles Ergebnis müssen außerdem im landläufigen Sinne zwangsläufig ästhetisch schön ausfallen. Faktisch wäre es unerheblich, welche Form sie annehmen, sofern sie nur in der Lage wären, in der erforderlichen Weise Sinn zu erzeugen und zu transportieren. Bezeichnenderweise verhält es sich genau so aber nicht, sondern es etabliert sich sehr schnell und umfassend ein Verständnis des Kunstschönen als Rahmenstruktur, worin Mimesis ihren Ausdruck findet. Anerkannt als legitime mimetische Äußerung wird demnach, was auch als ästhetisch angenehm, oder, wo es um eine Mimesis an Schrecken und Gewalt geht, was als wahrnehmungstechnisch kompatibel gilt. Dass es damit keine einfache Bewandnis hat, argumentiert Hans-Dieter Bahr, der den Schrecken zuallererst von der „vertraute[n] und sicher geglaubte[n] Welt der Vorstellungen“ trennt, die der darin einfallende Schrecken zerbreche (Bahr o.J.: 22). Hingegen benötige dieser selbst gar keine Vorstellungsdimension, weil er ja ganz plötzlich widerfährt. Gleichwohl lässt er sich natürlich nur als bildliche Vorstellung vergegenwärtigen. Bahr spricht von einer „Entmoralisierung des Bösen“ (ebd.: 38), was nichts weniger wäre, als die Entkoppelung von ethischer Metarahmung und deren sinnlicher Bezeichnung im Bild. Eine solche Entmoralisierung vorausgesetzt, wäre es möglich, das Böse, Bilder von Gewalt, darzustellen, ohne dass diese ethisch signifikant sein müssten. Die Inszenierung von Gewalt wäre dann auch ohne jede ethische Deckung möglich, was heißt, dass auch der Genuss dieser Gewalt ohne normative Beschränkungen denkbar wäre. Das ist an sich nichts besonders Neues, denn Darstellungen dieser Art, insbesondere in der Pornographie, gibt es seit langem.

Mit Eintritt in das Zeitalter massenkultureller Herstellung und Distribution finden aber Produktionen, die diese Verbindung zwischen Ethik und Ästhetik lösen, leichter bis ungehemmt Zugang in den medialen Orbit. Hier stehen zwei Möglichkeiten offen: Entweder es handelt sich gezielt um Produktionen der Überschreitung, etwa pornographisch, oder aber eine Mediengattung insgesamt trennt sich von der Integration ethischer Annahmen zur Gänze ab. Letzteres wäre die Annahme, der sich

der Comic ausgesetzt sieht, was ihn im Effekt als amoralisches Medium begründet. Umgekehrt hätte diese Emanzipation von Ethik aber auch den Effekt, dass nunmehr der Vorstellungskraft, die ja ohnehin prinzipiell unendlich ist, keinerlei strukturelle Grenzen mehr gesetzt wären. Hier erhält Maurice Blanchots Satz vom Menschen als dem Unzerstörbaren, das „dennoch zerstört werden kann“ (Blanchot 1991: 195), neue Bedeutung. Denn natürlich bliebe der Mensch gattungsmäßig erhalten, wäre aber in Form medialer Repräsentationen mannigfaltigen Zerstörungen in einem Medium anheimgegeben, das ganz unumwunden auf den Effekt seiner Zerstörung zu setzen scheint. Damit würde sich auch die Frage stellen, ob sich wirklich noch davon sprechen ließe, dass der Mensch unzerstörbar sei, da sich in der permanent wiederholten Zerstörung des Menschen in die Gewalt kultivierenden Comic auch die Integrität des Menschen an sich, dessen ethische Intaktheit, angegriffen sähe. Ungefähr so wäre wohl die Stoßrichtung einer Argumentation zu richten, die mindestens seit den 1940er Jahren sehr heftig, heute hingegen nur noch marginal, im Comic ein Medium der ethischen Verrohung gesehen hat, gerade weil die hier scheinbar erfolgreich vollzogene Entkoppelung von Ethik und Ästhetik größeres Unbehagen schafft und unmittelbar auf das Medium zurückfällt, das sofort wieder einem Disziplinarregime unterworfen wird, das diese Verbindung in einer absolut spezifischen Weise herstellen will. Bei Blanchot heißt es zuerst, „menschliche Macht kann alles“ (ebd.), dann „der Mensch kann alles“ (ebd.: 196), was vor allem heißt, dass den Möglichkeiten einander Gewalt zuzufügen, keinerlei Grenzen gesetzt sind, außer durch den menschlichen Körper, und dass diese Grenzen in der Vorstellung sogar noch einmal ausgedehnt werden können.

Entkoppelung von Ethik und Ästhetik für Darstellungen von Gewalt im Comic heißt dann vor allem, dass die Ästhetik des Comic ohne jede Transzendenz auskommt. Sie ist mutmaßlich nicht interessiert an einer über sie selbst hinausweisenden Dimension. Die ikonographische Oberflächenebene des Comic verhält sich scheinbar hochgradig affirmativ gegenüber ihren Gegenständen und distanziert sich augenscheinlich nicht vom dargestellten Geschehen – was in etwa genau der Lesart der von ihm publizierten Comics entspräche, mit welcher der *EC Comics*-Verleger William Gaines 1954 vor dem Untersuchungsausschuss des US-amerikanischen Senats konfrontiert wurde. Die ethische Haltung hängt dort unmittelbar zusammen mit der Kompetenz für ‚guten Geschmack‘. Dieser aber wird gesetzt als gesellschaftliches Allgemeines, während der Verleger von Horror Comics lediglich seinen Individualgeschmack in die Öffentlichkeit entlässt und sich insofern zuallererst ästhetisch deviant ver-

hält. Aus dieser ästhetischen Devianz resultiert die ethische Devianz, da der schlechte Geschmack auch keine ethische Norm mehr anzuerkennen scheint, wie sich speziell an der recht bekannt gewordenen Diskussion um das Cover eines EC Heftes zeigt, auf dem ein Mann in der einen Hand ein noch blutiges Beil hält und in der anderen den offenbar frisch abgeschlagenen Kopf einer Frau (Wright 2001: 167-171). Hier kappt, dem Urteil des Senats-Ausschusses und des Psychologen Wertham zufolge, die für viele ähnliche besorgte Einwände gegen das Medium Comic stehen, eine effektheischende, auf das bloße Spektakel ausgerichtete Ästhetik jede Verbindung zu einer ethischen Verbindlichkeit der bildlichen Darstellung und einer von dieser ausgehenden, medialen Kommunikation. In Gestalt des Einwands universaler Werte gegen die Partikularmoral des Comic setzt sich die Dominanz eines kulturell hegemonialen Blicks auf die legitime Reichweite von Medienformaten durch.

Indes verweist Ästhetik im hier diskutierten Zusammenhang vor allem auf die Übertragung der Formen der Welt in eine neu zu schaffende Sprache, mithin in ein Universum der Symbole. Das wäre aber eindeutig etwas anderes als die dem Comic traditionell unterstellte, konsequenzlose Aufgabe respektierter Formen in der Kunst zugunsten einer Ablösung von ethischen Standards und Überzeugungen. Vielmehr würde es umgekehrt bedeuten, zu einer Praxis der Deutung und Bezeichnung der Welt beizutragen, was ein ebenso heikles wie ambitioniertes Unterfangen wäre. Nur wenig überzogen ließe sich von hier aus eine Verbindung zu Maurice Merleau-Pontys Topos vom „Fleisch der Welt“ als einer Wiedergewinnung einer sinnlichen Erfahrung von Wahrnehmung und Ästhetik herstellen. Es sind ja gerade die ostentativ vorgehenden Medien wie der Comic, die sich hier nutzen lassen und in denen sich die Erträge einer „herumschweifenden und bald in sich gesammelten Sichtbarkeit“ zusammentragen lassen, über die „die Welt selbst“ gesehen werden kann (Merleau-Ponty 1994: 181). Im Grunde lässt sich dies auch als Illustration einer massenkulturellen Praxis lesen, deren Objekte in aller Regel einer Ästhetik folgen, die iterativ und vorläufig zugleich ist, die Welt zeigt sich darin fast unmittelbar. Zwar ist der Comic mit Marshall McLuhan zu den kalten Medien zu zählen, doch gerade seine Oberflächenorientiertheit ermöglicht immer erneut eine Sinnlichkeit des Medienerlebnisses, die just aus der Flüchtigkeit des Lese- und Wahrnehmungsflusses der Comic-Lektüre resultiert. Das sinnliche Erleben des Dargestellten bleibt dagegen im Comic nahezu unmöglich und wird nur in seltenen Fällen berührt (Kap.8). Grundsätzlich aber reizt der Comic, wie dies Massenmedien üblicherweise eigen ist, die Sinne und löst damit nicht zuletzt ein, was die Aufgabe von Ästhetik sein sollte: „im empfindenden und fühlen-

den Verhältnis zur Welt“ zum Subjekt zu werden (Ritter 1971: 558). Für die Moderne setzt sich aber spätestens mit Kant ein ganz anders akzentuierter Ansatz durch, wenn die sinnliche Komponente aufgegeben und durch Kontemplation ersetzt wird. Indem die Ästhetik vernünftig wird, stößt sie das Sinnliche auch ab (ebd.: 560). Die Ablehnung der Massenkultur durch die Eliten erinnert daher auch an eine gegen sinnliche Erfahrung gerichtete Ästhetik der Moderne. Zugleich hält ausgerechnet Massenkultur die Erinnerung an diese Möglichkeit wach. Dies vorausgesetzt, ließe sich situativ jede mögliche Übersetzung von Äußerungen der Welt, von Objekten, Phänomenen, Atmosphären aus Kultur und Gesellschaft, in Prozesse des Kreativen und in artifiziell erstellte Objekte, als Ausdruck von Ästhetik bezeichnen. Auch sämtliche Erzeugnisse der Massenkultur wären dann der Konfiguration von Ästhetik zuzuordnen und stünden nicht etwa zu dieser in Gegensatz, sondern würden sie um eine neue Variante erweitern.

Indes gelten die Erzeugnisse der Massenkultur in ihrer überwiegenden Mehrzahl gerade nicht als dem Kontext von Ästhetik zugehörig. Zumindest werden sie nicht in das Feld einer kulturell aner kennenswerten Ästhetik eingeordnet, was wohl eher den entscheidenden Unterschied macht. Offensichtlich trifft Massenkultur nicht die geltenden Parameter von Ästhetik und kann deshalb entweder gar nicht als Ästhetik gelten oder zumindest nur deren Schwundform als Trivialästhetik und als Kitsch darstellen. Wenn Wolfgang Iser argumentiert, dass seit Platon das Ästhetische gerade aufgrund der ihm prinzipiell schrankenlos zur Verfügung stehenden Ressource der Einbildungskraft als gefährlich gegolten habe und die Notwendigkeit gesehen wurde, ihm „ethische Schranken auferlegen zu müssen“ (Iser 1994: 3), dann spiegelt sich in dieser Sorge vor der nicht kontrollierbaren Fantasie und deren gesellschaftlichen Effekten, der bis heute aktivierte Vorbehalt gegen eine Ästhetik der Übertreibung, der Überschreitung und Überzeichnung und des Spektakels. In der Ästhetik wird eine Kraft gesehen, die allein durch ihre Symbolsprache die geltenden Codes und Konventionen von der Normalität bis zur Ethik zu subvertieren oder zu dekonstruieren droht. Das für Iser „unglaubliche“ Resultat dieser Tendenz ist die in Schillers Programm einer „ästhetischen Erziehung des Menschen“ vollends zu sich selbst kommende „Ausmerzung des Primärsinnlichen“, die zur „Heerstraße der Ästhetik“ werde (ebd.: 10). Anstatt daher „sinnliche Diversität“ als Teil der Ästhetik anzuerkennen und zu integrieren, so Iser weiter, tue die klassische Ästhetik „dem Sinnlichen Gewalt an, weil sie seine Ansprüche als roh verkannte“ (ebd.: 15). Die gut eingeübten Abwehrreaktionen auf die Überwältigungsstrategien des Spektakels, die in

der Form als ikonographisches Spektakel des Comic einen, zuweilen einigermaßen brachialen, Ausdruck von sinnlicher Erfahrung abgeben, lassen sich passgenau in diesen Affekt einer klassischen, an der Aufklärung geschulten Ästhetik gegen das Sinnliche einordnen. Das Spektakel ist das Sinnliche. Paradox genug ist das Resultat dieser Reaktionsform dann, dass die eigene Gewalt, welche Ästhetik hier gegen sinnlich-ästhetische Äußerungen ausübt, als ethische Abwehr einer aufgrund ihrer spektakelhaften Sinnlichkeit als gewaltsam geltenden An-Ästhetik konzipiert wird. Das Gewaltverhältnis in der Ästhetik wird auf diese Weise komplett verkehrt, was nicht nur die Massenkultur erfahren hat, sondern auf andere Weise auch die Performance Kunst und Avantgarde.

Das Missverstehen gegenüber den modernen Bildpraktiken kann sogar sehr weit gehen. Etwa wenn ausgerechnet im Namen des Bildes der bildvergessenen Massenkultur eine „Bilderfeindlichkeit der Medienindustrie“ attestiert wird (Boehm 2001: 35). Deren „Bilderflut“ ziele rein auf Suggestionseffekte ab, auf „bildlichen Realitätsersatz“ und sei deshalb in Wirklichkeit zutiefst ikonoklastisch verortet (ebd.). Wenn das so ist, bedarf es natürlich auch keiner Auseinandersetzung mehr mit den Bildern und Bildformen der populären und Massenkultur. Ein starkes Bild, so Gottfried Boehm, lebe von der „doppelten Wahrheit“, dass es einerseits etwas zeige, von dem immer unklar bleiben muss, ob sich das Dargestellte auch so verhält, wie es dargestellt ist, und dass es andererseits grundsätzlich die „Prämissen und Kriterien“ aufzeigt, die Grundlage dieser Erfahrung wären, während die „moderne Reproduktionsindustrie“ das Bild konsequent auf seine Funktion als „Double der Realität“ reduziere (ebd.). Dieser Bestandsaufnahme sekundiert Jean Baudrillard, der das Bild insgesamt, aber insbesondere natürlich in seiner massenkulturellen Gestalt, für „seinem Wesen nach amoralisch“ hält (Baudrillard 2000: 271). Eben darum entziehe es sich sowohl jeder Form einer „guten Anwendung“ als auch allen „moralischen Intentionen“ (ebd.). Wenngleich nicht nur für diesen, würde dies für den Comic heißen, dass dieser als Medium insgesamt Bilder jenseits der Bilder erstelle. Ohne mit einer Differenz der Bildhaftigkeit versehen zu sein, die aus dem Bild immer einen Aggregatzustand der Erkenntnis hervortreibt, einen Kommentar auf das im Bild selbst Dargestellte und auf die Praxis des Darstellens zugleich, rutscht das Bildmedium dann ab in die bloße Simulationsgeste. Die wiederum ist so sehr isoliert von ihrem ästhetischen und allgemein kulturellen Umfeld, dass sie keinerlei Bezug mehr zu einer moralischen Haltung aufweisen kann. Unter diesen Bedingungen wäre die Bildwelt eines Mediums wie des Comic nicht mehr angekoppelt an die Kompetenzen, Qualitäten und Irritationen von Ästhetik. Vielmehr handelte es sich

um Bilder bar der Ästhetik, die schon deshalb zurecht von der Kulturkritik angegriffen gehörten, weil sie Ästhetik als Anathema etablieren. Ungefähr so ist die allgemeine Stoßrichtung einer Kritik am Comic als massenkulturelles Medium zu verstehen, das sich außerhalb ästhetischer und ethischer Standards bewegt und vor allem als Reservoir von Devianz, Störung und Gefährdung dient.

Aus diesem Grund wird der gezeichnete Effekt im Comic auch zum Spektakel, weil er weder eine Erkenntnisfunktion bedient, wie Umberto Eco mit Blick auf den Kitsch anmerkt, noch das Sentiment transzendiert, sondern im Gegenteil ausschließlich der „Verstärkung eines Gefühlsreizes“ dient (Eco 1986: 62). Der Effekt wird in dem Moment Spektakel, wo er ausschließlich gesetzt wird, weil die „Konsumenten Effekte zu genießen wünschen“ (ebd.: 63), nicht weil er Träger einer gedanklichen Bewegung wäre. Soweit wir uns an Eco halten, wäre der Comic dann eindeutig und ausnahmslos als Kitschmedium zu verstehen. Eco selbst sieht das ganz genauso und meint, im Kitsch habe man es mit Botschaften zu tun, die von den Artefaktobjekten ausgingen, welche allein „auf den Effekt zugeschnitten“ seien, sich dazu aber, durchaus handwerklich geschickt, „auch der formbildenden Verfahrensweisen der Kunst bedienen“ würden (ebd.: 67). Diesen Umstand führt Eco eigens und sehr detailliert an einem Comic-Beispiel aus, nämlich einer Seite aus Milton Caniffs Zeitungsstrip *Steve Canyon*; hier mache ein Zeichner von genuin kommerziellen Comics sich „die raffinierten Techniken des Films zunutze“ (ebd.: 68). Ganz abgesehen davon, dass Eco hier das eine Massenmedium, Film, bedenkenlos als genuinen Vertreter der Bildenden Künste auftreten lässt, geht er ganz offenbar auch davon aus, dass das andere Massenmedium, Comic, nur gut gemachten Kitsch abgibt und eine eigene Formsprache gar nicht erst auszubilden in der Lage ist. Die ästhetische Rezeption des Comic als anästhetisches Medium, die natürlich immer etwas tendenziell Despektierliches gegenüber dem Medium hat, kann den Comic dann fast zwangsläufig kaum anders sehen, denn als Spektakel und als amoralisch. Diese Differenz in der ästhetischen Rezeption, also die unterschiedlich vollzogene und bewertete Anerkennung von Ästhetik in der Massenkultur, führt schließlich zu dieser speziellen Wahrnehmung von Repräsentationsformen im massenkulturellen Feld. Im Unterschied zu ästhetisch mit Anerkennung versorgten, ethisch mit Respektabilität belehnten Formen, wird dann – für den Zusammenhang dieser Studie bedeutsam – Gewalt konsequent als Spektakel und das Spektakel selbst schon als eine Form von Gewalt aufgefasst.

Die Programmatik dieser Positionierung hat Leo Löwenthal in seiner erstmals 1950 erschienenen Studie zur Massenkultur festgehalten, wenn

er schreibt: „Der Gegenbegriff zur Massenkultur ist Kunst“ (Löwenthal 1980: 13). Epistemisch und phänomenologisch zugleich ist damit eine Differenz zwischen beiden Segmenten eingezeichnet, die absolut ist, die Massenkultur generisch als das Andere der Kunst bestimmt und dieses Andere konsequent als deren Unterleib anspricht. Während Massenkultur für das Prinzip einer „unechten Befriedigung“ stehe, bedeute Kunst „echte Erfahrung“ (ebd.: 16). Selbst wenn sich die Individuen auch in der Massenkultur von den mythischen Mächten befreien, diese also als Ressource der Sinngabe nutzen sollten, so doch nur um den Preis, dass sie zugleich die „Ehrfurcht vor dem Schönen“, wie auch jeden Bezug zu einer Transzendierung der gegebenen Wirklichkeit verlieren (ebd.). Die Praktiken der Überzeichnung und des Spektakels werden deshalb zum Selbstzweck bloßer Effekthascherei; und ein grandioses geeignetes Vehikel dafür stellt eine ethisch unberührte Massenkultur dar. Nun wurden holzschnittartige Gegenüberstellungen von Kultur und Massenkultur unterdessen wiederholt analytisch seziert und kritisiert; Positionen wie die von Löwenthal, Baudrillard, aber auch von Eco, sind selbst hinlänglich als undifferenziert markiert. In ihrem Ungenügen gegenüber der Eigenständigkeit massenkultureller Äußerungsformen können sie kaum mehr guten Gewissens als Großreferenzen herangezogen werden. Nichtsdestotrotz erzählt noch immer jede Zeitungsrezension eines Comic, die damit anhebt, dass Comics lange als minderwertig gegolten hätten, sich nun aber ein qualitativ hochwertiges Segment etabliert habe, davon wie intakt diese Spaltung nach wie vor ist und dass sie allenfalls partikular und außerdem nur in einer Richtung überschritten werden sollte. Wie sehr dabei sogar eine agonale Situation vorliegt, worin Massenmedien wie der Comic gezielt marginalisiert werden, zeigt Hausmanninger auf, wenn er deutlich macht, dass Kultur selbst gar nicht die eigentliche „Begründungsinstanz für Moralität“ abgebe; vielmehr müsse sie selbst ihre eigene Legitimität „erst an der Kompatibilität mit dem Moralprinzip erweisen“ (Hausmanninger 2002: 222). Kultur ist also selbst bloß ein Effekt weiterer Diskurslagen; ihre Richtlinienkultur über die Wertigkeit einzelner Formen erscheint daher mehr als fraglich.

Unter den geschilderten Bedingungen wäre der Comic insgesamt als Ausdruck einer negativen Ästhetik anzuschreiben. Das Problem des Comic besteht dann vor allem darin, dass er als Medium zwar durchaus über die Ambivalenz und Mehrdeutigkeit verfügt, von der beispielsweise Klonk und Leschke sprechen. Beides ist im Comic reichlich vorhanden, der keineswegs einfach, linear und eindeutig gelesen werden kann, sondern vergleichsweise komplexe Decodierungskompetenzen einfordert. Allerdings kann der als Trivialmedium etikettierte Comic diese Kompe-

tenzen nicht als Kunst geltend machen. Zwar hat dies so gut wie keine Konsequenzen für die immanente Entfaltung des Mediums, für dessen Platzierung im ethischen Kanon von Kultur aber sehr wohl. Zum einen ist der Comic nämlich als Bestandteil von Massenkultur dem Prinzip der Serie und des Seriellen verpflichtet, wendet er Techniken der Typisierung und der Standardisierung an. Zum anderen hat der Comic gleichwohl eine eigene Formensprache und ikonische Qualität entwickelt, die weit mehr ist als nur die clevere Zitation verwandter Medienformate.

Festhalten lässt sich ganz offensichtlich, dass die Debatte um Comics und Gewalt zu wesentlichen Teilen auch eine Debatte um den ästhetischen Standort von Comics im kulturellen Feld ist. Die letztlich entscheidende Frage für die allgemeine Rezeption von Gewaltdarstellungen und -inszenierungen im Comic ist, ob der Comic in die Reihe anerkennungswürdiger Ästhetiken oder Formen aufgenommen gehört, ob er zumindest tendenziell Kunst ist. (Die von mir favorisierte Variante wäre, den klassischen Kunstbegriff aufzugeben und begrifflich wie konzeptionell zu ersetzen, was aber wohl nicht durchsetzbar sein wird; Ahrens 2016) Oder ob das Medium Comic als Kitsch etikettiert wird und damit als grundständig trivial gelten muss. Diese Frage ist relevanter und zeitgemäßer als es derzeit den Anschein hat, wird doch allenthalben die Rehabilitation des Comic in der Kultur begrüßt, sei es in den Museen, im Feuilleton oder in den Buchhandlungen. Dieser Zuspruch gilt aber bekanntlich der sogenannten Graphic Novel und gerade nicht dem Medium Comic. Prägnant hat Hausmanninger herausgearbeitet, wie sehr das Konzept der Graphic Novel kulturell dazu angetan ist, ein Veredelungssegment aus dem Medium herauszuschneiden und Comics ansonsten an genau jener Position kultureller Verfemung zu belassen, an der sie sich schon immer befanden (Hausmanninger 2013). Die Frage wäre, ob dies dem Medium zum Nachteil gereicht oder ob der Status als verfemtes Medium nicht sogar Vorteile birgt, was die Möglichkeiten einer Ästhetik der Subversion angeht.

Insgesamt aber bleibt so nicht nur die Aufteilung in Trivialekultur und Kultur intakt. Vor allem wird auf diese Weise die Identifikation des Comic mit einem oberflächenorientierten, anti-sublimatorischen Hang zur Darstellung und Inszenierung von Gewalt als auch mit einer Formensprache des Spektakels unterstützt. Insofern hat also nicht nur die Anerkennung des Comic als Kunst gravierende Konsequenzen weit über den engeren Bereich ästhetischer Bewertungen hinaus, was auch heißt, dass die Trennung von Comic und Graphic Novel diskurspolitisch alles andere als harmlos ist. Denn während in erstgenanntem Fall der Comic als anerkannte Form der Mimesis und der kulturellen Repräsentation auf-

schließen kann, verharret er im zweitgenannten Fall schlicht auf dem sehr basalen Niveau von Effekt und einfacher Nachahmung. Das Spektakel in seiner klassischen, rein effektorientierten Form ist dann die angemessene, generisch natürliche Äußerungsform einer Nicht-Kunst, eines Verfahrens, das nurmehr Imitation von Kunst wäre, während jene reflexive Komponente des Spektakels, die gerade als Übertreibung und Überzeichnung Aussagen über die Ordnung der Dinge treffen kann, gar nicht erst in den Blick gerät. Diese zweite Variante wäre aber für ein Medienverständnis des Comic wesentlich. Hier äußern sich einmal mehr gängige Sentiments gegenüber der Medienkultur insgesamt, die aus dem Feld anerkannter Kultur zu großen Teilen ausgekoppelt wird. Zugleich ließe sich fragen, ob nicht der Comic an einer ganz anderen Position verortet werden muss. Dies wäre die Markierung als Kunstform der Massenkultur, die eine eigene Ästhetik ausgebildet hat, welche den Comic von exakt dieser Binarität von Kunst und Nicht-Kunst ablösen könnte. Die folgenden Kapitel werden diesem Problem in der Analyse ausgewählter Fallbeispiele nachspüren.

3. Arretierung: Frank Miller, *Sin City*

Im Jahr 1991 erstmals erschienen, feierte die schließlich in sieben Trades vorgelegte Comicserie *Sin City* des amerikanischen Zeichners und -autors Frank Miller kommerziell wie auch in ästhetischer Hinsicht rasch große Erfolge. Miller gilt als einer der wichtigsten Comiczeichner der 1980er und 1990er Jahre und war maßgeblich daran beteiligt, das Genre der Superhelden-Comics neu zu definieren. Nach Jahrzehnten einer eher restriktiven, noch vom *Comic Code* geprägten Darstellungskonvention in den USA, führte er das Genre zunächst konsequent zurück zu seinen Ursprüngen – also zu Motiven und Erzählungen von Vigilanz, Eigenmächtigkeit und Kaltblütigkeit. Darüber hinaus öffnete Miller das Superhelden-Genre einerseits für ihren Schauwert ausstellende, freizügige Darstellungen von Gewalt sowie andererseits für neuartige, moderne Stilistiken und Ikonographien. „No writer since Stan Lee“, so Bradford W. Wright, „had a greater influence on American comic books“ (Wright 2001: 266). Am bekanntesten dürfte wohl Millers Batman Adaption *The Return of the Dark Knight* (1986) sein, gefolgt von seinem Spartaner-Epos *300* (1998), aber auch mit Serien wie *Elektra* (1990) oder *Ronin* (1983ff.) war er erfolgreich.

1. *Sin City*

Für *Sin City* entwickelte Miller einen eigenwilligen, graphisch spezifischen Ansatz, worin er eine innovative Formensprache mit harten Darstellungen von Gewalt verbindet. Christopher Pizzino spricht von einer „collection of violent urban crime stories“ (Pizzino 2008: 115), für die Miller eine spezifisch auf den Comic zugeschnittene Noir Ästhetik zur Perfektion bringe (ebd.: 124). Im Gegensatz zu seinen Superhelden-Comics ist Miller in seiner beim Independent Label *Dark Horse* erschienenen Serie *Sin City* in der Lage, ungehindert seiner persönlichen Agenda zu folgen. Hier muss er keine Rücksicht auf die jugendliche Zielgruppe der Superhelden Comics nehmen. In einem Ende der 1980er Jahre geführten Interview äußert er sich, wenngleich noch verrätselt, in einer Weise, die diese Stoßrichtung bereits anklingen lässt:

„I’ve got lots of work I want to do. None of it at this point involves using Marvel or DC heroes or any characters that I’ve used before. I’m impatient to get on to some new stuff. I’m having a real good time on the various things I’m doing now, but in certain ways, this stage feels like it represents kind of an endpoint“ (Miller 1988: 69).

Der Comic-Autor Frank Miller will also raus aus den Restriktionen der konventionalisierten Genre Comics, der Großverlage und Jahrzehnte alten Serien, die ihm ästhetisch wie auch narrativ klar definierte Grenzen auferlegen. Millers Absicht, die ihn und den Comic bislang einengenden Grenzen des Mediums zu überschreiten und mit neuen Formen zu experimentieren, tritt hier offen zu Tage. Mit *Sin City* zeigt sich, dass er dies über ein Spiel mit Formen von Gewalt tut. Die Akzentuierung der Darstellung von Gewalt wird in *Sin City* noch einmal radikalisiert und explizit gemacht. Dies geht so weit, dass die Serie mit großer Deutlichkeit auch narrativ ihren Fokus auf das Element der Gewalt legt und fast jede darüberhinausgehende inhaltliche Fokussierung beiseiteschiebt. Auf ähnliche Weise verfährt Miller in der Darstellung von Erotik offensiver, wenngleich er diese nicht annähernd so stark betont, wie den Umgang mit einer Ästhetik von Gewalt und es weitgehend bei einer deutlichen Erotisierung seiner weiblichen Figuren belässt. Terrence Wandtke merkt an, die explizite Darstellung von Gewalt, Obszönität und Sex habe den Comic in eine Zeit und an einen Ort jenseits der Begrenzungen des *Comics Code* katapultiert: „*Sin City* does something else by pushing its narrative to extremes: to critically represent comics and culture“ (Wandtke 2014: 139).

Der thematische und ästhetische Fokus der Serie auf das Thema Gewalt, garniert mit nur rudimentär angelegten Plotstrukturen, hat Miller nicht erst für *Sin City* wiederholt den Vorwurf des Faschistoiden, auch des Sexismus, eingebracht. Zweifellos stellt Miller Figuren in den Vordergrund, deren martialisches Selbstverständnis nur in Abwesenheit jedes Rechtsbewusstseins funktioniert. Allerdings radikalisiert er damit bloß jene Narrationslogik, die ohnehin seit Jahrzehnten nicht nur im Comic, sondern insbesondere auch im Film nachhaltig etabliert ist. Populärkultur ist stets ein Reservoir für Erzählungen gewesen, welche die individuelle Einordnung in gesellschaftliche, tendenziell gegen das eigene Lusterleben gerichtete Strukturen als ästhetischer, performativer Sublimationsakt unterlaufen. Das weiß Miller genau und spielt mit den zugehörigen Darstellungs-codes. Seine Figuren bleiben Figuren, die Logik einer ikonischen Repräsentation beziehen sie immer schon reflexiv mit ein, auch wenn sie auf der Ebene der Oberfläche genau diese Klischees bedie-

nen – und letztlich auch völlig unabhängig davon, dass Miller selbst politisch zweifellos einigermaßen weit rechts stehen dürfte. Zwischen dem Autor und seinem Werk soll aber eine Differenz bleiben, weil sich das Werk natürlich, worauf bereits Georg Simmel verwiesen hat (Simmel 1986), sobald es im Rezeptionsraum der Öffentlichkeit steht, von diesem Autor löst und eine eigene Identität als kulturelles Artefakt annimmt. Insofern liegen die Dinge wesentlich komplexer, als dies ein simpler Faschismus-Vorwurf nahelegt; vielmehr muss hier dringend die ästhetische Form berücksichtigt werden.

An Millers *Sin City* lassen sich einige Besonderheiten des Mediums Comic verdeutlichen. Schließlich waren Comics medienhistorisch nahezu durchgehend mit dem Image eines marginalisierten Mediums versehen. Ungefähr zur selben Zeit und zu den gleichen historischen und gesellschaftlichen Bedingungen erfunden, wie der Film – nämlich im Zuge des Aufkommens der modernen, urbanen Massenkultur (Maase 2007) –, haben es die Comics nicht vermocht, das ihnen schon bald anhaftende Image als eines primär auf die Unterhaltung von Kindern abzielenden Mediums abzuschütteln und sich vom Stigma des Trivialen zu befreien. Wenn wir uns daher das fortlaufende Bemühen des Comic um kulturelle Anerkennung vor Augen führen, so hat das Medium im Grunde immer darum gebuhlt, zu den beiden Leitmedien der Moderne aufzuschließen. Dies wäre einesteils die Literatur als klassisches Medium der bürgerlichen Gesellschaft, über das außerdem die Moderne medial erschlossen wurde, und andernteils der Film als zentrales Medium von Kunst im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit, das den Gepflogenheiten der massenkulturellen Bedingungen im 20. Jahrhundert, der Entauratisierung und Industrialisierung von Kunst in besonderer Weise Rechnung trägt. Demgegenüber befindet sich der Comic auf fast schon dilemmatische Weise genau an der Schnittstelle zwischen diesen beiden einander deutlich entgegengesetzten Medien. Zunächst präsentiert sich das Medium ganz im Stil der Buchkultur und wird auch so rezipiert, nämlich als Printmedium, das über Seiten organisiert ist, die sich blättern und überfliegen lassen und das wie das Buch gedruckt und vertrieben wird. Zugleich macht der Comic aber zunehmend Gebrauch von einer Ästhetik der Sequenzialität, die mit ihrer Verwendung von Kameraeinstellungen und Bewegungssequenzen deutlich an das Kino angelehnt ist. Während die Produktionsweise beim Comic dem Printmedium verpflichtet bleibt, greift seine visuell akzentuierte Repräsentations- und Rezeptionsebene auf das technisch neue und avanciertere Medium Film aus, das bewegte Bilder in Szene setzt. „Die Besonderheit der Bildgeschichte“, hält Andreas Platthaus fest, „liegt in dieser Zusammenführung von Bild und ge-

geschriebenem Wort“ (Platthaus 2000: 14). Es nimmt daher kaum Wunder, dass das Medium Comic immer dann qualitativ stärker wirkt, wenn es die Spannung zwischen beiden Ebenen hält und in formaler Hinsicht nutzt. In der allzu starken Fokussierung auf nur einen Aspekt hingegen wirkt der Comic rasch unbeholfen und gegenüber den erfolgreicherem Leitmedien Buch und Film stilistisch epigonal. In dieser Perspektive wurde der Comic schließlich als hybrides Medium adressiert, das die beiden Komponenten von Text und Bild rahmt (Meskin 2009; Becker 2010).

2. Sequenz und Arretierung

Aber natürlich lassen sich Geschichten auch eindrücklich ohne Text erzählen, weshalb Platthaus womöglich zu korrigieren wäre, da die Zusammenführung nicht zwingend zwischen Bild und geschriebenem Wort erfolgen muss. Vielmehr könnte es eher um die Kombination von Bild und Erzählung gehen. Narrative Verfahren, das hat der Comic vielfach gezeigt, lassen sich durchaus ohne Textebene etablieren. Damit wäre der Comic zwar nach wie vor als Erzählmedium charakterisiert, zugleich aber wäre er von der Hypothek entlastet, zwingend literarisch sein zu müssen, worauf die Comics Studies seit einigen Jahren verstärkt fokussieren. Die Literarisierung des Comic, so gut sie gemeint sein mag, bricht diesem als Medium immer schon die Spitze ab, indem der Comic damit zu einer Art Appendix oder zu einer Sonderform des Literarischen wird. Umgekehrt gibt es gewichtige Gründe, den Comic nicht allzu dicht an den Film heranzurücken und für dessen Analyse die Verfahren der Filmwissenschaft nicht buchstäblich zu adaptieren, nur weil diese bereits vorhanden und verfügbar sind und irgendwie auch auf den Comic anwendbar zu sein scheinen, soweit sie nur ein wenig modifiziert werden. Zualererst ist der Comic kein Medium des bewegten Bildes; vielmehr sind seine Bilder programmatisch arretiert, stillgestellt, eingefroren. Das macht einen Unterschied ums Ganze gegenüber dem grundsätzlich bewegten Bild im Film. Auch wenn der Comic im Arrangement der Panels eine Illusion von Sequenzialität und damit von Bewegung erzeugt, handelt es sich doch um ein völlig anderes Prinzip als im Falle der filmischen Bewegung, die Gilles Deleuze als „Ausdruck eines Wandels in der Dauer oder im Ganzen“ bezeichnet (Deleuze 1997: 22). Mit Deleuze verweist Bewegung „immer auf Veränderung“ (ebd.), was für den Comic gerade nicht zutrifft, dessen Bewegung nicht stattfindet, sondern eingebildet bleibt; der Comic konserviert den Augenblick für die Ewigkeit als Arretierung des Bildlaufs. Die deleuzianischen Kategorien von „Aktionsbild“,

„Affektbild“ und „Wahrnehmungsbild“ sind auf den Comic nicht anwendbar und können nur für das filmische Medium Gültigkeit beanspruchen. „Universelle Variation, totale, objektive und diffuse Wahrnehmung“ (ebd.: 94), das ist nur möglich in Zusammenhang mit einem wirklichen Bewegungsfluss, der seine Bilder permanent verändert, anstatt nur ikonographisch anzuzeigen, dass es hier auch Bewegung geben könnte.

Der mögliche Einwand, dass streng genommen auch das filmische Bild arretiert sei und nur durch die Geschwindigkeit seiner Abfolge die Illusion von Bewegung erzeugt, wirkt demgegenüber spitzfindig. Schließlich funktioniert das Medium Film genau darüber, dass diese Illusion gelingt und die Bildwahrnehmung im Film niemals eine parzellierte, arretierte sein kann – es sei denn die filmische Inszenierung beabsichtigt genau dies aus einem besonderen ästhetischen oder dramaturgischen Grund. Außerdem ist Sequenzialität im Comic niemals, wie eben schon angedeutet, zeitlich angelegt, sondern folgt einer räumlichen Codierung. Bezeichnenderweise befasst sich speziell Will Eisner in seiner grundlegenden Auseinandersetzung *Comics as Sequential Art* an keinem Punkt eingehender mit dem Prinzip der Sequenzialität, sieht man einmal davon ab, dass er den Film selbstbewusst als „Erweiterung“ des Comic Strip anschreibt, der zugleich absolute Kontrolle über seine Wahrnehmung ausübe (Eisner 2004: 40). Deutlich stärker ausgebaut ist die Annäherung an die Illusion von Bewegung bei Scott McCloud, der die Abfolge einzelner Panels, welche eine Bewegungsrichtung anzeigen, als „abgehackten, stakkatohaften Rhythmus getrennter Augenblicke“ (McCloud 2001: 75) bezeichnet, die erst über das Imaginationsverfahren der Induktion erschlossen werden müssten. Das Konzept der Induktion, also der über Imagination erfolgenden, Bewegung erzeugenden Verbindung zweier formal getrennter Panels zu einer zeitlichen Abfolge (ebd.: 76), hat in der Folge einigen Einfluss innerhalb der Comic Studies entfalten können. Allerdings macht Martin Schüwer diesbezüglich völlig zu Recht darauf aufmerksam, dass letztlich viel wichtiger als Induktion und Sequenz das formale Stilmittel der „Posen“ sei, welche „als Wesenszüge ihrer Bewegungsperiode anzusehen“ seien (Schüwer 2008: 45). „Posen verweisen auf Ideen, die selbst ewig und unbeweglich sind“ (ebd.). Was daher Bewegung im Comic leiste, sei nicht etwa ihre tatsächliche Realisierung, sondern vielmehr „ein variabler Rhythmus der Dauer“ (ebd.: 63).

Bewegung im Comic erschließt sich immer als offenkundige Kombination für sich genommen arretierter Darstellungen, die in Bewegungsrichtung gelesen werden können (und, dem literarisch organisierten Lesefluss geschuldet, in der Regel auch so gelesen werden), strenggenommen aber

nicht so gelesen werden müssen. Im Comic, und das gehört zum Prinzip seiner Lektüre, darf der Blick schweifen, darf die Seiten erschließen und Panels abtasten, um anschließend wieder in den Modus des dramaturgisch korrekten Leseflusses zurückzukehren. Schüwer weist darauf hin, dass im Comic die Rezeptionsdauer der einzelnen Panels „weitgehend dem Belieben des Betrachters anheimgestellt“ ist (ebd.: 53). In eine ähnliche Richtung zielt Thierry Groensteen, wenn er von der zu erfassenden Seite als einer „conglomeration of juxtaposed panels“ spricht (Groensteen 2007: 28). Damit wird nochmals deutlich, dass es im Comic weniger um eine ‚filmische‘ Lektüre, als vielmehr um ein Lesen der Bilder geht. Im Vordergrund des Mediums Comic steht das Bild und dessen Migration in ein sequenziell organisiertes, narrativ gerichtetes, zuweilen (aber längst nicht konstant) auch Bewegung imitierendes, gedrucktes (und insofern lektürepflichtiges) Medium. Aber es bleibt dabei: Medial primär wichtig am Comic ist dessen graphische Organisation: Ohne Bilder, ohne das Anhalten der Zeit, ohne die Synchronisierung der Panels und ihrer Darstellungen kein Comic. Der Comic lebt als Medium von der Kraft und von allen Eigenschaften des Bildes, weshalb es für eine Analyse des Mediums, seiner Eigenschaften, Potentiale, Probleme, auch von wesentlicher Bedeutung ist, seine bildmedialen Aspekte in den Fokus des Interesses zu rücken. Einerseits schließt der Comic konsequent an das klassische Bild an, etwa in Sachen Komposition, Symbolik, etc., andererseits modifiziert er es durch seine Strategien der Kombination, Synchronisation, der filmischen Imitation, etc. Das Bild prägt also den Comic und der Comic verändert dieses Bild, und zwar massiv. Deshalb wird es auch, gerade weil originäre Theorien des Comic nach wie vor weitgehend fehlen, bedeutsam sein, gegen die Vorherrschaft literatur- und filmwissenschaftlich geprägter Ansätze für eine Analyse von Comics, verstärkt auf Ansätze aus Bildwissenschaft und Visual Studies zurückzugreifen.

Das Spezifische des Comic wird sich wohl nur im Rahmen einer Bild-Kulturwissenschaft erschließen lassen. Dies gilt zumal für dessen Umgang mit Darstellungen von Gewalt. Denn während nach wie vor mehrheitlich in einer literaturwissenschaftlichen, in erster Linie an Narrationstechniken interessierten Weise auf den Comic zugegriffen wird (Schüwer 2008; Brunken/Giesa 2013; Versaci 2007), ist die Auseinandersetzung mit Aspekten von Gewalt im Comic notgedrungen auf die Betrachtung von dessen graphisch-bildlicher Ebene angewiesen, zumindest muss sie diese zwangsläufig einbeziehen. Insofern liegt der deutsche Verleger Dirk Rehm (Reprodukt Verlag, Berlin) absolut richtig, wenn er auf die Gleichwertigkeit von Text und Bild im Comic verweist, dabei insbe-

sondere hervorhebt, dass der Text nicht auf redundante Art das nacherzählen solle, „was sich aus den Bildern bereits erschließt“ (Knigge 2009: 255) und zuletzt den Comic ausdrücklich von der Literatur trennt: „Ich halte es nicht für sinnvoll, Comics in einen literaturwissenschaftlichen Kontext zu stellen. [...] Für mich sind Comics ein eigenständiges Ausdrucksmittel“ (ebd.). Ohne die explizite Bildsprache einer Präsenz und Performativität von Gewalt, ist deren Auftreten im bildbasierten Medium Comic trivialerweise nicht denkbar. Dieser Umstand ist aber alles andere als trivial, weil dies auch bedeutet, dass im Falle von Gewalt die Bildsprache offenkundig zur dominierenden Semantik des Mediums wird und daher insbesondere Berücksichtigung finden muss, wenn es darum geht, Aufschluss über den Stellenwert einer Ikonographie von Gewalt in der jeweiligen Repräsentation im und als Comic zu erlangen. So unterscheidet Roswitha Breckner in ihrer *Sozialtheorie des Bildes* im Anschluss an Gottfried Boehm zwischen „starken“ und „schwachen Bildern“; starke Bilder sind demnach solche, die nicht bloß etwas abbilden, sondern eigenständige Qualität erlangen (Breckner 2010: 105). Das starke Bild wäre demzufolge, gerade durch die in ihm transportierten Abbildungen immer auch ein Wirklichkeitsgenerator. Damit repräsentieren diese Abbildungen zwar noch Wirklichkeiten auf eine für sie spezifische Weise, „bringen sie aber auch in der je spezifischen Form ihrer Symbolisierung als genuine hervor“ (ebd.: 113). Insofern wäre das Bild zwar eher nicht als Sprache anzugehen und den primär semiotischen Ansätzen der Comicanalyse wäre sicher eher zu misstrauen (eben weil sie die Bildebene des Comic außer Acht lassen); aber das Bild setzt sich an Stelle der Sprache. Die Wirklichkeit, die es hervorbringt, die getragen wird durch das eindeutig artifiziell bleibende Bild, kann genau wie die Sprache über seinen engeren Kontext hinaus wirklichkeitsbildend sein. Ähnlich spricht Gerhard Paul von der „generative[n] Kraft von Bildern“, die eine „eigenständige Realität des Visuellen“ begründe, worin Menschen sich orientieren und handeln (Paul 2013: 9). Für die Analyse dieser den Bildern eigenen „eigenständige[n] Kraft“ bezieht er sich insbesondere auf den Aspekt von Gewalt im Bild.

Mit *Sin City* gelingt es Frank Miller für den Comic, dessen graphische Ebene in eine eigenständige narrative Struktur zu übersetzen und damit die klassische Erzählung als Handlungsträger radikal zurückzusetzen und zu delegitimieren. Dass der Comic weiterhin auf Elemente der Schriftlichkeit zurückgreift, dass Anleihen beim Film Noir oder der Tradition der amerikanischen Hardboiled Detective Novel eine Rolle spielen, ist unbenommen (Wandtke 2014). Allerdings führt in *Sin City* nicht mehr die Erzählung die Bildgestaltung, sondern sie wird umgekehrt zum

Mittel der Bilder. Diese stehen konsequent im Vordergrund und nutzen die in der Regel sehr basal angelegten Plots lediglich, um sich weiter entfalten zu können, um selbst Geschichten eines Stillstands des Ikonographischen zu erzählen, der im Fall des Comic nie ein rasender gewesen ist. Millers Ästhetik ist dazu angetan, den Fokus auf die Bilder sehr stark zu machen. Auf dem Format des amerikanischen Comic Book arbeitet er pro Seite mit in der Regel nurmehr drei Panels, die üblicherweise horizontal gestapelt sind. Teilweise verdichtet er die Seitengestaltung auf nur zwei Panels, selten bringt er vier oder mehr Panels auf einer Seite unter. Miller entwickelt eine extrem hart konturierte schwarz/weiß-Ästhetik, die an fotografische Negative oder an Scherenschnitte erinnert, immer wieder mit Schattierungen spielt und auf eine äußerst zugespitzte Stilisierung des Dargestellten setzt. Sébastien Conard und Tom Lambeens haben versucht, sich solchen Arrangements über den Begriff der „duration“ zu nähern, die sich aus der Kombination von graphischer Architektur der Seite und dem kompositorischen Fluss der Panels ergibt (Conard/Lambeens 2012). Die im Lesefluss ablaufende Geschichte, die immer noch mit Anfang und Ende versehen ist, obwohl sie das im Grunde gar nicht mehr bräuchte, bleibt letztlich ein Vorwand für die Umsetzung graphischer Kunststücke, die sich, Hypothek des Seriellen, alsbald wiederholen und selbst zitieren. Aber da es sich um ein Produkt des Seriellen handelt, bezieht der Comic aus dieser Variation eingeführter, vertrauter Muster des Ästhetischen sogar seinen Reiz. Die Bewegung im Bild, und sequenziell zwischen den Bildern, bleibt sorgsam arretiert. Miller ist fast nie darauf bedacht, eine Sequenzialität der Abfolge zu etablieren. Mit Hilfe dieser Technik zeigt er auch, dass McClouds Annahme, jedes Panel würde einen identifizierbaren Augenblick in der Zeit zeigen, während die Zeit zwischen den Panels gefroren sei und durch die Imagination des Lesers gefüllt werden müsse, um die Illusion eines zeitlichen Bewegungsflusses herzustellen (McCloud 2001: 74ff.; Souza 2017), wenn nicht falsch, so doch mindestens unzureichend ist. Millers eingefrorene Panels sich bewegender Figuren, die in vollkommener Bewegungslosigkeit verharren, zeigen ganz sicher nicht einen spezifischen Augenblick, eher die Verdichtung einer Überzahl an Augenblicken. Was bei ihm zwischen den Panels geschieht, sei zudem dahingestellt.

Vielmehr schafft Miller eine Sequenzialität der Solitären. Seine Panels stehen übereinander, zuweilen auch nebeneinander, aber sie verflechten sich nicht bildlich. Das besorgt dann doch der Text, der gewollt klišiert und pathetisch bleibt, der aber die Panels als Unikate einer nicht zusammengeordneten Erzählung miteinander verbindet. Viel wichtiger als die eigentliche Erzählung ist für Miller die Frage des Rhythmus, der

3. Arretierung: Frank Miller, *Sin City*

die Bilder in einen Zusammenhang bringt und sie erzählerisch verdichtet. Mit dieser Ästhetik eines Rhythmus der Arretierung löst Miller ziemlich genau ein, was die Schriftstellerin Brigitte Kronauer am Comic insbesondere schätzt:

„Ein Comic fesselt mich gerade dann, wenn er fast stumm ist, langsamer als der Film, dessen Abläufe er zerlegt, schneller als das Gemälde, dem er die Dimension der Zeit hinzufügt, wortloser als die Literatur und, im Gegensatz zu ihr: sichtbar, simultan lesbar“ (Kronauer 2007: 39).

Zwar ist *Sin City* dank seiner Voice Overs, bei denen unklar bleibt, ob sie ironisch oder bitter ernst gemeint sind, passagenweise ein überaus geschwätziger Comic. An vielen Stellen fällt jedoch kein Wort, *Sin City* zelebriert dann die Langsamkeit noch der schnellsten Bewegung und fügt dennoch jeder seiner Zeichnungen Bewegung hinzu. Andernorts heißt es, die Welt von *Sin City* sei geprägt von „Instabilität, Uneindeutigkeit und Ambivalenz“ (Sina 2016: 99). Ihr verleihe Miller Ausdruck, indem er sie als „folienhafte Kunstwelt inszeniere“, die sich durch einen „abstrakten darstellerischen Code“ und eine „vielfach ‚unbestimmte‘ Art der Visualisierung“ auszeichne (ebd.). Das stimmt so natürlich nicht, weil Miller trotz aller Abstraktion und Typisierung zeichnerisch letztlich doch sehr klar fokussiert. Nur tut er dies unter Aufgabe eines im Medium Comic leider immer noch allzu beliebten Bilderrealismus, der den Realismus als Form von einem Minimum an Abstraktion abhängig macht. Miller hingegen bedient sich bei allen ihm zur Verfügung stehenden künstlerischen Möglichkeiten der Formgebung. Seine teils expressionistisch, teils psychedelisch wirkenden, schwarz/weiß ineinander gegossenen Figuren- und Objektkompositionen beziehen ihren Realismus nicht trotz, sondern ausschließlich aufgrund ihrer Abstraktionsleistung.

3. Rhythmus

Von dieser Bedeutung des Rhythmus für den Comic spricht auch Groensteen, nicht ohne hervorzuheben, der Comic falle dabei deutlich hinter das Kino zurück: „its belated discovery of the rhythmic and formal potential of abstraction seems like a replay of a long-outdated avantgarde“ (Groensteen 2013: 135). Natürlich ist das wahr: der Film hat hier viel früher zugegriffen und die Qualität des Rhythmus für sich entdeckt. Dennoch wählt der Comic aus medienimmanenten Gründen notgedrungen einen anderen Ansatz der Rhythmisierung in seiner Platzierung der

rhythmischen Abfolge innerhalb eines synchron erscheinenden Raumes der Doppelseite. Wenn der Film daher eine zeitliche Rhythmisierung wählt, die auf eine Inszenierung der Abfolge setzt, entwickelt sich der Rhythmus im Comic aus den ästhetischen und dramaturgischen Bezügen, welche die Simultanität einer unverrückbaren graphischen Anordnung im Rahmen der aufgeschlagenen Doppelseite erstellt. Im Comic entfaltet sich Rhythmus weil und nicht obwohl die bildliche Anordnung immer bestehen bleibt (vgl. Abb.1). Seine Rhythmik, wie sich speziell an den Gewaltsequenzen in *Sin City* zeigt, ist letztlich vom Modus des Zeitlichen unabhängig:

„What sets comic apart from both film and the novel is the power to create perceivable and legible rhythms without reference to temporality“ (Rowe 2016: 365).



Abb.1: *Rhythmus als Narration* (Frank Miller, *Sin City*, #2: *A Dame to kill for*, Milwaukee, OR, 2005: Dark Horse Books, S. 54/55, Copyright: Frank Miller Inc.)

Bei Miller zeigt sich schlussendlich, wie sehr Rhythmus im Comic selbst eine Form des Narrativen darstellt und nicht einfach als Bestandteil des inhaltlichen Aspekts der Geschichten aufgefasst werden kann (Groens-

teen 2013: 135). Letzteres trifft für den Film zu, der selbst im Fall asynchron organisierter Plots seine Narration ab Minute Eins zwangsläufig chronologisch ablaufen lässt und rhythmisiert. Im Comic hingegen entfaltet der Rhythmus eine narrative Qualität, welche der Bildführung im Arrangement der Seitengestaltung geschuldet ist. Zum klassischen Grid-System des Comic merkt Groensteen an: „When the layout is regular, so is the beat“ (ebd.: 138). Dieser Logik folgend, entfalten die in Panels verwandelten Illustrationen in *Sin City* einen eigentümlichen Flow der bildlichen Abfolge, der viel weniger eine Geschichte erzählt, als vielmehr eine Sukzession des Bildgeschehens darbietet. Jedes der in Abbildung 1 gezeigten Panels, faktisch aber jedes einzelne Panel in Millers *Sin City*, steht für sich. Miller gelingt damit etwas, das nur graphisch möglich ist, nämlich einen Bilderfluss zu schaffen, der das Auge des Betrachters mit sich forttragen kann und dennoch von heftiger Abruptheit geprägt ist.

Der Rhythmus der Bilder in *Sin City* wirkt insgesamt abgehackt und entfaltet eher ein Stakkato, das über fortwährende Unterbrechungen verläuft, als einen widerstandslosen Bilderfluss. Und dennoch entsteht genau ein solcher Fluss, der exakt über die Rhythmisierung des Stakkatos funktioniert. Der Zusammenhang dieser Bilder als Situation erschließt sich vor allem über ihre Randlosigkeit; das Fehlen der Panelbegrenzung schweißt die vier Panels der Doppelseite weniger zu einer Sequenz zusammen, als zu einer Situation. In jedem einzelnen von ihnen ist eine Dynamik des Geschehens illustriert, das völlig erstarrt wirkt, so als stünden die Protagonisten für alle Ewigkeit im Schmerz verzerrt, im Schlag befangen. Miller legt gar keinen Wert darauf, die Dynamik des Geschehens zu akzentuieren, etwa durch Speed Lines oder durch die Anlage einer Panelsequenzierung der dargestellten Aktion. Die Dynamik im Bild entsteht, wenn überhaupt, erst durch die Beifügung von Onomatopoesien, die Sound ins Bild tragen und damit auch die augenblickshafte Verwirklichung von Gewalt im erfolgten Schlag deutlich machen. Die Off-Kommentare hingegen sind faktisch überflüssig; zur Geschichte fügen sie nichts hinzu. Einerseits unterstreichen sie die in den Panels ohnehin schon geschaffene Atmosphäre; andererseits verbinden sie wie die Glieder einer Kette die Abfolge der Bilder und sorgen für die richtige Lese- richtung. Diese Strategie der Gewaltgraphik ist nur im Comic möglich und geht beispielsweise für die angesichts ihrer Konsequenz in der ästhetischen Umsetzung der Comic-Vorlage allseits hochgelobten Filmadaption durch Robert Rodriguez (USA 2005) schon deshalb nicht im Ansatz auf, weil der Film medial gänzlich andere Formen bemühen muss (Ahrens 2011).

In seiner narratologisch verfahrenen Seizierung der formalen Strategien des Comic unterscheidet Martin Schüwer, angelehnt an die Filmtheorie von Gilles Deleuze, zwischen der Inszenierung der Bewegung und der Repräsentation von „Posen“, die zwar Bewegung zeigen, diese aber nicht nachvollziehen. Zwar sollen Posen als „Wesenszüge ihrer Bewegungsperiode“ gelten (Schüwer 2008: 45), gleichzeitig aber verweisen sie auf „Ideen, die selbst ewig und unbeweglich sind“ (ebd.). Miller bringt beides zusammen: Seine Zeichnungen von Bewegungen in *Sin City* sind immer Pose und bleiben doch Bewegungen der Unbeweglichkeit, die nicht unbedingt auf etwas anderes verweisen, als auf die in ihnen gezeigte Gewalt. In der Gewalt erfolgt die ultimative Bewegung, Bewegung um ihrer selbst willen, mit dem Ziel, weitere Bewegung in einem tendenziell narrationslosen Raum zu provozieren. Schließlich braucht Gewalt keine dramaturgische Rahmung; sie sorgt selbst für ihre eigene Dramaturgie, und zwar speziell dann, wenn sie außerdem überästhetisiert ist. Jedes Panel in *Sin City*, als Solitär der Gewaltdarstellung, übermittelt eigenständig eine Geschichte. So wirken die Bilder in Abbildung 1 für sich genommen zusammenhangslos. Zusammenhalt schafft nur der seinerseits latent sinnentleerte Voice Over und die in allen vier Panels auftauchende Figur des uniformierten Schlägers.

4. Abstraktion und Gewalt

Eine Auseinandersetzung mit dem graphischen Stil der *Sin City* Comics scheint daher nicht nur angebracht, sondern zwingend erforderlich und zwar insbesondere unter Berücksichtigung der in der Serie prominent gehandhabten Darstellung von Gewalt. Miller etabliert für seine Serie einen originären Stil, der die graphischen Mittel des Comic zielstrebig radikalisiert und wie eine Erkundung derjenigen Elemente wirkt, die dem Medium graphische Signifikanz verleihen.

„By reducing and intensifying the elements of noir, Miller creates a different kind of complexity, drawing a self-reflexive attention to the scripted quality of [the] story“ (Pizzino 2008: 118).

Sin City ist als lose Ansammlung einzelner Geschichten konzipiert, die zwar alle in der ebenso gewalttätigen wie korrupten Szenerie der fiktiven Metropole Basin City angesiedelt sind, teils auch auf einander bezogen sind, aber nicht notwendigerweise in Zusammenhang zueinander stehen. Auf der Ebene des Plots lebt die Serie von der Aufbietung extrem stereotyper Charaktere, die in aller Regel auf die Tradition des Film Noir so-

3. Arretierung: Frank Miller, *Sin City*

wie auf klischeebeladene Ästhetiken und Narrative verweisen, die bekanntlich jedem Pulp-Medium eigen sind. Insgesamt sind die Geschichten in *Sin City* von zweitrangiger Bedeutung; sie fungieren als bloße Transmitter für den Transport von Millers ausgesuchten Ikonographien von Gewalt. Am augenfälligsten an *Sin City* ist der äußerste Grad an abstrakter Repräsentation, den Miller verwendet (Sina 2009: 69). So lässt er beispielsweise bevorzugt jedweden detaillierten Hintergrund aus. Üblicherweise agieren seine Figuren vor mehr oder weniger leergefegten, entweder überaus stilisierten oder aber eingedunkelten Hintergründen (vgl. Abb.2).



Abb.2: Aktion vor leerem Hintergrund mit Klangpoesie (Frank Miller, *Sin City*, #1: *The Hard Goodbye*, OR, 2005: Dark Horse Books, S. 124, Copyright: Frank Miller Inc.)

Allerdings verhält es sich in der Comicanalyse nach wie vor so, dass die große Errungenschaft der modernen Kunst, die Abstraktion, verwechselt und synonym gesetzt wird mit Simplifizierung und einer Entfernung von der Realität der Dinge, zumindest aber mit deren Trivialisierung. So heißt es bei Véronique Sina in Anlehnung an Scott McCloud: „Je mehr ein Bild simplifiziert und abstrahiert wird, desto weniger wird es mit der unmittelbaren Darstellung von ‚Realität‘ in Verbindung gebracht“ (Sina 2016: 49). Für McCloud ist die Abstraktion wenig mehr, als der Weg

zum Piktogramm und damit zugleich zu einer universalen Sprache der Bilder. „Je cartoonhafter ein Gesicht ist“, meint er, „desto mehr Menschen stellt es dar“ (McCloud 2001: 39). Diese Haltung hat Thomas Becker zurecht als „Glorifizierung des virtuosen Zeichners von übertriebenen Kameraeinstellungen“ kritisiert (Becker 2011: 185). Dies sei nichts anderes, „als eine Anerkennung scheinbar legitimer Kunst, ohne die Kenntnis ihres Codes zu besitzen“ (ebd.). Letztlich drücke sich darin eine kunstferne Haltung aus. Das ist aber nicht die Abstraktion, auf die Miller in *Sin City* abzielt, der dezidiert an Abstraktionsverfahren in der gegenständlichen Darstellung anknüpft, die diese eindeutig komplexer werden lassen. Was McCloud und Sina meinen, entspricht daher nicht einer Praxis der Abstraktion, sondern der Reduktion. Reduktion kann durchaus Teil einer Strategie der Abbildung sein, die die Aufmerksamkeit lenkt und die Räume des Dargestellten organisiert. In seiner Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Raum und Körper im Comic hat Schüwer darauf verwiesen, dass dies eine für Miller übliche Vorgehensweise ist, die dieser schon in seinen *Daredevil*-Arbeiten systematisch verwendet hat. Die Vorrangstellung des Körpers vor dem Raum nivelliere nicht etwa letzteren, „sondern überantwortet ihn den Körpern und Aktionen“ (Schüwer 2008: 145). Der darüber erzeugte Effekt befördere eine Einfühlung in den Raum anstelle von dessen bloßer Wahrnehmung: „Der Raum verliert seine Objektivität und wird vom Leser als Funktion der Körperhaltungen erschlossen“ (ebd.).

Dieses Prinzip wendet Miller auch in *Sin City* an; die Besonderheit liegt allerdings, wie oben diskutiert, darin, dass die Bewegungen der Körper im Bild in diesem Fall keine intrinsische Dynamik entfalten. Selbst dann, wenn sie, wie im Beispiel oben, in voller Bewegung eingefangen werden, wirken sie in der Bewegung wie erstarrt. Die Arretierung der Figuren im Bild stellt deren ikonischen Charakter noch einmal überdeutlich aus und abstrahiert so nachdrücklich von der vermeintlich gezeigten Gewalt. Das streicht umso drastischer die Medialität und Vermitteltheit der bildlichen Gewalt heraus. Auch wenn in dieser Studie immer wieder auf die mediale Differenz zwischen Comic, Film und Literatur verwiesen wird, die eine Differenzierung in deren Analyse notwendig macht, muss regelmäßig gerade auf Analysen zum Film zurückgegriffen werden, wird über den Film doch die wesentliche Auseinandersetzung zum Thema Medien und Gewalt geführt. So verweist Angela Keppler vergleichsweise früh und nachdrücklich auf die spezifische Distanzierung medialer, insbesondere fiktionaler Gewalt, die niemals direkte Gewalt ist, sondern stets nur indirekt als medial erfahrene Gewalt rezipiert werden kann. Unmissverständlich macht sie am Beispiel des Fernsehens klar, dass au-

diovisuelle Darstellungen von Gewalt im Kern lediglich „ein Bild der Gewalt“ formulieren (Keppler 2006: 184). Das sei schon deshalb bedeutsam, weil diese Form von Gewalt zwar Szenen der Unkontrolliertheit zeigen, aber nicht selbst außer Kontrolle geraten kann:

„Die Gewalt in Spielfilmen hingegen bleibt, wie nah sie den Betrachtern auch gehen mag, eine durch die Fiktion und ihre filmische Umsetzung beherrschte Gewalt“ (ebd.: 289).

Diese Formel trifft freilich auf jede mediale Darstellung und Repräsentation von Gewalt zu und schließt den Comic mit ein. Die Erfahrung von Gewalt beschränkt sich hier auf eine Rezeptionserfahrung, deren spezifische Situation für die Bewertung und Konzeption dieser Gewalt berücksichtigt werden muss. So führt Keppler zunächst eine wichtige Unterscheidung bezüglich des Zuschauens ein, die scharf differenziert zwischen dem teilnehmenden, anwesenden Zuschauer in der unmittelbaren Gewaltsituation, der sich womöglich sogar affirmativ verhält und einem medial vermittelten Zuschauen, das sie vor dem Fernsehbildschirm situiert. Die „Position des Dritten“ werde in beiden Fällen „keineswegs in derselben Weise“ eingenommen (Keppler 1997: 381). Das eine Mal bedeutet Zuschauen nämlich unmittelbar teilzunehmen, da auch die Möglichkeit bestünde, einzugreifen, sich abzuwenden, mitzumachen. Zuzuschauen, wo die Gewalt geschieht, bedeutet immer auch, bereits Teil dieser Gewalt zu sein. Vermittelt über das Fernsehen transformiert die Gewalt, selbst wenn sie dokumentarisch oder als Nachrichteninformation erfolgt, zu einer „medialen Darbietung von Ereignissen“ (ebd.), die zwangsläufig immer inszeniert sind und in dieser Inszeniertheit ihre Wahrnehmung steuern. „Es liegt auf der Hand, daß wir es bei fiktiver Gewalt stets zugleich mit inszenierter Gewalt zu tun haben“ (ebd.: 383), also mit einer ästhetisch choreographierten Form von Gewalt.

Nun hat, wie erwähnt (Kap.1, Kap.2), der Film starke Möglichkeiten, Identifikation und mediale Mimesis herzustellen. Die dort erfolgende Inszenierung von Gewalt wirkt im Zweifelsfall auch dann noch real, wenn sie völlig fiktiv ist, einfach weil dem Film technische und inszenatorische Möglichkeiten eines Anschmiegens an die Wirklichkeitswahrnehmung seiner Rezipienten zur Verfügung stehen. Das ist umgekehrt dem Comic nicht möglich, der im Gegenteil, weil er ikonographisch über nebeneinander gestellte, festgestellte Bilder organisiert ist, immer fiktiv erscheint, selbst wenn er Gewalt zeigt, die real stattgefunden oder einen realen Hintergrund hat (Kap.6, Kap.7). Gegenüber dem Film ist der Comic das weitaus radikaler vermittelte Medium. Wann immer über das Gewaltpotential des Comic als Medium gesprochen wird, wäre diese

mehrschichtige Vermittlung zu beachten, die nicht nur eine der Inszenierung und der Choreographie ist, worüber bereits Film und Fernsehen die Grenzen zwischen fiktiv und real verwischen. Der Comic zieht eine weitere Vermittlungsebene ein, indem er über kein mimetisches Moment verfügt, sondern auf die unbewegte, graphische Anordnung innerhalb der bedruckten Seite angewiesen bleibt. Damit zeigt er immer schon überdeutlich, indem er die Bewegung einfriert, indem er Bilder zeichnet, dass die Gewalt, die er zeigt, keine Gewalt ist, sondern nur ein Bild von Gewalt, eine Ästhetisierung von etwas, das man so oder so lesen kann. Die Gewalt im Comic, die immer und ausschließlich eine Darstellung von Gewalt ist, entspricht damit gerade nicht dem, was Gertrud Koch „ästhetische Illusionsbildung“ nennt, „nämlich alle diejenigen Bewusstseinszustände, die im aktiven Nachvollzug fiktiver Welten entstehen und im Sinne einer lebendigen Anwesenheit erfahren werden“ (Koch 2016: 45). Zwar werden auch im Comic fiktive Welten oder Weltentwürfe aktiv nachvollzogen, diesen mangelt es aber an einer lebendigen Anwesenheit, da die Bilder des Comic zwangsläufig in der Erstarrung gefangen bleiben. Die Illusion, die der Comic erzeugt, kann daher nie völlig gelingen; es gebricht ihr an Überzeugung, weil ihr medialer Charakter immer gewahrt, immer präsent bleibt. Millers Zugriff in *Sin City* betont genau diese Eigenschaft, womit er eindeutig auch die mediale Verengung des Comic kommentiert. Miller weidet sich an der ästhetischen Übermittlung von durchaus drastischen Gewaltszenen, die er bei Großverlagen wie Marvel oder DC so sicher nicht hätte unterbringen können, und bricht diesen zugleich ihre unmittelbare Gewaltsamkeit ab, indem er sie mit der einzigen Möglichkeit von Inszenierung und Performativität versieht, über die der Comic verfügt: einer radikalen Ästhetisierung.

Jedes Panel bei Miller signalisiert dem Leser: Dies ist keine Gewalt; dies ist ein Bild! Dessen Besonderheit, betont Régis Debray, ist nun einmal, dass es dezidiert „kein Text“ ist (Debray 2013: 45):

„Ein Bild ist ein Zeichen mit der Besonderheit, daß es interpretiert werden kann und muß, aber nicht gelesen werden kann. Von jedem Bild muß und soll man sprechen; aber das Bild selbst kann es nicht“ (ebd.: 47).

Jedes Bild steht daher immer schon in einem Deutungsraum, weil es Repräsentation von etwas und nie identisch mit dem ist, was es darzustellen vorgibt. Im Medium Comic wird dieser Zugriff noch einmal eigens in der Verweisstruktur der Bilder als Panelabfolge arrangiert, in einer Sequenzialität, die zugleich immer notwendig solitäre Bildkompositionen aufruft. So schafft Miller eine Poesie des Comic, worin Bildführung,

Onomatopoesie und Sprechblasenlaute zu Poemen einer Gewaltästhetik werden; so wie dies in Abbildung 2 im unteren Panel der Fall ist: „Gak / Chak / Brekk.“ Währenddessen stehen die ausgeworfenen Patronenhülsen in einem leeren Raum, der im Unterschied zur Argumentation bei Schüwer gerade keine Bewegung betont, sondern deren absolute Abwesenheit. Wenngleich der Comic wesentlich vom Bild und der Bildlichkeit zehrt, ist er damit doch nicht zu verwechseln, sondern entwirft eine diesen gegenüber andere, spezifisch mediale Qualität. Einerseits geht der Comic zwar ganz auf seine Existenz als und im Bild zurück. Andererseits aber fügt er der klassischen Bildlichkeit auch etwas hinzu, indem er Bilder nur im Plural kennt, der immer einer Choreographie folgt (vielleicht sollte man die Rede von der Sequenzialität zugunsten der Choreographiertheit des Comic aufgeben) und darüber eine Narration, vor allem eine ästhetische Wahrnehmungsfülle, des Ikonographischen erzeugt. Groensteen weist daher zurecht darauf hin, im Allgemeinen würden die Bilder des Comic intrinsische Qualitäten präsentieren, die nicht einfach mit denjenigen der Illustration oder des Bildes identisch sind (Groensteen 2007: 105). Dies ist insbesondere einer medienspezifischen Qualität der pluralen Bildanlage geschuldet, die im von Groensteen als „Hyperframe“ betitelten Seitenarrangement der Rezeption und dem Verständnis des Lesers gleichermaßen offensteht. Dazu bedarf es einer Kompetenz der Wahrnehmung, die nicht einfach eine sinnliche ist. Vielmehr wird sie beeinflusst, wenn nicht sogar geführt, durch ein im Hintergrund wirkendes epistemologisches und diskursives Wissen und ein kulturelles Kapital der semiotisch und ikonographisch korrekten Bildlektüre als Arkanwissen:

„Bilderverstehen ist ein Interpretieren, das aus solchen Schlußfolgerungen besteht, die eine Person allein aufgrund ihrer Wahrnehmungskompetenz ziehen kann“ (Danto 2001: 142).

Bilder, gerade auch die Bilder des Comic, verlangen nach Interpretation, aber diese kann adäquat nur vor dem Hintergrund eines spezifischen Wissens erfolgen, das diese Interpretation sowohl ermöglicht als auch lenkt. Im Comic wäre dies zunächst einmal das Wissen um dessen grundsätzliche Fiktionalität und seine im Vergleich zu anderen bildverweisenden Medien enorm stark ausgeprägte Vermittlung von Bedeutung. So kann die ikonische Darstellung von Gewalt der Einsicht Platz machen, dass darin einer „Realität von Gewalt gerade kein Gewicht beigegeben wird“ (Keppler 1997: 395). Gewalt reduziert sich dann auf ein „dramaturgisches Prinzip, mit dem sich keine realistischen Intentionen verbinden“ (ebd.). Ihre Darstellung kann ästhetisch, dramaturgisch konsequent oder auch geschmacklos sein, aber die Gewalt selbst steht nur

im Bild und sucht nicht den Übertritt in die Realität, der darin bis heute pädagogisch immer wieder gesehen und gefürchtet wird.

5. Ästhetik und Sinnlichkeit

Die von Miller verwendeten, ungeheuer harten, in der Gegenüberstellung scharf wirkenden, nahezu ohne Schraffuren auskommenden schwarz/weiß-Kontraste stellen ihre Zweidimensionalität ostentativ aus. Was die gestalterische Vorgehensweise angeht, ähneln sie vielleicht mehr noch als fotografischen Negativen der Kunst Kara Walkers und ihren Scherenschnitt-Arbeiten. Hinzu kommt, dass Miller auf jeden überflüssigen Dialog in direkter Rede verzichtet. Der Großteil der sprachlich vermittelten Informationen wird über Textkästen kommuniziert, die eine Art stilisiertes „Voice Over“ enthalten, dessen Tonfall sich deutlich an den Film Noir anlehnt, als narrative Technik im Medium Comic jedoch vor allem aus dem Superhelden-Genre bekannt ist. Weite Passagen der Serie kommen ganz ohne Worte aus oder fokussieren lediglich auf die Einblendung von Geräuschen. Auf den großflächig ansetzenden, sich in aller Regel auf zwei bis drei Panels pro Seite konzentrierenden, graphischen Aufbau von *Sin City* wurde bereits verwiesen. Indem Miller großzügig mit dem Layout seiner Seiten umgeht und seine großformatigen Bilder mit etablierten Genrekonventionen brechen lässt, erreicht er eine enorme Intensität seiner Kompositionen (vgl. Abb.3). Damit schafft Miller sinnliche Kompositionen der Bildgewalt im doppelten Sinne. Aus dem Comic macht er ein Überwältigungsmedium und das geht nur über eine stringente Fokussierung auf Motive und Ästhetiken von Gewalt. Mit *Sin City* reißt Miller den Leser in einen Reigen an Gewalt, der nicht mehr enden wird, seine Gewalt ist iterativ und permanent, und sofern man sich einmal auf diese Bild-Narrations-Strategie eingelassen hat, macht es auch nichts mehr aus, wenn Miller manche Bildarrangements oder Panelkompositionen schablonenhaft mehrfach benutzt; die sensuelle Wirkung hebt sich nicht auf. „Grausames Handeln kennt keine Grenze, weder die materialen des Körpers noch die sozialer und psychologischer Art“, stellt Trutz von Trotha mit Blick auf die wirkliche, aber exzessiv eingesetzte Gewalt der Folter und des Genozids fest (Trotha 2011: 141). Die Grenzenlosigkeit von Gewalt, die für Trotha auf einer Entgrenzung sozialer Machtverhältnisse als Gewaltverhältnis basiert, übersetzt Miller in eine Ästhetik der Überbietung. Nicht nur funktioniert sein *Sin City* wie ein Rausch, der den Leser in irrem Tempo von einem Gewaltmoment zum anderen trägt. Die physische Intensität von Gewalt, von der Trotha spricht, wird bei

Miller substituiert durch eine ästhetische Gewalt, die Gewalt ebenso unwiderstehlich macht, wie sie sie in ferne, teils absurd wirkende Ereignisse verwandelt.



Abb.3: Bildgewalt und erotischer Appeal (Frank Miller, *Sin City*, #2: A Dame to kill for, Milwaukee, OR: Dark Horse Books, S. 195, Copyright: Frank Miller Inc.)

Was bei Miller aber immer spürbar ist, ist die Sinnlichkeit von Gewalt – und zwar nicht nur, wenn sie mit dem Sex seiner erotisch aufgeladenen Frauengestalten und der ostentativen Potenz seiner hypermaskulinen Männer verschaltet wird, sondern in der Präsentation physischer Konfrontation, in den cartoonesk verzerrten Gesichtern, den vernarbten, überdehnt muskulösen, bepflasterten, bandagierten Körpern. Dass Gewalt aus der Distanz ausgeübt wird, kommt, erstaunlich für Geschichten aus der hochtechnisierten Gegenwart, extrem selten vor, und bezeichnenderweise ist es dann auch eine Frau im knappen Röckchen, welche die Taschenbombe wirft und der die Wurfgeste ausgesprochen gut steht. „Die Grausamkeit“, meint Trotha, „setzt auf die Sinne – auf die Sinne des Opfers, aber nicht weniger auf die Sinne des Grausamen, der Zuschauer und anderer (...)“ (ebd.: 130). Die Sinne des Lesers sind tatsächlich aktiviert, wenn er in Millers Zeichnungen die eigene Sinnlichkeit wiederfinden kann, was aber explizit nicht deshalb erfolgt, weil dieser so

bemüht realistisch vorgehen würde, sondern gerade weil er, dem Medium Comic angemessen, seine Bildgestaltung radikal ästhetisiert. Insofern ist Gewalt bei Miller in der Leseerfahrung durchaus reichlich präsent, was aber nicht im Mindesten gegen die oben argumentierte mediale Vermittlung und Distanzierung von Gewalt im Comic spricht. Im Gegenteil, gerade weil dieses gilt, ist jenes möglich. Die Sinnlichkeit im Comic, weniger als Technik der Lektüre, denn als Form der Bildbetrachtung, ist nicht nur angefacht über die im Medium zur Anwendung gebrachte Ästhetik, sondern wird insbesondere hergestellt über die Möglichkeit des Verweilens und Versenkens. Im Gegensatz zum Film lässt sich nämlich über der Bildgewalt des Comic meditieren, wie vor den Bildern einer Ausstellung. Panels sind angehaltene Momente, stillgestellte Gewalt im Augenblick ihres Geschehens; der Leser kann jederzeit die Lektüre stoppen und unterbrechen, das Lichtspektakel der Explosion oder die schönen Beine der Attentäterin genießen, wie er möchte.

Ihren wirklichen Höhepunkt aber erreicht Millers Ästhetik von Gewalt schon früh im ersten Band, wenn er die mediale Kompetenz des Comic in vollem Umfang nutzt und die Tonspur der Bilder, die im Comic semiotisch und symbolisch kommuniziert werden muss, seinem genuin graphischen Konzept integriert, während er zugleich eine eindringliche imaginative Präsenz entfaltet (vgl. Abb.4). Auf der in Abbildung 4 gezeigten Seite übersetzt Miller nicht nur Sound in Lautmalerei und setzt diese graphisch um, wie dies im Umgang mit Onomatopoesien im Comic die Regel ist. Vielmehr entwirft er letztere als Bildfolge – jeder Schuss eine Bildreihe mit fünf Panels; es sind die Bilder selbst, die hier zu Schüssen werden und durch die Lektüre hallen. Mit Blick auf das Bild als Medium stellt Hans Ulrich Reck fest, „Kunst dereguliert feststehende Codes“ (Reck 2000: 187), und genau dies leistet an dieser Stelle Millers *Sin City* in seinem nicht zufällig experimentellen Umgang mit Gewalt. „Die Wahrnehmung der Wirklichkeit ist nämlich keine einheitliche Repräsentation, sondern zugleich deren Simulation“ (ebd.). Das ist ein alter Topos, der irgendwo zwischen einer kantianischen Transzendentalästhetik und dem modernen Konstruktivismus aufgehoben ist. Dennoch ist damit nicht nur das Problem einer Wahrnehmung des Wirklichen definiert, sondern vor allem – denn nicht zufällig geht es bei Reck um die Frage des Bildes – die Frage nach der Möglichkeit von deren Wiedergabe. Natürlich ist jede Darstellung immer schon Interpretation, unsere Wahrnehmung des Dargestellten daher auf keinen Fall identisch mit dem Dargestellten selbst. In die Praxis der Darstellung mischt sich jene Differenz, die, wie Reck das nennt, ein „Dazwischen“ konstituiert, als „Intermedium zwischen Denken und Sprache, Imagination, Erkennen und

Handeln“ (ebd.). Wirklichkeit ist in ihrer Erfahrung immer einer Transformation ausgesetzt, die sie in etwas anderes verwandelt, als das was sie scheinbar zuvor gewesen ist. „Es gibt nicht einmal eine Ordnung der Wahrnehmung, in der die Ordnung der Wirklichkeit ohne Transformation beschrieben werden könnte“ (ebd.). Die Beschreibung der Wirklichkeit produziert zwingend einen Mangel, was den Nachvollzug, die Einholung der Wirklichkeit angeht.



Abb.4: Onomatopoesie als Panelfolge (Frank Miller, *Sin City*, #1: *The Hard Goodbye*, OR, 2005: Dark Horse Books, S. 74, Copyright: Frank Miller Inc.)

Das klassische Problem des Bildes ist Nichtidentität im schlechtesten Sinne; wo nach vollständiger Identität gestrebt wird, steht am Ende in aller Regel der Kitsch. Kitsch ist aber etwas anderes als das vermeintlich Triviale. „Kitsch, so könnte man sagen, ist ein Sonderfall des Trivialen, selbst abhängig von einem ganz bestimmten Status der ökonomischen, produktionstechnologischen und ästhetischen Entwicklung“ (Liessmann 2002: 6). Kitsch ist schlechte Imitation, die in aller Regel an ihrem Drang zum ultimativen Naturalismus kollabiert. Etwas ganz anderes als die Imitation im Kitsch, die bloß das Leiden am Mangel des Wirklichen dokumentiert, ist die Simulation, welche Darstellung als Repräsentation bedeutet. Millers dreifaches „Blam!“, umgesetzt in 15 pro Buchstabe je-

weils konturidentischen Panels, die eine ineinander verschachtelte Zeichnung transportieren, schließt zu einer solchen Simulation auf. Es transportiert den Sound und im Sound, buchstäblich, das Geschehen. Die Simulation erschließt damit eine Wahrnehmung, die der Wirklichkeit des Wahrgenommenen letztlich weit angemessener ist, als es der Verzicht auf Abstraktion jemals sein könnte. Millers „Blam!“ synchronisiert nicht nur das Dargestellte als Geschehen auf den Ebenen von Sound, Bild und Narration, sondern verdichtet es auch in der ästhetischen Abstraktion. Die thematisierte Sinnlichkeit seiner Zeichnungen übersetzt sich tatsächlich in die Sprödigkeit der Buchstaben, die, umgesetzt als Sound, Gewalt und Tod bedeuten. In der radikalen semiotischen Abstraktion, die sich schlicht in Ikonographie übersetzt, verwirklicht sich die unmittelbare Wucht des Schusses, die Schockerfahrung des Getroffenwerdens. So bemerkt Terrence Wandtke, dem der Unterschied zwischen Abstraktion und Reduktion geläufig ist: „Yet while the crime story in its American context had always tended towards realism, Miller moves forward to abstraction“ (Wandtke 2014: 145). Nur selten gelingt es Ikonographie, eine Intensität wie in Millers *Sin City* zu entfalten. Über die Sprödigkeit von Arbeiten wie etwa Roy Lichtensteins Pop Art-Gemälde *Blam* aus dem Jahr 1962 geht Millers „Blam“ weit hinaus, legt jener es doch nur darauf an, das Medium als solches als Kitsch zu entlarven und es erst in der Übersetzung in ein Gemälde als autonome Kunst zu veredeln. Wandtke verweist darauf, hier finde eine Erforschung des Verhältnisses zwischen Bild und wahrgenommenen Sound mittels der Verwendung von Wörtern statt, wohl wissend, dass Sound anders funktioniert als Sprache (ebd.: 149f.).

Diese Art der Präsentation der Serie kann als Dekonstruktion der dem Comic eigenen Sequenzialität durch die sequenzielle Kunst selbst angesehen werden. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, beinhaltet nämlich jedes einzelne Panel in der Latenz eine eigenständige, in sich geschlossene Sequenzialität. *Sin City* verwirklicht dieses Prinzip ohne jeden Zweifel weitaus rigider, als dies im Medium Comic ohnedies häufig der Fall ist, da alle durch den sogenannten „gutter“ – also jene leeren Zwischenräume, welche in aller Regel die einzelnen Panels markieren – getrennten Bilder, vermittelt der Wahrnehmung und Imaginationskraft des Rezipienten erst zu Panels werden und in Sequenzialität übersetzt werden müssen. Der Comic selbst stellt keine Bewegung her; diese entsteht erst durch das Zutun des Rezipienten, der die Sequenzialität der Bildfolgen im Rahmen seiner kognitiv und imaginär zu leistenden Bildverknüpfungen in Gang setzt (vgl. Abb.5).



Abb.5: *Erstarrte Sequenzialität* (Frank Miller, *Sin City*, #1: *The Hard Goodbye*, OR, 2005: Dark Horse Books, S. 20/21, Copyright: Frank Miller Inc.)

Für die Darstellung von Gewalt bedeutet dies genau jene Betonung der Erstarrung der Bewegung und damit der zeitlichen Verschleifung in eine Ewigkeit des Stillstands, von der oben bereits die Rede war. Gegen Eisners Diktum vom Comic als „Sequential Art“, ließe sich bei Miller sogar von Anti-Sequenzialität sprechen; zwischen Panels einerseits und Bildfolgen andererseits besteht keinerlei Verbindung – obgleich es natürlich weiterhin Bildfolgen gibt, die aus eben diesen Panels bestehen. Mit Hilfe dieses Stilmittels gelingt es Miller, seiner Darstellung des Geschehens, speziell von Gewalthandlungen, eine rohe, ungeschlachte Präsenz zu geben, die sie sinnlich spürbar macht. Zugleich stellt die Ästhetik des Stillstands die graphische Gemachtheit der Bilder noch einmal eigens heraus, verweist betont auf die eigene Medialität und Artifizialität und verlangt danach, gerade nicht affirmativ und identifikatorisch gelesen zu werden.

Der Comic erweist sich damit als vehement reflexives Medium, das schon durch seine grundlegende Struktur in seinen immanenten Darstellungstechniken und Verweisstrategien die eigene Gemachtheit herausstellen muss und damit immer schon klar macht, dass das, was er zeigt, nicht ist, sondern sich in einem Fiktionsraum abspielt, der durch Päd-

agogik und Realitätsimperative nicht einholbar ist. Wenn daher Karl Polanyi argumentiert, Wahrnehmung wie auch Illusion seien „Werke der Einbildungskraft“ (Polanyi 2001: 160), dann findet sich dieser Ansatz für den Comic als Medium in Frank Millers *Sin City* exemplarisch umgesetzt. Für Polanyi heißt Illusion allerdings, dass sich Einbildungskraft in diesem Fall über die Wahrheit irrt (ebd.). Mit der Wahrnehmung wäre dann eine richtige Praxis der Einbildungskraft angezeigt, mit der Illusion eine falsche. Mit den Bemerkungen zur Simulation allerdings, die deutlich gemacht haben sollten, dass der Comic (und nicht allein er) in jedem Fall ein Medium der Einbildungskraft ist, sollte auch klar geworden sein, dass diese Dichotomie nicht stimmig ist. Gerade die Erzeugung von Illusion ist so gesehen ein maßgeblicher Antrieb für eine Erfassung des Wirklichen. Für den Comic muss dieser Befund aber variiert werden, weil er, wie oben argumentiert, gerade kein Medium der Illusion sein kann, da seine Bilder niemals die Wirklichkeit treffen, die sie repräsentieren sollen. Dennoch stellen auch die Bilder des Comic über ihre performative Praxis Wirklichkeit her; der Comic ist demnach ein Medium, das von Einbildungskraft sowohl profitiert als sie auch antreibt.

6. Graphische Narration

Während sich der Comic-Produzent darauf verlässt, dass sein Publikum über die entsprechenden Kompetenzen einer Sequenzialisierung graphischer Narrative verfügt, erweist sich diese als eine der Schlüsselkompetenzen schlechthin für die lustvolle Lektüre von Comics.

„Comics communicate in a ‚language‘ that relies on a visual experience common to both creator and audience. Modern readers can be expected to have an easy understanding of the image-word mix and the traditional deciphering of text. Comics can be called ‚reading‘ in a wider sense than that term is commonly applied“ (Eisner 2004: 7).

In Millers *Sin City* jedoch stehen die einzelnen Panels höchstens in losem Kontakt zueinander. Die durch das graphische Narrativ der Bildfolge initiierte Erfahrung von Sequenzialität wird nicht primär durch eine klassische Leseordnung hergestellt, sondern vielmehr durch die Komposition jeder Seite als in sich geschlossene, stilistische Einheit. Insofern kreiert die durchaus statische Präsenz der Seite als Gesamtheit, die jede innerhalb der Panels gezeigte, eigenständige Bewegung konsumiert, letztlich die wirkliche Bewegung sowohl innerhalb der Panels, als auch zwischen ihnen. Damit folgt der Comic, obschon im Rahmen eines sequenziellen

Mediums organisiert, einem völlig anderen Prinzip der Bewegtheit und der Repräsentation von Bewegung, als dies beispielsweise im Film der Fall ist. Mit Blick auf diese entscheidende binnenmediale Differenz hat Georg Seeßlen angemerkt, der Comic produziere mitnichten Bewegungsbilder im deleuzianischen Sinne, „sondern Bilder, in denen sich allenfalls etwas bewegt“ (Seeßlen 2010: 112). Die Übertragung dieses Prinzips auf den Film führe im Ergebnis nicht etwa zu einem verfilmten Comic, sondern vielmehr zu einem „‘vercomicten’ Film“ (ebd.). Faktisch ist Rodriguez’ Filmadaption von *Sin City* mit ihrer filmischen Semiotik daher eindeutig an der Bildsprache des Comic gescheitert. Gewalt in der Filmversion von *Sin City* unterscheidet sich allein aufgrund der chronologischen Bewegungsspule signifikant vom ästhetischen Arretierungsverfahren des Comic. Obwohl, wie oben mit Keppler festgestellt, gerade auch der Film nur ein „Bild der Gewalt“ abgeliefert, bleibt eben diese Bildhaftigkeit von Gewalt dem Comic ungleich stärker eingeschrieben.

Das Narrativ von *Sin City* resultiert vordringlich aus dessen fragmentarischer, graphischen Struktur und realisiert zunächst konsequent Eisners Diktum vom Primat des Visuellen:

„It is the ‚visual’ that functions as the purest form of sequential art because it seeks to employ a mix of letters and images as a language in dealing with narration“ (Eisner 2004: 128).

Jedes Panel in *Sin City* repräsentiert und entfaltet ein eigenständiges Narrativ. Die Geschichten, die in der Serie erzählt werden, unabhängig davon wie umfangreich sie angelegt sind, werden allesamt überschattet von der narrativen Kraft der Bilder. Diese Technik wird durch die beinahe schon ans Lächerliche grenzende, konsequente Klischierung der Charaktere und Storylines unterstrichen, wodurch natürlich auch die dargestellte Gewalt, aller Martialität zum Trotz, Gefahr läuft, ins Lächerliche und Absurde zu driften. Die klassische Story gerinnt zum Torso; sie ist selbst zum Medium geworden, um Ausbrüche graphischer Eruptionen zu übermitteln. Auf diese Weise illustriert Miller sehr pointiert eines der spezifischen Attribute des Mediums Comic – das Wechselspiel nicht nur von Worten und Bildern, sondern auch zwischen Bild, Sequenz und Seitengestaltung als „Hyperframe“ (Groensteen), sowie schlussendlich in zentraler Weise das Verhältnis zwischen einer Korrespondenz des Abgebildeten mit der Wirklichkeit der Welt, worin es rezipiert wird. Das Dargestellte aber bleibt als nachgezeichnete Welt immer sowohl hinter dieser Wirklichkeit zurück, als es in der Einbildungskraft auch über diese hinauschießt. Die Gewalt des Comic ist nicht die Gewalt der außer-medialen

Welt. Dies zu glauben, wäre ein den Kern von Medialität verfehlendes Missverständnis.

4. Übertreibung: Yann & Conrad, *Helden ohne Skrupel*

Dass die Inszenierung von Gewalt immer auch auf das spezifisch formale Repertoire eines Mediums verweist, war bereits Thema im vorangegangenen Kapitel. Wenn es daher lohnend erscheint, für deren Betrachtung die devianten Produktionen des Mediums in Augenschein zu nehmen, dann bietet es sich an, neben dem formalen Rigorismus bei Miller und dessen Auswirkungen auf den Stellenwert von Gewalt im Comic auch ein entgegengesetztes Beispiel zu untersuchen, das auf einer anders gelagerten Ebene radikal ansetzt – nämlich der Subversion und Groteske. Was dort, in den devianten Formaten des Mediums, entsteht und die üblicherweise geltenden Rahmensetzungen modifiziert, überschreitet oder ignoriert, könnte Aufschluss darüber geben, welche expressiven, narrativen, ikonographischen Möglichkeiten dem Comic jeweils inhärent sein könnten. Hierfür stellt zweifellos die französische Serie *Helden ohne Skrupel* (im Original: *Les Innommables*) von Zeichner Conrad und Texter Yann ein ausgesprochen gut geeignetes Beispiel für einen solchen Ansatz dar. Unter anderem setzt diese Serie die Darstellung von Gewalt kontinuierlich so ein, dass die Darstellungskonventionen des Mediums, zumal des Genres des sogenannten Semi-Funny, worin sich die Serie vordergründig bewegt, permanent herausgefordert und unter Legitimationsdruck gesetzt werden. Dies ist schon deshalb von Bedeutung für eine Auseinandersetzung mit dem Comic insgesamt, als die Serie vordergründig dem sogenannten Mainstream-Segment des Mediums entstammt und nicht etwa einem der Nischensegmente von Underground oder Avantgarde zuzuordnen ist, die ihr Image ohnehin darauf aufbauen, dass sie sich von gängigen Konventionen abzusetzen suchen. Im Mainstream hingegen sind solche Abweichungen weitaus interessanter und auch bedeutsamer, weil sie in ganz anderer Weise etwas über das Selbstverständnis eines Mediums und dessen geläufige Darstellungspraktiken aussagen.

1. Subversion

Die Schwierigkeiten, die *Helden ohne Skrupel* dem Comicbetrieb bereitete und die auf epistemische und diskursanhängige Problemlagen im Feld der (populären) Kultur vorausweisen könnten, lassen sich bereits an der

Publikationsgeschichte der Serie ablesen, die zunächst ab 1979 in *Spirou* erscheint, neben *Tintin* wohl dem klassischen frankobelgischen Comic-Magazin für Kinder und Jugendliche schlechthin. Hier wird sie 1982 aufgrund ihres sehr freizügigen Umgangs mit Sex- und Gewaltszenen mitten in der laufenden Handlung des heute als Band 1 gehandelten *Abenteuer in Gelb* abgesetzt, möglicherweise auch aufgrund ihres wenig didaktischen Zugriffs auf gängige kulturelle Vorurteilsstrukturen, die dramaturgisch hemmungslos ausgebeutet werden. Für ein klassisches Jugendmagazin ist dies offensichtlich nicht hinnehmbar. Obwohl der Niedergang der frankobelgischen Comic-Magazine erst etwa zehn Jahre später einsetzen sollte, ist es bezeichnend, dass *Helden ohne Skrupel* nach der Trennung von *Spirou* in keinem der in den 1980er Jahren in Frankreich und Belgien eher noch expandierenden Magazine mehr unterkommt. Diese gelten zu diesem Zeitpunkt noch als wichtige Basis, um eine Serie am Markt durchzusetzen. Stattdessen wechselt die Serie zum Kleinverlag Temps Futurs, wo sie direkt im Albumformat erscheint, findet aber auch hier keine langfristige Heimat. Erst 1996 nimmt sich der Dargaud Verlag der Serie an und publiziert bis 2004 alle Alben der Serie, die damit abgeschlossen ist und mit *Die weiße Tigerin* (2005-2010) lediglich ein Spin Off erhält, das die Vorgeschichte der weiblichen Hauptfigur Alix näher erschließt (für das Texter Yann aber nur für ersten zwei von sechs Alben die Szenarios schreibt).

Formal folgt die Serie einem ziemlich außergewöhnlichen Ansatz. Stilistisch ganz im Stil der klassischen *École Marcinelle* gehalten, knüpft *Helden ohne Skrupel* vordergründig insbesondere an deren Tradition von für Kinder konzipierten Abenteuer Geschichten mit humoristischen Elementen an. Dieses von der Serie durchgehend zitierte Format travestiert sie jedoch mit größter Konsequenz. Insbesondere irritierend, für die Aufnahme in das Magazin *Spirou* aber sicher entscheidend, ist exakt die Mischung aus Zeichnungen einerseits, die deutlich in der Tradition von Zeichnern wie Franquin, Morris, Tillieux oder Peyo stehen und Plot-Elementen andererseits, die diese Repräsentationsebene unterlaufen und weit eher in den Bereich burlesker Traditionen des Underground Comix vordringen, der harmlos erscheinende Figuren mit teils höchst devianten Themen zusammenbringt. So gesehen ist *Helden ohne Skrupel* ohne jeden Zweifel ein ausgesprochenes Experimentalprojekt; es handelt sich um einen Grenzgänger zwischen den unterschiedlichen Formen eines graphisch dem Kindercomic entnommenen, narrativ jedoch dem Underground verpflichteten Stils. Der eigentlich subversive Ansatz oder Aspekt dürfte aber darin liegen, dass diese Experimentalanlage, als die Serie startete, keineswegs allen Beteiligten klar gewesen sein kann. Während

4. Übertreibung: Yann & Conrad, *Helden ohne Skrupel*

Yann und Conrad, so meine Annahme, offensichtlich mit großer Zielstrebigkeit und Genauigkeit ihr Programm einer Comic-Serie als Genre-travestie verfolgen, dürfte das *Spirou*-Magazin fest davon ausgegangen sein, eine ganz normale, weitere Jugendserie eingekauft zu haben. Schon der formale Ansatz einer Mimesis an die Klassiker des frankobelgischen Kindercomic erscheint in dieser Serie als Bestandteil einer medienimmanenten Strategie der Subversion und der Übertreibung und bedeutet nichts anderes als den ersten Schritt zu deren Umsetzung. Die Platzierung einer Serie wie *Helden ohne Skrupel* in einem traditionsreichen, also auch mit einem in moralischer Hinsicht entsprechend „guten“ Ruf versehenen Jugendmagazin muss in diesem Fall konsequent als Teil des Gesamtkonzepts und als gezielter Akt der Provokation und der Subversion verstanden werden. Der einzige Hinweis, den sich Yann und Conrad auf ihre eigentliche Absicht erlauben haben, dürfte darin bestehen, dass von Anfang an der Raum zwischen den Panels nicht wie üblich weiß wie die Papierseite ist, auf welche der Comic gedruckt wird, sondern durchgehend mit einer Schwarzfüllung versehen ist. In gewisser Weise ließe sich dies als einziger und zumal versteckter Hinweis auf das Selbstverständnis dieser Serie als buchstäblich schwarzer Serie auffassen; hier könnte, ließe sich spekulieren, wie ein versteckter Brief, der Zynismus und die Subversion der Serie angezeigt sein.

In dieser Hinsicht schließt die Serie im Grunde offensiv, wenngleich, ihrer offenkundigen Strategie einer Infiltration des Mainstreams geschuldet, in der Praxis verdeckt, an das Selbstverständnis der Underground Comix an, die seit Mitte der 1970er Jahre auch in Frankreich und Belgien Furore gemacht haben. Das wäre jedenfalls meine (publikationshistorisch nicht belegte) Ausgangsthese, von der aus ich das folgende Kapitel entwickle. Die Pioniere des US-amerikanischen Underground hatten ihre Ideen bis zur Mitte der 1970er Jahre erfolgreich exportieren können, sodass sich auch innerhalb des frankobelgischen Marktes alternative Segmente etablierten. Diese waren, wie schon in den USA, in der Regel über spezifische Publikationsorgane definiert, die in Frankreich signifikanterweise nie vollständig vom sogenannten Mainstream abgelöst waren. So leistete sich die Zeitschrift *Spirou*, welche die *Helden ohne Skrupel* später heimsuchen suchen sollten, im Jahr 1977 für etwa ein halbes Jahr mit der *Trombone Illustré* ein heute legendäres, eigenständiges Beiheft für Formen des abgründigeren Humors. Schon 1972 wurde die Zeitschrift *L'Écho des savanes* gegründet, hervorgegangen aus dem an sich schon einem erwachseneren Publikum gegenüber aufgeschlosseneren Magazin *Pilote*. Und bereits auf das Jahr 1969 datiert die Gründung von *Charlie*, einer Publikation, die sich dezidiert an ein erwachsenes Publi-

kum wendete. Schließlich entstanden 1975 sowohl das wegweisende *Métal hurlant* wie auch *Fluide Glacial*. Als Yann und Conrad 1979 ihre neue Serie in *Spirou* unterbringen, gibt es in der frankobelgischen Comi-landschaft also eine gut etablierte Szene, die in der Tradition des Underground und der Avantgarde steht oder sich zumindest in der einen oder anderen Form an ein erwachsenes Publikum wendet. Neu ist hingegen der Ansatz bei Yann und Conrad, ihre Serie nicht gezielt und marktkonform im dafür vorgesehenen Segment zu platzieren, sondern den strukturell subversiven Weg zu wählen, ihre Neuschöpfung am eigentlich falschen, nur scheinbar geeigneten Ort unterzubringen, soweit man sich von der Bedienung speziell graphisch gut etablierter Codes des Semi-Funny täuschen lässt. Mit diesem Transfer des Underground-Konzepts, mitten hinein in das Mainstream-Herz des Jugendcomic, gehen Yann und Conrad über etablierte Spielarten des Underground deutlich hinaus. Die von ihnen angezielte ästhetische Subversion lassen sie nicht etwa in einer Spezialtopographie ein Nischendasein fristen, sondern wagen das Experiment, wie lange es ihnen gelingen könnte, die Mainstream-Zeitschrift als Publikationsort immanent herauszufordern und abzuwarten, wann diese realisieren würde, dass sie hier einer Camouflage aufgesessen war.

Mit diesem Verfahren einer subversiven Affirmation löst die Serie ein, was Ole Frahm die „parodistische Ästhetik der Comics“ nennt (Frahm 2010: 25). Für diese stellt er fest, im Comic würden „Parodien auf unsere gängige Vorstellung vom Verhältnis zwischen Zeichen und ihrer Referenz“ entfaltet (ebd.: 33). Die mediale Identität von Comics beinhaltet demnach grundsätzlich ein transgressives Element, das sich in das Verhältnis von Zeichen und Referenz einfräst und, gerade weil es aus den beiden einander widerstreitenden Repräsentationsmodi Bild und Schrift besteht, sich immanent parodistisch gegenüber der Wirklichkeit verhält. Dabei ist dieses Moment der Parodie keineswegs buchstäblich zu verstehen; mitnichten geht der Comic überwiegend deutlich und intentional parodistisch vor. Im Gegenteil, die wenigsten Produkte des Mediums Comic sind im engeren Sinne als Parodie oder parodistisch angelegt. Genuin parodistisch verfährt der Comic vielmehr strukturell, indem Bild und Schrift im Medium nicht reibungslos ineinander aufgehen, sondern grundständig auseinanderfallen und damit eine konstitutive Uneinheitlichkeit und Heterogenität des Mediums begründen. Dieses Auseinanderfallen von Schrift und Bild als den konstitutiven Elementen des Comic im Rahmen ihrer medienimmanent nicht aufzuhebenden Zusammenfügung macht den parodistischen Gehalt des Comic als Medium aus. Als Parodie auf gut etablierte Vorstellungen zum Verhältnis von Zeichen und

Referenz kann der Comic nur funktionieren, weil er zwei Anteile zusammenzwingt, die medial sofort wieder auseinanderfallen, und weil es genau dieses Auseinanderfallen ist, das formal die Möglichkeiten des Comic als Medium definiert. Diese formale Parodie des Comic liegt darin beschlossen, dass er als mediale Form uneindeutig bleiben muss und insofern seinen Gegenstand immer schon strukturell aushebelt.

Im Comic ergibt sich, ganz anders als in jedem anderen Medium, von der Literatur über das Theater bis zum Film, keine Einheit zwischen Repräsentation und Rezeption. Vielmehr stehen in seinem Fall mit Schrift und Bild beide konstitutive Medienformen unmittelbar in Konkurrenz zueinander; ihre Heterogenität prägt das Bild des Mediums und stellt dessen spezifische Lektüremöglichkeiten erst her. Bemerkenswerterweise ist genau diese immanente Heterogenität des Mediums zuerst seinen schärfsten Kritikern aufgefallen, die sie im Sinne einer unbedingten kulturellen Homogenität bald zu einer formalen Medienanalyse als fundamentaler Kritik am Comic ausgebaut haben. Schon 1975 eröffnen Wiltrud Ulrike Drechsel und ihre Koautoren ihre Studie über Comics als „Massenzeichenware“ mit der Feststellung, diese enthielten „Ungereimtheiten, die sich der glatten definitorischen Abgrenzung entziehen“ (Drechsel et al. 1975: 9), weshalb „Formaldefinitionen“ des Mediums nahezu unmöglich seien. Diese „Unsicherheit, die Comics auslösen“, äußere sich zunächst in einem Hang zur Deskription und schlage sich „in den Versuchen nieder, sie zu beschreiben“ (ebd.: 11). In der Tat ist die Comicforschung auch heute noch über weite Strecken davon geprägt, dass sie den formalen „Unsicherheiten“ und „Ungereimtheiten“ des Mediums ausweicht, indem sie vor allem deskriptiv und narrativ, nur selten jedoch formal und ästhetisch, auf Comics zugreift. Eine dem Medium gegenüber kritische Analyse liest jedoch dessen Möglichkeiten der Heterogenität als kulturelle Unmöglichkeit. Auf dieser Bestimmung als kulturell unmögliches Medium baut dessen Kritik als illiterat und trivial auf. Umgekehrt reagiert das Medium selbst, wie auch seine akademischen Verfechter, darauf exakt im Sinne dieses Arguments und versucht permanent für die Möglichkeit einer Homogenität des Mediums, und sei im Modus der Hybridität, zu argumentieren (Ahrens 2012a). Der enorme Stellenwert von Lessings *Laokoon*-Schrift innerhalb der Comicforschung gründet auf der Annahme, hier ein Kronzeugenwerk gefunden zu haben, um eine Synthese der zunächst auseinanderfallenden Elemente von Bild und Schrift zu ermöglichen. In der Analyse von Jonas Engelmann heißt es, Comics könnten in dieser Perspektive „als Versuch verstanden werden, die von Lessing beschriebenen medialen Grenzen zu überwinden“ (Engelmann 2013: 44). Vielleicht ist es aber gerade umgekehrt und die

eigentliche Leistung des Mediums wäre vielmehr polarisierend in der performativen Aktivierung dieser Grenzen zu verorten.

Es nimmt deshalb nicht Wunder, dass jene transgressive Qualität des Comic in der Wirklichkeit seiner Medienproduktion weitgehend erst noch einzulösen ist und selten genug zum Zuge kommt. Frahm versucht diese Perspektive auf den Comic nachdrücklich zu korrigieren, wenn er hervorhebt,

„dass es bei der Lektüre von Comics gerade nicht darum gehen muss, eine Einheit herzustellen, sondern vielmehr darum, ihre heterogenen Zeichen, Schrift und Bild, in ihrer Besonderheit, in ihrer Materialität zu genießen, die sich in keiner abschließenden Einheit bündeln lässt“ (Frahm 2010: 32).

Auch Martin Schüwer merkt unter Verweis auf Marshall McLuhan an, die „Komplexität des Zusammenspiels von Schrift und Bild“ berge das eigentlich interessante Potential des Comic als Medium (Schüwer 2008: 318). Vor diesem Hintergrund sei es „eigenartig“, dass in dessen grundlegender medialer Komplexität in aller Regel kein besonderes Potential gesehen werde, sondern ein Fehler, mindestens ein Problem. Schüwer besteht denn auch darauf, „die Unterschiede zwischen den Kanälen Schrift/Sprache und Bild“ zu beachten und zum Ausgangspunkt einer Medienanalyse des Comic zu machen (ebd.: 319). Dieses Kapitel geht davon aus, dass eine Serie wie *Helden ohne Skrupel*, die nicht bloß ihre mediale, sondern vor allem auch ihre normative Devianz ostentativ vorzeigt, über das Stilmittel der Ausstellung von Devianz das von Frahm benannte Potential des Parodistischen einlöst und damit in einem kulturellen Sinne auch eminent politisch wirkt, ohne jemals eine solide politische Positionierung vorzunehmen.

2. Helden

Auf der Handlungsebene ist *Helden ohne Skrupel* zunächst in Hongkong angesiedelt, kurz nach der chinesischen Revolution im Jahr 1949; im weiteren Verlauf stößt die Serie ungefähr bis in das Jahr 1953 vor, wobei sie Schauplätze im Anschluss an den Koreakrieg und in den USA aufsucht. Dies bietet Gelegenheit, nicht nur historische Dekors einzubringen, in die sich die Serie ästhetisch einpasst, sondern auch alle möglichen ethnischen, religiösen und internationalen Charaktere auftreten zu lassen, immer wieder zeithistorische Bezüge herzustellen und diese, wie auch Personen der Zeitgeschichte, zunehmend in das Szenario zu inte-

grieren. Beides nutzt die Serie, um einen radikal böartigen Humor zu entfalten, der sich durch eine größtmögliche Praxis der Entgrenzung all jener kulturellen und sozialen Konventionen auszeichnet, auf denen normalerweise die mentale Reglementierung des Mediums Comic beruht. Dazu zählen insbesondere eine zurückhaltende Darstellung von Sexualität und Erotik, die nicht übertrieben wirkende Darstellung von Gewalt sowie ein wenig ostentativer oder provokativer Umgang mit kulturellen Ressentiments. Die im Fall von *Helden ohne Skrupel* verwirklichten Praktiken ästhetischer und narrativer Entgrenzung beachten weder die gewohnten Grenzen des „guten Geschmacks“, noch halten sie sich in irgendeiner anderen Form an die Konventionen der gattungsartigen Mediengliederung. Den guten Geschmack, also den normalisierten Habitus eines zu repräsentativer Kultur geronnenen, angenommenen ästhetischen Allgemeinwillens, nicht nur zu verfehlen, sondern ihn offenbar gezielt herauszufordern, heißt sich nicht an moralisch eingeschliffene Darstellungsmodi zu halten und, damit zusammenhängend, die für das jeweilige Zielpublikum vorgesehenen narrativen und ikonographischen Erzählstrategien zu missachten. Grob gesagt, lässt sich das Medium Comic in Punkto Zielgruppen in drei Stränge gliedern. Neben Comics, die sich in erster Linie an ein Kinder- und Jugendpublikum richten, stehen solche, die aus verschiedenen Gründen ein erwachseneres Publikum ansteuern. Von diesen koppeln sich noch einmal die Underground und Avantgarde Comics, aber auch der pornographische Comic ab, die zuweilen unkonventioneller, experimentell oder aber gewollt provokativ vorgehen, und für die ein jeweils eigenes mediales Feld existiert. Zwar sind die einzelnen Segmente nicht konsequent voneinander geschieden, sondern weisen durchaus Schnittstellen auf. In der Regel aber ist es so, dass in dem Moment, da zwei Stränge sich inszenatorisch berühren, der jeweilige Comic in das scheinbar anspruchsvollere Feld aufrückt. So lässt sich ein Comic im cartoonesken Stil der *École Marcinelle*, der zugleich Elemente des Abenteuergenres integriert, wie etwa André Franquins Klassiker *Spirou*, unschwer als Kinder- und Jugendcomic identifizieren. Ein hier stilistisch klar angelehnter Comic hingegen, wie etwa *Tyler Cross* von Fabien Nury und Brüno, der atmosphärisch und vom Plot her ausdrücklich in der Tradition von Film Noir und New Hollywood ansetzt, wird einer erwachsenen Leserschaft zugeordnet.

Wenn *Helden ohne Skrupel* schon bezüglich seiner Klassifikation innerhalb der Spielarten des Comic eine Praxis der Entgrenzung attestiert werden kann, dann weil es an verbindlichen Signalen fehlt, welche Zuordnungsebene entscheidend sein soll. Nun integriert sich die Charakterzeichnung und die Vorstellung der Figuren in *Helden ohne Skrupel* fast

der Tradition von Darstellungskonventionen, wie sie aus dem Kinder- und Jugendbereich bekannt sind. Demgegenüber fällt der nicht nur offensive, sondern auch deutlich lustbetonte Einsatz von Sex und Gewalt, das Zeigen nackter Körper, von Geschlechtsverkehr, die Inszenierung von Gewalttaten, insbesondere heftig wirkender Mordszenen, eindeutig aus dem Rahmen. Jedoch hebt die eine Darstellungspraxis die andere gerade nicht auf, um so die mediensemiotisch problemlose Zuordnung zu sichern. Vielmehr durchkreuzen und überschneiden sich beide Ansätze beständig und erhalten einander als Kippfiguren. Indem Sex und Gewalt graphisch stark übertrieben angesetzt werden, spielt auch beständig der dritte Bereich des Underground hinein. Eine Serie, die vordergründig als Jugendserie auftritt, wird dadurch massiv verkompliziert. Kultiviert sie doch ein Vexierspiel der Ebenen, das gerade davon lebt, dass permanent Lektürekonventionen unterlaufen werden. In seiner *Philosophie der Übertreibung* thematisiert Alexander García Düttmann die Ironie der Übertreibung in einer Weise, die zu Frahms Konzeption des Parodistischen im Comic mehr als anschlussfähig ist: „Ironie macht Ernst. Sie ist die Konstruktion des Ernstes. Der Ernst liegt hinter und vor ihr, erweist sich als ihr vorgeordnet und zugleich als ihr nachgeordnet“ (Düttmann 2004: 74). Der Ironie, heißt das, ist der Ernst nicht fremd, aber genauso wenig ist es die Unabgeschlossenheit. Vielmehr betreibt sie eine offene Performanz, die ihre eigenen Aussagen beständig aufhebt, indem sie diese durch Anschlusslogiken konsequent konterkariert, so wie *Helden ohne Skrupel* dies in der kompetitiven Anordnung der Gattungsebenen und insbesondere auch über den Einsatz graphischer Darstellungskonventionen und verfügbarer Optionen des Ausdrucks einfädelt.

Der ostentative und so gar nicht abschreckende, vielmehr Faszination und Vergnügen generierende Einsatz von Gewalt ist wohl das probateste Mittel, das die Serie hierfür anwendet. Das zeigt sich bereits bei der ersten actionreichen Darstellung von Gewalt im ersten Band der Serie. Hier wird die weibliche Hauptfigur Alix eingeführt. Erstmals taucht sie im Rahmen einer offensichtlich geheimen Mission des kommunistischen China in der britischen Kronkolonie Hongkong auf. Denn sie verschafft sich, verkleidet als Müllfrau, illegal Zutritt nach Hongkong und wird von einer ihrer Begleiterinnen mit „Genossin“ angeredet. Eine Seite später ist Alix allein und begegnet gleich drei männlichen Gestalten, die sie in die Prostitution zwingen wollen. Im Gegenschussverfahren aufgebaut, können wir uns als Leser ein Bild davon machen, was für eine präzise, tödliche Waffe die hübsche Alix in Wirklichkeit ist – nur bewaffnet mit zwei Essstäbchen, tötet sie die drei Männer schneller als eine Reisschale benötigt, um aus ihren Händen zu Boden zu fallen (vgl. Abb.1). Blut

spritzt und die Geschwindigkeit, in welcher der Tod die Männer heimsucht, ist deutlich akzentuiert. Natürlich verbinden sich hier Sex und Gewalt zu einer Einheit und stellt Alix die klassische femme fatale in ihrer tödlichen, asiatischen Variante dar. Sie ist nicht einfach eine Mata Hari-Variation, was angesichts ihrer Reize auch möglich wäre, sondern sie, die kaum spricht, die beobachtet und handelt, um im richtigen Augenblick effektiv töten zu können, verkörpert als perfekte Synthese aus Verführung und Tod einen misogynen Alptraum. Diese Symbiose von Sex und Gewalt zieht sich durch den ganzen Comic und ist keineswegs ein Privileg der exotistisch inszenierten Agentin aus Rotchina. Sie wird vielmehr umgehend fortgesetzt, wenn der niederträchtige gegnerische Agent Oberst Lychee Alix von seinen Männern foltern lässt und währenddessen nebenan mit seiner von der Folter erregten, britischen Liebhaberin kopuliert. Schon auf diesen ersten etwa 15 Seiten des unpaginierten Albums wird das Verfahren eingeführt, das die Sex- und Gewaltszenen der Serie rahmt. Diese spielt auf der Erzählebene mit allen erdenklichen Stereotypen, die in jenen späten 1940er und frühen 1950er Jahren, in denen die Serie angesiedelt ist, innerhalb der damals global noch kolonial organisierten, hegemonialen westlichen Gesellschaften politisch und kulturell virulent waren. Zugleich aber darf konstatiert werden, dass alle diese Stereotype auch in den 25 Jahren, während derer die Serie von den späten 1970er Jahren an produziert wurde, keineswegs irrelevant geworden wären. Der ostentative Einsatz einschlägiger Stereotype in der Serie illustriert nicht bloß ein zeithistorisches Air, sondern verweist zugleich zurück auf die Gegenwart der Serie, in der sie rezipiert wird.

Nun ist es für Kulturprodukte grundsätzlich nicht ungewöhnlich Stereotype aufzugreifen. In der Regel gibt es zwei Möglichkeiten, kulturelle Klischees narrativ oder ikonographisch zu nutzen und zu inszenieren – entweder in kritisch-didaktischer Absicht, um sie als die Vorurteile zu entlarven, die sie sind, oder affirmativ, indem Klischees positiv bedient werden. Die erstere Variante ist eher selten anzutreffen. Simon Schwartz nutzt sie in *Packeis* (2012), einer Biographie des schwarzen Polarforschers Matthew Henson, um die zu sozialen Normalisierungsrastern geronnenen rassistischen Ideologeme und Stereotype darzustellen, denen Henson ausgesetzt ist. Auch Baru spielt immer wieder mit diesem Instrument, insbesondere in *L'autoroute du soleil*, seiner Geschichte über eine Reise zweier prekariisierter Jugendlicher durch die französische Gesellschaft (Kap.8). Die zweite Variante hingegen tritt überaus häufig auf, man könnte sagen, sie sei für das Medium konventionalisiert worden und lasse sich in nahezu jedem beliebigen Comic finden, der zwischen



Abb.1: Töten, schneller als eine Schale Reis zu Boden fällt (Yann/ Conrad: *Helden ohne Skrupel*, #1: *Abenteuer in Gelb*, Hamburg 2001: Carlsen Verlag, unpag., Copyright: Carlsen Verlag GmbH)

den 1930er und den 1970er Jahren produziert wurde und sicher auch noch danach. Notorisch sind beispielsweise die immer wiederkehrenden, stereotypen asiatischen Gegenspieler in Jean Graton's Rennfahrer-Serie *Michel Vaillant*. Skandalfähig wurden auch einige Alben aus Hergés Reihe *Tim und Struppi*, speziell *Tim im Kongo*, aber durchaus auch *Der blaue Lotus* oder der von Frahm umfassend analysierte Band *Der geheimnisvolle Stern*. Als „Nullpunkt des Stereotyps“, so Frahm, „erlaubt Tim alle möglichen Projektionen – das kann er nicht verhindern“ (Frahm 2010: 291). *Helden ohne Skrupel* indes setzt die in der Serie verwendeten Klischees in keiner Weise didaktisch um, sondern stellt kulturelle, ethnische, politische, sexuelle und religiöse Stereotype in aller Drastik aus. Dies geschieht, was die zeichnerische und dramaturgische Umsetzung angeht, konsequent in polemisch-affirmativer Weise – und zwar so, dass völlig unklar bleibt, ob das alles bloß eine Persiflage auf die Wirklichkeit von Stereotypen ist, oder ob nicht gerade die Persiflage

4. Übertreibung: Yann & Conrad, Helden ohne Skrupel

deren Transport dient. In *Helden ohne Skrupel* wird das Stereotyp dramaturgisch relevant; es wird nicht bloß abgebildet und ikonisiert, sondern beeinflusst mitunter entscheidend die Entwicklung der Handlung. Teilweise reflektieren die Figuren sogar auf ihre stereotypen Charakterdispositionen; zumindest was den Plot der Serie angeht, essentialisieren sie diese und lassen sie wahr werden. Schwule, Schwarze, Juden, Asiaten oder Jesuiten verhalten sich also nicht nur, wie es das kulturelle, mithin rassistische Klischee von ihnen verlangt, sie machen vor allem die damit verbundenen Charakterdispositionen auch zum Imperativ ihres eigenen Sprechens und Handelns.

3. Stereotyp

In einer 2009 im Berliner *Tagesspiegel* erschienenen Rezension zu *Helden ohne Skrupel* schreibt Lutz Göllner: „Da wird gesoffen und geraucht, es gibt heißen Sex und ziemlich brutale Morde“ (Göllner 2009). Göllner macht deutlich, dass es sich keineswegs um einen Comic für Kinder handelt. Zugleich hebt er die Qualität der Serie hervor, nicht lediglich Genrekonventionen zu dekonstruieren, sondern innerhalb dieser Dekonstruktion immer wieder gleitende Übergänge und direkte Anschlüsse an das Genre zu finden:

„Bei allen anarchistischen Frechheiten, sexistischen und rassistischen Scherzen, von denen weder Europäer noch Afrikaner noch Asiaten verschont bleiben, begreift sich Texter Yann wohl doch als Bewahrer der frankobelgischen Traditionen, denn es gelingt ihm immer wieder, den Hauch romantischer Abenteuer einzufangen“ (ebd.).

Ähnlich heißt es in einer Rezension von Jörg Digmeyer auf dem Internetportal *satt.org*:

„Der Szenarist Yann bedient bereitwillig unsere Klischees und wartet in der rasanten Story mit allen Brutalitäten und Scheußlichkeiten auf, die wir uns nur vorstellen können. Da wird rücksichtslos gemeuchelt, gefoltert und geprügelt, dass es nur so staubt. Mit den Essstäbchen werden Augen ausgestochen – der Asiate ist halt ein arger Brutalo, wir können getrost über seine Grausamkeiten lachen. Rassistische Spaßchen stören da überhaupt nicht (...)“ (Digmeyer 2002).

Nicht nur stören derlei „Späßchen“ nicht. Vielmehr haben sie entscheidend Anteil daran, das spezifische Format der Serie herzustellen, ihre Atmosphäre zu kreieren, den für die Serie typischen Ton zu formulieren.

Dementsprechend ziehen sich durch die ersten Alben der Serie Szenen, in denen Menschen entweder mit Esst bchen oder Fahrradspeichen erstochen werden; eine weitere Variante sind Typen berzeichnungen, wie etwa der j dische Gangster, der nur solchen Leuten vertraut, die noch f r den kleinsten Gefallen Geld nehmen (HoS1: 36); ganz zu schweigen von den auch f r einen cartoonesken Stil  berm  ig  berzeichneten Figuren. Der  sthetische Zugriff der Serie ist in jeder Hinsicht ein Stil der  berzeichnung, vor allem aber des direkten Zeigens. Alles das, was im Comic normalerweise nicht gezeigt oder zumindest abgemildert wird, wird in *Helden ohne Skrupel* gro  und nah in den Blick genommen.

Jene gewaltlastigen und rassistischen „Sp  chen“, die die  berschreitung der Konvention zum Erz hlprinzip erheben und dennoch, wie G llner zu Recht hervorhebt, die Konventionen des Genres nicht verlassen, stellen das leitende Konstruktionsprinzip dieser Serie.  ber dieses Verfahren kann sie zeigen – und zwar gerade im Verweis auf unmittelbar zitierte Vorbilder, wie etwa Milton Caniffs zwischen 1934 und 1946 erschienener, klassischer US-Zeitungsstrip *Terry and the Pirates* und die dort verwendeten Stereotypisierungen insbesondere von Asiaten, wie auch auf mittelbar mitgef hrte, paradigmatische Genrestrukturen – wie sehr der typische Abenteuercomic grunds tzlich von solchen „Sp  chen“ zehrt. Es zeigt sich, dass die klassische Imagologie des Abenteuers eine Imagologie der Exotismen ist, die traditionell hemmungslos rassistische, sexistische oder auch antisemitische Stereotype und Vorurteilsstrukturen bedient. Das alles kultiviert einen kolonialen Blick auf die Sujets, der jenen Strukturen des Vorurteils eine epistemologische, aber auch eine gouvernementale Rahmung verleiht. Es sind die Ideologeme, die die Perspektive auf die Welt sch rfen und herausbilden; alle Subjekte sind vorurteils-gesteuert und finden nur in der Sicherheit des Vorurteils zu sich selbst oder zumindest zu einer Behausung in der Welt. Nun trifft ein solcher Befund sehr wahrscheinlich nicht allein auf das Medium Comic zu, sondern d rfte genauso Film und Literatur betreffen – unabh ngig davon, ob es sich um Pulp oder um Hochkultur handelt. Dem Comic gelingt eine solche  sthetisierung einer Epistemologie des Vorurteils aber gerade deshalb besonders gut, weil er sein textuelles Narrativ unmittelbar graphisch erg nzt und damit beide Ebenen der Stereotypenbildung paradigmatisch und synchron abzudecken in der Lage ist.

Das kulturelle und soziale Stereotyp greift grunds tzlich sowohl auf einer narrativen, wie auch auf einer bildlichen Ebene zu und erzeugt d r ber Bedeutung und einen spezifischen Gehalt einer sinnlich basierten Vermittlung von Sinn. Zugleich ist der Comic zu einer Visualisierung des Stereotyps weit eher in der Lage, als das gleicherma en sprach- wie bild-

basierte Medium Film, weil er explizit, und zwar insbesondere in seiner Spielart als Semi-Funny, inhärente Möglichkeiten der Überzeichnung besitzt und somit die Ikonographie des Stereotyps unmittelbar nutzen kann, um sein mediales Narrativ zu entfalten und darin Sinn zu produzieren. Im Fall von *Helden ohne Skrupel* wird diese medienhistorisch gut eingeführte Praxis zunächst absurderweise, zumindest paradoxerweise, gerade deshalb reflexiv gewendet, weil die Serie sich all diese Ikonographien und Dramaturgien des Stereotyps widerstandslos aneignet. Die radikal affirmative Abbildung, und deren narrativ-dramaturgische Umsetzung obendrein, unterläuft, kommentiert und analysiert das Stereotyp, gerade weil es dieses radikalisiert und damit seine Funktionsweise aufzeigt. Damit knüpft die Serie recht deutlich an die klassische Form der Groteske an, wie sie Michail Bachtin in seinem Buch über Rabelais beschreibt. In der Groteske wird

„die Möglichkeit einer anderen Welt [präsentiert], einer anderen Ordnung und Lebensweise. Sie führt aus der vermeintlichen Allgemeingültigkeit, Unanfechtbarkeit und Stabilität der existierenden Welt heraus“ (Bachtin 2015: 99).

Dies geschieht mit Hilfe der Überzeichnung, der Parodie, der Inszenierung des Schrecklichen und des Hässlichen. Entfaltet wird dabei ein „karnevalesk-utopischer Zauber der Theaterwelt“ (ebd.: 154), der mit Hilfe des „echten, ambivalenten Lachens“ eine radikale Kritik an der bestehenden Ordnung ermöglicht (ebd.: 167).

Massenkultur hat demnach keine andere Funktion und performative Kompetenz, als, erstens, den idiosynkratisch motivierten „Ausschluß des Neuen“, und zweitens, auf pejorativ eingesetzte, demokratische Weise „totale Harmonie“ herzustellen (ebd.: 142). Für Horkheimer und Adorno ist Massenkultur durchtränkt von einem Modus der Gewalt, den sie selbst allenthalben inszeniert. Als befreiend ist das aber nicht zu verstehen, sondern schlicht als Verlängerung sozialer Herrschaftsverhältnisse in die Menschen selbst hinein: „Die Gewalt der Industriegesellschaft wirkt in den Menschen ein für allemal“ (ebd.: 135). Mit dieser Diagnose erkennen die beiden Paten der Kritischen Theorie eine grundlegende Kompetenz des Bildes für den gesamten Bereich der Massenkultur nicht an, nämlich die diesem eigene Kraft, „eigene Wirklichkeiten“ hervorzu-bringen, die nicht zeichenhaft auf eine schon bestehende, „in anderer Weise konstituierte Wirklichkeit verweisen“ (Breckner 2010: 113). Über die bloße Repräsentation von Wirklichkeit hinaus bringen Bilder nämlich auch eigene, nur im Bild vorhandene, aber dennoch anschlussfähige und verweiskräftige Wirklichkeiten hervor:

„Bilder repräsentieren zwar Wirklichkeiten in je spezifischer Weise in vielfältigsten Zusammenhängen, bringen sie aber auch in der je spezifischen Form ihrer Symbolisierung als genuine hervor“ (ebd.).



Abb.2: Töten, aber niemanden erschießen (Yann/Conrad: *Helden ohne Skrupel*, #1: *Abenteuer in Gelb*, Hamburg 2001: Carlsen Verlag, unpag., Copyright: Carlsen Verlag GmbH)

Die Groteske ist eine Variante einer solchen Wirklichkeit, welche alternative Entwürfe des Wirklichen erstellt, indem sie eine in sich geschlossene Wirklichkeit anbietet, die wiederum nur im Rahmen ihrer eigenen Repräsentationsmuster funktioniert. Deshalb kann die Groteske auch überzeichnen und nach Herzenslust übertreiben, sogar geschmacklos werden, ohne deshalb weniger zu überzeugen.

Das in *Helden ohne Skrupel* angewendete Verfahren einer grotesken Realisierung des Stereotyps wird zum Beispiel in einer Szene deutlich, in der ein Brite beim Glücksspiel einen in Rage geratenen, sich betrogen fühlenden Chinesen erschießt (vgl. Abb.2). Der jederzeit überdistinguier- te, perfekt gekleidete, langnasige Brite mit langem Kinn steht einem hässlichen Chinesen mit abstehenden Ohren, und vor allem mit enormer Lippen- und Zahnpartie, gegenüber, womit beide Figuren die Ikonographie ihres nationalen Klischees darstellen. Wenn der Brite den Chinesen unge- rührt erschießt, dann weil er ihn überhaupt nicht als Teil eines ethisch zu berücksichtigenden Humanums wahrnimmt. Ganz im Einklang damit er-

4. Übertreibung: Yann & Conrad, Helden ohne Skrupel

klärt er auf den Vorwurf hin, einen Menschen erschossen zu haben: „Soll das ein Scherz sein? Ich habe auf niemanden geschossen, Gott bewahre. Es war doch ein Chinese.“ Der Chinese erscheint lediglich als Teil einer ubiquitären, namen- und gesichtslosen Masse an Kolonisierten. Der entsprechende Umgang der Briten als Kolonialmacht mit der chinesischen Bevölkerung in Hongkong ist speziell in *Abenteuer in Gelb* immer wieder Thema. Zwar wird er nie elementar handlungstragend, fungiert aber an diversen Stellen als prominentes Stilmittel, um Plotwendungen oder wichtigere Ereignisse einzuführen. Offensiv und ostentativ führt der erste Band damit das Motiv des Rassismus als grotesk verwendetes Leitmotiv der Erzählung ein, das sich durch die ganze Serie ziehen wird. Nach demselben Prinzip wie bei der Zeichnung des Briten, verfährt die Darstellung des jüdischen Charakters der Serie, die nicht einfach mit antisemitischen Stereotypen spielt, sondern diese gezielt dramaturgisch einsetzt (vgl. Abb.3).



Abb.3: Das Klischee des jüdischen Gangsters (Yann/Conrad: Helden ohne Skrupel, #2: Der Schädel des Pater Ze, Hamburg 2001: Carlsen Verlag, S. 36, Copyright: Carlsen Verlag GmbH)

Nicht nur entspricht der Jude mit der krummen, großen Nase schon ikonographisch seinem eigenen rassistischen Klischee. Charakterlich ist er außerdem, wie sich auf nur einer Seite erschließt, skrupellos, strategisch und ohne Gefühle und zuallererst durch seine Geldgier geleitet. Seine umgekehrte Christenfeindschaft praktiziert dieser jüdische Bandit offen, indem er das Kruzifix im Raum abnehmen lässt. In seiner rassistischen Haltung gegenüber den Chinesen wiederum unterscheidet er sich in nichts vom britischen Gentleman aus dem vorangehenden Beispiel, wenn er auf die Frage eines chinesischen Jungen nach dem Verbleib seiner beiden Freunde, die er zuvor getötet hat, antwortet: „Vergiss sie! China ist voll von kleinen Chinesen...“ Als Objekte des rassistischen, stereotypen Blicks können die Kolonisierten keine Individuen sein. Mit Hilfe ihrer ästhetischen Praxis der affirmativen Subversion werden Yann und Conrad hier gleichermaßen zu aktiven Kritikern des kolonialen Blicks, den sie als eine ebenso groteske wie mörderische Sicht auf die Welt vorführen (Bhambra 2007; Spivak 2014).

4. Sex, Gewalt

Was die überaus freizügige Darstellung von Sex und Gewalt betrifft, für die diese Serie bezeichnenderweise vor allem bekannt ist, lässt sich das gleiche Verfahren ausmachen. Beides wird absolut explizit gemacht. Sex und eine Ikonographie der Nacktheit werden bei jeder sich bietenden Gelegenheit in den Vordergrund gerückt, während die Inszenierung von Gewalt etwas zurückgenommener erfolgt. Zumeist handelt es sich um zwei Varianten der Darstellung: Entweder wird die Rasanz des Gewaltübergriffs akzentuiert oder aber die Gefühllosigkeit des Gewalt ausübenden Subjekts, das sein Gewalthandeln ganz nebenhin einsetzt. Selten wird Gewalt in klassischer Manier nur indirekt gezeigt, indem die eigentliche Handlung verdeckt wird. Die Darstellung von Gewalt, nicht weniger als die von Sex, trägt die Serie wesentlich ästhetisch und narrativ. Dies lässt sich überdeutlich an der Szene ablesen, in welcher der fiese Oberst Lychee splitterfasernackt und mit frei schwingendem Glied eine Frau aufschlitzt, die ihn und seine Sexpartnerin belauscht hat (vgl. Abb.4). Faktisch ist diese Darstellung in dramaturgischer Hinsicht unnötig eindeutig und unnötig sexualisiert. Ganz klar versteht Oberst Lychee, der gerade noch beim Sexualakt versagt zu haben scheint, den mit phallusartigem Säbel an einer schönen Frau verübten Mord als nachholendes Substitut für den soeben misslungenen Beischlaf. Das sieht auch seine Geliebte sofort ein, die ihm in Skrupellosigkeit in nichts nachsteht und

4. Übertreibung: Yann & Conrad, Helden ohne Skrupel

normalerweise vom Mord eher erregt wird, die jetzt aber nicht auf einer Fortsetzung des Liebesakts besteht. Insgesamt bringt die Serie überdurchschnittlich viele Szenen die, teilweise recht hässlichen Geschlechtsverkehr zeigen, wobei die Akteure immer wieder auch zu Objekten voyeuristischer Aktionen werden. Nicht minder freizügig verhält sich die Serie bezüglich der Abbildung von Gewalt, die immer wieder und zwar in der Regel aus spektakulären Perspektiven, mindestens aber aus einer unverstellten Aufsicht gezeigt wird. Es gehört nicht zur Strategie von *Helden ohne Skrupel*, die in ihr inszenierte Gewalt zu kaschieren oder wenigstens graphisch abzumildern. Im Gegenteil, werden die Leser, wie schon beim Sex, eingeladen, ihre Freude an dieser Gewalt zu kultivieren, sich über die häufig grotesk ausfallende Inszenierung zu amüsieren, spart die Serie doch nicht an graphischen Effekten, wofür die offensiven und artistischen Mordsequenzen ikonisch sein dürften, in denen das Blut hervorspringt, wie aus einem munter sprudelnden Quell.



Abb.4: Oberst Lychee tötet nackt (Yann/Conrad: Helden ohne Skrupel, #1: Abenteuer in Gelb, Hamburg 2001: Carlsen Verlag, unpag., Copyright: Carlsen Verlag GmbH)

Einen seiner Höhepunkte erreicht dieser Zugriff auf das Motiv der Gewalt am Ende des fünften Bandes, *Alix-noni-tengu*, als besagter Oberst Lychee, bewaffnet mit den zwei langen Messern, mit denen er am liebsten tötet, das bis dahin in der Serie eine zentrale Rolle spielende Bordell „Der Purpurlotus“ betritt und dort eine Schneise des Todes schlägt, die der Serie eine ganz neue Wendung geben wird, denn am Ende werden zahlreiche, bis dahin handlungstragende Figuren tot sein (vgl. Abb.5).



Abb.5: Oberst Lychee im Gewaltexzess (Yann/Conrad: Helden ohne Skrupel, #5: Alix-Noni-Tengu, Hamburg 2002: Carlsen Verlag, S. 49, Copyright: Carlsen Verlag GmbH)

Hier wird außerdem eine Seitenaufteilung realisiert, die in *Helden ohne Skrupel* sonst nie vorkommt. Normalerweise folgt die Serie einer klassischen Seitengestaltung in vier Stripreihen, die sich in aller Regel in zwei oder drei Panels aufgliedern. Nur selten wird diese Anordnung durch ein vertikales Panel durchbrochen, das sich über zwei Reihen erstreckt. Nicht aber hier; der narrative Einschnitt, den die Szene darstellt, wird auch graphisch umgesetzt. Die ersten beiden Stripreihen verschwinden und machen einer Anordnung von vier Panels Platz, deren Dynamik da-

4. Übertreibung: Yann & Conrad, Helden ohne Skrupel



Abb.6: Erlaubnis zu töten (Yann/Conrad: Helden ohne Skrupel, #5: Alix-Noni-Tengu, Hamburg 2002: Carlsen Verlag, S. 52, Copy-right: Carlsen Verlag GmbH)

durch unterstrichen wird, dass sie diagonal angelegt sind. Geschwindigkeit kommt ins Bild durch das Blut, das sich in Speedlines verwandelt, wenn es entweder von der Jacke des Obersten trieft oder aber die Schwunglinien seiner Messer nachzeichnet, welche den ganzen Raum durchkreisen. Diese Darstellung wird im neunten Panel pointiert, worin der Oberst eines seiner Messer aus dem Körper einer getöteten Frau herauszieht, indem er seinen Fuß auf deren Kinn setzt; schon im folgenden Panel brüllt er nach Alix, die sein ganzer Hass trifft. Eigentlich ist er in den Purpurlotus gekommen, um sich an Alix zu rächen, aber auf der Suche nach ihr reißt er alle dort Anwesenden mit in den Tod. Am Ende tötet Alix den Oberst, aber ein gutes Ende gibt es trotzdem nicht. Inmitten dieses Gewaltchaos, durch Blutlachen watend, will der kindliche Zwerg Tim von Mac, der männlichen Hauptfigur der Serie wissen, ob Oberst Lychee böse sei, denn, so meint er, „dann wäre es nicht schlimm, ihn zu töten“. Und er fleht und bittet Mac an: „Darf ich den Bösen töten, bitte? Bitte, bitte, bitte, bitte, bitte, bitte ...“, um nach dessen halbgar er-

teilter Erlaubnis zu jubilieren: „Klasse! Ich habe noch nie jemanden getötet...“ (vgl. Abb.6). Das klingt wie ein Selbstkommentar der Serie, die sich genauso an einer Gewalt erfreut, die sie nicht selbst ist, die sie nur darstellt, ohne damit jemanden zu verletzen und die sie obendrein noch entblößt, indem sie eine grundsätzlich reflexive Perspektive auf diese Gewalt einnimmt. Denn natürlich ist es in der Tat eine Konvention des Genres, dass man die als ‚böse‘ gelabelten Charaktere konsequenzenlos umbringen darf, nur weil sie ‚böse‘ sind, oder vielmehr: weil sie das ‚Böse‘ darstellen, jedoch ohne dass ein wirkliches ethisches Konzept zur Verfügung stünde. Töten ist in der Populärkultur zu weiten Teilen schlicht erlaubt und zeitigt kaum Bedeutung oder Konsequenzen, sofern es nur im Rahmen der Erzählung hinreichend gerechtfertigt ist. Das ist nichts Neues und allseits bekannt; aber wohl kaum irgendwo wird es so unverblümt ausgesprochen und als genre-immanenter Kommentar ironisch inszeniert, wie hier.

Der Kulturwissenschaftler Hartmut Böhme hat einmal den Zusammenhang zwischen der Inszenierung medialer Gewalt und dem Fest in vormedialisierten Kulturen herausgestellt (Böhme 2012: 15). Das Fest verbindet den Exzess und das Verbotene, und beides realisiert sich modern ganz vortrefflich in der kulturell geächteten Gewalt. Dieses Moment ist in beiden vorgenannten Sequenzen deutlich präsent. Sowohl für Oberst Lychee als auch für Tim geht mit der Ausübung von Gewalt ein Festcharakter einher, ob nun als Schlachtfest der Rache oder als Initiationsfest. Insgesamt, so Böhme, habe der Exzess seinen

„modernen Ort in den Medien. Die Medien (wie die Künste) müssen das schlechthin Andere der Kultur zur Darstellung bringen und zum Erlebnis steigern, damit Kultur stabilisiert wird“ (ebd.).

Böhme hat bei seinen Ausführungen freilich das Medium Film im Blick und integriert seine Feststellung zur Stabilisierung von Kultur mittels der Darstellung des ganz Anderen durch die Aussage, Filme seien „immer auch die Bebilderung des Unbewussten“ (ebd.: 19). Das trifft auf ein Medium wie den Film wohl zu, dessen bewegte Bilder als integraler Ablauf immer gewissermaßen Traumbilder sind und ein für das Publikum flüchtiges oder eigentlich dem Vergessen anheimgefallenes Wissen anzeigen. Für die Filmwissenschaft insgesamt ist diese Konnotation des Traums als Angelpunkt einer Theoretisierung des Films wiederholt zentral geworden (Brütsch 2010). Für den Comic hingegen hat eine solche theoretische Analogisierung des Traums konsequenterweise nie stattgefunden; insofern ist es wenig verwunderlich, dass die Psychoanalyse im Comic, im Unterschied zum Film, nie ihr Medium sehen konnte. Für den

Comic mit seinen starren Bildern einer gefrorenen Wirklichkeit gilt dies nicht und zwar in noch viel größerer Deutlichkeit, als dies für den Film und dessen offenkundig nur imitierte Wirklichkeit der Fall ist. Anders als die Flüchtigkeit der filmischen Traumbilder sind die Bilder des Comic von einer beinahe provozierenden Präsenz. Aus diesem Grund kann der Comic kein Unbewusstes bebildern und zu Bewusstsein bringen. Die Gewalt des Comic vergeht gerade nicht, sondern bleibt im Bild stehen und leistet somit etwas ganz anderes, als das, wozu filmische Bilder in der Lage sind (Kap.3), obwohl auch sie offensichtlich das „Andere der Kultur zur Darstellung bringen“ und ihre Leser insofern ungleich heftiger mit diesem Anderen konfrontieren, das sich als momenthafter Ausschnitt des zeitgebundenen Geschehens unendlich betrachten lässt. Zugleich wirkt dieses Andere in Comics häufig gerade deshalb weniger bedrohlich, weil es eine Präsenz besitzt und nicht flüchtig ist, seine offenbare Artifizialität beruhigt zunächst, weil wir uns scheinbar besser in Distanz dazu bringen können. Das könnte ein Irrtum sein, denn hier könnte auch ein Nichtidentisches im Comic liegen, dessen Bildstrategien dieses Nichtidentische immer schon mitproduzieren und damit in der Präsenz der narrativ und graphisch gestalteten Erzählung tatsächlich ein Moment des ganz Anderen gegenüber derjenigen Wirklichkeit auflegen, worin dieses Nichtidentische medial im gefrorenen Bild von Gewalt zu sich kommt.

Das Spiel mit Sex und Gewalt inszeniert *Helden ohne Skrupel* als gezieltes Spiel mit den klassischen Überzeichnungen der Populärkultur, die das Groteske der Gegenwart darstellen – ein Feuerwerk des Obszönen und des Spektakels. Damit folgt *Helden ohne Skrupel* konsequent einem der Leitsätze aus Guy Debords 1967 erstmals erschienenem Buch *Die Gesellschaft des Spektakels*:

„Das Spektakel, das das Wirkliche verkehrt, wird wirklich erzeugt. Zugleich wird die erlebte Wirklichkeit durch die Kontemplation des Spektakels materiell überschwemmt“ (Debord 1996: 16).

Das zum Prinzip der Massenkultur gewordene Spektakel besetzt die Wirklichkeit gleich doppelt: Einmal verstellt es sie durch die schiere, materielle Präsenz in Form der Warenwelt; darüber hinaus ersetzt es diese Wirklichkeit symbolisch, indem es deren wirkliche Wahrnehmung versperrt und sich an Stelle der Wirklichkeit schiebt. Die Konsumgesellschaft, stellt ungefähr zu gleicher Zeit auch Jean Baudrillard 1970 fest, verwirklicht sich als ein ihre Konsumenten auf der symbolischen Ebene enteignender Mythos. Bei Baudrillard heißt es, es seien „unsere Phantasmen, die sich im Bild kundtun und in ihm konsumiert werden“ (Baudrillard 2015: 51). Was „in das Bild eingeht, um in ihm zugleich konsumiert

und verdrängt zu werden, ist die reale Welt, das Ereignis, die Geschichte“ (ebd.). Im Grunde radikalisiert die Massengesellschaft in dieser Perspektive die Logik von Stereotyp, Kolonialismus und Rassismus, weil sie diese Logik subtiler handhabt und zugleich zu einer normalisierten, lebensweltlichen Überschreibung gesellschaftlicher Wirklichkeit übergeht.

Die Verwirklichung der flottierenden Phantasmen im Bild verdrängt eine Wirklichkeit, die fortan nur noch phantasmatisch erfahren werden kann. Das Massenmedium Comic greift diesen Ansatz auf und setzt ihn in der ihm eigenen Logik um. Seiner Leserschaft gibt der Comic keine andere Chance, als die, zumindest im immanenten Leseverfahren auf die Wirklichkeit jener von Stereotypen durchsetzten Welt massenmedialer Prägung einzusteigen. Wer Comics lesen will, muss zunächst die Wirklichkeit, die sie anbieten, als Lektürevoraussetzung akzeptieren. Ohne das lässt sich nicht einmal ein Lektüreerlebnis herstellen. Insofern ist der Comic immer auch ein Medium, das eine affirmative Haltung des Lesers seinen Inhalten gegenüber voraussetzt; ohne diese Affirmation kann es weder eine Analyse noch eine Kritik des Comic geben. Entsprechend besteht die Wendung ins Groteske, die eine Serie wie *Helden ohne Skrupel* vollzieht, darin, aus dem Wirklichwerden der Phantasmen und ihrer Affirmation durch den Leser, ein Stilmittel zu machen. So gelingt es der Serie zugleich, sich von dem in ihr Dargestellten, vor allem von ihren Bildern, zu distanzieren, damit den Instrumentalcharakter solcher Bildgebungsverfahren des Wirklichen aufzuzeigen und diese zugleich zum Gegenstand einer gewissermaßen dekonstruktiven Lektüre medialer Praktiken zu machen. Stephan Packard meint dazu, Comics seien, sofern sie „dominant als Genre der Kinder- und Jugendliteratur wahrgenommen werden“, auch in der Lage, „gezielt den Status ihrer Marginalität“ zu thematisieren, etwa durch „performierende Spiele mit Obszönität, phantasmagorischer Gewaltanwendung und Pornographie“ (Packard 2014: 14). Allerdings hat Packard hier die klassische Variante, der sich eindeutig als anders positionierenden Underground Comics im Blick. *Helden ohne Skrupel* hingegen wählt eine im Vergleich dazu andere Strategie der Mimesis an das Genre-Image, um dieses von innen her zu unterlaufen. Damit gelingt es der Serie zu zeigen, wozu Comics einer besonders seit den 1950er Jahren verbreiteten, sich bis heute haltenden Einschätzung zufolge beitragen, ohne dass es dafür hinreichend Indizien gäbe: zu einer allgemeinen Tendenz der Mythologisierung der Wirklichkeit.

4. Übertreibung: Yann & Conrad, *Helden ohne Skrupel*

5. Überzeichnung

Was einen Comic wie *Helden ohne Skrupel* daher insbesondere auszeichnet, ist seine konsequent postmoderne Haltung, die sich dezidiert nicht ethisch positioniert, sondern, im Gegenteil, das Spiel mit Elementen des Vorurteils und der Geschmacklosigkeiten ästhetisiert. Deshalb bleibt auch immer offen, ob die Serie sich gegenüber den von ihr verwendeten Stereotypen nun affirmativ verhält oder ob sie sie performativ nutzt, um Ideologeme zu aufzudecken. Faktisch tut sie letzteres, indem sie immer erneut die Funktionalität, die Effektivität und die Ästhetik des Vorurteils aufzeigt. Da die Serie allerdings selbst nie Position bezieht, sondern die ausgestellten Stereotype, ebenso wie ihre Gewaltästhetik und die Darstellung von Sex, konsequent in ihre immanente Dramaturgie einbettet, wird jede Distanzierung des Lesers von dieser permanenten Exposition von Stereotyp und Exzess nahezu unmöglich. Damit zeigt die Serie das eine überdeutlich: dass es Unschuld im Massenmedium, oder in Verfahren medialer Kommunikation, nicht geben kann. Das zeigt sich sehr schön, verkehrt ins Groteske, an dem leckeren Süsschen, das der hungrige Mac seelenruhig mitten in einem Gemetzel zubereitet, in dessen Mittelpunkt eine mit ihren Reizen nicht geizende, gänzlich nackte, asiatische Piratenchefin steht (vgl. Abb.7). Die Unschuld des kochenden Mac ist zu schön, um wahr zu sein; in der Infantilisierung der hungrigen Jungs, die vom Morden um sie herum nichts mitbekommen, persifliert die Serie die nur vermeintliche Unschuld des Kindes, das seine Unschuld im Grunde auch nur aus seiner Ignoranz vor dem Bösen bezieht. Wenn Göllner (2009) explizit hervorhebt, *Helden ohne Skrupel* sei „definitiv nichts für kleine Kinder“, dann unterliegt er (nicht nur mit Blick auf diese Serie) einem heftigen Missverständnis. Denn es verhält sich natürlich genau andersherum: Was die Serie verdeutlicht, ist der Umstand, dass auch mediale Kinderformate wie der Semi-Funny im Comic in Wirklichkeit grundsätzlich nichts für Kinder sind, weil sie durchtränkt sind mit den ideologischen Konventionen, und damit der Gewalt, der Erwachsenen. Auch wenn dies mindestens seit der Diskussion um Hergés *Tim im Kongo* bekannt sein mag und sich in einer Vielzahl an Darstellungen insbesondere von Asiaten und Afrikanern im frankobelgischen und amerikanischen Comic bestätigt, finden sich neben *Helden ohne Skrupel* wohl nur wenige Beispiele, die diesen Befund medienimmanent umsetzen und zum Katalysator ihrer eigenen Darstellungsweise und Erzählform machen, ohne dabei narrativ an Überzeugung zu verlieren.

Im Gegenteil, als Serie gewinnt *Helden ohne Skrupel* durch den offensiven Einsatz des Obszönen, von Sex, Gewalt und rassistischen Ideologie-



Abb.7: *Unschuld im Gemetzel* (Yann/Conrad: *Helden ohne Skrupel*, #3: Ching Soao, Hamburg 2001: Carlsen Verlag, S. 44, Copyright: Carlsen Verlag GmbH)

men geradezu an Attraktivität, ohne an Intelligenz einzubüßen. Dies gelingt in dieser Drastik insbesondere, vielleicht sogar, auf das Medium Comic insgesamt gemünzt, ausschließlich in *Helden ohne Skrupel*. Denn was im herkömmlichen Kindercomic unterschwellig und subtil geschieht, wird hier bis zur Überzeichnung ausgereizt – allerdings ist diese Überzeichnung in Wirklichkeit nur eine Wendung ins Wahre dessen, was ansonsten häufig bloß angedeutet wird. Die Bilder in *Helden ohne Skrupel* zeigen, was die anderen Bilder verschweigen; die Überzeichnung verweist auf den Wahrheitskern der Ideologie, der im durchschnittlichen Kindercomic oft verborgen bleibt. Dieser tritt hervor, wenn dort Protagonisten ethnozentrischen Images unterworfen werden, die sie nicht nur in eine bestimmte ikonographische Struktur pressen, sondern häufig auch mit einer spezifischen Charakterisierung versehen, die üblicherweise auf Inferiorisierung abzielt. Dazu braucht man gar nicht bis zu Hergés überdebbattiertem *Tim im Kongo* zurückzugehen; es genügt schon, sich die Darstellung der Afrikaner in einem hochgradig humanistisch orientierten

Klassiker wie Franquins *Spirou* vor Augen zu führen. Diese sind auch bei Franquin, etwa in dem *Spirou* Abenteuer *Im Reich der roten Elefanten*, durchwegs als an Körper und Geist kindliche Gestalten gezeichnet und müssen von den, hier gewiss nicht als Kolonisatoren und dennoch kolonial auftretenden, europäischen Helden gerettet und immer wieder auch belehrt und zivilisiert werden.

Nicht anders läuft es mit der Darstellung von Gewalt. Gewalt im Repräsentationsregime der populären Kultur kennt im Grunde nur zwei Typologien: Entweder handelt es sich um legitime oder um illegitime Gewalt (Kap.9). Produktionen, die einen eher ambivalenten Status von Gewalt abbilden, sind erstaunlich selten. In erster Linie werden eindeutige Zeichnungen von Gewalt inszeniert, während in allen Medien diesbezüglich Uneindeutigkeiten weitgehend gemieden werden. Das könnte daran liegen, dass speziell in fiktionalen Formaten die Inszenierung von Gewalt notwendig mit einer narrativen oder dramaturgischen Legitimation versehen sein muss. Diese Legitimation kann nicht beliebig ausfallen, sondern muss innerhalb der zur Verfügung stehenden normativen Rahmungen überzeugen. Hierzu merkt Rainer Leschke an, im Grunde sei „beinahe alles möglich, wenn der Angriff der Antagonisten auf das positiv gesetzte Wertsystem nur hinreichend anspruchsvoll ist“ (Leschke 2001: 307). Dann nämlich öffnet sich ein Raum der legitimen Gewalt, der inszenatorisch umfassend ausgeschöpft werden kann. Aber auch wenn der Einsatz von Gewalt im Anschluss bedenkenlos geführt wird, muss die in die Gewalt führende Szene gemeinhin eine Begründung vorweisen, welche diese Gewalt vor dem Hintergrund allgemein geltender ethischer Annahmen als hinnehmbar erscheinen lässt. Auch in der Populärkultur kann keineswegs jeder jede Gewalt ausüben. Rein aus Lust verübte Gewalt ist üblicherweise entweder gar nicht möglich oder muss Figuren überlassen werden, die als ‚böse‘ Charaktere markiert sind, deren Handeln von vornherein unethisch codiert ist. Zwar gibt es durchaus Kippfiguren, die einerseits auf der Seite des ethisch Richtigen stehen, andererseits aber keinen Hehl daraus machen, dass sie es genießen, Gewalt einzusetzen. Dieser individuelle Genuss von Gewalt wendet sich allerdings konsequent gegen die kriminellen oder korrupten Gegner, schützt und stabilisiert das System, solange nicht auch alle anderen Protagonisten diesem Beispiel folgen, und ankert in jedem Fall in einer hinreichenden moralischen Legitimierung.

Während Gewalthandeln seitens der heldisch oder mindestens als ethisch „gut“ codierten Figuren im Rahmen der Massenkultur in nahezu allen Fällen legitim erscheint und gang und gäbe ist, geht *Helden ohne Skrupel* so weit, dieser Gewaltausübung einen deutlichen Lustaspekt ein-

zuschreiben, sie aus ihrer sonst üblichen Rahmung einer ethischen Legitimation herauszulösen und die normalerweise vorherrschende, ethische Dichotomie von Gewalt aufzuheben. Die Gewalt der üblicherweise über gesellschaftliche Institutionen oder ethische Konventionen als „gut“ angeschriebenen Charaktere unterscheidet sich dann kaum mehr von der Gewalt, welche die vermeintlich „Bösen“ ausüben. Jene Genrekonventionen, die die Gewalt selbst konventionalisieren, nimmt *Helden ohne Skrupel* beim Wort. Auf diese Weise macht die Serie die ansonsten implizit bleibenden Botschaften sichtbar, welche die graphische und dramaturgische Ebene des Diskurses vermittelt und leistet so einen wichtigen Beitrag zu einer Ideologiekritik der Massenkultur. Aber dies tut die Serie nicht in der altbekannten Art einer moralisierenden Kritik am Medium, sondern im Gegenteil, indem sie diese Praktiken lustvoll überhöht und übertreibt. Dazu zählen Typologisierungen ethisch gerechtfertigten Handelns, die Stereotypisierung von Figuren entlang gängiger ikonographischer und charakterlicher Signets des Vorurteils oder auch die pädagogisierende Vermittlung (klein-)bürgerlicher Werte. Auf diese Weise diffamiert die Serie nicht etwa ihr Trägermedium Comic, sondern verweist auf dessen Einbettung in an bestimmte Diskurse gebundene Weisen gesellschaftlicher Welterzeugung (Goodman 1984).

In diesem Sinne bemüht sich Engelman um eine Ehrenrettung von Klassikern der Kritik am Medium Comic, wie Fredric Wertham oder Alfred Baumgärtner, die seiner Lesart zufolge nicht die Comics selbst als Problem sehen, sondern „die Gesellschaft, der sie entspringen und deren Rassismus sich in den Comics wieder findet“ (Engelman 2013: 28). Nun mag es sein, dass die Sorge beider Autoren über das Medium Comic hinausging und letztlich generell auf die Befindlichkeit einer Massengesellschaft abzielte, welche sie als vorurteilsgeneriert betrachten. Das ändert aber nichts daran, dass weder Wertham noch Baumgärtner dem Medium Comic überhaupt eine andere Existenzmöglichkeit zugestehen, als die einer „primitiven Literaturform“ (Baumgärtner). So lässt Baumgärtner keinen Zweifel daran, dass Comics auf eine Weise „gefährlich“ sind, „die über eine Gefährdung des einzelnen Kindes und des einzelnen Jugendlichen weit hinausgeht“ (Baumgärtner o.J.: 102). Dies sei so, weil das Medium nicht ein schlicht „primitives, sondern entstelltes Bild von der Welt, vom Menschen und vor allem vom menschlichen Zusammenleben“ zeichne (ebd.) und vor diesem Hintergrund die Lektüre von Comics „vor allem eine politische Gefahr“ darstelle (ebd.: 103). Was hier in keiner Weise angelegt ist, ist die Möglichkeit von Selbstreferentialität und Reflexivität im Comic als Medium, die Engelman selbst, ebenfalls in Anlehnung an Frahm, nachdrücklich als deren Signatur hervorhebt.

Schließlich sei die Geschichte des Comic durchweg eine „Geschichte der Überbietungen und Überschreitungen“ (Engelmann 2013: 25), die, weil sie aus einer grundlegend uneindeutigen Referentialität des Mediums resultiere, sich zugleich in einer medialen Performativität parodistischer Unterwanderung umsetze (ebd.). Früh bemerkt hat diese Kompetenz des Comic Karl Riha, der sie allerdings auf die ganz frühe Phase des Mediums begrenzt sehen möchte, bevor sich dieses seiner verfallsgeschichtlichen Lesart zufolge in den dreißiger Jahren als Comic Book kommerzialisiert. Der klassische Strip hingegen, für den Riha *Krazy Kat*, *The Katzenjammer Kids* oder *Yellow Kid* anführt, sei geprägt vom „Anti-Realismus des Zeichenstiftes“ und berge enormes Potential zur „Parodie auf hohe Formen der Literatur“ (Riha 1970: 10). Es nimmt nicht Wunder, dass Riha schon 1970 dieses Potential ausschließlich nicht-realistisch verfahrenen Comics attestiert, während er die mit den 1930er Jahren aufkommenden realistischen Serien für eine „herrschaftsstabilisierende, an Mittelstandsideologien gebundene Befriedigungs-Kunst“ hält (ebd.: 16), Serien also wie Lee Falks *The Phantom*, Hal Fosters *Prince Valiant*, oder Jerry Siegel und Joe Shusters *Superman*. Deren „Pseudorealismus“ sei erstens bestens integriert in gesellschaftlich hegemoniale Ideologeme und zweitens langweilig.

An die von Riha im frühen, betont unrealistischen Comic ausgemachte Kompetenz des Parodistischen, der Überzeichnung und damit der Subversion kultureller Codes und Konventionen schließt *Helden ohne Skrupel* deutlich und scharfsinnig an, übertreibt graphisch und dramaturgisch alle denkbaren, medialen konventionsgebundenen Codes und entlarvt so deren Stellung im Rahmen von Vergesellschaftung. In gewisser Weise setzt die Serie gezielt um, was Roland Barthes den Mythos als „Aussage“ nennt (Barthes 1964: 85). Was sich über die im Mythos, als einer Form der semiotischen Vergesellschaftung, transportierten Begriffe und Vorstellungen mitteile, meint Barthes, sei „weniger das Reale als eine gewisse Kenntnis vom Realen“ (ebd.: 99). Das im mythischen Begriff enthaltene, letztlich immer ideologisch ausgerichtete Wissen sei konfus und bilde sich aus „unbestimmten, unbegrenzten Assoziationen“ (ebd.). Der im Kulturprodukt vorgeführte Mythos einer Verklärung und damit auch einer Verstellung des Wirklichen kommt dann im Design der Wirklichkeit zu sich, welches Zwischentöne ausschaltet, Ambivalenzen ausradiert und diese im Stereotyp vereinheitlicht. Der Comic steht als Medium lange beispielhaft für diese mythologisierende Verfälschung von Wirklichkeit durch die trivialisierenden Erzeugnisse der Massenkultur.

„Der Mythos verbirgt nichts“, so Barthes, „und stellt nichts zur Schau. Er deformiert. Der Mythos ist weder eine Lüge noch ein Geständnis. Er ist eine Abwandlung“ (ebd.: 112).

Aber als genau solch eine Abwandlung des Dargestellten wird umgekehrt ein Bild von der Welt und ihrer Wirklichkeit geformt, das mitnichten zwingend über scheinbar authentische Medienformate kommuniziert werden muss.

Im Gegenteil, die Wirklichkeit des Diskurses lässt sich sogar weit effektiver über ein Medienformat wie den Comic vorantreiben, das zwingend darauf verwiesen ist, seine Bilder, sofern sie lesbar bleiben sollen, auch in Zeichen zu übersetzen. Damit ist der Comic auf eine einseitige Beziehung zwischen Bild und Zeichen angewiesen, die keine Ambivalenz zulässt. So definiert Lambert Wiesing, wenngleich für das klassische Bild: „Jedes Bild kann ein Zeichen und kein Bild muß ein Zeichen sein“ (Wiesing 2005: 39). Vielmehr ist der Status als Zeichen bereits eine Übersetzung des Bildes in etwas anderes, indem ihm eine klare Bedeutung als Signifikant angeheftet wird. Im Comic hingegen existiert diese Alternative nicht. Nicht nur muss hier jedes Bild zum Zeichen werden, sondern jedes Detail im Bild ist zwingend ein Zeichen innerhalb einer medialen Semiotik des Comic. Zwar bleibt es dann immer noch dabei, dass, wie Wiesing meint, Bilder etwas zeigen, „was sie selbst nicht sind“ (ebd.: 59). Zunächst jedoch verweisen die Zeichen des Comic auf die Erzeugung einer Welt, an die sich anschließen lässt. Nur deren parodistisches Unterlaufen, insbesondere im Modus der Übertreibung, treibt jenes Moment hervor, das aufzeigt, dass Bilder im Comic nicht nur gegenständlich und terminologisch nicht identisch mit dem sind, was sie zeigen, sondern dass sie auch semiotisch ihren Gegenstand immer schon verfehlen müssen.

Als im Medium Comic entfaltete Geschichte wird daher *Helden ohne Skrupel* als Plot ebenso wie als Ikonographie konsequent im Modus der Übertreibung gefasst und genau damit mythologisiert. In der Form des Mythos aber, meint jedenfalls Barthes, „verflüchtigt“ sich Geschichte als Index des Wirklichen (ebd.: 97). Insbesondere die in der Serie inszenierten Darstellungen von Sex und Gewalt transformieren mittels ihrer graphischen Parodie zu Momenten der Komik, wirken aber innerhalb des Narrativs der Serie durchaus normalisiert. Ganz sicher ist die Übertreibung das in *Helden ohne Skrupel* vornehmlich genutzte Stilmittel. Als Mittel der Ästhetik, der Künste ganz allgemein, ist sie keinesfalls unbekannt, sondern gut eingeführt, da es die Übertreibung erlaubt, Dinge zu zeigen und Aussagen zu formulieren, die einesteils durch just diese Form

4. Übertreibung: Yann & Conrad, *Helden ohne Skrupel*

der Übertreibung gedeckt sind, da sie Kontexte deutlich überzeichnen, also von deren real gegebenen Begrenzungen ablösen, die aber andernteils gerade aufgrund und im Modus der Übertreibung ihren Wahrheitskern entblößen. Der Modus der Übertreibung ermöglicht es, über die Grenzen der Konventionen hinauszugehen – „Die Übertreibung hat positiven, bestätigenden Charakter“ (Bachtin 2015: 69). Innerhalb dieser Grenzen hält sich noch jede Darstellungspraxis, jede mögliche Narration, an die Rahmenbedingungen kultureller und gesellschaftlicher Normalisierungsverfahren. Jenseits dieses Framings ist aber deren Transzendierung möglich, die es erlaubt, Realität eine andersartige Gestalt zu geben und dennoch in dieser Realität zu bleiben, sowohl was die dargelegten Szenarien betrifft, als auch hinsichtlich der genreüblichen Konventionen.

Deshalb macht die Übertreibung auch kein neues Genre auf. So ist, nur beispielsweise, der Science-Fiction nicht allein schon deshalb ein Genre der Übertreibung, weil er neue Realitäten erfindet. Ganz im Gegenteil sind ja die allermeisten Science-Fiction-Beiträge formal, ästhetisch und narrativ hochgradig konventionell gehalten. Die Übertreibung geht immer zusammen mit einer Überschreitung der durch Darstellungskonventionen gesetzten Grenzen, deren Radikalisierung, auch deren Umcodierung (wie im Fall von *Helden ohne Skrupel* des Semi-Funny-Formats). Düttmann, der der Populärkultur nicht wirklich affirmativ gegenübersteht, bestimmt Kunst generell als

„Übertreibung im wörtlichen Sinne: Sie treibt Öffentlichkeit an den Rand des Raums, in dem diese ihren Rechtfertigungszwang ausübt (...) und öffnet ihn auf ein anderes hin (...)“ (Düttmann 2000: 161).

In der Übertreibung sitzt also nicht nur das Potential zur Entlarvung der Dispositive und der Hegemonialität, sondern umgekehrt, zeigt sich nur über sie das Heteronome, Nichtidentische an und damit die Möglichkeit zur Eröffnung einer Alternative zum Bestehenden. Diese Alternative bleibt in *Helden ohne Skrupel* natürlich gedeckelt durch die lustvolle Praxis eines Vorführens von Stereotypen, gerade auch in der performativen Darstellung von Gewalt. Umgekehrt ließe sich sagen, die von der Serie formulierte Alternative wäre die eines grundständig selbstreflexiven Mediums, das seine eigene Selbstreferentialität jederzeit im Blick hat. Die Werkzeuge, deren sich *Helden ohne Skrupel* als eine Geschichte der Übertreibung und der Übertreibungen bedient, sind vor allem die Groteske und die Ironie. Die Groteske ist das Mittel und die Form der Übertreibung, auf welches *Helden ohne Skrupel* gemeinhin zurückgreift. Bekanntlich verfährt die Groteske in ihrem Humor und in ihrer Repräsen-

tation üblicherweise ebenso brachial wie geschmacklos. Als Stilmittel, das Übertreibung und Spektakel verbindet, ist sie bestens geeignet, um der Handlung eine dramaturgische Form zu geben, welche das Stilmittel der Übertreibung auch tragen kann, ohne es zu strapazieren und auszulaugen. Die Ironie hingegen, die die Serie genauso auszeichnet, ermöglicht es, dem eigenen Verfahren nicht auf den Leim zu gehen und vollends im Sperrfeuer aus Spektakel, Exzess und Übertreibung unterzugehen. Vielmehr ermöglicht die Ironie die notwendige Distanz vom eigenen Gegenstand und der Darstellungsform zugleich eine reflexive Perspektive beizugeben.

6. Spektakel

In der Radikalisierung der Form, die deren eigentliche Wahrheit hervorreibt, wird aus dieser Form nicht lediglich etwas anderes, sondern wird sie faktisch erst mit sich identisch. Dieser Prozess ist gekoppelt an Verfahren der Alterität. Daher erscheint das Ergebnis von Techniken einer ästhetischen, respektive narrativen Praxis der Übertreibung auf den ersten Blick schlicht unreal zu sein – *Helden ohne Skrupel* ist als Serie eindeutig nicht realistisch. Zugleich handelt es sich bei den von ihr ausgestellten Stereotypen und der freizügig dargestellten Gewalt keineswegs um etwas Irreales, sondern um das Sichtbarmachen kultureller Imagologien, die kulturelle und soziale Handlungsräume beeinflussen und als solche nur zu real sind. Das sind in erster Linie die kolonialistisch bedingten, rassistischen Wahrnehmungsmuster eines westlich hegemonialen Blicks, wie auch die frei flottierenden Gewaltakte, die jede Primär- und Sekundärmoral beim Rezipienten auf den Kopf stellen. Die Darstellungspraxis in *Helden ohne Skrupel* ist, eingedenk des formalen Ansatzes der Serie, daher viel mehr als nur das; sie ist insbesondere auch eine Offenlegung der in ihr gezeigten Stereotype. Zugleich schließt das Verfahren der Übertreibung, zumindest im vorliegenden Fall einer Comicserie, die sich der Stilelemente des Rassismus, des Sexes und von Gewalt bedient, auch an das Prinzip des Spektakels an (vgl. Kap.2). Das Spektakel tritt neben die Übertreibung und unterstützt sie; es greift im Sinne Debords zu, als totale Vergesellschaftung, worin der Konsum und die Identifikation mit der Ware zum sozialen Primat werden. Im Spektakel wird die Darstellung im Modus der Übertreibung selbst zu einer Form des Fests. Das Schwelgerische im Ikonographischen hält dann Einzug, wenn das Blut unverdeckt herumspritzt, die Leute wüst vögeln, Gewalt zur Konvention wird. Das Spektakel ist der Effekt einer Überzeichnung, die

immer noch mehr Effekte herbeiwünscht. „Das Spektakel“, so Debord, „ist der Moment, worin die Ware zur völligen Besetzung des gesellschaftlichen Lebens gelangt ist“ (Debord 1996: 35); außerhalb des Warenspekakels gibt es keine gesellschaftliche Wirklichkeit mehr.

So gesehen geht es letztlich nicht mehr um die Darstellung der jeweils gezeigten Gewalt. Weit mehr fällt die Konventionalisierung von Gewalt als eine die Konventionen herausfordernde Darstellungsform ins Auge. Wohl deshalb bleibt Düttmann skeptisch, ob die der Kulturindustrie eigene Bedeutung der „Popularität als Kriterium für die Wahrheit künstlerischer Erzeugnisse dienen kann“ (Düttmann 2000: 12). Grundsätzlich aber ist das Spektakel die Form, die mit der allgemeinen Form einer Ästhetik der Massenkultur verbunden wird, für welche der Comic als „Massenzeichenware“ (Drechsel et al. 1975) paradigmatisch einzustehen scheint. Das Spektakel feiert den bedingungslosen Exzess der Zeichen: In seiner allgemeinen Bedeutungssimulation bleibt beim mythischen Bedeutenden nichts mehr, das noch Bedeutung hätte: „die Form ist leer, aber gegenwärtig, der Sinn ist abwesend und doch erfüllt“ (Barthes 1964: 105). Das Spektakel vertraut der bloßen Effektsetzung seiner bedeutungsentleerten Zeichen und betreibt eine allgemeine Trivialisierung kultureller Semantiken. Innerhalb einer reinen Kultur des Vergnügens oder der Vergnügung trägt diese Praxis dazu bei, die Bedeutungsgehalte etablierter symbolischer Formen einzureißen, indem Kulturelemente nur noch zitathaft auftreten, ohne an etablierte Codes des kulturellen Wissens rückgebunden zu sein. Das Spektakel zielt auf den puren Genuss, ist Lustkultur par excellence, vom Wissen der Kultur weiß es nichts: „Die Massenkultur schließt Kultur und Wissen aus“ (Baudrillard 2015: 152).

Kulturhistorisch steht der Comic generell im Verdacht, das Massenmedium des Spektakels schlechthin zu sein, das kulturelle Trivialisierung, Il-literalisierung und Verkitschung betreibt; auch wenn sich das Medium unterdessen (wenngleich medienhistorisch im Moment seiner scheinbar medialen Obsoleszenz) aus dieser Logik der Verfemung herausgearbeitet hat. Diesen Hintergrund ein ums andere Mal hervorzuheben, scheint immer noch bedeutsam zu sein, weil die lange währende pejorative Anschreibung des Mediums Comic von zentraler Bedeutung für die Herausbildung der ihm eigenen stilistischen und formalen Eigenheiten ist. Schließlich hat das Medium Comic seine Formensprache, sein stilistisches und narratives Selbstverständnis, beständig unter dem Druck und dem Eindruck einer grundständigen kulturellen Verfemung, also als prekäres Medium entwickeln müssen. Natürlich ist der gegenüber konventionalisierten Praktiken offene Umgang mit Sex und Gewalt notwendigerweise immer Bestandteil des lustorientierten Spektakels, ganz so wie

dies Bachtin für die ästhetisch am „Wesen des Körpers“, am Sex, an der Völlerei, an der Materialität orientierte Groteske beschrieben hat (Bachtin 2015: 76). Wobei einschränkend gesagt werden muss, dass sich der Comic gerade aufgrund seiner langjährigen Verfemung und kulturellen Hegemonialisierung zu einem ausgesprochen pruden, kolonial willfähigen Medium entwickelt hat, dank einer äußerst affirmativen Politik der Comic-Industrie gegenüber entsprechenden politischen und gesellschaftlichen Vorgaben. Andererseits ist dies aber nur eine mögliche Konsequenz, während die systematische strukturelle Marginalisierung des Mediums zugleich als Voraussetzung für die Entfaltung und Dynamik seiner durchaus innovativen Formensprache gewertet werden muss (Ahrens 2018a). Ohne seine langjährige Verfemung wäre das Medium Comic heute sicher bei weitem nicht so avanciert. Man kann daher *Helden ohne Skrupel* auch als Hommage an diese extrem ambivalent gehaltene Ausgangssituation des Mediums auffassen.

Die Wendung des Spektakels in die Übertreibung besteht darin, als offenkundige Übertreibung den epistemologischen Kern einer Adressierung des Mediums als Spektakel selbst freizulegen, nämlich genau jenes Verhältnis der kulturellen Hegemonialisierung. Indem *Helden ohne Skrupel* gängige Imagezuschreibungen an das Medium Comic im Übermaß bedient, verweist die Serie auf deren medien- und kulturhistorischen Index. So integriert sie sich einem dem Comic angehefteten Image, das insbesondere seit den 1950er Jahren tradiert wurde. Nicht zufällig kommen solche Ansätze zeitlich just an jenem Punkt auf, an dem die Handlung der Serie selbst historisch angesiedelt ist, ohne dass die im Comic seinerzeit üblichen Darstellungen in Sachen Drastik und Eindeutigkeit auch nur im Entferntesten an diejenigen in *Helden ohne Skrupel* herangereicht hätten. Damit schreibt diese Serie nebenher nicht nur den pädagogischen und soziologischen Diskurs über Comics wahr, indem sie diesen ikonographisch imitiert; sie legt auf diese Weise auch eine Geschichte des Mediums innerhalb des eigenen, nur scheinbar so ungemein affirmativen Narrativs nahe. Der Stil des Spektakels lässt sich offenbar ästhetisch und performativ nutzen, um daran eine zwar hochgradig reflexive, aber gemeinhin ironische Form anzuschließen. Genau dies praktiziert *Helden ohne Skrupel* in seiner Humorisierung gängiger rassistischer und sexistischer Stereotype. Indem die Serie sich als Spektakel der barthes'schen „Mythen des Alltags“ in die Imagestrukturen der Zeit einschreibt und dabei vordergründig Vorurteilsstrukturen bedient, kann sie zeigen, wie sehr die zugrunde liegende Adressierung des Comic selbst einer Struktur des Vorurteils geschuldet ist.

5. Superego: Brian Azzarello und Eduardo Risso, 100 *Bullets*

1. Rezension

Zur Gesellschaft gehört das Verbrechen. Am Ursprung der Sozialwissenschaften bescheinigt Émile Durkheim, deviantes Verhalten im weitesten Sinne des Wortes, von ihm als Anomie bezeichnet, sei notwendiger Bestandteil jeder beliebigen sozialen Struktur und Organisation. Selbst wenn Gesellschaft generell aufgefordert ist, zu vermeiden, von Praktiken der Devianz geflutet zu werden, erledigen die reichhaltig vorhandenen Formen der Anomie eine wichtige Aufgabe innerhalb der Dynamiken von Gesellschaft. Die Existenz von Anomie, erläutert Durkheim, garantiert, dass die einmal formierte Gesellschaft weder zu einer Totalität noch statisch wird:

„Normal ist einfach die Tatsache, daß eine Kriminalität besteht, vorausgesetzt, daß sie sich im Rahmen des gegebenen Typs halt, dessen Höhe im Sinn der vorgehenden Regeln festgestellt werden kann, und ihn nicht überschreitet. (...) Zunächst ist das Verbrechen deshalb normal, weil eine Gesellschaft, die frei davon wäre, ganz und gar unmöglich ist“ (Durkheim 1999: 156f.).

Unmöglich ist dies, weil Anomie als Abweichung von Normalität markiert ist; Normalität wiederum ist, als Resultat von Diskursprozessen, eingefasst von Extremen. Die Abweichungen im Rahmen der sozialen Anomie gewährleisten sowohl den Zuschnitt der Normalität, als sie auch deren weitere Entwicklung ermöglichen. Damit setzt gerade Anomie einen wesentlichen Bestandteil von sozialem Fortschritt frei – Innovation. Das Neue wird dem sozialen Standard durch Praktiken, Rhetoriken und Symbolisierungen zugeführt, die zunächst nicht den Durchschnittswerten sozialer und kultureller Normierungen korrespondieren.

Kultur, stellt Georg Simmel fest, ist definiert durch Konflikt:

„Eine Gruppe, die schlechthin zentripetal und harmonisch bloß ‚Vereinigung‘ wäre, ist nicht nur empirisch unwirklich, sondern sie würde auch keinen eigentlichen Lebensprozeß aufweisen“ (Simmel 1992: 285).

Ein kulturelles Umfeld, das nicht auf diverse konflikthaltige Praktiken bezogen wäre, ist schlicht nicht vorstellbar. Natürlich spricht Simmel von der Kunst begrenzter Konflikte, die in der Gesellschaft verhandelt werden, sodass konfliktorientierte Auseinandersetzungen am Ende Gemeinschaftlichkeit befördern. Reine Gegnerschaft hingegen dient nicht der Gesellschaftsbildung, weshalb eine Praxis des Konflikts in Form massiven Verbrechens auch von der Gesellschaft eindeutig nicht gewünscht ist. Nichtsdestotrotz halten sich gerade Verbrechen dieser Größenordnung als wesentlicher Faktor innerhalb eines kulturellen Imaginären der Gesellschaft. Simmel zufolge entwirrt das Entstehen der modernen Stadt, emblematischer Ausdruck der Gesellschaft der Moderne, den Menschen als Universalkategorie durch die neue Emphase, die auf die Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit des Individuums gelegt wird, welche jetzt zu neuen Indikatoren für den Wert des Individuums werden. Beide Definitionsaspekte führen unmittelbar zu Uneinigkeit über den Ort des Selbst in der Gesellschaft. Wie Simmel zeigt, ist es die genuine Funktion der Metropolen, als Setting für Konflikte und deren Lösungsversuche zu fungieren (Simmel 2008: 915). Wir müssen uns daher fragen, welchen Typ des Subjekts diese von einer Latenz der Konflikte geprägte, immer an der Grenze zur Gewalt operierende Moderne hervorbringt und wie diese sich dann kulturell als Erzählung, Kunst oder Objekt umsetzt.

Nachdem im August 1999 die erste Ausgabe von Brian Azzarellos und Eduardo Rissos Serie *100 Bullets* herauskam, avancierte diese rasch zum populärsten Crime Fiction-Titel, der beim Independent Label *Vertigo*, einem Imprint des DC Verlages, verlegt wurde. Auf neue Weise greift die Serie das Detective und Crime Genre auf. Texter Azzarello überzeugt mit einer ebenso enigmatischen wie elliptischen Erzählung, während Eduardo Riso als Zeichner eine eigenständige visuelle Sprache für die graphische Umsetzung des Narrativs findet – etwa im Rückgriff auf ungewöhnliche Perspektiven, in der Inszenierung von Geschwindigkeit in den Panels und ihrer Sequenzialität oder in der Anwendung schwerer Schattierungen und Kontraste. Interessanterweise verhielt sich das *Comics Journal*, immerhin das Flaggschiff der US-amerikanischen Comic Kritik, der Serie gegenüber äußerst zurückhaltend, wie sich an einer im Jahr 2001, so der Autor Kent Worcester selbst, „reichlich verspätet“ erscheinenden Kurzrezension zeigt. Seine Kritik setzt mit einem recht starken normativen Urteil über *100 Bullets* ein. Die Serie sei, meint Worcester „obviously a cut above the norm but hew closely to familiar, pulp-derived conventions“ (Worcester 2001), weshalb es eigentlich „Zeitverschwendung“ sei, solche Comics zu rezensieren. Aus Worcesters Sicht ist *100 Bullets*

vor allem Unterhaltung ohne größeren Tiefgang – „yet another comic whose horizons are defined by the introspect's holy trinity of comics, porn and noir“ (ebd.). Wie als Kernaussage bezüglich seiner Haltung zu der Serie, fügt er hinzu: „the idea that the world presented in this comic has anything to do with urban America circa 1990-2000 is laughable“ (ebd.). Das sieht nicht jeder so. In einer jüngeren, rechtswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit *100 Bullets* stellt Angus Nurse fest, wie die besten gegenwärtigen Krimis, würde auch diese Serie berechnete Sorgen bezüglich sozialer Probleme thematisieren (Nurse 2015: 131):

„However, *100 Bullets* also explicitly discusses more complex questions of morality, regarding: criminal justice failures; retribution versus restoration; and corporate power abuses where wealthy offenders remain unpunished. Discussion of the implied racism, subjugation and marginalisation of working classes inherent in criminal justice also permeates the narrative“ (ebd.: 132).

Letzteres mache sich schon daran fest, dass zahlreiche der Menschen, denen Agent Graves einen seiner Aktenkoffer überreicht, ethnischen Minderheiten angehören, Latinos oder Afro-Amerikaner sind (ebd.).

Wirklich interessant an Worcesters Rezension ist aber nicht die Frage, ob sein Standpunkt richtig oder falsch ist, sondern die darin aufscheinende Vorstellung davon, was beachtenswerte Comics wären. Ganz offensichtlich findet Worcester keinen Gefallen an der genregebundenen, der Popkultur zugewandten Narration in *100 Bullets*. Indem Worcester diese als aus dem Pulp abgeleitet abqualifiziert, sucht er auch Zuflucht bei einer Unterscheidung zwischen guten und schlechten Massenmedien, wobei für ihn ein bedeutender Faktor, um zum Segment kulturwürdiger Comics aufzuschließen, die dokumentarische Qualität eines Comic zu sein scheint, mindestens aber dessen Hang zum Realismus. Mit Blick auf *100 Bullets* bemängelt Worcester: „Its ‘realism’ is as phony as a two-dollar steak sandwich“ (ebd.). Die paradoxe Konsequenz, die Worcester hier imperativisch nahelegt, lautet offenkundig, dass ein Medium, das seine ganze medienhistorische Berechtigung aus der Funktion bezieht, unterhalten zu sollen, genau dies nicht tun darf: unterhalten. Zumindest nicht solange, wie es als kultureller Akteur ernst genommen werden will. Diese Verfemung der Unterhaltungskultur variiert im Grunde nur die Kulturindustrie-These, wie sie bekanntlich Max Horkheimer und Theodor W. Adorno in der *Dialektik der Aufklärung* führen. An einer Stelle ihrer berühmten Schelte der Massenkultur fragen sie, „ob die Kulturindustrie selbst die Funktion der Ablenkung noch erfüllt“, die sie für sich beanspruche. Überhaupt sei Kulturindustrie in erster Linie Betrug: „Im-

merwährend betrügt die Kulturindustrie ihre Konsumenten um das, was sie immerwährend verspricht“ (Horkheimer/Adorno 1997: 161), nämlich Lust, Vergnügen, Ablenkung. Übrig bleibt dann nurmehr der „Spaß an der Gewalt“ (ebd.: 160), der immer ein Spaß ist, den die Darstellung von Gewalt vermittelt, die gegen andere ausgeübt wird. Diese Kritik liegt ziemlich genau auf der Argumentationslinie, die Worcester gegen *100 Bullets* entfaltet, wenngleich es reichlich absurd erscheint, dass seine Kritik an einer kulturindustriellen Identität des *Mainstream Comics 100 Bullets* aus genau dem Medium heraus erfolgt, das Horkheimer und Adorno ein ums andere Mal als exemplarisch für den Ungeist der Kulturindustrie anführen – eben des Comic. Mit seiner Rezension outet sich Worcester als Protagonist dessen, was Thomas Becker die „verkennende Kultivierung des Illegitimen“ nennt (Becker 2011: 61), welche vor allem Comicliebhaber praktizieren würden, indem sie den Comic „an der kanonischen Geschichte der legitimen Kunst und nicht an der eigenen Geschichte messen“ (ebd.).

Genau dies unterläuft dem Rezensenten Worcester, der nach Kriterien einer legitimen, anerkannten Kunst in einem Erzeugnis fahndet, das sich seines massenkulturellen Hintergrundes nur allzu bewusst ist und mit diesem Wissen souverän umzugehen weiß. Nur wenig später liefert Worcester dem Leser sein eigenes Credo bezüglich Akkuratesses im Comic, was schlicht ein Fokus auf „‘ordinary’ people“, normale, gewöhnliche, Leute wäre: „It took eleven issues before readers were introduced to an ‘ordinary’ lead character, a married waitress“ (Worcester 2001). In der von Worcester angespielten Geschichte geht es um eine verheiratete Kellnerin, die von Agent Graves erfährt, dass ihre vor vier Jahren verschwundene Tochter kürzlich verstarb (*100 Bullets*, Vol.2: 124-145). Ihre letzten vier Lebensjahre waren gekennzeichnet durch Ausbeutung, Gewalt, Missbrauch und Krankheit, und hinter alledem stand der jahrelange sexuelle Missbrauch durch ihren Vater. Die erschütterte Kellnerin arbeitet bis zum Feierabend, geht nach Hause und erschießt ihren Mann mit der Waffe, die Graves ihr gegeben hat. Danach schießt sie offenbar das gesamte Magazin leer; sie taucht in der weiteren Geschichte nicht wieder auf. Der Befund, hier würde erstmalig ein normaler Mensch ins Zentrum der Story gerückt, ist übertrieben. Schon die dritte und vierte Geschichte der Serie dreht sich um einen ehemals erfolgreichen Gastro-nomen, der wegen falscher Anschuldigungen bezüglich Pädophilie alles verloren hat (*100 Bullets*, Vol.1: 75-119). Über diesen Mann versucht Graves seinen ersten strategischen Zug gegen den Trust auszuführen, scheitert damit aber. Auch im zweiten Band gibt es zuvor bereits die Story über den Spieler, der fast am Ende ist und nun auch noch seine Freun-

din verliert, was zwar nicht gerade aus dem alltäglichen Leben gegriffen ist, aber einen klaren Bezug zu Milieuschilderungen aufweist (100 Bullets, Vol.2: 9-53) Allerdings bleibt Worcesters Punkt doch interessant, weil es entlang seiner zwei Kriterien möglich zu sein scheint, ein bestimmtes Verständnis davon anzuschreiben, was als Kriterium für hochwertige Qualität (wohlgemerkt: im Comic) erscheinen könnte – nämlich Realismus und ein sich sozialdokumentarisch gebender Stil. Kein Zweifel besteht daran, dass hier außerdem noch hinreichend Raum für die Avantgarde als Platzhalter legitimer Kunst sein wird. Eine Serie wie *100 Bullets* jedoch hat keinerlei Verbindung zu bewährten realistischen oder dokumentarischen Ansätzen und fällt auch nicht unter das klassische Verständnis von Avantgarde. Mit Fug und Recht kommt diese Serie erstens aus dem Pulp, und breitet diesen kultur- und medienhistorischen Hintergrund auch üppig aus, und zweitens entfaltet sie den Geist eines Massenmediums, das es ohne diesen, immer im Ruch mechanischer Reproduktion und fordistischer Autorenlosigkeit stehenden, Massencharakter des Medialen in der Moderne nicht einmal gäbe (Ahrens 2016). Der Comic kann und will keine autonome Kunst sein und weist dennoch ganz eigene, spezifische Qualitäten auf.

Es entbehrt nicht der Ironie, dass Worcester ausgerechnet die Inszenierung des Gewöhnlichen oder Alltäglichen („ordinary“) als Merkmal für künstlerische Qualität im Medium Comic anführt. Setzt sich doch seine scharfe Trennung zwischen dem weiten Feld der Mainstream Comics (einschließlich jener Produktionen „a cut above the norm“) und dem prognostizierbar schmalen Rest, der sich oberhalb dieses Durchschnitts bewegt und daher kulturell, aber auch akademisch, Beachtung verdient, scharf vom Gewöhnlichen als einer ästhetischen und narrativen Form des Comic ab. Im Gegensatz dazu weist Nurse noch einmal darauf hin, gerade Crime Comics seien geeignet, solche Stories und Charaktere zu thematisieren, die ansonsten im „mainstream visual entertainment“ kaum Beachtung fänden (Nurse 2015: 135):

„Crime in *100 Bullets*, as is often the case in contemporary society, disproportionately affects the poor and ethnic minorities who are also routinely viewed as criminals by law enforcement agencies and over-represented in prison populations“ (ebd.: 134).

All das, was Worcester in dieser Serie nicht zu finden gewillt ist, lässt sich also durchaus und ohne größere Schwierigkeiten darin ausmachen. Letztlich tut Worcester mit seinen Positionen nichts anderes, als gängige kulturelle Idiosynkrasien gegenüber dem scheinbar Trivialen und Kitschigen zu reproduzieren. Positionen wie diese sind de facto ausgespro-

chen langweilig, weil sie jener von Becker analysierten Verknennung folgen, die meint, ein eigentlich marginalisiertes Medium der kulturellen Normalisierung zuführen zu müssen (Becker 2011: 236), damit aber nur die Diskursmacht eines hegemonialen Kunstverständnisses der Hochkultur akklamieren (Ahrens 2016). So verfehlt die von Worcester nur exemplarisch vertretene, tatsächlich überaus verbreitete Position, grundlegend den eigentlichen Kern des Mediums Comic. Diese idiosynkratische Reaktion gegen einen Comic, der seine Verbindung zum Populären, und sogar zum Pulp, nicht etwa versteckt, sondern selbstbewusst herausstellt und eine ganze Ästhetik darauf aufbaut, trennt nicht etwa die Spreu vom Weizen, sondern erledigt faktisch den Comic als Medium generell.

Dieses Medium lebt nämlich von seiner Zugehörigkeit zur „illegitimen Kultur“ (Th. Becker). Die Gefallsucht der Kulturarbeiter des Comic gegenüber der legitimen Kultur, die immer eine hegemoniale Kultur ist, verleugnet faktisch die generischen Merkmale der Gattung. Nicht zufällig geht die scheinbare Ablösung einzelner Comic-Sparten vom Populären oftmals mit dem Verlust genuiner Kompetenzen des Mediums einher. Es verhält sich nämlich genau umgekehrt: Die Ästhetiken des Comic, seine Erzählweisen, seine Bildsprache, sind nicht nur durchwegs die eines Mediums, das im Zentrum von Massenkultur als populärer Kultur beheimatet ist, sondern sie sind vor allem ohne die spezifische Kultur- und Mediengeschichte als marginalisiertes Medium auch nicht denkbar. Die Popularität des Comic, wie auch seine ästhetische Finesse, verdankt sich durchwegs einer Geschichte der Marginalisierungen, die ihr Stimulans in der Identität des Comic als einem der zentralen Medien moderner Populärkultur haben.

„Eine eigenständige Ästhetik des Comics geht jedoch immer aus historischen Kämpfen um Legitimität hervor, die in einer reinen Logik des Zeichensystems nicht mehr reflektiert werden“ (Becker 2011: 246),

so Becker völlig richtig und angemessen unmissverständlich. *100 Bullets* löst diese Kriterien ein; die Serie referenziert auf spektakuläre Gewalt und nur wenig metaphorisch verhüllten Sex, gestrickt um einen verschlungenen Verschwörungsplot, der all die „historischen und sozialen Strategien“ (ebd.) in sich aufnimmt, denen sich die Serie verdankt und die ihre eigene Perspektive umgekehrt erst ermöglicht haben. Erst diese sind es, die „doch offensichtlich konstitutiv für die Frage der Innovation und damit der Bedeutung von symbolischen Formen sind“ (ebd.) und die damit auch die Mittel eines Comics wie *100 Bullets* hervortreiben, die den erzählerisch nicht gerade unterkomplexen Inhalt der Serie graphisch

und narrativ ziemlich ambitioniert tragen. Das gelingt diesem Comic nicht zuletzt aufgrund seiner Bezüge zum Klischee und einem dem Tri-
vialen entlehnten Stil auf den Ebenen von Narration und Ästhetik.

Mit diesem Zugriff schließt *100 Bullets* an das formale und ästhetische Vorgehen, aber auch an Narrative der Kriminalgeschichte in Prosa und Film an. Von dort entlehnt die Serie die Gewohnheiten und Verhaltensweisen ihrer Charaktere, deren Stilisierung, die Art und Weise ihrer Darstellung und schließlich die Entfaltung eines enigmatischen Plots, der seine Leser immer wieder mit Wendungen und Ellipsen überrascht. Gleich zu Beginn seiner Auseinandersetzung mit dem Kriminalroman fasst Luc Boltanski zusammen, dieser trete „von Anfang an als soziologische Gattung auf“ (Boltanski 2013: 40), was zugleich die stärkste Gemeinsamkeit mit dem Gesellschaftsroman sei, jener Gattung aus der ersterer hervorgegangen sei. In der Kriminalgeschichte bildet sich Gesellschaft ab, werden einzelne ihrer Segmente durchanalysiert. In sämtlichen medialen Formen besteht ihr Reiz darin, dass sie besonders stark auf die Neugier des Publikums hin orientiert ist, wobei diese Neugier bis zuletzt immer wieder enttäuscht wird. Insofern balanciert das Medium Film beständig zwischen einem stetigen Anstieg der Spannung und der absoluten Frustration des Zuschauers. Die Geschichte allerdings entwickelt sich darin in der Regel nicht einfach als Rätsel, sondern vielmehr als Puzzle, das von Detektiv und Zuschauer gleichermaßen (jedoch nicht gemeinsam) zusammengesetzt werden muss. Für gewöhnlich durchquert der Detektiv das gesamte Panorama der Gesellschaft, vom Elend der gescheiterten Existenzen ganz unten, bis nach ganz oben, in den korrupten Luxus der Oberschicht (Bould 2005; Werner 2005). An diese Form einer visuellen Dramaturgie speziell im klassischen *Film noir* schließt *100 Bullets* an. Erwähnenswert ist dies, weil die Serie extrem lustvoll mit allen Konventionen des Genres und den zugehörigen Stilistiken spielt – in Form von Nachahmung, Kopie oder Parodie. Tatsächlich stellt Azzarello und Rissos *100 Bullets* einen frischen Zugriff auf das Genre dar, indem diese Serie ein beachtliches ästhetisches und formales Spiel mit dessen bekannten Merkmalen inszeniert. Auf diese Weise kultiviert die Serie auch eine Ästhetik der Übertreibung (Kap.4), die nicht nur das Gewöhnliche als mediales Prinzip radikalisiert, sondern den Meta-Level des Gewöhnlichen als Rohstoff für Erkenntnisgewinn über Gesellschaft im Kontext von kultureller Produktion und sozialer Imagination aufzeigt. Offenkundig folgt *100 Bullets* der Praxis einer ästhetischen und narrativen Übertreibung als Radikalisierung des Kulturellen. Soziale Imagologien werden geformt, wenn Bilder gefunden werden, die Eingang in die soziale Imagination erhalten können, während sie zugleich soziale Erfah-

rungen, Realitäten und Vereinbarungen transzendieren. Diese „Banalisierung der Realität“ in der Kriminalgeschichte, von Worcester noch heftig geschmäht, bildet Boltanski zufolge

„die Grundlage für die krisenhafte Zuspitzung, die von einem sich ereignenden Verbrechen, dessen Zuschreibung Probleme bereitet, ausgeht“ (Boltanski 2013: 42).

2. Gewöhnliches. Außergewöhnliches

Die Geschichte hinter der Serie ist, wie sich nur sukzessive offenbart, komplex. Der geheimnisvolle Agent Graves übergibt Aktenkoffer an scheinbar gewöhnliche Menschen, die alle möglichen biographischen Verwerfungen hinter sich haben. In diesen Aktenkoffern finden sich jeweils eindeutige Beweise dafür, wer für die Schwierigkeiten verantwortlich zeichnet, in die diese Menschen geraten sind, zusammen mit einer polizeilich nicht identifizierbaren Waffe und 100 Schuss Munition. Texter Azzarello gelingt es anfangs zu suggerieren, in *100 Bullets* gehe es schlicht um die Abfolge solcher Ereignisse – den Schurken töten oder eben nicht – zusammengehalten durch die Figur des Agent Graves als geheimnisvolle, geisterhafte Personifikation einer tödlichen Gerechtigkeit. Allerdings stellt sich bereits in der siebten Folge (*100 Bullets*, Vol.2) heraus, dass Graves seine Aktenkoffer keineswegs beliebig unter die Leute bringt, sondern an sorgsam ausgewählte, aus einem bestimmten Grund miteinander verbundene Personen abgibt. Spätestens hier löst das Prinzip des horizontalen Erzählens die vorgängige Episodenstruktur zwar nicht komplett und auch nicht durchgängig ab, schiebt sich aber als zweite Schicht über die flache Erzähldramaturgie der einzelnen Stories, die von nun an durch ein Metanarrativ verbunden sind, das noch lange rätselhaft bleiben wird. Seine erzählerische Attraktivität bezieht *100 Bullets* aus dieser Diachronizität episodischen und horizontalen Erzählens. Von nun an müssen die Leser mit Ansage auf versteckte Hinweise und lose gewobene Zusammenhänge achten, um die Komplexität der Geschichte nachvollziehen zu können. Entsprechend ändert die Story ihre Richtung hin zum Thriller und zur Verschwörungsgeschichte. Dabei entpuppt sich Agent Graves als Aufrührer, der seinen eigenen, privaten Krieg gegen die wirklichen, klandestin agierenden Herrscher der USA führt – den „Trust“, bestehend aus 13 schwerreichen und einflussreichen Familien. Als eine Art parapolizeiliche Truppe hält sich diese amerikanische Quasi-Regierung handverlesene, professionelle Killer, genannt die Minutemen,

die von Agent Graves angeführt werden. Diese Gruppe steht, unschwer erkennbar, für das Prinzip einer rechtsetzenden Gewalt, wie sie Walter Benjamin in seinem Aufsatz *Zur Kritik der Gewalt* entwirft, welche letztlich stärker und auch effektiver ist, als die Gewalt des positiven Rechts (Benjamin 1965b: 39ff.). Allerdings dreht 100 Bullets diese Gewalt in das schlichte Instrument eines enigmatischen Autoritarismus und erzählt gleichzeitig von den immanenten Grenzen, an welche deren strukturelle Hegung stößt. Aus lange im Dunkeln bleibenden Gründen sollten die Minutemen auf Geheiß des Trust einige Zeit vor Einsetzen des Serien-Narrativs liquidiert werden, wurden aber tatsächlich durch Agent Graves einer Gehirnwäsche unterzogen, mit einer neuen Identität als „gewöhnliche“ Menschen ausgestattet und so dem Zugriff des Trust entzogen.

Hintergrund der Strafaktion, für die der Trust die Liquidierung der Minutemen anordnete, die immerhin seit seinem Bestehen im 16. Jahrhundert als dessen klandestine Exekutive agieren, war deren Aufbegehren gegen den Trust selbst. In Atlantic City hatten sie gemeinsam und auf besonders grausame Weise ein Mitglied des Trust ermordet. Flashbacks verschiedenster Minutemen zu den Ereignissen in Atlantic City werden immer wieder in die Narration der Serie eingebaut. Bis diese irgendwann komplett rekonstruiert sind, stellen sie die immer wiederkehrende, aber fragmentierte, gemeinsame Erinnerung der Minutemen dar. In der Verkleidung der amnesischen Minutemen als gewöhnliche Alltagsmenschen liegt nicht zuletzt auch eine feine ironische Drehung gegenüber der Kritik Worcesters an der vorgeblichen Abwesenheit des Gewöhnlich-Alltäglichen in *100 Bullets*. Gewissermaßen stehen die gewöhnlichen Menschen ganz explizit im Mittelpunkt der Serie, wenngleich nur als Identitätsfolien der verkappten Minutemen. Die Serie aber geht vom Alltäglichen aus, das sie dann ins Außergewöhnliche transformieren lässt. Narratologisch ist das nur konsequent und durchaus nicht unüblich, und es stärkt auch die Bodenhaftung der Geschichte(n). Wiewohl Boltanski eigens unterstreicht, das Personal in der Detektivgeschichte sei selbstredend phantastisch und imaginär, müssten „die Figuren, die sich in der phantastischen Erzählung bewegen, (...) sich sehr wohl mit Realem auseinandersetzen“ (ebd.: 36). Realität sickert beständig in die Geschichten ein, imprägniert und prägt sie. Gerade in der Erzählung, zumal in der Populärkultur, sind Realität und Fiktion nicht so trennscharf gehalten, wie sich Worcester dies vorstellt. Die Minutemen jedenfalls werden einer nach dem anderen von Agent Graves reaktiviert, der sie zu Kämpfern in seinem Krieg gegen den Trust machen will. Die Dinge werden im weiteren Verlauf ungleich komplizierter und Azzarello zeigt bemerkenswertes

Talent, eine hochgradig elliptische und verschlungene Geschichte zu entwerfen, die diesem Krieg ebenso folgt, wie dem Schicksal seiner Protagonisten auf beiden Seiten der Frontlinie. Hierfür begibt sich der Autor mit seiner Leserschaft auf eine Reise durch die Vereinigten Staaten, vorzugsweise deren Großstädte, aber auch in verschiedene ländliche Gegenden und sogar über die Grenze nach Mexiko (vom Ausflug nach Paris zu schweigen).

Die Spannung zwischen dem Gewöhnlichen und dem Außergewöhnlichen trägt ganz entschieden die narrative Dynamik der Serie. Sie verwirklicht sich auf zwei Ebenen. Erstens macht Azzarello diese Spannung zu einem dramaturgischen Prinzip seiner Figurenführung in Gestalt der Minutemen, die alle als irgendwie prekäre Existenzen eingeführt werden. Bei keinem von ihnen ist anfangs ganz klar, ob es sich um eine weitere Figur aus den Seitenstrangerzählungen der Serie handelt, oder ob ein langfristig agierender Protagonist eingeführt wird. Bis zur Klärung dieser Frage können einige Kapitel vergehen, bis nämlich der Umschlagpunkt erreicht ist, an welchem aus dem gewöhnlichen Menschen (auch wenn dieser sich in ungewöhnlichen Umständen befinden mag) ein außergewöhnlicher Mensch geworden ist, der Typus eines Anti-Heroen, eines Helden, der sich im Verbrechen verwirklicht und dessen Professionalität von exorbitanter Grandezza ist. In ihrer Existenz als Minutemen teilen die Protagonisten nichts mehr mit den normalen, gewöhnlichen Menschen, wie auf exemplarische Weise die Fälle von Cole Burns und Wylie Times klarmachen. Im Augenblick seiner Rückverwandlung schlüpft Cole wieder in seine frühere Identität des kühlen, professionellen, leicht zynischen Gewaltarbeiters; er lässt sein ganzes gewöhnliches Leben sofort und ohne Zögern zurück, insbesondere die Frau, die ihm jetzt nur noch eine lästige Bindung wäre (100 Bullets, Vol.2). Genauso ergeht es Wylie, der sich im Handumdrehen vom abgehalfterten Tankwart irgendwo in New Mexico (100 Bullets, Vol.4) in eine hochgradig effektive Todesmaschine verwandelt (100 Bullets, Vol.8); nichts verbindet die zwei Figuren seiner Existenz vor und nach der Rückverwandlung. Für die Minutemen kann es keine Schnittmenge ihrer Lebensführung mit der Lebenswelt des gewöhnlichen Alltagslebens mehr geben. Zweitens läuft die Dynamik von Gewöhnlichem und Außergewöhnlichem immer in Form der beständig parallel geführten Randgeschichten der Serie mit und ist damit ein wesentlicher dramaturgischer Faktor bei der Generierung von Spannung. Dabei handelt es sich um Erzählungen über normale Leute, die entweder in den Vordergrund des Plots geschoben werden, um am Ende doch den Bogen zurück zur eigentlichen Serie zu schlagen, oder es geht um Geschichten, die parallel im Bild montiert sind. Die große Auseinander-

setzung um Leben und Tod, Verschwörung, Herrschaft und Revolte brechen sie auf das gewöhnliche Niveau von Menschen mit alltäglichen Problemen herunter, die plötzlich für sich eine Gelegenheit sehen, die in Konflikte oder Krisen geraten.

Teils sind diese Seitenstranggeschichten deutlich metaphorisch angelegt; sie können aber auch die Anlage der Serie oder bestimmte soziale bis ethische Probleme spiegeln. Dann wieder übernehmen sie eine Funktion im Plot, die unmittelbar Einfluss auf die Narration nimmt. Zuweilen kehren Figuren aus diesen Randgeschichten auch zurück, werden neue Begegnungen mit ihnen inszeniert, die der Geschichte eine neue Wendung geben können oder eine Pointe setzen. So etwa, wenn gegen Ende der Serie, in Band 12, ein Mädchen erneut auf Lono trifft, den skrupellosesten und gewalttätigsten aller Minutemen. Im zweiten Band hatte sie ihren Freund animiert, Lono zu überfallen und ihm einen Aktenkoffer voller Geld zu rauben; im dritten Band holt er sich sein Geld zurück, tötet den Freund und vergewaltigt das Mädchen, das Sophie heißt, auf brutale Weise (vgl. Abb.1). Der letzte Satz von Sophie in Band 3 ist ein gewispertes „Yer dead“, das Lono kaltblütig mit „Right“ quittiert. Auch wenn sich dieser Satz wie die Ankündigung einer Rückkehr lesen ließe, und der genre-bewanderte Leser an dieser Stelle aufhorchen sollte, hat er im Lesefluss der Serie, wie Lono selbst natürlich auch, das Mädchen bald völlig vergessen. Dann taucht sie im zwölften Band in einem Fitnessstudio wieder auf, begegnet Lono an einem Getränkeautomaten und erkennt ihn sofort wieder. Ihre Chance nutzt sie, als Lono in der Sauna ist: sie gießt Ammoniak ins Schwitzwasser und verschließt die Tür (vgl. Abb.2). Durch die geschlossene Tür hindurch, am Fenster stehend, konfrontiert sie Lono mit dem, was er ihr angetan hat. Kurz bevor er erstickt, öffnet sie die Tür, lässt ihn herauskriechen und gibt ihm zwei Lektionen mit auf den Weg: dass auch er verwundbar sei und dass sie, im Gegensatz zu ihm, die Grenzen ethischen Verhaltens respektiert, indem sie auf ihre finale Rache verzichtet: „But you know what I am? / Better than you.“ Diese Sequenz, in etwa auf der Mitte des vorletzten Bandes der Serie, ist doppelt ungewöhnlich – der finale Showdown kündigt sich damit bereits an, hier symbolisch gegengeschnitten durch eine Parallelhandlung, worin Lonos jugendlicher Gegenspieler aus dem Trust genau jene Krokodile füttert, zwischen denen Lono ganz zuletzt landen wird (aber selbst dies überlebt er, wie im 2014 erschienenen Sequel zur Serie, *Brother Lono*, klar wird). Die Szene selbst ist komplexer angelegt, da hier nicht nur die Konkurrenz zwischen Vater und Sohn angezeigt ist, dem Kopf des Trust und dessen von vielen lange unterschätzten Erben, sondern auch eine Verbindung von den Tieren aus sowohl zum Vater,

der normalerweise für sie sorgt, als auch zu Lono hergestellt wird, der so ist wie sie. Die Überrumpelung in der Sauna erbringt den Beweis für Lonos letale Verwundbarkeit, der immerhin schon einmal frontal einen Kugelhagel der Polizei überlebt hat. Sie wirkt wie ein Wink auf das ultimative Ende der Serie, die radikale Eruption einer Endgewalt, die fast alle Protagonisten mit sich reißen wird.



Abb.1: "Yer dead." (Brian Azzarello/Eduardo Riso: 100 Bullets, #3: Hang Up On The Hang Low, New York, NY, 2001: DC Comics, S. 119, Copyright: Eduardo Riso & DC Comics)

In dem Mädchen Sophie aber, die zuerst ihrem Werk der Rache nachgeht, um auf diese dann zu verzichten, erhält faktisch, ganz zum Ende hin, zum ersten Mal überhaupt in der Serie, eine konsequent ethische Position eine Stimme, wird die Reflexion über die Codes des Genres, die ansonsten bedient werden, nicht nur ästhetisch ausgeführt, sondern versprachlicht. Zum einen erhält hier ein Opfer von Gewalt eine Stimme, um zu erläutern, was die Zurichtung durch Gewalt in ihm angerichtet hat: „You raped me... / Again, and again, and again. Like I said, tied to you. / And I realize I will be, ‘til the day I die.“ Zum anderen wird wohl zum ersten und einzigen Mal überhaupt in der Serie das Handlungsmuster der gewaltsamen Rache unterbrochen, um einer ethischen Positionierung Vorrang zu geben, die selbst Lono einschließt, der doch die Verkör-

5. *Superego: Brian Azzarello und Eduardo Risso, 100 Bullets*



Abb.2: *Lono letal: Rache und Ethik (Brian Azzarello/Eduardo Risso: 100 Bullets, #12: Dirty, New York, NY, 2008: DC Comics, S. 52/53, Copyright: Eduardo Risso, Eduardo Risso & DC Comics)*

perung des Inhumanen schlechthin darstellt. Dieser Übergang von der Rache zur Ethik ist exzeptionell. Er steht für die Etablierung einer Herrschaft des Rechts über die Willkür und über die Ethik einer Ehre der Einzelnen. Es bleibt durchaus bezeichnend, dass die einzige Figur in *100 Bullets*, die diesen Übergang konsequent und glaubwürdig vollzieht, ein sowohl dramaturgisch als auch in der sozialen Positionierung unbedeutender Charakter ist. Das Mädchen ist fast namenlos. Obwohl es schon in Band 2 erstmalig auftaucht, fällt sein Name erst in Band 3 und ist in Band 12, der diese entscheidende Szene enthält, schon wieder vergessen, muss neu eingeführt werden. Als Figur ist sie hochgradig unbedeutend. Gerade deshalb wirkt ihr erfolgreicher Angriff auf Lono, nahezu der einzig erfolgreiche in der ganzen Serie, in jeder Hinsicht spektakulär: Das einst vergewaltigte Mädchen, das heute Kampfsporttrainerin für Frauen ist, um ihr eigenes Trauma und das der anderen zu bearbeiten, erhält die einzigartige Chance der Rache an ihrem Peiniger und entschei-

det sich dagegen, jene Gewalt selbst zu verüben, die Lono ihr und ihrem Freund angetan hatte. Deutlich wird, wie sehr Ethik in jedem Fall eine individuelle Entscheidung ist, die gerade auch die Verweigerung von Herrschaft beinhaltet; gewissermaßen wird hier die positive Spannweite dessen deutlich, was Nietzsche abfällig als „Sklavenmoral“ denunziert hat – die Verweigerung gewaltsamer Genußnahme. Man kann daher mit Fug und Recht sagen, Sophie sei der einzige humanistische Charakter in der ganzen Serie.

Dass der Ursprung des Rechts in der Rache liegt, späterhin aber insbesondere in der Aufgabe des Rechts auf Rache, hat Christoph Menke gezeigt; die Geschichte um Sophie scheint diese Position zu illustrieren. „Die Rache ist gerecht, denn die Rache trifft den, der es verdient“, fasst Menke nüchtern die Ethik der Tragödie zusammen (Menke 2012: 16). Und weiter:

„Die Rache ist gerecht, weil sie gerechtfertigt ist. Die Rache ist nicht eine erste, grundlose, sondern die zweite Tat. Die Rache ist die Antwort auf ein Vergehen – eine Antwort, die erfolgen muss ...], weil oder wenn das Vergehen eine maßlose Übertretung der gerechten Ordnung war“ (ebd.).

Hier liegt ein entscheidender Hinweis, denn es gibt immer eine Vorgeschichte, fast jede Tat ist eine Reaktion, und auch Lono hatte seine Gründe, Sophie und ihren Freund zu suchen und zu bestrafen. Sie hatten ihn aber nur ausgeraubt, und wenngleich es sich um eine immense Summe handelte, so fehlte darin die Maßlosigkeit, von der bei Menke die Rede ist und die, auch im System der Rache, die Rache erst rechtfertigt. Wäre jedes Vergehen rachepflichtig, gäbe es keine Welt der Menschen mehr; die Rache ist nicht einfach gerechtfertigt, weil sie gerecht ist; sie ist gerecht, weil sie die maßlose Missachtung der Ordnung bestraft und korrigiert. Trotzdem liegt das Problem der Rache darin, dass sie iterativ ist, dass sie niemals beendet werden kann: „Die Rache versucht als Frevel aus der Welt zu schaffen, was sie eben dadurch immer wieder in die Welt bringt: den Akt, die Tat“ (ebd.: 39). Diese permanente Wiederholung von Gewalt in der Gewalt der Rache lässt sich nur beenden, indem man komplett aus deren Logik austritt, auf die Rache verzichtet und eine Akzentverschiebung vornimmt. Die neue Perspektive, welche die Ethik gegenüber der Rache einsetzt, ist die auf das Objekt der Rache als anderen Menschen; so wird aus dem Kontrahenten der Nächste. Von diesem sagt Emmanuel Lévinas, man könne ihn nicht besitzen, selbst wenn man ihn beherrsche, eben weil er ein Anderer ist, mit dem letztlich nur eine Begegnung möglich ist (Lévinas 1995: 21). Gewalt hingegen bedeute eine

„partielle Negation“; mit Blick auf den Nächsten aber könne diese „nur total sein“ und sich als Mord verwirklichen (ebd.): „Der Nächste ist das einzige Wesen, das ich töten wollen kann“ (ebd.). Dieser Wille werde jedoch vereitelt durch die Realisierung dessen, was Lévinas das Antlitz nennt: „Dem Nächsten von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen heißt, nicht töten können“ (ebd.: 22); es heißt, die Existenz als menschliches Wesen anzuerkennen, demgegenüber es auf jene Negation zu verzichten gilt. Die Negation muss dann in ein System ethischer Prämissen eingepasst und als Anerkennung in Verfahren der Gerechtigkeit übersetzt werden, die nicht als Rache funktionieren, sondern als deren Abstraktion im Recht. Diese Schließung der Rache und ihre Aufhebung in einer ethischen Haltung findet sich einzig und allein performativ umgesetzt in der Haltung Sophies, in ihrer schlussendlichen Weigerung, sich mit Gewalt gemein zu machen. Auch Nurse hebt am Ende seiner Auseinandersetzung mit *100 Bullets* die so markante wie dilemmatische Rolle hervor, die das Motiv der Rache darin hat:

„In the conflict-laden environment of *100 Bullets*, revenge may be a simple, logical choice, but whether such revenge brings closure or restoration is problematic to assess. Several individuals decline Grave's offer while others achieve restoration without killing, the confrontation with their 'abuser' itself achieving closure“ (Nurse 2015: 139).

Natürlich gibt es weitere ethische Positionen in *100 Bullets*, so gesehen ist Sophies Entscheidung nicht der definitiv einzige ethische Einsatz der Serie. Um nur ein Beispiel zu nennen, läuft gleich die erste längere Geschichte um Dizzy Cordova, mit der die Serie eröffnet wird, in deren Weigerung aus, ihren Bruder zu töten, der immerhin dafür verantwortlich zeichnet, dass ihr Mann und ihr Sohn umgebracht wurden. Von Shepard darauf angesprochen, dass sie unbehelligt geblieben wäre, antwortet sie: „Well... That don' make it right, knowhumsayin'?“ (100 Bullets, Vol.1: 73). Im selben Band tritt ganz zum Schluss eine alte Dame auf, die sich selbst anzeigt, weil sie den Mann getötet hat, der verantwortlich war für die mentale Erkrankung ihres Sohnes, und sie resümiert: „... but what I did was wrong“ (100 Bullets, Vol.1: 125). Später dreht sich ein ganzer Band um einen Privatdetektiv, dessen Gesicht unter Bandagen versteckt bleibt. Als er realisiert, dass er der ehemalige Minuteman Milo Garrett ist, weigert er sich standhaft, in seine alte Identität zurückzukehren; er will kein Killer mehr sein und stirbt am Ende sogar für diese Entscheidung (100 Bullets, Vol.5). Allerdings unterscheiden sich alle diese und weitere Fälle insofern von Sophies Fall, als sie immer auf eine vorge-

schaltete Variable verweisen. Dizzy tötet ihren Bruder nicht deshalb nicht, weil sie dies generell aus ethischen Gründen ablehnt, sondern weil er immer noch Teil ihrer Familie ist; Milo Garrett will halbwegs normal leben, weil er eine Frau aus dem Trust begehrt, die er als Minuteman auf gar keinen Fall erreichen würde; die alte Dame hat bereits getötet und möchte dafür lediglich bestraft werden, wehrt sich aber auch nicht, als die Polizisten sie wieder wegschicken. Alle diese Fälle sind letztlich stark selbstbezogen; bei ihnen geht es nicht um eine Ethik, die über sich selbst hinausweisen würde, die sich und andere transzendiert. Dies ist nur bei Sophie anders, die deshalb eine Antithese zur gewohnten Logik von *100 Bullets* darstellt, weil sie in der Sauna zwar handelt, sich aber dann in diesem Handeln positioniert. Ein gutes Beispiel für die Variation des Gewöhnlichen als Alltäglichen in *100 Bullets* ist Cole Burns, der im zweiten Band der Serie als Eiscremeverkäufer mit kleinkriminellen Verwicklungen vorgestellt wird (vgl. Abb.3).



Abb.3: Eiscremeverkäufer Cole Burnes (Brian Azzarello/Eduardo Risso: *100 Bullets*, #2: *Split Second Chance*, New York, NY, 2001: DC Comics, S. 79, Copyright: Eduardo Risso & DC Comics)

Vor allem aber wird Cole als sozialer Typ ausgewiesen, der für seine kindlichen Kunden viel mehr ist, als nur ein Eislieferant – auch wenn er, wie er später zu Shepard sagen wird, seinen Job hasst. Cole lebt außer-

dem in einer Beziehung mit einer schönen Frau, die ihn liebt und heiraten will. Das will Cole aber noch nicht, weil sein eigenes Einkommen nicht ausreicht – der Mann hat Ehre und Anstand. Eingeführt wird er als liebenswürdiger, nicht sonderlich erfolgreicher, aber integrierender Typ. Dann taucht Graves auf, stattet Cole mit einem seiner Aktenkoffer aus und schickt ihn in eine Situation, die zwar lebensgefährlich ist, in der aber zugleich das Code-Wort „Croatoa“ fällt. Augenblicklich sind Coles alte Fähigkeiten wieder da, er schaltet umgehend drei Bewaffnete aus, die ihn in dieser Situation umbringen wollen, aber er kann sich noch nicht vollständig daran erinnern, wer er wirklich ist und woher sein professionelles Wissen rund ums Kämpfen und Töten kommt. Das taucht erst sukzessive wieder auf, speziell über Krisensituationen. Schließlich erinnert Cole alles, trifft Agent Graves in einer Bar und willigt ohne viele Worte sofort ein, seine Existenz als Minuteman wieder aufzunehmen und alles andere, was ihm eben noch die Welt bedeutet haben muss, aufzugeben. Zwar lässt Graves ihm scheinbar die Wahl, wenn er fragt: „What’s it going to be, Cole? Ready to come back to work?“ Coles Antwort macht klar, dass es wenig zu entscheiden gibt: „You kidding? / I love my job.“ (100 Bullets, Vol. 2, S. 120). Coles wahre Existenz, seine Persönlichkeit als Minuteman erscheint so alternativlos, dass es keine Entscheidung dafür oder dagegen geben kann. Vielmehr muss die einmal wiedererlangte Persönlichkeit zwingend gelebt werden. Die Konsequenz, das andere Leben damit komplett aufzugeben, mag nicht unbedingt leichtfallen, wirkt aber alternativlos. Dabei erlaubt sich Cole sogar noch einen Rest an Melancholie und Ambivalenz, wenn er sich von seiner Freundin mit einem letzten Blick zu ihr hinauf und mit einem leicht unorthodox hinterlassenen Verlobungsring verabschiedet (ebd.: 121). Bei Cole hält die Ambivalenz sogar in gewisser Weise an. Sehr viel später, im sechsten Band und nach mehr als einem Jahr, wird er noch einmal zu seiner Freundin zurückkehren. Aber es bleibt unklar, was ihn dorthin zurücktreibt. Ganz kann sich Cole nicht von dieser Frau und der Option auf ein normales, aber möglicherweise glückliches Leben lösen, die er einmal gehabt zu haben schien. Aber klar bleibt auch immer, dass dies keine ernsthafte Option mehr sein kann, eher die Erinnerung an etwas, das verloren gegangen ist. Vor allem muss er verstehen, dass nicht nur er über diese Option entscheidet, sondern seine (Ex-)Freundin Sasha ihre Entscheidung längst getroffen hat.

Auch Victor hadert mit seiner Identität als Minuteman; er spielt damit, sich auf eine feste Beziehung mit seiner Affäre einzulassen. Seine Freundin hat sich eben von ihrem Ehemann verabschiedet, da sie ganz bei Victor bleiben will, als seine ehemaligen Minutemen-Kollegen herein-

schneien, um ihn für die Auseinandersetzung des Trust mit Agent Graves zu rekrutieren. Victor ist insofern ein interessanter Fall, als er schon zurückgepolt ist, trotzdem aber zögert, den Wiedereintritt in seine Existenz als Minuteman zu vollziehen. Als aber seine Vergangenheit als Imperativ für eine spezifische Form der Lebensführung und mit einer noch offenen Mission in sein Leben tritt, zögert er nur kurz und überlässt seine Freundin dann ihrem Schicksal. Die für ihn wirklich wichtige Entscheidung ist vielmehr, auf welcher Seite im Krieg des Trust er sich positioniert. Nachdem er zunächst bei Lonos Leuten ist, die nun für den Trust arbeiten, schlägt er sich schließlich wieder auf die Seite von Graves. Vor die Entscheidung gestellt, das gewöhnliche Leben gegen das Außergewöhnliche einzutauschen, stellt sich keinem der ehemaligen Minutemen die Wahl. Ihre Entscheidung für das Außergewöhnliche ist nicht Ergebnis einer Wahl, sondern die unmittelbare Einsicht in die ihnen einzig angemessene Lebensform als Akteure des Außergewöhnlichen. Als Super-Subjekte radikalisieren sie jedes denkbare Subjektverständnis der Moderne, das Konzept des autonomen und nicht unterworfenen Subjekts führen sie konsequent zu Ende – freilich erst ab dem Moment, da sie sich entscheiden, gegen den Trust aufzubegehren, dessen Position einnehmen und keine Knechte mehr sein zu wollen. Für einige unter ihnen mag das sehr stark eine Frage der Loyalität sein, bei der es nicht einfach um sie selbst geht, sondern um die Frage persönlicher Verpflichtungen, aber auch diese lässt sich erst dann einsehen und umsetzen, wenn die Bande der Unterwerfung gelöst sind und es nur noch sich selbst gegenüber rechenschaftspflichtige Beziehungen gibt – so wie dies Victor mit seiner Entscheidung vorführt, sich Graves gegenüber loyal zu verhalten.

Der Fall, der diesen Umstand endgültig verdeutlicht, ist der ein heruntergekommenes Dasein als Tankwart und Alkoholiker in der Wüste von Arizona fristende Wylie Times. In Band 6 reißt Agent Graves ihn nur graduell aus seiner Lethargie; den Aktenkoffer mit der Waffe will Wylie nicht, behält ihn aber doch. Dann streunt er mehr oder weniger herum, weiterhin ziemlich abgerissen, aber mit seinem Aktenkoffer in der Hand. Schließlich erzählt Band 8 Wylies Geschichte, als dieser in New Orleans sitzt und dort erneut von Agent Graves aufgesucht wird. Angespornt durch Graves kehrt Wylies Erinnerung langsam zurück und verdichtet sich sukzessive zu einer Erzählung, die auch für die Geschichte der Minutemen bedeutsam ist. Denn auch Wylie war einmal verliebt und träumte von einer Zukunft mit einer Frau. Diese Frau hieß Rose und war die Tochter eines der Mitglieder des Trust. Innerhalb der Logik und der Regeln des Trust, welche die 13 Familien und deren Machtsphären vorsichtig ausbalancieren sollen, ist aber genau das unmöglich. Wenn die

Minutemen die Kraft sein sollen, die gewährleisten soll, dass kein Teil des Trust mehr Einfluss erhält, als ihm zusteht, dann müssen sie im Kreis des Trust absolut neutral sein. Intime Beziehungen zwischen den Minutemen und Mitgliedern des Trust bedeuten daher ein absolutes Tabu – und zwar für beide Seiten. Wo ein solcher Fall doch vorkommt, muss er konsequent und gnadenlos sanktioniert werden und das bedeutet, dass der entsprechende Minuteman selbst in der Pflicht steht, das Objekt seiner Beziehung aus dem Trust zu liquidieren. Genau das hat Wylie schließlich getan und die Frau die er liebte, wenn auch nach langem Widerstreben, schließlich aber doch mit einem Einsehen in die Regeln seiner Existenz, erschossen (vgl. Abb.4). Diese Szene ist ebenso melodramatisch, wie kaltblütig, denn noch im Mordakt, den Wylie verübt, damit es kein anderer auf schlimmere Weise tun wird, versichert er Rose seiner Liebe: „... Forever, Rose.“

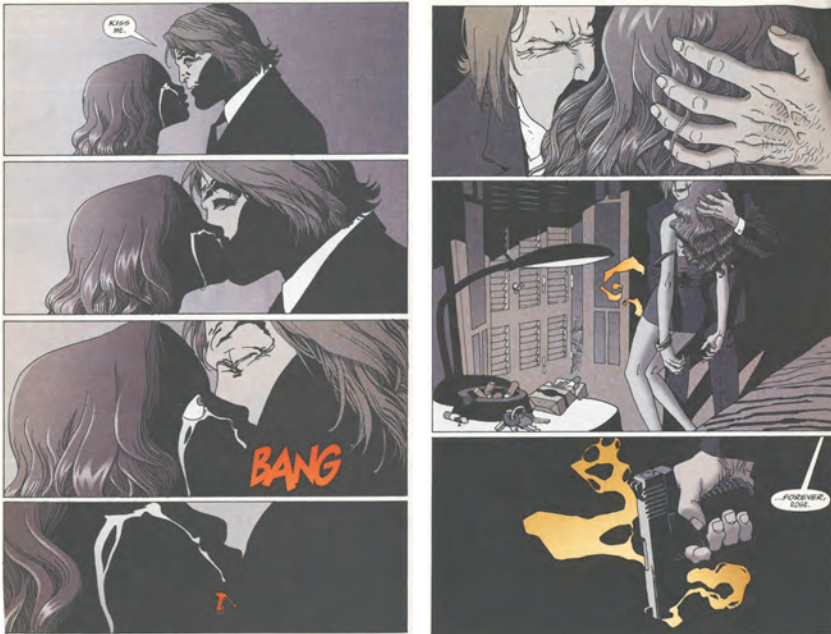


Abb.4: "Forever, Rose." Liebe und Tod (Brian Azzarello/Eduardo Risso: 100 Bullets, #8: The Hard Way, New York, NY, 2005: DC Comics, S. 192/193, Copyright: Eduardo Risso & DC Comics)



Abb.5: *Spiel mit Vordergrund und Hintergrund* (Brian Azzarello/ Eduardo Riso: 100 Bullets, #2: Split Second Chance, New York, NY, 2001: DC Comics, S. 62, Copyright: Eduardo Riso & DC Comics)

Hinsichtlich der für die Serie formal bedeutsamen, parallel erzählten Geschichten am Rande der dramaturgisch im Vordergrund stehenden Stories wäre noch einmal die oben bereits diskutierte Geschichte des von Lono missbrauchten Mädchens zu nennen. Diese beginnt damit, dass Sophie in einem Café kellnert, in dem Agent Graves mit Lono verabredet ist, während vor dem Café ihr Freund und dessen Kumpels abhängen (vgl. Abb.5). In der insgesamt 15 Seiten langen Sequenz schneidet Zeichner Eduardo Riso immer wieder zwischen Vordergrund und Hintergrund hin und her. Mal liegt der Focus auf der Interaktion zwischen der Kellnerin und ihrem Freund, mal auf Graves und Lono, aber nie ist die jeweils andere Erzählebene ausgeblendet. Immer spielt sich im Hintergrund ein zweiter Handlungsstrang ab, bis klar wird, dass dies nicht zwei Stränge sind, sondern einer, der kunstvoll ineinandergeflochten ist. Eine andere Variante ist die parallel verlaufende Metaphorisierung. Wenn im vierten Band in einer Geschichte der nicht immer eindeutig ein-

zuordnende Mr. Shepherd und Benito, Sohn des mächtigsten Mannes im Trust, miteinander auf einer Bank am Washington Square in New York sitzen, über die Situation zwischen Trust und Minutemen und insbesondere über die Rolle sprechen, die Agent Graves darin spielt, dann wird dieses Gespräch von Beginn an durch die Geschichte von dem Kleindealer gespiegelt, der sein Terrain gegen die nächst größere Gruppe behaupten will und am Ende dabei umkommt (vgl. Abb.6).



Abb.6: *Gespiegelte Handlung: Der Dealer und der Trust* (Brian Azzarello/Eduardo Risso: 100 Bullets, #4: A Foregone Tomorrow, New York, NY, 2002: DC Comics, S. 29, Copyright: Eduardo Risso, Eduardo Risso & DC Comics)

Sich bedingungslos für eine Sache aufzuopfern oder wenigstens aus Prinzip einen aussichtslosen Kampf auszutragen, weil man sich nicht beugen möchte, sind exakt die Gesprächsthemen von Shepherd und Benito, und diese Themen tragen auch die nebenbei erzählte Geschichte vom Kleindealer. Hier gehen, wenn auch fast immer über Themen, die (Klein-)Kriminalität oder Devianz berühren, permanent Figuren aus dem Alltagsleben in die Serie ein. Sicher sind dies keine handlungstragenden Figuren,

aber alle diese Figuren haben eine Bedeutung für die Dramaturgie der Serie, für eine Erzählweise, die nie nur klassisch als Narrativ abläuft, sondern immer stark visuell und graphisch umgesetzt ist.

3. Gewalt. Subjektivität

Gewalt ist nicht nur das leitende Handlungsmotiv in *100 Bullets*, sie ist auch das Medium, über das sich der Persönlichkeitsmodus der Minutemen begründet. Durch die souveräne Verfügung über Gewalt treten sie aus dem Umfeld des gewöhnlichen Lebens heraus. Das Außergewöhnliche, das sie von den normalen Menschen trennt, setzen sie im Gewalt-handeln frei. Das wirkt nur auf den ersten Blick trivial oder eingezwängt in die Konventionen eines Genres, das neben Suspense auch Action liefern muss. De facto ruft *100 Bullets* damit eine von zwei Kategorien des Verfemten in der Moderne auf und schließt zu einem Diskurs der Gegenmoderne auf, der die Kategorie des Subjekts von Anfang an so sehr zu Ende denkt, dass er sie nicht einfach nur dekonstruiert, sondern buchstäblich destruiert, zertrümmert. Diese Kategorien des Verfemten sind schlussendlich zugleich auch die des Außerordentlichen: sie heißen Gewalt und Sex. Die Minutemen verwirklichen das Außerordentliche über Praktiken von Gewalt, wo an der Wende zum 19. Jahrhundert die Libertiner eines Marquis de Sade noch den Sex gewählt haben, auch wenn beide zeigen, dass das jeweils andere immer mitschwingt – im Sex die Gewalt, in der Gewalt der Sex. Die Schriften Sades und letztlich ganz genauso Azzarello und Rissos *100 Bullets* führen konsequent vor, was das für eine Freiheit wäre, die sich an einem Subjekt bemessen würde, das nur sich selbst gegenüber rechenschaftspflichtig wäre. Dieses Subjekt sollte endgültig kein Objekt der Determination mehr sein, sondern sich bedingungslos verwirklichen und auf absolute Freiheit abzielen. Deshalb akzeptiert es auch nur noch sein eigenes Gesetz, was speziell Lono mit Bravour vorführt. Die Figuren Sades wählen zur Umsetzung ihrer Libertinage vor allem den Sex, Gewalt ist ihnen bloß ein Mittel, um Sex auszuführen. Die Minutemen hingegen wählen eine Art Levitation des Selbst, die sie ebenfalls über den Einsatz von Gewalt unterstützen. Wo die Minutemen sich zuweilen dem Sex überlassen, wirkt dies hingegen konventionell und langweilig.

Bei Sade und in *100 Bullets* verwirklicht sich Subjektivität in ihrer extremsten Form, weshalb sie sich zuletzt selbst zurücklassen muss, da sie niemals intersubjektiv sein kann. Uneingeschränkte Freiheit gibt es wohl nur dort, wo sie keinen Anderen mehr zu ihrer Anerkennung benötigt

und ihm die Regeln seiner Existenz nach Belieben diktieren kann. Aus diesem Grund trägt Subjektivität immer den Hang zum Bösen in sich. Sie verträgt sich nicht mit der Pluralität initiierenden, auf den Anderen bezogenen Prinzip der Gesellschaftlichkeit und bleibt solipsistisch und extrem. Das Dilemma der Subjektivität besteht darin, dass sie sich ihrem eigenen Ethos latent entzieht, weil die mit der Befähigung zur Freiheit einhergehende Subjektivität in der Lage ist, nicht nur akzidentiell, sondern konzeptionell gesetzlos zu sein. In beiden Fällen wird die Moderne auf eine Weise konsequent zu Ende gedacht, die den Umschlagpunkt zur Gegen-Moderne erreicht. Vor diesem Hintergrund lässt sich das Außergewöhnliche entweder über den Sex oder über die Gewalt anzielen. Für *100 Bullets* ist in jedem Fall die Initiierung der Einzelnen über ein Erlebnis heftiger Gewalt zentral; die Erweckungsmomente der eben noch mental weggeschalteten Minutemen starten immer mit einer Gewaltexplosion, die fast märchenhaft auf einen Streich ganze Gangs ausschaltet. Auch die wenigen neu rekrutierten Minutemen werden auf ihre neue Position über erste Erfahrungen einer radikal alternativlosen, existentiellen Gewalt vorbereitet. Diese Situationen, in die Agent Graves speziell die neu zu rekrutierenden Minutemen hineinmanövriert, sind zugleich Prüfungssituationen. Graves' Urteil zufolge ist nur wer überlebt auch wert, ein Minuteman zu werden. Wer nicht das Zeug dazu hat, überlebt nicht; auch davon erzählen diverse Geschichten der Serie.

Diese Gewalt ist, wie immer in *100 Bullets*, in drastischen Bildern inszeniert. Risso schöpft alle zeichnerischen Möglichkeiten aus, um Effekte zu erzielen, und zwar auf eine Weise, die nur im Comic als einem Medium möglich ist, das über die kompositorische Anordnung von Bildern funktioniert. Die aus den Strips des Zeitungscomic stammende, klassische Seitenaufteilung in waagrecht angeordneten Streifen, löst Risso komplett auf zugunsten einer ästhetischen Organisation der Seite, die immer zugleich eine dramaturgische ist (vgl. Abb.7). So setzt er auf die Kraft greller Farben, wie etwa das Gelb, das die Kampfkraft der asiatischen Martial Arts Killerin unterstreicht und damit zugleich asiatische Stereotype aufruft. In besonderer Weise gelingt es Risso zudem, die Starrheit des Mediums Comic aufzubrechen. Während Frank Miller in *Sin City* dieses Mediensignet explizit nutzt (Kap.3), geht Risso deutlich darüber hinaus und schafft es so, in das unbewegte Medium Comic die Illusion von Bewegung einzubringen. Das erreicht er vor allem über drei Stilelemente, die zwar seinen Zeichenstil im Allgemeinen auszeichnen, bei der Darstellung schneller Action, mithin von Gewalt, aber speziell Wirkung entfalten. Erstens verzichtet Risso auf den Einsatz klassischer Speed Lines, sondern zeigt seine Figuren mitten in der Bewegung; sehr



Abb.7: *Aktion und Bewegung* (Brian Azzarello/Eduardo Risso: 100 Bullets, #3: *Hang Up On The Hang Low*, New York, NY, 2001: DC Comics, S. 92, Copyright: Eduardo Risso & DC Comics)

gern setzt er sie dabei außerdem vor schwarz konturierte Silhouetten etwa der Kontrahenten im Kampf oder situativ bedeutsamer Accessoires, was die Konzentration auf die Bewegung der Figur im Fokus unterstreicht. Zweitens wählt er gern extrem ausgefallene Perspektiven, etwa wenn er Panels aus Waschmaschinen oder aus sich öffnenden Hosenschlitzen heraus aufbaut. Insgesamt geht er sehr dicht an seine Figuren heran und fängt genau den Teil des Körpers ein, der gerade die Wucht der Bewegung trägt. Dabei gelingen ihm im notwendig zweidimensional bleibenden Medium Comic Darstellungen, die der Illusion der Dreidimensionalität recht nahekommen.

Das in Kapitel 3 bereits mit Schüwer diskutierte Prinzip der „Pose“ bei der Darstellung von Bewegung kommt auch hier voll zum Einsatz (Schüwer 2008: 45ff.). So scheint im hier verwendeten Beispiel der aus dem Panel herausgleitende Fuß der Kämpferin direkt auf das Gesicht des Lesers zu zielen; auch ihr im nächsten sie zeigenden Panel angeschnittener Körper wirkt, als flöge er nur so auf den Leser zu. Sich dieser

Suggestion von Bewegung zu entziehen ist fast unmöglich und möglicherweise wirkt sie aufgrund der physisch dichten Leseerfahrung sogar intensiver, als dies bei der Rezeption filmischer Gewalt möglich wäre. Risso gelingt es paradoxerweise die Starrheit der Bilder in ein Movens von Bewegtheit zu verwandeln: Den dem Leseblick entgegenfliegenden Fuß der asiatischen Kämpferin bekommt man so schnell nicht wieder aus dem Gesicht. Schlussendlich gelingt diese Illusion von Bewegung mittels der von Risso verwendeten Schnitttechnik, die Panels ineinanderschiebt und damit Bewegungsabläufe verzahnt und ineinanderschnurren lässt, die außerdem einzelne Panels häufig über Zwischenpanels verbindet, die den Effekt der vorangegangenen Bewegung situativ darstellen. So sehen wir als Leser zwar nicht mehr, wie der Fuß der Asiatin das Gesicht ihres Gegners trifft, das nächste Panel zeigt jedoch frei spritzendes Blut, das sich unschwer diesem Gegner zuordnen lässt, schließt es bildkompositorisch doch an dessen Blutlache im darüber liegenden Panel an. Darauf folgt unmittelbar die nächste Bewegung, die mitten im Schlag gezeigt wird und wiederum über ein Blutspritzer-Panel mit einem weiteren Bild verschraubt ist, das die Lady mitten im Kicksprung in der Totalen aufnimmt. Das letzte Panel der Seite, das den zugerichteten Gegner der asiatischen Kämpferin zeigt, ist im Grunde nicht notwendig, wir wissen auch so Bescheid. Trotzdem dient es zum Beweis dafür, was gerade an Gewalt abgelaufen ist.

Insgesamt agieren die in der Serie auftretenden Figuren innerhalb einer Spannung, die sich zwischen Schematismus und facettenreichen Charakteren bewegt. *100 Bullets* stellt sehr zügig eine größere Anzahl an Akteuren auf. Manche davon sind dramaturgisch prominenter als andere, aber alle sind gut eingeführt und alle tauchen, sofern sie nicht durch ihren Tod aus der Serie herausgenommen werden, auch zu gegebener Zeit wieder auf. Im Laufe der Zeit entfalten insbesondere die tragenden Charaktere bemerkenswert komplexe Persönlichkeitsprofile – und bleiben dennoch hochgradig schematisiert, wenn nicht sogar stereotyp. Leicht erkennbar entsprechen die meisten der Hauptfiguren bestimmten, gut etablierten Charaktertypen, wie dem Sadisten, dem Profi, dem Spieler, etc., oder sie zitieren wohlbekannte Charaktere aus anderen Erzeugnissen der Massenkultur. Aus diesem sehr konventionell daherkommenden Gebrauch von Genremustern macht die Serie kein Hehl, vielmehr setzt Texter Azzarello diesen Umstand einer klischierten Charakterisierung der einzelnen Minutemen gezielt ein und lässt ihnen durch den Trust Spitznamen verleihen, die diese klischierten Identitäten pointieren – so ist Lono „The Dog“, Cole Burns „The Wolf“, Wylie Times „The Point Man“. Hierin könnte ein spezifisches Charakteristikum von Massenkultur allge-

mein liegen, wurde doch eine ähnliche Beobachtung über die Protagonisten in Quentin Tarantinos *Kill Bill* (USA 2003; 2004) gemacht. Die Charaktere dieses Films wurden als Leerformen identifiziert, die nicht etwa durch ihre „genre-spezifische Verortung in narrativer, ästhetischer und geographischer Hinsicht an Gestalt gewinnen“ (Lindemann/Schmidt 2006: 148). Die Leerform als Persönlichkeitsmerkmal ermöglicht eine Zuspitzung als massenmedialer Charakter, inklusive des Einflusses kultureller Symbolisierungen und einer persönlichen Markierung. Durch diese Ambiguität seiner Charaktere markiert *100 Bullets* jede einzelne Figur als einzigartige Persönlichkeit, die trotz allem gemäß dem Muster stereotyper, massenkultureller Typen funktioniert – eine Qualität, die sie mit den Figuren in Tarantinos Filmen teilen. Auf diese Weise stehen die Minutemen für eine gut eingeführte Qualität von Massenkultur, nämlich die, das Klischee als Persönlichkeit zu inszenieren, ohne dass dieses Verfahren eine der beiden Größen beeinträchtigen würde.

4. Verwandlung

Am verblüffendsten an den Minutemen ist deren Metamorphose von irgendwie gewöhnlichen, wenngleich häufig krisengeschüttelten Existenzen, zurück in einen Minuteman. Die Besonderheit hierbei ist, dass diese Jungs sich nicht etwa in jemand oder etwas ganz anderes verwandeln, sondern faktisch wieder sie selbst werden. Wie schon erwähnt, wurde den Minutemen ihre wirkliche Identität entwendet, um sie zu anonymisieren und in ihrer neuen alias-Existenz vor der Liquidierung durch den Trust zu bewahren. Im Unterschied zu klassischen Varianten der Metamorphose – von Ovids *Metamorphosen* bis zu Franz Kafkas *Die Verwandlung* – werden sie nicht aus ihrem normalen Leben heraus- und in etwas ganz anderes hineingerissen. Die klassische Metamorphose kommt über ihre Objekte als ein Verhängnis, das diese sich nicht gewünscht haben und mit dem sie in aller Regel nicht glücklich werden können. Die Minutemen hingegen werden in jene Existenz rücktransformiert, die sie schon immer gewesen sind, nachdem sie für eine allzu lange Zeit, und ohne ein Bewusstsein von diesem Umstand zu besitzen, jemand anderes sein mussten. Weil daher mit Ausnahme von Lono, der dem Liquidierungsversuch durch den Trust zufällig entkam, die Minutemen einer Gehirnwäsche unterzogen wurden und ihre eigene Vergangenheit nicht erinnern, fühlt sich für sie ihre Rücktransformation zunächst wie eine tatsächliche, gewaltsame Metamorphose an. Ihre lebensweltlich scheinbar normale Identität, auch wenn es ihnen noch so dreckig geht, die faktisch,

was sie aber nicht mehr wissen können, gar nicht ihre ist, wollen sie nicht verlieren. Niemand der ehemaligen Minutemen ist sofort geneigt, Graves' Angebot anzunehmen und sich der Waffe zu bedienen, die er den Leuten in die Hände legt. Ausnahmslos stehen sie dem Angebot einer (Re)Transformation äußerst unwillig gegenüber, was schon deshalb bemerkenswert ist, weil es zunächst nicht um ein Angebot zur Verwandlung geht, sondern nur um das zu einer Gelegenheit. Unabhängig von diesem Angebot, seiner Annahme, Ablehnung oder einem Hinauszögern, vollzieht sich die Rückverwandlung der Jedermann-Existenzen in die des Außergewöhnlichen als Minuteman blitzschnell und in dem Augenblick, da der jeweiligen Figur das Code-Wort „Croatoa“ eingeflüstert wird. In diesem Augenblick werden sie automatisch zum Objekt einer Transgression, die ihre falsche Identität auslöscht und sie in selbstbewusste Minutemen rückverwandelt, inklusive all ihrer professionellen, tödlichen Kompetenzen, sie also zu absoluten Subjekten macht. Natürlich geht damit auch eine Verwandlung ihrer Gewohnheiten und Persönlichkeiten einher. Cole Burns ist dafür ein sehr gutes Beispiel: Aus dem freundlichen, zugewandten jungen Mann, der Eiscreme verkauft und von einem höheren Einkommen träumt, um seine Freundin heiraten zu können, wird ein Tequila trinkender, eiskalter Killer. Eine Art Schnittmenge zwischen beiden Existenzweisen bildet lediglich Coles jugenhafter Charme, der in der Performance als Killer nur umso bedrohlicher rüberkommt.

Unabhängig von der Transformation der Minutemen im Rahmen des laufenden Narrativs, enthält dieser performative Akt eine zweite, subtilere Bedeutung. Kurz vor ihrer Rückverwandlung sind die Minutemen noch Eisverkäufer, Drogenabhängige, soeben entlassene Sträflinge, Privatdetektive, gescheiterte Existenzen oder Tankwarte. Kurz gesagt: Sie leben als gewöhnliche Menschen und gehören zu jener großen Population der Städtebewohner, die die urbanen Topographien der Moderne bevölkern. Es ist genau diese Betonung des Gewöhnlichen, die zuallererst an das ästhetisch eingängige Narrativ der Serie und deren Referenzen zu massenkulturellen Klischees anschließt. Damit verweist *100 Bullets* auf den Umstand, dass die Realität der Massenkultur zwangsläufig eine Verbindung zwischen den gewöhnlichen Menschen und einer eingängigen Ästhetik nahelegt. Entsprechend lässt sich das Alltagsleben nur in von Klischees unterlegte Imaginationen übersetzen. Eine Form dieser Imaginationen sind die Minutemen als ikonographisch gefasste Superkriminelle. Im Zuge ihrer Rückverwandlung werden sie nicht einfach jemand anderes als zuvor; den Status des Gewöhnlichen lassen sie hinter sich, um stattdessen jemand Außergewöhnliches zu werden, der sich von der einsamen Masse moderner Individuen deutlich abhebt. Dieses Phänomen



Abb.8: *Schulden: Cole kurz vor der Verwandlung* (Brian Azzarello/ Eduardo Risso: 100 Bullets, #2: Split Second Chance, New York, NY, 2001: DC Comics, S. 97, Copyright: Eduardo Risso & DC Comics)

muss in Zusammenhang mit der urbanen Existenz moderner Individuen gesehen werden, welches das Streben jedes Einzelnen nach Einzigartigkeit befeuert. Dieses Versprechen kann aber weder getilgt noch eingelöst werden. In dieser Perspektive verweist die mehrdeutige Persönlichkeit der Minutemen, die nicht in der Lage sind, ihre beiden Existenzmodi miteinander zu verschalten und immer dazu tendieren, ihre andere Seite zu vergessen, auf die grundsätzliche Ambivalenz moderner Individualität, worin sogar das scheinbar Besondere auf spezifische Techniken und Praktiken des Gleichen verweist. Wer etwas Besonderes wird, verliert zugleich seine Individualität und hat keine andere Wahl, als sich in die Bedingungen einer stereotypen, antisozialen Existenz zu integrieren.

Für den Fall, dass diese Dichotomie von den Betroffenen nicht akzeptiert werden sollte, mutiert das Eindringen der Minutemen-Realität in die Lebenswelt des Gewöhnlichen rasch zum Desaster. Cole Burns zum Beispiel versucht, noch befangen in seiner Pseudo-Identität als sich im

kleinkriminellen Milieu bewegender Eiscremeverkäufer, Graves' Angebot zu drehen. Der Gangsterboss, dem er eine Lieferung illegaler Zigaretten überbringen soll, ist in Graves' Aktenkoffer als Ziel ausgewiesen – angeblich hat er den Brand in einem Altersheim gelegt, bei dem Coles Großeltern umkamen. Cole geht davon aus, dass dieser Boss ihn großzügig belohnen wird, wenn er ihm dieses offenkundige Anschlagkomplott aufdeckt (vgl. Abb.8). Nur denkt der Boss genau daran gerade nicht, sondern erzählt Cole, während er wie nebenbei einem verzweiferten Schuldner mit einer Flex eine Hand abtrennt, dass er in der Tat den Brand aus Immobilienspekulationsgründen gelegt habe. Dann will er Cole von drei seiner Männer liquidieren lassen, doch der amputierte Schuldner presst mit letzter Kraft das Code-Wort „Croatoa“ hervor. In einem schönen Cliffhanger, blickt Cole im letzten Panel der Episode in die Mündungen von gleich drei Pistolen. Die folgende Episode beginnt folgerichtig damit, dass Cole noch selbst darüber staunt, wie es ihm gelingen konnte, die drei Gangster und ihren Boss auszuschalten. Die Kompetenzen des professionellen Killers sind unmittelbar zurückgekehrt, die Erinnerung an die Zusammenhänge aber nicht sofort.

5. *Modern*

Nicht zufällig sind die meisten Erzählungen in *100 Bullets* in urbanen Settings angesiedelt. Das Subjekt, das sie radikalisieren und komplettieren, ist ein urbanes Subjekt, das erst im Zuge der Implementierung moderner Massengesellschaften und der damit einher gehenden Akzentuierung städtischen Lebens entstehen kann. Als erster hat wohl Georg Simmel die Konturen des neuen „Typus großstädtischer Individualitäten“ (Simmel 2008: 905) entworfen. Ihm zufolge besteht die entscheidende Auswirkung der zu Beginn des 20. Jahrhunderts gerade aufkommenden, urbanen Topographien in der „Steigerung des Nervenlebens“ (ebd.), die aus dem zugleich raschen und unablässigen Wechsel innerer Eindrücke resultiere. „Der Mensch ist ein Unterschiedswesen“, sagt Simmel (ebd.) und meint damit, dass in der Stadt der Moderne, die aus Artefakten, Massenkultur, Technik und Geschwindigkeit besteht, die Fähigkeit zentral wird, kontingente Eindrücke, Impulse, Erfahrungen und Ereignisse unterscheiden und verarbeiten zu können. Das moderne Subjekt transformiert in ein Selbst, welches sich über Geschwindigkeit und Unterscheidungsvermögen definiert. Die Fähigkeit, nicht nur sich selbst von anderen zu unterscheiden, sondern den Anderen im diskursiven Feld zu beherrschen und, sofern notwendig, unter Einsatz physischer Gewalt auch

zu unterwerfen, ist eine Konsequenz sozialer und individueller Verschiedenheit auf der Ebene von Vergesellschaftung.

Das Subjekt der Moderne bleibt immer ambivalent und dockt letztlich auch immer an Motive von Gewalt an. Das zeigt sich schon daran, dass die Moderne grundsätzlich kompetitiv und agonial verfasst ist – permanent geht es darum, sich gegen andere durchzusetzen. Individualität als Prinzip trägt in sich den Imperativ, den anderen hinter sich zu lassen, der Einzigartigste unter den einzigen zu sein. Die Gesellschaft der Moderne teilt sich ganz basal in Gewinner und Verlierer, wobei das Scheitern der Letzteren nicht erwünscht ist und die Mittel, die ergriffen werden, um zu ersteren zu gehören, mitunter brutal sein können. Die Minutemen stellen in diesem Feld nur eine Steigerungsform dar, ihre Außergewöhnlichkeit ist weder bizarr noch unmöglich, sie steigert bloß ein allgemeines Prinzip in Richtung seiner äußersten Möglichkeit. Diese nimmt letale Gestalt an, denn faktisch ist eine Gesellschaft der radikal zu Ende gebrachten Subjekte undenkbar. Insofern, weil es sich um eine anthropologische Möglichkeit handelt, die zugleich kulturell und sozial unmöglich ist, erscheinen die Minutemen als reine Wunscherfüllungsfantasien, Wunschmaschinen aus dem Hause DC, einem der wohlbestücktesten Arsenale der populären Kultur im anbrechenden 21. Jahrhundert. In Wirklichkeit ist die wahrscheinlichere Variante solcher Aspirationen auf die Existenz als Super-Ego wohl deren Scheitern. In *100 Bullets* wird diese Option speziell anhand der Nebenfiguren durchgespielt und scheint, ganz ähnlich wie in den Filmen der Coen Brüder, nur komödienhaft erträglich zu sein. Insgesamt aber, gerade mit Blick auf die Repräsentation von Gewalt, lässt sich mit Marshall McLuhan sagen, dass die Übersetzung von Kultur und Gesellschaft in Medienrepräsentationen wesentlicher Bestandteil einer kulturellen Aneignung einer Realität ist, die als Erfahrung ansonsten viel zu komplex ausfiele: „Alle Medien sind mit ihrem Vermögen, Erfahrung in neue Formen zu übertragen, wirksame Metaphern“ (McLuhan 1994: 97).

Allerdings ist das moderne Selbst weit davon entfernt, sich rein über Vergnügen, geschweige denn durch Lust zu definieren, wie manche Kulturkritiker meinen. Zu Recht spricht Fredric Jameson von einer Glorifizierung der modernen Individualität: „Moderne Leute sind Individuen, und das Unfreie bei den anderen ist dann offensichtlich ihr Mangel an Individualität“ (Jameson 2007: 59). Freiheit ist demnach begrenzt auf die Freiheit des Einzelnen, losgelöst von irgendwelchen sozialen oder kulturellen Bedingungen. Stattdessen definiert sich Individualität über Techniken der Kontrollkompetenzen, und zwar sowohl als außengeleitetes Beherrschtwerden, als auch als innengeleitete Selbstbeherrschung.

Natürlich ist die darin angelegte Ambivalenz auch Bestandteil eines gesellschaftlichen Umgangs mit Praktiken von Gewalt. Die immer neu inszenierte Gewalt in *100 Bullets* ist keineswegs eine Antithese zu einem Zivilisationsprozess, der auf die Regierung der Subjekte setzt. Im Gegenteil, wie die Beispiele von Wylie Times oder Cole Burns zeigen, passt sich deren Gewalt sehr gut einem Ordnungssystem ein, worin sie Sinn macht und funktional bleibt. Selbst die überschießende Gewalt eines Lono, der seine Gewaltausbrüche durchaus genießt und sie geradezu orgiastisch durchlebt, erlaubt sich in aller Regel keinen Ausbruch aus einer Funktionalität von Gewalt. Selbst sein oben thematisierter, rabiat misogyner Vergewaltigungsakt folgt dem Kalkül der Rache; Lono ist nicht der Typ, der motivlos handeln würde. Das macht die angewendete Gewalt um nichts besser. Es zeigt aber noch einmal, was wir schon recht gut wissen: dass Gewalt und Zivilisation sich nicht ausschließen, sondern sich gegenseitig benötigen und beeinflussen. Von diesem Muster weicht nur Lonos Ausbruch gegen Dizzy ab, die er für Shepherds Tod verantwortlich macht. In diesem Moment verliert er, was sonst nie passiert, vollkommen die Kontrolle über sich und scheitert genau deshalb in dieser Auseinandersetzung. Paradoxerweise bleibt dieser Kontrollverlust letztlich nachvollziehbarer, als alle seine sonstigen Aktivitäten, weil er aus Lonos Loyalität zu Shepherd motiviert ist. Hier übernimmt eine Affektivität der Wut, die jeder kennt und die Lonos übliche kalte Gewaltlogik außer Kraft setzt.

Ausnahmen gibt es immer; unter den Minutemen ist dies die zügellose, dem Drogenkonsum zugeneigte Figur des Jack Daw. In seiner Gestalt verschmelzen Gewalt und Sensitivität zu einer Einheit. Wiederholt liefert sich Jack gezielt Grenzerlebnissen aus, die zwar auch exzessiven Drogenkonsum umfassen, die aber insbesondere in Gewaltsituationen das Erleben von Rauscherfahrungen suchen – so etwa in illegalen Boxkämpfen oder in der Konfrontation mit Raubkatzen. Bemerkenswert an diesem Charakter ist, dass gerade eine bis aufs äußerste brutale Serie die erotische Besetzung von Gewalt als eindeutig deviant markiert. Letztlich bleibt Jack ein Gefangener seiner Gewaltobsessionen, die in seinem Fall nichts Funktionales mehr an sich haben, sondern rein sinnlich und erotisch aufgeladen sind. Nur die es fertigbringen, die Techniken der Selbstbeherrschung erfolgreich umzusetzen, werden in der Lage sein, aus ihrer umfassenden Kontrolle als moderne Subjekte auch Lustgewinn zu beziehen. Das würde es ihnen erlauben, in einen sozial orgiastischen Zustand einzutreten, der deutlich auf die Gewalt bezogen ist und Michel Maffesoli zufolge eine der grundlegenden Bedingungen des Sozialen definiert:

„Es ist nicht zu verbergen, daß der Orgasmus vor einem Hintergrund der Gewaltsamkeit operiert. Auch wenn er sie ritualisiert, auch wenn er nicht aufhört, sie zu zählen, bleibt die Gewalt doch eine Konstante, die man besser als solche realistisch ins Auge faßt“ (Maffesoli 1986: 113).

Die Minutemen verkörpern diese Konstante von Gewalt. Ihre skrupellos ausgeübte Gewaltsamkeit, ihre nüchtern vollzogene, aber extreme Brutalität hält lange ein Machtzentrum in der Balance, das ohne diesen Gewaltkern rasch auseinanderbräche. Im Plot der Serie erinnern sie den Trust später an diesen Umstand, den dieser selbst gekündigt hatte, als er alle Minutemen liquidieren wollte. Die Minutemen in *100 Bullets* verhalten sich zum Menschen so, als hätten sie Blanchot studiert: „Der Mensch kann alles, und zuerst mich meines Selbst berauben, mir die Macht entziehen, ‚Ich‘ zu sagen“ (Blanchot 1991: 196). So gesehen dürfte die Subjektwerdung eine notwendige Bedingung dafür sein, in der Moderne nicht nur zu bestehen, sondern sich auch durchzusetzen. Trotzdem bleibt es dabei, dass das Selbst im Grunde eine Assemblage bleibt, dass es mit Hilfe verschiedener Kulturtechniken artifiziell hergestellt oder konstruiert ist und im Zweifelsfall nicht in der Lage ist, Ich zu sagen.

Das paradox wirkende Zusammenfallen von Selbstkontrolle und Gewalthandlungen ist, darauf haben Norbert Elias und Michel Foucault hingewiesen, paradigmatisch für die Figur des Selbst in der Moderne – deren absolutes Auseinanderfallen wiederum ist generisch repräsentiert in der Figur des Serienkillers. Der Prozess der Subjektwerdung an sich ist schon als latenter Gewaltakt definiert, der Bezüge individueller Zuneigung minimiert und stattdessen von kulturellen Praktiken getragene, auf wechselseitigen Abhängigkeitsverhältnissen basierende Strukturen stark macht. Charaktere wie die als Super-Egos vorgeführten Minutemen repräsentieren nicht weniger als eine individuelle Sehnsucht, derlei Regimes zu stürzen. Die Heimat dieses uneindeutig bleibenden Selbst ist die urbane Kultur der Moderne, die weitgehend auf artifiziellen Lebenswelten basiert. Als Artefaktkultur kommt moderne Kultur am ehesten im Rahmen von Massenkultur und Massenproduktion zu sich. Folgerichtig lässt sich die Akzentuierung einer solchen Artifizialität als genuines Muster moderner Kultur am prägnantesten in so radikal stilisierten Charakteren wiederfinden, wie sie eine Serie wie *100 Bullets* präsentiert. In *100 Bullets* werden orgiastische Gewohnheiten von Gewalt nicht nur anhand anomisch auftretender Individuen wie den Minutemen, sondern in beständiger Variation und auf unterschiedlichsten Ebenen der Narration

als dominantes Verhalten innerhalb dieser nur scheinbar befriedeten Räume gezeigt. Damit wird nicht nur die generelle Verletzlichkeit des Subjekts betont, sondern insbesondere auch dessen Tendenz zu Verhaltensweisen der Zerstörung und der Selbstzerstörung mittels Formen der Überschreitung jeglicher kultureller moralischer Imperative. Wenn daher der Mensch dasjenige ist, das unzerstörbar ist, schließt Blanchot, dann bedeutet dies vor allem, dass es „keine Grenze für die Zerstörung des Menschen gibt“ (ebd.: 204).

100 Bullets präsentiert eine alternative Variante des zeitgenössischen Superhelden, die nicht nur genuin Erzeugnis der Massenkultur ist, sondern dessen Idee in Richtung einer lebensweltlicher angesetzten kulturellen Topographie transformiert, worin die Figur sich massenkulturellen Ikonographien gewöhnlicher Verbrechen ebenso anpasst, wie Praktiken einer für sich selbst stehenden Gewalt und absoluter Selbstkontrolle. Möglich ist das nur innerhalb der enorm artifiziellen Umgebung der urbanen Gesellschaft, welche permanent die Produktion von Kultur generell und jedes einzelnen Kulturgegenstandes für sich ausweist. Mit dem klassischen Superhelden teilen die Minutemen das Moment der Metamorphose: Zum urbanen Super-Ego werden sie buchstäblich durch eine Verwandlung, und es ist dieser Habitus absoluter Selbstbewusstheit und Souveränität, der sich fortan als ihr eigentliches Kostüm erweist (sehr viel mehr als die aus Quentin Tarantinos Spielfilm *Reservoir Dogs*, USA 1992, zitierten schwarzen Anzüge und Krawatten). Im Gegensatz zum Superhelden sind die Minutemen aber nicht mehr in der Lage, ihr Kostüm wenigstens zeitweise abzulegen. Sind sie einmal zum Super-Ego geworden, sind sie auch gezwungen, für immer eines zu bleiben und vor allem vollständig abgetrennt zu bleiben von allem, was sie möglicherweise als Individuen bewegen mag. Dies ist die Tragik von Wylie, dem keine andere Chance bleibt, als sein Leben und seine Träume zu zerstören, als sich für ihn keine Möglichkeit öffnet, seiner Existenz als gnadenloses Super-Ego zu entkommen. Das Kostüm der Minutemen legt nur der Tod ab. Davon, dass er seine große Liebe aus Disziplin getötet hat, kommt Wylie nicht los und verlangt nach Rache an seinem früheren Vorgesetzten, Mr. Shepherd. Aber obwohl er diesem schon die Waffe in's Gesicht hält, drückt er am Ende nicht ab, denn Shepherd erinnert ihn an das, was Wylie war und immer sein wird und was den Grund für alle seine Handlungen ausmacht: „Because you are a Minuteman.“ Auch wenn Wylie trotzig „Fuck you, Fuck!“ erwidert, ist es exakt dieser Moment, in dem er aufgibt und realisiert, dass ihn seine Existenz als Minuteman zu etwas macht, das ihn von allen anderen unterscheidet (*100 Bullets*, Vol.8: 195). Entblößt als radikal zu sich gekommenes Super-Ego einer

Existenz im Außergewöhnlichen kann er keinen menschlichen Gefühlen und Bindungen folgen, sondern nur der Repräsentation einer unendlichen Anomie und gewöhnlichen kulturellen Übertreibung.

Was die Leser von *100 Bullets* daher verfolgen dürfen, ist eine Transformation der Charaktere, die in ihrer Identität als Minutemen dazu tendieren, formelhaft zu werden, wohingegen sie einstmals individuelle Biographien und Schicksale hatten. Insofern erweist sich die massenkulturelle, stereotype Identität der Minutemen für diese als wahre Möglichkeit, Zugriff zu absoluter Macht als Selbst zu erlangen. Die Minutemen de-transzendentalisieren den Superhelden, indem sie in ihrem Zuschnitt als schlichte, gewaltsame Selbst dessen übernatürliche Kräfte zitieren, ansonsten aber ihre Lektionen als zeitgenössisches Selbst ordentlich gelernt haben, welches Praktiken der Selbsttechnik und des gewaltsamen Auftretens folgt. Damit verwandeln sie den Superhelden, holen ihn aus den höheren Sphären der Gerechtigkeit heraus und exportieren ihn in Felder des gewöhnlichen Lebens, der Anstößigkeit und des Verbrechens. Insofern verleiht genau diese Dimension des Gewöhnlichen den Minutemen ihre Qualität des Außergewöhnlichen, welches der Aura des Superhelden nahekommt. Der scheinbar dokumentarisch illustrative Stil von *100 Bullets* mit seinen Alltagsbeschreibungen und Milieuerkundungen unterläuft die actionhaltigen, oftmals dem Spektakel verpflichteten Darstellungen auf der Oberflächenebene, da er eindeutig beabsichtigt, diese Beschreibungen des Alltagslebens in eine Art Archiv alltagsbasierter Imaginationen, gewissermaßen einer Überzeichnung moderner, urbaner Klischees, zu überführen. Die Differenz zum wirklich dokumentarischen Ansatz im Comic ist dabei offensichtlich (Kap.7).

6. Kolportage

Das Leitprinzip zeitgenössischer Kultur ist Zugänglichkeit und Allgegenwärtigkeit. In Zeiten einer globalisierten Massenkultur besteht die wirkliche Signatur von Kultur nicht nur in der Möglichkeit zu deren technischer Reproduktion, sondern auch in der technisierten und standardisierten Produktion jedes möglichen Artefakts. Dies ist zurückzuführen auf jene massiven Veränderungen, die Kultur durchlaufen hat, seit der Verlauf der Urbanisierung an der Wende zum 20. Jahrhundert die soziale Struktur industrialisierter Gesellschaften umgebrochen hat. Schritt für Schritt wurde Hochkultur samt ihrer Bestrebungen um Distinktion, Exklusivität und Bildung als repräsentative Kultur an den Rand gedrängt. Im Unterschied dazu ist Massenkultur allen zugänglich. Im Ergebnis ha-

ben sich dadurch nicht selten die gültigen ästhetischen Standards abgesenkt, da Massenkultur entweder auf alltagsgesättigte oder sehnsuchtsbesetzte Themen setzt, zuweilen auch auf das Vulgäre, und ein Massenpublikum anstatt einer Bildungselite bedient. Am Medium Comic lässt sich diese Entwicklung ausgesprochen präzise ablesen. Etwa seit dem 18. Jahrhundert gilt dem „Gewöhnlichen“ und „Alltäglichen“ ein programmatischer Diskurs in den Künsten, der beabsichtigt, die Dimension des „wirklichen Lebens“ in Kultur und Gesellschaft abzubilden. Während die Zielsetzung hier zunächst die ideologische Absetzung eines selbstbewusst werdenden Bürgertums von der verderbten Kultur des Adels ist, werden die entsprechenden Sujets im 19. Jahrhundert mit dem Naturalismus avantgardistisch besetzt und wandern von dort aus weiter in das Repertoire von Kitsch und Massenkultur. Innerhalb des massenkulturellen Feldes transformiert der Ansatz in ein Set formalisierter, ästhetischer Praktiken – ganz so, wie diese von Azzarello und Risso eingesetzt werden. Insofern unterstreichen massenkulturelle Ästhetiken und Narrative die Verbindung zwischen dem Gewöhnlichen als einer Abbildung des täglichen Lebens und seiner ästhetischen Dimension, weil dieses häufig mit Formen des Klischees, des Trivialen und des Vulgären verbunden ist. Das moderne Selbst, das wesentlich durch Bedeutungen und kulturelle Symbolisierungen erstellt wird, welche über massenkulturelle Produkte kommuniziert sind, ist umfassend an dieses Verhältnis zwischen Normalleben und vulgarisierter Ästhetik gebunden.

Bekanntlich hat Walter Benjamin am Beispiel des Films die neu aufkommende Massenkultur als etwas Neuartiges beschrieben, das die Produktion, Rezeption und insbesondere den Stellenwert von Kunst in der Gesellschaft vollkommen verändert. Die Kunst, fasst er zusammen, sei „aus dem Reich des ‚schönen Scheins‘ entwichen, das solange als das einzige galt, in dem sie gedeihen könne“ (Benjamin 1977: 27). Mit dem Übergang in neue kulturelle Ökologien, in denen gesamtgesellschaftlich Bedeutung generiert wird, entstehen auch neue Subjektdispositionen, verändert sich, um Simmels Terminologie zu benutzen, die nervöse Gestimmtheit des Menschen. Für Benjamin leistet dies zeitgenössisch der Film, bei dessen Aufnahme die „kritische und genießende Haltung des Publikums“ zusammenfallen würden (ebd.: 33) – genau das brauche es, um zum kulturellen Leitmedium zu werden. Fortschrittliches Verhalten der Masse gegenüber der Kunst sei

„dadurch gekennzeichnet, daß die Lust am Schauen und am Erleben in ihm eine unmittelbare und innige Verbindung mit der Haltung des fachmännischen Beurteilers eingeht“ (ebd.).

Hieran schließt der Comic ästhetisch und bezüglich seiner Rezeption an. Marshall McLuhan hat beschrieben, wie sehr sich in dieser Haltung ein genuines menschliches Medienverhältnis spiegelt, seien doch „Menschen sofort von jeder Ausweitung ihrer selbst in einem andern Stoff als dem menschlichen fasziniert“ (McLuhan 1994: 73), die mediale Verdoppelung des Subjekts ist also ohnedies wesentlich für Kultur und wird in der modernen Massenkultur mit ihrer Vervielfältigung der Spiegel nur radikalisiert. Im Zuge des allmählichen Aufstiegs der Massenkultur zur dominanten ästhetischen Form innerhalb der westlichen Hemisphäre wird auch Bedeutung als symbolische Form zunehmend aus ihr heraus geschaffen, wohingegen der Einfluss der Hochkultur markant abgefallen ist. Insofern erhält das „Gewöhnliche“ den Status einer Technologie des Selbst und erlaubt außerdem den Feldern des Imagologischen, die Bindungen dieses Selbst in Richtung eines urbanen Super-Ego zu transzendieren. Ein Comic wie *100 Bullets* arbeitet einem solchen Sehnen in zweierlei Hinsicht zu: Erstens stellt er einen imagologischen Raum bereit, worin sich das Super Ego zumindest hypothetisch verwirklichen kann; zweitens repräsentiert er die Konturen dieses speziellen Selbst und seiner Verbindung zu Moderne und Urbanität.

Eine besondere Eigenschaft dieser Veränderung liegt darin, dass Strategien der kulturellen Repräsentation aufgekommen sind, die, obwohl weit davon entfernt, Avantgarde zu sein, das was sie darstellen eher untersuchen, als authentifizieren. Etwa 100 bis 150 Jahre nach der Erfindung der Massenkultur (je nach Lesart), zeugt *100 Bullets* von solchen Repräsentationsstrategien, die über Authentifizierungsverfahren weit hinausgehen. Den Anspruch auf bloße, dokumentarische Authentifizierung, den sie möglicherweise zu repräsentieren beanspruchen könnte, unterminiert die Serie zielsicher, indem sie Stilistiken der Kolportage und des Kitsches in ihre Narration und Ästhetik aufnimmt. Dies darf als Versuch gewertet werden, die kulturelle Umwelt mit einer Ästhetik der Kolportage zu konfrontieren, die zugleich als wichtiges Werkzeug zur Sinn-generierung genutzt wird. Ein Comic wie *100 Bullets* erreicht daher als Repräsentante von Massenkultur jeweils, das Alltägliche und sogar das Vulgäre als maßgebliche kulturelle Codes der Abstraktion zu etablieren. Diese Comic-Serie verbindet ein deutlich triviales, stereotypisiertes Narrativ mit cartoonhaften Zeichnungen und schafft es zugleich, subtile Elemente des Imaginativen und der materiellen Kultur zu vermitteln, die sich schlussendlich mit der Erfahrung des Lesers von sozialer Realität vermischen und diese für die Leser zugleich herstellen. Heute sind es insbesondere Mainstream-Produkte, die den Standard an kultureller Reflexion und Repräsentation maßgeblich definieren. Aus diesem Grund steht

das im Mainstream beheimatete Kulturartefakt für die symbolische Form der Gegenwart. Indem *100 Bullets* die Konzepte von Selbst, Gewalt und Urbanität verbindet, findet die Serie zu einer eigenständigen historischen und medialen Meta-Repräsentation, die auch auf deren eigene Mehrdeutigkeiten reflektiert. In einer Serie wie dieser findet Massenkultur auch als Kultur einer Einhegung und gleichzeitig expressiv spektakulären Schau ihren originären Ausdruck.

6. Heimatfront: Brian Wood, *DMZ*

1. *Deterritorialisierung*

Die Zukunft ist jetzt. Angesichts diverser Separationsbewegungen in verschiedensten Bundesstaaten, einer Vielzahl an aktiven bewaffneten Milizen, die sich über das ganze Land verteilen, üppig gedeihender Verschwörungstheorien, in deren Zentrum die US-Bundesregierung steht und einer deutlichen Radikalisierung der politischen Kultur seit dem Amtsantritt von Donald Trump als Präsident, wirkt es zuweilen erstaunlich, dass die Vereinigten Staaten von Amerika noch immer ein in sich geschlossenes Staatsgebilde abgeben, und dass sie, mehr noch, nach wie vor als bedeutende Weltmacht auftreten. Der Drang etwa, sich weltweit in internationalen Konflikten zu engagieren, stellt für viele Amerikaner einen steten Quell des Misstrauens der eigenen Regierung gegenüber dar. Insofern ließe sich sagen, es sei durchaus erstaunlich, dass das Szenario einer kommenden Selbstzerstörung des US-amerikanischen politischen Systems und seiner Gesellschaft innerhalb populärkultureller Narrative nicht schon längst gut etabliert ist. Zerstörungsfantasien, vor allem von New York City oder Los Angeles, und andere apokalyptische Szenarien, wie sie einem schnell zuhauf einfallen, sind hier explizit nicht gemeint. Zumindest in der politischen Debatte in den USA ist die Sorge vor einem möglichen zweiten Bürgerkrieg unterdessen erneut angekommen und wird so ernsthaft wie offen diskutiert (Wetzel 2018; Wright 2017; Ricks 2017a, 2017b).

Das einzige etablierte Beispiel für ein Szenario, das einen neuen binnenamerikanischen Krieg aufgreift, scheint aber, nicht nur im Comic, sondern auch im Film, die schon im Jahr 1975 gestartete, immer noch laufende Serie *Jeremiah* des frankobelgischen Comiczeichners und Texters Hermann zu sein (Kap.9). In deren Plotanlage ist der neue amerikanische Bürgerkrieg allerdings bereits Geschichte und dient bloß als Dekor für eine post-apokalyptische Gesellschaft, die deutlich auf Szenarios im Stil der *Mad Max*-Filme vorausweist. Erst ungefähr 30 Jahre später, im Jahr 2006, startet das zum US-amerikanischen Comic-Großverlag DC gehörende Independent Imprint *Vertigo* Brian Woods Serie *DMZ*. Wood gilt als einer der bekannteren Szenaristen und Comickünstler der letzten Jahrzehnte, dessen Arbeit von Independent Comics (*Demo* 2003-2005, *Channel Zero* 1998) bis weit in den Mainstream reicht (u.a.

X-Men, *Northlanders*, *Star Wars*, *Conan*) (Lund 2015). Die Arbeit an *DMZ* erfolgt zunächst exklusiv in Zusammenarbeit mit dem Zeichner Riccardo Burchielli, bald kommen aber diverse Gastkünstler hinzu, die einzelne Folgen übernehmen. Seit 2012 liegt die Serie komplett in 72 Ausgaben, beziehungsweise zwölf Bänden vor, sogenannten Trades.

Die Brian Woods *DMZ* zugrunde liegende Idee ist ebenso clever wie einfach und nimmt aktuell diskutierte Szenarios mindestens zum Teil vorweg: Was geschieht, wenn die USA selbst vom Krieg heimgesucht werden? Und was wäre außerdem, wenn diese Situation nicht etwa dem Angriff einer fremden Macht folgte, sondern das Resultat stetig gewachsener, heimischer Konflikte wäre? Wood führt seine Story folgendermaßen ein: Irgendwann in der näheren Zukunft vereinen sich die irregulären, paramilitärischen Milizen, die es überall über das Land verteilt tatsächlich gibt, zu einer gemeinsamen, lose koordinierten Armee. Zeitgleich damit werden die „Free States of America“ proklamiert, die sich vom Staatsgebilde der USA abspalten. Angesichts ihres massiven internationalen Engagements, das die regulären militärischen Kräfte bindet, erweisen sich Armee und US-Regierung als nicht hinreichend vorbereitet auf eine solche Bedrohung von innen und verlieren schon bald an Einfluss und Territorium. Schließlich kommt jede Dynamik am denkbar symbolischsten Ort ins Stocken – New York City. Während die Free States Army New Jersey kontrolliert und sich an der Küstenlinie gegenüber von Manhattan in Stellung bringt, hält die US-Armee Brooklyn und Queens. Dazwischen liegt Manhattan, als Insel nunmehr abgeschnitten von der übrigen Welt, ein Niemandsland, das von den Vereinten Nationen zur demilitarisierten Zone (DMZ) erklärt wird.

Damit wählt Wood einen ungewöhnlichen Ansatz für die Auseinandersetzung mit dem Thema Krieg. Das Setting verschiebt die Erfahrung der zeitgenössischen Gesellschaft und deren Verwicklung in Kriegsführungen, indem diese aus den Peripherien der westlichen Hemisphäre herausgelöst und unmittelbar am ikonischen Ort Amerikas und der westlichen Kultur schlechthin relokalisiert werden – New York City. Martin Lund weist darauf hin, dass bemerkenswert viele Arbeiten Woods New York als Stadt umkreisen; die Frage sei daher, welches und wessen New York genau hier dargestellt werde (Lund 2015: 1). Mit *Channel Zero* jedenfalls hatte Wood schon einmal diese Metropole als Schauplatz eines Comics gewählt, der als politische Intervention angelegt war; von der Anlage her schließt *DMZ* hier an. Was die Story von *DMZ* eindeutig vorantreibt, ist das Setting. Woods trickreicher Ansatz besteht darin, Manhattan in einen Kriegsschauplatz zu verwandeln, ein Umfeld fortwährenden Leidens und Erleidens, des täglichen Kampfs um Selbsterhal-

tung und der permanenten Angst vor Raketenangriffen durch die US-Army. Die Menschen, die in den in der Serie erzählen Geschichten vorkommen, sind nicht irgendwelche Fremden, die dramaturgisch zu Menschen werden, weil sie einer inhumanen Politik und Kriegsverbrechen ausgesetzt sind. Vielmehr könnten dies die Leser selbst sein, deren Nachbarn, Freunde, Verwandte. Was zusätzlich zu dieser Möglichkeit einer persönlichen Identifikation umso relevanter ist, ist die in *DMZ* eingesetzte Ikonographie der Relokalisierung. Unabhängig von den menschlichen Charakteren spielt die Stadt selbst hier eine Hauptrolle. New York City, komprimiert in Manhattan, wird in der Repräsentationsstrategie der Serie deutliche Priorität eingeräumt:

„New York took on a more mimetic quality. This mimetic aspiration is coupled with a frequent use of street signs and a constant use of narrative captions that provide neighborhood designations“ (ebd.: 18).

Vorzugsweise Riccardo Burchielli, als wichtigster Zeichner der Serie, entwickelt einen Stil, der auf detaillierte Weise die bislang so vertraute Stadt als entfremdete Zone der Zerstörung und des Krieges vorstellt. Das aber erfolgt in der zeichnerischen Umsetzung ohne Abstraktion, auch ohne expressiven Einsatz einer grobkörnigen Skizzenhaftigkeit, wie dies bei ähnlichen Formaten sonst häufig beliebt ist. Hingegen trägt gerade Burchiellis vergleichsweise konventioneller Zeichenstil das Konzept der Serie. Diese lebt visuell von der Inszenierung des Gegensatz-Erlebnisses zwischen dem Wissen, wie New York City wirklich aussieht, einerseits, und der zeichnerischen Darstellung einer Tristesse, andererseits, wie wir sie nur von Reportagen aus Bürgerkriegsgebieten kennen.

Selbst wenn wir die einschlägigen medienhistorischen Vorbilder der Repräsentation eines zerstörten New York mit einbeziehen (Page 2008), angefangen bei Boris Sagals Film *Omega Man* (USA 1971), gilt dieser Befund – eben weil Wood und Burchielli so unmittelbar an Nachrichtenbilder der Gegenwart anknüpfen und diese offenkundig zitieren. Die Besonderheit der Serie liegt in der Verschiebung, oder, mehr noch, in der Übersetzung der Kriegsrealität aus der Realität Afghanistans und des Iraks in das Herz der westlichen Metropole par excellence, wodurch *DMZ* eine deutlich parabelhafte Qualität gewinnt. Felix Giesa merkt dazu an, die Serie greife eine Vielzahl an Themen des Zeitgeschehens auf, worüber sie das Leben im Kriegsgebiet zeige – „zwar fiktiv, aber doch scheinbar authentisch“ (Giesa 2013: 136). Die Zweideutigkeit medialer Darstellungen von Gewalt hat Angela Keppler am Beispiel des Fernseh-

hens herausgearbeitet und hier insbesondere verdeutlicht, dass diese unterschiedlichen Modi folgen können:

„Denn es kommt darauf an, zu untersuchen, welches Bild der Gewalt durch die Art ihrer Darstellung jeweils entworfen und dem Publikum angeboten wird“ (Keppler 2015: 47).

Jedes einzelne Format folge einer eigenständigen „audiovisuellen Dramaturgie“, die unbedingt beachtet werden müsse, um nachvollziehen zu können, wie die jeweilige Form Gewalt einordnet und inhaltlich besetzt. Deshalb sind Nachrichtenbilder von Gewalt auch unbedingt von fingierter, aber durchaus real wirkender Gewalt zu unterscheiden. Zwar kennt der Comic ausschließlich Formate fingierter Gewalt, weil er niemals performative Gewalt in actu einfängt und abbildet, sondern diese immer erst nachzeichnet und ihr eine zeichnerisch ästhetisierte Gestalt gibt (Kap.7). Aber zum einen lehnt sich der Comic den in Fernsehen und Film eingeübten Bildstrategien und Rezeptionsgewohnheiten an, zum anderen kann er aus dem Fernsehen bekannte und dort beglaubigte Darstellungsformen zitieren und sich diese zu eigen machen. Die Nachrichtenbildern aus dem TV nachempfundenen Kadrierungen und Bildgebungen praktizieren genau dies. Die damit hergestellte Nähe zur Präsentationsweise im Nachrichtenfilm in *DMZ* ist ein wesentliches Stilelement der Serie.

Nach nur sieben Seiten Erzählung bringt *DMZ* schon im ersten Heft ein erstes Splashpanel, das in einer Totalen den Blick auf ein vom Krieg gezeichnetes Manhattan freigibt (vgl. Abb. 1). Bereits in diesem ersten von vielen ähnlich angelegten Panels, die im Verlauf der Serie erscheinen werden, gelingt es Burchielli, alles das einzufangen, wofür *DMZ* als Serie steht. Die berühmte Skyline von New York ist noch zu erkennen und wird insbesondere markiert durch das unversehrte Empire State Building als topographischer Orientierungspunkt und Wahrzeichen des alten Vorkriegs-New York. Zugleich wird die Stadt als deterritoralisierte Landschaft gezeigt. Aus seinen territorialen Bezügen und damit auch aus seinen gesellschaftlichen Ordnungsparametern wird New York herausgelöst. Dieser Vorgang der Deterritorialisierung erfolgt in *DMZ* durch eine Verwandlung des durch klare soziale Strukturen und Regeln gekerbten Raums der Großstadt in den glatten Raum des Krieges, der diese Ordnungen auflöst und durch extreme Unübersichtlichkeiten und Unwägbarkeiten ersetzt. Das Territorium, so Gilles Deleuze und Félix Guattari, geht seiner qualitativen Bestimmung nicht voraus, sondern beides entsteht in einem aufeinander verwiesenen Prozess:

„Das Territorium ist nicht eher da als die qualitative Markierung, erst die Markierung bildet das Territorium. (...) In diesem Sinne sind das Territorium und die in ihm wirksamen Funktionen Produkte der Territorialisierung“ (Deleuze/Guattari 1992: 430).

Der geographische Raum existiert, sofern er als Raum bezeichnet wird, nur als sozialer Raum und der soziale Raum ist immer schon geographisch basiert. Territorialisierung bezeichnet jenen Prozess einer Herstellung des Raumes, worin beide Ebenen performativ zusammenwirken: Die räumliche Abgrenzung eines bestimmten Territoriums und dessen Anreicherung mit spezifischen Regeln, mithin einer gesellschaftlichen Ordnung. Genau das erfolgt in der DMZ, die das ehemalige Manhattan als neues Territorium konstituiert, als formal demilitarisierte Zone, DMZ, zwischen den Fronten eines Bürgerkriegs und als faktisch kriegszerstörtes Areal, das allein schon durch seine räumliche Insellage markiert ist. Deleuze und Guattari sprechen von der „Markierung des Territoriums“, die sich als Rhythmus verwirklicht (ebd.). Rhythmus, weil diese Markierung auch veränderbar ist, weil sie Schwankungen unterliegt und ein Raum von unterschiedlichen Qualitäten zugleich geprägt sein kann. Diese Qualität übersetzen Deleuze und Guattari insbesondere in das Konzept vom glatten und vom gekerbten Raum. Der glatte Raum, machen sie deutlich, ist keinesfalls ein homogener Raum. Vielmehr handelt es sich um einen amorphen und informellen Raum (ebd.: 660f.), der zwar über Modi der Organisation verfügt, diese aber nicht verlässlich institutionalisiert. So kann das Glatte „selber von teuflischen Organisations-Kräften umrissen und besetzt“ werden, verfügt jedoch zugleich über ein dem Gekerbten überlegenes „Deterritorialisierungsvermögen“ (ebd.: 665f.). Dieser fluide, unfertige Raum entspricht als zugleich umkämpfter Raum ganz offenbar demjenigen des Bürgerkriegs und damit auch der in DMZ entworfenen Topographie.

Hingegen wird im gekerbten Raum „eine Oberfläche geschlossen“ und entlang von „Intervallen“ der sozialen Organisation aufgeteilt (ebd.: 666). Insofern ist der glatte Raum der tendenziell unregelmäßige Raum. Wenn es einen Raum der Gewalt gibt, dann ist es dieser, weil sich hier keine Ordnungsmarkierung etablieren kann, es sei denn die einer grundsätzlichen Unzuverlässigkeit als sozialer Aggregatzustand. Gekerbter Raum heißt: langfristig Verlässlichkeit in einem Raum zu etablieren, Ordnung zu übersetzen in räumliche und zeitliche Struktur; Institutionen, Regeln, Konventionen zu etablieren, die sich insbesondere als Architekturen des Sozialen umsetzen. Glatter Raum heißt: als „amorpher und nicht homogener Raum (...) kontinuierlicher Variation“ zu unterlie-



Abb.1: Kriegszerstörtes Manhattan (Brian Wood/Riccardo Burchielli: DMZ, #1: On The Ground, New York, NY, 006: DC Comics, S. 13, Copyright: DC Comics, Brian Wood & Riccardo Burchielli)

gen (ebd.: 673). In den glatten Raum kann jederzeit das Unvorhergesehene, zumindest die Gefahr einschlagen (die in der Kriegsregion natürlich gerade nicht unvorhergesehen, sondern zum Alltag geworden ist). Die rauchenden Trümmer in Abbildung 2 geben beredtes Zeugnis davon; wo eigentlich Sicherheit herrschen sollte, schlägt ein ums andere Mal die Gefährdung ein. Im Kriegsraum ist die Gewalt sowohl als vorhersehbar markiert, weil sie dessen maßgebliches Strukturmoment darstellt, als auch unvorhersehbar, weil sie keinen verlässlichen Regeln, Zeiten oder Prinzipien folgt, es sei denn denen der Zerstörung, Überwältigung und Gefährdung. Jederzeit kann die Gewalt einschlagen. So wie für Deleuze und Guattari das Meer der Prototyp des glatten Raums ist, stellt die Gewalt des Krieges eine Art von Naturgewalt dar, die das von ihr durchherrschte Territorium überfällt und immer neu strukturiert. Entsprechend sind die ersten Bände von *DMZ* als Erkundungen des glatten Raumes aufgebaut, indem sie die Exploration des Kriegsgebiets durch die

Hauptfigur der Serie primär als Raumerkundung zeigen, als Bemühen sich mit den radikal veränderten Gegebenheiten, mit den Selbstverständlichkeiten, den improvisierten sozialen Kerbungen innerhalb eines ehemals vorbildlich gekerbten, jetzt durch den Krieg auf neue Weise geglätteten Raumes vertraut zu machen. New York City, als Ikone der typischen amerikanischen Stadt, gibt dafür eine hervorragende Vorlage ab, weil das hier stadtplanerisch erstmals umgesetzte Grid-System auch die ultimative topographische und ordnungsstrukturelle Kerbung darstellt, die nunmehr, im Zeichen des Krieges, nur noch als Reminiszenz existiert. Insofern geht das erzählerische Prinzip des ersten Bandes der Serie konsequent vor, da es kein fortlaufendes Narrativ entfaltet, sondern weit eher Momentaufnahmen vom Alltag in der DMZ und dem Leben dort in seinen verschiedensten Facetten gezeigt werden. Der junge Reporter als Hauptfigur, der selbst noch eine professionalisierende Initiationsphase in den Journalismus durchlebt, dient in diesen Geschichten als eine Art Medium für die in ihnen entfaltete Parabel über die Realität gegenwärtig von den USA global exportierter Kriege. Eine klassische Narration setzt hingegen erst ab dem zweiten Band ein, wird aber auch später immer wieder von exemplarischen Schilderungen einzelner Personen und Begebenheiten unterbrochen.

Das in Abbildung 1 gezeigte Splash Panel bildet eindringlich die räumliche Besonderheit der DMZ ab. Zwar lässt es noch sehr gut die einstige räumliche und damit auch soziale Struktur der Stadt erkennen, macht aber zugleich klar, dass diese unter den Gewaltbedingungen des Krieges keine Bedeutung mehr hat. Deterritorialisierung als glatter Raum, der aus dem gekerbten wieder herausgefräst wird, bedeutet die Aufhebung von Ordnung und Sicherheit, das Schleifen räumlicher Orientierungen als soziale Organisation. Im gezeigten Panel sind die Gebäude durch Bombenangriffe versehrt, manche sind völlig zerstört und dem Erdboden nahezu gleichgemacht, andere stehen als Ruinen da; an einigen Stellen steigt Rauch auf, was anzeigt, dass die letzten Angriffe erst kürzlich erfolgt sind. Was eigentlich eine demilitarisierte Zone sein sollte, erweist sich als Ausnahmezone, deren Alltag vom Krieg bestimmt wird. Die einzelnen Gebäude sind nicht nur durch Bombardierungen skelettiert, sondern auch von Einschussgraben gezeichnet und bedeckt von Müll und Trümmern; Abraumfetzen fliegen durch die Luft. Natürlich ist der Himmel in diesem Bild von düsteren Wolken bedeckt, die ihm den dunklen Ton der Verzweiflung verleihen, was den ersten Lektüreindruck völliger Verlassenheit unterstreicht. Dennoch gibt sich am Boden (*On the Ground*, um den englischen Titel des ersten Trades der Serie zu bemühen) dieses Panels menschliches Leben zu erkennen, ohne dass auch nur



Abb.2: *Der glatte Raum des Krieges* (Brian Wood/Riccardo Burchielli: DMZ, #1: *On The Ground*, New York, NY, 2006; DC Comics, S. 34/35, Copyright: DC Comics, Brian Wood & Riccardo Burchielli)

ein Mensch gezeigt werden müsste. So weist das Gebäude unten rechts im Bild nicht nur eine Reihe Einschusslöcher auf, sondern ist auch mit diversen Graffitos versehen, von denen einer, als handele es sich um eine offizielle Ortsangabe, lautet „New New York City“. Indem die Stadt diesen bitter klingenden Namen erhält, wird klar gemacht, dass im „alten“ New York nichts mehr beim Alten ist. Das zur Linken angrenzende Hausdach zeigt noch mehr als bloß Einschussnarben und Graffitos, nämlich Wäsche, die zum Trocknen aufgespannt wurde. Die gewaschene Wäsche, die wie Fahnen, zugleich auch an deren Stelle, im Wind weht, fungiert als Beweis dafür, dass es inmitten der Ruinenlandschaft weiterhin ziviles Leben gibt. Nicht zu vergessen schließlich, das riesige Wort „Help“, das auf das benachbarte Dach gepinselt wurde und um eine offensichtlich unwahrscheinliche Rettung bittet.

2. Relokalisierung

Die fortlaufende Wiederholung solcher Sujets strukturiert und kennzeichnet *DMZ* und erweist sich als ihr ikonographisches Zentrum. Wiederholt nutzt die Serie Splashpanels, die großflächig den Blick auf die zerstörte Stadtlandschaft und die sich darin neu entfaltende Gesellschaft des Ausnahmezustands eröffnen. Wenngleich unregelmäßig eingesetzt, rhythmisiert dieses Element doch die Erzählung, die in den ersten Heften noch keiner horizontalen Narration folgt, die kontinuierlich die Comic Books durchziehen und sich nur langfristig entfalten würde, sondern einem traditionelleren Verfahren des abgeschlossenen, episodischen Erzählens verpflichtet ist. Die Splashpanels hingegen ermöglichen eine wiederkehrende, gleichbleibende ästhetische Erfahrung und kennzeichnen *DMZ* damit von Beginn an als zusammenhängende Serie. Die erste zum Einsatz kommende Form einer seriellen Erzählweise (Kelleter 2012) ist also ein graphisches Instrument, das den Erzählfluss ordnet, indem es ihn unterbricht und in der Serie immer wiederkehrt. Solche Strategien der Darstellung bezeichnet Arno Meteling als „narrative Serialität“, die ganz basal Ausdruck einer ökonomischen Logik sei, welche nach Standardisierung, quantitativ hohem Ausstoß und weitgehend identischer Qualität ihrer Produkte verlange (Meteling 2013: 91). Das Zusammenspiel von Serialität und Ökonomie münde rasch in eine „Ästhetik der Ähnlichkeit und mitunter der Redundanz“ (ebd.). Dieses Vorgehen stärke letztlich das Prinzip der Kopie gegen das Original (ebd.). Hierfür ist das Medium Comic ein frühes Experimentalfeld, da der Comic radikal wie kein anderes Medium just diese Technik des Seriellen erfolgreich nutzt und perfektioniert. Dennoch eröffnen sich auch innerhalb der seriellen Form Spielräume für ästhetischen Eigensinn, die der Comic konsequent zu nutzen, vor allem aber zu erfinden weiß – wie Burchielli eindrücklich vorführt.

Eine Ikonographie der Relokalisierung markiert die Gräuel des Krieges als zu uns, zu den Lesern und Rezipienten, selbst gehörig. Unter dem Verfahren der Relokalisierung möchte ich die Technik verstehen, die *mise-en-scène* im Comic so anzulegen, dass sie einen zwar allseits vertrauten Raum aufgreift – hier den Stadtraum Manhattans – diesen aber neu kontextualisiert. So erhält der eigentlich über mediale oder eigene Erfahrung vertraute Raum eine neue, tendenziell beunruhigende Gestalt, eben die der Relokalisierung. Diese Verfremdung des Schauplatzes, da vertraute Orte in Szenen verwandelt werden, wie wir sie sonst nur aus Nachrichten aus Kriegsgebieten kennen – aus Afghanistan, Irak, Somalia oder Syrien – ermöglicht eine Identifikationsleistung, die sich deutlich

von einer Identifikation unterscheidet, die rein auf Mitgefühl gegründet wäre. Mit Erwin Panofsky lässt sich sagen, dass die graphische Ebene in *DMZ* vor diesem Hintergrund weit mehr ist, als bloße Ikonographie, weil sie nicht nur Bilder vorgestellter Kriegshandlungen repräsentiert, sondern „symbolische‘ Werte“ (Panofsky 2002: 41), die auf das ihnen eigene kultur- und sozialdiskursive Umfeld verweisen. Panofsky zufolge benötigt die Ikonologie, als Interpretation gewordene Ikonographie, sowohl epistemologisches Wissen als auch subjektive Erfahrung. Ikonologie ist demzufolge nicht möglich ohne eine starke Verbindung zur Ikonographie einer ihr vorausgehenden „Beschreibung und Klassifizierung von Bildern“ (ebd.), die in der Erfahrung und Reflexivität des Subjekts angelegt ist. Mit Panofsky verweist das Bild zunächst ikonographisch auf eine Ebene, die er die „Tatsachenbedeutung“ nennt und die sich erschließt, indem seitens des wahrnehmenden Individuums „bestimmte sichtbare Formen mit bestimmten Gegenständen“ identifiziert werden (ebd.: 36). Der ikonologische Zugriff weitet diese Ikonographie „ins Interpretatorische“, mithin ins Epistemische (ebd.: 42). Gerade die Möglichkeit einer abstrakten Ebene bildlicher Erkenntnisgenerierung bleibt daher immer auch gebunden an „unsere praktische Erfahrung“ als „Material für eine vorikonographische Beschreibung“, das immer erneut durch Hinzuziehung insbesondere medialer Hilfsmittel der Welterschließung (ebd.: 43) ausgeweitet werden muss. Dieser Zugriff auf eine ikonographisch orientierte Erfassung der Welt lässt sich als Empirie der Irritation beschreiben, weil sich die individuelle, respektive die soziale Erfahrung der Welt und deren Abbildung nie zur Deckung bringen lassen, sondern immer nur über Verfahren der Interpretation erschlossen werden können.

Ikonographie schließt also fast immer, sofern sie zur Anwendung gebracht wird, zu Ikonologie auf. Die ikonologische Qualität der Serie ergibt sich keineswegs aus ihrem Ansatz der bildlichen Darstellung, *DMZ* setzt beileibe nicht experimentell an. Vielmehr erschließt sich diese Serie über die graphische Deterritorialisierung von New York als glattem Raum der Stadt im Krieg, also über die epistemische Übersetzung eines vertrauten, zumindest vertraut wirkenden Stadtraums in eine Topographie, die entweder ein ganz Anderes repräsentiert oder aber einen anderen Ort haben sollte, als die ursprünglich vertraute Topographie. Die Ikonologie von *DMZ* entsteht durch den Effekt einer bildlichen Befremdung, einer graphischen Herauslösung des Dargestellten aus den üblichen Frames der Repräsentation. Speziell im ersten Band der Serie spielt die Verbindung zwischen einer alltäglichen Gewalt des Krieges und der sinnlichen und symbolischen Transformation des Stadtraums eine zentrale Rolle. Dieses Manhattan als Trümmerlandschaft, wo Kinder in aus-

geschlachteten Autowracks spielen und lokale Milizen die in Säcke gesteckten Leichen hingerichteter Menschen als Warnsignal von Feuertreppen herabbaumeln lassen, hat kaum noch etwas mit der Vorkriegsrealität gemein (vgl. Abb.3). Zugleich zitieren gerade diese Leichensäcke Praktiken der Markierung von Gang Territorien, wie sie in US-amerikanischen Großstädten schon immer üblich gewesen sind und nun in eine Kommunikation zu Kriegszeiten übersetzt werden. Insofern ist es mit der bloßen „Vertrautheit mit bestimmten Themen und Vorstellungen“ (ebd.: 47) tatsächlich nicht getan, fügt die ikonologische Ebene dieser am Nullpunkt der Darstellung befindlichen Kenntnis des abgebildeten Raumes doch tatsächlich etwas hinzu, indem sie dessen epistemische Tradition angreift und mit einer neuen Bedeutungsebene überzieht. Die Realität des Krieges als Realität in der DMZ ist dann identisch mit einer Realität, worin Gewalt als wirklichkeitsbestimmendes Motiv wirkt. Der Alltag in Woods DMZ entspricht insofern dem von Jörg Baberowski dargelegten Konzept des „Gewaltraums“. Dieser konstituiert eine von Praktiken und Semantiken von Gewalt geprägte Lebenswelt:

„Sobald sich die Umgebung in einen Gewaltraum verwandelt, in dem das Recht des Stärkeren das Leben strukturiert, gewöhnen sich Menschen daran, zu verletzen und zu töten“ (Baberowski 2015: 107).

Insofern spielt Woods Comic-Serie hier mit einem klassisch bildlichen Zugang zum Problem der Erfassung von Wirklichkeit. Zum einen setzt er Repräsentationen des Unvertrauten und des Monströsen in selbst schon ikonisch gewordene Szenarien ein; zum anderen unterläuft er die Gewissheit darüber, dass wir wüssten, was wir sehen. Der Comic spielt insofern mit einem lange bekannten Problem im Verhältnis von Bildgebung und Weltwahrnehmung, das in dieser Form ein Spezifikum der nicht-bewegten, gezeichneten Bilder ist.

Zur Frage des Zusammenhangs von Bildgebung und Weltwahrnehmung führt Maurice Merleau-Ponty aus, auf der einen Seite sei „die Welt das, was wir sehen, und auf der anderen Seite müssen wir dennoch lernen, sie zu sehen“ (Merleau-Ponty 1994: 18). Insofern sei es erforderlich, das „Sehen zunächst in Wissen“ zu überführen (ebd.), es anzueignen und zu bestimmen, was „dieses Sehen“ (ebd.) als kulturelle Praxis, bedeutet. Schon dieser Vorgang entfernt letztlich die Welt vom Sehenden, weil gerade die vermeintliche Gewissheit, „durch meinen Blick an die Welt angeschlossen zu sein“ (ebd.: 48), auch dafür sorgt, dass diese sich in eine „Pseudo-Welt von Phantasmen verkehrt“ (ebd.). Die Wahrnehmung etabliert eine Distanz zwischen dem Objekt respektive der Welt

6. Heimatfront: Brian Wood, DMZ



Abb.3: *Zeichen in Kriegszeiten* (Brian Wood/Riccardo Burchielli: DMZ, #1: *On The Ground*, New York, NY, 2006: DC Comics, S. 25, Copyright: DC Comics, Brian Wood & Riccardo Burchielli)

und dem Subjekt des Sehens. Was Merleau-Ponty die „Pseudo-Welt“ nennt, ist eine Welt der Repräsentation, wie sie vornehmlich mit Hilfe kultureller Artefakte generiert wird. Sie verwirklicht sich als eine Form der kulturellen Einbildung und bezeichnet einen Imaginationsraum kultureller Narrative, worin Fiktionalität, Historizität und Medialität aufeinandertreffen und die für Kultur wesentlichen Diskurse der Selbstverständigung stattfinden (Ahrens 2012b: 294). Diese Pseudo-Welt der Phantasmen entspräche damit ziemlich genau dem, was Hartmut Böhme als Imagologie anschreibt, wirklichkeitsgrundierende Praktiken einer kulturell gebundenen Phantasie (Böhme 2004). Insofern ist die Realität einer Gewalt des Krieges, dargestellt in der Comicserie *DMZ*, natürlich phantasmatisch zu verstehen: Möglich ist sie nur mittels Verfahren einer bildlichen Darstellung der Welt, worin Gewalt eine Präsenz und einen Stellenwert erhalten kann, der in dieser Form real kaum denkbar ist. Das Bild schließt immer schon Anteile der Phantasie in sich ein und knüpft

auch an diese an; es ist nicht denkbar ohne seinen epistemologischen, ikonographischen Hintergrund.

Mit Blick auf die nach 9/11 speziell von den USA entfachten, globalen Kriege und Konflikte, die den Hintergrund für eine Serie wie *DMZ* abgeben, spricht Gerhard Paul von den „neuen Bilderkriegen“ (Paul 2013: 592). Vom Krieg in Afghanistan bis zur Tötung Bin Ladens habe es sich um „primär symbolpolitische Operationen“ gehandelt, „um die Bilder der Wehr- und Schutzlosigkeit Amerikas vom 11. September zu überschreiben“ (ebd.). So, meint er, hätten die Bilder innerhalb der „asymmetrischen Kriege der Gegenwart“ eine „neue Konflikt- und Realitätsebene“ geschaffen (ebd.: 593), auf die, was Paul zeitlich knapp entgangen ist, wenig später die Bildpolitik des fundamental-islamistischen IS massiv reagiert. Auf diese Bedeutung des Bildes, der Bildpolitik und der bildlichen Vermittlung von Realität und von Haltungen der Empathie reagiert auch Brian Woods *DMZ*. Obschon die Serie, sofern sie überhaupt genannt wird, in aller Regel in das Segment sogenannter post-9/11-Comics eingeordnet wird, scheint dieses doch in erster Linie mit Bearbeitungen des Themas in Superhelden Comics in Verbindung zu stehen (Giesa 2013; Goldstein 2014; Funken 2015). Als Serie unterzieht *DMZ* die Strategie einer Kriegsführung der Bilder durch die Vertauschung der Kontexte einer Konterlektüre und produziert statt Ikonen des Erhabenen, wie sie speziell die Bildpolitik unter George Bush verfolgte, neue Pathosformeln des Schreckens und des Leidens im eigenen gesellschaftlichen Umfeld. Damit radikalisiert der Comic im Grunde die von Susan Sontag attestierte historische Bildpolitik von Gewalt, nämlich im Angesicht des Grauenhaften eingeladen zu sein, „entweder Zuschauer zu sein oder Feiglinge, die nicht hinsehen können“ (Sontag 2003: 51). Sogar beim Film kann man als Rezipient die Augen verschließen. Der Comic hingegen lässt keine Wahl: Wer ihn lesen will, muss seine Bilder akzeptieren. Das ist selbst dann so, wenn, wie Sontag feststellt, die Reaktionen auf Bilder, welche Gewalt zeigen, nicht berechenbar sind und ganz „gegensätzliche Reaktionen hervorrufen“ können (ebd.: 20), gerade auch weil das Bild immer schon jene Anteile der Phantasie beinhaltet. Genau dies ist zugleich nur partiell der Fall, denn die bildliche Darstellung, nicht nur im Comic, nimmt immer auch etwas weg, verändert Details des Dargestellten und wählt, ähnlich der filmischen Kadrierung, den Ausschnitt aus, den sie als Welt des Wirklichen präsentiert sehen möchte.

3. Bild, Fotografie

Schließlich stellt der Comic die Welt vollends still, indem das Nebeneinander der in den einzelnen Panels gefrorenen Bewegungen gerade kein bewegtes Bild schafft, sondern Sequenzialität im Comic eine Abfolge von Arretierungen bedeutet (Kap.3). Insofern ließe sich fragen, ob der leere Zwischenraum zwischen den Panels wirklich, wie Scott McCloud meint, das Wesentliche am Comic ist (McCloud 2001: 68ff.). Mit Blick auf die Verfahrenspraktiken der Repräsentation wäre das mitnichten der Fall; hier wäre dies vielmehr die gefrorene Zeit im Bild (im Panel), die, zumindest in ihrer Eigenschaft als sequenziell organisiertes Formprinzip, ein mediales Privileg des Comic darstellt. Freilich bleibt die Varietät an Panels weiterhin durch die Zwischenräume, mindestens durch eine Linie; diese zählen also formal ganz sicher auch zu den konstituierenden Elementen des Mediums. Natürlich ist der Comic nicht das einzige Medium, das auf gefrorener Zeit im Bild basiert. Das trifft bekanntlich auf Fotografie und Malerei ganz ebenso zu. Trotzdem stellt der Aspekt der gefrorenen Zeit im Bild das wesentliche Charakteristikum des Comic dar, demgegenüber alle anderen Eigenschaften zweitrangig werden, weil der Comic diese Form der Arretierung formal unmittelbar mit der Form der Sequenzierung konfrontiert – und sie nicht vermeidet, wie die Fotografie oder scheinbar aufhebt, wie der Film. Diese Bedeutung wird noch verstärkt durch die Abfolge einer Pluralität von neben- und untereinander angeordneten, sich untereinander (wenngleich mitunter nur in Nuancen) unterscheidenden Panels, die zwar in der Abfolge auf Sequenzialität und Bewegung schließen lassen, die aber bildimmanent dezidiert unbewegt bleiben.

Der Comic verstärkt so einen Umstand, den der nicht-digitale Film zwar materiell auch kannte, der aber für dessen Rezeption keine Rolle spielte, nämlich das Auseinanderfallen von Bildträger und Bildobjekt. Zwischen beidem unterscheidet Lambert Wiesing, der als „Bildobjekt“ den Gegenstand bezeichnet, „welcher auf einem Bildträger sichtbar wird“ (Wiesing 2005: 45). Im Comic multipliziert sich das in den Panels eingelagerte Bildobjekt gegenüber dem steten Singular der Seite als Bildträger. Während der Rezipient beim Film (fälschlicherweise) davon ausgeht, Bildträger sei die Leinwand und Bildobjekt eine in sich geschlossene Bewegungsfolge, wird beim Comic offenbar, dass diese Bewegung medial nicht nachvollzogen werden kann, sondern in Einzelmomente zerlegt werden muss. Seinen Lesern verlangt der Comic ein Höchstmaß an Abstraktion als Decodierungspraxis des Leseflusses ab, indem diese in synchron erscheinenden Bildarrangements multiplizierte Figuren zu-

nächst als identisch identifizieren und dann in eine zeitliche Chronologie übersetzen müssen. Es mag daher sein, dass der Leser imaginativ die Bewegung zwischen den Bildern herstellt, aber er muss dazu von deren ikonographisch angeordneter Erstarrtheit ausgehen. Hans Ulrich Reck macht darauf aufmerksam, dass Kunst „feststehende Codes“ dereguliert (Reck 2000: 187), indem sie reflektiert und thematisiert, dass die Wahrnehmung der Wirklichkeit „keine einheitliche Repräsentation [ist], sondern zugleich deren Simulation“ (ebd.). Diese Eigenschaft der Kunst verdichtet sich im Comic geradezu, dessen Bilder notwendigerweise Kommunikation sein müssen. Damit unterläuft der Comic letztlich sogar Wiesings Diktum, jedes Bild könne, müsse aber nicht Zeichen sein. Im Comic kommuniziert jedes Bild Bedeutung – gerade als Imaginäres – fällt aber deshalb auch immer wieder auf seine Qualität als Panel zurück, noch vor jeder Form als Sequenz. Deshalb können Darstellungen dieser Art so gut innerhalb graphisch organisierter Narrative überzeugen. Zum einen geht Wirklichkeit niemals in sich selbst auf, sondern fügt immer einen Überschuss des Phantasmatischen hinzu. Zum anderen macht gerade auch die graphische Repräsentation des Wirklichen diesen Anteil umgehend immanent deutlich und erhebt insofern keinen Anspruch darauf, Realität abzubilden, wenn sie in illustrativer Weise eine mögliche Variante gesellschaftlicher Wirklichkeit schildert.

Die Stadt, bildlich dargestellt als „Körper im Schmerz“ (E. Scarry), ist eine Stadt, an die jeder anknüpfen kann, die jeder schon einmal, und sei es medial, erfahren hat – New York City ist die in ikonographischer Hinsicht paradigmatische Stadt. Ostentativ wird damit die Verwundbarkeit der westlichen Lebenswelt demonstriert, wie auch die Unzuverlässigkeit dessen, was darin als soziale Normalität erscheint. Horst Bredekamp zufolge beeinflussen Bilder nicht nur das Denken, sondern produzieren auch Gefühle und Handlungen. Ohne das Element einer Ikonographie, meint er, wäre Aufklärung in der Gegenwart nicht möglich. Bredekamp spricht vom „Bildakt“, der verstanden werden müsse als eine

„Wirkung auf das Empfinden, Denken und Handeln [...], die aus der Kraft des Bildes und der Wechselwirkung mit dem betrachtenden, berührenden und auch hörenden Gegenüber entsteht“ (Bredekamp 2010: 52).

Diese Kompetenz findet sich auch in den Bildern in *DMZ*, wenn diese deutlich machen, dass nicht etwa die in Übersee eingesetzten Soldaten heimgeholt werden, sondern dass es vielmehr der Krieg selbst ist, der nun in der Heimat der kriegsexportierenden Supermacht USA angekommen ist. Diese Heimat wird vom Krieg verwüstet, was zeigt, dass jeder-

mann jederzeit von den eigenen Mitbürgern umgebracht werden kann, anstatt von der bösartigen Bedrohung durch einen „failed state“, durch Schurkenstaaten oder durch fundamentalistische Fremde angegriffen zu werden. Der Bildakt in diesem Comic dient der Vergegenwärtigung einer Möglichkeit von Gewalt, die mehr ist als nur eine Option des Phantasma, sondern Vergegenwärtigung einer verschobenen Realität – einer Realität des Kriegsschreckens, die aus den abgehängten Peripherien der globalisierten Welt radikal vordringt in das Herz der Metropole. So gesehen ließe sich Woods *DMZ* als Blaupause für eine Ikonologie der populären Kultur verstehen. Darin würde gesellschaftliche Wirklichkeit als urbanes Umfeld, als Architektur und Stadtkultur durchgehend in die Realität des Lesers einsickern – indem dieser nämlich mit einem in ein Kriegsgebiet verwandelten New York City konfrontiert ist, das so tatsächlich aussehen könnte, würde es zum Kriegsschauplatz werden. Diese trotz Burchiellis glattem, unverhohlenen fingiertem Zeichenstil, dokumentarhaft wirkende Qualität, die von Fans an der Serie insbesondere geschätzt wird, unterscheidet sie von anderen Darstellungen der zerstörten Stadt, vornehmlich im Superhelden-Comic. Während dort die Technik der Verfremdung des Vertrauten die Garantie dafür darstellt, dass es sich letztlich um pure Fiktion handelt, wird die Verfremdung in *DMZ* im Sinne einer ästhetischen Strategie der Ermöglichung von Identifikation eingesetzt.

Was die Form der Bildsprache gerade der ersten Bände von *DMZ* angeht, so handelt es sich um eine Form der Darstellung von Gewalt, worin diese als Lebensmodus gezeichnet wird, und zwar auf allen lebensweltlich relevanten Ebenen. Wenn Trutz von Trotha feststellt, Schauplatz von Gewalt sei heute nicht mehr deren materieller, sondern vielmehr ihr medialer Ort (Trotha 2011: 131), dann nimmt *DMZ* diese Aussage ernst und verweist auf die von Trotha angemerkte Vermischung der materialen und der imaginativen Seite von Gewalt und Grausamkeit (ebd.: 139). Nicht nur ist die gesamte Topographie gezeichnet durch Gewalthandlungen des Krieges, dieser greift auch ganz grundsätzlich die Sicherheit einer Existenz der Individuen an. In einem Alltag, der jederzeit von einem unerlichen Einbruch einer Gewalt des Krieges und daran anknüpfender individueller Gewalt heimgesucht werden kann, haben auch die normalen Codes der Selbsterhaltung keine Gültigkeit mehr. Folgerichtig ist die lebensweltliche Realität, ist die gesamte Alltagsgestaltung in der *DMZ* auf eine Gegenwart von Gewalt ausgerichtet, die deren bloß konjunktivische Präsenz, wie sie für die Gegenwart der Moderne eigentlich üblich sein sollte, abgelöst hat. Diese Herangehensweise wird heute speziell im Zombie-Comic auf die Spitze getrieben, der das Prinzip dramaturgisch

konsequent ausbeutet (Griffin 2015). In *DMZ* wird dieses ästhetisch-dramaturgische Konzept sichtbar, wenn in Wohnungen improvisierte Kliniken vorgestellt werden, wenn die Leute nach einer gescheiterten Invasion durch US-Truppen wieder ans Licht kommen oder wenn dem Krieg abgetrotzte Refugien des guten Lebens gezeigt werden (vgl. Abb.4).



Abb.4: *Nach dem Beschuss* (Brian Wood/Riccardo Burchielli: *DMZ*, #1: *On The Ground*, New York, NY, 2006: DC Comics, S. 76, Copyright: DC Comics, Brian Wood & Riccardo Burchielli)

Entsprechend merkt Hans Georg Soeffner an, das Selbstbewusstsein von Zivilisation mache sich fest an der „zunehmende[n] Ächtung der Gewalt“ (Soeffner 2005: 65). Die „kontraktuelle Vernunft“ der Zivilisation disqualifiziert Gewalt demnach als bedrohlich, asozial und amoralisch, während die Vernunft selbst „moralische Qualität“ erhält (ebd.). Schließlich ist eine solche Vernunft in der Gewalt nicht auszumachen, sondern diese steht für eine irrationale Existenz per se und wird als solche nicht mehr hingenommen. Hingegen würden nurmehr „Kunst und Ästhetik“ noch als Refugien einer nicht durchwegs vernunftgeleiteten Existenz toleriert (ebd.: 66). Das aber erfolge nicht ohne Hintergedanken, denn tatsächlich solle die „Ästhetik als menschliche Sinngebungskraft in jene Sinnbezirke“ jenseits der Vernunft einrücken (ebd.). Es ist

nicht unwesentlich, dass die ordnungszersetzende Gewalt des Krieges sich hier in der deutlich ästhetisierten Form seriellen Erzählens Geltung verschafft. Auch *DMZ* nutzt dafür, was Wolfgang Sofsky eine grundsätzlich auf „Überwältigung“ des Betrachters ausgehende „Ästhetik des Gräßlichen“ nennt (Sofsky 2011: 17). Diese Gewaltdarstellung, meint Sofsky, sei als Schock konzipiert: „Die Gewalt der Präsentation soll den Zuschauer treffen, soll ihm durch Mark und Bein gehen“ (ebd.). Dieses Mittel nutzt auch die, wenngleich fiktive, Comic-Serie *DMZ*, wenn beispielsweise deren Protagonist kaum erträgt, was er in einer improvisierten Klinik für Kriegsversehrte erlebt und diese Unerträglichkeit das Ticket für eine Identifikation des Lesers mit der Figur abgibt. Gleichwohl ist diese Identifikation nur möglich, weil sie gefahrlos bleibt und sich nicht wirklich mit Gewalt konfrontiert sieht, sondern nur mit deren ästhetisierter, fiktionaler Darstellung im Bild:

„Gewaltbilder sind nämlich harmloser als es den Anschein hat. Ihre emotionale Sprengkraft ist begrenzt. Bilder der Gewalt sind niemals die Gewalt selbst“ (ebd.: 18).

Im Bild von Gewalt hebt sich die Gewalt auf, oder, wie Sofsky formuliert: „Bilder entmachten die Gewalt“ (ebd.). Die dargestellte, bildlich wiedergegebene und damit ästhetisierte Gewalt ist niemals mehr sie selbst, sondern im besten Falle ein Zitat der wirklichen Gewalt, häufig aber nur deren Imitation.

Diese Perspektive auf die Belange von Gesellschaft und Kultur in Zeiten des Krieges und militärischer Durchherrschaft wird zunächst umgesetzt, indem die Narrationsebene der Serie auf einen ziemlich traditionellen Ansatz zurückgreift. Der erst angehende, unerfahrene Journalist Matty Roth (vgl. Abb.5) fliegt als Praktikant eines berühmten Reporters in die *DMZ* ein, doch ihr Hubschrauber wird über Manhattan abgeschossen und der Journalist scheinbar getötet. Daraufhin nimmt Roth dessen Rolle als Kriegsberichterstatter in der *DMZ* ein, die er von nun an für diese selbst, für die Öffentlichkeit und nicht zuletzt natürlich für die Leserschaft der Serie dokumentiert. Deshalb schreibt Matty nicht nur, sondern arbeitet auch als Fotoreporter. In einem ohnehin bildgebenden Medium wie dem Comic wäre dies dramaturgisch nicht zwingend notwendig, weil das Medium die Bilder aus sich heraus mitliefert. Das „Klik“-Geräusch der Kamera im Panel sorgt demgegenüber für eine doppelte Belichtung, lenkt das Auge des Betrachters, verschmilzt intermedial das erstarrte Comic-Panel und die bewegungslose Fotografie und verifiziert auf diese Weise gewissermaßen doch die Authentizität des Dargestellten. Das vom Bildjournalisten erstellte Foto wird zum strukturellen

und ästhetischen Äquivalent des Comic-Panels. Es ist daher nur konsequent, dass die Fotos, die Matty Roth im Comic macht, nicht in Bilder übersetzt, sondern nur onomatopoetisch durch den Auslöser der Kamera aufgerufen werden. Die Bildwirklichkeit der Panels entspricht in ihrer durchkomponierten Ästhetik bereits der Bildwirklichkeit der Fotografie – und zwar obwohl kein einziger der an *DMZ* beteiligten Zeichner auch nur annähernd versucht, eine fotografisch anmutende Ästhetik zu entfalten. Im Gegenteil: Die Serie lebt von einer nachdrücklichen Ausstellung des Zeichnerischen.



Abb.5: *Matty Roth, Journalist* (Brian Wood/Riccardo Burchielli: *DMZ*, #2: *Body Of A Journalist*, New York, NY, 2007: DC Comics, S. 145, Copyright: DC Comics, Brian Wood & Riccardo Burchielli)

Dennoch bleibt eine Differenz in Hinblick auf eine mögliche Übersetzung des Fotos in die Form des Comic-Panels. Das Foto weist sich immer, selbst wenn es ein im anderen Medium nur imitiertes Foto ist, als Dokument des Dargestellten aus; im Foto soll immer der Augenblick für eine potentielle Ewigkeit aufgehoben werden. Im Panel hingegen begegnet dem Leser die stillgestellte Flüchtigkeit des Moments in dem Wissen, dass dieser Moment vergehen sollte und nur aufgrund einer strukturellen Beeinträchtigung des Mediums in der Zeit festgestellt bleibt. Die gefrore-

ne Zeit im Bild hebt die Flüchtigkeit des Moments auf und transportiert diesen in der Geste einer Dokumentation des wirklich Gewesen in eine potentielle Ewigkeit. Dennoch, und das wird am Fotojournalismus eines Matty Roth deutlich, ist es explizit diese Foto-Ebene des Comic, die dessen zentralen Unterschied zum Film ausmacht. Wie das Foto, profitiert auch die Bildentfaltung des Comic von dessen Unbewegtheit und damit von seiner Emblematisierung. Mehr noch als für die Fotografie ließe sich sogar für den Comic sagen, dieser sei das emblematische Medium par excellence. Überhaupt können, stellt Giesa fest, die Bildstrategien in *DMZ* als Instrument einer kritischen Auseinandersetzung mit der medialen Berichterstattung zum Krieg gewertet werden:

„So wird der Erzählfluss der Comics immer wieder von Bildern digitaler Karten (...), Blicke durch Kamera- oder Zielfernrohr-Objektive, Satelliten- sowie Fernsehbilder unterbrochen“ (Giesa 2013: 138).

Die mediale Aufbereitung von Krisen- und Kriegsschauplätzen, aber auch die ganz alltägliche, mediengesättigte Orientierung der Alltagswelt, spiegelt sich darin wieder.

4. *Figur*

Ganz buchstäblich fällt Matty Roth ins Feld des Krieges wie auch der Kriegsreportage und entwickelt sich rasch zu einer Schlüsselfigur innerhalb der laufenden Ereignisse. Dramaturgisch konzipiert als Journalist, reiht Roth sich ein in eine illustre Schar von Helden der Massenkultur, sei es im Comic, sei es im Film. Nicht nur scheint der Journalist mehr oder weniger dem alten, epischen Typus des Helden mitsamt dessen Tapferkeit, martialischer Ausstattung und zweckfreier Abenteuerlust den Rang abzulaufen, er steht außerdem für den massenmedialen Blick auf die Welt. Beim Journalisten handelt es sich um die Person, die das, was sich in einer Gesellschaft in Wirklichkeit abspielt, dokumentiert oder mehr noch: es erst selbst investigativ zum Vorschein bringt. Immer wieder macht die Serie daher klar, dass die journalistisch dokumentierte Wahrheit dessen, was geschieht, mit Blick auf Möglichkeiten der Einflussnahme, Macht und Informationsproduktion eine zentrale Ressource abgibt. Zugleich ist die Wahrheit dessen, was in der Gesellschaft geschieht, bekanntlich grundsätzlich unauffindbar. Dafür gibt es zwei Gründe: Zum einen bleibt Wahrheit durch diejenigen Diskursmächte verdeckt, die wirklich über Macht verfügen, zum anderen hat in einer Gesellschaft, die ihre Realität als Endlosschleife erstellt, indem sie Medi-

eninformationen zirkulieren lässt, eine Wahrheit über diese Gesellschaft schlicht aufgehört zu existieren. Selbst wenn es in den meisten Fällen für die Entwicklung der Geschichte am Ende keine Rolle spielt, dass der Held mit einer Identität als Journalist versehen ist (Hergés *Tintin* dürfte dafür das bekannteste Beispiel sein), so gibt es doch auch Ausnahmen. Die Figur des Matty Roth zählt ebenso dazu, wie Manfred Sommers *Frank Cappa* und natürlich das Comic-alter ego eines Joe Sacco (Kap.7). Wieder und wieder treibt Roths Tätigkeit als Journalist die Handlung voran und dient als Schlüsselmotiv für Plotkonstruktionen und die Aktionen der unterschiedlichsten Charaktere.

Zu Beginn wählt Wood denn auch einen ebenso klassischen wie einfachen Zugriff hinsichtlich der Entwicklung seiner Figur, indem er Matty Roth als Journalist im Werden darstellt. Umso mehr dieser aber in seinen Job als Journalist hineinwächst, umso stärker macht er sich auch mit der DMZ und ihrer für ihn neuartigen sozialen Welt vertraut. Mehr noch, Roth ist faktisch der einzige in der DMZ aktive Journalist; seine professionelle Anbindung wechselt häufig, teilweise arbeitet er als freier Journalist, manchmal ist er „embedded“ im Dienst der US-Regierung tätig, häufig hängt er sogar davon ab, ob ihn gerade jemand für die eigenen Ziele benutzen möchte oder nicht. Auf diese Weise funktioniert Roth perfekt als Identifikationscharakter, da der Leser ebenso neu und orientierungslos in der DMZ ist, wie Matty selbst und beide sich mit dieser fremden und heterotopischen, zugleich unmittelbar benachbarten Welt vertraut machen müssen. Es dauert nicht lange, bis Roth eine Art celebrity in der DMZ wird. Damit wird er einerseits Teil der DMZ, andererseits bleibt er immer ein Außenseiter, ein aufmerksamer Beobachter dessen, was dort im Großen, wie auch in den Nischen des Privaten geschieht. Insofern fungiert Roth als Medium der Leserschaft par excellence, ist er doch ein politisch neutraler, aber ethisch engagierter Beobachter, durch dessen Perspektive dem Leser Informationen über die DMZ und damit auch darüber, wie Krieg mitten in Manhattan tatsächlich aussehen könnte, vor Augen geführt werden. Als jemand der fast allen Kriegsparteien ebenso fern steht, wie er mit Blick auf die maßgeblichen Ereignisse in der DMZ rasch zum Insider avanciert, erscheint Matty Roth zunächst als neutraler Charakter. Deshalb sollte er auch in der Lage sein, die unterschiedlichsten, häufig einander entgegengesetzten Positionen und Perspektiven zu vermitteln, die den dargestellten Konflikt ausmachen und die in den Geschichten der Serie kontinuierlich wiedergegeben werden.

Als habe jedoch die ganze Zeichnung des Matty Roth als sympathischer, aber unbedarfter Grünschnabel nur dazu gedient, den Leser mit

einer Figur vertraut zu machen, der er von nun an durch die Trümmerlandschaft der DMZ wird folgen müssen, ändert Wood schon bald die Erzählstrategie im Umgang mit seinem Protagonisten. Während es ihm viel zu viel Sympathien einträgt, ein geradliniger Kerl zu sein, der bei den Menschen in der DMZ aushält, hat Matty zugleich keinerlei weitere Chance, sich als Charakter zu entwickeln und verharret demzufolge ungefähr die beiden ersten Bände der Serie über als flache, wenig überzeugende Figur. Wiederholt wird betont, dass Matty Roth als Journalist, auch wenn er nun in der DMZ lebt, nie wirklich dazu gehört. Er bleibt immer eine externe Figur, die selbst aus der Binnenperspektive noch zwangsläufig den Blick von außen auf die DMZ kultiviert, weil genau dies sein Job als Journalist und damit auch Bedingung seiner Professionalität ist. Hinzu kommt, dass Wood Roth als Charakter hochgradig opportunistisch anlegt: Im Verlauf der Serie paktiert er mit so gut wie allen in der DMZ aktiven Parteien. Roth erweist sich als alles andere denn eine integre Gestalt, schon gar nicht als geradlinige Heldenfigur, sondern als Kollaborateur schlechthin, der, mal aus Eigennutz, mal aus Idealismus, mal aus pragmatisch professionellen Gründen, mit diesem oder jenem Akteur Allianzen schmiedet. Über diesen Angelpunkt des Charakters von Matty Roth beginnt Wood schließlich, seine Hauptfigur mit einer absichtsvoll ambivalent gezeichneten Persönlichkeit auszustatten. Von nun an macht Roth Fehler. Er fällt die falschen Entscheidungen, wobei ihn sein Status als DMZ celebrity und als von außen kommende Person gleichermaßen dazu verleitet, zu glauben, er könne selbst entscheiden, was gut für die DMZ sei und was nicht. Als eine Konsequenz aus fehlerhaften Aktionen dieser Art wendet sich auch Zee von ihm ab, eine äußerst versierte Aktivistin in der DMZ, die ihm vom ersten Band an eine Freundin gewesen ist, stellenweise sogar seine Geliebte. Matty Roth schläft mit verschiedenen Frauen, die er irgendwie alle liebt, aber er ist nicht in der Lage, sich für eine von ihnen zu entscheiden und eine längerfristig angelegte Beziehung einzugehen – weshalb sie auch eine nach der anderen aus der Serie entfernt werden, indem sie entweder sterben oder beginnen, Roth zu hassen. Nur Zee taucht immer wieder auf. Ihre narrative Funktion ist so offensichtlich wie trivial, selbst wenn sie als betont kantige Figur angelegt ist: Zee verkörpert in dieser Serie das Gewissen, sie ist die moralische Stimme des Allgemeinwillens in der DMZ. Immer wieder geriert sie sich als Über-Ich für Matty Roth oder sogar als antikisierender ein-Frau-Chor für die Belange der DMZ generell.

Für eine ganze Weile, ungefähr auf der Mitte der Serie und während der Geschichten rund um die TradeWell-Affäre, die überdeutlich den US-amerikanischen Blackwater Skandal im Irak aufgreifen, scheint Roths

als Kämpfer (vgl. Abb.7). Dabei übersieht er den Umstand, dass er faktisch nicht eine Waffe anstelle seiner Kamera wählt, sondern vielmehr nur eine andere Waffe, damit aber ein ethisches und habituelles Statement abgibt. Die Waffe der Aufklärung als Waffe der Dokumentation ersetzt Matty Roth durch die Waffe der bloßen Gewalt. Es hat den Anschein, als könne es aus der Binnenperspektive der DMZ, der sich Roth nun integrieren will, nur die kämpfende Option geben, sofern man nicht passiv bleiben will. Dabei wird die Dimension von Gewalt in *DMZ* im Delgado-Zyklus noch einmal gesteigert, denn nun ist Gewalt nicht mehr nur der Modus einer lebensweltlichen Realität, die das Alltagserleben und Alltagshandeln in der DMZ prägt, sondern sie wird als Hyper-Gewalt zum strategischen Instrument der politischen Selbstbehauptung der DMZ. Wood entwirft hier ein Szenario, das der Alptraum der modernen Staatengemeinschaft sein dürfte. Die Delgado-Administration in der DMZ erlangt Zugriff auf einen Nuklearsprengkopf und setzt diesen gezielt und offensiv ein, um insbesondere die USA, aber auch die Free States unter Druck zu setzen. Die schmutzige Bombe macht die DMZ endgültig vom Objekt einer sie permanent überziehenden, überfallenden Kriegsgewalt, die sich intern als Strukturmoment der Alltagsgewalt umsetzt, zum Subjekt einer radikalen, hochgradig abstrakt gehaltenen, in der heraufbeschworenen Bedrohungslage jedoch enorm konkreten Gewaltpolitik. Nicht nur hebt die Delgado-Administration den Unterschied zu den bislang die DMZ als externe Mächte beharkenden Gewalten auf; sie überholt diese sogar, hatte doch bis dahin keine Seite auch nur damit gedroht, den konventionell geführten Bürgerkrieg atomar aufladen zu wollen. Stattdessen sucht die DMZ die Eskalation auf der Ebene der Hyper-Gewalt. Um die Gewalt „on the ground“, also auf ihrem Territorium, mindestens nachhaltig einzugrenzen, katapultiert die Delgado-Administration, tatkräftig unterstützt von Matty Roth, die Gewalt als Prinzip und als Strukturmoment auf eine Meta-Ebene.

Vor diesem Hintergrund ist es kein Zufall, dass viele Leser von *DMZ* den Parko Delgado-Zyklus nicht mögen, worin die bis dahin rundweg marginalisierten und immer wieder gedemütigten Menschen in der DMZ, die gerade deshalb auch wert sind, bewundert zu werden, plötzlich eine Nuklearwaffe gegen die USA in Stellung bringen. Nicht nur, dass der Plot dieser Geschichte kaum überzeugt, es wird auch nahezu unmöglich, sich in die Hauptfigur der Serie einzufühlen. Im Sinne einer klassischen Narration gibt diesbezüglich nur das sporadische Auftauchen von Zee dem Leser Sicherheit, wenn sie, ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen, auf rüde Weise, ihre Verachtung für Roth artikuliert. Wenngleich er in diesem Zyklus als hochgradig ambivalente, auch unsympa-



*Abb.7: Journalist unter Waffen (Brian Wood/Riccardo Burchielli/
Kristian Donaldson/Nikki Cook: DMZ, #7: War Powers, New
York, NY, 2009: DC Comics, S. 101, Copyright: DC Comics,
Brian Wood & Riccardo Burchielli)*

thische Figur gezeichnet wird, gewinnt Matty Roth gleichwohl nicht an persönlicher Tiefe. Mehr noch, es scheint so, als sei nicht einmal beabsichtigt, seinen Charakter mit Komplexität auszustatten. Schließlich scheinen die Ambivalenz und Unfreundlichkeit der Figur in erster Linie einem sich erst entfaltenden Ansatz zu einem Narrativ der Relokalisierung von Gewalt in jenem parabelhaften Bürgerkriegs-New York zu dienen. Ein solcher Ansatz folgt zwei Fährten. Deren erste, die vom ersten Band an ausgelegt wird, ist die Betonung individueller Schicksale, abseits der groß angelegten Storylines. Die Geschichten folgen dann untergeordneten oder zufällig auftauchenden Figuren und tragen zu einem stetig anwachsenden Wissen sowohl über die Serie als auch über die DMZ und die darin vorherrschenden, verschiedensten Möglichkeiten bei, ein Leben zu fristen. Indem Wood einer gut eingeführten Erzählstrategie folgt, entwirft er die Szenerie dessen, was Alltagsrealität an einem solchen Kriegsschauplatz sein könnte. Während vor diesem Hintergrund die DMZ selbst immer vertrauter erscheint, trägt auch das absichtsvolle Fremdwerden von Matty Roth zu einem solchen Narrativ der Relokalisierung bei, gerade weil ein Schauplatz wie dieser nur solange ‚real‘ erscheint –

soweit ein imaginiertes Schauplatz überhaupt ‚real‘ erscheinen kann – wie dem Rezipienten eine lückenlose Identifikation verwehrt ist. Die Verwandlung des Matty Roth vom weitgehend unbedarften Grünschnabel in einen nur oberflächlich integren, faktisch opportunistischen Selbstverwirklichungsakteur inmitten einer Kriegslandschaft, vollzieht sich so rapide und radikal, dass im Vergleich zu ihm selbst sein ansonsten höchst fragwürdiger Vater zuweilen als wahrhaft anständiger Mensch erscheint. Dieser Prozess verdeutlicht, wie schnell eine Gesellschaft, und vor allem deren Individuen, die unter permanentem Druck und ununterbrochenem Leiden an Gewalt stehen, korrumpiert werden können. Matty Roth ist es jedenfalls niemals gestattet, sich von einer Figur zu einer Persönlichkeit zu entwickeln, er bleibt immer verdammt, eine Parabel für das zu sein, was in und mit der DMZ geschieht.

5. Entfremden

Die Darstellung von Gewalt in *DMZ*, mithin die in der Serie repräsentierte Gewaltrealität, die für deren Leserschaft faktisch aus weit entfernten Kriegsperipherien importiert ist, beinhaltet ebenso sehr ikonische wie narrative Elemente. Die Gewalt, oder zumindest deren beständige Drohung auf ganz verschiedenen Ebenen, treibt die Handlung der Serie motivisch immer erneut voran und wird oft genug auch selbst handlungsleitend. Die Territorialisierung von Gewalt in *DMZ* erfasst als der glatte Raum eines als demilitarisierte, aber extrem gewaltvirulente Zone gezeichneten Manhattan letztlich jede Pore einer sozialen Realität, die sich in den Trümmern dieses einstigen Manhattan noch etablieren kann. Sie erfasst die Menschen in der DMZ aber auch affektiv und wird zur bestimmenden Konstante der Existenz für alle dort lebenden Personen, die die Serie als handelnde Personen einführt. Damit wird konsequent verdeutlicht, was Baberowski für den Gewaltraum generell konstatiert: In einer sozialen Lebenswelt, die von Gewalt dominiert wird, ist es nicht möglich, sich dieser auf Dauer zu entziehen. Was daher gerade der Delgado-Zyklus leistet, ist darauf zu verweisen, dass man auf Dauer nicht bloß Zeuge von Gewalt bleiben kann, wie Roth sich das als Journalist eigentlich vorgestellt hat, sondern dass man irgendwann selbst zum Teilnehmer dieser Gewalt wird. „Gewalt erzeugt Anschlusszwänge, die wir nicht beherrschen. Man verliert die Hoheit über die Situation“ (Baberowski 2012: 19). Aus diesem Grunde sei auch nicht primär entscheidend, wie man sich grundsätzlich positioniert; relevant für eine „Dynamik des Tötens und Verletzens“ sei so gesehen nur, „wie und wo jemand

handelt“ (ebd.). Diese Perspektive setzt Matty Roths grundlegenden Opportunismus in ein anderes Licht, erschließt sich dieser und das von ihm motivierte Handeln doch in weiten Teilen aus einer lebensweltlichen Überwältigung durch eine Gewalt, die Roth nicht nur journalistisch dokumentieren soll, sondern deren er sich auch individuell und existentiell erwehren muss. Schließlich wird niemand, so Baberowski, Gewalt mehr in Frage stellen, wo diese „zur alltäglichen Normalität geworden ist“ (ebd.: 20). Als lebensweltliche Selbstverständlichkeit braucht Gewalt dann nicht einmal mehr eine Begründung, sondern wirkt strukturierend auf ihre soziale Wirklichkeit:

„Stattdessen wird jeder es für ein Gebot der Klugheit halten, sich zu bewaffnen und Vorkehrungen zu treffen, um nicht Opfer von Gewalt zu werden“ (ebd.).

Dies ist der Imperativ, dem Matty Roth konsequent folgt. Der Drang zur Selbsterhaltung erschafft so gesehen den Opportunisten – und zwar bis hin zur Aneignung der Atomwaffenstrategie Parko Delgados.

Alles in allem gibt das Narrativ in *DMZ* ein Gedankenexperiment dazu ab, wie eine Realität des Krieges innerhalb einer amerikanischen Gesellschaftstopographie aussehen würde (Ahrens 2017a). Insofern ist es offenbar nicht das Ziel der Serie, ihre Leser auf tatsächlich anstehende Handlungsoptionen einzustimmen, sondern sie dafür zu sensibilisieren, wie sich das alltagsgebundene Leben unter Kriegsbedingungen verändern kann (Grusin 2010). Im Zentrum steht immer wieder die Frage, was in einer solchen Kriegssituation im Leben der Menschen und für deren Erfahrungen bedeutsam werden könnte, welchen Transformationen das Politische, die Rolle der Medien und sogar Freundschaften unterzogen werden könnten. In dieser Hinsicht erscheint *DMZ* als systematisch angelegte Meditation über die jüngeren Erfahrungen Amerikas mit dem Krieg und inmitten seiner eigenen Kriegsführung. Schließlich ist es die Besonderheit dieser Kriegsrealität, dass sie immer entfremdet ist, weil sie grundsätzlich phantasmatisch bleibt. Die Realität des Krieges bleibt für die USA bis heute massiv geprägt von einer Differenz zwischen dessen Export in andere Teile der Welt einerseits, wo dieser Krieg Gesellschaften und Lebenswelten noch weitaus harscher zertrümmert, als eine Serie wie *DMZ* dies zeigen kann, und einem intensiv kultivierten Pathos der Heimatfront andererseits, das nur vor dem Hintergrund dieser Entfremdung denkbar und in der Lage ist, den Krieg zu glorifizieren. Filme wie Clint Eastwoods *Flags of our Fathers* (USA 2006) oder Ang Lees *Billy Lynn's Long Halftime Walk* (USA 2016) haben versucht, diesen Zwiespalt zu thematisieren. In Brian Woods *DMZ* jedoch wird die Thematik in eine

Parabel auf den Krieg schlechthin übersetzt, indem die Differenz aufgehoben und der Krieg mit dem Schauplatz New York City an einen Ort verschoben wird, an dem er trotz der Erfahrung von 9/11 bislang kaum vorstellbar ist. Die Erfahrungen der vergangenen und der laufenden Kriege werden über die Serie auf den US-amerikanischen Kontext zurückgespiegelt. Das Resultat ist, dass, obwohl das Verfahren der Verfremdung ein grundlegender Bestandteil der Serie ist, Entfremdung unmöglich bleibt. Leute, die als „Aufrührer“ (insurgents) bezeichnet werden, sind keine anonymen, maskierten Gegner, sondern einfach Amerikaner, die entweder zur falschen Zeit am falschen Ort leben, nämlich in Manhattan, NYC, oder die zu jenem Geflecht gehören, das nur vage als „Redneck“-Kultur benannt ist. Im einen wie im anderen Fall könnten diese Leute immer auch Nachbarn sein. Die Bombardements treffen nicht etwa fremdes Feindesland, auf dem Leute leben, deren Sitten und Erscheinung unvertraut wären, sondern sie zielen auf amerikanische Bürger, die zufällig in der DMZ eingekapselt und gefangen sind und insofern auch zum Spielball jedweder politischen und militärischen Strategie und Aktion von außerhalb der DMZ werden.

Die konjunktivische Anlage der Serie ist das Kernelement des Szenarios über ein kriegsverwüstetes Manhattan. So, wie *DMZ* es zeigt, könnte es sein, aber die Dinge müssen nicht zwingend so sein. Das Narrativ zeigt nur Möglichkeiten, deren Substanz nicht einmal darin besteht, dass sie möglichst glaubwürdig ausfallen. Vielmehr überzeugen sie in visueller Hinsicht aufgrund ihres Wiedererkennungswerts im Rahmen einer gleichzeitigen Verfremdung des repräsentierten glatten Raumes. Diese Überzeugung wird über den Schockeffekt der Bilder hergestellt, die das Vertraute zitieren, es aber in Orte des Schreckens verwandeln. Allerdings hat die Narration in *DMZ* auch klare Schwächen. Immer wieder ist deutlich, dass die Dinge niemals so ablaufen würden, wie die Story sie entfaltet; die Plotkonstruktion ist dann allzu offensichtlich. Das ist andererseits aber auch nicht der entscheidende Punkt für ein parabelhaft vorgehendes Szenario wie das von *DMZ*. Die Parabel, wie auch das Szenario, ist sich bewusst, ein Werk der Fiktion zu sein. Eine Notwendigkeit für eine dokumentarische Qualität der Serie besteht schon deshalb nicht, weil es faktisch nichts gibt, das zu dokumentieren wäre – es gibt keinen Bürgerkrieg in den USA, zumindest noch nicht. Hingegen konzentriert Woods Szenario jüngere Erfahrungen in einer größer angelegten Fallstudie, die deren Essenz einem größeren Publikum zugänglich macht, das zugleich willens ist, solche Informationen überhaupt aufzunehmen. Damit entpuppt sich Roths Profil als weitgehend flach angelegte Figur als perfekter Ansatz für die Hauptfigur im Rahmen eines Szenarios im Mas-

senmedium Comic, indem er auf diese Art nicht alle Aufmerksamkeit auf sich zieht, sondern Raum für die Entfaltung von Reflexion und Parabel lässt. Die Geschichte verflacht erst, wenn Roth als Figur zu komplex wird und aufhört, als Medium für das Bild des Ganzen zu dienen. Das Prinzip der Parabel, dem die Serie insgesamt folgt, verlangt geradezu nach einem unterkomplexen Charakter, um umgekehrt effektiver auf der Ebene einer allgemeinen Repräsentation zugreifen zu können.

DMZ ist als Projektion, Visualisierung und Dramatisierung der Art von Kriegsführung entworfen, wie sie die Gesellschaften des Westens für gewöhnlich an ihre Peripherien exportieren. Die Serie zwingt ihre Leserschaft, darauf zu reflektieren, wie eine solche Realität in der eigenen Heimat aussehen würde. Schließlich erlaubt sie einen Blick auf die Pluralität der Interessen, Akteure, Positionen und Emotionen, wie sie in einer Gesellschaft anschwellen, die sich in ein Kriegsgebiet verwandelt. Doch selbst wenn diese Serie weit eher ein in der Logik der Parabel ausgeführtes Gedankenexperiment über Möglichkeiten einer lebensweltlichen Realität des Krieges in den USA ist, denn eine klassische Anti-Kriegs-Erzählung, so ist sie doch mit den gleichen Problemen konfrontiert, mit denen eine solche üblicherweise zu kämpfen hat. Selbst wenn die Serie nichts beschönigt, ihren Helden heftig leiden lässt und sich massiv dafür engagiert, jede Pathosformel bezüglich des Krieges und eines heroischen Handelns darin zu vermeiden, geht sie eben doch von der überzeugenden Produktion eines Kriegsszenarios aus. In diesem Sinne sieht sich die Tradition des klassischen Kriegs-Comics in *DMZ* fortgesetzt. Für die USA steht dafür unweigerlich die Ikonographie der klassischen *GI Joe*-Comics Pate. Wieder und wieder bedient die Serie klassische Dramaturgien von Kriegsgeschichten, denen sie aufgrund ihres Genres nicht entkommen kann, und sie enthält auch hinreichend Szenen, mit denen ihre Leser medial allzu vertraut sind – Deckung suchen vor Beschuss, zum ersten Mal einen Menschen töten, inmitten des Kriegsschutts ein Kind antreffen, etc. Gleichzeitig schafft es *DMZ* jedoch, das klassische Kriegsgenre zu transzendieren, indem die Serie so vielen Perspektiven auf ihr Thema folgt, wie möglich und, vor allem, wenn sie ihren Wert als Szenario unter Beweis stellt und die Erfahrung des Krieges adressiert, indem sie den Krieg heimbringt in die USA als dem Kernland der Gesellschaften des Westens.

7. Dokumentation: Joe Sacco in Bosnien

1. *Comic Reportage*

Verglichen mit den bisher thematisierten Comics zeichnet Joe Saccos Arbeiten ein anders akzentuierter Zugriff aus, wenn es um die Darstellung von Gewalt geht. Das von Sacco maßgeblich mitbegründete Genre der Comic Reportage arbeitet journalistisch Gegenwartsthemen auf. Sacco hat verschiedenste Kriegs- und Krisengebiete bereist und seine Eindrücke und Erfahrungen in Form von Comics verarbeitet. Am bekanntesten dürften seine Auseinandersetzungen mit dem Konflikt zwischen Israel und den Palästinensern sowie mit dem Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien in den 1990er Jahren sein – die letztgenannten Arbeiten dienen diesem Kapitel als Grundlage. In diesen Reportagen stellt Sacco Gewalt durchaus schonungslos und radikal dar. Zwar tut er dies seiner eigenen Konzeption des Comic-Journalismus zufolge explizit nicht aus Gründen der bloßen Effektsetzung oder des Spektakels, sondern um über seine Darstellungen Realität im Medium Comic zu erfassen. Allerdings entzieht er sich dem Spektakel auch nicht, zumindest nicht der Effektsetzung mit den dem Medium eigenen Mitteln. Dazu bemerkt Hillary Chute, Comics könnten gerade aufgrund ihrer unleugbaren Artifizialität in besonderer Weise geeignet sein, das Spektakel des Realen abzubilden:

„Movingly, unflinchingly, comics works document, display, furnish. They engage the difficulty of spectacle instead of turning away from it. They risk representation. They also refigure representation [...] Comics openly eschews any aesthetic of transparency; it is a conspicuously artificial form“ (Chute 2016: 17).

Der Form des Comic wäre das Spektakel demnach inhärent, und zwar so, dass selbst die ästhetische und dramaturgische Inszenierung von Effekten nicht allein der Effektsetzung dienen muss, sondern zugleich das zeichnerisch offensichtlich gemachte Spektakel nutzen kann, um sogar noch darüber hinaus zu gehen. So urteilt auch Chute in dieser Sache:

„The works I treat here face and engage spectacle and presence, neither attaching themselves pruriently to spectacle nor avoiding it“ (ebd.: 32).

Gerade für eine dokumentarische Einbindung des Spektakels ist die Agenda der Comic Reportage, also die Darlegung nicht-fiktionaler Inhalte respektive die Abbildung von Wirklichkeit im Comic, insbesondere mit Blick auf die darin verwendeten Techniken zur Darstellung von Gewalt von einigem Interesse; trotz einer mehr als üppigen Forschungslage zu Saccos Comics blieb dieser Aspekt bis jetzt auffällig unterbelichtet. Wie diese Verschaltung von zeichnerischer Gewaltdarstellung und der Abbildung von Wirklichkeit hinsichtlich der formalen Bedingungen der Gestaltung und Anlage von Comics erfolgt, ob sie überhaupt möglich ist, oder ob nicht so fortlaufend das eine das andere konsumiert, wird Thema dieses Kapitels sein. Wie kritisch und selbstreflexiv kann der Comic als Mittel der Reportage vorgehen und kommunizieren, bei der Zeichner und Autor in der Regel als Beobachter in Personalunion agieren? Hinzu tritt der offenkundig generische Unterschied zwischen Saccos Arbeiten und allen anderen, in dieser Studie behandelten Comics. Sacco beansprucht, Wirklichkeit abzubilden, also dokumentarisch oder nicht-fiktional vorzugehen, während alle anderen hier besprochenen Fallbeispiele fiktiv ansetzen und es ihnen höchstens auf einer metanarrativen oder ästhetischen Ebene gelingt, Anschlüsse zu einer als nicht-fiktional erlebten Wirklichkeit herzustellen. Bei Sacco ist dies anders; seine Comics formulieren als Ausgangspunkt ihrer Lektüre einen Wahrheitsanspruch, mindestens reklamieren sie für sich Authentizität. Im Begleittext zu einem im Schweizer *Tagesanzeiger* erschienenen Interview mit Sacco heißt es, das „Medium der Zeichnung oder der Collage“ erlaube ohnehin keine identische Wiedergabe; zudem schaffe Sacco

„mit seiner Entscheidung fürs Schwarzweiss-Expressive, für den knallharten Strich und die teilweise ironische Figurenzeichnung zusätzlich Abstand“ (Kedlic 2010).

Der dokumentarische Gewinn bei Sacco liegt demnach gerade im konzeptionell-ästhetischen Abstand, den er seinem Gegenstand gegenüber einnimmt, da zeichnerisch Identifikation und Mimesis schwerfallen. Diese Stoßrichtung unterstreicht Sacco, wenn er im Interview ausführt:

„Die Comickunst bietet sich fürs Dokumentarische an: Sie ist nach außen orientiert, verbindet aber Non-Fiction mit Subjektivität. Kurz: Der Comic kann mehr – auch punkto Ehrlichkeit“ (ebd.).

Unklar bleibt allerdings, was genau Sacco meint: Kann der Comic mehr, als ihm gemeinhin zugetraut wird? Oder kann der Comic mehr als andere Medien, wenn es um Fragen des Dokumentarischen geht? Ersteres wäre wohl bedenkenlos konsensfähig; letzteres müsste abgewogen wer-

den und dürfte eine noch offene Frage sein. Folgt man Ann Miller, so steht außer Zweifel, dass die charakteristischen Kritiken des Mediums den Comic als „vehicle for reportage“ besonders überzeugend wirken lassen (Miller 2008: 97). Insbesondere verfüge er aus sich heraus über Referentialität (ebd.: 103) und „Vielstimmigkeit“ (ebd.: 111), die eine seiner wichtigsten Ressourcen darstelle.

Seit mehreren Jahren lässt sich eine bis heute anhaltende, interessante Konjunktur im Comic beobachten, in deren Fahrwasser sich nicht nur Saccos Arbeiten bewegen, sondern auch die Produktionen von Art Spiegelman, Marjane Satrapi, Craig Thompson und vielen anderen. Zwei Komponenten kommen dabei zum Tragen. Erstens die Thematisierung von Authentizität. Comics werden zunehmend genutzt, um in einer Weise selbstreflexiv anzusetzen, bei welcher der Autor zuallererst von sich erzählt und im besten Falle über sich selbst hinaus etwas Interessantes zu sagen hat. Dieser Trend zum Autobiografischen, vielleicht ließe sich sogar sagen: zum Autoethnografischen, wird oftmals als bestimmendes Merkmal der sogenannten Graphic Novel erachtet und wurde schon häufiger argumentativ für deren Absetzung vom Comic herangezogen. Dieser Unterscheidung möchte ich mich explizit nicht anschließen: medienhistorisch macht die Differenz zwischen Comic und Graphic Novel keinen Sinn (Ahrens 2018c); medienimmanent bewirkt sie lediglich die Spaltung des Comic in zwei hierarchisch geordnete Segmente (Hausmaninger 2013). Auch die Graphic Novel ist gattungsgemäß nichts anderes als ein Comic und muss als solcher analysiert werden. Jan Baetens und Hugo Frey beabsichtigen, genau diese Trennung vorzunehmen, wenn sie meinen, die Graphic Novel unterscheide sich in Form, Inhalt und Publikationsumfeld vom Comic (Baetens/Frey 2015: 5), weshalb sie als eigenständiges Medium anzuschreiben sei. Am Buchhandelsformat, gar am Austausch des Prinzips der Serialität gegen epische Monographien allein, hängt aber noch kein medienimmanenter Paradigmenwechsel. Qualität im Comic muss sich generell an dessen Zugriff auf die spezifischen Möglichkeiten des Mediums erweisen. Wenn dieser in der sogenannten Graphic Novel, auch aufgrund der Mimesis an literarische Vorbilder, formal-ästhetisch wie narrativ, oftmals einsilbiger ausfällt, als in Beiträgen, die sich auf eher klassische Weise im Medium positionieren, aber dennoch durchaus innovativer auftreten, ist das kein Zufall. Saccos Arbeiten nähere ich mich deshalb als Comics, nicht als Graphic Novels, und sehe sie als Teil der gesamten Palette an Spielarten des Mediums – auch Chute kommt nicht auf die Idee, Saccos Arbeiten anders denn als Comics zu labeln.

Als zweite Komponente der erwähnten Konjunktur im Comic wäre die vermehrte Verwendung des Comic speziell für Zwecke der journalistisch ausgelegten Reportage zu nennen, die für größere Aufmerksamkeit gesorgt hat. Wibke Weber und Hans-Martin Rall sprechen vom Comic Journalismus als einem sich entwickelnden Feld, das den journalistischen Zugriff mit Comics kombiniere, um „news stories“ zu produzieren (Weber/Rall 2017: 376). Speziell Sacco setzen sie innerhalb des Gesamtfeldes nichtfiktionaler Comics von Autoren wie Spiegelman oder Satrapi ab, da er die Möglichkeit habe, als Informationssammler („information-gatherer“) vorzugehen, um dann als Autor und Künstler gleichermaßen aufzutreten (ebd.). Zwar ist die auch von Chute gern bemühte Kontrastierung Saccos gegenüber Spiegelman und Satrapi ebenso naheliegend wie müßig. Ein Comic, der autobiographische Erlebnisse aufarbeitet, auch wenn diese zeithistorisch signifikant sein mögen, ein Comic, der die historische Aufarbeitung des Holocaust mit der der eigenen Familiengeschichte verschaltet und dabei formal aus einer rein realistischen Darstellung ausbricht und ein Comic, der versucht, die journalistische Gattung der Reportage im Stile eines die Subjektivität des Autors akzentuierenden New Journalism auf den Comic zu übertragen, müssen zwangsläufig dramaturgisch, narrativ und ästhetisch unterschiedlich vorgehen. Was sich an dieser Konstellation aber zeigt ist, dass der Begriff des nichtfiktionalen Comic für sich genommen viel zu unscharf ist, da sich darunter höchst unterschiedliche Ansätze gruppieren, die von autobiografischen Produktionen, über historische Erzählungen bis zu journalistischen Reportagen reichen – um nur einige Möglichkeiten zu nennen, von den Hybriden (zu denen auch Spiegelman und Satrapi zählen) zu schweigen. Die Reportage ist demgegenüber ein zwar nicht zwingend geschlossenes, aber doch eigenständiges Subgenre. In der Regel enthält auch sie historische und autobiografische Elemente, die sie aber auf formaler Ebene anders bedient, als dies der primär autobiografische oder historisch intendierte Comic macht. Mittlerweile ist der Comic Journalismus zu einem eigenen Genre herangewachsen, das für sich in Anspruch nimmt, über das Medium Comic eine Abbildung von Realität leisten zu können, die mit herkömmlichen Mitteln nicht ebenso möglich wäre. Weber und Rall ziehen eine Definition von Josh Neufeld und Ted Rall heran: „telling newsworthy nonfiction stories in comics form using journalistic techniques“ (ebd.: 377). Dass dieser Zugriff insbesondere für Reportagen aus Krisenregionen und Kriegsgebieten genutzt wird, ist in Hinblick auf eine Reflexion des Zusammenhangs von Comics und Gewalt sinnfälliger. Neben Saccos Comics wären etwa Sarah Gliddens *Im Schatten des Krieges* (2016), Emmanuel Guiberts dreibändiges Opus *Der Fotograf*

(2008-2009), Oliver Morels und Maels *Die Rückkehrer* (2014), oder Arne Jyschs *Wave and Smile* (2012) zu nennen. Das mag damit zusammenhängen, dass es dem Wort und Bild ineinander mixenden Comic möglich ist, Bedeutungsebenen anzuzielen, die dem normalen, prosaischen Journalismus unerreichbar sind (Versaci 2007: 111) – wie Daniel Worden hervorhebt, verfügen Comics außerdem über eine „repräsentative Kraft“ (Worden 2015: 3), um Schichten der Erfahrung, der Geschichte und der Empfindungen abzubilden.

Ganz offensichtlich ist es so, dass der Comic in diesem Feld anders, womöglich sogar adäquater, Informationen über das Geschehene vermitteln kann, als dies der Textreportage, der Fotografie, sogar dem Film gelingt. Das schließt insbesondere seine Möglichkeiten einer Darstellung von Gewalt mit ein, die sich im Fall der Reportage unmittelbar der Darstellung aller anderen Begebenheiten integriert. Die Kunst des Comic besteht in diesem Fall zweifellos in der Kompetenz des Mediums, das Muster von Gewalt seiner Erzählung zu integrieren und nicht, wie insbesondere in der Fotografie oder im Film, einen zwingenden Riss zu inszenieren, wenn es um die Vermittlung unmittelbarer Gewalterfahrungen geht. Der Comic wählt seine ästhetischen Mittel und ist damit in der Lage, Gegenwart, Vergangenheit, Imaginationen gleichermaßen abzudecken; das Medium kennt diesbezüglich keinen Riss. Der Grund dafür ist der Umstand, dass für den Comic Einbildungskraft in jedem Fall die leitende Inszenierungsressource ist. Diese grundlegende Verwiesenheit des Comic auf Modi des Imaginären begreift Jeff Adams als „dilemma between fiction and documentary“ (Adams 2008: 55): „The boundary between fiction and documentary is ill defined, and documentary is arguably dependent on fictional narrative structures“ (ebd.). Vielmehr spiele in die dokumentarische Erzählung permanent Fiktionalisierung hinein, indem etwa Charaktere und Handlungsstränge imaginativ aufbereitet werden. Letztlich sei die Vorstellung von Authentizität im Comic eingekapselt in einen „erzählerischen Imperativ“ (ebd.: 60). Als Medium kennt der Comic schon aufgrund seiner Darstellungsweise des Nachzeichnens keinen Unterschied zwischen nichtfiktionalen und fiktionalen Inhalten. Für den Betrachter muss auf der Bildebene beides zunächst identisch wirken. Der zeichnerischen Darstellung stehen nicht nur wenig Mittel zur Verfügung, zwischen beiden Ebenen zu unterscheiden (das trifft ganz ähnlich mindestens auf die Fotografie zu), sie vermittelt außerdem gerade weil sie Zeichnung ist – also nicht unmittelbare, scheinbar authentische, mit Indexikalität versehene Abbildung – grundständig den Eindruck einer Interpretation ihres Gegenstandes. Chute weist darauf hin, dass für Comics das „Problem der Referenzierung“ zentralen Stellenwert besitzt

(Chute 2016: 19). Gerade weil die Verbindung der Zeichnung zur Realität allgemein als ungleich schwächer empfunden werde, als dies etwa für die Fotografie gelte, werde erst die Bedeutung der dem Medium jeweils beigemessenen Indexikalität deutlich, die für die Fotografie deren „mechanischer Objektivität“ zugeschrieben werde (ebd.: 20). Die Differenz des Comic zur Fotografie fasst Chute für die allgemeine Wahrnehmung folgendermaßen zusammen: „Comics texts [...] are evidently staged, built, made images as opposed to ‚taken‘ ones“ (ebd.: 21). Darin liege aber gerade der Vorteil des Mediums, weil Comics definitiv keine Verdoppelungsform seien. Sollten daher die Zeichnungen des Comic auch zur Realität aufschließen, so würden sie doch ihr „separate functioning model“ jenseits der Realität etablieren, auch wenn sie sich auf diese bezögen (ebd.). Passagen, die dokumentarisch nicht wirklich nachvollziehbar sind – etwa historische Sequenzen, individuelle Erlebnisse, etc. – übersetzt der Comic bruchlos und ohne jedes formale Problem in Modi der Fiktion und der geregelten Darstellung.

Zum Anspruch der Comic Reportage als Genre gehört es dennoch, gängigen Kriterien des Dokumentarischen gerecht zu werden, die Ebene des Fiktiven hinter sich zu lassen und zu einer möglichst authentischen Abbildung wirklich stattgefundenen Ereignisse vorzustoßen. Dabei muss zwangsläufig die Euphorie auffallen, mit der das Dokumentarische als Option im Comic genutzt wurde und weiterhin genutzt wird. Zuweilen wird damit offensichtlich die Erwartung, vielleicht sogar die Hoffnung verbunden, die Übertragung des dokumentarischen Prinzips auf das Medium Comic führe qualitativ zu neuen und anderen Möglichkeiten einer Annäherung an die Wirklichkeit. Das Problem einer Vermittlung der Authentizität des Gezeigten im und durch den Comic steht in allen diesen Fällen im Vordergrund. Was die Erwartungen an Kompetenzen des Comic angeht, Wirklichkeit getreu abzubilden, spricht Ole Frahm von einer „Sehnsucht nach dem Authentischen“ (Frahm 2013: 63), die von dem Willen angetrieben werde, die Konnotation des Komischen am Comic hinter sich zu lassen. Mithin sieht er dort einen „Authentizitäts-Fetisch“ (ebd.: 65) am Werk, wo zwingend eine „Trennungslinie“ zwischen Kategorien wie „Leben und Medium, Geschehen und Aufzeichnung, Wirklichkeit und Fiktion“ (ebd.) gezogen werden solle. Für Frahm lautet deshalb die eigentlich entscheidende Frage, was authentisch sein kann und was nicht und, vor allem, wie das Verhältnis zwischen Authentizität und Wahrhaftigkeit beschaffen sein solle. Beides sei nämlich ganz und gar nicht dasselbe; vielmehr behaupte gerade das eindeutig Imaginäre „seine Wahrheit gegenüber den Mächtigen“ (ebd.: 72). Für entsprechende Ansätze hat sich die Kategorie des nichtfiktionalen Comic etabliert, mit der

auch Saccos Arbeiten regelmäßig belegt werden – zum Beispiel bei Weber und Rall. Die zentrale Frage in diesem Zusammenhang wäre jedoch, ob der Comic als Medium überhaupt in der Lage ist, eine nichtfiktionale Perspektive auf die Darstellung von real stattgefundener Gewalt anzulegen und was daraus speziell auf der Ebene des formalen Zugriffs folgt. Verfügt der Comic medienimmanent über die Option, nichtfiktional vorzugehen und Realität abzubilden oder, was nicht das Gleiche ist, diese zu dokumentieren? Für den Comic gehe ich davon aus, dass er als Medium die Repräsentation nichtfiktionaler Inhalte per definitionem nicht erlaubt oder sogar unmöglich macht – die Bedingungen dafür wurden oben bereits diskutiert. Mit dieser Hypothese will dieses Kapitel die bislang entfaltete Reflexion auf die formalen Bedingungen des Comic fortführen, die sich insbesondere dafür interessieren, was der Comic aus sich heraus leisten kann. In diesem Sinne geht dieses Kapitel über eine spezifische Auseinandersetzung mit den Comics Joe Saccos hinaus und zielt eine Auseinandersetzung mit Fragen des dokumentarischen, authentisierenden Comic allgemein an. Leitmotivisch wird das Spannungsverhältnis zwischen einer auf die Dokumentation des Wirklichen abstellenden Comic Reportage und dem ihr medial eingeschriebenen Gehalt an Fiktionalität und Wahrheitsanspruch im Vordergrund stehen.

Am Beispiel von Film und Fotografie wird schon seit längerem debattiert, dass eine wahrhaftige, wirklichkeitsgerechte Praxis der Dokumentation nur unter größten Schwierigkeiten einlösbar ist, weil jede mediale Abbildung ihr Objekt nicht nur einfängt, sondern es zugleich aufhebt, indem sie verändert, kompositorisch inszeniert, ästhetisiert, die Perspektive des Autors einführt, etc. (Vowinckel 2016; Geimer 2002; Daston/Galison 2017). Natürlich erfolgt jede Dokumentation aus einer bestimmten Perspektive: unter formalen Gesichtspunkten muss sich der Dokumentarist entscheiden, was überhaupt gezeigt wird und im Bild erscheint; eine Entscheidung muss darüber getroffen werden, wie etwas gezeigt und damit in die Rahmenbedingungen des zeigenden Mediums eingebettet wird. Damit interpretiert auch der dokumentarische Ansatz von vornherein das Dargestellte. Über die Wahl ihrer Mittel, des Bildausschnitts, der Farbanlage, der Montage des Materials, etc., arbeitet jede Dokumentation mit einer spezifischen Ästhetik. In dieser Hinsicht unterscheidet sie sich nicht von der betont fiktiven Erzählung. Zwar wird das Dargestellte zweifellos im Medium abbildet, aber diese Abbildung ist mit dem Dargestellten nicht einfach identisch, sondern enthält eine durchaus erhebliche Differenz; mindestens Printreportage und Filmdokumentation führen daneben auch eine erzählerische Ebene ein, wie sie aus der Belletristik bekannt ist, bauen Spannungsbögen auf, arbeiten am Prinzip der

Narration. Konsequenterweise spricht Chute daher von „graphischen Erzählungen“:

„Graphic narratives, on the whole, have the potential to be powerful precisely because they intervene against a culture of invisibility by taking what I think of as the risk of representation“ (Chute 2016: 5).

Von Chute als Risiko der Repräsentation angeschrieben, verweist diese Eigenart des Comic auf das oben diskutierte Charakteristikum speziell des dokumentarischen Comic, das nicht Sichtbare, mithin das nicht Zeigbare, über Verfahren der Imagination abzubilden. Das Risiko der Repräsentation liegt in dieser Spannung, Authentizität als Imaginäres herzustellen. In diesem Zusammenhang sprechen Weber und Rall davon, dass der Comic-Journalismus die Kunst des Erzählens in zwei Hinsichten meistern müsse: auf der Text- und auf der Bildebene (Weber/Rall 2017: 383). Das betrifft im Kern natürlich jeden Comic, weil es die formale und generische Grundlage des Mediums darstellt. Allerdings leiten sie für die Comic Reportage daraus eine besondere Kompetenz ab, nämlich die einer „ikonischen Evidenz“ (ebd.):

„They possess iconic evidence by showing and revealing, making things visible. In contrast to texts, which are classified as symbolic signs [...], images are iconic signs“ (ebd.).

Für die Darstellung von Gewalt gilt dies in besonderer Weise, weil diese über eine Drastik der Form ansetzen muss, die zwangsläufig auf Modi des Fiktiven zurückgreift, wenn sie das berichtete Geschehen möglichst eindringlich einfangen will. An Techniken der Ästhetisierung und des Genre kommt keine solche Abbildung vorbei, womit sie ihre ikonische Evidenz tatsächlich maßgeblich aus ihrer imaginativen Stärke bezieht.

Im Comic folgen Reportage und Dokumentation also spezifischen Bedingungen, die diesen von anderen Mediengattungen deutlich absetzen und für seinen Dokumentarismus einen eigenen Kontext schaffen. Die entscheidende Differenz richtet sich auf die Synthetik der Bildebene im Comic, die immer und notwendig nachgezeichnetes Bild dessen bleibt, was sie zeigt. Selbst wenn, heute stärker denn je, auch Film und Fotografie ihre Bilder bearbeiten und inszenieren, beziehen diese Medien ihre in der Öffentlichkeit nach wie vor breit verankerte Glaubwürdigkeit vor allem daher, dass sie zumindest versprechen, weitestgehend Originalformate zu benutzen oder aber, aufgrund ihrer „mechanischen Objektivität“ (Chute), eine Ansicht zu gewährleisten, die diesen möglichst nahe kommt. Diesen Bildern wird allein schon deshalb in starkem Maße Au-

thentizität zugesprochen, weil sie der idealtypischen Annahme folgen, aufzunehmen, was wirklich (gewesen) ist. Diesen Anspruch kann der dokumentarische Comic schlechterdings nicht erheben – und wo er nur halbwegs reflexiv vorgeht, tut er dies auch nicht. Seinem Gegenstand kann er sich immer nur über den Umweg einer ebenso nachträglich wie nachholend vorgenommenen, zeichnerischen Gestaltung widmen, also gewissermaßen einer Form nachgetragener Mediatisierung. Ohne den Comic im Blick zu haben, haben Jay David Bolter und Richard Grusin solche Techniken der Repräsentation „Remediation“ genannt (Bolter/Grusin 2000). Zwar zielen sie damit auf einen Vorgang ab, worin neu aufkommende Medien ihre Vorgängermedien neu definieren und aufgreifen. Für den Comic ließe sich jedoch sagen, dass dieser Remediation als Neuaufbereitung der Wahrnehmung der in ihm abgebildeten Umwelten betreibt.

Auch Pascal Lefèvre spricht davon, dem Dokumentarischen sei „eine klare Trennung von Fakt und Fiktion oft [...] unmöglich“ (Lefèvre 2013: 31). Comics, die dokumentarische Inhalte mit ihren eigenen formalen Konventionen aufbereiten, nennt er „Hybriddokumentationen“, da sie sich vermittels ihrer Zeichnungen insbesondere für „Verzerrungen der Wirklichkeit anbieten“ (ebd.: 32). Unter Bezug auf Pierre Fresnault-Deruelle argumentiert Lefèvre, der Comic stelle als Medium vor allem die „eigene Künstlichkeit und Selbst-Referentialität“ heraus (ebd.), was klassische Ansätze des Dokumentarischen im Comic zumindest erschwere. Chutes Stichwort vom Risiko der Repräsentation nicht unähnlich, weist er darauf hin, der Comic offeriere eine „gezeichnete und somit viel offensichtlicher vermittelte Repräsentation“ der in ihm dargestellten Interaktionen (ebd.: 39). Die dem Comic eigene Nachzeichnung weicht von der Vorlage zwangsläufig ab. Häufig fällt diese Abweichung sogar ausgesprochen deutlich aus, auch Joe Sacco macht da keine Ausnahme. Seine Zeichnungen sind sichtlich nicht um eine fotorealistische Annäherung an ihren Gegenstand bemüht, welche die Akkuratess der Nachzeichnung mit einem Garanten für Wahrhaftigkeit und Authentizität verwechselt. Beides muss der Comic, zumal der dokumentarische Comic, auf anderem Wege herstellen, nämlich, was nur auf den ersten Blick paradox wirken mag, über eine Bildgebung, die sich von der Wirklichkeit zunächst einmal dezidiert entfernt, anstatt sich ihr anzugleichen. Die Praxis der Dokumentation verläuft im Comic anti-mimetisch, während sie in Film und Fotografie umgekehrt wesentlich auf Kompetenzen der Mimesis aufbaut, über die der Comic medial nicht verfügt. Lefèvre weist eigens darauf hin, speziell Sacco habe eingeräumt, „dass seine dokumentarische Arbeit eine künstlerische Interpretation eines Sachverhalts ist, eine Mi-

sung aus Kunst und Journalismus“ (ebd.). Diese Entfernung der dokumentarischen Repräsentation vom Dokumentierten ist dem Medium Comic also immer schon eingeschrieben.

Das Spezifikum am Zugriff des Comic auf Verfahren, mindestens aber auf Konzepte der Dokumentation, besteht darin, dass das Medium Comic das Nichtfiktionale in letzter Konsequenz nicht kennt und stattdessen grundsätzlich auf Fiktion abstellt. Für den Comic als dokumentarisches Format heißt das vor allem, dass seine Dokumentarkompetenz anders zur Anwendung gebracht werden muss, als dies andere Medien tun. Zwar verfügt der Comic, wie das Fernsehen, über eine „allgemeine Rhetorik des Bildes“ (Keppler 2015: 33); es geht ihm aber die Illusionskompetenz des Fernsehens ab, das seine „bildliche Inszenierung“ (ebd.: 39) verdeckt, indem es für die Rezipienten scheinbar wahrhaftige Bilder schafft. Die Formensprache des Comic setzt in Richtung der Dokumentation anders an und nutzt dafür bezeichnenderweise vor allem Elemente und Formate des Fiktiven, über die, gewissermaßen im Umkehrschluss, ein dokumentarischer Gehalt angesteuert werden kann. Das Dokumentarische im Comic weiß von vornherein, dass es nicht authentisch sein kann, weil ihm eine klare mediale Differenz gegenüber der Realität eingeschrieben ist, die es zeigt und in der es performativ wirkt. Für Adams ist deshalb die grundlegende Frage, auf welche Weise und unter welchen Umständen der Comic überhaupt realistisch sein kann (Adams 2008: 25). Das hat vor allem Konsequenzen für die Darstellung von Gewalt im dokumentarischen Comic. Anders als die klassischen Dokumentarmedien Film und Fotografie kann der Comic niemals der Illusion erliegen, Realität wirklich abzubilden. Vielmehr weiß er gerade aufgrund der Spezifik seiner zeichnerischen Umsetzung sehr genau, dass er Realität mit den ihm eigenen medialen Mitteln bloß nachbildet.

Als erstes Medium von allen, macht es der Comic zur medialen Bedingung, dass Fiktion zum Authentischen transformiert, und zwar in Gestalt der interpretativen Bearbeitung von Bildwelten. Im Comic tritt generisch, wie epistemologisch, wie programmatisch, viel früher als dies in den digitalen Medien der Gegenwart der Fall ist, das Fiktionale als nachgezeichnete Realität an Stelle des Wirklichen. So spricht Nina Mickwitz zu Beginn ihrer Auseinandersetzung mit dem dokumentarischen Comic davon, dokumentarische Comics seien nicht fiktiv, zumindest würden sie dies für sich in Anspruch nehmen (Mickwitz 2016: 1). Ganz im Gegenteil, stellt sie für Sacco und Satrapi fest:

7. Dokumentation: Joe Sacco in Bosnien

„Both texts adopt a register, or mode of address, that invites readers to decode and make sense of them as representations of real historical persons, events, and experiences“ (ebd.).

Zugleich ist in dieser starken Akzentuierung des Fiktiven als Platzhalter einer Darstellung von Wirklichkeit eine deutliche Differenz angezeigt, weil der Comic die Differenz zwischen Realität und deren im Medium aufgehobener Wiedergabe medienimmanent transparent macht. Wenn es im Comic überhaupt eine Möglichkeit der Darstellung gibt, die zwar kaum für authentisch genommen werden könnte, der es aber vielleicht gelingen könnte, realen Tatbeständen über Verfahren des Imaginativen vergleichsweise nahe zu kommen, dann läge diese Kompetenz gerade darin, über keine eindeutige Option der authentischen Darstellung zu verfügen. Insofern ist es folgerichtig, dass Mickwitz für das Segment nicht-fiktionaler Comics Anleihen beim Paradigma des Literarischen ablehnt:

„Categorizing these texts according to literary paradigms [...] undercuts connections and obscures relationships that have the potential to enrich our understanding of both comics and other cultural expressions“ (ebd.: 3).

Obwohl Mickwitz viel zu sehr an der Illusion festhält, der dokumentarische Comic könne seinen Gegenstand auf authentische Weise abbilden (weshalb sie auch ein ums andere Mal den Begriff des Fotorealismus bemüht), sieht sie doch sehr genau jenes Potential im Comic, das darüber hinausschießt und gerade im Nichtzeigen in der Lage ist, doch etwas zu zeigen.

2. Dokumentation

Diese Überlegungen zum Verhältnis von nichtfiktionalem Comic und der Abbildung von Wirklichkeit vorausgeschickt, wird es im Folgenden um das Verhältnis von Comic, Reportage und Realität anhand von Joe Saccos Arbeiten zum Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien und deren Darstellung von Gewalt gehen. Über die Einbeziehung sogenannter nichtfiktionaler Comics als Vergleichs- und Differenzgröße gegenüber den fiktionalen Arbeiten, wird es möglich sein, die formalen Bedingungen des Mediums Comic insgesamt, und deren Bezug zur Inszenierung von Gewalt im Speziellen, zu präzisieren. Besonders einschlägig ist Saccos erstmals 2000 erschienenenes, 2001 mit einem Eisner Award ausgezeichnetes, *Safe Area Goražde*, das verschiedene seiner Besuche in der bosnischen Enklave Go-

ražde ab dem Herbst 1995 verarbeitet. Dieses Buch, so Worden, lasse sich als Wendepunkt von Saccos frühen, stark autobiographischen Arbeiten, hin zu einer Repräsentation komplexer Zusammenhänge begreifen (Worden 2015: 6). Während der Ex-Jugoslawischen Bürgerkriege war die Stadt Gorazde bereits 1993 von den UN zur sogenannten Schutzzone erklärt worden, was sich aber in der Realität als wenig effektiv erwies, wie insbesondere der unrühmliche Fall des ebenfalls als Schutzzone deklarierten Srebrenica zeigt. Dort fielen im Juli 1995 mehrere Tausend Muslime unter den Augen niederländischer Blauhelme einem Massaker serbischer Einheiten zum Opfer. Saccos Bericht setzt nach diesen Massakern ein. Einerseits beschreibt er die Situation eines Alltags im Kriegsgebiet, der unter Bedingungen permanenter existentieller Unsicherheit und größter materieller Not stattfindet; andererseits rekonstruiert er anhand individueller Schicksale die Geschichte der Enklave seit 1992. Sacco selbst wurde in Malta geboren, bevor die Familie zunächst nach Melbourne, Australien, und dann in die USA auswandert, wo er in Portland, Oregon, aufwächst und mit Comics in Berührung kommt. Er ist, worauf gern verwiesen wird, ausgebildeter Journalist, was für seine Arbeiten von praktischer Bedeutung ist und deren Glaubwürdigkeit speziell in der Rezeption enorm erhöht hat, da ihnen Professionalität so kaum abgesprochen werden kann. Ausgebildeter Comiczeichner ist Sacco hingegen nicht und auf diesem Feld ganz offenbar Autodidakt. Das ist insofern interessant, als Sacco unterdessen in erster Linie als Comiczeichner arbeitet und bekannt wurde, der sich für seine Comics journalistischer Mittel bedient. In dieser Richtung ist das Professionalitätsgefälle also entweder aufgehoben oder es muss umgekehrt gesehen werden.

Leicht enthusiastisch schreibt Tanja Zimmermann, niemand habe „den Comic den Konventionen des Dokumentarischen nähergebracht“ als Joe Sacco (Zimmermann 2017: 77). Seine „aufwändige und langsame Form der Reportage“ (ebd.) stelle eine Alternative zum schnellen Journalismus des Tagesgeschäfts bereit, der oft oberflächlich und von politischen Interessen geleitet sei. Edward C. Holland und Carl T. Dahlman wiederum stellen in ihrer Einleitung zu einem Interview mit Sacco fest:

„He is simultaneously a journalist, comic artist, and documentarian, who relies on this hybrid identity to communicate the messy realities of the geopolitical event“ (Holland/Dahlmann 2017: 205).

Der Vorteil der Comic Reportage, meint Zimmermann, liegt gerade darin, auch solche Bilder zeigen zu können, „die sich der Erfassung mit dem Fotoapparat entziehen“ (Zimmermann 2017: 78), Bilder also, die

nicht dokumentiert wurden oder es gar nicht erst sein können und sich nur im Rückgriff auf zeichnerische Einbildungskraft erzeugen lassen. Das entspricht in etwa dem, was auch in diesem Kapitel bereits als medienpezifischer Vorteil des Comic formuliert wurde, auch wenn Zimmermann davon spricht, Sacco bewege sich zwar noch innerhalb der Konventionen journalistischer Praxis, gehe in seiner Erzählweise aber oft über das „rein Dokumentarische“ hinaus und bringe, zeichnerisch gefiltert, eine „andere Form der Zeugenschaft“ ein (ebd.). Allerdings wendet Zimmermann das Argument schließlich dahingehend, dass sie Sacco in die Nähe antiker Seher und einer „mystischen Erzählweise“ rückt (ebd.), womit sie jede Auseinandersetzung mit der Frage, ob Saccos Arbeiten exemplarisch für eine grundsätzliche dokumentarische Medienkompetenz des Comic stehen könnten, unmöglich macht. Nüchterner, entlang einer Reihe von Binaritäten, kreist Worden die Qualität von Saccos Arbeit ein: „Sacco’s work is both comics and journalism, art and information, autobiography and history“ (Worden 2015: 4). Chute resümiert für den dokumentarischen Comic generell, dieser entfalte seine „Beweise“ vor dem Leser und gemäß der ihm eigenen medialen Formensprache (Chute 2016: 2).

Wie geht Sacco vor, wenn er von seinen Erlebnissen in Goražde berichtet, aber auch von den Kämpfen, von der Gewalt im Bürgerkrieg, wovon ihm schließlich nur berichtet wird? Wie dokumentiert er Ereignisse, die er im Medium Comic als real markiert? Und wie setzt er dieses Gewaltgeschehen um? Wie sieht eine als nichtfiktional geltende Darstellung von Gewalt im Comic aus, wenn deren formale Mittel im Vergleich zur fiktionalen Darstellung größtenteils gleichbleiben – zeichnerische Repräsentation, sowie sequenzielle, als Hyperframe auf der Seite angeordnete Komposition? Der wenig überraschende Befund ist, dass *Safe Area Goražde* nicht anders aussieht, als irgendein anderer, fiktional ausgerichteter Genre-Comic. Abbildung 1 etwa beschreibt den ersten Angriff serbischer Einheiten auf Goražde. Wie viele Arbeiten von Sacco sind auch diese Seiten, was ihre formale Ausnutzung angeht, recht konventionell organisiert. Eine Seite gliedert sich in drei horizontal übereinander gelegte Streifen, die jeweils zwei bis drei Panels beinhalten, in denen Sacco das Geschehen schildert. Tristram Walker merkt in seiner Analyse eines anderen, panoramaartigen Panels aus *Safe Area Goražde* an, jede der gezeigten Personen stehe für den möglichen Horror des Krieges, aber auch für die Möglichkeit des Entkommens (Walker 2010: 84). Indem die erzählenden Menschen in den Bildern gezeigt werden, welche den Horror des Krieges verbildlichen, wird dieser Horror dahingehend gemäßigt, dass es ein Überleben geben kann. Zwar seien Saccos Bilder oft schreck-

lich, aber, so Walker: „he shifts his work away from that of the shock artist feeding the fascination of a wound culture“ (ebd.: 86). Vielmehr kontextualisiere Sacco den Schrecken in dessen eigenem politischen und historischen Framing. Die Botschaft seiner Arbeiten sei nicht die Distanzierung des Krieges über die Gräuel der Bilder, sondern die Botschaft sei, dass dies auch unsere Nachbarn sein könnten – „it could even be ourselves pictured there“ (ebd.). Sacco wiederum nimmt, um die Ereignisse möglichst überzeugend zeigen zu können, eine Vielzahl verschiedener Perspektiven ein und nutzt dazu Perspektiven, die als Kameraeinstellungen aus dem Film eingeführt sind und die er auf den Comic überträgt. Das ist ein übliches Verfahren, aber es ist natürlich vor allem dem Genre entnommen, entstammt also dem Baukasten fiktionalen Erzählens. Mal befindet sich der Betrachter, wie auf dem zweiten Streifen links, vor der Figur, dann folgt er ihr, um im nächsten Moment neben ihr zu stehen. So nutzt Sacco alle dramaturgischen Elemente, die dem Comic als visuellem Medium zur Verfügung stehen. Damit zieht er auch eine erste, deutliche Konsequenz aus dem Umstand, dass er als Comiczeichner gerade nicht, wie die Kamera, unmittelbar aufzeichnen kann, was seine Bilder anschließend zeigen. Vielmehr bleibt der Comic ein nachfolgendes, langsames Medium. Hier bestätigt sich insbesondere McLuhans Urteil, beim Comic handele es sich um ein kühles Medium, das die „Benutzer als Gestalter und Mitwirkende“ einbezieht und stark erfasst (McLuhan 1994: 248), insgesamt aber deutlich langsamer inszeniert ist, als das medial nachfolgende Fernsehen, das die Rezipienten in ähnlicher Weise fordert.

Konsequent orientiert sich Sacco daher nicht am formalen Regime filmischer Dokumentation, die in aller Regel nur über wenige Kameraperspektiven verfügt und eine Menge Ansichten (etwa die Aufsicht oder von der gegnerischen Seite her) nicht nachvollziehen kann, weil die Kamera im dokumentierten Geschehen, selbst als Handkamera, wesentlich statisch platziert ist. Das bringt den Vorteil einer größeren Authentizität, aber es birgt auch den Nachteil einer deutlich eingeschränkten visuellen Informationslage und trägt enorm zur letztlich anti-dokumentarischen Identifikation mit der Seite bei, auf der die Kamera buchstäblich steht. Die lokale Platzierung der Kamera wird gerade in der Dokumentation von Krisen und Auseinandersetzungen rasch zu einer auch ideellen Platzierung. Hier lässt sich Sacco von Anfang an auf keine falsche Mimesis an die klassisch filmische Dokumentarperspektive ein. Im Gegenteil, seine Bilder sind randvoll mit einem Arsenal der Einbildungskraft, das direkt aus dem fiktionalen, zeichnerischen Erzählen kommt und so nur im Rahmen einer nachholenden, zeichnerischen Dokumentation möglich ist. In Abbildung 1 bringt Sacco allein schon über den beständigen, von

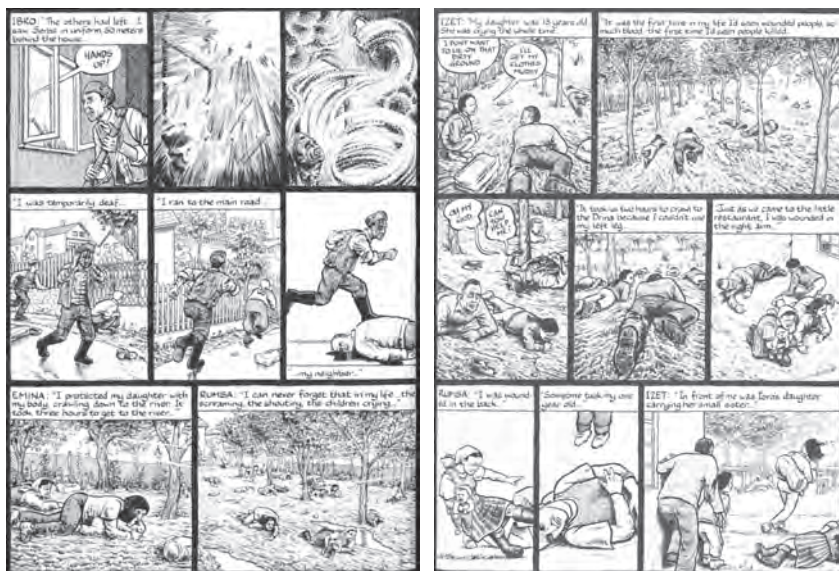


Abb.1: Angriff auf Goražde (Joe Sacco: *Safe Area Gorazde*, London 2007: Jonathan Cape, S. 82/83, Copyright: Joe Sacco)

Panel zu Panel erfolgenden Wechsel der Perspektiven Spannung in die Sequenz. Schon diese deutlich inszenierte Spannung schießt über das Prinzip der Dokumentation hinaus. Für Dokumentationszwecke allein wäre sie nicht notwendig, ist es aber unbedingt für das Funktionieren der Narration im Buch. Dieser Import von Spannung funktioniert insbesondere dann sehr gut, wenn Sacco bei der Darstellung der Obstmiese, die die Flüchtenden kriechend überqueren müssen, in die Totale wechselt. In drei Panels verzichtet er zudem auf jede Ausgestaltung des Hintergrunds. Zwar wird über Schattenwürfe, Blut und Gras der Boden angedeutet, ansonsten aber befinden sich die Figuren in einem irreal wirkenden, weißen Raum. Auch dies ist, worauf Martin Schüwer aufmerksam gemacht hat, ein speziell im aktionsorientierten Comic übliches Verfahren, weil durch die Aussparung des Hintergrunds der „Vorrang des Körpers vor dem Raum“ akzentuiert werde (Schüwer 2008: 144). Der flächig gehaltene Hintergrund, wie in *Safe Area Gorazde* in Panel 6 auf Seite 82, oder Panels 6 und 7 auf Seite 83, überantwortet, so Schüwer, den Raum vollständig den Körpern und Aktionen, was in besonderer Weise die Dramatik der dargestellten Szene unterstreiche:

„Der Raum verliert seine Objektivität und wird vom Leser als Funktion der Körperhaltungen erschlossen. Wir nehmen den Raum nicht wahr – wir fühlen uns in ihn ein“ (ebd.: 145).

Einzelne Akte werden so hervorgehoben und die Aufmerksamkeit des Lesers in der Fokussierung auf ein Panel gebunden. Keine rein filmische Dokumentation könnte auf diese Art vorgehen oder überhaupt die Vergangenheit auf eine Weise zeigen, die sich von der Darstellung der Gegenwart im Grunde in nichts unterscheidet, weil aufgrund des Prinzips des Nachzeichnens im Comic nicht nur Fakt und Fiktion, sondern auch Gegenwart und Geschichte in der zeichnerischen Repräsentation zusammenfallen. Ein generischer Unterschied ist nicht erkennbar.

Man könnte also meinen, Sacco wende das aus dem Film, vor allem aber aus dem Fernsehen, bekannte Prinzip der Doku-Fiction auf den Comic an. Dieses Prinzip des nichtfiktionalen Erzählens verlasse er jedoch zielstrebig gerade an den Stellen, die die Leser affektiv stark berühren – weil sie intensiv sind, weil sie Spannung erzeugen, weil ihre Grausamkeit intensiv erlebt wird; stattdessen richte er sich vollkommen an der kulturellen, fiktional basierten Produktivität der Einbildungskraft aus. Auch wenn es für die Bilder, die Sacco dann zeigt, belastbare Anhaltspunkte, Indizien geben mag – Zeugenaussagen, Filmaufnahmen, Fotografien – schmückt er doch deren gesamte Darstellung mit seiner zeichnerischen Einbildungskraft aus und komponiert jedes einzelne Panel, wie auch die ganze Seite, sorgfältig durch, damit es diese ihre Wirkung nicht verfehlen. Zu dieser fiktionalen Praxis der Darstellung, die im Grunde über die durch *History Channel* gut eingeführte Doku Fiction-Ästhetik deutlich hinausgeht, bekennt sich Sacco in diesen Sequenzen ganz eindeutig, indem er konsequent und unverhüllt auf Formate der Inszenierung von Spannung und Action im Abenteuer- oder Kriegcomic zurückgreift. Bei Chute heißt es hierzu, zwar sei Saccos Bemühen um investigative Akkuratess geradezu vorbildlich, zugleich sei sich das Medium aber grundsätzlich darüber bewusst, dass es ein interpretatives, niemals ein rein mimetisches Medium sei (Chute 2016: 198). Faktisch ist der Comic überhaupt kein mimetisches Medium, was seinen Zugang zu nichtfiktionalen, zumal dokumentarischen Darstellungsweisen verschärft. Nichtsdestotrotz meint Chute, Sacco nutze den Comic gezielt, um die Bandbreite journalistischer Themen auszuweiten – „capturing stories that might otherwise go unnoticed and describing individuals who might be overlooked“ (ebd.: 200). Seine, wie Worden formuliert, „painstaking representations of contemporary conflicts and their long histories produce both knowledge and feeling“ (Worden 2015: 7). Diese Spannung zwi-

schen Information und Affekt wird mehrfach für Saccos Arbeiten als prägend genannt. Edward C. Holland spricht davon, dessen Virtuosität liege in einer Autorisierung der Empfindungen (Holland 2015: 85).

Bei der Betrachtung der Doppelseite in Abbildung 1 fällt zudem schnell die Schwarzfärbung der Spalten zwischen den Panels auf. Dieses in anderer Weise schon aus Kap.4 bekannte Stilmittel verwendet Sacco regelmäßig, wenn er Berichte über Vergangenes visualisiert. Faktisch aber sind im Comic-Journalismus beide Erzählebenen bereits Geschichte geworden, weil Sacco auch seinen Bericht über die vermeintliche Gegenwart seiner Reportage erst im Nachhinein und mit größerer zeitlicher Verzögerung aufzeichnet. Insofern muss die Comic Reportage nicht nur als Bericht über die als Vergangenheit erzählten Episoden verstanden werden, als eine groß angelegte Kulturtechnik des Erinnerns, sondern auch hinsichtlich der als Gegenwart inszenierten Erzählebene. Die wesentliche Information der Schwarzfüllung der Panelzwischenräume ist daher weniger deren Identifikation als Vergangenheit. Vielmehr betrifft sie vor allem die epistemische Qualität des Gezeigten, indem sie darauf verweist, dass es sich um Geschehnisse handelt, die Sacco nicht selbst erlebt hat, die ihm unzugänglich sind. Deutlich wird, dass er sich bei deren Darstellung ganz auf die Aussagen seiner Informanten verlässt und die zugehörigen Dekors mittels möglichst akkurater Recherchen rekonstruiert. Was die Absicht einer weitgehenden Rekonstruktion, oder Revisualisierung, der Erinnerung der anderen angeht, tritt mit den Textblöcken, welche in den einzelnen Panels den Voice Over des jeweiligen Erzählers beinhalten, ein weiteres Element hinzu. Das sprechende Individuum aus einer größeren Gruppe an Berichtenden wird von Sacco identifiziert, indem er dessen Namen vor den Erzähltext setzt, wenn dies mit seiner Rede einsetzt. In den folgenden Panels wird diese Rede, als direkte Rede durch Anführungszeichen markiert, wie sie in Textkästen im Comic sonst durchaus unüblich sind. Wenn der nächste Redner einsetzt, erscheint ein neuer Name; das kann so über sechs Panels gehen oder sich schon im nächsten Panel ändern. Das grundsätzlich geräuschlose Medium Comic holt damit individuell identifizierbare Stimmen in seine Panels und zeigt nebenbei auch, dass es den Erzählungen anderer auf genau die Weise vertraut, wie dies Journalisten normalerweise tun, wenn es um den Umgang mit ihren Quellen geht.

Die Schwarzfüllung der Zwischenräume und das Instrument einer Identifikation der Sprechenden erscheinen so als Bestandteil einer Technik des Nichtfiktionalen im Comic, also der zeichnerischen Erstellung von Überprüfbarkeit und Authentizität. In seiner Auseinandersetzung mit der Bedeutung des „gutter“ in *Safe Area Goražde* hebt Charles

Acheson hervor, dessen Schwarzfüllung verweise zwar sichtlich auf die Differenz von Gegenwart und Vergangenheit, greife aber auch die westliche kulturelle Konnotation von Schwarz für Tod, Leid und Zerstörung auf (Acheson 2015: 294f.). Überdies überlasse Sacco die grauenvollsten Taten in aller Regel den Zwischenräumen, was die Leser zwingt, die vorgeführten Erfahrungen mit der eigenen Imagination zu kombinieren (ebd.: 294). Sacco selbst betont wiederholt, der Vorteil der Comic Reportage als einer über den Comic vorgenommenen Dokumentationspraxis liege speziell in der dem Medium inhärenten Subjektivität. So stellt er in seinem Vorwort zum Kurzgeschichten-Band *Journalism* deutlich Distanz zum journalistischen Anspruch auf Objektivität her:

„There will always exist, when presenting journalism in the comics form, a tension between those things that can be verified, like a quote caught on tape, and those things that defy verification, such as drawing purporting to represent a specific episode. Drawings are interpretive even when they are slavish renditions of photographs, which are generally perceived to capture a real moment literally. But there is nothing literal about a drawing“ (Sacco 2012: IX).

Sacco sieht also das Spezifikum des nichtfiktionalen Comic sehr genau, Fiktionalität nicht aufheben zu können. Seine Äußerung korrespondiert recht gut mit dem Argument, der nichtfiktionale Comic beziehe seine Stärke gerade daraus, weiterhin auf fiktionale Techniken verwiesen zu sein.

Allerdings strebt Sacco explizit an, authentische Ereignisse abzubilden. Um diesen Anspruch zu argumentieren, unterscheidet er zwischen der „wesentlichen Wahrheit“ (essential truth), die der Zeichner abbilde, und der „buchstäblichen Wahrheit“ (literal truth), was bedeutet, dass speziell der über die Zeichnung interpretierende Zugriff auf das Dargestellte einen letztlich angemesseneren Zugang zu dessen Wahrhaftigkeit erlaubt, als dies anders möglich wäre:

„The cartoonist draws with the essential truth in mind, not the literal truth, and that allows for a wide variety of interpretations to accommodate a wide variety of drawing styles“ (ebd.: X).

Dieses Motiv in gewisser Weise aufgreifend, meint Chute, dadurch dass Sacco eine Rolle als Gesprächspartner einnehme, produziere er geradezu Schauplätze der Zeugenschaft, indem seine Bilder die mündlich gemachten Zeugenaussagen visuell verkörperten (Chute 2016: 206). Ohnehin verwandele Sacco die Leser in Zeugen der Erfahrungen anderer (ebd.: 29). Auf dieser Grundlage gelinge es gerade *Safe Area Goražde*, ein Ge-

spür für subjektive Wahrhaftigkeit ebenso zu erlangen, wie objektive Fakten zum Sachverhalt zu vermitteln (Dong 2015: 39). Diesen Ansatz vertritt Sacco auch selbst, wenn er ausführt, Faktizität, als Tatsachenbeschreibung, und Subjektivität, als zeichnerische Interpretation einer solchen Szene, schlossen sich keinesfalls gegenseitig aus: „I think it is possible to strive for accuracy within a drawn work's subjective framework“ (Sacco 2012: XI); der sich daraus ergebende Effekt sei befreiend. Die Distanz, die sich darüber gegenüber dem klassischen Ideal journalistischer Objektivität ergibt, wertet Isabel Macdonald sogar als „Sacco's bold break from the model of ‚objective reporting‘“ (Macdonald 2015: 57).

Auch Benjamin Woo unterscheidet für Saccos Arbeiten zwischen einer auf Information abzielenden Berichterstattung und der Kommunikation von Erfahrung (Woo 2010: 167). Comics, hebt Woo hervor, verfügen in keiner Weise, auch nicht als nichtfiktionale Comics, über eine logische Verbindung zu einer objektiven Realität; sie kultivieren aber einen Zugang zur Subjektivität des Künstlers:

„a drawn image implies that someone drew it. And Sacco has drawn everything, so the entire diegesis is mediated through and indexed to his own subjectivity“ (ebd.: 175).

Diese Subjektivität, die das Publikum auf einem gleichermaßen durch Erfahrung gesättigten wie affektiven Level abhole, sei zur „catch-phrase“ des Comic Journalismus geworden (ebd.). In ähnlicher Weise resümiert Mickwitz, der dokumentarische Comic zeichne sich speziell durch seinen Ausdruck von Subjektivität auf der Ebene des Bildes und dessen Produktion aus (Mickwitz 2016: 35). Allerdings lässt Sacco seine Bilder natürlich trotz der doppelten Distanzierung von der Realität des Dargestellten – einmal generisch als gezeichnetes Medium und einmal ästhetisch über den oft betont unrealistischen Stil – einen Wahrhaftigkeitsanspruch einnehmen. Ob Sacco wirklich, wie Hans-Joachim Hahn meint, seine Comics als Beiträge zu einer „Auseinandersetzung über eine kontroverse Wirklichkeit“ verstanden wissen will, bleibt allerdings fraglich. Obschon ganz sicher zutrifft, dass die „mit den Mitteln des Comics dargestellte Wirklichkeitsreflexion so selbst in die Wirklichkeit“ eingreift (Hahn 2013: 84). Den Anspruch auf Wahrhaftigkeit, und sei es im Modus der „essential truth“, lässt Sacco seine Bilder auch einlösen, zumal da die Leserschaft seiner Arbeiten gerade den darin enthaltenen Authentizitätsduktus explizit würdigt, der nicht unwesentlich Teil seines Erfolgs ist. Welche spezifische Form wählt Sacco also, wenn es um die Vermittlung des Dargestellten geht? Sacco zeichnet in schwarz-weiß und in ziemlich

klaren Linien, die Konturlinien der Figuren sind oft dicker aufgetragen, als die des Hintergrunds; zuweilen erinnern Mimik und Körper der Figuren an Elemente des US-amerikanischen Underground. Im Gegensatz zu den schwarzen Zwischenräumen der historisierenden Sequenzen findet sich in den meisten Panels nicht eine einzige Schwarzfläche. Kontraste werden durch Schraffuren erzielt. Dadurch wirken die Panels ungewöhnlich, fast sogar unangemessen hell für eine Darstellung der Flucht von Zivilisten vor Todesgefahr, um die es auf den beiden Seiten geht.

Hinsichtlich seiner Form ordnet der Comic einzelne Bilder zu Sequenzen des Geschehens. Was den Betrachter, jenseits des vermittelten Gehalts an Authentizität, beeindruckt oder mitreißt, ist das dramaturgische Arrangement, die Bildwirkung in der simultanen Repräsentation des Gezeigten. Gerade auf der Ebene der zeichnerischen Repräsentation, die Saccos Arbeiten zwangsläufig nicht unwesentlich trägt, sind dessen nichtfiktionale Produktionen zunächst nicht von solchen zu unterscheiden, die keine Aussage über eine politische oder historische Wirklichkeit treffen, sondern schlicht erdachte Geschichten als Fiktion erzählen. Würde seine Leserschaft es nicht besser, könnten die in Abbildung 1 gezeigten zwei Seiten aus *Safe Area Goražde* auch aus einer fiktiven Kriegsgeschichte stammen, die möglicherweise, aber keinesfalls zwingend, vor dem historischen Hintergrund der Kriege auf dem Balkan spielt. Während sich daher in Film und Fotografie authentifizierende Bildsprachen des Dokumentarischen durchgesetzt haben, so trügerisch diese immer sein mögen, ist dies im Comic gerade nicht der Fall. Wo der Comic sich in Richtung Reportage und Dokumentation bewegt, verschmilzt er diese Formate konsequent mit seinen üblichen Zugriffsweisen auf die Darstellung fiktiver Inhalte. Das ist nicht etwa deshalb so, weil der nichtfiktionale Comic sich explizit für dieses Stilmittel entscheiden würde, sondern weil der Comic generell, was seine mediale Form des Nachzeichnens und der bildlichen Repräsentation betrifft, keine andere Wahl hat. Der Formensprache des Comic gelingt es, wie oben bereits diskutiert, weder Nichtfiktionales abzubilden, noch die Illusion zu schaffen, dies sei doch der Fall.

Diese dilemmatische Lage, in der sich der Comic in Sachen Dokumentation befindet, wird prominent unterstrichen durch die gleich mehrfach vorgenommene Distanzierung des Dargestellten im Bild. Diese meint die für den Comic zwingende Übersetzung eines Ereignisses in dessen zeichnerische Wiedergabe. Zwar distanziert mit Sicherheit jede denkbare mediale Darstellung das, was sie abbildet, indem sie es im Bild festhält und damit wenigstens auf eine bestimmte Betrachterperspektive und einen womöglich nur ausschnittshaften Sachverhalt reduziert. Repräsentation

ist so gesehen immer auch Reduktion, nicht nur der ornamentalen Vielfalt einer Oberflächenebene der Wirklichkeit, sondern insbesondere einer in sich komplexen sozialen Wirklichkeit, welcher der jeweils dargestellte Inhalt entstammt. Jede (zeichnerische) Repräsentation ist zwingend auch eine Interpretation ihres Gegenstandes; indem sie eine spezifische Perspektive darauf einnimmt, betrachtet sie diesen nicht nur, sondern deutet ihn aus oder legt Deutungen zumindest nahe. Entsprechend hebt Hahn hervor, Wirklichkeitsdarstellungen würden immer „spezifische Perspektiven auf ‚die Wirklichkeit‘ einnehmen“ und könnten daher nie „unschuldig“ oder „neutral“ sein (Hahn 2013: 83). Die „Autorfigur“ als subjektiv in Stellung gebrachter Augenzeuge fungiere als „Beglaubigung bzw. Autorisierung des Dargestellten“ (ebd.). Allerdings bleibt es trotzdem dabei, dass gerade das Prinzip des Comic, das auf seinen Seiten Dargestellte gewissermaßen noch einmal darzustellen, es im Rahmen des graphischen Nachvollzugs nachzustellen, indem es buchstäblich einer Nachzeichnung unterzogen wird, einer Strategie der Beglaubigung oder Autorisierung sehr enge Grenzen setzt.

Um den Effekt möglichst großer Authentizität, um nicht von Verifikation zu sprechen, zu erreichen, nutzt Sacco für seine Zeichnungen bekanntlich sehr stark Fotovorlagen (bezeichnenderweise zeigt er sich selbst im Bild aber fast nie mit der Kamera in der Hand), die er anschließend zeichnerisch gestaltet und für den Comic medienkorrekt umsetzt. So merkt Walker an, Sacco mache viele Fotografien von Leuten und Umgebungen, die als Referenzen für seine Comics dienen; Skizzen hingegen erstelle er nur selten (Walker 2010: 80). Damit nimmt gerade der nicht-fiktionale Comic eine Verfremdung in Form einer Distanzierung des Dargestellten vor, die weit über das hinausgeht, was Film und Fotografie in der Regel zu leisten vermögen, da jedes Panel aus sich heraus kommuniziert, dass es nicht ist, was es zeigt, dass seine Darstellung Ergebnis einer Mischung von Einbildungskraft und Nachzeichnung, mithin einer Fiktionalisierung des Wirklichen ist. Dies wird unterstrichen durch das für den Comic zwingende Prinzip einer Arretierung der Bilder (Kap.3). Die Bilder des Comic stehen still und bewegen sich nicht. Die Bewegung fließt in sie ein aufgrund der Kompetenz der Leser, eine Seitenkonstellation, auch wenn sie nicht klassisch als Strip aufgebaut ist, als Abfolge zu lesen und an den richtigen Stellen Schnitte oder Brüche zu decodieren. Letztere setzt Sacco meist lesefreundlich an das Ende eines Streifens. Jedes einzelne Panel hebt damit seinen Interpretationscharakter hervor; es handelt sich um klar als solche erkennbare Interpretationen eines Geschehens, das ganz bestimmt nicht genau so ausgesehen hat, das aber in der Vorstellung des Lesers, wohl auch des Zeichners, sehr wohl so ausge-

sehen haben könnte. Der Identifikationsgrad der Bilder im Comic wird gesteigert, indem sie offenkundig Interpretationen sind, sich aus dem Fundus des Fiktiven bedienen, und es sich bei ihnen nicht originär um dokumentarische Gesten handelt. Aus dem Mangel an Möglichkeiten einer indexgestützten Identifikation des Gezeigten entsteht so mittels der auf der Zeichnung basierenden Comic Reportage ein gänzlich anderer, mithin neuer Zugriff auf die Darstellung nichtfiktionaler, aber dennoch imaginerter Inhalte. Es dürfte diese Stoßrichtung sein, in der Sacco auf den Gebrauch einer „informierten Einbildungskraft“ (informed imagination) verweist (Sacco 2012: X), was zwangsläufig kein perfektes Unterfangen sein könne, da die Zeichnung offenkundig die Vorstellung des jeweiligen Zeichners wiedergebe (ebd.). Gerade deshalb weist Sacco auch darauf hin, dass Faktizität und Subjektivität sich keineswegs gegenseitig ausschließen; vielmehr erlaube deren Interaktion neue Qualitäten auch im Journalismus, die augenscheinlich speziell über das Medium Comic getragen werden können.

Die weitgehende Abwesenheit von Sound tut in diesem Zusammenhang ein Übriges. Ausgenommen sehr spärlich verteilte wörtliche Rede, bildet Sacco in Abbildung 1 keinen Sound ab – ein Stilmittel, das er häufiger verwendet, gerade wenn er die Eindringlichkeit einer Situation schildern möchte, und zwar vornehmlich solcher Situationen, die eigentlich, was im Comic nur schwer darstellbar ist, sehr laut sind. Die Rezipienten sehen also die verzerrten, klagenden Münder, sie sehen im letzten Panel rechts unten, dass der Kopf der laufenden Frau getroffen sein muss, weil etwas von ihm wegfliegt, das Blut sein könnte. Aber den Ton produzieren die Bilder, wie sehr häufig, allein imaginativ aus sich heraus. Sie schaffen das maßgeblich durch die Intensität ihrer dramaturgischen Inszenierung, die sich wesentlich den Anleihen bei Formaten des Fiktiven verdankt. So bleibt die tödliche Bedrohung unsichtbar, der die flüchtenden Menschen in dieser Szene ausgesetzt sind. In diesem Fall verfährt Sacco ganz dokumentarisch, wenn er bei seinen Protagonisten bleibt und die Angreifer nicht visualisiert, so wie diese die Angreifer nicht sehen können. Als Zeichner könnte er das aber natürlich tun und beflößigt sich zuweilen durchaus des Blicks auf die anderen, dann gern aus einer in der Aufsicht gezeigten Totalen. Das verdeutlicht, dass im Comic selbst das dokumentarische Prinzip des eingeschränkten Sichtfelds, der Abwesenheit der anderen, primär einer erzählerischen Strategie geschuldet ist, die vor allem dazu dient, Spannung, Ergriffenheit und Mitleiden zu erzeugen, die aber ebenso gut einem Rahmen des Fiktiven integriert sein könnte. Angesichts dieses Genrecharakters der Gewaltdarstellungen auch in Saccos Arbeiten, des Umstands also, dass im Comic die Doku-

mentation generisch wie Fiktion aussieht, stellt sich die Frage, ob nicht gerade Fiktionalität den Index des nichtfiktionalen Comic bereitstellt. Der große Vorteil des Comic im Umgang mit Realität und ihrer Dokumentation liegt darin, dass er als Medium den Fetisch des Realen durchbricht. Wenn klar wird, welchen enormen Anteil das Fiktive, das Imaginäre an einer Konstruktion gesellschaftlicher Wirklichkeit haben, dann kann diese auch nicht länger dokumentiert werden, indem der Anteil des Fiktiven möglichst geringgehalten oder sogar ausgeschlossen werden soll. Im Gegenteil, nur die Affirmation des Fiktiven würde so gesehen auch wieder Zugänge zu einer Abbildung gesellschaftlicher Realität ebnen. Dafür würde insbesondere auch die ausgesprochen organisch wirkende Einbettung der in aller Regel vom Autor nicht selbst erfahrenen Gewaltdarstellungen in den narrativen Verlauf des Comic sprechen. Eine formale, ästhetische oder stilistische Differenz gegenüber den Darstellungen unmittelbarer, dokumentarischer Erfahrung ist nicht erkennbar.

Schließlich bleibt anzumerken, dass im Comic Schrift eine weithin paradoxe Funktion zukommt. Einerseits kommentiert sie die Bilder und scheint grundlegend mit dem Gehalt des Fiktionalen im Bild verwoben zu sein. Andererseits hat augenscheinlich gerade die Schriftebene die Funktion, das Dargestellte als authentisch, als nichtfiktional zu beglaubigen. Die Bilder in Saccos Comics verlieren deshalb den ihnen an der Oberfläche deutlich anhaftenden Nimbus des Fiktiven, weil sie entweder über den Autor oder über identifizierbare Figuren verbürgt sind. Nur über die Schriftebene kommt der dokumentarische Gehalt in den Comic und ähnelt damit frappierend dem Prinzip der klassischen, textbasierten Reportage. Mit Blick auf die medienhistorische Einführung der Sprechblase hat Lambert Wiesing das besondere Verhältnis von Text und Bild im Comic untersucht und darauf hingewiesen, dass die für den Comic typische Kombination von Bild und Schrift im Panel einen „impliziten Bildbegriff“ voraussetze, der einem „phänomenologischen Umgang mit Bildern“ folge (Wiesing 2010: 38f.). Zur Klärung der Kategorien von Schrift im Comic führt Wiesing die Unterscheidung von gezeigter und realer Schrift im Bild ein. Erst die Sprechblase gebe „den Comic-Figuren eine Realität, die diese Figuren in Bildern ohne Sprechblase nicht hätten“ (ebd.: 42), da nämlich der Comic genau genommen „keinen Blick auf die Welt“ zeige (ebd.), sondern eine Art Parallelwelt erstelle, die für sich Glaubwürdigkeit beanspruche. Dies erfolge durch die eingefügte Schriftlichkeit der Sprechblasenrede als realer Schrift im Panel: „Ein Bild wird zu einem Comic-Bild, wenn in dem Bild mit realer Schrift collagiert wird“ (ebd.: 43). Im Gegensatz dazu sei im Bild gezeigte Schrift, etwa ein Schild mit Aufschrift, nicht real, sondern ebenso „artifizial präsent“

(ebd.), wie die dargestellten Figuren. Der Kniff im Comic Journalismus besteht darin, diese Akzentuierung beizubehalten, sie aber von der Sprechblase abzulösen und eine in Textkästen gestellte und (zumindest bei Sacco) in Anführungszeichen gesetzte Zeugenrede einzuführen. Diese Schrift ist weiterhin reale Schrift als wörtliche Rede, die über die ikonische Qualität der bloßen Abbildung hinausgeht, und unterscheidet sich trotzdem deutlich von der im Imaginationskontext Bild gefangenen Sprechblasenrede. Der Textkasten gehört in das Panel und auch zu ihm und tritt zugleich daraus heraus, ohne jedoch in eine strukturelle Differenz zum Panel abzufallen, wie dies in untertitelten Bildfolgen wie Hal Fosters *Prince Vaillant* oder Carla und Vilhelm Hansens *Rasmus Klump* der Fall wäre.

3. Authentifikation

Summa summarum ist der Comic daher, wie speziell an den Arbeiten Joe Saccos, und entgegen einer unterdessen weit verbreiteten Fehleinschätzung, deutlich wird, streng genommen kein Medium der Dokumentation. Höchstens ist er ein Medium des Kommentars gegenüber einer in anderer Form wiedergegebenen Wirklichkeit, deren Wahrnehmung immer massiv fiktionsgesättigt bleibt. Dies zu beachten bleibt wichtig, um zu verstehen, was die Geste der Dokumentation im Fall des Comic bedeutet. Ein Makel ist diese Unmöglichkeit der Dokumentation im Comic hingegen nicht. Im Gegenteil eröffnen sich damit ganz eigene und vielfältige Möglichkeiten, wie unterdessen die verschiedensten Formate der Reportage, der Dokumentation und der Autobiografie im Comic gezeigt haben. Für diesen Trend dürfen Saccos Arbeiten sicher einerseits als beispielhaft gelten, während an ihnen andererseits deutlich wird, dass der Comic faktisch über die Fiktion nicht hinausgelangt. Eingedenk seiner spezifischen Darstellungstechniken kann sich das Medium Comic der „Realität“ von Gesellschaft oder Kultur nur in sehr eingeschränkter Form nähern. Auch wenn es zunächst anders klingen mag, bedeutet diese Feststellung keineswegs eine Negativaussage, die dem Comic die Kompetenz absprechen wollte, sich nichtfiktionaler Themen anzunehmen. Vielmehr stellt sich umgekehrt, gerade aufgrund der Vielzahl an dokumentaristischen Produktionen, die Frage, welches produktive symbolische, kommunikative Potential in der Dokumentar- und Reportagepraxis von Comics liegt – paradoxerweise gerade auch für eine Darstellung von gesellschaftlicher Wirklichkeit.

Wie oben bemerkt, legt der dokumentarische oder Reportagecomic auffallend häufig seinen Fokus auf Berichte aus Krisen- oder Kriegsgebieten. Die Beteiligung von Gewalt am abgebildeten Geschehen könnte hier durchaus eine Rolle spielen, genauso wie die häufige Unzugänglichkeit der dargestellten Szenarien, für die es in vielen Fällen keine Referenzbilder gibt. Gerade in der Rekonstruktion von sozialen Ausnahmesituationen kann der Comic eingreifen und Bilder des Vorgefallenen schaffen, die einerseits eine möglichst angemessene Idee davon vermitteln, wie dieses Geschehen ausgesehen haben könnte und die andererseits als gezeichnete Bilder eindeutig artifiziell sind und mit der Gestalt dessen, was geschehen ist, nicht identisch sein können. Sacco hat hierfür, obwohl er durchaus auch von Fiktionalität spricht, den Terminus der Subjektivität nahegelegt, der in der Rezeption recht vehement aufgegriffen wurde. Gerade über den subjektiven Zugriff auf das Erzählte soll dieses in der Darstellung Authentizität erlangen. Natürlich gehört dazu auch, möglichst akkurat vorzugehen, möglichst korrekt Details wiederzugeben – Fahrzeugtypen, Landschaften, Kleidung, etc. Der subjektive Zugriff, verkörpert durch die Anwesenheit des Comicjournalisten im eigenen Bild und durch dessen stilistische Signatur, wäre demnach der eigentlich angemessene Kanal, um zu einer authentischen Wiedergabe solcher Szenen zu gelangen, die unterdessen Historie geworden sind, oftmals aber keinen Platz im allgemeinen Bilderhaushalt gefunden haben. Eigens betonen Weber und Rall die Subjektivität des Comic im Unterschied etwa zur Fotografie (Weber/Rall 2017: 384). Allerdings scheint Subjektivität in diesem Zusammenhang nicht wirklich der treffende Begriff zu sein. Denn es geht nicht nur darum, dass die Art der Darstellung durch die individuelle Perspektive des Comic Journalisten vermittelt ist – mit allen zugehörigen Sentiments. Das träfe auf jede Fotoreportage ganz genauso zu, die gleichfalls aus einer individuellen Perspektive aufgenommen ist und kompositorischen Erwägungen unterliegt. Im Fall des Comic kommt etwas anderes hinzu, das als Abstraktion bezeichnet werden kann. Was damit gemeint ist, ist kein Abstraktionsverfahren im klassischen Sinne einer Transgression von Gegenständlichkeit in der Darstellung, wie dies in den Bildenden Künsten gut etabliert ist. Zwar gibt es auch den sogenannten „abstrakten Comic“, aber dieser spielt für den hier diskutierten Zusammenhang im Grunde keine Rolle. Der Comic rührt üblicherweise, gerade weil er eine wesentlich über Bilder (mit)getragene Erzählung etablieren will, deren gegenständliche Bildsprache nicht an. Zugleich entfernt er sich über die zeichnerische Wiedergabe immer schon programmatisch von diesen Bildern. Das Prinzip der Abstraktion im Comic, mithin im nichtfiktionalen Comic, folgt dem zeichnerischen Prinzip einer

mindestens latentem Typisierung des Dargestellten und dessen Übersetzung in eine Interpretation mit den Mitteln von Ästhetik und Stil. Es steht also insbesondere in Zusammenhang mit dem fiktiven Gehalt des Comic und dessen Technik des Nachzeichnens.

Zwar werden für die Comic Reportage historisch gern epistemologische Bezüge zu den zeichnenden Zeitungskorrespondenten Ende des 19. oder Anfang des 20. Jahrhunderts, mithin sogar zu Goyas *Desastres de la Guerra* hergestellt. Der entscheidende Unterschied besteht jedoch darin, dass es seinerzeit zum Zeichenstift noch keine oder kaum eine Alternative gegeben hat, sofern man möglichst authentisch informierte Bilder vom Geschehen erhalten wollte. Heute hingegen, wo nicht nur Film und Fotografie seit Jahrzehnten etabliert sind, sondern die Möglichkeit der Reportage auch ohne weiteres mit jeder Digicam schnell und professionell realisierbar wäre, bedeutet die Hinwendung zur langsamen, gezeichneten Reportage oder Dokumentation eine klare konzeptionelle Entscheidung, die zuallererst auf die Nachträglichkeit und Künstlichkeit des Gezeichneten verweist. Abstraktion heißt für die Comic Reportage daher graphische Distanzierung: In der Zeichnung dessen, was gezeigt wird, was geschehen ist, was auch Sacco selbst vorab im Rechercheprozess weitgehend über Fotografien festgehalten und dann für die Reportage in Zeichnungen umgeschnitten hat, distanziert sich der Vorgang der Repräsentation unter den nicht hintergehbaren technischen Bedingungen der Gegenwart vom Repräsentierten. Die Abstraktion der Zeichnung im Comic muss als buchstäblich nachgetragene Zeichnung verstanden werden, also als ein sowohl nachträglich erfolgtes Zeichnen als auch ein Zeichnen von Erinnertem, von historisch Geronnenem. Diese Abstraktion heißt Interpretation in der ästhetischen Form der Wiedergabe und ihrer kompositorischen Entscheidungen, und sie heißt Reduktion der Details und Ornamente im Bild auf das, was zeichnerisch als wesentlich wahrgenommen wird. Die graphische Distanzierung sorgt dafür, dass das Objekt in der Repräsentation gehindert wird, auch nur im Ansatz wirkliche Identifikation aufkommen zu lassen. Der Comic ist so gesehen ein ausgesprochen nüchternes Medium, wenn er Prozesse der Identifikation im Zuge der Rezeption versperrt. Wenn deshalb die Frage der Herstellung von Authentizität im dokumentarischen Comic debattiert wird, stellt sich so gesehen die Frage, wie diese überhaupt hergestellt werden könnte. Denn weder ist Authentizität im Comic, aufgrund seiner nachgezeichneten Repräsentation, durch archivalische Korrektheit verbürgt, noch durch jene von Sacco selbst und in vielen Stimmen aus den Kulturwissenschaften angeführte Subjektivität. Vielmehr stellt sich ernsthaft die Frage, ob Authentizität im Comic insgesamt, insbesondere aber im do-

kumentarischen Comic, nicht eine Angelegenheit der Fiktion ist. Die Ressource der Einbildungskraft, die hier vor allem wirksam wird und die Überzeugungskraft der Bilder und Sequenzen im Comic vermittelt, wäre dann vornehmlich die Triebkraft einer im und über den Comic vermittelten, über die Bildebene ebenso wie über den begleitenden Text getragenen Authentifizierung des Dargestellten.

Diese Ambivalenz von Authentifizierung, oder mindestens des Anspruchs auf Authentifizierung, und einer konsequenten Abhängigkeit vom Fiktionalen ist für Saccos Reportagen prägend. Insbesondere verweist die in seinen Comics angelegte Spannung zwischen Dokumentation, respektive Authentifizierung, und Fiktion auf Saccos Zugriff auf die Inszenierung von Gewalt. Das wird bereits an eher indirekten Darstellungsformen von Gewalt deutlich, etwa im Fall des Covers der dritten US-amerikanischen Auflage von *Safe Area Goražde* (2007) (vgl. Abb.2). Genutzt wird dafür eine Splash Page aus dem Comic selbst, nämlich die auf einen zweiseitigen Prolog folgende, eigentliche Eröffnungsseite des Bandes. Für das Cover wird der obere Textbestand des Panels durch den Titel ersetzt, während der Autorenname am unteren Seitenrand steht; der mittig im Bild befindliche Textkasten wurde beibehalten. Neben einem durch Militär eskortierten UN-Konvoi, der sich durch eine kriegszerstörte, ansonsten menschenleere Landschaft schiebt, wirkt der Inhalt des Kastens wie eine klassische Tagline, wie sie speziell im Film gebräuchlich ist. Der kurze Text macht potentielle Leser neugierig, veranlasst zum Reinschauen und Durchblättern und baut schon über das Cover enormes Spannungspotential auf, unterlegt durch die drei Pünktchen, mit denen der Satz im Kasten ausläuft (Dong 2015: 41).

Die im Herbst 1995, nach dem Massaker von Srebrenica vom Juli 1995 also, unklare Zukunft der bald 60.000 Einwohner der muslimischen Enklave innerhalb eines ansonsten serbisch eingenommenen Territoriums im ex-jugoslawischen Bürgerkrieg, sorgt nicht nur für hinreichend Spannung, um wissen zu wollen, wie es mit diesen Menschen weitergeht, sondern kommuniziert zugleich die beständige Gefahr und Gewaltsamkeit, der das Leben dort unterliegt. Auf diese Weise ist Gewalt als Bedingung der sozialen Existenz bei Sacco im Grunde immer schon gesetzt. Sie muss gar nicht akut auftauchen, und sie taucht auch nicht besonders häufig akut auf, zumindest nicht in *Safe Area Goražde*, wo dieses Fehlen konzeptionell besonders eindrücklich wirkt. Vielmehr ist sie grundsätzlich präsent als maßgebliche Kraft, die die Lebensbedingungen der Menschen vor Ort bestimmt, die ihr ganzes Leben nach einer Gewalt des Krieges ausrichten müssen, vor dem sie nicht einmal konsequent in Deckung gehen können. Das Cover des Bandes macht insofern

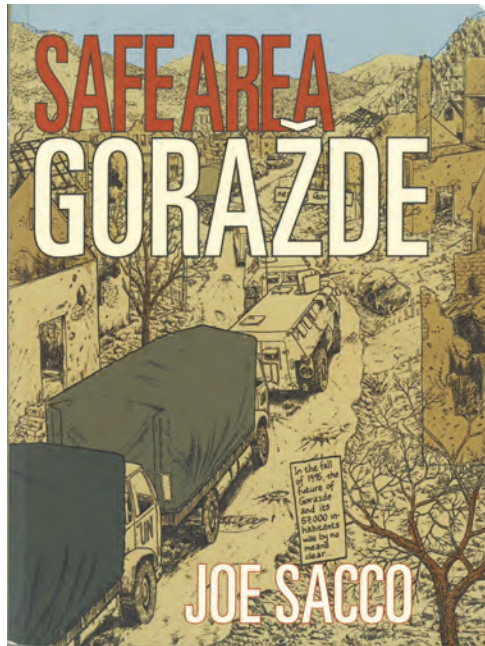


Abb.2: Cover mit Tagline (Joe Sacco: *Safe Area Goražde*, London 2007: Jonathan Cape, Cover, Copyright: Joe Sacco)

unmissverständlich klar, dass die situative Abwesenheit von Gewalt hier keineswegs deren strukturelle Abwesenheit bedeutet. Im Gegenteil, die prinzipielle Möglichkeit von Gewalt in einem von Grund auf entfriedeten Raum schafft gerade erst eine Atmosphäre, worin Gewalt zur Normalitätsgenerierenden Ressource geworden ist und der angestrebte Normalfall gesellschaftlichen Lebens, Vertrauen in die Kontinuität einer befriedeten Lebenswelt zu fassen (Ahrens 2017: 73-96), radikal substituiert wird. Was das als Cover eingesetzte Splash Panel daher insbesondere anzeigt, ist eine Topographie, des „Gewaltraums“ (J. Baberowski): eine sich topographisch ausbreitende Gewaltsamkeit, die normalisierte soziale Beziehungen außer Kraft setzt und „alle menschlichen Beziehungen auf eine Weise [strukturiert], dass sie nur noch eine Antwort auf die Gewalt sind“ (Baberowski 2012: 20; Kap.6). Diese strukturbildende Gewalt, so Baberowski, „verändert den sozialen Raum, in dem Menschen sich bewegen, weil sie Sicherungen außer Kraft setzt, die das Leben im Frieden strukturieren“ (ebd.: 25). In Ablösung der gesellschaftlichen Normalität in Friedenszeiten, wird sie selbst zur lebensweltlich gültigen

Normalität, und genau das zeigt dieses Cover an. Vielleicht liegt darin ein Korrektiv gegenüber Susan Sontags pessimistischer Einschätzung gegenüber künstlerischen Darstellungen, die das „Betrachten des Leidens anderer“ voraussetzen; denn eine Darstellung wie bei Sacco setzt gerade kein „Wir“ als selbstverständlich voraus“ (Sontag 2003: 13), woran dann eine konsensual gedeckte ethische Position anknüpfen könnte. Hingegen skizziert Sacco in seinen Comics viel mehr als nur den „zerstörerische[n] Charakter des Krieges“ oder dessen Entlarvung als nicht gerechtfertigt (ebd.: 19). Was Sacco abbildet ist der Zusammenbruch jeder Struktur. Nicht nur die Menschen verwandelt der Krieg in Dinge (ebd.), sondern er hebt die grundständige Schutzfunktion von Gesellschaft gegenüber den Individuen und allem anderen aus. Im Krieg gilt nichts mehr; es geht nicht nur ums Leiden; es geht darum, dass Kaputtheit nicht mehr aufgehoben werden kann.

Diese Technik der eher indirekt angesteuerten Verweise auf Gewalt setzt sich im Buch fort. Das hat nicht unerheblich damit zu tun, dass Sacco kein Reporter ist, der sich ins Kriegsgeschehen stürzt. Ihn interessiert das Alltagsgeschehen, die Weisen, wie Menschen im Krieg und vor allem mit dem Krieg leben, wie sie ihren Alltagsverrichtungen nachgehen und sich dabei einerseits dem Krieg entziehen und in Illusionen eines Alltags jenseits des Krieges abtauchen, während genau dieser Alltag weiterhin maßgeblich vom Krieg bestimmt ist. Beide eben diskutierten Themen finden sich in *Safe Area Goražde*: Sacco bewegt sich auf der Scheidelinie zwischen Dokumentation und Fiktionalisierung und er verweist auf Gewalt als vorherrschende Determinante sozialer, lebensweltlicher Relationen. Dabei greift er wiederum massiv auf Techniken des Fiktiven zurück. Auf der in Abbildung 3 wiedergegebenen Seite zeigt Sacco in zwei großformatigen Panels das Leben unter der Realität des Krieges. Entscheidend sind dafür die Hintergründe beider Panels, die faktisch im Vordergrund der Bildkommunikation stehen. Unterwegs mit seinem Freund und lokalen Gatekeeper Edin, durchstreift Sacco zuerst eine Landschaft, die vom Krieg umgegraben ist und über Schützengräben, verlassene und teils ausgeschlachtete LKW, von der gesellschaftstransformierenden Gewalt des Krieges kündigt. Das untere Panel zeigt eine Straßenszene. Sacco und Edin stehen am rechten Bildrand und unterhalten sich über in dieser Szenerie absurd wirkende Paraphernalia eines Lebens abseits des Krieges, während im Bild selbst ausgebrannte, von Geschossen demolierte Häuser zu sehen sind, in denen teilweise wohl Menschen hausen. Auf der Straße bewegt sich ein Pferdefuhrwerk mit Brennholz, die Menschen sind vom Krieg gezeichnet. Im Grunde kommt es in diesen Bildern auf

Edin und Sacco gar nicht an, die wesentlichen Informationen bietet der Bildraum um sie herum.



Abb.3: Beglaubigung der Dokumentation (Joe Sacco: *Safe Area Goražde*, London 2007: Jonathan Cape, S. 17, Copyright: Joe Sacco)

Die Botschaft dieser Bilder ist offenkundig: Sacco führt seine Leser in eine apokalyptische Landschaft des Krieges, deren ästhetische Wirkung auf die meisten Rezipienten in aller Regel massiv ist; es ist schwer, sich dieser Ikonizität einer über die Menschen verfügten Gewalt zu entziehen. Ganz sicher sind, im Unterschied zu Susan Sontags Kritik an vielen Darstellungen von Gewalt auch in der klassischen Bildenden Kunst, diese Bilder ausdrücklich „moralisch befrachtet“ (Sontag 2003: 50). Insofern geht es vielleicht auch um Provokation: „In jedem Fall lädt uns das Grauenhafte ein, entweder Zuschauer zu sein oder Feiglinge, die nicht hinsehen können“ (ebd.: 51). Allerdings geht Saccos moralische Agenda über diese schale Alternative deutlich hinaus, indem sie nach den Bedingungen und den Konsequenzen von Gewalt fragt. Goražde und seine Bewohner haben den Zustand der Gewaltsamkeit für sich nicht selbst ge-

wählt; Sacco zeigt, dass Gewalt, ganz wie in der klassischen Tragödie, ein Schicksal ist, das sich über die Menschen vollzieht. Darin liegt aber auch das Problem dieser Darstellung, die tatsächlich in erster Linie ästhetisch ausgerichtet ist. Mit unverkennbarem Zynismus kritisiert Wolfgang Sofsky ein solches ästhetisch-pädagogisches Vorgehen, wenn er anmerkt, hier spekuliere „das Programm der Umerziehung des Menschengeschlechts [...] auf die heilende Kraft des Entsetzens“ (Sofsky 2011: 15). Während Bilder so zum „Vehikel der Moralerziehung herabgewürdigt“ würden, verpflichteten Bildwerke tatsächlich „zu nichts“ (ebd.). Weder sei die Formung der Seele ihre Aufgabe, noch ist ihre Rezeption erwartbar oder steuerbar. Die ästhetisierende Inszenierung von Gewalt in Zeiten des Krieges unterscheidet sich, auch bei Sacco, in nichts von phantasierten Kriegslandschaften, jedes beliebige Genrebild könnte so aussehen, die realistisch wirkende Kriegslandschaft muss nicht zwingend im dokumentarischen Sinne realistisch sein; faktisch würde es völlig ausreichen, wenn sie als Genre-Inszenierung, als Spektakel gewissermaßen, überzeugend wirkt. Die moralische, ethische Wirkung seiner Bilder ist alles andere als intrinsisch angelegt.

Entsetzen dieser Art will die realistisch verfahrenende, wenngleich der Imagination entsprungene bildliche Darstellung üblicherweise erreichen. Aber Sacco will mehr; er will dass seine Leser ihm wirklich glauben, dass es in Goražde während seines Aufenthalts genau so ausgesehen hat, dass die Lebenswelten von Gewalt, die er zeigt, buchstäblich real sind und nicht nur die Ergebnisse zeichnerischer Einbildungskraft. Die für Saccos Comics bedeutendste Frage ist daher, mit welchen Mitteln es ihm gelingen kann, diesen Eindruck des Realen unter den formalen Restriktionen des Mediums Comic zu vermitteln, noch dazu in einem Comic, der zeichnerisch nicht zwingend realistisch angelegt ist. An dieser Stelle wäre Hillary Chutes Einschätzung zu korrigieren, Saccos Stil sei, mindestens in Teilen fotorealistisch (Chute 2016: 216). Das trifft nicht zu; der Charakter der Zeichnung ist bei Sacco nicht nur stets präsent, sondern wird bei aller Akkurateesse im Detail (die aber etwas anderes ist, als Fotorealismus) auch beständig stilistisch durch Modi der Überzeichnung, Übertreibung, Reduktion und Stilisierung hervorgehoben. Was Sacco, wie oben bereits genannt, selbst als Vorteil seiner zeichnerischen Herangehensweise an das Format der Reportage beschreibt. Allerdings ergibt sich eine interessante Verbindung zu Sofskys Kritik an der oft moralisierenden Ausrichtung von Gewaltdarstellungen in der Kunst. Die Brisanz von Saccos Realismus bringt Chute auf die Formel des „picturing atrocity“ (ebd.: 220). In Anlehnung an Äußerungen Saccos will sie damit deutlich machen, dass es für die Rezeption einfacher sei, derlei Bilder zeich-

nerisch darzustellen, und damit schon auf der Rezeptionsebene eine offenbare Distanz zum abgebildeten Geschehen einzuziehen. Film und Fotografie hingegen würden eher Unbehagen bereiten, wenn es darum gehe, solche Bilder zu betrachten. Ist die nichtfiktionale Reportage aus dem Kriegs- und Krisengebiet also letztlich ein Vademekum für den Rezipienten, das diesem den ultimativen Schock ersparen und trotzdem moralisch wirksam sein soll? Es wäre latent enttäuschend, wenn es nur die bessere Verdaulichkeit für den belasteten Rezipienten wäre, die von Saccos Comics bliebe. Dieser selbst unterstreicht diesen Zugriff allerdings speziell für seine Interpretation der Szenen auf der Brücke von Visegrád (vgl. Abb.5), wenn er für seine Comics im Unterschied zu Printmagazinen, die solche Bilder nicht zeigen, geltend macht:

„There’s an editing process which happens at that stage, and I understand it. It’s not really something people want to see when they read their paper, but it’s part of reality“ (Vågnes 2010: 195).

Diese Akzentuierung auf das, was die Leute sehen wollen, wenn sie ihre Zeitung lesen, erstaunt. Schließlich verschiebt Sacco damit das Augenmerk von einem ethisch akzentuierten Ansatz hin zu einem bloßen Geschmacksurteil, das zwar immer auch Bedingung für eine Kritik der Urteilskraft ist, zugleich aber in ethischer Hinsicht nicht genügen kann. Vor dem Hintergrund der These, das Leben in der Moderne bestehe „aus einer Abfolge von Schrecknissen“ (Sontag 2003: 123), die uns gleichermaßen verderben wie abstumpfen, meint Sontag: Eine „Ökologie der Bilder wird es nicht geben“ (ebd.: 125); Bilder, die gegen die Gewalt arbeiten, hält sie für tendenziell undenkbar.

Sacco selbst äußert einmal, der Leser werde durch Bilder geradezu benötigt (Holland/Dahlmann 2017: 209); deren Einfluss sei unmittelbar und spontan, da sie die Leser hineinzögen in ihre Auffaltung einer graphisch angeordneten Imagination. Gerade aber bezüglich der Darstellung von Gewalt, befindet sich Sacco eigener Aussage zufolge in einem anhaltenden Konflikt darüber, wieviel Gewalt er überhaupt zeigen soll (ebd.: 211). Schließlich sei es Gewalt gegenüber kaum angebracht, zurückhaltend zu sein: „violence is violence and you should show violence“ (ebd.). Nur dass diese als gezeichnete Form, von der man als Rezipient von der Realität lebloser, versehrter Körper effektiver abstrahieren kann, ungleich leichter konsumierbar zu sein scheint, als etwa bei der fotografischen Aufnahme. Als gezeichnete Form, so Chute sei der Comic Rechenschaft darüber schuldig, wie er wirke; die visuelle Form entfalte eine eigenständige, ethisch ausgerichtete Ästhetik – „an ethical and troubling visual aesthetics, or poetics“ (Chute 2016: 4), was sich in

dem Verlangen Saccos ausdrücke, verantwortlich gegenüber den Anderen als anderen zu bleiben, Differenz also zu bewahren und zu akzentuieren (ebd.: 205). In dieser Perspektive wird Sacco ein wenig stark und zugleich einengend als reiner Ethiker gezeichnet. Damit geraten die interessanteren Aspekte seiner Arbeit aus dem Blick, die sich nicht lediglich auf eine ethische Perspektive beschränken, sondern gezielt politische Motive aufrufen. Die Kritik von Alexander Dunst an einer nur ethischen Lesart Saccos, die dessen explizit politische Ästhetik übersehe, ist daher berechtigt:

„Sacco’s complex oeuvre has been ill served by the singular focus on ethics, producing readings with a narrow focus on trauma and witnessing“ (Dunst 2015: 169).

4. Einbildungskraft

Den Effekt, dass seine Comics einem Abdruck des Realen nahekommen, erzielt Sacco über die Verwendung bestimmter Techniken der Zeugnenschaft, wenngleich auch diese mit der Schwierigkeit konfrontiert sind, dass jede Zeichnung eine nachgetragene Zeichnung ist und daher nicht in der Lage ist, Zeugnenschaft verifizieren zu können. Auf den beiden Panels in Abbildung 3 geht Sacco auf drei Ebenen vor. Zunächst fallen die sich wie Flugblätter über die Panels verteilenden Textkästen ins Auge, die Hintergrundinformationen zum Schauplatz oder zu den Figuren enthalten. Hier gibt Sacco als Dokumentar Informationen aus, die in konzentrierter Form über die Sachlage, die Umgebung, seinen Begleiter aufklären. Er zeigt Edin als Bewohner der Enklave, der seine Kriegserfahrungen aus erster Hand an Sacco weitergibt und damit in seiner Position als „Gatekeeper“ im ethnographischen Feld gestärkt wird, welcher die Öffnung des Schauplatzes gegenüber der Kriegsrealität gewährleistet. Schließlich bringt Sacco bekanntlich sich selbst in seine Comics ein; er fehlt auf kaum einem Bild, das während seiner Präsenz vor Ort spielt, also Gegenwart markiert. Auf diese Weise leitet Sacco den Leser durch die Welt seiner Erkundungen und macht seine eigenen Recherchen zu denen seiner Leserschaft. So tragen die beiden Figuren im Vordergrund die Bilder des Hintergrunds, die die eigentlich wichtigen Informationen in beiden Panels enthalten und verwandeln Bildsolitäre in Abbildungen, die in einem narrativen Kontinuum der Geschichte über die Enklave Goražde stehen. Zugleich dient die Präsenz der beiden Individuen Edin und Sacco der Authentifizierung dieser Bilder; sie ersetzen gewissermaßen die dem

Comic ansonsten fehlende indexikalische Qualität. Erstens dient die Figurendarstellung der Beglaubigung; sie verdeutlicht, dass Sacco wirklich vor Ort gewesen ist. Zweitens dient die Einsetzung der beiden Sympathieträger in die Destruktionslandschaft des bosnischen Krieges der zumindest partiellen Identifikation des Lesers, indem sie mitteilt, wie es sich anfühlt, dort zu sein und diese Gewalt zu erleben. Gewalt ist hier zum Platzhalter geworden, sie muss nicht im Bild erscheinen, selbst in ihrer Abwesenheit ist sie noch so präsent, dass das Leiden und dessen Zeugenschaft aus den Bildern sprechen. Ähnlich funktioniert eine Doppelseite aus *The Fixer* (2003), die zeigt, wie sich Sacco bei seiner ersten Ankunft in Sarajewo dem *Holiday Inn Hotel* nähert, in dem während des Krieges vor allem Journalisten und Diplomaten logierten (vgl. Abb.4). Sacco verschwindet beinahe in der linken unteren Ecke dieses Großbildes. Von seinem Gepäck gebeugt, geht er geradezu demütig auf das Hotel zu, außer ihm ist kein Leben zu sehen. Das Hotel nimmt den Großteil der rechten Bildseite ein. Nahezu unbeschädigt steht es in einer Stadtlandschaft, die ansonsten vom Krieg verwüstet ist. Die benachbarten Hochhäuser sind zu weiten Teilen ausgebrannt und stark beschädigt, andere Häuser im Hintergrund sind abgedeckt und zerstört; die Fläche im Vordergrund, wohl ein ehemaliger Parkplatz, ist verwahrlost, Schutt liegt herum, auch ein Autowrack.

Neben dieser Kriegslandschaft, die von einer von rabiater Gewaltsamkeit aufgeladenen Lebenswelt in Zeiten des Bürgerkriegs kündigt, wirkt das Hotel schon allein deshalb unheimlich, weil es nahezu intakt ist, obwohl es ein gutes, hinreichend großes Ziel abgeben sollte. Die bloße Präsenz des Hotels zeigt damit auch das existentielle Gefälle an, dem der Gewaltraum des Krieges unterliegt. Auch im Krieg gibt es privilegierte Orte, die eine Existenz in vergleichsweise großer Sicherheit gewährleisten können. Der unheimliche, unheilvolle Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass der Himmel komplett von dunklen Wolken verhangen ist, was eine stark dystopische Atmosphäre erzeugt und die Abwesenheit des Lebendigen im Bild unterstreicht. In ihrer Auseinandersetzung mit diesem Großbild konstatiert Chute einen starken stilistischen Gegensatz zwischen den stilisierten, oder abstrahierten, Wolken und dem Rest des Bildes. Während die Wolken nämlich, aufgrund ihrer Stilisierung, als solche zunächst nicht erkennbar seien, sei der detailliert abgebildete Rest des Panels ausgesprochen realistisch gehalten (Chute 2016: 228). Hier unterläuft Chute eine für ihre Analyse von Saccos Arbeiten folgenreiche Verwechslung, denn mitnichten folgt eine detaillierte zeichnerische Darstellung automatisch einem realistischen Ansatz. Auch ein sehr wahrscheinlich nach einer fotografischen Vorlage gezeichnetes Bild ist noch

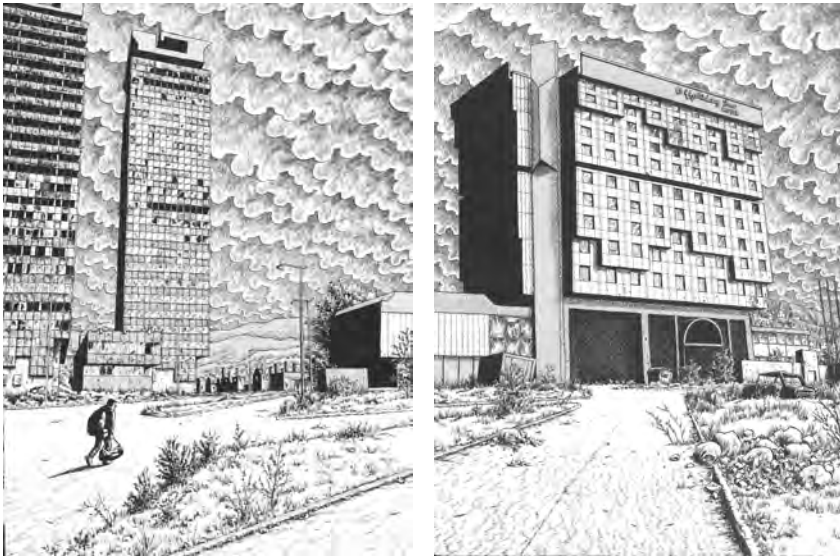


Abb.4: *Atmosphäre der Gewalt* (Joe Sacco: *The Fixer. A Story From Sarajewo*, Montreal 2003: *Drawn & Quarterly*, S. 12/13, Copyright: Joe Sacco)

längst kein fotorealistisches Vorgehen. Eindeutig schätzt Sacco das einzelne Detail und bringt möglichst viele davon in seinen Bildern unter, um eine maximal korrekte Wiedergabe seiner Szenarien zu gewährleisten. Aber es bleiben Szenarien; offensichtlich ist, dass auch Sacco sehr gezielt auswählt, wo und wie er welche Details zeigt, dass er immer wieder vieles auslässt, stilisiert, auch überzeichnet. Dieses Vorgehen ist zeichnerisch legitim und dem Medium Comic mehr als angemessen. Folgerichtig und deutlich treffender charakterisiert Worden Saccos realistischen Ansatz als strategische Entscheidung (Worden 2015: 11). Im Sinne einer überzeugenden Bildkomposition muss Sacco so und nicht anders vorgehen; gerade damit löst er die Kompetenz des Mediums ein, das schon in der zeichnerischen Umsetzung eine ästhetische Interpretation der gezeigten Situation vorlegt.

Die Darstellung der Wolken in Abbildung 4 steht daher ganz und gar nicht im Gegensatz zum sonstigen zeichnerischen Ansatz bei Sacco, sondern fügt sich diesem passgenau ein. Das ist wichtig, weil damit klar wird, dass auch Saccos Darstellung der Gewaltszenen keine Ausnahme gegenüber anderen, fiktionalen Zeichnungen von Gewalt macht und nicht schon deshalb realistischer oder authentischer wird, weil Sacco sich

sogar die Mühe macht, Schuhsohlen zu akzentuieren (Chute 2016: 221). Für Saccos Illustration des Massakers von Srebrenica resümiert Chute: „It looks as realistic as one could imagine comics to be“ (ebd.). Damit verpasst sie allerdings dasjenige Moment, das dazu verhilft, Realismus in die Bilder des Comic zu bringen und nicht einfach das bloße und getreuliche Abzeichnen von Gegenständen ist, sondern im Gegenteil, deren Abstraktion und Interpretation im Bild. Chute hingegen reduziert Saccos Arbeit auf einen reinen Realismus der Abbildlichkeit, der weder dem Medium Comic im Allgemeinen, noch Saccos Comics im Besonderen gerecht wird, die weitaus raffinierter ansetzen. Vielmehr stellt die Darstellung in Abbildung 4 eine gezielte ästhetische Inszenierung dar, die einer eindrucksvollen kompositorischen und damit auch kommunikativen Absicht folgt. Man könnte sogar sagen, dass gerade ein dokumentarisch ausgerichteter Comic wie der von Sacco noch sehr viel stärker inszenatorisch geprägt ist, als dies im fiktionalen Genrestück üblicherweise der Fall ist. Gerade weil Sacco beabsichtigt, Authentizität zu vermitteln, muss er seine Panels und Seitenkompositionen gezielt und konzeptionell ausgesprochen umsichtig aufbauen und damit einem Maximum an ästhetischer Inszenierung unterziehen. Wenn Hahn daher den Comic als „Medium gesellschaftlicher Bewusstseinsprozesse“ anschreibt (Hahn 2013: 75), der „Wirklichkeitseffekte“ hervorbringe (ebd.: 76), trifft er den formalen Modus des nichtfiktionalen Comic ausgesprochen gut. Der Wirklichkeitseffekt des Comic steht immer in Differenz zur Wirklichkeit; die Darstellung im Comic trifft das Dargestellte notwendig nicht. Im Gegenteil argumentiert Hahn in Anlehnung an Roland Barthes, das in Fetischisierung abgleitende Abzeichnen des Wirklichen zerstöre dieses letztlich nur (ebd.: 77), indem dieses als Bild substituiert werde. So arbeitet Sacco gerade nicht, der sehr präzise vor Augen hat, dass seine Reportagen auch als Geschichten funktionieren und an Fiktion angelehnt bleiben müssen. Dieses Vorgehen unterstreicht er in seiner Reflexion auf eine Sequenz in *Footnotes in Gaza*:

„I knew it was a powerful scene, but the truth is there are so many powerful scenes that you get when you’re doing a story like this. Some of them just get cut out. [...] It’s a question of selection“ (Vågnes 2010: 205).

Die Faszination der Storyline steht hier ebenso eindeutig wie eindrucksvoll noch vor dem Interesse der authentisch vorgehenden Reportage.

Das Spektakel als Prinzip der Repräsentation ist im nichtfiktionalen Comic wahrscheinlich sogar ungleich ausgeprägter und wirksamer, als im fiktionalen Comic. Die Doppelseite aus Abbildung 4 ließe sich so ge-

sehen mit jenem Splash Panel vergleichen, über das Riccardo Burchielli im ersten Band von *DMZ* für seinen Protagonisten wie für die Leserschaft gleichermaßen den Blick auf das vom Krieg zertrümmerte Manhattan freigibt (vgl. Kap.6: Abb.1). Burchielli imaginiert eine urbane Kriegssituation und lässt dafür seiner Fantasie freien Lauf. Sein Sujet mag sich an fotografischen Vorlagen aus Bagdad, Kabul, oder sogar aus Sarajewo, orientieren, aber es ist und bleibt eindeutig fiktiv: Manhattan liegt nicht im Kriegsgebiet. Damit kann dieses Panel auch eindeutig zugeordnet werden, was die Balance zwischen Gezeigtem und Wahrheitsgehalt angeht. Dennoch, oder gerade deshalb, kann es in seiner Repräsentation überzeugen, indem es den Konjunktiv kommuniziert, dass die entsprechende Situation genau so aussehen könnte. Das Verfahren einer ästhetischen Identifikation geht hier voll auf. Zudem ähneln sich auffallend viele Details in beiden Bildern: die Inszenierung der skelettierten Stadtlandschaft, die Abwesenheit menschlichen Lebens, die Bedrückung, die sich dem Leser in der Einsicht mitteilt, dass hier dennoch Menschen leben müssen. Das fiktionale und das nichtfiktionale Panel folgen identischen gestalterischen Prinzipien. Faktisch aber kommen diese in Saccos Fall sogar ungleich stärker zum Tragen, gerade weil er die gestalterische Form zugunsten eines Wahrheitsanspruchs seiner Bilder latent verhüllt. Dieser wiederum muss tendenziell verbergen, wie stark jedes einzelne Panel, und auch die ästhetische Gesamtwirkung der Seite, Ergebnis der künstlerischen Inszenierung ist. Daraus entsteht eine Art Spektakel der Authentifikation, welches Publikum und Comicforschung gleichermaßen ebenso gern hinnehmen wie verdrängen. Frahm spricht diesbezüglich davon, Comics seien „Teil einer spektakulären Ordnung, die Nachrichtenbilder als Waren produziert“ (Frahm 2013: 67). Die Intensität des Spektakels wird gerade deshalb gesteigert, weil es zum Geheimnis der medialen Inszenierung oder des medialen Anspruchs wird und die ästhetische Identifikation mit dem Anspruch auf wahrheitsgetreue Abbildung kollidiert. Signifikant wird diese Ambivalenz da, wo Sacco sich zu seinen Erfahrungen im Umgang mit Fotografien äußert. Als er in Palästina tatsächlich einmal Fotos bei einer Agentur einreicht, werden diese aus Gründen der Ästhetik und inadäquaten Perspektive zurückgewiesen. Sacco schildert den Vorfall im Ton der Verwunderung über eine Medienpraxis, die mehr Wert auf Ästhetik als auf die Übermittlung unmittelbarer Fakten, der Dokumentation der politischen Realität, legt. Damit verschleiert er aber bloß seine eigene Ästhetisierungspraxis, die ganz genauso, entlang einer medialen Differenz zwischen Fotografie und Comic, Grundlage seiner eigenen Arbeiten ist: „[...] mainly I'm photographing. [...] I do sketches, if it's inappropriate to take out a camera“ (Vågnes

2010: 201). Die durchkomponierten Bilder in Saccos Comics sind gerade ästhetisch sehr klar gearbeitet und letztlich noch weitaus arrangierter, als dies einer Fotografie möglich ist, die ihre Komposition in Sekundenbruchteilen entscheiden muss.

Erst ziemlich weit in *Safe Area Goražde* entscheidet sich Sacco für eine explizite Darstellung der von serbischen Kräften gegen Muslime verübten Gräueltaten. Die entsprechenden Szenen, Illustrationen des Augenzeugenberichts eines alten, davongekommenen Mannes namens Rasim befinden sich sehr genau auf der Hälfte des Buches (vgl. Abb.5). Von der oben schon thematisierten, sieben Seiten langen Schilderung des ersten serbischen Angriffs auf Goražde abgesehen, enthält der Comic zuvor weitgehend Schilderungen des Alltags in der Enklave. Wie schon die Sequenz zur ersten Attacke auf Goražde in Abbildung 1 zeigt, ist auch die in Abbildung 5 wiedergegebene Schilderung zunächst geprägt von der Spannung zwischen einer Bildästhetik, die den etablierten Konventionen der Genre-Erzählung nicht entgeht. Auf der ikonischen Ebene arbeitet die Darstellung mit einer Vielzahl gut etablierter Elemente der Symbolsprachen von Comic, Film und Fotografie sowie mit einer diese indexlosen Bilder beglaubigenden Schrift als wörtlicher Rede des im Bild gezeigten Zeugen. Der Aspekt der Zeugenschaft, den die Sequenz für sich in Anspruch nehmen muss, sofern sie von einer nichtfiktionalen, authentischen Position sprechen will, gelangt in die ohne den Text latent fiktional bleibenden Bilder in Form eines Voice Over, der die Gestalt einer über Anführungszeichen markierten, unmittelbaren Zeugenrede annimmt. Solche Inszenierungsformen bezeichnet Hahn als „Transgression zwischen ‚Realität‘ und Comic“ (Hahn 2013: 82). Das regungslos, angesichts seiner Erlebnisse wie erstarrt wirkende, erzählende Portrait des Augenzeugen führt Sacco im letzten Panel der vorangehenden Seite ein, wiederholt es als Geste der Identifizierung im letzten Panel der hier gezeigten Seite 110 und bringt es auf der folgenden Seite mehrfach, variiert nur durch die Stellung des Mundes, sehr leicht auch der Augen. Die Reminiszenz an die beglaubigende, narrative Funktion des Chors in der antiken Tragödie, die von dem Alten an dieser Stelle eingenommen wird, drängt sich geradezu auf. Die Panels übersetzen seine Zeugenrede in eine eindringliche Bildimagination. Zwar greift auch das zweite Panel der Seite die Situation der Zeugenschaft ikonographisch auf, indem es den alten Mann hinter der Gardine zeigt, während er den Abtransport seiner Nachbarn zu ihrer Ermordung beobachtet, die wesentliche Authentifizierung leistet an dieser Stelle aber der Text. In der bildlichen Darstellung allein ist, weil sie nachgezeichnete Darstellung ist, keine Differenz zwischen einer imaginierten und einer wahrhaftigen Sequenz erkennbar. Ge-

rade was die Geschichte Rasims angeht, meint Acheson, streue Sacco ausgewählte Bilder von Gewalt ein, „which provide more vividness in the gutter and, subsequently, heightened memory forging“ (Acheson 2015: 298f.). Mickwitz argumentiert am Beispiel von *American Splendor*, der nichtfiktionale, aber selbstreflexive Comic weigere sich, die Komplexität seiner Darstellung zu vergessen, migriere aber auch nicht geradewegs in Fiktion, sondern erstelle einen formal reichhaltigen, selbstreflexiven dokumentarischen Text (Mickwitz 2016: 49). Dass diese Form der Dokumentation immer hochgradig ambivalent bleiben muss, macht abermals Chute deutlich, die einerseits Nancy K. Millers Diktum anführt, im Comic sei Genauigkeit und Präzision immer ein Effekt von Übertreibung, nur um sogleich einzuschränken, es müsse eher heißen, diese sei generell ein Effekt (Chute 2016: 17). Dass gerade die Übertreibung aus dem Comic Wahrhaftigkeit, Realismus und damit auch, wie burlesk auch immer, Dokumentation heraustreibt, kann Chute offensichtlich schwerlich akzeptieren, auch wenn dieser Umstand für das Medium tatsächlich leitend sein dürfte.



Abb.5: Massaker und Zeugenschaft (Joe Sacco: *Safe Area Goražde*, London 2007: Jonathan Cape, S. 110, Copyright: Joe Sacco)

Die für den nichtfiktionalen Comic zentrale Differenz von Imagination und Faktizität zieht letztlich allein der Beglaubigungstext wörtlicher Rede ein, der in den über den Bildern platzierten Textkästen steht. Nichtsdestotrotz ist sich Sacco der in dieser Spannung zwischen Imaginationsbild und Authentifizierungstext liegenden Brisanz offenbar bewusst. Dass er im ersten wie im letzten Panel der Seite szenische wörtliche Rede einfügt, weist darauf hin. Was im ersten Panel gesprochen wird, kann Rasim von seinem Beobachtungsposten hinter der Gardine aus unmöglich hören, dazu ist der LKW in Panel zwei zu weit entfernt. Es sei denn, diese Sätze wären geschrien worden, worauf aber ihr graphisches Arrangement keinen Hinweis gibt. Insofern zeigt die wörtliche Rede im Bild an, dass Imagination vorliegt; gewissermaßen im Verfahren der Einfühlung in die Situation wird das gesprochene Wort imaginiert. Im letzten Panel hingegen dient die wörtliche Rede im Bild genau umgekehrt der Verifikation des Berichteten, da sie, dem Leser ebenso zugewandt wie dem Comic-Autor Sacco, der in diesem Augenblick Zuhörer und Interviewer gleichermaßen ist, Rasim als Sprecher eigens zugeordnet wird: „I was an eye-witness.“ Was hier gezeigt ist, wurde auch genau so gesehen. Insofern zeigt die Seite, trotz der herausgehobenen Zeugenschaft des Berichteten, im Grunde das Resultat einer doppelten Einbildungskraft, da Sacco einerseits nicht selbst Erlebtes in Modi der Bildimagination, faktisch der Fiktionalisierung, übersetzt, und da, wie oben mit Acheson diskutiert, der schwarz ausgefüllte Bildzwischenraum andererseits anzeigt, dass es sich um die Darstellung von Erinnerung handelt. In *The Fixer* wird dieser Zusammenhang von Bild und Text im nichtfiktionalen Comic nochmals radikalisiert (vgl. Abb.6), wenn im Augenzeugenbericht eines ehemaligen bosnischen Soldaten über von muslimischen Einheiten begangene Gräueltaten zuerst die Bildzwischenräume zu schwarzen Strichen verengt werden und damit weitgehend entfallen und zudem der Augenzeugentext sich als horizontal angeordnete Streifen über die Bildfolgen legt und diese damit als Sequenz verbindet. Vor allem aber fungieren die Textstreifen hier wiederholt als Anonymisierungsbalken, indem sie, wie im Print üblich, die Augen- oder Mundpartien der gezeigten Personen verdecken.

Diese Vermischung von Text- und Bildebene als Vermischung oder wechselseitige Aufhebung von Imaginations- und Dokumentationsebene ist in Rasims Erzählung über seine Augenzeugenschaft und über sein Entkommen aus dem Genozid fünf Seiten weiter nachdrücklich in Szene gesetzt. Rasim entgeht seinem Tod, indem er die Brücke von Visegrád überquert, auf der auch die von ihm beobachteten Morde stattgefunden haben (vgl. Abb.7). Er kreuzt auf seinem Weg über die Brücke sogar

einen Transporter, in dem sich Serben befinden, die ihn zuvor misshandelt hatten; nun lassen sie ihn unverständlicherweise seiner Wege ziehen. Hier ist Rasim, als Erzähler dieser Sequenz so sehr in sich und sein Trauma zurückgezogen, dass ihm die Welt abhanden zu kommen scheint. Entgegen Saccos sonstiger Gepflogenheit und in Gegensatz zu seinen Fertigkeiten, reduziert er die zu überquerende Brücke stilistisch auf eine „schlecht“, nämlich radikal vereinfacht gezeichnete Brücke, die in den Panels dieser Seite im Wesentlichen aus blanken Konturlinien ohne Details und ohne Hintergrund besteht. Zimmermann merkt dazu an:

„Je näher sich der Erzähler dem traumatischen Ereignis nähert, umso fragmentierter und unübersichtlicher werden die Zeichnungen“ (Zimmermann 2017: 79).

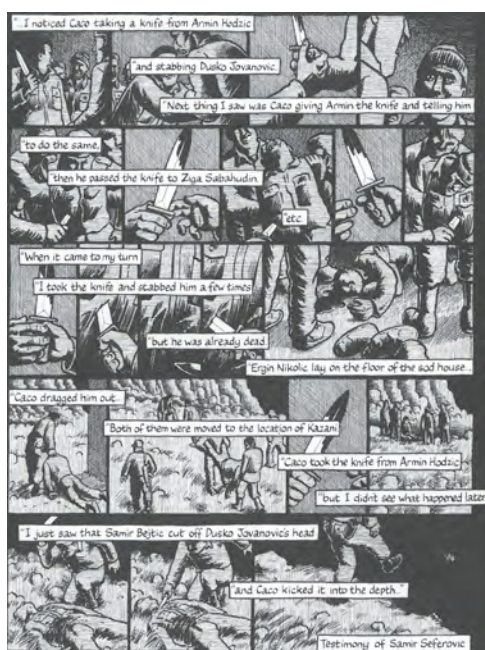


Abb.6: *Massaker und Anonymisierung durch Text* (Joe Sacco: *The Fixer. A Story From Sarajewo*, Montreal 2003: Drawn & Quarterly, S. 95, Copyright: Joe Sacco)

Der Leser selbst gerate in die „Rolle eines wandernden Augenzeugen“ (ebd.). Hier nutzt Sacco das Potential graphischen Erzählens voll aus, indem er die Ebene zeichnerischer Imagination zum Instrument der Au-

thentifizierung macht. Der Mann, der um sich herum nichts mehr wahrnimmt (selbst das Blut, durch das er wadet, ist bloß als großer Tintenklecks gezeichnet) außer sich selbst und seine Todesgefährdung in Gestalt des LKW und der darin sitzenden Chetniks, verliert sich vollkommen an die Gewalt seiner Umgebung und an die Determinante seines Traumas. In dieser Abstraktion der Erinnerung verschwindet die Umgebung nahezu vollständig, der Fokus auf das erlittene Trauma steht im Vordergrund – und damit auch eine Präsenz der Gewalterfahrung, welche die Gewalt an dieser Stelle deshalb gar nicht zeigen muss. Wie Sacco selbst einräumt, ist im Grunde jede Form der Zeugenschaft problematisch, weil Erinnerung in der Regel trügerisch ist. Möglich sei aber, eine Pluralität an Einzelaussagen in einem Indizienfall zu verdichten (Vågnes 2010: 200).

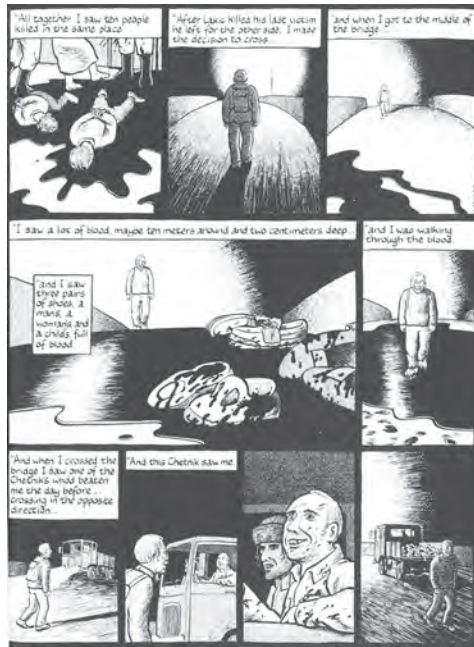


Abb.7: *Entkommen und Abstraktion* (Joe Sacco: *Safe Area Gorazde*, London 2007; Jonathan Cape, S. 115, Copyright: Joe Sacco)

Das Medium Comic, lässt sich an dieser Stelle schlussfolgern, bezieht seine narrative, insbesondere aber seine repräsentative Kraft aus Einbildungskraft als Ressource. Der Comic, auch als nichtfiktionaler Comic,

überzeugt speziell dann, wenn er sich erstens seiner Verwiesenheit auf Techniken des Fiktiven bewusst ist und mit Elementen der Fiktionalisierung ebenso selbstbewusst wie souverän umgeht. Zweitens überzeugt der Comic als Medium immer dann, wenn er seine zeichnerische Artifizialität nicht verdeckt und aus seinem offenkundigen Mangel an Indexikalität gegenüber den scheinbar mit einem Index versehenen Medien Film und Fotografie keinen Nachteil konstruiert, sondern diesen Umstand als Vorteil begreift. Dazu stellt Chute fest: „A comics text has a different relationship to indexicality than, for instance, a photograph does“ (Chute 2016: 20). Der nichtfiktionale Comic kann dann einen Mehrwert in seinen Schilderungen und Bebilderungen gegenüber den klassischen Reportagemedien Film und Fotografie erbringen, wenn er diese nicht zu kopieren gedenkt. Deshalb überzeugt der nicht realistisch, schon gar nicht fotorealistisch gehaltene, nichtfiktionale Comic weit mehr und wirkt wesentlich authentischer, als akribisch realistisch gehaltene Arbeiten, wie beispielsweise frankobelgische Historiencomics der 1980er und 1990er Jahre (Ahrens 2017c). Indem er sich seiner zeichnerischen Gemachtheit gegenüber affirmativ verhält, übersetzt der Comic die Darstellung des Geschehenen in eine graphische Nähe zum Leser, die zwar nicht dieses Geschehen selbst nicht sein kann, weil sie immer Repräsentation bleibt, die aber mit den Mitteln des Comic zugleich etwas zeigen kann, das andere Medien generisch nicht leisten können.

8. Einfühlung: Baru

1. Zugriff

Mit den Comics des Franzosen Baru (Hervé Barulea) wendet sich dieses Kapitel wiederum einem Beispiel fiktionaler Gewalt im Comic zu, wenngleich Barus Renommée stark davon profitiert, dass seinen Arbeiten, was die Schilderung sozialer Milieus angeht, immer wieder dokumentarische Qualität attestiert wird. Wiewohl eindeutig fiktiv, scheint Baru in seinen Comics eine dokumentarische Kompetenz zu aktivieren, die zwar von der Fiktion ermöglicht und getragen wird, darin allein aber nicht aufgeht. In dieser Hinsicht lässt sich eine deutliche Parallele zu Brian Woods *DMZ* (Kap.6) feststellen, der ebenfalls innerhalb eines fiktiven Szenarios mit Anleihen bei Dokumentarismen spielt. Während der eine jedoch den Gestus des Dokumentarischen nutzt, um seine Fiktion realistischer wirken zu lassen, auf diese Weise die Einfühlung in räumlich weit entfernte Kriegsrealitäten zu ermöglichen und militärisches Vorgehen in der Gegenwart zu kritisieren, bringt der andere in häufig als dokumentarisch identifizierten Dekors seinen Lesern die soziale Realität gesellschaftlicher Randgruppen näher. Vornehmlich ist dies zuallererst ein jugendliches Prekariat aus den französischen Vorstädten, das zwar einem proletarisch geprägten Hintergrund entstammen mag, lebensweltlich aber über keine proletarische Bindung mehr verfügt. Baru verdeutlicht dies unmissverständlich über großflächig inszenierte Niederlegungen von Industrieanlagen – hier werden nicht nur Werksanlagen abgerissen, sondern ganze Lebenszusammenhänge.

So steht am Anfang von *Autoroute du Soleil* eine Sequenz, die die zunächst vergebliche Sprengung des letzten Hochofens am Ort, „der Stolz des Tals“, nicht einfach als technisch-logistische Herausforderung schildert, sondern als gesellschaftlichen Kampf zwischen einem alten, vielleicht veralteten, Industrieproletariat und den Akteuren seiner Demontage. Am Ende ist nicht einfach der Hochofen gesprengt, sondern die ehemaligen Industriearbeiter verschwinden, in der Rückenansicht, ins gesellschaftliche Nichts. Daneben, und für Baru ursächlich mit dem sich aus dem Niedergang des Proletariats erhebenden Prekariat verbunden, steht in seinen Arbeiten das Thema Immigration im Vordergrund, vor allem die Darstellung jugendlicher, migrantischer Identitäten. Kaum ein Comic von Baru, der nicht wenigstens einen Protagonisten besäße, der nicht aus

einer Einwandererfamilie stammen würde. Dieses Interesse ist kein Zufall, kommt der 1947 in Lothringen geborene Baru doch selbst aus einer italienischen Einwandererfamilie, also aus jenen (post-)proletarischen Milieus, die er in seinen Comics immer wieder beschreibt. Insofern ist die häufiger gemachte Beobachtung, er würde dokumentierend vorgehen, nicht ganz falsch, eingedenk der zeichnerischen Akkuratessse seiner Milieuschilderungen und seines Ethos, nur das darzustellen, was er auch kennt. So gibt Baru an, die Binnenrealität der Industriearbeit deshalb nie abgebildet zu haben, weil er diese selbst nie kennen gelernt habe:

„Why I never talk about work is certainly a question that I’ve been asked before. Maybe it’s out of modesty, quite simply because I never set foot there, in the workplace, in the factory, so I wouldn’t know how to speak about it in a meaningful way“ (McKinney 2012: 70).

Erst spät kommt Baru in den 1980er Jahren zum Comic und dazu, auch selbst zu zeichnen. Für seinen Erstling, *Quequette Blues*, erhält er 1985 auf dem renommierten Comic Festival in Angoulême den Prix Alfred für das beste Debüt; es folgen zwei Auszeichnungen mit dem Prix Alph’ Art für das beste Album (1991, *Le Chemin de l’Amérique* [dt. Der Champion]; 1996, *L’Autoroute du Soleil* [dt. Autoroute du Soleil]). Was das Medium Comic selbst angeht, sieht sich Baru beeinflusst von George Herriman, Moebius, Jacques Tardi, Art Spiegelman sowie von Jean-Marc Reiser (Baru 2008: 239, 241).

Als zeichnerischer Autodidakt (Baru 2008: 242) entwickelt Baru einen eigenständigen Stil, der verschiedene Elemente enthält, die so im Comic noch nicht entfaltet wurden. Sein Anliegen an die Form seiner Arbeiten ist anspruchsvoll, denn Baru beabsichtigt nichts weniger als dies: „representing the real as it is, to succeed in saying it in its truth, in a satisfying and completely unambiguous way“ (ebd.: 242). Es kann daher nicht verwundern, dass er die zwei oben genannten thematischen Schwerpunkte selbst benennt:

„on the one hand, working-class culture—that is to say, the result of fifty years of dissolving—and, on the other hand, the life of those who no longer think of themselves as workers—that is, the immigrants of decolonization and their children“ (ebd.: 248).

Nur konsequent spricht Baru davon, seine Arbeiten seien überwiegend soziologisch ausgerichtet („sociologically marked“) (ebd.: 252). Genau dies treibt seine Comics an: der Versuch, gesellschaftliche Wirklichkeit im Medium Comic zu erfassen. Andreas Platthaus resümiert, Baru wid-

me sich in der Mehrzahl seiner Arbeiten dem Frankreich der Gegenwart, „seinen Jugendproblemen, den Aussteigern und sozial Ausgegrenzten“; immer wieder habe er, „jene Schichten einzubeziehen versucht, die sonst im Comic kein Forum finden“ (Platthaus 2000: 221). Man muss aber wohl korrigieren, dass diese Schichten nicht nur im Comic, sondern ganz allgemein kulturell kaum ein Forum finden. Barus Entscheidung, Comics zu machen, folgt, obwohl er von sich sagt, dass er weit mehr aus der Literatur und dem Film beeinflusst sei (McKinney 2011: 215), nicht der Absicht, im Comic ein Desiderat noch fehlender sozialer Abbildungen zu schließen, sondern überhaupt einer weitgehend übergangenen Klientel Ausdruck zu verleihen. Platthaus' Charakterisierung von Baru als „Chronist der Außenseiter“ (Platthaus 2000: 219) ist daher mehr als zutreffend.

In ähnlicher Weise würdigt Ann Miller die dokumentarische Kraft der Comics von Baru:

„The documentary precision of the décors offers an ethnographic study of the everyday life of the first and second generation Italian community“ (Miller 2005: 137).

Den Themen der Arbeiterklasse und Immigranten fügt Miller noch das der Maskulinität hinzu, schließlich gehe es in Barus Geschichten hauptsächlich um „male escapist fantasy, predicted on the absence of women“ (ebd.: 146). Mark McKinney hebt hervor, Baru trage in seinen Comics (speziell im Boxer-Epos *Der Champion*, das vor dem Hintergrund des Algerienkrieges spielt) dazu bei, das Gedächtnis an Ereignisse wachzuhalten, die Historiker lange ignoriert hätten (McKinney 2008: 156). Insofern zeige sich, dass Comics und Populärkultur insgesamt Bausteine zu einer alternativen Öffentlichkeit liefern könnten, „in which history is debated and political positions are staked out“ (ebd.: 162). Auch Martin Frenzel attestiert dem frankobelgischen Comic eine „subkutane Matrix des Politischen“ (Frenzel 2014: 134) und weist Baru als einen ihrer sichtbarsten Vertreter aus. Platthaus hingegen relativiert diese Perspektive leicht und macht geltend, eher als ein Gestus der Dokumentation kennzeichne Barus Arbeiten ein am italienischen Neorealismus geschulter Blick „auf die Wirklichkeit“ (Platthaus 2000: 236) – als eine an der Wirklichkeit geschulte Poetik –, während die Geschichten sich erzählerisch fortwährend im Spannungsfeld zwischen Revolte und Integration verorteten. Speziell in *Autoroute du Soleil* seien beide Protagonisten immer erneut „mit einer Realität konfrontiert, in der sie nur bestehen können, wenn sie deren Gesetze annehmen“ (ebd.: 235); so finde die „Revolte ihr Ende in der Einreihung“ (ebd.). Das Format der Road Story,

das Baru hier nutzt, ermögliche es außerdem, ein „soziales Panoptikum“ aufzumachen (ebd.), gewissermaßen eine Reise durch die ganze Gesellschaft, ganz wie dies Brian Azzarello mit *100 Bullets* für die USA entwirft (Kap.5).

Anderen Orts reflektiert Miller auf das Verhältnis von Kunst und Politik und führt im Anschluss an Jacques Rancière aus, deren Verhältnis zueinander begründe keinen „Übergang von der Fiktion zur Realität, sondern zwischen zwei Weisen, Fiktionen zu produzieren“ (Miller 2014: 28). Damit rekurriert sie auf gut eingeführte Ansätze in Konstruktivismus und Strukturalismus, die davon ausgehen, dass das Erleben von Wirklichkeit als geteilter sozialer und politischer Realität, nur unter der Bedingung möglich sei, dass daran sozial generierte Fiktionen angeschlossen würden. Als Wirklichkeit anerkannt wird demnach die Form kollektiver Einbildung, die sich gesellschaftlich durchsetzt. Das „Reale der Fiktion“ (ebd.: 36) besteht dann nicht nur in der Glaubwürdigkeit der Figuren, sondern auch in deren Leistung, vermittels dieser Glaubwürdigkeit Realität zu vermitteln. Völlig zu Recht merkt Miller deshalb an, das Reale müsse zuvorderst „auf der Ebene der Form“ in Frage gestellt werden (ebd.), über die es erst selbst emergiert. Nicht minder gilt, das eine Fiktion, „die sich als Fiktion zu erkennen gibt“, ihren „Rezipienten gegenüber wahrhaftig“ verhält (Früchtel 2013: 24). Wo verläuft also die Scheidelinie zwischen Dokumentation und Fiktion, wenn nunmehr gerade das Bekenntnis zur Fiktion zum Ausweis von Wahrhaftigkeit wird? Baru hat die Orte, an denen seine Geschichten spielen, nicht notwendigerweise besucht, häufig haben sie nicht einmal einen Namen, sondern sind einfach Abbild einer durchschnittlichen Stadt in Frankreich. Trotzdem wird er für die Akkuratessse seiner Darstellung der sozialen Lage im zeitgenössischen Frankreich gerühmt, wie auch für sein Eintreten für marginalisierte Gruppen in der Gesellschaft. Möglicherweise ist, was Baru in seinen Comics erreicht, gerade deshalb so intensiv, weil es sich um eine narrative Fiktion, eine ästhetische Übertreibung handelt. Vielleicht kommen seine Bilder gerade deshalb näher an eine kohärente Darstellung der sozialen Realität heran, als dies die bloße, an der Oberfläche umso stimmigere Nachzeichnung der wirklichen Welt jemals sein könnte (Kap.7). Epistemologisch gesehen gibt es keine Differenz zwischen den Bildern eines konsequent fiktiven Comics, wie bei Baru, und jenen in Joe Saccos Reportagecomics. Gleichmaßen folgen beide dem Programm graphischer Abstraktion und, insbesondere, einer Verfremdung der dargestellten Szenerie. Die Möglichkeit des Dokumentarischen in Barus Comics würde sich demzufolge erst daraus erschließen, dass es sich um eindeutig als solche markierte Fiktionen handelt; somit entfällt

der ganze Aufwand an Beglaubigungsarbeit, den ein Ansatz wie der von Joe Sacco betreiben muss (Kap.7). Vielmehr wird es erst von hier aus möglich, den Comic auf der Ebene seiner Form in den Dienst des (politischen) Dissenses zu stellen (Miller 2014: 31).

Kontrastierend zur Mimesis an Realität in den sozialen und historischen Dekors, wird durchwegs Barus extrem expressiver Zugriff auf seine Figuren hervorgehoben, der auf den ersten Blick mit der Akkuratez der Hintergründe zu konfliktieren scheint. Bemerkenswert ist allerdings, dass diese Beobachtung weitaus seltener gemacht wird, als die Akzentuierung des sozialen Dokumentationsgestus seiner Arbeiten; die eingehendere Auseinandersetzung damit darf spärlich genannt werden. Bei Miller heißt es lapidar, nachdem sie auf die dokumentarische Präzision der Dekors hingewiesen hat:

„The characters, in contrast, are portrayed in an expressionist style that allows Baru to depict the uncertainties and terrors of the Oedipal dramas enacted“ (Miller 2005: 137).

Damit wird der Ebene der Form eine der Narration nur zuarbeitende Funktion zugeordnet; als eigenständige Qualität kommt sie nicht in den Blick. Festzustellen, hier sei etwas reichlich expressiv, reicht der sonst höchst genauen Analytikerin Miller vollkommen. Zumindest verweist sie auf Analogien zum Italiener Hugo Pratt und dem Argentinier Jose Munoz als „masters of expressionist BD“ und stellt die Bedeutung heraus, die der Aspekt der Emotionalität spielt, deren ebenso intensive wie überzeugende Darstellung („an emotional and moral portray of characters“, ebd.) durch diesen Stil und dessen Kontrast zum nüchterner gestalteten Hintergrund erst ermöglicht wird. Auch Frenzel spricht von einer „bewusst verzerrten, grotesken und zugleich eleganten Grafik voller Dynamik“ (Frenzel 2014: 144), stellt diese aber noch weit mehr als Miller in den Dienst der Erzählung und ihres Transports. Beide verpassen so die Anerkennung der Form als solcher, der bildgebenden Ebene des Comic, die für das Medium wesentlich ist und nicht zuletzt von Baru selbst für seine Arbeit stark akzentuiert wird:

„There’s something other than signs in an image, and one cannot approach it solely through the deciphering mode. There is a globality and an immediacy in the image that hark back more to an archaic and pre-rational way of perceiving things“ (McKinney 2011: 214).

Damit adressiert Baru offensiv, und wohl auch überfällig, den Wirkungsgehalt der Bildebene des Mediums Comic, das ohne diese Bilder weder denkbar noch sensorisch wirksam sein könnte.

Indem Baru diese sinnlich-ikonographische Ebene im Comic herstellt, wendet er sich zugleich gegen den zeitgenössischen Trend einer Intellektualisierung des Comic in Folge des Aufstiegs der Graphic Novel, die in der Regel die bildliche Dimension des Mediums zugunsten einer Hypostase von dessen textueller Ebene aufgibt, zumindest aber marginalisiert. Baru nennt dies das „Chris Ware syndrome“ (McKinney 2011: 216). Der durchschlagende Erfolg des US-amerikanischen Comic-Autors Chris Ware habe dazu geführt, dass viele zeitgenössische Zeichner, speziell in den USA, „felt obliged to wallow in a kind of minimalism and abandon the image that I was discussing earlier: sensorial, shaped by urges, hormones, sexuality and things that drip“ (ebd.). Das Bild verschwindet damit in seiner Minimalisierung, in seiner fast völligen formalen Aufgabe; diesem Ansatz entspricht bei Ware unmissverständlich das Bemühen, die Bildebene zu einer nachgeordneten Textebene retardieren zu lassen, der kaum noch etwas Ikonographisches anhaftet, sondern die konsequent in Semiotik übersetzt wird. Gegen diesen Trend macht Baru eine starke Sinnlichkeit der Bilder für seine Comics geltend. Ausführlicher befasst sich mit diesen formal bemerkenswerten Aspekten von Barus Comics nur Platthaus, der, wie auch Miller, eine unmittelbare Beziehung zwischen expressivem Zeichenstil und der Darstellung von individuellem Ausdruck der Figuren herstellt, während er die perspektivischen Verkürzungen in Barus Darstellungen von „Momenten der Erregung“ als „Fest der anatomischen Verzerrung“ feiert (Platthaus 2000: 232). Für Platthaus ist klar, dass nicht unwesentlich hierin die Bedeutung Barus für den zeitgenössischen frankobelgischen Comic liegt, vielleicht für den Comic insgesamt, und dass es nicht möglich ist, die sozialkritische Qualität dieser Arbeit losgelöst vom originellen ästhetischen Zugriff auf die Figuren zu sehen. Zwar noch in der „Tradition der frankobelgischen Abstraktion im Comic“ stehend, sei Baru dennoch „nirgendwo richtig einzuordnen“ (ebd.: 222) – Baru gibt selbst an, mit dieser Tradition seine Schwierigkeiten zu haben (McKinney 2012: 82). Vielmehr hätten seine „breitschultrigen Gestalten mit den nur skizzierten Gesichtszügen [...] in europäischen Comics keine Vorbilder“ (Platthaus 2000: 222). Baru habe nichts weniger als „eine neue Physiognomie in den Comic eingeführt“ (ebd.). Analogien macht Platthaus zum Kanadier Scott McKeever sowie zu Frank Miller auf. Während es aber zu ersterem keine nachweisbare Verbindung gebe, setze Miller letztlich konventioneller an und sei nicht in der Lage, die stilistische Prägung durch die US-amerikanische „Superheldenschule“ abzustreifen. Baru hingegen gelinge es,

„mit wenigen kräftigen Linien, [...] Strukturen zu erzeugen. Der Gestus seiner Charaktere ist von extremer Expressivität, sie sind in jeder Szene Archetypen einer bestimmten Haltung“ (ebd.: 223f.).

Auf diese Weise werde der überzeugende Realismus der Dekors über die „Verfremdung der Personen [...] gewissermaßen wieder in die Fiktion zurückgeführt“ (ebd.: 227).

2. Expressivität

Was allerdings auffällt, sichtet man die insgesamt nicht sonderlich ausgreifende Auseinandersetzung mit Barus Comics in der Sekundärliteratur, ist die völlige Ausblendung des Themas Gewalt. Stattdessen wird nahezu ausschließlich über Barus Emphase für gesellschaftliche Außenseiter gesprochen, wird auf seine Affinität für die Belange des proletarischen Milieus und von Immigranten hingewiesen, ergänzt nur von Miller durch den Topos der Maskulinität. Das ist in zweifacher Hinsicht bemerkenswert. Denn erstens sind die allermeisten Geschichten von Baru durchsetzt von einer Narration der Gewalt, die dramaturgisch immer wieder eine wichtige Rolle spielt. Insofern wäre Gewalt inhaltlich wohl als viertes der Kernthemen in Barus Comics zu nennen. Zweitens stellt die Darstellung von Gewalt bei Baru mindestens einen zentralen Katalysator für dessen expressiven Stil dar. Wie Platthaus anmerkt, kommt Barus expressiver zeichnerischer Ansatz vor allem dann zum Tragen, wenn sich auch seine Figuren vehement expressiv geben. Das ist bei Baru aber hauptsächlich im Modus der Wut und der gewaltsamen Konfrontation der Fall. Weit seltener wird Freude gezeigt, noch viel weniger Trauer. Expressivität und Dynamik der Zeichnungen Barus kommen vor allem dann zur Geltung, wenn es um die Gewalt seiner Figuren geht. Diese steht in kuriosen Gegensatz zur Gewalt der Dinge, etwa wenn ein Angriff mit einem Truck gezeigt wird (vgl. Abb.6). Der naturalistisch gezeichnete LKW wirkt nahezu unbeweglich und festgefroren, während den Figuren allein schon durch das Linienwirrwarr im Gesicht, das zumeist wenigstens die Augenpartie überdeckt, große Erregung und Bewegung eingeschrieben ist. Einzig im deutschen Vorwort zu *Hau die Bässe rein*, Bruno (2011) verweist Volker Hamann auf die zentrale Bedeutung der Verbindung von Gewalt und einer von den Zeichnungen ausgehenden Energie, wenn er Barus Comics zunächst mit den Begriffen „rein-hauen, anpacken, zuschlagen“ charakterisiert (Hamann 2011: 2).

„Nicht nur [Barus] Helden werden von einer latenten Gewaltbereitschaft derart getrieben, dass sie schon mal über die Stränge schlagen, auch seine Zeichnungen bilden eine Dynamik und Energie ab, die auf den Leser überspringt“ (ebd.).

Damit trifft Hamann den zeichnerischen Ansatz Barus genau.

Barus Geschichten sind durchzogen von einer Atmosphäre der Aggression, seine Charaktere sind in aller Regel reizbar und aggressiv, an den Tugenden von Kompromiss oder Debatte liegt ihnen nicht viel. Eher schon gehen sie auf Konfrontationskurs, rasten aus, schreien und schlagen gern auch zu. Keine Geschichte, in der Baru Gewalt nicht wenigstens einmal verarbeitet. Über sie erschließt sich sein eigensinniger Zugriff auf das Medium Comic. In seinen Comics verbindet Baru die Darstellung sozial marginalisierter Gruppen und deutliche Sozialkritik mit der Inszenierung schneller und harter Actionsequenzen. Insbesondere in seiner wohl wichtigsten Arbeit, dem im französischen Original erstmalig 1999 erschienenen *Autoroute du Soleil* erzählt Baru stark stilisiert und überzeichnet vom Road Trip zweier Freunde auf ihrer Flucht durch Frankreich. Vor dem Hintergrund einer Reise in das Frankreich der Gegenwart werden die Leser mit Rechtsradikalen, Drogenhandel und Aufständen in den Vorstädten konfrontiert; zugleich inszeniert Baru temporeich eine Kaskade an Gewalt, die bis ins Groteske überzeichnet ist. Im Gegensatz zu seinen Milieuschilderungen, ist, wie schon bei Frank Miller (Kap.3), auch Barus Blick auf die dargestellte Gewalt nie dokumentierend angelegt, sondern äußerst ästhetisiert. Allerdings wirkt Gewalt bei Baru nicht gleichermaßen stilisiert wie bei Miller, sondern wird getragen von einer dem Schnittprinzip geschuldeten Plötzlichkeit, wie sie aus dem klassischen Action-Film bekannt ist. In dieser Perspektive interessiert sich Baru für eine Repräsentation von Gewalt, welche die Handlung permanent und unvorhersehbar vorantreibt und zugleich einer „Ästhetik des Schreckens“ (Bohrer 1978) verpflichtet ist, die ihre Überwältigungseffekte nicht zuletzt auf der Entfremdung der Subjekte als Voraussetzung für die „zur Wahrnehmung notwendige Distanz zu allem“ aufbaut (Bohrer 1981: 16).

Karl Heinz Bohrer, der seinen Zugang zu einer Ästhetik des Schreckens aus der Auseinandersetzung mit Ernst Jüngers Literatur gewinnt, spricht von der Möglichkeit, die wahrgenommene Realität aufzulösen und in „eine Akkumulation von Bildern des ‚Schreckens‘“ (Bohrer 1978: 140) zu übersetzen. Darin erkennt er aber keine angemessene Ikonographie des Schreckens, sondern im Gegenteil die „Gefahr, daß daraus eine ästhetische Ersatzbefriedigung wird“ (ebd.). Die Abbildung des Schre-

ckens wirft also jeweils nur ein Schlaglicht auf ein isoliertes, zeitliches Moment seiner Erfahrung. Während der Schrecken, beispielsweise als Gewalt, eine Erfahrung innerhalb eines zeitlichen Kontinuums ist, kann seine Verbildlichung nicht mehr leisten, wie sich Jünger ausdrückt, als die Bereitstellung einer „Reihe von Schreckbildern“ (ebd.). Diese Bilder entsprechen keiner Erfahrung und lassen sich daher, wie Bohrer unter Rückgriff auf Jünger ausführt, auch kognitiv ablehnen, also aus dem Feld einer wahrgenommenen, somit auch anerkannten Wirklichkeit ausschließen. Genau das passiert mit der die zeitliche Kontinuität des Schreckens auseinanderreißenden, isolierte Solitärpanels schaffenden Sequenzialität einer Inszenierung von Gewalt im Comic (Kap.3). Die Arretierung des Augenblicks, dessen Stillstellung für die Ewigkeit im gefrorenen Bild, ermöglicht, viel mehr als eine Mimesis an die dargestellte Gewalt, deren Anschreibung als unwahr. Wahrscheinlich ist dies sogar maßgeblich der Grund dafür, dass die Bilder des Comic, und die Darstellung von Gewalt wäre hier nur ein besonders prägnantes Beispiel, von der Malerei über die Fotografie bis zum Film unter den Bildmedien am wenigsten in ihrem Realitätsgehalt überzeugen können (oder wollen). In aller Regel gelingt ihnen gerade aufgrund ihrer Ordnung als Sequenzialität der Solitäre (Kap.3) keine Mimesis an das Reale der Gesellschaft oder wenigstens an das Erleben des Subjekts. Interessanterweise schert Baru genau an diesem Punkt aus dem Kanon bildlicher Repräsentationen im Comic aus, wie weiter unten diskutiert wird.

Barus Zugriff einer dramatischen Präsenz von Gewalt ist nicht selbstverständlich, sondern etabliert eine massive Spannung zwischen dem sozialkritischen Kolorit, einer überzeichnet expressiven Figurenästhetik einerseits und Handlungssträngen andererseits, die vor allem dem Abenteuer- und Kriminalgenre entnommen sind. So ist die Seitenaufteilung bei Baru zunächst durchaus konventionell angelegt. In den kleinformatigen Arbeiten nutzt Baru drei Streifen, die er in aller Regel für ein oder zwei Panels nutzt. Nur gelegentlich weicht er davon ab, entwirft Splashpages oder hochformatige Panels, die sich über zwei Streifen erstrecken, manchmal sogar nur auf der halben Breite der Seite. Die großformatigen Alben weisen pro Seite vier Streifen aus, wobei das Prinzip der Aufteilung ähnlich ist, auch wenn Baru hier in der Breite häufig drei Panels in einer Reihe unterbringt. In aller Regel arbeitet er zudem in Farbe, nur *Autoroute du Soleil* ist ausschließlich in Grautönen getuscht, also auch kein klassisches schwarz-weiß-Format. Die Farbgebung hingegen erfolgt fast immer in hellen Aquarelltönen. Wie auch bei Hermann (Kap.9) fehlt eine dunkle Farbgebung, die landläufig den härteren Themen als angemessener erscheint. In seiner detaillierten Analyse der Comics von Baru

8. Einführung: Baru

verweist Platthaus darauf, dass Originalität in diesen Arbeiten formal einerseits über die Wahl der Perspektiven und der physiognomischen Zeichnung hergestellt wird, andererseits über die häufig die Panelgrenzen sprengende Platzierung der Sprechblasen. Es ist die innere Dynamik der Bilder, welche die besondere Qualität dieser Comics ausmacht und die sich speziell in Barus Umgang mit Gewalt umsetzt.

3. Boxen



Abb.1: *Boxkampf* (Baru: *Wut im Bauch* #2, Wuppertall 2006: Edition 52, S. 98, Copyright: Edition 52, Baru)

Abbildung 1 zeigt eine Seite aus dem zweiten Band von *Wut im Bauch*, der Geschichte um den polnischstämmigen Boxer Anton Witkowski, der sich aus dem kleinbürgerlich proletarischen Immigrantenmilieu seiner Vorstadt löst, um Karriere zu machen. Die Seite zeigt den Abschluss eines Kampfes, den Witkowski vor strahlend blauem Himmel in seiner alten Siedlung ausführt. Nahe dran zu verlieren, nimmt der Kampf für Witkowski eine plötzliche Wendung. Das großformatige Album nutzt

vier Streifen, deren ersten Baru in zwei Panels aufteilt, die zeigen, wie sein Gegner Witkosky erst verfehlt, weil dieser geschickt ausweicht und dann selbst hart zuschlägt. Das folgende Panel nimmt auf ganzer Breite das Publikum in den Blick, das scheinbar synchron von den Sitzen aufspringt und aus Freude über die Wende im Kampf die Arme in die Luft reckt. Die Streifen drei und vier sind in drei jeweils gleichmäßige Panels gekachelt, die in einer Sequenz zeigen, wie Witkowski seinen Gegner gar nicht mehr zum Zuge kommen lässt und diesen, der sich schließlich nur noch selbst schützt, in die Seile drischt. In die Bewegungen der Figuren bringt Baru vor allem mit zwei Stilmitteln große Vitalität ein. Dies ist zum einen die Wahl der Perspektiven, wie etwa im ersten Panel der Seite, das den Schwung der Schlaghand des Gegners nachzuvollziehen scheint. Die unteren beiden Streifen hingegen sind fast durchgehend im Profil der Kämpfer, speziell Witkowskis, gehalten. Eine Ausnahme macht nur das zweite Panel der dritten Reihe, das ihn angeschnitten im Halbprofil ins Bild setzt. Die Abfolge von sechs leicht variierten, im Prinzip aber gleichartig aufgebauten Panels bewirkt eine stark dynamische Sequenzialisierung des Geschehens; zwischen den einzelnen Panels, so scheint es, können nur Sekunden liegen. Das zweite Stilmittel ist die Gesichtszeichnung. Während beim konzentriert ausweichenden Witkowski des ersten Panels die Augenpartie noch gut erkennbar ist, verwandelt er sich danach in ein Bündel Wut. Die Augenpartie wird zu einem Geflecht aus sich entweder kreuzenden oder auf einen bei der Nasenwurzel liegenden Fluchtpunkt zulaufenden Linien. Der Mund ist weit aufgerissen und zeigt groß den Zahnschutz der Boxer – allerdings zeichnet Baru die Zahnpartie genauso markant, wenn er Menschen in Wut abbildet, die keinen Zahnschutz für Boxer tragen. Vor allem diese Linierung, von der Platthaus meint, sie sei einzigartig in der europäischen Comiclandschaft (Platthaus 2000: 222), bewirkt nicht bloß das Einbringen von Geschwindigkeit, sondern erzeugt vor allem eine individuelle Materialisierung von Gewalt. Witkowski erscheint gewissermaßen als personifizierte Wut, die Gewalt, die er ausübt, verschmilzt mit seiner Persönlichkeit – und in der Tat gleitet an dieser Stelle der Boxkampf von einer sportiven Auseinandersetzung ab in einen Gewaltrausch Witkowskis, der an seinem Gegner, stellvertretend für dessen Chef und seine Kompagnons, Rache übt.

Indem Baru das akkurate Ausbuchstabieren der Mimik seines Protagonisten weglässt und es in eine Gewitterformation sich kreuzender Linien übersetzt, erzeugt er eine Wirkung von großer Dichte. Sowohl die Emotionalität der Figur, wie auch des Kampfes, wird unmittelbar nachvollziehbar; die Zeichnungen erzielen eine Sinnlichkeit, ohne in der Expressivität ihre Gegenständlichkeit aufzugeben, die extrem rar ist. Die

Panels prasseln nur so auf den Leser ein, es gelingt Baru tatsächlich, die Comiclektüre einer sinnlichen Erfahrung anzunähern, wie sie in dieser Intensität im „kalten Medium“ (Marshall McLuhan) Comic selten ist. Diese Möglichkeit einer Illusion unmittelbarer Erfahrung ist im Comic in aller Regel schon deshalb verstellt, weil dieser in hohem Maße auf eine „persönliche Beteiligung oder Vervollständigung durch das Publikum“ (McLuhan 1994: 45) angewiesen ist. Dieser Zwang zur kognitiven Mitwirkung dabei, mediale Kohärenz herzustellen, steht einer Sogwirkung in die inszenierte oder repräsentierte Situation, einer Immersion des Rezipienten hier gewissermaßen, im Wege und zwingt letztlich auch zu einem intellektuelleren, mindestens aber einem dezidiert reflexiven Zugriff sowohl seitens der Produzenten als auch der Rezipienten auf das in Frage stehende Medium. Hier kann sich niemand einfach so dem medialen Informationsfluss hingeben. Gleichzeitig liegt McLuhan zufolge der sensorische Vorteil des kalten Mediums gerade in dessen Einprägsamkeit, da das unmittelbare, „tiefe Erlebnis“ zunächst zu überwältigend auftritt und deshalb „in einen sehr abgekühlten Zustand versetzt werden muß, bevor es in die ‚Erfahrung aufgenommen‘ oder einverleibt werden kann“ (ebd.: 46). An diesem Punkt setzt Baru ein, indem er einen Stil entwickelt, der auf der Schnittstelle zwischen der Abkühlung des medialen Eindrucks und einer Intensität situativen Erlebens balanciert.

Die radikal überzeichnende Expressivität des Figurenausdrucks bei Baru bewirkt maßgeblich die emotionale Wirkung der Figuren; dramaturgisch insbesondere getragen von der Inszenierung der jeweiligen Gewalt-handlung. Eine Seite aus dem ersten Band von *Wut im Bauch* unterstreicht dieses Vorgehen eindrücklich (vgl. Abb.2). Die Seite ist in nur drei Streifen unterteilt, die jeweils von nur einem Panel ausgefüllt sind. Barus Vorliebe für Panels, die die ganze Breite der Seite ausnutzen, erinnert an das Breitwandformat im Kino. Die mittlere Reihe der Seite nimmt die Höhe von zwei Streifen ein und wird oberhalb und unterhalb von zwei normalen Streifen gerahmt. Im Zentrum der drei Bilder steht die für Baru typische, faciale Expressivität größter Emotionalisierung. So zeigt das oberste Bild den entscheidenden Schlag gegen den Gegner im laufenden Boxkampf. Obwohl starr und kerzengerade in der Diagonale gestreckt, entfaltet der Schlagarm von Witkowski graphisch große Wucht, wozu die einzige Speedline, die Baru anbringt, nicht übermäßig beiträgt. Die Rasanzen des Schlages wird vielmehr durch die Bewegung des getroffenen Gegners angezeigt, der im Begriff ist, nach hinten wegzufiegen. Die Intensität und Verve wiederum, mit welcher der Schlag geführt wird, kommuniziert das Gesicht von Witkowski, gestaltet über die übliche, trianguläre Linierung der Augen und den aufgerissenen Mund. Dass

Baru das Gesicht des anderen Boxers gar nicht erst zeigt, verstärkt die Wirkung der Zeichnung von Witkowskis Gesicht nur. Das große Panel in der Mitte stellt Witkowski offenbar brüllend dar, wie er über dem zu Boden gegangenen Gegner steht, der Ringrichter muss ihn mit Mühe davon abhalten, sich abermals auf den Besiegten zu stürzen. Vom Gesicht abwärts scheint den in der Bildmitte und damit im Zentrum der Seite platzierten Witkowski ein Aggressionsstrom zu durchfließen, der bis auf den Leser pulsiert. Das unterste Panel überträgt diese aggressive Emotionalisierung wiederum auf den Manager des k.o. geschlagenen Boxers, der als Favorit in den Kampf gegangen war. Vor Wut über den Ausgang springt er auf, Augen und Mund genauso gezeichnet, wie darüber bei Witkowski, und schreit seinen Ärger heraus. Dabei darf der Manager dann auch tatsächlich sprechen. Sein Ausruf stellt den einzigen angezeigten Sound auf dieser Seite dar. Der Kampf selbst hingegen, auch nicht in Abbildung 1, ist mit keinerlei Indikatoren für Sound versehen, weder wird gesprochen, noch kommen Onomatopoesien zum Einsatz. Ihren Sound erzeugen die Bilder ganz allein heraus, über das ihnen eigene, formale Arrangement: „Gewalt braucht bei Baru keine Geräusche“ (Platt-haus 2000: 227) – hierin trifft sich Baru in der Inszenierung von Gewalt mit Hermann (Kap.9).

Die expressivistische Akzentuierung speziell des Gesichts, die im Liniengewitter verschwindenden Augenpartien, die aufgerissenen Münder, die durch den Zahnschutz im Boxkampf nur noch stärker betont werden, zählen nicht nur zu den stilistischen Eigenheiten von Baru, sondern zeigen vor allem, wie es dem Comic gelingen kann, die Aggressivität seiner Protagonisten, auch die Geschwindigkeit und die Wucht ihrer Bewegungen, unmittelbar einzufangen und in der organisatorischen Struktur zu kommunizieren. Dass ein Medium wie der Comic dies erreichen kann, ist an sich schon bemerkenswert, da es sich schließlich um ein Medium ohne unmittelbare Präsenz handelt. Die abgehackte, nur andeutungsweise sequenzielle Abfolge der Panels (Kap. 3) erschwert eine Kontinuität der Bewegung und macht große Schnelligkeit oder den plötzlichen Einbruch von Ereignissen fast unmöglich. Über seinen speziellen Stil, gepaart mit der Dynamik seiner Bilder, gelingt es Baru, diese Einschränkung des Mediums Comic zumindest partiell aufzuheben. Die von ihm in Szene gesetzte Sozialität der Erregung und des Expressiven verleiht den Bildern eine Intensität, welche die dargestellte Gewalt visuell und affektiv gleichermaßen ausgesprochen nah an den Betrachter heranrücken lässt. Die genuine Beziehung zwischen Gewalt, Tod und (letztlich sexueller) Erregung hat bekanntlich insbesondere Georges Bataille hergestellt, der gleich zu Beginn seiner *Erotik* festhält, es bleibe „eine Bezie-

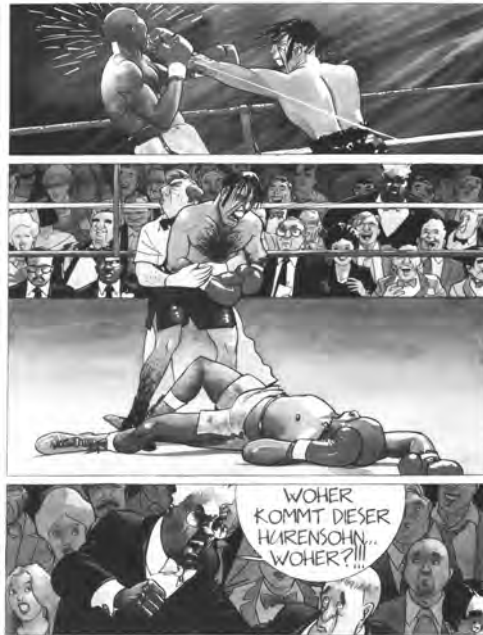


Abb.2: *Sieg und Expressivität (Baru: Wut im Bauch #1, Wuppertall 2005: Edition 52, S. 50, Copyright: Edition 52, Baru)*

hung zwischen dem Tod und der sexuellen Erregung bestehen“ (Bataille 1994: 14); anschließend führt er dies für eine immanente Erotik der Gewaltsamkeit aus. Beide, Sexualität und Gewalt, zielen Bataille zufolge gleichermaßen auf die Überschreitung des Gegebenen; nur in der äußersten Form der Negation lässt sich wohl eine Transzendenz Erfahrung realisieren, die nicht notwendig Kunst sein muss, sondern einfach performativ gehalten sein kann. Allerdings macht Bataille auch klar, dass Tod und Erotik letztlich der Gewalt nachgeordnete Phänomene sind: „ob jedoch die Sexualität oder der Tod in Frage steht, immer ist die Gewaltsamkeit gemeint, die Gewaltsamkeit, die erschreckt, aber fasziniert“ (ebd.: 52). Und in der Tat ist bei Baru das Verlangen nach Sexualität zwar immerzu präsent, allein es kommt fast nie dazu, diese auszuleben – und wenn doch, wird es in der Regel entweder rasch enttäuscht oder verschmilzt mit dem Gewaltakt. Die Gewalt selbst hingegen entfaltet in Barus Comics ihre eigene Erotik, wenn sie ihr Erregungsmoment konsequent steigert und sehr offensiv und graphisch wie performativ prominent zur Ausführung gelangt.

4. Karikatur

Diese Wirkung trifft zwar auch auf die Sequenzen in Barus Comics zu. Da er aber zu Seitenaufteilungen mit eher wenigen Panels neigt und die Panels oftmals nicht dezidiert sequenzartig verbunden sind, steht er an diesem Punkt einer malerischen Wirkung seiner Panels als Bilder näher, als der Illusion einer kinematographischen Verknüpfung der einzelnen Panels zu einer Sequenz der Abfolge. Die Expression schafft das Panel als Gemälde. Die Darstellung von Gewalt bezieht ihre Wirkung hier gerade nicht aus einer dem Comic scheinbar angemessenen Illusion des Bildflusses, sondern aus der Heraushebung und Rahmung des Panels als Solitär, der seine Affekte streut und die in ihm transportierte Erregung vermittelt. Dass es Baru gelingt, diesen Effekt insbesondere über die Darstellung von Gewalt zu erzielen, ist freilich kein Zufall. Arbeiten doch die Künste seit jeher, wie Jürgen Wertheimer in seiner Studie zur *Ästhetik der Gewalt* etwas maliziös anmerkt, „mit exakt dem Material, das man gemeinhin anzuklagen vorgibt“ (Wertheimer 1986: 10). Letztlich versuche das Kunstwerk daher stets die Gesetze der Moral und der Ethik aufzuheben, weil die „ästhetische Umsetzung ihrem Gegenstand immer unangemessen“ (ebd.: 11) sei; vielmehr lebe die „Poetik der Moderne nachgerade aus dem Geist der Gewalt, ja der künstlerische Akt selbst definiert sich als Gewalttat“ (ebd.: 16; Kap.10). Aus diesem Grunde könne sich eine solche Ästhetik der Gewalt auch „nicht auf den Teilbereich der schönen Verklärung körperlicher Aggression beschränken“ (ebd.: 11). Hingegen soll es Wertheimer zufolge vor allem darum gehen, „die Vielzahl potentiell möglicher Schreib- und Darstellungsmodi zumindest ansatzweise zu erfassen“ (ebd.: 12). Diese Perspektive wendet Wertheimer aber, für eine Arbeit aus den 1980er Jahren folgerichtig, lediglich auf den Kanon allgemein als Kunst anerkannter Werke an. Für die populäre Kultur bleiben ein paar Anmerkungen, die ihre „Machwerke“ (ebd.: 13) aus dem Wirkungsgeflecht von Kunst und Gewalt herausnehmen und allerhöchstens konstatieren, die ihnen eigene Form mache ihre „gewalttätige[n] Exzesse und Phantasmagorien angenehm konsumierbar“ (ebd.). Diese Aussparung ist insofern symptomatisch, als der hier und bis heute häufig per se für problematisch erachtete Umgang populärer Kultur mit Formen von Gewalt nun auf eine Begründungsfigur zurückgeführt werden kann.

Was nämlich der populären Kultur abgesprochen wird, ist die Kompetenz einer reflexiven Einbettung ihrer Sujets. Nicht auf Seiten der Rezipienten ist daher das Defizit in der Kommunikation von Kunst zu verorten, die im Zweifelsfall auch nicht in der Lage sind, die Codes der Hoch-

8. Einführung: Baru

kultur und ihrer Gewaltdarstellungen zu erschließen, diesen aber dennoch gern ausgesetzt werden. Das Manko einer Performanz der Form liegt ganz eindeutig in der populärkulturellen Form selbst, die offenbar nicht in der Lage ist, einen anders als radikal mimetischen Ansatz bei der Repräsentation von Gewalt anzuwenden. Die Darstellung von Gewalt, wäre die Unterstellung, identifiziert sich demnach prinzipiell mit ihrem Gegenstand und macht sich das Dargestellte auch normativ zu eigen. Dass dies keineswegs der Fall ist, sollte sich unterdessen herumgesprochen haben. Dass sich gerade im Comic ausgesprochen differenzierte, reflektierte und den zwingenden Riss in der Darstellung von Gewalt konzeptionell aufgreifende Ansätze finden, hat diese Studie bis hierher zu zeigen versucht. In dieser Perspektive ist der von Baru entwickelte Zugriff zweifellos besonders interessant, weil er, ohne aus der immanenten Logik des graphischen Sequenzmediums Comic auszusteigen, auf die solitäre Intensität seiner Bilder fokussiert und gerade von hier aus über die Umsetzung von radikaler Dynamik, gepaart mit einer an der klassischen Moderne geschulten Expressivität, eine sonst nur der Malerei mögliche Intensität anstrebt. Ironischerweise schafft er damit, spezifisch im Populärmedium Comic, einen Effekt, der der expressiven Malerei in aller Regel gar nicht zugänglich ist, nämlich den des sinnlichen Erlebens der Bildwirkung.

Die notwendige Verfremdung des Gegenstands im Comicbild aufgrund der medienimmanent zwingenden Nachzeichnung (Kap.7) und eine daraus gerade in der frankobelgischen Tradition erwachsende Abstraktion der Sujets (Platthaus 2000: 224), hat allzu häufig den Effekt, das Geschehen im Comic vom Leser zu distanzieren. Der Comic liest sich in aller Regel kühl, Gewalt, oder auch Sexualität, sind durch das Mittel der zeichnerischen Inszenierung so weit entfernt, dass deren Darstellung gegenüber anderen, sensorisch weitaus intensiver wirkenden Medien, wenig animierend wirkt. Baru gelingt es, genau diese Effekte zu erzielen, und er erreicht dies nicht etwa, indem er seine Arbeit mimetisch an das Bewegungsmedium Film anzuschließen sucht, auch wenn er deutlich vom Film beeinflusst ist (ebd.: 236; McKinney 2011: 216f.; Baru 2008: 243). Schon gar nicht erzielt er diesen Erfolg durch den Versuch einer maximal realistischen Annäherung an das Geschehen. Dies ist ein Zugriff, den viele Zeichner im Comic wählen und damit scheitern – eine Ausnahme macht Hermann (Kap.9). Vielmehr gelingt Baru dieser Effekt, weil er in der Anwendung filmischer, aber auch literarischer Einflüsse konsequent eine dem Comic und seiner medienimmanent zwingenden Tendenz zur Verfremdung angemessene graphische Umsetzung wählt – und damit beide Medien in ihrer Leitfunktion gezielt überwindet. Über

die Inszenierung von Wut, den Ausbruch unkontrollierter Gewalt, kommt der formale Zugriff Barus gewissermaßen erst zu sich. In solchen Szenen gelingt es ihm, die Möglichkeiten seines expressiven Stils konsequent auszunutzen, sei es die Verzerrung der Mimik und überhaupt des Gesichts, sei es die Verkürzung und Überzeichnung von Physiognomien, die besonders dann zur Wirkung gelangen, wenn die Körper rennen, fliegen, taumeln. Damit steht Baru in der ikonographischen Tradition der Karikatur. Laut Sigrid Weigel geht diese „nicht mehr davon aus, dass das Bild die Person ist, die es repräsentiert“ (Weigel : 247). Vielmehr stelle die Karikatur selbst schon eine Form der „Bildaggression“ und eine „symbolische Handlung“ (ebd.) dar, indem sie eine gegen die abgebildete Person gerichtete Aggression transportiert. Die Stoßrichtung der Karikatur, die „Umleitung aggressiver Effekte ins Komische“ (ebd.: 248), kehrt Baru schlicht um. Das Komische seines durch Verzerrungen und Expressivität gekennzeichneten Stils dient dann der Vermittlung einer Ästhetik der Gewalt im Comic. Dabei hält sich Baru konsequent an die von Weigel aufgezählten, „wesentlichen Eigenschaften der Karikatur [...], nämlich Ähnlichkeit und Übertreibung, Deformation und Knappheit“ (ebd.: 269). Während die Ähnlichkeit mit dem Vorbild weiterhin gegeben sein muss, in Barus Fall mit der menschlichen Physiognomie, die die Identifizierung individueller Persönlichkeiten erlaubt, lassen sich deren Züge übertreiben, seine Gestalt deformieren und in der Form verknapppt ausführen. Der spezielle Effekt liegt darin, dass Ähnlichkeit im karikaturesken Verfahren gerade nicht durch Nachahmung erreicht wird, sondern durch „Übertreibung, Verzerrung oder Entstellung“ (ebd.: 270). In den Comics von Baru bestimmt Gewalt deshalb auch nicht die Ästhetik; keineswegs handelt es sich um einen Zugriff, der eigens auf die Repräsentation von Gewaltbildern und -sequenzen zugeschnitten wäre. Umgekehrt kommt aber die Ästhetik bei Baru vor allem in der Darstellung von Gewalthandlungen zu sich.

Eine Seite in *Hau die Bässe rein*, *Bruno* zeigt sehr plastisch den Umschlag der Emotionen im Protagonisten. Gerade aus dem Gefängnis entlassen, trifft der Gangster Zinedine seine Kumpane; einer begrüßt ihn besonders herzlich. Die folgende Seite führt die Begegnung fort (vgl. Abb.3). Die beiden oberen der drei Streifen sind in zwei pro Streifen jeweils gleichmäßig angeordnete Rechtecke unterteilt; der untere Streifen besteht aus nur einem Panel. Farblich wird die Seite von einem Altrosa dominiert, in welchem der ganze Raum gehalten ist, wie man es aus diversen Hotel- und Tagungsräumen kennt und das der Szenerie ein zwischen Kitsch und Harmonie changierendes Kolorit verleiht. Während Zinedine und der Kumpel sich in scheinbar guter Stimmung setzen, holt

8. Einführung: Baru



Abb.3: *Zinedine rechnet ab* (Baru: *Hau die Bässe rein, Bruno!* Wuppertall 2011: Edition 52, S. 28, Copyright: Baru, Edition 52)

ersterer einen Scheck aus seiner Tasche, den er seinem sehr erstaunten Gegenüber überreicht. Gut gelaunt erklärt Zinedine im dritten Panel „Ist deine Kohle!“, um schon im nächsten Bild aufzuspringen und den auf seinem Stuhl eingeschüchtert zurückweichenden Anderen wütend erregt anzubrüllen, dieses Geld habe er dank ihm verdient. Das langgestreckte, unterste Panel führt dann verbal fort, es sei der andere gewesen, der Zinedine „in den Knast geschickt“ habe; der Wutausbruch wird zur Exekution, da Zinedine dem Mann geradewegs eine Kugel durch den Kopf jagt. Im Bild ist Zinedine ganz rechts platziert, seine linke Körperhälfte und der Kopf passen jeweils nicht vollständig in das Panel hinein, sondern werden von dessen Rahmenlinien abgeschnitten; mit seinem ausgestreckten Arm und der Waffe nimmt Zinedine fast zwei Drittel der Bildbreite ein. Bei dem anderen lässt Baru die in allen anderen Bildern, auf denen er vertreten ist, sonst gut sichtbaren Pupillenpunkte weg. Die leeren weißen Augenrundungen, und die in diesem Bild fast völlig fehlende Gesichtsfarbe, zeigen gleichermaßen die Überraschung als auch den Tod des Mannes an, dem Blut aus der rechten Schädelseite spritzt, während zu seiner Linken die Patronenhülse aus Zinedines Waffe springt. Formal interessant ist hier vor allem Zinedines Verwandlung hinsichtlich

seiner facialen Expressivität. Sein Gesicht ist in den ersten drei Panels noch wenig speziell gehalten. Die eingebrachten Strichelungen im Gesicht deuten unterhalb der Augen höchstens die Rundung der Wangen an. Im vierten Bild sind diese Linien bereits schärfer akzentuiert, verlieren alles Runde und laufen spitz in das Auge des im Profil gehaltenen Gesichts ein. Die am weitesten rechts stehende Linierung verbindet das vor Wut gerötete, grimassierte Auge mit dem anklagend, maliziös nach unten gezogenen Mund. Die im oberen Bildzentrum angelegte Sprechblase lenkt die Leseführung zunächst nach links und damit, gegen die Lese- richtung, auf Zinedine. Dessen Gesicht besteht vor allem aus dem weit aufgerissenen Mund, seinen letzten Satz schreit er heraus, die große Partie oberer Zähne unterscheidet sich kaum von der Darstellung des Zahnschutzes bei den Boxern in *Wut im Bauch*. Zinedines Augen verschwinden im üblichen Gewitter blitzartiger Linien; seine Nase ist kaum zu sehen. So wird der augenblickliche Umschlag in der Erregung bei Zinedine überdeutlich. Wiederum lässt Baru die emotionale Energie seines Protagonisten in eine Gewalt abfließen, die dynamisiert und präsent wirkt.

5. Aktion

Dynamische Ikonographien wie diese nutzt Baru insbesondere auch bei der Choreographie rascher Bewegungsabläufe, die in der Regel in Zusammenhang mit Wut, Gewalt oder Erregung stehen. So überfällt in *Autoroute du Soleil* der hinter einem Auto lauernde Antipode, der Neonazi Faurissier, den von ihm gejagten jungen Franzosen mit nordafrikanischem Hintergrund, Karim (vgl. Abb.4). Im ersten Bild der wiederum in nur drei längsformatige Panels gegliederten Seite schnellst Faurissier aus seinem Versteck hervor. Baru positioniert ihn in der linken Ecke des Bildes, die Pistole stößt beinahe an der Ecke an, hinter ihr kommt der Kopf zum Vorschein, dahinter ist der durch die anatomische Verkürzung buchstäblich im Sprung befindliche Körper zu sehen. Auch Faurissiers Gesicht ist grimassiert, aber nicht im mindesten durch ein Inferno erregter Linien; vielmehr ist es sehr akkurat gezeichnet. Die zusammengekniffenen Augen schauen böse, die Zähne hat er gebleckt. Im Bildvordergrund steht, von hinten seitwärts gezeigt, der ungefähr auf Hüfthöhe angeschnittene Körper Karims. Dessen Erschrecken deutet sich nur über seinen als Diagonale das Bild durchschneidenden, genau unter Faurissiers Kopf und Revolverhand positionierten linken Arm an, dessen Hand wie zur Verteidigung geöffnet scheint. Im mittleren Panel fliegt Faurissier geschossartig auf Karim zu, seine Jacke flattert nach hinten, auch die

Beine sind nach hinten geworfen, während der massive Oberkörper offenbar, wie das entschlossene Gesicht anzeigt, zielgerichtet nach vorn kippt. Mit seiner Linken packt er Karim schon am Kragen, während die Rechte diesem die Pistole mitten ins Gesicht drückt. Karims Augen sind darunter nicht mehr zu sehen, sein Körper kippt nach hinten weg, sodass beide sich im freien Fall befinden – Faurissier stürzt auf Karim. Nur Sekundenbruchteile später schlägt im unteren Panel Karim auf dem Boden auf. Sein Gesicht ist um die Augen immer noch von Faurissiers Waffe verdeckt, dessen Kopf sich außerhalb des Bildraums befindet. Im Wesentlichen sieht man hier zwei Körper aufeinander fallen. Deren Stellung, speziell Karims Beine und Faurissiers Oberkörper, deutet Rasanz an, aber das Bild selbst, auch schon das mittige Panel, wirkt wie in Slow Motion gehalten. Die Intensität der Bilder resultiert wiederum aus Barus expressiver Form, vor allem seinem Einsatz perspektivisch ausgerichteter physiognomischer Verkürzungen. So ist die Sichtachse des Betrachters im ersten Panel ungefähr unterhalb von Karims Hand angebracht, von wo aus der hervorspringende Körper Faurissiers aus der Untersicht perspektivisch verknüpft wird. Aber auch die beiden unteren Panels wenden dieses Prinzip an, obschon nicht gleichermaßen vehement, wenn Baru das vom Betrachter aus gesehen jeweils vordere Bein und Arm Karims stärker heraushebt. Diesbezüglich spricht Hamann davon, der Einfluss des Argentiniers Munoz sei unverkennbar, „der mit seinen verzogenen Perspektiven und Physiognomien als wichtiger zeichnerischer Einfluss gelten kann“ (Hamann 2011: 2), während Platthaus für diese Technik auf Bezüge beim stilistisch allerdings eher weiter entfernten Burne Hogarth verweist (Platthaus 2000: 232).

Ohne physiognomische Verzerrungen hingegen kommt Baru auf einer Seite aus *Bleierne Hitze* aus, bei der er zunächst ein anderes, die Lektüre intensivierendes Stilmittel einsetzt, indem er nämlich den Leser perspektivisch in die Position des Gewalttäters einsetzt (vgl. Abb.5). Im ersten Panel blickt der Junge, der eine der Hauptfiguren dieser Geschichte ist, den Leser von unten her, aus der Aufsicht an. Wie an dem seine linke Wange herabtropfenden Blut zu sehen ist, wurde er bereits verletzt; perspektivisch blickt er sein Gewaltgegnüber ebenso trotzig standhaft an, wie den Leser, der mit diesem Gegenüber verschmilzt. Wenn im folgenden Bild der Gürtel auf den Jungen niedersaust, ihn am Auge trifft, dass das Blut abspritzt, gelingt es Baru mit minimalen Mitteln, das Bild mit Bewegung zu füllen. Wiederum genügt eine einzige scharf gezogene Speedline. Die eigentliche Bewegung kommt in das Bild durch das Zusammenspiel aus fliegender Gürtelschnalle und der an den fliegenden Haaren zu erkennenden Bewegung des getroffenen Jungen. Das dritte,



Abb.4: Überfall und Dynamik (Baru: *Autoroute du Soleil*, Hamburg 2007: Carlsen Verlag, S. 223, Copyright: Baru, Carlsen Verlag GmbH)

längsformatige Bild zeigt ihn erneut aus der Aufsicht des Schlägers, wenn er schmerzverzerrt seine Wunde hält und stöhnt, schon im vorangehenden Bild darf der Junge einen Aufschrei abgeben, wenn ihn der Gürtel trifft. Insofern ist es das Privileg des juvenilen Gewaltopfers, unmittelbar Sound im Bild zu generieren und nicht bloß indirekt über die Bildwirkung auf den Betrachter, wie sonst bei ihm üblich. In der untersten Reihe ändert sich die Perspektive entscheidend, indem der Betrachter in die für den Comic übliche Außenperspektive zurückkehrt. Zu sehen ist, wie ein grobschlächtiger Mann mit Trinkernase den dritten Schlag mit dem Gürtel führt und seinen massigen Körper behände in den Schlag legt, welcher ihn leicht nach rechts vorne springen lässt. Diesem Schlag weicht der Junge aus, indem er sich zu Boden wirft. Ob er sein linkes Bein dabei zufällig hochreißt oder ob er den Schläger treffen will, wird nicht klar. Dann liegt er zusammengekauert in Embryonalhaltung am Boden, das Gesicht hinter den Armen verborgen, den Kopf mit den Händen geschützt. Vor ihm tanzt der Schläger geradewegs auf ihn zu, hat den Gürtel in der erhobenen Hand, der sich aber außerhalb des Raums befindet und nicht zu sehen ist.



Abb.5: *Gewalt und subjektive Perspektive* (Baru: *Bleierne Hitze*, Wuppertal 2013: Edition 52, S. 25, Copyright: Casterman, Edition 52)

Wieder gelingt es Baru, seine Figuren in eine für den Leser unmittelbar wirksame, von diesem durch die Wahl der Perspektive sogar scheinbar selbst als Aggressor erlebte Bewegungsdynamik von Gewalt zu führen. Zwar arbeitet Baru hier nicht mit Techniken der Verzerrung, sei es Mimik oder Anatomie, erzielt aber den nämlichen Effekt, indem er zuerst die subjektive Perspektive wählt und dann dem wuchtigen Schläger große Leichtigkeit in seinen Bewegungen verleiht. Es ist bezeichnend, dass sich diese Dynamik der Figuren in der Darstellung von Objekten nicht wiederfindet. Wenn beispielsweise ein Truck heranrast, um ein Autowrack aus dem Weg zu rammen, dann wirkt das kolosshafte Gefährt trotz Staubwolken und mit Speedlines versehenen Reifen seltsam unbewegt (vgl. Abb.6). Das offensichtlich mit Wucht getroffene Auto, das nach vorn fliegt, dessen Scheiben splittern, steht einfach in der Luft. In diesem Bild liegt auffallend wenig Bewegung. Wohingegen im schmalen Panel darunter die Energie der Männer, die jemanden mit Baseballschlägern zusammenhauen, sofort nachvollziehbar ist und bereits hier sich wieder die für Baru eigene Energie des Gewalthandelns entfaltet. Die Dinge bleiben bei Baru einer Statik unterworfen, welche sie aus der Bewegung herausnimmt. Die von ihm den Zeichnungen eingegebene

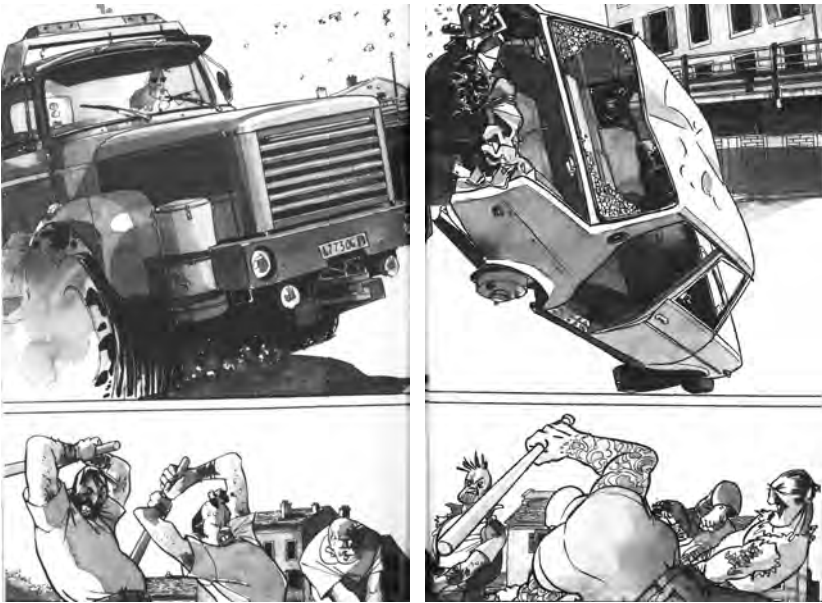


Abb.6: *Erstarrte Objekte, bewegte Körper* (Baru: *Autoroute du Soleil*, Hamburg 2007: Carlsen Verlag, S. 162/163, Copyright: Baru, Carlsen Verlag GmbH)

Energie bleibt den Figuren vorbehalten, vielleicht den lebendigen Wesen insgesamt.

Aber diese Energie ist impulsiv codiert. Sie funktioniert dann, wenn sie entweder in keinen Rahmen eingepasst ist oder aus einer bestehenden Rahmensetzung ausschert, so wie aus den Konventionen im Boxkampf. Insofern erscheint es nur konsequent, wenngleich auch leicht paradox, dass diese Umsetzung nicht mehr gelingt, wenn es um konventionalisierte Darstellungen von Gewaltzusammenstößen im Genre-Stil geht. Der klassische Shoot Out im Kriminalgenre ist bei Baru zwar auch meisterhaft in Szene gesetzt, wirkt aber letztlich konventionell. Auf seine Art zeichnet Baru hier Formeln dieses oder verwandter Genres nach. Zwar bringt er auch in den Shoot Out auf dem Bauernhof in *Bleierne Hitze* rein über die Verwendung visueller Mittel, größte Bewegung ein, aber die Bilder entfalten nicht im Ansatz die Sogwirkung seiner sonstigen Gewaltszenen (vgl. Abb.7). Der Betrachter bleibt in ausgesprochener Distanz und schaut dem Spektakel als unbeteiligter Dritter zu. Von emotionaler Affizierung kann keine Rede sein. Gewiss, Baru erzeugt Rasanzenz,

8. Einführung: Baru



Abb.7: *Shoot Out aus der Distanz* (Baru: *Bleierne Hitze*, Wuppertall 2013: Edition 52, S. 61, Copyright: Casterman, Edition 52)

indem er wildes Geschehen an verschiedenen Orten zeigt, die Menschen in der Bewegung schießen lässt, ein von zwei Leuten entfachtess Sperrfeuer abbildet, das zum Gebell einer ganzen Hundemeute verschossen wird, und die Wucht der die Holzbohlen durchschlagenden Munition in breiten, nahezu senkrecht gehaltenen Flugbahnen verdeutlicht. In solchen Sequenzen greift jedoch die Anleihe an den Film über und lässt Barus comicspezifische Kompetenzen erstaunlich abfallen.

Am Ende wechselt Baru sogar in die nüchtern unbeteiligte Gewaltinszenierung des Autorenfilms. Der Gangster Cobb steht in einem Getreidefeld (vgl. Abb.8); gerade musste er realisieren, dass das von ihm dort versteckte Geld entwendet wurde. Eben noch schreit er im oberen längsformatigen Bildstreifen vor brennender Sonne seinen Zorn heraus und gibt mindestens zwei Schüsse ab, zeichnerisch ganz in Barus Stil der Erregungsikonographie gehalten, mit dem Körper am rechten Bildrand und der gerade ausgestreckten Schusshand, die inklusive der Waffe fast bis an den linken Bildrand reicht. Da durchschlägt ihn im zweiten Panel ziemlich genau auf halber Körperhöhe von hinten eine Kugel. Nach vorn schießt das Blut hervor; Cobb schaut erstaunt und wird, wie Zinedines verräterischer Kumpel in Abbildung 3, im Augenblick der Verwundung kreidebleich. Das dritte Panel der Seite führt die Bildtotale nur ganz

leicht versetzt fort. Die Horizontlinie ist zwar um einige Millimeter nach oben verschoben, faktisch aber lassen sich beide Bilder als eine Szene lesen, zeigt doch dieses Bild den Todesschützen, wie er in einiger Entfernung das Gewehr absetzt. Der untere Bildstreifen wechselt das Sujet und wandert zur am Feldrand gelegenen Straße. Die Frau, mit der Cobb in ein neues Leben aufbrechen wollte und die dort auf ihn an ein Auto gelehnt wartet, schnippt bloß ihre Zigarette fort, als handle es sich dabei um Cobb selbst. Im letzten Panel der Seite fährt sie im Auto davon. Die tödliche Verwundung des Mannes, den sie kurz zuvor noch geküsst hat, lässt sie augenscheinlich ungerührt. Stattdessen zieht sie, im Album erzählerisch durchaus vorbereitet, die Konsequenz, alles hinter sich zu lassen, weshalb das fahrende Auto auch nur aus der Rückansicht zu sehen ist.



Abb.8: *Tod im Getreidefeld* (Baru: *Bleierne Hitze*, Wuppertall 2013: Edition 52, S. 102, Copyright: Casterman, Edition 52)

6. Bildlichkeit

Der Effekt, den Baru mit seiner Ikonographie der Erregung erzielt, ist bemerkenswert, denn er zeigt zwar einerseits auf, was der Comic medienwirksam zu leisten imstande ist, erschüttert aber zugleich das speziell in Kapitel 3 diskutierte Verhältnis von Bild und Repräsentation. Barus Ar-

beit kehrt die für Frank Miller (und fast alle anderen) zutreffende Aussage, jedes Panel signalisiere, es handele sich nicht um Gewalt, sondern um deren Bild, geradewegs um. Barus Bilder scheinen sämtlich zu sagen: Dies ist vielleicht nicht selbst Gewalt, aber mindestens ermöglicht dieses Bild die Einfühlung in deren Visualisierung – und zwar in der Regel auf Seiten des die Gewalt ausführenden Subjekts, nicht etwa beim Objekt der Gewalt. Natürlich kann Baru nicht das Prinzip der Arretierung aufheben, das für den Comic ästhetisch wie erzählerisch konstitutiv ist, aber er nutzt das arretierte Panel, um dieses mit einer opulent wirkenden Energetik seiner Figuren zu füllen, die sich insbesondere in Gesten der Wut und der Gewalt entlädt, zuweilen zwar auch im Lachen, dies aber deutlich seltener – am stärksten wohl in der Schlusssequenz von *Autoroute du Soleil*. Die Verschiebung bei Baru mag graduell sein, aber sie ist entscheidend. Weder medial noch epistemisch sind seine Bilder selbst Gewalt; natürlich handelt es sich weiterhin um Repräsentationen fiktiver Gewalt, die sich von jedweder realen Gewalt maximal entfernen. Das ist aber auch nicht der Punkt, um den es diesen Bildern geht. Vielmehr ermöglicht deren expressive Bildsprache dem Betrachter eine Einfühlung in die dargestellte Gewalt, die ob der hohen Intensität selbst zu einem Erlebnis von Gewalt werden kann. Baru inszeniert ein Artefakt-Erleben, worin aus der Gestaltung des Artefakts heraus dessen Energie auf den Leser überspringt und diesem ein Erlebnis insinuiert, das real keine Grundlage hat. Bilder, so W.J.T. Mitchell, fungieren gerade heute als „sonderbare Reibungsfläche und Anlaß zu Unbehagen“ (Mitchell 2018: 104); und als avancierter Bildwissenschaftler ergänzt er, um die Bedeutung der Bilder für die Kultur der Gegenwart zu begreifen, reiche es nicht mehr aus, sich den klassischen Werken der westlichen Malerei zuzuwenden: „Gefragt ist vielmehr eine breite, interdisziplinäre Kritik, die auch parallele Anstrengungen in anderen Bereichen berücksichtigt“ (ebd.: 106). Dazu zählt Mitchell ausdrücklich die visuelle Kultur und geht auf den Comic mehrfach eigens ein.

Die Wirkung liegt also in der Projektion des Gewalterlebens aus der Immanenz des Mediums heraus und in den Betrachter hinein. Das ist keine Leistung, die für den Comic spezifisch wäre. Im Gegenteil, der Film leistet dies sehr viel routinierter, sehr wahrscheinlich auch effektiver und bietet dem Artefakt-Erleben des Betrachters in aller Regel ungemein mehr Spielraum zur Identifikation. Die Leistung bei Baru liegt vielmehr darin, das Medium Comic überhaupt bis an den Punkt, wenn schon nicht der Identifikation, so doch der Einfühlung und des Nachvollzugs zu bringen. Wiederum ist hierbei nicht unwesentlich, wie sehr dieser Effekt vom Verzicht auf die Verwendung eines klassisch realistischen Stils

abzuhängen scheint und von der karikaturesken Überzeichnung der Figuren buchstäblich getragen wird. Stilistisch bewirkt also abermals gerade die Entscheidung gegen eine größtmögliche Annäherung an eine realistische Darstellung (Kap.7), und damit die Verweigerung einer Mimesis der Zeichnung an die Realität als Signifikat, die Entfaltung einer Realität der Zeichnung. Diese Realität innerhalb der Grenzen der Repräsentation, der es gelingt, rein auf der Grundlage von Zeichnungen, eine Wirkung hervorzurufen, die dem unmittelbaren Erleben nahe kommt, wäre eine der großen Leistungen, die die bildgebende Kunst vollbringen kann. Natürlich ist dies bei weitem kein Privileg des Comic. Die Malerei hat solche Effekte, viel früher und ganz sicher auch systematischer, wahrscheinlich sogar besser erzeugt. Der entscheidende und, mindestens zunächst, irritierende Unterschied ist lediglich, dass dies in den klassischen Sujets in fast jedem Fall eine letztlich realistisch ausgerichtete Malerei ist, die darum bemüht ist, ihre Darstellung dem abgebildeten Sujet so nahe wie möglich kommen zu lassen (auch wenn es den Begriff des Realismus zum Zeitpunkt der Entstehung der jeweiligen Kunstwerke noch nicht gegeben haben mag). Die Konfrontation mit der Intensität in der Darstellung ermöglicht die Einfühlung des Betrachters in die Szene. Dabei geht es wesentlich um einen Vorgang der Identifikation, welcher insbesondere der Ähnlichkeit bedarf. In der expressiven Kunst der Moderne begegnen dem Betrachter solche Momente hingegen vergleichsweise selten. Diese Kunst kann verstören oder schockieren – seien dies die Werke von George Grosz oder von Francis Bacon – was ihr aber abgeht, ist der Sog in eine sinnliche Annäherung an ein Erleben der Situation des Dargestellten. Aus guten Gründen will dies die moderne Kunst spätestens vom 20. Jahrhundert an nicht mehr bewirken und wendet sich davon ab. Die Wende zu Abstraktion und Expression beabsichtigt etwas völlig anderes, als das mimetische Bilderleben. Wenn überhaupt, dann erreicht solche Wirkungen heute noch die Fotografie, welche diesbezüglich an Stelle der Bildwirkung der Malerei zu treten scheint.

Im Comic aber liegen die Dinge anders. In aller Regel ist dem realistischen Comic das Bemühen um eine Mimesis an die Realität so sehr abzulesen, dass gerade dadurch die massive Distanz (von „Differenz“ zu sprechen, wäre an dieser Stelle wohl zu milde) zwischen der Repräsentation der Nachzeichnung als Comic und der gesellschaftlichen Wirklichkeit nicht zu kaschieren ist, sondern umgekehrt sogar hervorgehoben wird. Die Abstraktion im Comic, die freimütig zeigt, dass sie die Wirklichkeit erstens nicht erreicht und zweitens im Zuge ihrer ästhetischen Interpretation umformt, steht unter diesem Druck nun gerade nicht. Ihr kann deshalb gelingen, was weder dem realistischen Comic noch der ex-

pressiven Malerei gelingt (auch wenn beide gar nicht gleichermaßen danach streben), nämlich eine Situativität der Darstellung zu generieren, die vor allem affektiv überzeugend ist und darüber den Leser und Betrachter zum (Nach-)Erleben einlädt. In der Abstraktion generiert der Comic eine eigene Realität, anstatt der Wirklichkeit von Gesellschaft bloß nachzueifern. Aber diese eigene, gezeichnete Realität, die unverkennbare Artefaktwelt des Comic – also die kreative Umformung der Gestalt der Welt, „bewegt durch Phantasie“ (Popitz 2000: 98) – in der die Figuren aussehen, wie Menschen niemals aussehen könnten und doch, oder gerade deshalb, als Menschen geradewegs kenntlich gemacht sind, erkennbar sind, indem sie ihr Empfinden, ihre Persönlichkeit, buchstäblich verzeichnen, bietet aufgrund ihrer ästhetischen Distanz die Möglichkeit einer Einfühlung in die Darstellung. In der Differenz des gezeichneten Bildes gibt es affektive Einfühlung nur, insofern sich diese Bildlichkeit selbst gegenüber affirmativ verhält, sich ausstellt und nicht in einem letztlich immer schon verlorenen Versuch, zur Wirklichkeit jenseits des Bildes aufschließen möchte. Damit bleibt das unverkennbare Artefaktbild letztlich wahrhaftiger, als dasjenige, das auf Authentizität beharrt, weil es hinter die Artefizialität, die grundsätzlich Bestandteil von Bildgebung ist, niemals zurückfällt und somit auch die Bildlichkeit von Realität anschreibt.

Aus diesem Grund ist die emotionsgesättigte, energetische Inszenierung von Gewalt bei Baru so wirkungsvoll. Baru nutzt erfolgreich die Offenheit des Mediums Comic für eine Einfühlungswirkung des Künstlichen. Dazu eignet sich die Inszenierung von Gewalt in besonderer Weise, weil sie soziale Beziehungen, und damit in der narrativen Anlage auch soziale Strukturen, auf denkbar basale Formen der Interaktion reduziert. Die wesentliche Kommunikation in allen Arbeiten Barus findet mindestens im Modus der Aggression statt und auf ihrem Höhepunkt als Gewalt. Was völlig fehlt, ist jede Form einer kommunikativen Vernunft, welche Gewalt obsolet machen würde. Das Gegenteil ist aber der Fall, die Kommunikation der Beteiligten bei Baru steuert grundsätzlich auf Gewalt zu oder ist schon selbst eine ihrer Varianten. Damit berührt Baru, einen Punkt, den er im Interview selbst benennt: eine der Zeichnung inhärente Gewalt. Angesprochen auf seine im Boxer-Milieu angesiedelten Geschichten, stellt Baru einen Zusammenhang zwischen Boxen und Zeichnen her: „In any case it's very energetic: there is violence in boxing“ (McKinney 2012: 72). Sein eigenes Verhältnis zum Zeichnen sei ziemlich gewaltsam („pretty violent“) und metaphorisch gleiche der Boxring dem Comic Panel (ebd.: 73). In seinen Zeichnungen setzt Baru also um, was diesen sowieso generisch eingeschrieben ist. Gewalt fun-

giert bei ihm gewissermaßen als Transmitter größter Dynamik einerseits und größter Sprachlosigkeit andererseits. Selbst wo geredet oder diskutiert wird, geschieht dies bei Baru häufig im Gestus der Konfrontation, schreien sich Leute an und sehen dabei ungefähr so aus, wie die Boxer im Ring in Abbildung 1 und 2. Mindestens stehen sie sich aber im Gestus kalter Wut gegenüber. Baru zeigt, wie seiner Klientel die Sprache entglitten ist, wie soziale Interaktion hier auf das simpelste Reiz-Reaktions-Schema zusammenschnurrt, befreit von nahezu jeder Interferenz, die eine in letzter Konsequenz doch allzu störungsanfällige Kulturalisierung einbringen könnte. Seine Figuren agieren, selbst wenn sie, wie der Gangster Cobb, aber auch der Junge in *Bleierne Hitze*, scheinbar rational vorgehen, in erster Linie instinktgeleitet und affektiv. Paradigmatisch für diesen Zugriff stehen ganz sicher Karim und Alexandre, die beiden Hauptfiguren in *Autoroute du Soleil*, die sich, obwohl sie sich in tödlicher Gefahr befinden und ständig verfolgt werden, einfach treiben lassen, ganz juvenil das Leben genießen und auf den Wiedereintritt der Gefährdung jeweils lediglich reagieren, ohne jemals wirklich die Initiative zu ergreifen, sich aus dieser letalen Umklammerung zu lösen. Soziale Interaktion ist somit weitgehend von Sprache befreit, an deren Stelle das energetische Pulsieren der Körper tritt. Die Energie und Dynamik einerseits, von der Baru spricht (McKinney 2012: 72f.), und die Sprachlosigkeit andererseits stehen in einem klaren Zusammenhang. Die von Baru genutzte Stilistik der Verfremdung unterstreicht dieses Verhältnis; sie betont die Körperlichkeit der Protagonisten gerade dann, wenn diese sich bewegen, wenn sie rennen, flüchten, zuschlagen, wenn die Körper zu fliegen scheinen.

Die Ersetzung einer sichtbaren Mimik durch ein Liniengeflecht, das den aktuellen Erregungszustand anzeigt, zusammen mit den weit aufgerissenen Mündern, die so niemals sprechen können, nur schreien, entwendet der Figur zugleich ihre Vernunftmächtigkeit und reduziert sie auf ein Bündel energetischer Stimmungen (Platthaus 2000: 232ff.). Für Barus Figuren ist Gewalt nicht einfach eine Option unter vielen; es ist die Handlungsform, die denjenigen angemessen ist, die aus den (geregelten) gesellschaftlichen Verhältnissen herausgefallen sind. Gewalt und ihre Inszenierung bei Baru bewegen sich auf einer eigentümlichen Schnittstelle zwischen einer Sequenzialität der Arretierung, wie in Kapitel 3 beschrieben, einer dokumentarischen Authentifizierung, die sich immer schon selbst unterläuft, wie in Kapitel 6 und 7 thematisiert und einer Repräsentation der Einfühlung, die in ein artifizielles Erleben über das Artefakt führt. In den Erzählungen Barus ist Gewalt immer auch eine dramaturgische Ressource, die den Plot befördert, Szenen weiterrreibt, visuell Effekte setzt und Zäsuren markiert.

8. Einführung: Baru

Die Bildlichkeit dieser Gewalt ist ostentativ eingesetzt und hervorgehoben. Dies besorgt einerseits die Verfremdung der Figuren im cartoonesk gehaltenen Stil, andererseits eine betont malerische Kolorierung, deren Farben sich gern gegen die Aggressivität der Atmosphäre der Geschichte und die Brutalität des Geschehens stellen.

9. Legitimität: Hermann Huppen

1. „Unsere Welt“

Wer glaubt, Gewalt könne kein angemessenes Mittel zur Lösung von Konflikten und Problemen sein, hat noch kein Album des belgischen Comiczeichners und -autors Hermann Huppen gelesen, der Mitte der 1960er Jahre seine Karriere als Zeichner von Serien des Szenaristen Greg begann, so etwa von Comic-Klassikern wie *Bernard Prince* (dt.: *Andy Morgan*) oder *Comanche*. Unter dem Künstlernamen „Hermann“ auftretend, zählt er seit den 1970er Jahren zu den bedeutendsten frankobelgischen Zeichnern, seit er sich Ende der 1970er Jahre von Greg trennte, vielleicht sogar zu den wichtigeren Szenaristen des Mediums. Bemerkenswert an seinen Arbeiten, auch da wo ihm heute sein Sohn (als „Yves H.“) die Geschichten schreibt, ist die scheinbar fehlende Distanz zur dargestellten Gewalt. Die Gewalt bei Hermann erscheint nicht als gebrochen oder distanziert, sie wirkt weder analytisch noch dokumentierend und steht auch nicht in Zusammenhang mit einem Zugriff zeichnerischer Abstraktion. Wo Hermann in seinem sehr realistischen Stil Gewalt darstellt, überfällt sie den Leser oft mit einer Präsenz, die intensiv und mit großer Wucht gestaltet ist, zumal die Gewaltsequenzen oft Geschwindigkeit akzentuieren. Damit wird zwar die Rasanz und die Flüchtigkeit der einzelnen Gewalthandlung betont; im feststehenden Bild des Comic aber ist sie natürlich nicht flüchtig, sondern erscheint als niemals endende Bewegung. Wohl kaum ein anderer Comiczeichner neigt zumindest stellenweise immer wieder dazu, über seine Darstellung von Gewalt auch ein Ethos der Gewalt zu transportieren. Darin wird diese selbst als Mittel inszeniert, nicht bloß als Stilmittel für eine Geschichte, als zeichnerisches Element des Zitats, vielleicht sogar der Analyse kultureller Besetzungen von Gewalt, des Aufzeigens einer Faszination für Gewalt in der Kultur der Moderne.

Bei Hermann tritt Gewalt sozusagen über die Ränder der Panels hinaus, sickert in die Rezeptionsrealität ein und wird ein ums andere Mal als angemessene Lösung von Konflikten eingeführt, wo, wie insbesondere sein Pamphlet gegen den Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien und die Politik der UN, *Sarajewo Tango* (1995), klarmachen soll, die zart besaitete Politik humanistischer Universalismen nicht weiterführt. Panels, die Gewalt in Aktion zeigen, sind oftmals affirmativ angelegt, als wolle dieser

Zeichner ethische Standards in Frage stellen. Hermann unterstreicht diese Haltung wiederholt und durchaus aufreizend in Interviews, indem er sich als Gegner liberaler, demokratischer Systeme zu erkennen gibt. Obwohl dies nahe läge, wird sich dieses Kapitel nicht schwerpunktmäßig damit befassen, inwieweit der Comicautor Hermann einer anti-humanistischen Gesinnung Ausdruck verleiht und ob zwischen seinen Äußerungen und der ikonographischen Explosion von Gewalt ein Zusammenhang besteht. Stattdessen kreist dieses Kapitel um die Legitimität, die Hermann bestimmten Formen des Gewalthandelns angedeihen lässt. Hier unterscheidet er sich zweifellos von den meisten anderen Zeichnern; von einer Apotheose der Gewalt zu sprechen, liegt zumindest nahe. Während Gewalt einerseits, als unmittelbar gewalttätige Handlung, das wohl größte „Ärgernis für die Aufklärung und ihr Projekt der Moderne“ darstellt (Soeffner 2005: 72), kann sie zugleich

„als Akt der Befreiung von den Zwängen der instrumentellen Vernunft jene Faszinationskraft (wieder-)gewinn[en], die nicht nur Erneuerung durch Umsturz suggeriert, sondern auch den Krieg gegen die Zivilisation ausruft und ihn im Rausch genießt“ (ebd.).

In Hermanns Arbeiten entfaltet sich immer wieder diese „Faszinationskraft“, welche sich recht vehement gegen eine Zivilisation richtet, der ihre eigenen Kompetenzen zur Durchsetzung von Recht und Ordnung mutmaßlich abhandengekommen sind. Die Durchsetzung einer rechtschaffenen und zugleich rechtschaffenden Gewalt als Vademecum gegen eine als unrechtmäßig markierte Gewalt, ist festes Thema in Hermanns Comics.

Dieses Motiv erlangt für Hermann früh Relevanz. Schon über seine Zusammenarbeit mit Greg an der Westernserie *Comanche* berichtet er in einem Interview, obwohl für ihn insgesamt nur wenige Möglichkeiten bestanden hätten, Einfluss auf die Serie zu nehmen, habe er sich mit seinem „Wunsch, etwas mehr Gewalt zu zeigen“, durchsetzen können (Vermeeren et al. 2015: 48). Als Beispiel nennt er Band 4 der Serie, *Roter Himmel über Laramie* (im Original: *Le ciel est rouge sur Laramie*), der von der Suche des Serienhelden Red Dust nach dem obsessiven Mörder Dobbs handelt. Am Ende des Bandes kommt es zur Konfrontation, die für eine Inszenierung zu Beginn der 1970er Jahre ungewöhnlich endet, denn es gibt keinen klassischen Shoot Out zwischen beiden Gegnern. Stattdessen findet sich Dobbs, nur in Unterwäsche gekleidet, in einer winzigen Seitenstraße voller Müll und Kehricht wieder (vgl. Abb.1); die sechs Kugeln in seinem Revolver verschießt er. Noch bevor er nachladen kann, steht Red Dust vor ihm, Dobbs fängt an zu betteln, zu flehen, ap-

pellier an Dusts Charakter, während dieser an die lange Reihe von Dobbs' Opfern denkt und ihn dann erschießt – als wehrlosen Menschen, so wie dessen Opfer wehrlos waren, und als ehrlosen Gangster, der die Anerkennung im Duell nicht verdient. In einer Totale zeigt Hermann die nächtliche Szenerie im Müll. Ein unbeweglicher Red Dust schießt eher lässig aus Hüfthöhe sicher fünfmal auf sein Gegenüber. Von der Wucht der Schüsse zurückgeworfen, fliegt Dobbs nach hinten und verendet im Unrat.



Abb.1: *Den Ehrlosen erschießen* (Hermann + Greg: *Comanche #4: Roter Himmel über Laramie*, Bielefeld 2010: Splitter Verlag, S. 53, Copyright: Splitter Verlag, Editions du Lombard)

In einer Totale zeigt Hermann die nächtliche Szenerie im Müll. Ein unbeweglicher Red Dust schießt eher lässig aus Hüfthöhe sicher fünfmal auf sein Gegenüber. Von der Wucht der Schüsse zurückgeworfen, fliegt Dobbs nach hinten und verendet im Unrat.

Die Ruhe und Bewegungslosigkeit von Red Dust im Kontrast zur Dynamik des nach hinten fallenden Dobbs bilden den großen Gegensatz dieses Bildes und kreieren dessen Spannung. Hermann kommentiert:

„In der letzten Szene lasse ich Red Dust den Mörder Dobbs kaltblütig niederschießen, das war meine Idee. (...) Außerdem war es mein Wunsch, dass diese Abrechnung in einer verlassenem Gasse stattfindet, zwischen Toiletten und Abfallbehältern. Denn auch Dobbs war nichts anderes als Müll“ (ebd.).

1973 erstmals als Zeitschriftenpublikation und 1975 als Album publiziert, war diese Art der Darstellung von Gewalt im frankobelgischen Jugendcomic eine Innovation. *Comanche* erschien in der Comic-Zeitschrift *Tintin*, einem der führenden Magazine für Kinder- und Jugendcomics in Frankreich und Belgien, das mit seiner Mischung aus Abenteuer und Humor sehr genau geltenden Konventionen folgte, was die zeichnerische Umsetzung von Gewalt und Sexualität anging. Die genrehaft unvermeidliche Darstellungen des Tötens in Abenteurererien folgte noch klaren Regeln einer domestizierenden Narration – etwa dem offenen Shoot Out auf der Straße und im Tageslicht, bei dem der Bösewicht zwar umkommt, der Held aber eindeutig ehrenhaft tötet, indem er sich selbst riskiert – und einer in aller Regel indirekten Darstellung – also einer Abmilderung der Intensität des Tötens, der Zurückhaltung beim Zeigen von Blut und der allgemeinen Vermeidung einer eindeutigen und brutalisierenden zeichnerischen Inszenierung. Daran hält sich die Darstellung bei Hermann eindeutig nicht; für den Comic war diese direkte, die Gnadenlosigkeit des Todes, vor allem aber der Vergeltung zeigende Darstellung seinerzeit neu und verstörend. Als Chefredakteur des Magazins ging seinerzeit auch Texter Greg zweifellos ein Risiko ein.

Der mit Blick auf die Wahl der Ästhetik unübersehbare Einfluss der Filme Sam Peckinpahs blieb nicht unbemerkt (Hamann 2010: 63), und ganz sicher hatte die Entwicklung des amerikanischen New Hollywood Kinos sowie die Ende der 1960er Jahre erfolgende Emanzipation des Westerns vom Production Code erheblichen Einfluss. Aber Hermann geht über die selbst in Peckinpahs Filmen letztlich zwar konzeptionell stark geöffnete, semiotisch aber dennoch gezügelte Ästhetik von Gewalt weit hinaus, indem er seine Inszenierung von Gewalt tatsächlich mit einem zeichenpolitischen Projekt verschmilzt:

„(...) ich möchte in meinen Geschichten die Amoralität und Brutalität unserer Welt thematisieren. In meinen eigenen Worten und Ideen komme ich immer wieder darauf zurück“ (Vermeer et al. 2015: 58).

Nur bleibt es gerade nicht bei der Thematisierung; in seinen Comics betreibt Hermann häufig eine Austreibung der „Amoralität und Brutalität“ mit dem einzigen Mittel, das er für angemessen hält: einer kompromiss-

losen, schonungslosen Gewalt. Interessanterweise wird diese Gewalt nicht gleichbleibend zeigefreudig umgesetzt; mal steht sie prominent im Bildvordergrund, mal verzichtet Hermann ganz darauf, Gewalt in Aktion zu zeigen. Trotzdem ist Gewalt mindestens atmosphärisch in seinen Arbeiten als leitendes Thema immer präsent. Hermanns Apotheose der Gewalt ist insofern nichts anderes, als die symbolische Rettung „unserer Welt“. Seine zeichenhafte Darstellung von Gewalt folgt gewissermaßen einer eigenen „Rhetorik“ (Barthes), die eine Vereindeutigung der Zeichen bedeuten würde. Hermanns Zeichen der Gewalt sind konsequent bestrebt, die Differenz zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem aufzuheben. Was Barthes die „zweiseitige Realität“ nennt (Barthes 1981a: 33), hat in Hermanns Bildern keine Option. Dass die über eine Lesbarkeit der Zeichen gebildete Realität erst aus der Verbindung von Bezeichnendem und Bezeichnetem hervorgeht, also auch niemals geschlossen werden kann und zwingend auf Deutung angewiesen ist, hat in der Eindeutigkeit von Hermanns Darstellungen keinen Platz. Bei ihm ist es genauso, wie Barthes beobachtet: das Bezeichnende, der Signifikant, soll ganz für das Zeichen eintreten, womit aber die wesentliche symbolische Dynamik des Zeichens (als Bild) verpasst wird. Zugleich stehen die Arbeiten Hermanns für das, was Barthes an der westlichen Mythologie kritisiert, dass Gewalt nämlich „unter demselben Vorurteil begriffen werde, wie Literatur und Kunst“ (Barthes 1981b: 142). Sie solle etwas Fundamentales und Wesentliches ausdrücken, „dessen erste, wilde und unsystematische Sprache sie wäre“ (ebd.). Anstatt als eine Praxis angeschrieben zu werden, die einzuordnen, zu analysieren, zu kritisieren wäre und auf einer Vielzahl kultureller und gesellschaftlicher Voraussetzungen beruht, erscheint Gewalt als primäre Essenz menschlichen Handelns.

Diesen Zugang zum Material schreibt Hermann in seiner ersten eigenständig verantworteten Serie weiter, dem Endzeit-Comic *Jeremiah*, der zunächst ab 1978 im deutschen Comic-Magazin *Zack* (als *David Walker*) und dessen europäischen Ablegern erscheint. Die Serie spielt in einem Amerika der nahen Zukunft, in dem es, wie die erste Seite erläutert, zu einem durch Rassenkonflikte ausgelösten Bürgerkrieg gekommen ist, der das Land komplett verheert hat (vgl. Abb.2). Auf nur vier Panels, die sich jeweils horizontal über die Seite ziehen, zeigt Hermann, wie politische Demonstrationen zunächst in Straßenschlachten übergehen und schließlich militärisch eskalieren. Das zweite und größte Panel der Seite, das faktisch in zwei Bildebenen unterteilt ist, zeigt in seiner unteren Hälfte das Ausmaß der Zerstörung, inklusive einer Nuklearexplosion, darüber militante Auseinandersetzungen und Demonstrationen. Die in diesem Panel eingezogene Bildteilung erfolgt über die Darstellung eines

weißen und eines schwarzen Demonstranten, die beide an jeweils einem Ende der US-Flagge zerren und so den Konflikt darüber illustrieren, welcher Gruppe die USA gehören sollen. Die unteren zwei Panels machen unmissverständlich klar, dass in diesem Krieg eine Gesellschaft vollständig untergegangen ist. Die Kriegszerstörungen werden nicht durch den Wiederaufbau der Städte beseitigt, sondern indem sich die Natur diese Topographien zurückholt. Menschen sind nicht mehr zu sehen. Die Seite kommt vollkommen ohne Text aus; der initiale Konflikt wird lediglich über Demonstrationstransparente eingeführt, die wohl von Demonstranten hochgehalten werden, die selbst im Bild nicht zu sehen sind, dessen Fokus sich deutlich oberhalb der demonstrierenden Menschen befindet.



Abb.2: USA im neuen Bürgerkrieg (Hermann: *Jeremiah*, Integral #1, Wuppertal 2012: Kult Editionen, S. 5, Copyright: Strip Art Features)

Mit dieser Anlage seiner Serie schließt Hermann an Ende der 1970er Jahre weit verbreitete Motive insbesondere im US-amerikanischen Science-Fiction Film an, die von einer apokalyptischen Wendung der westlichen Zivilisation ausgehen. Zeitgenössisch spielt dabei vor allem

das wachsende Bewusstsein einer ökologischen und demografischen Krise eine Rolle (etwa in *Soylent Green*, 1973, R Richard Fleischer). Dass Hermann davon auszugehen scheint, die umfassende Durchsetzung von Bürgerrechten in den USA im Anschluss an die Bürgerrechtsbewegung der 1960er Jahre könne nicht nachhaltig erfolgreich sein, sondern im Gegenteil zu einem Zerreißen des sozialen Bandes und in eine gesellschaftliche Implosion führen, hebt die Anlage von *Jeremiah* aus seinem zeitgenössischen Kontext heraus. Allerdings nutzt Hermann dieses politische Potential nur äußerst spärlich als Hintergrundfolie für die Plots einiger Alben, die die Möglichkeiten, von hier aus gesellschaftliche Verhältnisse auszuloten, nur minimal ausschöpfen. Vielmehr verwendet er diesen Ansatz, um dramaturgische und gestalterische Optionen maximal zu entfalten, etwa um Genres zu mixen, innerhalb einer konsistent bleibenden Serie ganz unterschiedliche Szenarien zu entwerfen und unterschiedlichste, teils apokalyptische, teils fantastische Landschaften unterzubringen. In *Jeremiah* finden sich neben den beiden Hauptcharakteren, dem integren, zuweilen etwas braven Jeremiah und dem Draufgänger Kurdy, zwei die Serie durchgängig prägende Elemente. Dies sind einmal die furios inszenierten, in jedem Band anders in Szene gesetzten, apokalyptischen Landschaften, worin zweitens Gewalt oftmals das einzig angemessene Handlungskonzept ist.

Hermanns Geschichten gehen vom generischen Prinzip der Action-Geschichte aus. Der Plot ist in der Regel nicht besonders filigran entwickelt, faktisch fehlen viele Informationen, die Charaktere bleiben in der Anlage blass und sind vornehmlich die Handlung vorantreibende Gestalten. So bleiben Jeremiah und Kurdy auch noch nach mehreren Alben dürre Figuren ohne Geschichte, ohne Komplexität, ohne Überraschungen. Sie handeln strikt und überaus vorhersehbar gemäß den starren Schablonen, in die Hermann sie einzwängt, Figur gewordene Stereotype des Action-Genres. Weder die Bande mit der geheimnisvollen Anführerin im zweiten Band der Serie, noch die böartigen Narren, die in Band 6 zu allem Überfluss ein Schiff, wenngleich auf gefrorenem Gewässer, bewohnen, werden als Charaktere oder als soziales Umfeld jenseits eingefahrener Genre-Klischees plastisch, in ihren Handlungen nachvollziehbar oder in ihren Intentionen transparent. Nicht diese Elemente machen daher den Attraktivitätswert von *Jeremiah* als erfolgreicher Serie aus. Dies ist vielmehr eine Plotstruktur, die sich von Aktion zu Aktion fortschraubt. Dazwischen dominiert vor allem die sich entweder über die wechselnden Landschaften oder Witterungen (Wüste, Sumpf, Schnee, Nebel, ...) oder über Mystery-Elemente erschließende Atmosphäre der einzelnen Geschichten. Die Situationen der Entladung von Spannung in Gewalt sind die verbindenden

den Momente der Handlungsstruktur vieler, längst aber nicht aller Geschichten in *Jeremiah*. Was hingegen die gesamte Serie durchzieht, gewissermaßen ihren eigenständigen Ton ausmacht, ist die mindestens untergründige Präsenz von Gewalt. Es gelingt Hermann, eine Atmosphäre zu kreieren, die selbst dann noch Ausdruck von Gewalt ist, wenn er diese nicht eigens zeigt. So gibt es in *Jeremiah* ganze Bände, in denen Gewalt im Grunde nicht gezeigt wird und dennoch beständig spürbar ist. Diese Präsenz entstammt nicht zuletzt der zeichnerisch aufgerufenen Atmosphäre der Geschichten, die jeweils eine Stimmung der Gefährdung und der Bedrohung kreieren.

2. Stilmittel

Für die Darstellung von Gewalt beherrscht Hermann zwei graphische Stilmittel perfekt, um die Momente, in denen sie zum Ausbruch gelangt, eindringlich darzustellen. Dies ist erstens ein großes, halbseitiges Panel das entweder als Totale einer Momentaufnahme organisiert ist, wobei Hermann hier in aller Regel meisterlich Bewegung einfängt, oder als Tableau angelegt ist, worin sich verschiedene Zeit- und Handlungsebenen überlagern, ohne deshalb in verschiedenen Panels organisiert zu sein. Die zweite Variante besteht in einer Seitenkomposition, die einzelne Gewaltabläufe nebeneinander zeigt, sie in kleinere Sequenzen zerlegt oder mit anderen Handlungselementen kontrastiert. Mehrere Beispiele für Variante eins finden sich im dritten *Jeremiah*-Band, einer grob gestrickten Geschichte um einen toten, von seinen verzogenen, skrupellosen Kindern noch posthum missbrauchten Magnaten. Das im Grunde episch angelegte Narrativ entfaltet Hermann nur so weit, dass sich die Konfrontation zwischen unterdrückten Arbeitern und den paramilitärischen Cowboys der Magnatenfamilie halbwegs nachvollziehbar inszenieren lässt. Dieser Konflikt gipfelt in einer Schlacht, die fast den halben Umfang der Episode einnimmt. Etwa auf deren Mitte, als die Auseinandersetzung ihren Höhepunkt erreicht, verwendet Hermann eine halbseitige Totale für den Sturm der Arbeiter auf eine Festungsmauer der Verteidiger – Bewegung, Rauch, Flammen; Menschen stürmen vorwärts, bäumen sich getroffen auf, stürzen nieder, werfen Molotowcocktails. Das Panel ist farblich dominiert von ineinander übergehenden Gelb- und Rottönen, die zu einem einheitlich wirkenden Farbton verschmelzen. Allein die Farbgebung unterstreicht das Augenblickshafte der Momentaufnahme, in welcher alles zusammenhängt und in die Allgegenwart von Rauch und Feuer getaucht ist. Obwohl das Panel auch medienimmanent stumm ist – kein einziger

Laut wird onomatopoetisch angezeigt – erzeugt es seinen eigenen Sound allein schon über die Lektüre der Bildebene und ihrer Dynamik des Kampfes. Rein bildimmanent pumpt es die Geräusche des Kampfes aus sich heraus in den Lektürefluss (vgl. Abb.3).

Der Sound des Comic generiert sich nicht zuletzt aus der imagologischen Wirksamkeit der Bilder, deren Lektüre auch ohne beigeisellte Onomatopoesien die Geräuschkulisse dessen bereitstellen kann, was in ihnen gezeigt wird (Kap.8).



Abb.3: *Momentaufnahme der Gewalt; Abwesenheit von Sound*
(Hermann: *Jeremiah, Integral #1*, Wuppertal 2012: Kult Editionen, S. 136, Copyright: Strip Art Features)

Insgesamt ist dies die Darstellung einer Momentaufnahme im Kampf, eine Szene, die aus einem bestimmten Blickwinkel aufnimmt, was geschieht und alle Facetten, alle Unerhörtheiten an Gewaltsamkeit einfängt, die hier ablaufen. Ganz anders im folgenden Großpanel drei Seiten weiter (vgl. Abb.4). In der Vertikale nimmt dieses Panel sogar zwei Drittel der Seite ein, wird aber angeschnitten von je einem Panel in der Ecke links oben und unten rechts, die jeweils zeitlich simultane, aber räumlich entfernte Handlungsstränge abbilden. Faktisch nimmt auch dieses Panel ziemlich genau die halbe Seite ein. Farblich führt es die Gestaltung des in Abbildung 3 thematisierten Panels weitgehend fort, mischt aber vor allem im unteren Drittel auch Blautöne ein. Im Gegensatz zu Abbildung 3 zeigt dieses Panel keine räumliche Einheit, sondern

eine Collage unterschiedlicher Situationen, die teilweise ausgeführt, teilweise nur angerissen sind, insgesamt aber eine Konstellation des Kampfes erstellen. Das Chaos und der Tumult der Schlacht werden so eingefangen, dass in der Wirkung eine zusammenhängende Gesamtanlage entsteht, die es erlaubt, die Großflächigkeit und Verworrenheit der Auseinandersetzung nachzuvollziehen. Auf den ersten Blick wirkt das Panel wie das Bild einer einheitlichen Szene, obschon es sich um die Collage von fünf oder sechs Situationen während des Kampfes handelt. Diese sind aus unterschiedlichen Perspektiven eingefangen und fallen weder zeitlich noch räumlich zusammen; allerdings vermitteln sie einen Eindruck von der Heftigkeit und Brutalität des Kampfes. Für das zweite, von Hermann verwendete Stilmittel einer Darstellung von Gewalt soll eine Seite aus der achten Episode von *Jeremiah* stehen. Die Gewalthandlung konzentriert sich auf das mittlere Drittel der in drei gleich hohe Streifen unterteilten Seite (vgl. Abb.5).



Abb.4 : Konstellationen des Kampfes (Hermann: *Jeremiah*, Integral #1, Wuppertal 2012: Kult Editionen, S. 139, Copyright: Strip Art Features)

Während der oberste und der unterste Streifen in jeweils zwei Panels unterteilt ist, die asynchron zueinander ein größeres und ein kleineres Bild zeigen, besteht der mittlere Streifen aus fünf Panels, von denen die ersten vier als Quadrat angeordnet sind; wobei die leicht asymmetrische Anordnung keine Harmonie aufkommen lässt und damit die gezeigte Bewe-

gung unterstreicht. Die Panels selbst sind aus der subjektiven Perspektive Jeremiahs gezeichnet. Zu sehen sind dessen Arme und Fäuste, als er seinem Kontrahenten in kurzer Abfolge vier Schläge verabreicht. Die eng beieinander liegende, durch die nicht symmetrische Anordnung der Panels dynamisierte Komposition des Streifens erzeugt eine ausgesprochen hohe Geschwindigkeit der Darstellung. Das fünfte Panel hebt diese Beschleunigung auf, der Kampf kommt zum Stillstand, der niedergeschlagene Gegner zückt eine Waffe, vor allem spricht er jetzt auch, während Sprache im Bild zuvor ausgeschaltet war. Wie um diese Beruhigung des Aktionsablaufs zu dementieren, kehren in das erste Panel des folgenden Streifens noch einmal Gewalt und Geschwindigkeit zurück, als Jeremiahs Gegner wie aus dem Nichts von drei Schüssen umgeworfen wird.



Abb.5: *Faustkampf: schnelle Panelabfolge* (Hermann: *Jeremiah, Integral* #3, Wuppertal 2013: Kult Editionen, S. 83, Copyright: Strip Art Features)

Allerdings trägt der bis hierhin aufgebaute Eindruck, Hermanns Comics seien massiv von direkten Gewaltdarstellungen geprägt. Wenngleich Hermann mit seinen Arbeiten für eine Inszenierung von Gewalt stehen mag,

so ist der überraschende Befund, wenn man seine Comics systematisch auf Gewaltdarstellungen hin absucht, dass ostentativ gezeigte Gewalt vom Umfang her erstaunlich schmal ausfällt. Hermann neigt eher nicht dazu, Gewalt als beständiges Movens seiner Stories einzusetzen, auch wenn die Möglichkeit von Gewalt immer spürbar bleibt. Vielmehr wird Gewalt ausgesucht eingesetzt. Da, wo sie ganz in den Vordergrund tritt, erscheint sie meist als Akt einer in sich gerechtfertigten Rache oder Bestrafung. Daneben findet sich die ostentative Gewalt der Schurken in aller Regel entweder eher angedeutet oder ihre Darstellung bricht just in dem Moment ab, bevor sie ihren bildlichen Höhepunkt erreichen sollte. Darüber hinaus wird Gewalt in *Jeremiah* häufig eher angedeutet, als ausgeführt und gelangt zuweilen sogar nur als Narration in die Geschichte, als würde ein Bote oder ein antiker Chor über Geschehenes berichten. Diese Berichte sind durchaus wichtig und runden am Ende eines Bandes oft die bis dahin in diversen Einzelheiten oder sogar in der Gesamtanlage diffus bleibende Handlung ab, füllen Lücken und machen damit stringent, was der in der Regel eher unbeholfene Erzähler Hermann in der Geschichte narrativ nicht einzuholen vermag. So etwa im dritten Band, *Der lebende Sumpf*, dessen Ende ohne die an einen klassischen Krimi erinnernde Rekonstruktion eines abwesenden Geschehens nicht nachvollziehbar wäre. Insofern ist Gewalt in den Arbeiten Hermanns, speziell in *Jeremiah*, als handlungstragend bedeutsam und jederzeit präsent, selbst wenn sie nicht zwingend zum Ausbruch kommt. Gewalt ist nicht nur eine Option, die allen Protagonisten offensteht, sie stellt auch die treibende Kraft aller Episoden dar, die sich in der Regel aus einem Momentum von Gewalt speisen, das diese Geschichten voranbringt. Für Hermanns Arbeiten lässt sich von einer narrativen Gewalt sprechen, die mit einigermaßen selektiven, dann jedoch, selbst wenn es sich nur um ein einziges Panel handelt, äußerst intensiven Darstellungen von Gewalt versetzt ist.

Was das eindeutige Zeigen von Gewalt angeht, hält sich Hermann auffällig zurück; keineswegs setzt er jeden möglichen Gewaltakt in Szene. In Anlehnung an Mieke Bal ließe sich sagen, es gehe um eine „Exposition“ von Gewalt, um das Aufzeigen einer Präsenz des Gezeigten (Bal 2006: 31). Die insbesondere im Bild transportierte Exposition kultureller Objekte „veröffentlicht etwas, und dieses Ereignis des Zeigens beinhaltet eine öffentliche Artikulation jener Ansichten und Meinungen, die einem Subjekt besonders am Herzen liegen“ (ebd.: 32). Das trifft auf Hermanns Comics zu, die ausdrücklich die „Amoralität und Brutalität unserer Welt“ (Hermann) abbilden sollen, so wie der Autor sie sieht. Insofern handelt es sich gerade bei diesen Bildern immer auch um „etwas Argu-

mentatives“ (Bal 2006: 32); den Comics von Hermann haftet in dieser Hinsicht etwas ausgesprochen Didaktisches an. Bal spricht der Exposition eine grundlegende Bedeutung zu, wenn es um die „Funktionsweise einer Kultur“ (ebd.: 39) geht. Die narratologische Perspektive, in welche die Exposition eingelassen sei, verleihe den Elementen der Lektüre Sinn und stelle sukzessive auch Sinn her (ebd.: 38f.). Insofern lässt Hermann in seine Comics eine Exposition von Gewalt ein, die er als Bestandteil der Narration nicht permanent zeigen muss, sondern nur fallweise aufzurufen braucht. Gleichzeitig lässt Bal in anderem Zusammenhang keinen Zweifel daran, dass die über narratologische Verfahren repräsentierte Realität immer auch gesättigt sei mit Ideologie (Bal 2009: 189), was im Falle Hermanns kaum eigens betont werden muss. Obwohl in seinem Fall sicher von der Intention her simpel gehalten, schließt Hermann damit letztlich an eine visuelle Pädagogik an, die Wolfgang Sofsky als „heilende Kraft des Entsetzens“ beschreibt (Sofsky 2011: 15). Diesen an die Wirkung von Bildern und bildlichen Narrativen herangetragenen Anspruch sieht Sofsky allerdings ausgesprochen ambivalent. Letztlich würden Bilder so nur „zum Vehikel der Moralerziehung herabgewürdigt. Aber Bildwerke verpflichten zu nichts. Sie müssen weder aufrütteln noch belehren“ (ebd.).

Dies müssen sie nicht tun, weil sie mit dem, was sie zeigen, nicht identisch sind, weil zwischen dem Bild und dem, was es abbildet, notwendigerweise immer eine Differenz besteht (Kap. 3). Das meint Régis Debray, wenn er festhält, ein Bild sei „ein Zeichen mit der Besonderheit, daß es interpretiert werden kann und muß, aber nicht gelesen werden kann“ (Debray 2013: 47). Genauso verhält es sich mit dem Zeigen von Gewalt im Comic, speziell in solchen wie denen von Hermann, die auf eine didaktische Wirkung der Visualisierung von Gewalt setzen: die Wirkung dieser Bilder ist nicht berechenbar. Entweder fallen sie simplifizierend in sich zusammen, weil sie von ihrer eigenen Faszinationskraft, die sich in der intensiven, oft geradezu sinnlichen Repräsentation von Gewalt entfaltet, eingeholt werden, oder sie übersetzen sich in ganz andere Bedeutungshorizonte, als jene, die ihnen ursprünglich, sozusagen medienpädagogisch, zgedacht waren. Die Möglichkeit eines „bildbezogenen Signifikanten“ schließt Debray deshalb kategorisch aus und meint, ein Bild bleibe „für immer und ewig rätselhaft, ohne eine mustergültige Interpretation“ (ebd.). Die Comics von Hermann sind so gesehen getragen von einer Atmosphäre oder von einem Wissen über Gewalt, aber diese Gewalt hat nicht zwingend eine Richtung, auch wenn dieser seine Darstellungen von Gewalt einer bestimmten Programmatik der legitimen und der illegitimen Gewalt folgen lässt. Gewalt als Bildakt ist von dieser nar-

ratologischen Aufladung der gezeigten Gewalt nicht im Mindesten berührt.

3. Legitimität, Illegitimität

Zeichnerisch unterscheidet Hermann deutlich zwischen ungerechtfertigter und gerechtfertigter Gewalt. Frontal zeigt er vor allem letztere. Das ist bemerkenswert, weil die Gewaltformen selbst sich nicht unterscheiden, das Bild von Gewalt bleibt natürlich identisch, egal wie sie konnotiert ist. Was sich hingegen ändert, ist der Blick des Betrachters auf das Objekt von Gewalt. Mit dieser indirekten normativen Überzeichnung von Gewalt schließt Hermann nicht mehr an jene „Ästhetik des Gräßlichen“ an, die unbedingt „Überwältigung“ wolle (Sofsky 2011: 17). Vielmehr stehen seine Arbeiten in einer Tradition, die sich der Mittel von Einbildungskraft und Fantasie bedient, um den „sinnfälligen Anblick“ zu vermeiden, gerade weil die Bilder nicht nur moralische Inhalte transportieren, sondern auch „die Imagination schützen“ sollen (ebd.: 16). Den Blick auf Gewalt verstellt Hermann, zwar nicht komplett, aber erstaunlich weitgehend. Opfer ungerechtfertigter Gewalt werden nicht oder nicht gleichermaßen plastisch bei deren Erleiden gezeigt, was dem Leser das Leiden der Identifikation und des Mitleidens erspart. So setzt die siebte Episode der Serie, *Afromerica*, mit einer Hetzjagd über eine Hügel Landschaft ein, deren gelbliches Gras an eine Savanne erinnert (vgl. Abb.6). Erst auf den zweiten Blick zeigen Nadelbäume im Hintergrund an, dass dies eher nicht Afrika sein dürfte. Ein Mann wird von Geparden verfolgt. Eben noch sind sie hinter ihm, da setzt im sechsten Panel einer zum Sprung an, während das folgende Panel das Tier schon auf dem Mann zeigt, die Zähne an dessen Kopf, die Krallen am Oberkörper. Allerdings fängt dieses Bild seine Figuren in der Totale ein, lässt also kaum Möglichkeiten für Details. Außerdem reißt der Mann, in dem Hermann sich selbst karikiert hat, im Fallen zum Schutz die Arme vors Gesicht und versperrt damit den Blick auf den spezifischen Ort von Gewalt. Was genau passiert, muss der Leser imaginieren. Auf dem achten und letzten Panel der Seite sieht man drei Geparden, die offenbar etwas fressen, das im Gras liegt. Dass es sich um die Leiche des von ihnen eben erlegten Mannes handelt, erschließt sich nur aus der sequenziellen Abfolge des Gezeigten, ohne dies wäre nicht klar, was die Raubtiere fressen.

Dagegen ist der Tod des Urhebers dieser Gewalt, eines schwarzen Ideologen, der seine ferngesteuerten Geparde all jene umbringen lässt, die seiner Weltsicht entweder nicht folgen oder nicht entsprechen, deut-



Abb.6: *Jäger und Beute* (Hermann: *Jeremiah*, Integral #3, Wuppertal 2013: Kult Editionen, S. 6, Copyright: Strip Art Features)

lich demonstrativer in Szene gesetzt (vgl. Abb.7). Sein Tod wird gleichfalls auf acht Panels gezeigt. Standen bei der Eingangssequenz die Geparden als Angreifer noch eindeutig im Vordergrund, sodass der Gejagte eher weniger selbst ins Bild geholt wurde und vor allem über die Atmosphäre der Jagd in Erscheinung trat, kehrt sich dieses Verhältnis nun um. Nur zwei Panels zeigen die Angreifer und schneiden sie dann auch noch an, sodass vor allem deren Waffen im Mittelpunkt stehen. Es handelt sich um Kinderzwillen, ein Umstand, der den Angriff nicht weniger brutal macht. Im Gegenteil, der Kugelhagel, worin der Schurke vom Pferd geht, hat nichts von einer Infantilisierung von Gewalt, was sich speziell daran zeigt, dass er in ganz ähnlicher Pose wie der Gejagte zu Beginn des Albums mit den Armen Schutz sucht und von Verwundungen übersät wird. Vielmehr handelt es sich um eine gezielte und brutale Hinrichtung. Die Jugendlichen, die hier den Episodenbösewicht angreifen, üben Rache für ihren Lehrer, welchen der Schurke auf dem Gewissen hat. Zuletzt, schon auf der folgenden Seite, massakrieren sie ihn gemeinschaftlich, geradezu ritualhaft, als er bereits zu Boden gegangen ist. Das ist de facto

kaum besser als das Handeln des Bösen selbst und wird mit Bedacht nicht frontal gezeigt. Vielmehr schneidet die Panelabfolge unmittelbar auf Jeremiah, der umringt ist von Geparden und dann von den Jungs, jetzt wieder in offener Schülerhaltung, aus seiner brenzligen Lage befreit wird. Diese Jugendlichen, die eben noch ein Mordmob in Aktion waren, sind nun wieder eingefangen im treuerherzigen Pfadfindermodus. Der Ausfall ändert nichts an ihrer Integrität, eher unterstreicht er diese, denn als Racheaktion für den Lehrer Donald, das unschuldige Opfer eines Gewaltverbrechens, läuft dieser Mord unter der Rubrik gerechtfertigter Gewalt. Gegen ihn ist nichts einzuwenden, und narrativ wie symbolisch wichtig ist er obendrein. Wenn Christoph Menke Gerechtigkeit im Kern auf das Rachemotiv zurückführt, dann knüpft ein Großteil populärkultureller Narrative hier an, und auch Hermann ordnet sich in dieses Muster ein: „Die Rache ist gerecht, weil sie gerechtfertigt ist. Die Rache ist nicht eine erste, grundlose, sondern die zweite Tat“ (Menke 2012: 16). Das Recht ist nur eine sublimierte Handhabung der Rache, die sich aus deren ungebremster, radikal gewaltsamer Aktion herausschält, wie Menke beispielhaft an der Tragödie zeigt. An der Praxis der Rache festzuhalten, fällt hinter die Errungenschaft des Rechts zurück; denn das Recht setzt nichtsdestotrotz ein anderes, abstrakteres Prinzip der Gerechtigkeit durch, während die Rache lediglich die Wiederholung des Gleichen ist: „Eben in der Gleichheit der Rache, durch die sie gerechtfertigt ist, liegt aber auch ihre Gewalt“ (ebd.: 17).

Hermann reagiert auf diese Problematik eines Rückfalls der Rache in bloße Gewalt, indem er die Gegenüberstellung von Gut und Böse, wie wir sie speziell aus Formaten des seriellen Erzählens kennen, tendenziell auflöst. Trotz der konsequenten graphischen Unterscheidung zwischen gerechtfertigter und ungerechtfertigter Gewalt, gibt es nicht wirklich mehr den generischen Gattungsbösen; so wenig das Publikum über Hermanns Figuren auch erfährt, wirkliche Finsterlinge nach dem Muster des Passepartouts der Genreganoven sind kaum darunter. Selbst Kurdy ist nichts weniger als eindeutig angelegt und erhält die Dynamik seiner Figurenzeichnung aus genau dieser Ambivalenz, während der integre Jeremiah ein ausgesprochen öder Charakter bleibt. Trotz dieser latenten Auflösung einer klassischen ethischen Wasserscheide der Charaktere liegt in fast jeder Geschichte der Serie die Lösung in der Liquidation des oder der Antipoden. Frappierend ist genau das: Dass die Dichotomie zwischen den Parteien trotzdem hervorragend funktioniert. Speziell die Jeremiah eigene Naivität drückt sich immer wieder darin aus, dass er einen konstanten Willen zum Reden und Verhandeln zeigt, was jedes Mal schief geht und für Krisenmomente sorgt. Allerdings liegen die Din-



Abb.7: *Exekution des Antipoden* (Hermann: *Jeremiah*, Integral #3, Wuppertal 2013: Kult Editionen, S. 46, Copyright: Strip Art Features)

ge bei Kurdys lustgesteuertem Draufgängertum nicht anders. Eher sind die von ihm ausgelösten Krisenmomente dramaturgisch noch spektakulärer. Beide Charaktere können daher in ihren Handlungen nicht als Vorbildfiguren für eine angenommene Leserschaft dienen. Für die Inszenierung von Gewalt hingegen gilt Hermanns Vorliebe einer sich nahezu autonom, aus der Situation heraus entfaltenden Gewalt. Diese Gewalt ist einerseits zwar nicht primär an den Willen ihrer Protagonisten gebunden, entgleitet aber dennoch nicht ins Irreale, sondern bleibt ein Garant für Rationalität. Gerechtfertigte Gewalt bei Hermann ist rational strukturiert und limitiert, aber mit großer Durchschlagkraft eingesetzt; sie steht immer im Dienst von Problemlösungen und verkörpert im Sinne einer Affirmation von Gewalt geradezu idealtypisch das Prinzip der Zweckrationalität.

Insgesamt profiliert sich Hermann mit *Jeremiah* als Urheber eines Umgangs mit Gewaltinszenierungen, die sich an der Grenze dessen bewegen, was für die auf Jugendliche ausgerichteten Magazine, in denen seine Se-

rien zunächst erscheinen, noch aushaltbar ist. Das deutsche *Zack*, das die Serie ursprünglich exklusiv eingeworben hatte, entfernt selbige denn auch schon nach der ersten Episode aus dem Heft, zwei weitere Bände erscheinen nur als Alben, bevor *Zack* ohnehin eingestellt werden muss. Dessen ehemaliger Chefredakteur Gigi Spina erklärt im Interview:

„Hermann liebt diese Art der Darstellung [der Gewalt] Ich möchte sagen, dass er ein Mann ist, der das Prinzip des ‚Law and Order‘ vertritt, er ist für ziemlich radikale Methoden“ (Hamann 2012, 151).

Diese radikalen Methoden finden sich mustergültig abgebildet in *Jeremiah*. Hermann setzt seinen Ansatz mit größter Konsequenz um, indem er die gerechtfertigte Gewalt deutlich akzentuiert, die vom Publikum visuell genossen werden darf, während die ungerechtfertigte Gewalt schon über die Form ihrer Darstellung als illegitim markiert ist. Dass Hermann kurz bevor er an *Jeremiah* zu arbeiten beginnt, noch während der Arbeiten an *Comanche*, zum Zeichnen mit dem Rotring Stift anstatt mit der Feder übergeht, unterstreicht diese Prominenz von Gewalt. Die gleichbleibend dünnen Filzstiftlinien geben den Zeichnungen etwas feingliedriges und zerbrechliches. Alles in und an den Bildern wird jetzt filigraner, auch fragiler. Indem alle Personen und Objekte schon ästhetisch so aussehen, als könnten sie jederzeit zerbrechen, löst die Gewalt diese Zerbrechlichkeit in den Bildern ein.

4. Atmosphäre

Das Filigrane der Zeichnungen arbeitet hier nicht gegen eine Bildgebung von Gewalt, sondern unterstreicht die Handhabung von Gewalt als Praxis, wenn sie Menschen zerbricht, so wie die Bilder selbst jederzeit zu zerbrechen drohen. Unterstrichen wird diese ästhetische Strategie von der Kolorierung durch Fraymond, der durchwegs helle, flächige Farben nutzt, irgendwo zwischen Wasserfarben und Pastell. Die Gewalt, die der Comic zeigt, erhält dadurch eine fast elegische Note; ihre Wucht wird dahingehend austariert, dass diese Gewalt noch krasser wirkt, gerade weil die Zeichnung die von ihr transportierte Gewalt so nicht oder nicht ungebrochen transportiert. Der eintretende Effekt ist nicht, dass Ästhetik die gezeigte Gewalt neutralisieren würde; vielmehr verstärkt sie diese aufgrund des Bruchs, den sie zwischen sich und dem einzieht, was sie darstellt. Jede dem Klischee von Gewalt stärker folgende Darstellungsweise, etwa in schweren Farben, betont die Gewalt nicht intensiver, sondern macht sie letztlich langweiliger, weil sie dann umso gewöhnlicher

wirkt. Aber die ästhetische Differenz von Dargestelltem und Darstellungsweise verleiht Gewalt im Bild etwas Spektakuläres. Ein solches Vorgehen nennt Gertrud Koch mit Blick auf den Film „ästhetische Illusionsbildung“ und betont, dass

„in der ästhetischen Erfahrung die Wirklichkeit nicht ausgesetzt ist, sondern die Fiktion eine eigene Dimension des Wirklichen annimmt, die einer ästhetischen Erfahrung, die sich auf ein empirisches Artefakt richtet“ (Koch 2016: 44).

Koch argumentiert vehement für eine eigene Produktivität „illusionsästhetischer“ Erfahrung, die sich durchaus auch auf den Comic (und natürlich auf alle weiteren visuellen Medien) übertragen lässt. Zunächst besteht sie darauf, der gängige, genrebezogene Fiktionsbegriff, sich etwas auszudenken, müsse auf die jeweiligen „medialen Gegebenheiten“ (ebd.: 90) bezogen werden, die über ihre Modi der Produktion und der Repräsentation eine eigenständige mediale Qualität von Fiktion erschließen.

„Das Virtuelle der ästhetischen Fiktion ist darum so wirkmächtig, weil es ohne jene Hemmung, wie sie Realitätsprüfungen sonst abfordern, den ganzen Apparat der Vorstellungskraft in Gang setzt“ (ebd.: 91).

Das gelingt nicht nur dem Bewegtbild des Films, sondern auch der Arretierungsästhetik des Comic; die innere Spannung, die eine Kolorierung wie die von Fraymond hier hinzufügt, schließt an diese mediale Kompetenz der Illusion an.

Bezeichnend ist, dass Hermann selbst diesen ästhetisch effektvollen Gewinn von Fraymonds Farbgebung nicht begriffen hat. Für dessen Kolorierungstechnik hat er nicht viel übrig; sie dient ihm vor allem als Vehikel für homophobe Bemerkungen:

„Ich habe ihm immer wieder versucht klarzumachen, dass meine Geschichten eine dunkle Stimmung haben sollten (...). Aber Fraymond konnte es nicht lassen, zwischendurch immer mal wieder ein paar frische Farben zu gebrauchen. Da wird wohl seine Homosexualität eine Rolle gespielt haben, oder?“ (Vermeeren et al. 2015: 52).

Dass Hermann mit dieser Einschätzung bezüglich der Farbgebung nicht allein steht, zeigt ein Kommentar im Fachmagazin *Reddition*. Dort kritisiert ihn Stefan Semel in der gleichen Absicht, wenn er den jüngeren Einsatz der Direktkolorierung als dem Genre nicht angemessen kritisiert:

„Hermanns Arbeiten überzeugen vor allem formal. Aber es ist zu fragen, ob die Technik der Direktkolorierung, die Hermann seit einigen Jahren anwendet und die eine sehr malerische, aber auch unscharfe Ästhetik entfaltet, wirklich zur Umsetzung all seiner Geschichten geeignet ist. Eine Revenge-Story zumindest wirkt mit schwarzen Konturlinien und einer klaren, flächigen Farbgebung wesentlich kraftvoller und dynamischer“ (Semel 2002: 67).

Hermann verwendet die Direktkolorierung auch in mehreren Einzelbänden, von denen in diesem Kapitel zwei thematisiert werden und kommt mit dieser Technik den bei Fraymond erzielten Effekten einer auffälligen Kontrastierung von dargestellter Gewalt und ätherischer Bildwirkung ziemlich nahe. Dass spezifische Genres offenbar dramaturgisch und ästhetisch bestimmte Farbgebungen nahelegen, ist auffällig und ließe sich mühelos belegen. Gerade harte Geschichten unterstreichen diesen Aspekt gern durch eine Akzentuierung der Konturen, den Einsatz von schwarz, etwa in verdunkelten Hintergründen oder durch Schatten, und durch den Einsatz vorrangig dunkler oder signalhaft dynamischer, kräftiger Farben. Sowohl die Pastellflächen Fraymonds als auch Hermanns eigener Stil einer malerischen Direktkolorierung unterlaufen diesen Zusammenhang. Ihre lichte Schönheit falsifiziert die Gewalt, der sie Farbe verleihen. Die in den Bildern transportierte Gewalt ist dann nicht mehr dieselbe, sondern wird nachhaltig gestört, eben illusionsästhetisch gebrochen. Frappierend bleibt, dass Hermann selbst sich dieses Umstands, also der semiotischen Kommunikation seiner Bilder, nicht bewusst zu sein scheint. Nichts läge ihm als Künstler wohl ferner, als die von ihm dargestellte Gewalt symbolisch zu unterlaufen, sie umzuwerten und durch den Einsatz von Farbe ästhetisch subtil zu kritisieren.

Sollte es sich bei Hermanns Ansatz einer Darstellung von Gewalt im Comic um eine Apotheose von Gewalt handeln, dann wäre die Frage, inwiefern diese sich Ausdruck verschafft. Eine Ubiquität von Gewaltdarstellungen vermeidet Hermann konsequent und vermeidet damit auch das Eintreten einer schlichten Gewöhnung an Gewalt. Vielmehr stellt sich eine Apotheose der Gewalt in *Jeremiah* erst her durch den Einsatz einer gezielten ästhetischen Strategie des Auslassens und Nichtdarstellens bestimmter, klar identifizierbarer Gewalthandlungen und dem davon unterschiedenen Zeigen speziell ausgewählter Szenen. Diese Auswahl folgt einer normativen Einordnung der Gewaltakte. Hermann zeigt nicht nur nicht jede Gewalt, sondern die Gewalt, die er zeigt, zeigt er in so unterschiedlichen Perspektivierungen, dass sie sich in verschiedene Arten von Gewalt aufzweigt. Natürlich gibt es auch bei Hermann Szenen, die

genrehafter Natur sind. Etwa die Duellszene im ersten *Jeremiah*-Band, in der Kurdy souverän einen Gegner entwaffnet. Von weit größerer Bedeutung aber sind die beiden großen Rubriken der gerechtfertigten und der ungerechtfertigten Gewalt, die insbesondere Hermanns eigene Position der von ihm in Szene gesetzten Gewalt gegenüber widerspiegeln.

„Die Gerechtigkeit der Rache“, so Menke, „– dass sie gegen eine maßlose Tat das Gleichgewicht wiederherstellt – und ihre gewaltzeugende Gewaltsamkeit – in der sie die der vergoltenen wiederholt – sind zwei Seiten desselben“ (Menke 2012: 19).

Daneben existiert mit der Schaffung von Atmosphäre ein weiteres Format der Inszenierung von Gewalt, das für Hermanns Arbeiten bedeutsam ist. Bezeichnenderweise wirken hier Dramaturgie und Farbgebung ausgesprochen eng zusammen. So bleibt die Gewalt in vielen Sequenzen zumeist entweder zurückgenommen oder sogar gar nicht präsent und bestimmt trotzdem die Grundstimmung entweder der Szene oder des ganzen Bandes.

Die neunte *Jeremiah*-Episode, *Gefährliche Narren*, beispielsweise spielt in einer Schneelandschaft. Die Kälte, die Hermann in seinen Bildern einfängt und die Fraymond farblich vor allem in weiß und blau gestaltet, ist selbst Teil jener Gewalt, die gegen die beiden Protagonisten, Jeremiah und dessen Freundin Lena, eingesetzt wird. Die längste Zeit über baut das Album vor allem eine Atmosphäre der Bedrohung auf. Gewalt kommt, wenn überhaupt, dann nur beiläufig, scheinbar zufällig, als Unfall oder weitgehend symbolisch vor, etwa in der farblichen Verunstaltung einer Möwe durch eine Gruppe debiler Zwerge. Dass Hermann hier Kleinwüchsigkeit und eine sich an Gewaltsamkeit delektierende Debität unmittelbar zusammenbringt, muss angesichts seiner oben zitierten Äußerung zur Homosexualität nicht weiter verwundern. Die „Narren“ finden Gewalt lustig, setzen sie bar jeder Vernunft und dennoch planvoll gegen körperlich unversehrte Menschen, aber auch gegeneinander ein und steigen somit aus dem Kosmos des Humanen aus. Hermanns Zwerggestalten sind keine Menschen mehr, sie erinnern nur noch an solche und stehen den posthumanen Sumpfmönstern des vorangegangenen Abenteuers durchaus näher. Am Ende kommt es zur Flucht. Jeremiah und Lena müssen nicht nur den Narren entkommen, sondern auch ein Mädchen retten, das diese bei sich gefangen halten, wie die geraubte Prinzessin im Märchen. Hier findet Hermann zu einer stark durchkomponierten Seite, die sich aus einer aus sechs Panels bestehenden Rahmenkonstruktion und einem weiteren Panel in deren Zentrum zusammensetzt (vgl. Abb.8). Die Rahmenpanels sind dominiert von den Weiß- und

Grüntönen des Schnees, der Landschaft. Sie machen die Kälte, in der sich die Szene abspielt, enorm lebendig und zeigen Szenen der Flucht, Bedrohung und Verfolgung. Ergänzt werden sie von zwei weiteren, kleineren, eingeschobenen Panels, die diagonal versetzt, links oben und rechts unten auf der Seite ansetzen und vor allem Bewegung unterstreichen. Das letzte Panel führt bildhaft, indem es den unteren Seitenrand berührt, ebenso aus der Seite heraus, wie die darin gezeigte Spur der Flüchtigen, die dem Mob entkommen sind. Nicht ohne Grund dominiert in diesem Panel ein versöhnlicher wirkendes Weiß.



Abb.8: *Flucht aus der Gewalt* (Hermann: *Jeremiah, Integral #3*, Wuppertal 2013: Kult Editionen, S. 142, Copyright: Strip Art Features)

Im Zentrum der Seite aber steht der rasche Gewaltakt. Eben noch droht ein Zwerg die zu Boden gegangene Lena mit einer Axt zu erschlagen, da durchbohrt ihn eine von Jeremiah geworfene oder wohl eher gestoßene Lanze. Diese tritt vom Betrachter aus rechts in den Angreifer ein und auf der anderen Körperseite sichtlich mit Schwung wieder aus. Blut spritzt, aber nicht zuviel. Direkt über der austretenden Lanzenspitze schwebt die

Axt des breitbeinig im Schnee stehenden Narren, dessen Kopf vom Bildrand abgeschnitten ist. Zwischen seinen Beinen befindet sich der Kopf der von hinten aufgenommenen Lena, die ihre Hände ihrem mutmaßlichen Mörder abwehrend oder bittend entgegenstreckt. Frappierend an diesem Bild aber ist der Wechsel der Farbe, wobei nur das Grün der Rahmenpanels durch ein ausgesprochen helles Gelb ausgetauscht wird. Im Effekt leuchtet das Panel regelrecht, vor allem im Kontrast zu seinem kaltgrünen Rahmen. Die in diesem Töten angezeigte Rettung ist bildlich als Epiphanie inszeniert. Ein einziges Bild ostentativer Gewalt dominiert innerhalb einer gelungenen Komposition die Wirkung und atmosphärische Kommunikation der ganzen Seite.

Deutlich zurückgenommener inszeniert Hermann atmosphärisch die Gewalt weiter vorn in der Geschichte (vgl. Abb.9). Es ist Nacht, Jeremiah will zur Brücke des Schiffes gelangen, auf dem er und Lena mit den Narren festsitzen. Die Szene ist in verschiedenen Blautönen gehalten, versetzt mit schwarzen Schatten. Auf der Treppe zur Brücke sitzt eine Gruppe Zwerge und versperrt ihm den Weg, als Jeremiah sie angeht, zeigen sie Stichwaffen, einer stößt ihn mit einem Bootshaken an die Stirn, Jeremiah stürzt die Treppe herunter. Dann liegt er am Fuß der Treppe, Lena hält ihn, beide sind verstört, oben lachen die Narren. Einer von ihnen kommentiert, die Wunde sei schön, dann schneidet der Comic auf die Kabine der beiden, wohin sie sich zurückgezogen haben. Die Seite ist über drei horizontale Streifen klassisch aufgebaut. Der eigentliche Gewaltakt – die Attacke mit dem Bootshaken, Jeremiahs Sturz, seine und Lenas Verstörung – nimmt den mittleren Streifen ein, sollte also im Mittelpunkt der Seite stehen. Die wirkliche Gewalt aber spielt sich an den graphischen Rändern dieser Szene ab und wird insbesondere vom zweiten Panel der Seite transportiert. Die geisterhaft auftauchende Bewaffnung der Zwerge, eben noch unter deren Mänteln versteckt, die sich einem überraschten Jeremiah entgegenstreckt, zeigt die existentielle Bedrohung, in der er und Lena sich befinden. Eine Bedrohung, mit der sie zu Anfang nicht im mindesten gerechnet haben und die sich nicht unvermittelt mit den von Hermann als missgebildete Kinder gestalteten Kleinkindern zusammenschließt. Das sechste, auf die Szene der Attacke folgende Panel, zeigt einen der Zwerge grinsend im Close Up; eine Atemwolke vor sich, stammelt er: „Hihi... Wunde... schön...“; womit er die eben vermittelte Bedrohungslage und die Bereitschaft zur Gewalt in einer Umgebung bekräftigt, die just dies als schön empfindet: Anderen grundlos Gewalt anzutun, schlicht weil darin ein Spaß und eine Ästhetik liegen soll.



Abb.9: *Bedrohung durch Narren* (Hermann: *Jeremiah*, Integral #3, Wuppertal 2013: Kult Editionen, S. 128, Copyright: Strip Art Features)

In dieser Atmosphäre einer zunächst unbestimmten, dann zwar deutlichen, aber doch unscharf akzentuierten Bedrohungslage, spielt sich die Handlung dieser Geschichte ab, die vorrangig auf atmosphärische Dichte setzt. Die Beklemmung, die das Album durchzieht, resultiert einerseits aus der eindringlichen Zeichnung des Winters, der Kälte, einer Schneelandschaft, deren grandiose Schönheit zugleich tödlich ist, sowie andererseits einer permanenten, bis dicht an den Schluss heran unklar bleibenden, niemals ganz aufgelösten Gefährdung der beiden Protagonisten durch die „gefährlichen Narren“, die der Episode ihren (deutschen) Titel verleihen. Die kaum in tatsächliches Gewalthandeln umschlagende, atmosphärische Gewalt, die davon befördert wird, dass die Möglichkeit eines Eintretens von Gewalt in der Schwebe bleibt und deren Option permanent macht, ist ein wesentliches Stilmittel in Hermanns Arbeit. Insgesamt aber, und das trifft wohl auf die meisten *Jeremiah*-Episoden zu, bleibt das wesentliche Gewaltmotiv in seinen Comics die Rachegewalt.

Rache und Vergeltung sind jene Gelegenheiten, für die Hermann die Möglichkeit von Gewalt in größter Intensität herbeizeichnet.

5. Rache

Schon Mitte der 1970er Jahre, also noch vor der Realisierung von *Jeremiah*, produziert Hermann für das belgische Fanzine *Rantanplan* eine zehnsseitige Kurzgeschichte, die in deutscher Übersetzung erstmalig 1983 unter dem Titel *Lieben Sie es roh oder gebraten?* im Rahmen einer Hermann gewidmeten Schwerpunktausgabe des österreichischen Fachmagazins *Comic Forum* erscheint. Diese Geschichte lässt sich als Scharnierstelle für die Inszenierung von Gewalt bei Hermann bezeichnen. Während sie zeichnerisch noch weitgehend dem frühen Hermann zugerechnet werden muss, mit ihrem runderen, deutlich an frankobelgische Abenteuercomics der Zeit angelehnten Strich, pointiert sie auf der Ebene der Narration vor allem den Ansatz, den der Autor Hermann im Anschluss an die Zusammenarbeit mit Greg verfolgt und der insbesondere in einer prominenten Akzentuierung von Gewalt liegt. Der junge Mann, der abends in einem flotten Auto aus der Stadt heimkommt in seine hübsch designte Villa auf dem Land, erlebt einen Schock, wenn sich auf der zweiten Seite in rasantem Tempo die Gewalt ankündigt, die seine Lebenswelt heimgesucht hat. Ein zerstoßener Blumentopf; etwas, das auf die Treppe tropft und sich als das Blut einer Katze erweist, die mit aufgeschlitztem Bauch erhängt wurde; schließlich im letzten Panel der Seite ein verwüstetes Wohnzimmer, dessen Wände beschmiert sind, der junge Mann verdeckt sein Gesicht. Die folgende Seite klärt zunächst die Hintergründe über ein Gespräch unter den vor Ort ermittelnden Polizisten – eine Serie an Gräueltaten, die binnen eines Jahres sieben Morde verzeichnet; die Polizei ist hilflos, aber auch nicht sonderlich engagiert (vgl. Abb.10).

Dominiert wird diese Seite von einem auf der Mitte der Seitenhöhe platzierten, die ganze Horizontale der Seite einnehmenden Panel, das eine Totale auf das Wohnzimmer zeigt. Im Vordergrund ist eine nackte, an den Händen gefesselte und offenbar vergewaltigte Frau zu sehen. Links von ihr befindet sich ein älterer Mann, dessen Kopf in einem erloschenen Kamin liegt. Beide sind ermordet. Dahinter steht eine Gruppe von drei Polizisten, die in ihrer routinierten Langeweile zynisch wirken, auch wenn sie womöglich nur hilflos sind. An die Wand ist das Wort „Pigs“ geschmiert, was ein Hinweis auf die Urheber dieses Exzesses sein dürfte. Augenscheinlich hat sich am Ort eine Gewaltorgie abgespielt, die

sich selbst vollkommen genügt. Den Eindringlingen ging es rein ums Töten, um die Lusterfahrung zwischen Gewalt und Sex. Es handelt sich um eine rein in sich selbst begründete Gewalt, die keiner weiteren Ratio folgt. Erst dahinter, zunächst nur schlecht bemerkbar, hockt der zusammengebrochene, verstörte junge Mann, den die Polizei sich selbst überlässt, bis er unvermittelt auf die Spur der Gangster stößt und diesen in ihr Versteck folgt. Der verfallene Bauernhof, der der Gruppe als Unterschlupf zu dienen scheint, kontrastiert auffällig mit der mondänen jungen Frau, der der Mann gefolgt war (vgl. Abb.11). Kaum angekommen, wird er auch schon entdeckt, wird gegen einen Holzpfeiler gedrängt, bekommt einen Revolverlauf in den Rücken geschoben. Dies leitet das vierseitige Finale der Geschichte ein, das in schneller Abfolge zeigt, wie der Protagonist urplötzlich zum Rachehelden avanciert und extrem gewandt und reaktionsschnell nacheinander vier Gegner niedermetzelt. All dies zeigt Hermann als eine mit viel Bildgeschwindigkeit inszenierte Detailaufsicht auf das Töten. Dem ersten Gegner rammt der Held eine dreigablige Gabel in den Bauch, gelangt so an dessen Revolver und zerfetzt mit diesem förmlich die nun erscheinende, mondäne Frau. Dem dritten Gangster schießt er zielsicher ins linke Auge, noch bevor der einen ersten Schuss abgeben kann. Den letzten, der immerhin ein Maschinengewehr aufführt, verwandelt der junge Mann mittels eines schnell gebastelten Molotowcocktails in eine lebende Fackel. Dann ist das Werk der Rache vollbracht. Im letzten Panel tritt der Held wortlos und völlig unverseht ab und wird zweifellos niemals die Polizei benachrichtigen.

Hermanns Gewaltinszenierung ist zuallererst den geläufigen Codes des Action-Kinos entlehnt. Darauf verweist die schnelle Inszenierung, die mit vielen Schnitten arbeitet und in der Dramaturgie auf eine atemlose Abfolge von Gewaltakten setzt, die als Wechsel von Bedrohung und Reaktion inszeniert sind. Allerdings transportiert die Kurzgeschichte noch einiges mehr, als nur Genrekonventionen; dies macht insbesondere ihre ästhetische Besonderheit aus. Wie schon beim Beispiel aus *Comanche* schließt Hermann auch hier nahtlos an die filmischen Ästhetiken der Zeit an und wieder scheint es insbesondere Sam Peckinpah zu sein, der ihm zum Vorbild gereicht, diesmal jedoch nicht mit seinen Westernproduktionen, sondern mit Filmen jüngeren Datums, wie *Straw Dogs* (UK/USA 1971) oder *The Getaway* (USA 1972), welche die Visualisierung von Gewalt deutlich weiter treiben. Wie sich der junge Mann in Hermanns Geschichte vom unbedarften Opfer in einen kühl agierenden Rächer verwandelt, ähnelt immens der Transformation, der sich der Akademiker in Peckinpahs *Straw Dogs* unterzieht. Am Ende räumen beide das Feld, nachdem sie alle Widersacher niedergemacht haben, teils



Abb.11: *Die Kunst des Tötens* (Hermann: *Lieben sie es roh oder gebraten?* Comic Forum #19: Hermann Spezial, 5. Jahrgang, Juni 1983, S. 31, Copyright: k.A.)

son Family auf, die 1969 mehrfach Privathäuser überfiel, die Anwesenden tötete und mit deren Blut Begriffe wie „Pigs“ an die Wand schmierte. Hermann bedient sich dieser Referenzen, um seiner Geschichte einen zeitgenössisch spektakulären Anstrich zu verleihen, wobei seine vier mondän gekleideten Gangster so gar nichts hippieskes an sich haben. Schließlich ist das von Hermann prominent an der Wohnzimmerwand platzierte Wort „Pig“ aber nicht nur ein Manson-Zitat, sondern natürlich auch eine abwertende Vokabel der linken Alternativkultur für die Vertreter der spießigen Durchschnittsgesellschaft und insbesondere auf Angehörige der Polizei gemünzt. Hingegen entspricht das modische Aussehen der Viererbande bei Hermann in keiner Weise den alternativen Trends der Zeit. Der abgelegene, heruntergekommene Bauernhof wiederum, der sich als Dekor für den Showdown der Geschichte natürlich sehr gut eignet, erinnert insbesondere daran, dass auch die Manson Family ihr Domizil auf einer Ranch hatte (ähnelt dieser aber nicht). Zwar könnte dies auch das Versteck linksradikaler Terroristen sein, worauf der

Coup gegen als „Pigs“ denunzierte, bourgeoise Individuen ebenso wie die mondäne Kleidung immerhin verweisen könnte, aber die *Action Directe* als französischer Ableger eines westeuropäischen Linksterrorismus der Zeit trat erst 1979 in Erscheinung, zu spät also, um für Hermanns Comic Pate zu stehen. Eine politische Konnotation jener Metzeleien, die zu der kaum geplanten Ermordung aller Täter durch den jungen Mann führen, lässt sich daher ausschließen. Im Hintergrund zu *Lieben Sie es roh oder gebraten?* steht in erster Linie eine Tendenz im Umgang mit Darstellungen von Gewalt im Rahmen der zeitgenössischen Massenkultur, die verbunden wird mit der Referenzierung der Morde der Manson Family als einem nach etwa zehn Jahren noch immer gut erinnerbaren und nachhaltig abrufbaren Gewaltskandalon.

Ziemlich eindeutig weist die Geschichte ein weiteres Hintergrundelement aus, das nicht nur sie selbst betrifft, sondern Hermanns dramaturgisches Selbstverständnis insgesamt zu leiten scheint. Die Comics von Hermann sind durchzogen von einer negativen Anthropologie, die über die zeichnerische Darstellung ebenso transportiert wird, wie über die dramaturgische Anlage der Geschichten – es ist fast schon ein Bonmot, dass der an diese Storylines scheinbar nahtlos anschließende Szenarist von Hermanns jüngeren Alben, Yves H., tatsächlich dessen Sohn ist. In diesen Geschichten zeigt sich ganz deutlich die negative Anthropologie, die die Arbeiten Hermanns grundiert und die tief in seine Bildsprache hineinwirkt. Auch Hermann geht es nicht einfach um die effektvolle Darstellung des spektakulären Gewaltakts, wie man angesichts seiner Arbeiten vielleicht meinen könnte. Er ist kein Zyniker, der die Wucht von Gewalt zu merkantilisieren sucht. Ganz im Gegenteil, Hermann ist, was er in zahlreichen Interviews auch ungefragt immer wieder bestätigt, reichlich desillusioniert. Diese Desillusionierung bezieht er offenbar auf eine generelle Bewertung des Zustands moderner Gesellschaften und schreibt sie mit großer Intensität seinen Arbeiten ein. Seine Zeichnungen transportieren vor allem eins, nämlich ein anti-humanistisches Menschenbild. Was Hermann ausstellt, wenn er Gewalt im spezifischen Kontext seiner Geschichten abbildet, ist eine negative Anthropologie, die als des Menschen Kern Gewaltbarkeit ausmacht. Hier unterscheiden sich Hermanns Arbeiten von solchen Gewaltdarstellungen, die ausschließlich oder primär auf den Effekt ihrer Inszenierung setzen. Die darin enthaltenen, ostentativen Gewaltinszenierungen stehen nicht einfach für sich selbst, sondern sind Träger einer immer wiederkehrenden Aussage. Nicht die Action, Effekte oder auch nur die Dramaturgie von Gewalt stehen im Vordergrund, vielmehr geht es um ein Statement über das Wesen des Menschen. Letzteres stellt sich dar als geprägt durch eine anthropologi-

sche Kompetenz zur Gewalt, durch das zur Gerechtigkeit führende Motiv der Rache und die individuelle Notwendigkeit zur Selbstbehauptung. Etwas überzogen formuliert, wäre denkbar, dass hier eine konservativ ansetzende Kritik des Humanismus ausgeführt wird, die sich von der gut etablierten Humanismus-Kritik des Poststrukturalismus dadurch unterscheidet, dass sie den Humanismus nicht nur kritisiert und in das bestehende Arsenal von Techniken der Herrschaft einordnet, sondern diesen rundweg ablehnt. Die oben erwähnte Didaktik des Zeigens von Gewalt in Hermanns Comics stellt daher durchaus eine Nähe zu Jean-François Lyotard her, weil beide wissen, dass jede Erziehung inhuman ist, „weil sie nicht ohne Zwang und Terror vor sich geht“ (Lyotard 1989: 17). Für Lyotard aber ist die Vernunft immer noch und letztlich nur deshalb vernünftig, weil sie unter solchen Bedingungen an sich selbst zweifeln muss (ebd.: 16); als Politik gefasst, bleibe damit überhaupt nur der „Widerstand gegen dieses Inhumane“ (ebd.: 21). In den Comics von Hermann hingegen, ist die Vernunft nur insofern und dann vernünftig, wenn sie sich aufgibt und akzeptiert, dass die Interaktion zwischen Menschen nur als eine Anthropologie des Tötens beschrieben werden kann.

Hierin liegt eine wesentliche Differenz der negativen Anthropologie zu jeder anderen kulturtheoretischen Bestimmung des Menschen, die stets, was etwas ganz anderes ist, von einem Drang zur Selbsterhaltung sprechen würde. Rudolf zur Lippe hat auf den „frappant pessimistische[n] Charakter“ einer Anthropologie verwiesen, die durch Thomas Hobbes politische Theorie geprägt ist (Lippe 1975: 33). Seinem Urteil zufolge stellt sie die Folie dafür bereit, eine „rationale Begründung von irrationaler Herrschaft“ (ebd.) zu liefern, indem Anthropologie als historische Strategie begriffen werden müsse, „mit deren Hilfe in der existentiell erlebten Not Orientierung gesucht, Ordnung gestiftet werden sollte“ (ebd.). Letzteres ist auch die Aufgabe jeder negativen Anthropologie in Produkten der Populärkultur, wie etwa bei Hermann. Dort ist Gewalt Medium und Instrument des Subjekts, um Moral durchzusetzen und seine eigene Selbstbehauptung zu gewährleisten, hat aber weder etwas mit der Rechtfertigung von Herrschaft zu tun, noch ex negativo mit deren Ablehnung, sondern zielt einzig und allein auf die Durchsetzung von dessen individuell moralischer Perspektive zu Zwecken der Selbsterhaltung. Interessanterweise löst diese Perspektive im Action-Genre fast schon regelhaft die lebensweltliche Perspektive auf Recht und Gesetz radikal ab. Die Comics von Hermann sind insofern nur ein exemplarischer, wenngleich äußerst reiner Fall dieser populärkulturellen Umsetzung einer Zurückweisung gesellschaftlicher und ethischer Kernkategorien, speziell des Rechts, und feiern das autonom erscheinende, gewaltmächtige Subjekt.

Gewaltmächtigkeit wird dann identisch mit Selbstmächtigkeit, also zur Kernkompetenz des modernen Subjekts, womit Populärkultur geradewegs an einen Befund Hans Blumenbergs anschließt. Der findet nämlich, dass Selbsterhaltung nicht einfach eine modernistische Verinnerlichung von Teleologie, sondern, noch weit radikaler, im Grunde passiv ausgerichtet sei, indem sie auf die individuelle Existenz bezogen bleibt und in deren Erhalt und der Sorge um diese aufgeht (Blumenberg 1996: 144f.). Sie hat kein Ziel außer sich selbst und ist insofern abgeschnitten von jeder sozialen Bestimmung, sei diese nun positiv oder negativ. „Erhaltung ist nicht mehr das Minimum an Voraussetzungen für alles Weitere“, so Blumenberg (ebd.: 145), sondern erschöpft sich in sich selbst. Ihre negative Anthropologie liegt vor allem darin, dass sie a-sozial gestimmt ist. Erst und nur deshalb kann sie Gewalt zum paradigmatischen Handlungselement machen, ohne damit eine Absicht der Herrschaft zu verbinden und ohne eigentlich den berühmten hobbesianischen Kampf aller gegen alle zu inszenieren. Gewalt geschieht, weil sie verfügbar ist, und weil in der radikalen Fokussierung auf die Behauptung und den Erhalt des Selbst jedes andere Instrument, wie Ethik oder Recht, nicht länger angemessen wirkt. Nur Gewalt dient ausschließlich der Protektion ihres Individuums, ohne Kompromisse oder Differenzen. Die Ethik der Rache bei Hermann (und in der populären Kultur allgemein) kann deshalb auch als gerechtfertigte, immer nur eine vereinzelte Gewalt bleibende, rein auf das jeweils handelnde Individuum bezogene Maßnahme sein. Ihre Rechtfertigung ist, obwohl allgemein ausgerichtet, ausschließlich individuell möglich, aber nicht als Setzung einer Konzeption von Vergesellschaftung.

Zuletzt sollen deshalb zwei Einzelalben betrachtet werden, die in exemplarischer Weise für diese fast schon obsessive Inszenierung der Rache bei Hermann stehen. Dass es sich in beiden um Kooperationen mit Yves H. handelt, tut der Sache keinen Abbruch, denn sie setzen das narrativ eher simpel bleibende, auf keine allzu überzeugenden, thematisch oft überfrachteten Geschichten setzende Erzählprinzip Hermanns bruchlos fort. Mehr noch, dieser Ansatz wird bis zum Äußersten getrieben. In diesen Bänden ersetzt Gewalt faktisch jede Kommunikation und wird zu deren eigentlichem Medium, sie mäandern von einer Bluttat zur nächsten, bis sich alles im großen Showdown der Rache entlädt oder steuern geradlinig darauf zu, um sich in einer groß angelegten Vergeltung zu verausgaben, die außerdem dramaturgisch wie visuell stets als legitim gezeichnet ist. Der 2015 erschienene Western *Keine Gnade* ist eine Vater-Sohn-Geschichte, die davon angetrieben wird, dass der Sohn erst aus Verzweiflung zum Mörder wird, weil er sich aus einer schlimmen Lage

befreien muss, in die der liederliche Vater ihn gebracht hat und dann eigentlich den Vater umbringen will, weil dieser Schuld am Tod der Mutter trägt, während der Vater sich plötzlich bekehrt und den Sohn aus den Fängen von schurkischen Gesetzeshütern befreien will, die es eigentlich auf ihn selbst abgesehen haben. Am Ende bietet er dem Sohn sogar sein Leben an, der aber erhängt sich lieber selbst, weil er nicht weiter leben mag mit dem vielen Blut, das buchstäblich an ihm und seinen übersymbolisiert weißen Kleidern klebt. Letztlich offeriert der Band eine schlichte Abfolge an Brutalitäten, die in ein Western-Setting eingepasst und als Reihe an „Pathosformeln“ einer modernen Massenkultur inszeniert sind, der es nicht mehr gelingt, über die ihr eigenen Floskeln einer „pathetische[n] Gebärdensprache“ hinauszugehen (Warburg 2010: 638), die nicht dem artistischen Genius folgen, sondern den Notwendigkeiten ökonomischer Kommunikation.

Mit dem Pinsel getuscht, ist hier nahezu jede Gewalttat frontal inszeniert, das Blut spritzt prächtig herum, die Figuren waten gewissermaßen darin. Hermanns Zeichnungen sind in diesen Alben deutlich sparsamer ausgeführt, als in anderen Arbeiten, was unverkennbar daran liegt, dass er den Pinsel verwendet und sich deshalb eher weniger mit Details aufhält. Die Zeichnungen fokussieren sehr stark auf die Gesichter und vollziehen damit einen Trend im zeitgenössischen Film nach. Das Blut ist in *Keine Gnade* überall; es klebt an den Leichen, am Messer, mit dem hier neben dem Gewehr bevorzugt getötet wird und, vor allem, bildmächtig am Gesicht des jungen, verstörten und im Grunde herzensreinen Protagonisten (vgl. Abb.12), der in ein nicht enden wollendes Killing hineinschlittert. Daneben ist der Band visuell geprägt von zerplatzenden Gesichtern (vgl. Abb.13), *Keine Gnade* siedelt für einen Western hart am Splatter-Genre, so lustvoll entwirft Hermann die Köpfe derjenigen, die von Gewehrkugeln zersprengt werden. Illustrationen wie diese verdeutlichen, wie sehr sich, im Unterschied etwa zu *Jeremiah*, die Gewalt dem Betrachter hier förmlich aufdrängt. Hermann arbeitet fortwährend mit derlei übertriebenen Effekten, die jedoch, was das eigentlich Frappierende ist, kaum mehr schockierend wirken. Ganz im Unterschied zu *Jeremiah*, mit seiner Strategie einer zwar atmosphärisch ubiquitären, zugleich aber als Ereignis zurückgenommenen Gewalt.

Die grobschlächtige Präsenz von Gewalt in *Keine Gnade* wirkt dagegen geradezu aufdringlich. Ästhetisch ist sie überinszeniert und erzählerisch wenig überzeugend. Weder erhalten die Figuren narrativ nachvollziehbare Charaktere, noch folgt das gezeigte Handeln aus Persönlichkeiten; es entspringt einfach Oberflächenerlebnissen und bleibt jederzeit reaktiv. Niemand in diesem Band ist weniger ein wirklich Handelnder, der



Abb.12: *Der unschuldige Mörder, blutbeschmiert* (Hermann/Yves H.: Keine Gnade, Wuppertal 2015; Kult Editionen, S. 25, Copyright: Strip Art Features)



Abb.13: *Schuss in den Kopf* (Hermann/Yves H.: Keine Gnade, Wuppertal 2015; Kult Editionen, S. 50, Copyright: Strip Art Features)

seine Taten als solche auch verantwortet, als der getriebene, jugendliche Protagonist, der in seine seriell abschnurrende, nicht enden wollende Mordserie hineingezogen wird. Im Grunde genommen entspringt diese nur seinem Unvermögen zu handeln. Auch deshalb müssen alle Figuren in dieser Geschichte radikal typisiert sein, während es bei *Jeremiah* zumindest Ansätze der Charakterzeichnung gibt. Hermann und Yves H. reduzieren ihre Protagonisten konsequent auf leere Plotfiguren, bloße Dummies für Gewaltakte. Auf eine für den Rezipienten tendenziell an-

strengende Weise besetzt Gewalt alle entscheidenden Positionen der Narration im Band und ist schon deshalb nicht mehr überzeugend, weil sie sich in keiner Weise dramaturgisch einem narrativen, ästhetischen Kontext integriert, sondern diesen konsequent dominiert. Dieser Comic ist ein Getriebener seiner eigenen Gewaltsamkeit; seine visuelle Inszenierung wirkt routiniert, aber wenig ambitioniert. Den finalen Racheakt des Jungen am Mörder der Mutter kostet der Band über eine ganze Seite aus und zeigt vor allem abermals, wie Blut aus einem Körper spritzt, wie es als Bahn des geschwungenen Messers in der Luft zu stehen scheint (vgl. Abb.14). Bis schließlich der ganze Junge bedeckt ist vom Blut seines Rchemordopfers. Immerhin zeigt Hermann hier etwas, das er wahrscheinlich gar nicht beabsichtigt hat, dass nämlich das bloße Racheopfer in keiner Weise das erreichen wird, was das „versöhnende Opfer“ in René Girards *Das Heilige und die Gewalt* vollbringen kann: soziale Einheit zu bestätigen oder wiederherzustellen (Girard 1994a: 132). Das Racheopfer bleibt eine Handlung des eigenen Affekts, der Selbstbezogenheit seines Protagonisten, der sich der grundsätzlichen „Selbstreflexion des Rechts“ verweigert (Menke 2012: 87). Es ist deshalb nur konsequent, dass der Junge in *Keine Gnade* sich anschließend sofort wieder humanisiert und an seinem Blutexzess so sehr verzweifelt, dass er sich erhängt. Denn, wie Girard zuvor ausführt, „dem Gewalttätigen Gewalt antun heißt, sich von seiner Gewalt anstecken lassen“ (Girard 1994a: 45). Der Rächende ist mit der bösen Gewalt dessen kontaminiert, der zum Objekt seiner Rachegehalt wird. Seine Gewalt ist zwar immer noch gerechtfertigt, sie ist aber nicht besser, als die böse Gewalt. Das ist, gerade in der intensiven Inszenierung von *Keine Gnade* auffällig, weil damit im Grunde die für Hermanns Arbeit sonst leitende Dichotomie zwischen gerechtfertigter und ungerechtfertigter Gewalt aufgehoben wird. Die Berührung mit Gewalt, so Girard, bewirkt „rituelle Unreinheit“; diese zu vermeiden gelingt nur, indem man sich von Gewalt fernhält und so „die Ansteckung“ mit ihr vermeidet (ebd.: 46). Das weiß der blutgezeichnete Junge zuletzt ziemlich genau. Für ihn gibt es keinen Weg aus der Gewalt heraus, es sei denn durch den eigenen Tod. Das alles ist deshalb so bemerkenswert, weil in diesem von Gewalt gesättigten Werk wohl kaum etwas weniger eindringlich wirkt, als diese Blutorgie, der jede visuelle Spannung fehlt, die ausschließlich auf den Effekt des Tötens selbst aufbaut. Die ganze Geschichte schnurrt zusammen in einer zielgerichteten Inszenierung von Gewaltmomenten und Rachefantasien, die ausschließlich über den Topos der Gewalt motiviert sind.

Das ist im ebenfalls 2015 erschienenen *Old Pa Anderson* nicht viel anders. Angesiedelt in den 1950er Jahren im rassistischen Süden der USA



Abb.14: *Racheexzess, vergeblich* (Hermann/Yves H.: *Keine Gnade*, Wuppertal 2015: Kult Editionen, S. 53, Copyright: Strip Art Features)

und seiner Segregationsgesellschaft, steht im Vordergrund ein alter schwarzer Mann, dessen Nichte verschwunden ist; seine Frau stirbt am Kummer darüber. Als er herausfindet, dass weiße Polizisten das Mädchen erst missbraucht und dann getötet haben, startet er einen Rachezug. Damit ist eine Ausgangssituation gesetzt, in der nichts mehr falsch gemacht werden kann: Ein alter, marginalisierter, unterdrückter Mann, der nichts zu verlieren hat, als sein Leben, steht als tragischer Held immer auf der richtigen Seite. Der Comic nimmt zunächst die Position des Unterlegenen und Unterdrückten gegen die brutalen, unmenschlichen Unterdrücker ein. Was scheinbar eine politische Anlage, ein Statement der beiden Autoren ist, erweist sich faktisch als die gleiche Schablonisierung, wie sie in *Keine Gnade* vollzogen wird. Der klare moralische, vor allem aber strukturelle Hintergrund ermöglicht lediglich eine andere Form der Identifikation, weil er eine Figurenzeichnung, die man in *Keine Gnade* noch sehr stark vermisst, scheinbar obsolet macht.

Einen nach dem anderen spürt Old Pa die Täter auf und bringt sie um. Die Gewaltsamkeit des alten Schwarzen, der, wie der Comic unmissverständlich klarmacht, sein Leben lang die Gewalt der Weißen an sich selbst erduldet hat, signalisiert dessen endlich aktivierte Handlungsmächtigkeit. Diese Fähigkeit zum Handeln ist zugleich einzig und allein ein wohlkalkuliertes Ausüben von Vergeltung. Die Einsicht auch selbst handeln zu können, dämmert nur als Einsicht in die Möglichkeit der Rache und bleibt damit sowohl solipsistisch einsam und ohne jeden Handlungskontakt zu anderen, als sie auch von vornherein den eigenen Tod vorwegnimmt und damit extrem pessimistisch bleibt, was eine mögliche Nachhaltigkeit des eigenen Handelns angeht. Hierauf weist schon Heinrich Popitz hin, der für das Szenario dieses Comics hätte Pate stehen können: „die Macht, anderen in einer gegen sie gerichteten Aktion Schaden zuzufügen“, nennt er als direkteste Form von Macht die „Aktionsmacht“ (Popitz 1999: 43):

„Aktionsmacht ist Verletzungsmacht, der Aktionsmächtige der Verletzungsmächtige. Im direkten Akt des Verletzens zeigt sich unverhüllt, als in anderen Machtformen, wie überwältigend die Überlegenheit von Menschen über andere Menschen sein kann“ (ebd.).

Das muss kein Racheakt sein, es kann sich um jede beliebige andere Gewalthandlung handeln; die Rachegehalt ist nur die nobelste Variante der Aktionsmacht, weil sie sich immerhin noch irgendwie mit einer Intentionsethik versehen weiß. Es zeigt sich dann aber die äußerst geringe soziale Haltbarkeit der Aktionsmacht, die ihren Zenit schnell überschritten haben kann. Der Lynchmob im letzten Panel von *Old Pa Anderson* handelt nämlich im Unterschied zu diesem und den anderen Afro-Amerikanern gemeinsam, überführt Aktionsmacht in eine gemeinsame Kultur der Macht als Gewalt und damit in Herrschaft. Dieser Überschlagn verwandelt Aktionsmacht letztlich in das, was Étienne Balibar „extreme Gewalt“ nennt,

„fest verankerte Herrschaftsverhältnisse, deren Gewalt letzten Endes unsichtbar oder nicht greifbar ist, weil sie zu den Fundamenten von Gesellschaft und Kultur zu gehören scheinen“ (Balibar 2010: 21f.).

Analog zur Darstellung in *Keine Gnade* wird dem in Sturzbächen fließenden Blut oberste visuelle Priorität eingeräumt, auch wenn *Old Pa Anderson* ansonsten, was Kolorierung und Bilddramaturgie angeht, stärker überzeugt.

Der alte, schwarze Mann mit dem Baseballschläger als Waffe in der Hand, dem paradigmatischen weißen Sportinstrument überhaupt, wird



Abb. 15: Wut, Gewalt, Rache (Hermann/Yves H.: Old Pa Anderson, Wuppertal 2015: ERKO, S. 27, Copyright: Strip Art Features)

auch ein mächtiger Mann, einer der sich nicht länger rumschubsen und unterdrücken lassen muss (vgl. Abb.15). Die gezeigte Gewalt ist entsprechend direkt und wuchtig. Dieser Comic wundert sich vor allem darüber, dass die Schwarzen nicht früh und umfassend zu den Waffen gegriffen haben. Der Wut der Gepeinigten, so die Aussage von Ikonographie und Narrativ, haben die Peiniger letztlich nichts weiter entgegensetzen als Fassungslosigkeit und Angst. Von der Aussage her wendet sich diese Anlage damit fast pejorativ gegen ihren eigenen Helden, indem ziemlich deutlich der Vorwurf der Passivität an die schwarze Bevölkerung des amerikanischen Südens gerichtet wird. Szenisch ist dieser Vorwurf auch umgesetzt, wenn seine Nachbarn Old Pa in dem Moment im Stich lassen, da ihnen klar wird, dass er ein Träger der Gewalt ist und sie sich aus Angst von ihm distanzieren. Buchstäblich schicken sie ihn hinaus aus dem Schutz ihrer Hütten und damit in den sicheren Tod; nicht einem kommt der Gedanke, seine Gewalt könnte die angemessene, die richtige Antwort auf die Gewalt einer rassistischen Gesellschaft sein. Natürlich verliert Old Pa am Ende sein Leben an einen Lynchmob. Aber das war

ihm von Anfang an klar; sofern er allein bleibt, bleibt seine Mission aussichtslos.

In Old Pa Anderson inszeniert Hermann den zornigen alten Mann in seiner reinsten Form.



Abb. 16: *Lynchmord als Volksfest* (Hermann/Yves H.: *Old Pa Anderson*, Wuppertal 2015: ERKO, S. 55, Copyright: Strip Art Features)

Das letzte Panel, das diesen Akt einer rassistischen Selbstjustiz als Volksfest zeigt, bei dem im Grunde nur das Barbecue fehlt, ist zeitgenössischen Fotografien nachempfunden und kommuniziert eine Anklage gegen die weißen Machthaber, die als Typen durchwegs entweder unsympathisch angeberisch oder hinterwäldlerisch gezeichnet sind, während Old Pa in dieser Situation der reine Gemarterte bleibt, der, vom eigenen Blut besudelt, wie in Signalfarbe in der Bildmitte vom Baum hängt (vgl. Abb.16). Seine erst marginalisierte, dann gelynchte Existenz markiert das Prinzip des bloßen Lebens im „normal gewordenen Ausnahmezustand“ (Agamben 2001: 15), das von jedermann umgebracht werden darf, ohne dass es deshalb schon ein Opfer im rituellen Sinne wäre (Agamben 1998: 102). Den „homo sacer“ zu töten, so Agamben, ist nicht damit gleichzusetzen, einen Mord zu begehen (Agamben 1998: 102). Old Pas Selbstjustiz gegen die Rassisten war nicht nur gerechtfertigt, sie war notwendig, aber sie war auf der Ebene der Macht ebenso aussichtslos, so wie Old Pa als emblematisch-ikonische Figur der Exkludierten immer schon vogel-

frei war und faktisch seine eigene Inszenierung als Homo Sacer einer auf massiver Gewalt basierten Politik der Segregation geradezu betreibt. In dieser Perspektive lässt sich dieser Band nur eine Anklage gegen die schwarze Bevölkerung lesen, die gewaltsame Revolte unterlassen zu haben. Man könnte sagen, das Ausbleiben des Bürgerkriegs, der den Ausgangspunkt von *Jeremiah* darstellt, werde hier bedauert.

6. Haltung

Daran wird noch einmal deutlich, was vor allem das Problem an den Darstellungen von Gewalt bei Hermann ist, von seinen Gestaltungsambitionen in *Comanche* an. Hermanns Gewaltästhetik ist nicht einfach Repräsentation, sie begnügt sich nicht mit der Form der Zeichnung, die zugleich zeigt, dass sie etwas ganz anderes ist, wie beispielsweise in Frank Millers *Sin City* (vgl. Kap. 3). Vielmehr erscheint sie als Ausdruck einer Haltung und diese Haltung wird rasch zum Problem, denn Hermanns Arbeit scheint geprägt zu sein von einer Mimesis zwischen Autor und Werk, die mögliche Spuren der Differenz zwischen ästhetischem, konzeptionellen oder erzählerischem Zugriff aufzuheben scheint und jenen Formen einer visuellen Gewalt überlässt, die in diesen Arbeiten als gerechtfertigt markiert ist. Die Darstellungen von Gewalt bei Hermann decken sich augenscheinlich weitgehend mit der Haltung des Autors dieser Gewalt gegenüber. Jedes Panel, das Formen einer graphisch gerechtfertigten Gewalt zeigt, erscheint als Appellation an die Rezipienten, die zum Ausdruck bringt, dass sich in dieser Gewalt ein eigentlich richtiges und legitimes Handeln ausdrückt und dass es genau so jedem ergehen sollte, der gegen die Regeln spielt. Am Ende ist es die spürbare Missbilligung der Strukturen rechtsstaatlicher Ordnung in Hermanns Werk, die seine Arbeiten so maliziös macht. Das fällt schon Semel auf, der fragt:

„Kann Hermann als Szenarist überzeugen? Er liefert Arbeiten von höchst unterschiedlicher Qualität, ohne sich dabei von dem Grundthema der Revenge-Story zu lösen. Immer wieder wird deshalb Selbstjustiz ins Bild gesetzt (...) Diese Gewaltakte werden aber weder kritisch reflektiert noch weiter verarbeitet, sondern lediglich oberflächlich nach dem Motto ‚Auge um Auge‘ legitimiert“ (Semel 2002: 67).

Eine inhaltliche Entwicklung sei bei Hermann nicht erkennbar, schon gar nicht hinsichtlich einer „Auseinandersetzung mit Werten oder Gesetzen“ (ebd.).

Was dem (Comic-)Autor, wohl auch dem politischen Subjekt, Hermann fehlt, ist jeder Begriff von Recht; er versteht gar nicht, worum es dabei geht. Die Pathosgeste der „Dirty Harry“-Manier, als Gerechter das Recht selbst zu definieren, nimmt er vielmehr für ganz real. Ergänzend fehlt ihm auch jedes Verständnis von Ethik. Das einzige Verständnis, das sich in Hermanns Comics offenbart, ist eine höchst archaisch ausgelegte Perspektive auf die Praxis von Rache und Vergeltung. Insofern versteht er auch nicht, wie sehr Gesellschaft selbst nur als moralische Angelegenheit verstanden werden kann, gerade weil sie im strengen Sinne ausschließlich künstlich ist (Todorov 1996: 42). Dass genau aus diesem Umstand auch eine in sich konsistente, von möglichst allen geteilte Ethik folgen muss, dass das Gefährdetsein in einer unsicheren, essentiell unsicheren Welt, umgekehrt Zusammenleben impliziert, gerade weil es „Ausgesetztsein“ gegenüber den anderen bedeutet (Butler 2010: 21), muss Hermann fremd bleiben, der ausschließlich in Kategorien der Selbsterhaltung zu denken scheint. Schon deswegen kann er einer Praxis der Diplomatie angesichts offener Kriege nur Verachtung entgegenbringen, wie dies seine groteske Kritik in *Sarajewo Tango* zum Ausdruck bringt. In Hermanns Fall ist offenbar Selbstexpressivität das entscheidende ästhetische Movens, womit er lediglich eine allgemeine Tendenz der Moderne voll ausführt.

10. Moderne: Winchluss, *Pinocchio*

1. Unterleib

Mit diesem Kapitel soll, die Untersuchung abschließend, die 2009 publizierte Adaption des Kinderbuchklassikers *Pinocchio* durch den französischen Comic-Künstler Winchluss als Allegorie der Moderne entziffert werden, die sich insbesondere bei Bildern von Gewalt bedient. Im Jahr 1881 veröffentlicht der Italiener Carlo Collodi erstmals seine Geschichte über eine hölzerne Marionette namens Pinocchio, die sich in einem Jungen verwandelt, als Fortsetzungsroman in einer Tageszeitung. Ermuntert durch deren großen Erfolg, erstellt er aus diesem Material 1883 sein romanlanges Kinderbuch. In der Folge avanciert Collodis *Pinocchio* zu einem der bekanntesten und wichtigsten Kinderbücher weltweit und wird vielfach für verschiedenste Medien adaptiert – für Film, Theater, Oper, Comics, auch in der Literatur. Der Charme der Geschichte dürfte sich seinen Anleihen beim Märchen, bei Magie und bei der Burleske verdanken, da Collodi beispielsweise anthropomorphe Tierfiguren einführt, wie den Fuchs und den Kater, Charaktere wie die Fee, die Verwandlung der liederlichen Jungs in versklavte Esel oder Anleihen bei der biblischen Geschichte von Jona und dem Wal macht. Trotz des für die Zeit bemerkenswerten Grades an Imagination, der die Geschichte trägt und vorantreibt, wurde sie die längste Zeit über als eine Erzählung über die Schwierigkeiten der Erziehung gelesen. Gleich einem hölzernen Émile muss Pinocchio, die noch nicht ganz zum Jungen gewordene Marionettenfigur, seinen Status und seinen Platz in einer Welt erlernen, die eine Gesellschaft der Menschen ist, und wird mit Nachdruck auf den rechten Lebensweg gebracht. Zu guter Letzt ist sein Charakter tatsächlich so sehr gereinigt, dass er als Puppe freigelassen und ein „richtiger“ Junge wird. Dieser Erziehungsprozess ist als Reise inszeniert – die symbolische Reise Pinoccios, die der Vervollkommnung seiner Identität in Richtung einer Existenz als wirklicher Junge dient, und die Reise seines Vaters Geppetto durch diese Welt, eine Reise, die in ihrem entscheidenden Akt dazu führt, dass beide, Pinocchio und Geppetto, zu Reisenden im Bauch des Wals werden. Erst seit den 1970er Jahren kommen Interpretationen der Geschichte auf, die diese nicht als Kinderbuch lesen, sondern als einen Roman für Erwachsene. Indem sie den Roman in die Tradition der antiken Satire und der Renaissanceliteratur stellen, betrachten derlei In-

terpretationen auch *Pinocchio* nicht als kindlichen Charakter, sondern als Nachfahren der klassischen Figur des komischen Helden in der Literatur, dazu gedacht, einen Prozess der Selbstreflexion im Leser in Gang zu setzen.

Eine der jüngsten Adaptationen der Geschichte von *Pinocchio* ist die Variante von Winchluss, die im Jahr 2009 den Preis als bester Comic des Jahres auf dem Comic Festival in Angoulême erhielt. In Winchluss' Version von *Pinocchio* gerät wirklich alles in Aufruhr. Das betrifft sowohl die Erzählung, als auch deren graphische Umsetzung. Winchluss verwendet einen rohen Zeichenstil, der an die US-amerikanischen Underground Comix der frühen 1970er Jahre erinnert, aber wie amerikanische Comic Books der 1950er Jahre koloriert ist. Alles an diesen Bildern wirkt grob und skizzenhaft. Dies trifft umso mehr auf die in schwarz-weiß gehaltene Nebenhandlung um eine Kakerlake zu – hier das Supplement zur Figur der Grille – die nicht nur in lässigem schwarz-weiß gehalten ist, sondern, im Unterschied fast zum gesamten Rest von Winchluss' Comic auch wörtliche Rede in Sprechblasen enthält. Hingegen verzichtet der Band ansonsten weitgehend auf die Verwendung von Eigenrede, sogar auf Text überhaupt, und setzt speziell auf graphisch inszenierte Interaktionen. In seinem Entwurf zu einer Erzähltheorie des Comic meint Martin Schüwer zu Comics ohne Sprache, hier werde der Leser „mit den Bildern allein gelassen“, da ihm „sprachliche Hinweise“ gezielt vorenthalten würden (Schüwer 2008: 319). Insgesamt meint Schüwer in Anlehnung an Gilles Deleuzes Auseinandersetzung mit dem Stummfilm, verlangten Bilder, die eine längere Handlung unter Verzicht auf sprachliche Elemente entfalten, „vom Leser eine höhere Kombinations- und Deduktionsleistung“ (ebd.: 320). Fehlende Sprache im Comic könne zu einer „detektivischen Lesehaltung herausfordern“ (ebd.; vgl.a. Junqua 2015). Auch Grünewald hebt die Spezifik einer für Comics üblichen und im textlosen Comic konsequent umgesetzten, ikonischen Lektüre hervor, die grundsätzlich durch eine „partielle Offenheit“ hinsichtlich Rezeptionsanforderungen des Mediums geprägt sei (Grünewald 2017: 306). Der erzielte Effekt ist eine notwendigerweise intensivere Einfühlung in das Dargestellte, gerade aufgrund dessen ungleich größerer Entfremdung vom Betrachter, als dies zum Beispiel im Film der Fall ist.

Nun ist, worauf bereits in Kap.3 eingegangen wurde, die identische Adressierung von Film und Comic durchaus nicht unproblematisch, weil beide Medien in formaler Hinsicht ganz anders aufgebaut und organisiert sind. Zum einen können Sprache und Text nicht weniger verrätstelt sein, als Bilder und müssen keineswegs zwangsläufig zur besseren Orientierung beitragen. Zum anderen muss speziell im Comic die Bildführung

keineswegs zwangsläufig einen Rätselcharakter haben. Im Gegenteil, die alleinige Akzentuierung der Bildebene kann ausgesprochen indexikalisch wirken, führt doch ein Bild, ungestört von jeder Interferenz der Rede, zum nächsten. So sind die Bilder im Comic gerade im Verzicht auf Text in der Lage, einen „stream of consciousness“ zu entfalten, der in ein dem Flow-Erlebnis ähnelndes, gleitendes Lektüreerlebnis mündet. Für die *Pinocchio*-Version von Winchluss trifft daher sicher weit eher zu, dass es sich hier, wie Andreas Platthaus anmerkt, um eine ästhetisch konzeptionelle Entscheidung handelt, dem „Bild den eindeutigen Primat“ über den Text zu geben und damit bewusst gegen die übliche Konvention des Comic zu verstoßen, Bild und Text im Panel zusammenzuführen (Platthaus 2000: 110). In seiner Fassung vermengt Winchluss außerdem verschiedene vorangegangene, vornehmlich populärkulturelle, Adaptionen des *Pinocchio*, wobei das Ursprungsnarrativ seiner Version erstaunlich solide zugrunde liegt; daneben zitiert der Autor wiederholt Disney Zeichentrickfilme, wie *Pinocchio*, *Snow White and the Seven Dwarfs* oder *Bambi*. Das Narrativ wiederum wird aus dem späten 19. Jahrhundert in ein mehr oder weniger zeitgenössisches, reichlich hässlich gemachtes Umfeld verlagert.

Passend zu seiner Metamorphose zu einer Kreatur der Moderne, tritt Pinocchio nicht als die Figur eines Marionettenbauers auf, sondern als Produkt eines Erfinders und damit konsequenterweise als Roboter (vgl. Abb.1). Keine Vaterfreuden soll er einlösen, sondern militärischen Erfolg und Reichtum für seinen Erfinder. Weil er aber nicht bloß ein Roboter ist, sondern eine Superwaffe, deren lange metallene Nase als todbringender Flammenwerfer entworfen wurde, wird Pinocchio einer emotionslosen, apparathaften Existenz überantwortet. Vordergründig ähnelt Winchluss' Pinocchio natürlich immer noch der klassischen Figur des tumben Tors, der dem Weltlauf, speziell aber den Konsequenzen seiner eigenen Taten fassungslos gegenübersteht. Das unterscheidet ihn von Grund auf von fast ausnahmslos all den aus purer Bosheit handelnden Menschen, die er trifft. Aufgrund seiner bildlichen Einpassung, in die jeweiligen Szenarien, wirkt Pinocchios Seelenlosigkeit zumindest in dieser Weise auf die Leser. Aber Winchluss stellt ihn keineswegs als zum Leben erwecktes Artefakt dar, das nichtmenschliches Wesen bleibt, sondern als Maschine, die sich ohne jedes Gefühl, Sensibilität, Bewusstsein, ohne kognitive Kompetenz in Gang setzt, allein aufgrund eines Kabelbrands in ihrem Kopf. Diesbezüglich thematisiert Esther Claudio die Anteilnahmslosigkeit, mit welcher Pinocchio die blutigen, brutalen und makabren Szenen dieses Comics durchmisst: „Pinocchio, a puppet without feelings, leaves calmly while the world takes its course“ (Claudio 2011). Den Brand in

Pinocchios Kopf wiederum hat die Kakerlake Jiminy verschuldet, die sich den Kopf des Roboters als Luxus-Apartment erwählt hat. Ausgelöst durch diesen Zwischenfall, setzt sich Pinocchio in Marsch, während er sich bis zu diesem Zeitpunkt als braver, wenngleich stumpfsinniger Diener im Haushalt des Erfinders befleißigt hat. Nun setzt er als erstes die Gemahlin seines Schöpfers, gerade in dem Moment in Brand, da sie seine lange, phallische Nase zur sexuellen Erregung missbraucht und verlässt daraufhin dieses falsche Zuhause, um sich auf eine ziellose Reise ohne Wiederkehr zu begeben. Wie schon in Collodis Buch wird Geppetto nach dem verlorenen Pinocchio suchen, wenngleich weitgehend unklar bleibt, was ihn dazu bewegt, ob er nach seinem Objekt fahndet, weil es sich um eine millionenschwere Erfindung handelt oder weil er die Welt davor bewahren will, dass seine Schöpfung ihr noch mehr Ungemach bereitet, oder weil er sogar väterliche Gefühle entwickelt. Auf seiner gesamten Reise wird Pinocchio nicht einer einzigen anständigen, integren Person (oder Kreatur) begegnen; wen auch immer er trifft, es handelt sich um bizarre, böse oder zumindest deviante Existenzen. Die einzige Ausnahme in diesem Comic stellt die Surferin dar, die Schneewittchen rettet, aber sie trifft Pinocchio nun gerade nicht; mit Einschränkungen macht auch das Bauerspaar, das ihn schließlich aufnimmt, eine solche Ausnahme.

Auf diese Weise entsendet Winchluss seinen *Pinocchio* auf eine Reise unmittelbar in den Unterleib der Moderne. Dieser Unterleib jedoch, die Verkehrung aller großen Versprechen der Moderne für Emanzipation, Gleichheit, Fortschritt und, kurz gesagt, den Verfolg des Glücks, entpuppt sich als emblematische Figur einer Moderne, die es versäumt hat, ihren eigenen Ansprüchen zu genügen. Diese hat sie vielmehr in Ideologie, Herrschaft, Gewalt und, zuallererst, kapitalistischen Materialismus übersetzt. Hierzu merkt Raymond Geuss an, die Moderne werde „selbst durch eine bestimmte Art von Phantasie mitkonstituiert“ (Geuss 2005: 50), was speziell über kulturelle Bearbeitungen ihrer einzelnen Elemente eingelöst wird, zu denen selbstredend auch Winchluss' Interpretation des *Pinocchio* zählt. Diese seien insbesondere in der Lage, zwei „mächtige Phantasiegespinste“ aufzulösen, nämlich das „Phantasma eines absolut autonomen Subjekts“ wie auch dasjenige vom „übergreifenden Konsens“ im Gesellschaftsvertrag (ebd.: 65). Der Pinocchio-Comic von Winchluss steht insofern in einer Reihe mit prominenten Vertretern einer Kritik der Moderne, die erst mit dieser auch eine systematische Integration von Gewalt und Stigmatisierung, etwa im Rassismus, zu gesellschaftlichen Ordnungsparametern gegeben sehen (Gerstenberger 1990; Bauman 1992a). Folgerichtig verlegt Winchluss die Geschichte aus einem



Abb.1: *Pinocchio: Roboter und Wunderwaffe* (Winchluss: *Pinocchio*, Berlin 2009: avant-verlag, S. 17, Copyright: Winchluss, avant-verlag)

sich an der Schwelle zur Modernisierung befindlichen Italien gegen Ende des 19. Jahrhunderts in die USA als Kernland (wenngleich nicht Ursprungsland) der Moderne im 20. Jahrhundert. Die Armee trägt US-amerikanische Uniformen und die kapitalistische Energie des Erfinders Geppetto ist auch ausgesprochen amerikanisch codiert. In diesem Zusammenhang merkt Amélie Junqua an, die hier gezeichnete Realität befremde den Leser weniger aufgrund ihrer Fremdheit, als der Autor vielmehr vertraute Gesten, Semiotiken und Symbole benutze und unterlaufe: „This subversion places the reader in a situation where familiarity no longer implies knowledge or truth“ (Junqua 2015. 8). Der moderne, amerikanische Pinocchio bringt in völliger Bewusstlosigkeit dessen, was er tut, die Parameter einer nihilistischen Moderne zur Geltung: Vernichtung, Zerstörung, Hässlichkeit, Inhumanität. Aber jedesmal wenn er dies tut, ist er zuvor selbst Ziel aggressiver Handlungen gewesen, weshalb Pinocchio, obwohl buchstäblich charakterlos, im Grunde integer bleibt, unschuldig, da sich seine Gewalttätigkeit als Selbstverteidigung interpre-

tieren ließe – sofern er dazu in der Lage wäre. Die Zurückweisung jeder Positivität stellt ein Element dar, das eindeutig das Prinzip Hoffnungslosigkeit in einer Moderne befeuert, wie sie in Winchluss' *Pinocchio*-Adaption zur Darstellung gelangt.

Wenn also Ernst Bloch sein *Prinzip Hoffnung* noch damit anfangen lässt, dass er das Hohelied dieser Hoffnung singt, dann streicht Winchluss jede solche Hoffnung in nur wenigen Bildern einfach aus.

„Es kommt darauf an, das Hoffen zu lernen. Seine Arbeit entsagt nicht, sie ist ins Gelingen verliebt, statt ins Scheitern [...] Der Affekt des Hoffens geht aus sich heraus, macht die Menschen weit, statt sie zu verengen [...]“ (Bloch 1967: 1).

In der Bilderdystopie von *Pinocchio* ist kein Hoffen anzutreffen, sie lässt auch keinen Raum für irgendwelche Hoffnung, die sich auf eine Umgestaltung dieser Welt richten würde und macht die Herzen ganz bestimmt nicht weit, es sei denn beim Amusement über die Groteske. Aber dass die Darstellung selbst es mit ihrem Kommentar auf die Moderne bitterernst meint, scheint offenkundig. Das betrifft auch die Zurückweisung jeder Form von Ethik. In diesem *Pinocchio* kann es daher auch keinerlei Verantwortung geben, die den Umgang mit Gut und Böse an einer „vorausgedachte[n] Gefahr“ üben würde (Jonas 1984: 7). Gerade für Winchluss lassen die Moderne und ihre Technologie schon deshalb kaum mehr Spielraum für ethisches Handeln zu, weil Technologie omnipräsent und grundsätzlich anti-human ausgerichtet ist. Entscheidend an Winchluss' Version ist die Akzentuierung der dunklen Seite der Moderne: ökologischer Zusammenbruch, Konsumismus, Gesellschaft des Spektakels, militärische Konfrontation, entmenslichte Wissenschaft, etc. Das bedeutet umgekehrt, dass genau dieser Unterleib der Moderne, ihre missachteten und an die falschen Orte gedrängten Subjekte, der wirkliche Inhalt der Moderne sind, wohingegen alles andere bloßes Ornament und Oberflächenideologie der Gegenwart wäre. „Barbarei“, verdeutlichen Max Miller und Hans-Georg Soeffner, ist geeignet, „als das geheime Grundprinzip der modernen Gesellschaft zu erscheinen“ (Miller/Soeffner 1996: 17). In dieser Moderne sind daher „Zivilisationsbrüche [...] von vornherein als Möglichkeit angelegt“ (ebd.: 16). Diesen Gedanken führt Jan Philipp Reemtsma weiter, wenn er festhält, dass für Gesellschaft grundlegend wichtige Vertrauen in deren Funktionalität sei ein fortlaufend aktiviertes „Konglomerat von Annahmen über die Welt als Normalfall“ (Reemtsma 2009: 55), wohingegen Winchluss alle derartigen Annahmen außer Kraft setzt und die Welt als beständigen Ausnahmezu-

stand inszeniert, worin gerade Gewalt, gewissermaßen als negativer Umkehrschluss, zur Normalität der Vernichtung von allem und jedem wird.

Insofern lässt sich die Geschichte von Pinocchio bei Winchluss als eine Parabel auf die (westliche) Moderne im 20. Jahrhundert lesen, die in Zusammenhang mit einer Kritik dieser Moderne steht, wie sie unmittelbar ab Beginn des Jahrhunderts breit formuliert wird. Letztlich presst Winchluss über sein Setting ein ganzes Jahrhundert in ein scheinbar kohärentes Dekor, indem er konsequent auf eine anachronistische Melange an Objekten zurückgreift – Luftschiffe aus den 1910er Jahren werden mit moderner militärischer Ausrüstung kombiniert, Pick-Ups aus den 1950ern, das Klischee des Kapitalisten, wie es in den 1920ern ikonisch wurde, Frauenmode der 1960er, der Film Noir der 1940er, etc., etc. Auf diese Weise wird die ganze Idee der Moderne in diesem Comic so präsentiert, als handle es sich um ein großes, einheitliches Szenario, dem historische Differenzen abgehen und das stattdessen konstant auf die immer gleiche Assemblage an Phänomenen und Symbolen zurückgreift. Hinzu kommt, dass Winchluss die Moderne als charakterisiert durch die Vorstellung des Reisens darstellt und damit tatsächlich recht gut Arjun Appadurais These vom „trajectorism“ als der „großen narrativen Falle des Westens“ trifft: „the secret of its successes in industry, empire and world conquest“ (Appadurai 2012: 26). Genauso entwickelt sich Pinocchios eigene Geschichte vor dem Hintergrund fortwährenden Reisens und groß angelegter Wachstumskurven und Flugbahnen („trajectorism“). Allerdings führt in diesem Fall die Reise weder zu einem Ziel (in der Geschichte, noch der sozialen Evolution, sondern bloß zu einer Kettenreaktion aus Chaos, Zerstörung und Elend. Abermals wird mit dem Narrativ der Reise des Toren durch die verkehrte, unmoralische Welt – in der Vorlage freilich bereits angelegt und hier als ebenso aussichtslos wie ergebnislos umcodiert – ein Motiv aufgerufen, das literarisch weit zurückreicht und unter anderem den *Till Eulenspiegel* oder den *Simplificissimus* zu seinen Protagonisten zählt.

2. Groteske

Winchluss' Lesart zufolge bringt die Moderne aufgrund ihrer grundlegenden strukturellen Fliehkräfte aus militarisierter Gewalt, kapitalistischer Gier und emotionaler Verelendung Katastrophen, Betrug, Missbrauch und Dehumanisierung hervor. Erstaunlicherweise wird genau dies zunächst gerade nicht durch die enorme Bandbreite an üblen Charakteren pointiert, die Winchluss vorbeiziehen lässt, sondern durch die

Figur des *Pinocchio* selbst. Indem dieser nicht irgendeine Kreatur in der Moderne darstellt, sondern die nicht-humane Gestalt par excellence, in welcher sich Utopie und Dystopie treffen, agiert *Pinocchio* nicht einfach aus einem Modus der Zerstörung heraus, der sich selbst gegenüber ebenso unsensibel bleibt, wie er der Welt gegenüber, die er bewohnt und in der er sich entäußert, unreflektiert auftritt. Vielmehr repräsentiert *Pinocchio* diesen Modus des Zerstörens, und weil er dies für den programmatischen Mechanismus einer irrational gewordenen Rationalität ausführt, ist er es schlussendlich selbst, der eine am Beginn der Moderne erstmals utopisch inspirierte Welt in die pure Dystopie hinabreißt. Die Welt, die in *Pinocchio* abgebildet wird, entwirft kein Zukunftsszenario, wie sonst bei dystopischen Imaginationen üblich, sondern begreift die Dystopie stattdessen als gegenwärtigen, längst realisierten Zustand einer Ordnung der Dinge. Ähnlich spricht Walter Benjamin in seinen geschichtsphilosophischen Thesen bekanntlich davon, die Katastrophe sei immer schon dagewesen, könne aber nur erkannt werden, indem man zurück in die Geschichte blickt, unvermeidlich und unaufhaltsam (Benjamin 1965a: 85).

Was die moderne Gesellschaft als Fortschritt auffasse, sei in Wahrheit ein Sturm, der „vom Paradiese her“ wehe, also von einem idealisierten und erlösten Anfang aller Geschichte, die sich fortan nur noch als Gewalt über ihre Individuen verwirkliche (ebd.). Was die Erzählung und die zeichnerische Umsetzung im Fall von *Pinocchio* angeht, wird dieser Ansatz insbesondere durch den Rückgriff auf das Stilmittel der Groteske akzentuiert. Folgen wir Michail Bachtin, dann erfüllt *Pinocchio* auf exemplarische Weise die Kriterien, die an eine groteske Figur herangetragen werden: „Das groteske Motiv zeigt ein Phänomen in der Transformation, in der Metamorphose, im Stadium des Sterbens oder der Geburt, des Wachstums und Werdens“ (Bachtin 2015: 74f.). Dieses Phänomen ist natürlich *Pinocchio* selbst, der sich von der Anlage der Geschichte her von seinem ersten Auftreten in der Geschichte an, in einem Prozess der Transformation befindet, dessen Verwandlung in einen wirklichen Jungen eine ausgesprochen unabgeschlossene Angelegenheit ist und deshalb auch ein ausgemachtes Wachsen und Werden. Durch die burleske Aufmachung von Szenen und Charakteren sowie durch krasse Übertreibungen im Stil oder der Dekontextualisierung wohlbekannter Figuren aus anderen Erzählzusammenhängen, wie den Disney-Zeichentrickfilmen, wird unmissverständlich klargemacht, dass die Versprechen, wie auch die Oberflächenrepräsentationen der Moderne ihre Subjekte betrügen. Bachtin spricht mit Blick auf solche Muster, speziell wenn sie über populärkulturelle Elemente vermittelt sind, von einer „karnevaleske[n]

Welterfahrung“ (ebd.: 84), die Winchluss in seinem *Pinocchio* ausgesprochen farbenfroh ausmalt.

Man sollte daher der Moderne, und speziell der modernen Gesellschaft, kein allzu großes Vertrauen entgegenbringen; ihre normalisierten Lebenswelten bleiben bloße Illusionen. Innerhalb der literarischen Gattung der Phantastik gilt Renate Lachmann zufolge speziell „ein Bereich des Unerforschten und Fremden, dessen Ordnung unbekannt und dessen Betreten riskant ist“, als abenteuerlich (Lachmann 2002: 38). Neue Welten, die beschritten werden, definieren den Raum und das Plotgerüst des fantastischen Abenteurers, was mindestens mit Alex Raymonds *Flash Gordon* oder Philip Francis Nowlans *Buck Rogers* auch der Comic weiß. Die groteske Variation dieses Betretens von Räumen des Fremden und Unerforschten in *Pinocchio* zeigt allerdings, dass nicht etwa extra-terrestrische Gefilde, sondern gerade die gemeinhin für normal geltenden Lebenswelten die originären Träger des in Wirklichkeit „Unerforschten und Fremden“ sind; ganz im Anschluss an Freud findet sich das wirklich Unheimliche im allzu Vertrauten. Wenn Lachmann findet, die Phantastik zelebriere „das Andere der Kultur“ und gehe als Phantasma „aus dem ins Eigene und Bekannte einbrechenden Fremden hervor, das die Nachtseite der Kultur repräsentiert“ (ebd.: 81), dann zeigt Winchluss in seinem *Pinocchio*, dass diese Nachtseite die Kultur selbst ist; das „Eigene und Bekannte“ entpuppt sich dort als fremd und als das Andere, wo sich zeigt, dass es immanent „alternative Welten“ zu sich selbst enthält (ebd.). Das Vertrauen, das der Kultur von der Mehrheit der Individuen entgegengebracht wird, erweist sich als Betrug der Ideologie – wieder und wieder fallen in *Pinocchio* einzelne Figuren falschen Versprechungen oder ihrer Leichtgläubigkeit zum Opfer. Auch der passive, stumpfsinnig wirkende Pinocchio wird von anderen instrumentalisiert oder hereingelegt. Mit derselben Passivität, gleichsam nebenbei und ohne, dass er seine Aktionen überhaupt zur Kenntnis nehmen würde, fackelt er bei Gelegenheit Menschen oder ganze Landschaften ab – lediglich von den Resultaten seiner Aktivitäten nimmt Pinocchio schließlich Notiz, wenngleich selbst dies als Figur einer für sich selbst, da sie nicht menschlich ist, unbegriffen bleibenden Zeugenschaft.

Tatsächlich läuft alles darauf hinaus, dass die stumpfe Maschine der einzig unschuldige Protagonist ist, dem der Leser auf den etwa 190 Seiten dieses Comic begegnet; alle anderen sind in irgendeiner Weise deformiert. Von allen vorstellbaren Varianten eines Akteurs repräsentiert ausgerechnet die auf künstliche Weise zum Leben erweckte Maschine einen wie auch immer falschen Zustand der Unschuld. Wenn laut Rousseau derjenige am besten erzogen ist, „der die Freuden und Leiden des Lebens

am besten zu ertragen vermag“ und dies in praktischer Übung austestet (Rousseau 1995: 15), dann ist Pinocchio auf grotesk aberwitzige Art und Weise ganz sicher genau dieser Jemand. Unberührt von den Versuchungen von Macht, Reichtum oder Lust, wandelt er gewissermaßen auf der Welt in Reinheit. Indes geht es in keiner Weise darum, dass dieser Comic die ethische Noblesse geistiger Einfalt abfeiern oder eine besondere Güte nichtmenschlicher Akteure im Unterschied zu einer anthropozentrisch korruptierten Haltung kultivieren würde. Vielmehr resultiert Pinoccios Reinheit und Unschuld allein daraus, dass seine Existenz komplett den Verdrahtungen elektrischer Energie innerhalb seines eisernen Körpers anheimgegeben ist; beides resultiert ausschließlich daraus, dass Pinocchio buchstäblich hirnlos ist. Wo Menschen ihr Gehirn haben, logiert bei Pinocchio eine Kakerlake, deren Wohnzimmer zugleich das Epizentrum seines inwendigen Kabelsystems ist (womit Pinocchio als Figur auch deutlich von jeder Form postmoderner Künstlicher Intelligenz abgesetzt wird; er ist und bleibt den mechanischen Roboterfantasien der 1950er und 1960er Jahre verpflichtet). Nur aufgrund dieses Fehlens menschlich kognitiver und moralischer Kompetenzen kann Pinocchio einer Welt gegenüber unschuldig bleiben, die ihn fortwährend mies behandelt. Wirkliche Unschuld, so die Aussage dieses Comic, ist das Privileg des nichtmenschlichen, seiner selbst indes bewusstlosen Akteurs, der, auch im Einklang mit den Annahmen der Acteur Network Theory, der Nicht-Handelnde par excellence ist: derjenige, der zwar irgendwie in sozialen Umgebungen agiert, jedoch ohne jemals ein Bewusstsein von seinen Handlungen zu haben oder zu erlangen. Genau genommen stellen Pinoccios Aktionen keine Handlungen dar und kann seine Unschuld nicht in moralischer Perspektive erschlossen werden. Das wirkt, als stelle dieser *Pinocchio* geradewegs die Illustration einer Bemerkung von Norbert Bolz dar, die „Größe der europäischen Moral zeig[e] sich also gerade in der Kraft ihrer Selbstvernichtung“ (Bolz 1990: 187); sie erwache unter denselben Bedingungen „wie das Böse“ (ebd.: 188). Ethik, resümiert Bolz, sei schlechterdings nichts anderes, als „eine unter dem Zwang des Wahrheitsabsolutismus erstarrte ästhetische Wertschätzung der Dinge“ (ebd.) und damit ausgesprochen abhängig davon, wer in der Machtposition ist, ihre Parameter zu definieren. Unabhängig davon, wie sehr wir einer solchen Wertschätzung bedürfen, heißt das, dass im Sinne einer Kritik der Moderne, diese Ethik ihre Umkehrung schon immer in sich trägt. *Pinocchio* und die Groteske zeigen dies deutlich.

Am bemerkenswertesten an Pinoccios Physiognomie sind wohl sein Kopf und Gesicht, geformt aus einer großen eisernen Kugel mit abstehenden Ohren auf beiden Seiten. Sein Gesicht wird dominiert von zwei

ballonartigen Augen, zwischen denen eine lange, phallische Nase aus Eisen aufgesetzt ist. Oberhalb von Augen, Ohren und Nase ist eine Naht sichtbar, welche die beiden schalenartigen Hälften zusammenhält, die gemeinsam den Kopf bilden. Damit entspricht die Gestalt Pinocchios ziemlich exakt dem Modell der ikonischen Abstraktion bei Scott McCloud (McCloud 2001: 36ff.; Schüwer 2008: 343), also einer fortlaufenden Vereinfachung und Typisierung der Züge, die vorgeblich deren bessere Wiedererkennbarkeit sichert. Unterhalb der Nase befindet sich bei Pinocchio ein kleiner Mund. Dank seiner übergroßen Augen korrespondiert der metallene Pinocchio außerdem hervorragend dem bekannten „Kindchenschema“, obschon er kaum Ähnlichkeiten mit einem Kind aufweist. Dennoch halten die Leute ihn regelmäßig für ein Kind. Am auffälligsten aber ist die Ausdruckslosigkeit, die zu diesem Gesicht gehört, in der sich keinerlei Emotion oder Regung erkennen lässt. Wie die Geschichte zeigt, kann beides nicht nur nicht erkannt werden, sondern ist schlicht nicht vorhanden. Pinocchios Gesicht kommuniziert auf perfekte Weise seine absolute Emotionslosigkeit, also auch das Fehlen von Mitleid, Zorn oder Glücksempfinden. Kalt wie das Eisen, aus dem sein Körper geschmiedet ist, nähert sich diese Figur einer modernen Welt, die selbst erkaltet ist, wenngleich nicht so kalt, wie Pinocchio dies sein kann, ohne sich selbst darüber überhaupt ernsthaft im Klaren sein zu können. Zygmunt Bauman zufolge kennt diese Moderne nur ein Ziel, nämlich klare Ordnungen herzustellen, während jede Ambivalenz als „Abfall der Moderne“ aufgefasst werden müsse (Bauman 1992b: 27). Solche Eindeutigkeit bleibt kalt in jeder Hinsicht; Pinocchio aber, der in seiner Eindimensionalität die Eindeutigkeit schlechthin zu sein scheint, trägt in die Ordnung der Moderne gerade die Ambivalenz und, mehr noch, die Unordnung hinein, weil er sie systematisch auf den Kopf stellt. Junqua ergänzt, Pinocchios Ausdruckslosigkeit zeige auch ikonisch an, dass jede Suche nach Bedeutung in diesem Buch zum Scheitern verurteilt sei („doomed to failure“) (Junqua 2015: 10). Aber das stimmt natürlich nicht.

Schlussendlich hat diese Unschuldsgigur, dargestellt durch einen als Roboter realisierten Pinocchio, keinerlei Ahnung davon, dass sie eine mächtige, unzerstörbare Waffe darstellt. Weder ist seine Unschuld unschuldig, noch ist seine Gewalt brutal. Vielmehr ist beides ununterscheidbar, weil es bloß der Effekt des Umstands ist, dass es sich bei Pinocchio um eine bewusste Nicht-Kreatur handelt, eine Maschine, die außerdem und zuallererst durch den ähnlich bewusstlosen, ekstatischen Lebenswandel der Kakerlake Jiminy manipuliert wird, welche er eben dort beherbergt, wo sich human sein Gehirn befinden sollte, würde es

sich bei Pinocchio um einen Jungen und nicht einfach um irgendeine mechanische Puppe handeln. Tatsächlich hat er von nichts auch nur die leiseste Ahnung; stattdessen stolpert er durch ein gewaltbehaftetes, korruptes und heruntergekommenes soziales Umfeld. Wovon Pinocchio daher mit seinen leeren Maschinenaugen Zeugnis ablegt, ist eine Serie an Gräueltaten und Verbrechen. Ein ums andere Mal, wenn Pinocchio die Szene verlässt, hat er zuvor gänzlich unbeabsichtigt den jeweiligen Ort niedergebrannt und trägt damit wieder das „Dämonische“ in die Moderne hinein (Steiner 2008: 57). Der Soziologe und Ethnologe Franz Baermann Steiner meint damit das speziell für vormoderne Gesellschaften übliche Verfahren einer Vergesellschaftung von Gewalt. Diese gehen ihm zufolge davon aus, dass sich die wesentliche Gefahr „außerhalb der menschlichen Gesellschaft“ befindet, in Gestalt von Geistern, die böse sind. Die moderne Zivilisation jedoch dehne sich so weit aus, dass es kein solches Außen der Gesellschaft mehr gebe; alles werde sozial kolonisiert, auch der „politisch-dämonische Bereich“ (ebd.: 58). Wiewohl es nur noch ein Minimum an äußeren Gefahren gebe, liege das „Maximum der Gefahr innerhalb der Gesellschaft“ (ebd.). Das bedeutet, dass die Moderne die Gefahr von Gewalt und das elementare Moment der Gefährdung gerade nicht aufhebt, sondern im Gegenteil, dass diese sich innerhalb der Moderne neu aufstellt. Jene Gewalt, welche die zivilisierte Moderne ursprünglich aus sich hatte ausschließen wollen, findet jetzt ihren Ort in deren Zentrum. Das „Dämonische“ als Ikonik und Symbol einer die menschliche Gesellschaft gefährdenden Gewalt kommt sowohl über akute Praktiken, als auch massiv auf symbolischer Ebene zurück. In den Gewaltfiguren und Gewalttexzessen in *Pinocchio* findet es seinen Ausdruck, aber natürlich auch in der Figur des Pinocchio selbst, dem die Gewalt einerseits so dringend eingeschrieben ist, während er andererseits von ihr gar nichts weiß.

Insgesamt übt Pinocchio nicht seine eigene Gewalt aus, sondern, in seiner Eigenschaft als allegorische Figur, die Gewalt der Moderne ganz allgemein. Unabhängig von möglichen Varianten ihrer Rezeption – Genugtuung, Lust, Erschrecken – nimmt diese zumindest einen prominenten Ort in der Ikonographie und Narration dieser Erzählung ein und integriert sich damit einer Erzähllogik, die nicht einfach eine der Moderne ist, sondern deren Dramaturgien von Gewalt mindestens bis in antike Tiefenschichten zurückreichen. Die Inszenierung des Spektakels der Gewalt in Winchluss' *Pinocchio* bewegt sich stetig auf der Scheidelinie zwischen grandiosem Effekt und nüchterner Distanziertheit, weil es letztlich immer aus der unbeteiligten Perspektive Pinoccios gezeigt wird. So gibt es kaum Nahaufnahmen von Gewalt, diese wird vielmehr fast immer in

der Totalen gezeigt, was dem Betrachter eine Verortung im Gewaltgeschehen verwehrt. Das Spektakel der Gewalt ist so gesehen immer ein Anderes, gehört nicht zum eigenen und lädt auch nicht zur Identifizierung ein. Dazu gehört dann auch, dass diese Gewalt weder selbst über eine kathartische Kompetenz verfügen kann, noch ihre Darstellung einen Anspruch darauf erhebt. Dieses Spektakel der Gewalt ist schlicht deren eigener Exzess, ihr Dämonisches kehrt nicht einfach zurück, sondern mutiert zu einem wesentlichen Bestandteil von Vergesellschaftung und Kulturgenerierung in der Moderne. Die Gewaltsequenzen von Winschluss' *Pinocchio* illustrieren, was Debord meint, wenn er schreibt, das Spektakel sei „der schlechte Traum der gefesselten, modernen Gesellschaft“ (Debord 1996: 21). Zwar komme genau darin der wirkliche Wunsch dieser Gesellschaft zum Ausdruck, auch selbst zu schlafen; aber das Spektakel ist so gesehen der Traum vom Aufwachen und der Gewaltexzess begleitet die Illusion eines Erwachens, das phantasiert bleibt und sich letztlich gegen sich selbst richtet. Debord selbst schlägt den Bogen zur Gewalt, stehe am Beginn des Spektakels doch „die Spezialisierung der Gewalt“ (ebd.). Im Erscheinen von Gewalt als Praxis und Symbolsprache der modernen Zivilisation verwirkliche sich „das Modernste“ als „das Archaischste“ (ebd.). Winschluss' Gewaltpanoramen zerstören die Fundamente der modernen Gesellschaft: die Vorstadtidylle, die Fabrik, der Vergnügungspark, die Kaserne. Alle diese strukturellen Zentren werden eingäschert und dem Boden gleich gemacht, was Pinocchio selbst gar nicht, die Leser aber aus der Distanz verfolgen. Von einer an René Girard geschulten Lesart als reinigender Gewalt lässt sich hier nicht sprechen (Girard 1994a), von einer Gewalt als Signatur der Moderne hingegen schon. Diese Gewalt ist weder situativ noch akzidentiell, auch wenn sie im jeweiligen Spektakel situativ überkocht. Die unschuldige, da intentionslose Gewalt Pinocchios fügt sich der moralisch bösen Gewalt all der anderen Akteure nahtlos ein; beide unterscheiden sich letztlich nicht einmal.

3. Reise

Insofern schickt Winschluss seinen Pinocchio auf eine zwiespältige, immerzu enttäuschende Reise, die diesen zuallererst die Welt durchziehen und Halt an diversen Schauplätzen machen lässt. Darüber hinaus bringt ihn diese Reise unter die Menschen und sie bringt ihn dazu, obschon nicht in gleicher Weise wie Collodis Original, sich diesen anzupassen. Zunächst aber bereist Pinocchio die Welt. Nachdem er die Frau des Er-

finders entflammt hat, verlässt er die Vororte, durchquert die Großstadt und erlebt seinen ersten Zwischenstopp in einer Spielzeugfabrik, in der Kinder zu Sklavenarbeit gezwungen und diejenigen, die ihr Pensum nicht schaffen, im Ofen verfeuert werden. Zunächst macht Pinocchio für den Unternehmer Stromboli enormen Profit. Erst als sich seine Spielzeuge, wie er selbst, als tödliche Waffen erweisen, soll auch Pinocchio zur Strafe verbrannt werden. Da aber ein eiserner Roboter nicht brennen kann, ist es schlussendlich Strombolis Imperium, das bis auf die Grundmauern abbrennt. Dies ist der erste von Pinocchio zerstörte Ort, während er seine Wanderung fortsetzt und aufs Land gelangt. Nachdem ihn die sieben Zwerge ausgetrickst haben, die in ihm einen Eindringling, vor allem aber ein Hindernis bei der Erfüllung ihrer perversen Sexualphantasien sehen, was den Missbrauch von Schneewittchen angeht, wird Pinocchio auf eine lange Zugreise geschickt, gefolgt von einer Reise im Luftschiff, wo er auf einen Jungen trifft, der wie er als blinder Passagier reist und mit dem er sich zusammen tut. Dieser Junge führt Pinocchio zur legendären Zauberinsel, die sich als heruntergekommener Vergnügungspark für Kinder erweist, wo die Kinder, Jungs vor allem, ausgebeutet werden, diesmal durch eine eher schlecht funktionierende Gesellschaft des Spektakels und ungehemmten Konsumismus.

Die Zauberinsel wird bald zum Ort einer blutigen Revolution, angeführt von einem gnadenlosen Clown, der die Kinder, allein durch die Macht seiner verführerischen Rede, buchstäblich in eine Armee blutrünstiger Wölfe verwandelt. Hier wird Pinocchio gehenkt, da er, der nicht-menschliche, bewusste Roboter von der Magie des Clowns nicht erreicht wird und sich nicht in einen Wolf verwandelt (vgl. Abb.2). Die Zeit vergeht, das Seil wird spröde und reißt und Pinocchio zieht weiter, gerade rechtzeitig, um die nächste Revolution zu streifen, deren Massaker er passiert, ohne darin verwickelt zu sein. Als der frühere Diktator ihn als Geisel nimmt, muss sich Pinocchio mit ihm in einem Ruderboot aufs Meer begeben. Durch ein Missgeschick des Diktators sinkt das Ruderboot, sodass Pinocchio seine Reise mit einer Wanderung auf dem Meeresgrund fortsetzt, die ihn schlussendlich in den Bauch des Seemonsters Monstro führt, mit dessen zufälliger Entstehung Winchluss' *Pinocchio*-Adaption eröffnet hatte. Im Bauch dieses Seemonsters trifft Pinocchio auf seinen Schöpfer (oder Vater), den Erfinder Geppetto. Nach ihrer Befreiung aus der Gefangenschaft im Inneren des Monsters, die sie Pinocchios mechanischen Fähigkeiten verdanken, setzt Geppetto seine Kreatur außer Betrieb und bringt ihn wieder in jenes Militärcamp, wo er seine Erfindung zuerst vorgeführt hatte und auf riesiges militärisches Interesse gestoßen war. Allerdings wird eine folgeschwere Interaktion



Abb.2: Der gehenkte Pinocchio (Winssluss: Pinocchio, Berlin 2009: avant-verlag, S. 83, Copyright: Winssluss, avant-verlag)

ausgelöst, als die Kakerlake Jiminy eigenhändig versucht, den dysfunktionalen Roboter just in jenem Moment zu reparieren, da Geppetto dessen System reinitialisiert, um dem Militärkommandeur Pinocchios Qualitäten als Waffe vorzuführen. Nun wird die gesamte Kasernenanlage niedergebrannt und zerstört. Pinocchio aber fliegt am Ende auf einer abgefeuerten Granate durch das Weltall (vgl. Abb.3) – nachdem nämlich die Kakerlake Jiminy das Feuer in seinem Kopf gelöscht und ihn erneut friedlich gestimmt hat.

Wo auch immer Pinocchio auf seinen Reisen Halt macht, ist er konfrontiert mit Tod, Unrecht und Katastrophen. Es gelingt ihm, alle diese Gräueltaten zu überstehen, rein durch seinen Vorteil, nicht menschlich zu sein und natürlich, weil er eine losgelassene, tödliche Waffe ist – er kann weder sterben noch empfinden und ist sich seiner Waffenqualitäten ebenso wenig bewusst, wie er von jeder ethischen Erwägung unbelastet bleibt. Im Unterschied dazu ist sein Schöpfer Geppetto, obschon getrieben von der Sucht nach Reichtum, durchaus zu Empfindungen fähig und fällt angesichts der schrecklichen Konsequenzen, die seine Erfindung zeitigt,



Abb.3: Pinocchios Ritt auf der Granate (Winchluss: Pinocchio, Berlin 2009: avant-verlag, S. 152, Copyright: Winschluss, avant-verlag)

auch regelmäßig in Verzweiflung (vgl. Abb.4). In der Figur des Geppetto versinnbildlicht sich menschliche Ambivalenz in der Moderne, wenn er versucht, Pinocchio an die Armee zu verkaufen, obwohl er weiß, um was für eine gefährliche Waffe es sich handelt, nur weil er sich nach Reichtum und einem guten Leben sehnt. Zugleich leidet er ernsthaft aufgrund der Vorstellung just dieser möglichen Konsequenzen, welche die Pinocchio-Waffe zeitigen könnte. Der Verfolg des Glücks, als einer der maßgeblichen Antriebe der Moderne, wird damit als ebenso tödliches wie heimtückisches Versprechen des Kapitalismus enttarnt, das die Leute vor allem dazu anhält, ihren egozentrischen Begierden zu folgen, anstatt sich um ihre ethischen Bedürfnisse und Sorgen zu kümmern. Pinocchio stolpert durch die Welt der lebenden Wesen als sei er ein Alien, das genau dort nicht hingehört; stets gezeigt mit seinem ausdruckslosen Gesicht. Mindestens repräsentiert er eine Form absoluter Alterität sowohl der menschlichen Gesellschaft gegenüber, als auch zur Moderne als einem rhizomatisch organisiertem Gefilde aus Gewalt und Zerstörung. Vor diesem Hintergrund verunklart die Vorstellung darüber, ob es nun zu sei-

nem Vorteil gereicht, kein Mensch, sondern eine unzerstörbare Waffe zu sein. Der Vorteil, der darin liegen mag, fällt rasch in sich zusammen, wenn es darum geht, weiterhin eine Existenz führen zu müssen, die sich nicht als „Leben“ bezeichnen lässt – nicht einmal als „bloßes Leben“, da in diesem Fall selbst das entsakralisierte Töten unmöglich ist (Agamben 1998). Dieser Pinocchio, der nicht nur die absolute Alterität des Menschlichen verkörpert, als das Andere schlechthin, und der darüber hinaus auch, ob nun versehentlich und unbeabsichtigt oder nicht, unterschiedslos Menschen massakriert, findet schlicht keinen Zugang zu jener Menschlichkeit, von der er fortwährend ausgeschlossen ist.



Abb.4: *Der verzweifelte Geppetto* (Winchluss: *Pinocchio*, Berlin 2009: avant-verlag, S. 148, Copyright: Winchluss, avant-verlag)

4. Humanisierung

Trotz dieser Gesamtanlage nimmt auch Winchluss' Adaption das klassische Motiv aus Collodis Buch auf, wonach der künstlich hergestellte Junge danach strebt, ein richtiger Junge zu werden und damit am Ende sogar Erfolg hat, nachdem er diverse Erziehungsfehler, Abenteuer und

Bestrafungen durchlaufen hat. Sei es Collodi, sei es Disney – am Ende transformiert Pinocchio jeweils glücklich in einen „richtigen“ Jungen aus Fleisch und Blut und lässt seine hölzerne, artifizielle Existenz hinter sich, die ihn bis dahin von echter Menschlichkeit getrennt hatte, auch wenn er sich nach dieser gesehnt haben mochte. Insofern wird er schließlich für all die Mühsal belohnt, die er während seiner erzieherischen Émiliade durchlaufen hat und sich am Ende, ganz wie bei Rousseau, als perfektes Ergebnis einer ebenso rigiden wie umfangreich angelegten Erziehung erweist.

„In der natürlichen Ordnung sind alle Menschen gleich; ihre gemeinsame Berufung ist: Mensch zu sein. Wer dafür gut erzogen ist, kann jeden Beruf, der damit in Beziehung steht, nicht schlecht versehen“ (Rousseau 1995: 14).

Auch für Rousseau macht erst die Erziehung den wirklichen Menschen, während das noch unerzogene Kind zuvor noch kein Mensch gewesen ist, sondern sich nur auf dem Wege zu seiner Humanisierung befand.

Beinahe überraschend übernimmt auch Winchluss dieses Motiv einer abschließenden Humanisierung Pinocchios, selbst wenn eine solche Transformation auf den ersten Blick keinen Sinn zu machen scheint, eben weil Pinocchio konsequent als Repräsentation des Alteritätsprinzips gegenüber dem Menschlichen gezeichnet ist. Die längste Zeit über spielt das Motiv der Humanisierung des nichtmenschlichen Artefakts in diesem Comic keine Rolle. Der Comic ist für derlei Themen genau das richtige Medium, bekräftigt er doch die inhaltlich akzentuierte Ambivalenz deutlich auch in formaler Hinsicht: als „Ambivalenz der Wiederholungen“, als „unauflösbare Unentschiedenheit zwischen Identität und Differenz“, was, wie Ole Frahm meint, insgesamt wenig Vertrauen erwecke, auch in das Medium insgesamt (Frahm 2010: 55). Frahm spricht in diesem Zusammenhang von den „weird signs der Comics“, welche „durch ihre strukturelle Parodie die Hoffnung auf eine Ambivalenz der Macht“ schüren würden, „auf ihre Zerstreuung, ihre Auflösung“ (ebd.: 56). Für *Pinocchio* lässt sich dies nicht behaupten. Groteske Form und „weird signs“ bekräftigen hier nur eins, die Hoffnungslosigkeit, in die hinein ein Leben geworfen ist, das jedweder Form von Amivalenz nicht gewachsen und dieser dennoch permanent ausgeliefert ist. Erstmals wird es eingeführt, als Geppetto und Pinocchio auf der Rückseite eines Lasters mitfahren, nachdem sie der Monstro-Kreatur entkommen sind. Geppetto schläft ein und hat einen Traum: Durch göttliche Intervention wird Pinocchio in einen wirklichen Jungen verwandelt. Anstatt aber froh über solch eine Fügung zu sein, ist Geppetto eindeutig zögerlich und scheint

ernsthaft besorgt zu sein. Dies nicht ohne Grund, denn Pinocchio beginnt sofort damit, seinen Schöpfer sehr schamlos zu tätscheln und reißt diesem dabei eine Maske vom Gesicht, wodurch auch dieser als Roboter demaskiert wird. Daraufhin erwacht Geppetto ebenso panisch wie verzweifelt, zückt ein Messer und setzt Pinocchio, den Roboter, außer Betrieb. Am Ende seiner Reise wird Pinocchio dann zwar doch noch vermenschlicht, dies aber auf eine reichlich seltsame Art, wenn ihn ein Paar bescheidener und gütiger Bauern adoptiert. Erst kurz zuvor hatte die Bauersfrau ein Kind verloren und war darüber verrückt geworden. Nun findet der Bauer Pinocchio des Nachts in seinem Stall, nachdem der dort durchs Dach gebrochen ist, just als er zum Abschluss seines Weltraumritts auf der Granate vom Himmel fiel (vgl. Abb.5). Der burleske Verweis auf die Kindsgeburt von Bethlehem ist ebenso offensichtlich wie bizarr. Während der Bauer leicht verwundert darüber ist, diesen quasi-Jungen bei sich zu finden, erkennt seine Frau in diesem ihre Erlösung aus der Kinderlosigkeit. Als der Bauer realisiert, was Pinocchio an Gutem für seine Frau bedeutet, akzeptiert auch er ihn als ihr gemeinsames Kind.



Abb.5: *Das Kind im Stall* (Winchluss: *Pinocchio*, Berlin 2009; avant-verlag, S. 176, Copyright: Winchluss, avant-verlag)

Winchluss' Interpretation der Humanisierung Pinocchios ist einigermaßen geschickt, vergegenwärtigt man sich die etablierte Lesart, wonach das Artefaktgeschöpf üblicherweise am Ende in einen lebendigen Menschen verwandelt wird, dabei zwar seinen Körper und physische Verfassung auswechselt, die ihm eigene Natur und Persönlichkeit jedoch beibehält. Das glückliche Ende gleicht in der Regel einer Transformation. Von dieser Tradition in der Darstellung von Pinocchios Finale abweichend, wird er in Winchluss' Bearbeitung am Ende gerade nicht in einen echten Jungen aus Fleisch und Blut verwandelt. Eine physische Metamorphose der Kunstfigur findet nicht statt. Stattdessen bleibt Pinocchio ein Roboter, der von jeder menschlichen Natur rigide ausgeschlossen bleibt; hier liest sich Winchluss' Adaption partiell wie eine Parodie auf Osamu Tezukas klassischen Manga *Astro Boy* oder auf Steven Spielbergs Spielfilm *Artificial Intelligence: AI* (USA 2001). Als Roboter wird Pinocchio schließlich in das Idyll einer ländlichen Familienidylle hineingezwungen, selbst wenn er dort, umgeben von seinen Möchtegern-Eltern und deren notorisch quiriligen Hund, eigentlich ziemlich unglücklich aussieht. So führt Winchluss jene Subjektivierung vor, von der Frahm spricht, wenn er meint, Comics zu lesen sei „keine Frage der Deutung, sondern der Wahrnehmung, der Konstitution der Subjektivierung selbst“ (Frahm 2014: 62). Das stimmt, aber es sagt noch nichts über den Kontext und die Stoßrichtung dieser Subjektivierung aus. Deren Gewalt unter gewaltsamen Umständen zeigt Winchluss am Ende seines *Pinocchio* auf. In einen Jungen verwandelt wird dieser Pinocchio ausschließlich durch den Willen seiner Adoptiveltern, und das betrifft zwei Ebenen, was die Prozedur dieser Verwandlung angeht. Erstens wird er nicht durch Magie zum Jungen, sondern einzig und allein vermittels der Kraft von Anerkennung, Bestätigung und Liebe. Weil seine Adoptiveltern in ihm einen Jungen sehen und ihn als Jungen lieben, ist er symbolisch in einen Knaben verwandelt, auch wenn er in Wirklichkeit ein gusseiserner Roboter bleibt.

Allerdings könnte sogar diese Version das perfekte Happy End sein, ist die Frage doch die, was wirklicher und angemessener ist: In eine neue Erscheinung verwandelt zu werden, die als liebenswert und respektabel erscheint? Oder zu einer lebendigen Person zu werden, allein durch den Willen der Liebe als symbolischen Akt der Anerkennung und der Auslöschung jeglicher Überreste an Alterität in der Erscheinung des Roboters? Auf den ersten Blick scheint die zweite Variante sehr viel stärker die Personalität der Alterität anzuerkennen und daher auch viel integrierender zu sein, als die erste Variante. Allerdings führt gerade Winchluss' *Pinocchio* vor, dass dies nicht zwingend der Fall ist, erlebt dieser doch an den Bauers-

leuten, dass die Liebe, die sie ihm entgegenbringen, ein Machtregime darstellt, dem zu entkommen ihm unmöglich wird. Während sich aber in *Astro Boy* oder *AI* dieses Regime in aller Gewalt offenbart, wenn die Eltern den künstlichen Jungen, enttäuscht von dessen Künstlichkeit verstoßen und dieser dadurch leiden muss, realisiert sich das Machtregime in *Pinocchio* umgekehrt durch die radikale Umarmung der pseudo-elterlichen Liebe. Insofern wird Pinocchio hier durch das waffenstarrende Arsenal der Liebe ausgebeutet, weshalb das bukolisch-ländliche Heim auch strukturell (nicht ikonographisch) konsequent dem Ausbeutungssystem in Strombolis Spielzeugfabrik ähnelt, nur dass Pinocchio jetzt mittels einer Ausbeutung durch Liebe schikaniert wird. Im Unterschied zur früheren Ausbeutungssituation in der Fabrik, mitsamt ihrem Ofen, gibt es keine Möglichkeit, sich der Liebe zu widersetzen. Schlussendlich schnappt gerade der Umstand, als Junge Anerkennung zu finden, anstatt als Maschine, als Falle über Pinocchio zu. Die Macht der Liebe wird noch weit gewaltsamer und verzweifelter, als es die Existenz in der Fabrik jemals gewesen ist.

Nachdem er zuvor all jene furchtbaren Ereignisse, Stationen von Tod und Bestrafung durchlaufen hat, ist es nun ausgerechnet der Kosmos einer heimeligen Familienidylle, worin Pinocchio seine wahre Dystopie findet. Als richtiger Junge geliebt zu werden, aber niemals wirklich Mensch zu werden und, mehr noch, von einer Liebe missbraucht zu werden, die ihm als fortwährendes Machtregime übergestülpt wird, macht Pinocchio ungleich einsamer, als er dies jemals zuvor gewesen ist. Die vorletzte Seite des Comic, auf der auch Pinocchio auftritt, zeigt als erstes und ungerahmtes Panel das Bauernhaus bei Nacht, Glühwürmchen schwirren herum und sorgen für eine friedliche Atmosphäre (vgl. Abb.6). Dann sieht man ihn im Bett liegen, steif wie eine Mumie, wie ihm seine Mutter die in seinem Fall schwer signifikante Geschichte vom hässlichen Entlein vorliest. Obwohl (oder weil) seine selbsternannte „Mutter“ unmittelbar bei ihm sitzt, ist Pinocchio sichtlich unwohl. Der „Vater“ kommt Gute Nacht zu sagen und beide „Eltern“ verlassen den Raum, Arm in Arm, mit dem Licht im Rücken, während sie Pinocchio allein im Dunkeln lassen. Die Einsamkeit, die schon zuvor im zweiten Panel verdeutlicht wurde, da Pinocchio durch die Mutter so sehr verstört wirkte, wird nun vollends wirklich. Als es im Zimmer dunkel wird, wandern Pinocchios Augen in Richtung der Tür, durch welche die Bauersleute soeben verschwunden sind; seine Augen sind gezeichnet, als würden sie sich zum ersten Mal überhaupt bewegen. Allein, im Dunkeln, ist nichts mehr zu sehen, außer ein graues Bett und das Weiße von Pinocchios Augen. Diese Einstellung wird dreimal wiederholt, jedesmal wird Pinocchio

aus größerer Entfernung gezeigt. Erst hier, ganz am Ende des Buches, scheint er erstmals emotionale Regungen zu zeigen. Und ausgerechnet in diesem Haushalt guter Menschen und umsorgender, wenngleich falscher, „Eltern“, ist die erste reale Emotion, die ihn überhaupt überfällt, die Angst. So gesehen führt Winssluss' Comic-Adaptation von *Pinocchio* die finale These, Angst sei der menschliche Zustand schlechthin. Dies ist das grundlegende Gefühl, das ausgebildet wird, wenn man als menschliches Individuum in die Welt gelangt und trifft insbesondere unter Bedingungen der Moderne zu. In der Moderne, so die Aussage der Darstellung, ist ein Entkommen aus der Angst ebenso unmöglich, wie ein Entkommen aus der Gewalt. Winssluss' *Pinocchio* ist eine Reflexion auf Menschlichkeit und auf die Idee des Menschseins, indem sie den nichtmenschlichen Akteur als absolute Alterität vorstellt, der bis zu seiner quasi-formalen Integration in das Spektrum des Menschlichen zu Empfindungen nicht in der Lage war, insbesondere nicht zu der der Angst.



Abb.6: *Die Gewalt der Liebe* (Winssluss: *Pinocchio*, Berlin 2009: avant-verlag, S. 179, Copyright: Winssluss, avant-verlag)

11. Fortsetzung folgt

Dieses Buch wäre fortzuschreiben. Die Verhandlung des Verhältnisses einer Inszenierung von (Motiven der) Gewalt und den Spezifika des Mediums Comic lässt sich nicht nur fortsetzen, sie muss fortgesetzt werden, weil sie im Rahmen dieser Studie kaum erschöpfend behandelt werden konnte. Als wichtigstes Thema und Ergebnis dieser Untersuchung und ihren Fallstudien zu exemplarischen Fällen einer Inszenierung von Gewalt im Comic lässt sich festhalten, dass deren Darstellungscodes nur über eine verstärkte Hinwendung zur Ebene von Bildlichkeit erfasst und verstanden werden können, als dies bislang der Fall ist. Nur über eine Akzentuierung der Bildebene des Mediums Comic wird letztlich auch eine Annäherung an dessen eigene Formen medialer Kommunikation gelingen, welche die Bildebene nicht bloß als Vehikel und Trägermedium der Narration begreift und Bildaspekte nur dann eigens berücksichtigt, wenn sie dramaturgisch relevant sind (etwa beim unzuverlässigen Erzählen). Hingegen zeigen die untersuchten Beispiele, dass die Bildform des Comic nicht einfach abbildender Natur ist, also keine bloße Doublette von Realität darstellt, und dass sie weder in einem nachfolgenden Verhältnis zur narrativen Qualität des Mediums steht, noch in einer semio-logisch erfassbaren Funktionalität aufgeht.

Vielmehr muss die Bildsprache des Comic spezifisch eingeordnet werden und als eines der wesentlichen formalen Charakteristika dieses Mediums begriffen werden, wenn nicht als dessen bedeutsamstes. Schließlich wird, wie gezeigt, selbst die Textebene im Comic letztlich von dessen Bildlichkeit eingeholt (Kap.3, 7), indem sie als Schrift selbst Teil des Bildes und aller seiner ästhetischen Möglichkeiten wird. Nach wie vor fehlen aber angemessene Analyseinstrumente, um sich der Bildlichkeit des und im Comic in allen ihren Aspekten angemessen annähern zu können. Diese Untersuchung entwirft dazu weder eine Theorie noch eine Methode, sondern erprobt lediglich akzidentiell die Anwendung diverser bildwissenschaftlicher Ansätze auf den Comic, wie dies bislang noch viel zu selten (oder kaum) geschieht. Die Ausgangslage dafür ist denkbar ungünstig, da der Comic als Medium sich in einem kulturellen Umfeld ausdifferenziert, das seit langem durch seine tendenzielle Marginalisierung geprägt ist – von seiner Nähe zum Kitsch, wie auch von der dem Comic gegenüber nach wie vor latent ausgeübten, restriktiven kulturellen Gou-

vernementalität bezüglich seiner medialen Ausdrucksmöglichkeiten und visuellen Performativität.

Natürlich bietet das Medium Comic auch ein schönes Spektakel an Gewalt. Seine Gewaltdarstellungen sind bunt, mitunter drastisch, sogar lustvoll. Insgesamt konnten die hier vorgelegten Fallanalysen zeigen, wie sehr sich durchaus davon sprechen lässt, der Comic sei ein gewaltsames Medium, und die Inszenierung von Gewalt bilde gewissermaßen dessen mediales Epizentrum. Die bildliche Gestaltung definiert eine spezifische und, je nachdem welchen Ansatz der einzelne Comic wählt, auch höchst unterschiedlich ausgerichtete Darstellung, mediale Kommunikation und schließlich Rezeption von Inszenierungen von Gewalt im Comic. Zwar bleiben die jeweiligen Darstellungen eingebettet in die Dramaturgie und damit in die erzählerische Strategie des einzelnen Comic. Dies trifft insbesondere auf eine Serie wie *Helden ohne Skrupel* zu, deren Ästhetik der Gewalt ohne Bezug auf den Rückgriff der Serie auf das Stilmittel der Groteske nicht angemessen entziffert werden kann. Es gilt aber auch für *DMZ*, deren Gewaltikonographie durchwegs die Aufgabe hat, den Lesern parabelhaft die Möglichkeit einer anderen Realität des Krieges und des Lebens in einem Gewaltraum zu spiegeln. Zwingend notwendig ist eine solche Einbettung allerdings nicht, vielmehr kann die Bildgestaltung von Gewalt im Comic auch für sich stehen, wie dies etwa in *Sin City* der Fall ist, aber auch in *100 Bullets* oder in Barus Arbeiten. Freilich ändert sich damit jeweils die Intention und symbolische Einbettung einer Repräsentation von Gewalt. Insgesamt wird jedoch deutlich, dass das Spektakel der Gewalt im Comic in keinem Fall einfach eine intensivierende Performanz oder Repräsentation von Gewalt bedeuten kann. Deren Oberflächeninszenierung bedeutet gerade nicht, dass das Medium ihrer Präsenz und Affirmation Vorschub leistet. Diese Schlussfolgerung kann nur dann getroffen werden, wenn der Comic konsequent als literarisches Medium gelesen wird, dessen Bildebene keiner weiteren Decodierung bedarf. Dies wäre die Lesart der klassischen Kritik am Comic, die im Bild nichts anderes als ein Substitut von Text sehen konnte. Diese Art von Kritik musste das Medium Comic deshalb beinahe zwangsläufig als literarische Verfallsstufe begreifen und dessen Gewaltinszenierungen wörtlich nehmen. Für das Verständnis eines genuin ironischen Ansatzes des Mediums Comic, wie von Ole Frahm herausgearbeitet, oder seiner Kraft als illegitimes Medium, wie von Thomas Becker aufgezeigt, ist in diesem Zusammenhang notgedrungen gar kein Platz.

Die Gewalt im Comic, als Gewalt des Comic, schlägt nicht durch in Richtung einer Mimesis an eine Wirklichkeit, die sie ohnehin niemals einholen kann. Ihre unvermeidbare zeichnerische Nachträglichkeit eben-

so wie ihre speziell im Modus einer Arretierung der Panels unterstrichene, ikonische Differenz gegenüber ihren Sujets hebt die Zeichnungen des Comic deutlich von jeder möglichen Identifikation mit den in ihnen dargestellten performativen Akten ab. Das brachiale Ineinanderschieben von Darstellung und Botschaft, symbolischer Kommunikation also, des Mediums ist für den Comic medienästhetisch und diskursimmanent falsch. Im Gegenteil ergibt sich aus dieser Differenz, die in dieser Studie wiederholt als „Riss“ bezeichnet wurde, gerade die mediale Eigenheit des Comic, zur Übertreibung geradezu generisch gedrängt zu sein. Im Comic ist die überzogene Darstellung daher kein Problem, das auf ein fehlendes ethisches Bewusstsein der massenmedialen Produzenten verweist, sondern Ausdruck einer Kompetenz der übertriebenen Darstellung, die gerade in dieser Übertreibung zu sich kommt. Die Überzeichnung ist exakt das Stilmittel, das der Comic anderen Medien voraus hat und über das er seine Sujets in einer Weise handhaben kann, welche, wie hier verschiedentlich gezeigt, die Bilder zu Motoren der Erkenntnis und kulturellen Wissensproduktion macht. Im ikonographisch organisierten Spektakel drückt sich dann zum einen der tradierte Habitus der Massenkultur aus, zum anderen das Privileg speziell des medien- und kulturhistorisch marginalisierten Mediums, über sich hinaus zu gehen. Das trifft auf alle Sujets des Comic zu, keineswegs nur auf das der Gewalt. An einem Thema wie dem der Gewalt, welches die ohnehin nie beendete Umstrittenheit des Mediums Comic noch einmal durch die eigene, ebenfalls beargwöhnte Form maßlos steigert, lässt sich dieser Zusammenhang allerdings besonders eindringlich aufzeigen.

Vor allem lassen sich beispielhaft am Thema Gewalt und an dessen Umsetzung im Comic besonders deutlich die ikonographischen Kompetenzen des Mediums zeigen. Im Spektakel der Gewalt, in der zeichnerisch fast notwendigerweise überzogenen Darstellung, eben in der Überzeichnung von Gewalt im Comic, wird exemplarisch offenbar, wie sehr das Medium mit einer Differenz zwischen Abbildung und Abgebildetem, zwischen Fiktion und Realität spielt. Diese Differenz betrifft sämtliche Darstellungen des Mediums, aber an einem sozial, pädagogisch, ethisch und politisch hoch sensiblen Thema wie dem medialen Umgang mit Gewalt wird sie besonders deutlich und es wird hier auch insbesondere deutlich, dass sich diese Differenz nicht auflösen lässt. Damit ist zuallererst eine vergleichsweise große Realitätsferne des Mediums aufgerufen, dem die angemessene Abbildung von Realität niemals gelingen kann. Für das eindeutig fiktive Segment im Comic ergibt sich daraus ein klarer Vorteil; abgekoppelt von einer vereindeutigten Realitätsbindung stehen dem Comic Formen und Techniken der Überzeichnung frei, die die

Grenzen des Wirklichen bis ins Extrem verschieben oder aufheben können. Für den realistisch auftretenden Comic hingegen ergibt sich aus dieser Gemengelage die Herausforderung, eine prekäre Balance dieser Realitätsferne gegenüber zu halten. Er muss narrativ und ikonographisch Realismus transportieren, ohne jene Realitätsferne aufheben zu können. Das eröffnet im Einzelfall für den zwar realistischen aber dennoch fiktiven Comic, wie bei *100 Bullets* oder in den Arbeiten von Hermann, am Ende eher einen Möglichkeitsspielraum im Umgang mit der Inszenierung von Gewalt. Für das Segment der authentisch oder dokumentarisch verfahrenen Comics, wie bei Joe Sacco, erwächst daraus allerdings ein immenses Problem, da sie gerade umgekehrt vermieden werden müssen, dass ihre eindeutig nachgezeichnete, damit immer auch fiktional verankerte Bildebene nicht den dokumentarischen Gehalt konterkariert, den die Bilder eigentlich transportieren sollen. Das gelingt wiederum nur durch bildliche Strategien im Umgang mit dem eingesetzten Text.

Für die Rezipienten bleibt in jedem Fall ersichtlich, dass den Comic ein Riss in der Repräsentation kennzeichnet, der den Bruch gegenüber der abgebildeten Bildwelt – sei sie realistisch oder nicht – nicht schließen kann. Mehr noch: dieser Riss kann generisch nicht geschlossen werden, und der Comic kann das auch gar nicht wollen, weil aus diesem Riss heraus die spezifischen Möglichkeiten, Spielräume, Kompetenzen des Mediums Comic erwachsen. Es ist gerade dieser Riss – über den traditionell die mediale, kulturelle Insuffizienz des Comic konstruiert wurde – der sich als die eigentliche Besonderheit des Mediums erweist und über den sich die massenkulturelle Inszenierung des Spektakels schließlich als kulturell extrem produktiv erweist, weil das Spektakel stets und notwendigerweise in einem Zwischenraum des Realen lokalisiert ist und mit einer simplen Wiedergabe von Wirklichkeit in keinem Fall verwechselt werden kann. Das bedeutet umgekehrt, dass sich der Comic im Zuge dieses stetigen Verweises auf seine mediale Distanzierung von Realität als Fiktion, stetig genötigt sieht, eine selbstreflexive Perspektive auf die eigenen medialen Bedingungen und Qualitäten einzunehmen. Formal darf dies als Nötigung zu einem ikonographischen Intellektualismus verstanden werden, während affirmative, eindimensionale Praktiken im Medium weit eher im Sinne eines narrativen und graphischen Abfalls der formalen Höhe bestraft werden, als das luzide Spiel der Formen, das insbesondere auf Techniken des Überzeichnens und des Spektakels zurückgreift. Die Gewalt im Comic ist die Gewalt des Comic als eines Mediums, das innerhalb der Massenkultur neue formale Zugänge zur Bildlichkeit medialer Kommunikation austestet und realisiert und damit die etablierten Repräsentationsmuster medialer Wirklichkeit verschiebt. Diese Kompetenz

der ikonographischen Verschiebung irritiert viele Zeitgenossen noch immer und bleibt ein erstaunliches Privileg dieses heute scheinbar anachronistisch auftretenden, jedoch nach wie vor hochgradig avancierten Blättermediums.

Bibliographie

Comics

- 100 Bullets, Vol.2: Split Second Chance, Brian Azzarello / Eduardo Risso, New York 2001: Vertigo / DC Comics.
- 100 Bullets, Vol.3: Hang Up on the Hang Low, Brian Azzarello / Eduardo Risso, New York 2001: Vertigo / DC Comics.
- 100 Bullets, Vol.4: A Foregone Tomorrow, Brian Azzarello / Eduardo Risso, New York 2002: Vertigo / DC Comics.
- 100 Bullets, Vol.8: The Hard Way, Brian Azzarello / Eduardo Risso, New York 2005: Vertigo / DC Comics.
- 100 Bullets, Vol.12: Dirty, Brian Azzarello / Eduardo Risso, New York 2008: Vertigo / DC Comics.
- Autoroute du Soleil, Baru, Hamburg 2007: Carlsen Verlag.
- Bleierne Hitze, Baru / Jean Vautrin, Wuppertal 2013: Edition 52.
- Comanche, Bd.4: Roter Himmel über Laramie, Hermann / Greg, Bielefeld: Splitter.
- DMZ, Vol. 1: On the Ground, Brian Wood / Riccardo Burchielli, New York 2006: Vertigo / DC.
- DMZ, Vol. 2: Body of a Journalist, Brian Wood / Riccardo Burchielli, New York 2007: Vertigo / DC.
- DMZ, Vol. 7: War Powers, Brian Wood / Riccardo Burchielli / Kristian Donaldson / Nikki Cook, New York 2007: Vertigo / DC Comics.
- Elende Helden, Baru / Pierre Pelot, Wuppertal 2008: Edition 52.
- Hau die Bässe rein, Bruno, Baru, Wuppertal 2011: Edition 52.
- Helden ohne Skrupel, Bd.1: Abenteuer in Gelb, Yann / Conrad, Hamburg 2001: Carlsen Comics.
- Helden ohne Skrupel, Bd.2: Der Schädel des Pater Ze, Yann / Conrad, Hamburg 2001: Carlsen Comics.
- Helden ohne Skrupel, Bd.3: Ching Soao, Yann / Conrad, Hamburg 2001: Carlsen Comics.
- Helden ohne Skrupel, Bd.5: Alix-noni-tengu, Yann / Conrad, Hamburg 2002: Carlsen Comics.
- Jeremiah, Integral 1, Hermann, Wuppertal 2012: Kult Editionen.
- Jeremiah, Integral 3, Hermann, Wuppertal 2013: Kult Editionen.
- Keine Gnade, Hermann / Yves H., Wuppertal 2015: Kult Editionen.
- Lieben Sie es roh oder gebraten? Hermann, in: Comic Forum. Das Magazin für Comicliteratur, No. 19: Hermann Spezial, Wien 1983.

Bibliographie

- Old Pa Anderson, Hermann / Yves H., Wuppertal 2015: ERKO.
Pinocchio, Winchluss, Berlin 2009: avant-verlag.
Safe Area Gorazde, Joe Sacco, London 2007: Jonathan Cape.
Sin City, Vol.1: The Hard Goodbye, Frank Miller, Milwaukie 2005: Dark Horse Books.
Sin City, Vol.2: A Dame to Kill For, Frank Miller, Milwaukie 2005: Dark Horse Books.
The Fixer: A Story from Sarajewo, Joe Sacco, Montreal 2003: Drawn and Quarterly Publications.
Wut im Bauch, Bd. 1, Baru, Wuppertal 2005: Edition 52.
Wut im Bauch, Bd. 2, Baru, Wuppertal 2006: Edition 52.

Sekundärliteratur

- Acheson, Charles (2015): Expanding the Role of the Gutter in Nonfiction Comics: Forged Memories in Joe Sacco's *Safe Area Gorazde*, in: Studies in the Novel, Vol. 47, No. 3, 2015, 291-307.
Adams, Jeff (2008): Documentary Graphic Novels and Social Realism, Oxford et al.: Peter Lang.
Agamben, Giorgio (2001): Mittel ohne Zweck. Noten zur Literatur, Freiburg / Berlin: diaphanes.
Agamben, Giorgio (1998): Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life, Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.
Ahrens, Jörn (2018a): Der Comic ist das Populäre. Zur populärkulturellen Gestalt eines Mediums der Massenkultur, in: Joachim Trinkwitz / Rolf Lohse (Hg.): Der Comic und das Populäre, Berlin: Ch. Bachmann (im Erscheinen).
Ahrens, Jörn (2018b): Bringing the War Back Home: Reflecting Violence in Brian Wood's *DMZ*, in: Ian Hague / Ian Horton / Nina Mickwitz (Hg.): Contexts of Violence in Comics and Representing Acts of Violence in Comics, London et al.: Routledge (im Erscheinen).
Ahrens, Jörn (2018c): Das Wissen des Comic. Über ein Medium, das eine Zumutung bleibt, in: Ansgar Nünning / Michael Basseler (Hg.): Fachdidaktik als Kulturwissenschaft: Konzepte, Perspektiven, Projekte, Trier: WVT (im Erscheinen).
Ahrens, Jörn (2017a): Gedankenexperiment: Steven Soderberghs *Contagion*, in: Ders.: Einbildung und Gewalt. Film als Medium gesellschaftlicher Konfliktbearbeitung, Berlin: Bertz+Fischer, S. 98-122.
Ahrens, Jörn (2017b): „Die unfassbare Tat.“ Gesellschaft und Amok, Frankfurt / New York: Campus.

- Ahrens, Jörn (2017c): Neun Thesen zur Möglichkeit einer Rekonfiguration von Geschichte im Comic, in: Bernd Dolle-Weinkauff (Hg.): Geschichte im Comic. Befunde – Theorien – Erzählweisen, Berlin, Christian A. Bachmann Verlag, 45-56.
- Ahrens, Jörn (2016): Populärkultur: Übertreibung und Verfemung, in: Frank Thomas Brinkmann (Hg.): Pop goes my heart. Religions- und popkulturelle Gespräche im 21. Jahrhundert, Wiesbaden: Springer VS, 75-97.
- Ahrens, Jörn (2012a): Intermedialität, Hybridität: Wieviel Unbestimmtheit trägt der Comic? In: Christian A. Bachmann et al. (Hg.): Comics intermedial, Christian A. Bachmann Verlag, Essen, S. 11-22.
- Ahrens, Jörn (2012b): Wie aus Wildnis Gesellschaft wird. Kulturelle Selbstverständigung und populäre Kultur am Beispiel von John Fords Film *The Man Who Shot Liberty Valance*, Wiesbaden: Springer VS.
- Ahrens, Jörn (2011): Übersetzungsprobleme. Narrativer und ästhetischer Import in Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers *Sin City*, in: Thomas Becker (Hg.): Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums, Christian A. Bachmann Verlag, Essen, S. 77-90.
- Ahrens, Jörn / Arno Meteling (Hg.) (2010): Comics and the City: Urban Space in Print, Picture, and Sequence, London / New York: Continuum.
- Alewyn, Richard (1965): Die literarische Angst, in: Hoimar von Ditfurth (Hg.): Aspekte der Angst, Stuttgart: Georg Thieme Verlag, S. 24-37.
- Appadurai, Arjun (2012): Thinking beyond Trajectorism, in: Michael Heinlein et al. (Hg.): Futures of Modernity. Challenges for Cosmopolitical Thought and Practice, Bielefeld: transcript Verlag, S. 25-31.
- Baberowski, Jörg (2015): Räume der Gewalt, Frankfurt a.M.: S. Fischer.
- Baberowski, Jörg (2012): Einleitung. Ermöglichungsräume exzessiver Gewalt, in: Ders. / Gabriele Metzler (Hg.): Gewalträume. Soziale Ordnungen im Ausnahmezustand, Frankfurt / New York: Campus, S. 7-27.
- Bachtin, Michail (2015): Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Baetens, Jan / Hugo Frey (2015): The Graphic Novel: An Introduction, New York: Cambridge Univ. Press.
- Bahr, Hans-Dieter (o.J.): Sätze ins Nichts. Ein Versuch über den Schrecken, Tübingen: Konkursbuchverlag.
- Bal, Mieke (2009): Narratology: Introduction to the Theory of Narrative, Toronto et al.: Toronto Univ. Press.
- Bal, Mieke (2006): Kulturanalyse, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Balibar Étienne (2010): Extreme Gewalt. Über die Grenzen der politischen Anthropologie, in: Das Argument 288, Heft 4/5 2010, 20-29.
- Balzer, Jens / Lambert Wiesing (2010): Outcault. Die Erfindung des Comic, Borchum & Essen: Ch. A. Bachmann Verlag.

- Bandel, Jan-Frederik / Sascha Hommer (2007): Geteilte Beute. Comics & Literatur, in: Schreibheft, Zeitschrift für Literatur, Nr. 68, März 2007, Essen: Rigo-don-Verlag, 18-20.
- Barthes, Roland (1981a): Elemente der Semiologie, Frankfurt a.M.: Syndikat.
- Barthes, Roland (1981b): Das Reich der Zeichen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Barthes, Roland (1964): Mythen des Alltags. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Baru (2008): The Working Class and Comics. A French Cartoonist's Perspective, in: Mark McKinney (Hg.): History and Politics in French Language Comics and Graphic Novels, Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi, 239-253.
- Bataille, Georges (1994): Die Erotik, Berlin: Matthes & Seitz.
- Baudrillard, Jean (2015): Die Konsumgesellschaft. Ihre Mythen, ihre Strukturen. Wiesbaden: Springer VS.
- Baudrillard, Jean (2000): Denn die Illusion steht nicht im Widerspruch zur Realität, in: Hans Belting / Dietmar Kamper (Hg.): Der zweite Blick. Bildgeschichte und Bildreflexion, München: Wilhelm Fink Verlag, 263-272.
- Bauman, Zygmunt (1992a): Dialektik der Ordnung. Die Moderne und der Holocaust, Hamburg: EVA.
- Bauman, Zygmunt (1992b): Moderne und Ambivalenz. Das Ende der Eindeutigkeit, Hamburg: Junius.
- Baumgärtner, Clemens (o.J.): Die Welt der Comics. Probleme einer primitiven Literaturform. Bochum: F. Kamp.
- Becker, Thomas (2011a): Die Lust am Unseriösen. Zur politischen Unschärfe ästhetischer Erfahrung, Philo Fine Arts: Hamburg.
- Becker, Thomas (2011b) (Hg.): Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums, Christian A. Bachmann Verlag, Essen.
- Becker, Thomas (2010): Comic – eine illegitime Kunst? Sozioanalyse der Lust an einem hybriden Medium, in: Dietrich Grünewald (Hg.): Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung, Bochum & Essen, 309-326.
- Benjamin, Walter (1977): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, in: Ders.: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 7-44.
- Benjamin, Walter (1965a): Geschichtsphilosophische Thesen, in: Ders.: Zur Kritik der Gewalt und andere Aufsätze, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 78-94.
- Benjamin, Walter (1965b): Zur Kritik der Gewalt, in: Ders.: Zur Kritik der Gewalt und andere Aufsätze, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 29-65.
- Blanchot, Maurice (1991): Das Unzerstörbare. Ein unendliches Gespräch über Sprache, Literatur und Existenz, München / Wien: Hanser.
- Bloch, Ernst (1967): Das Prinzip Hoffnung, Bd. 1, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Blumenberg, Hans (1996): Selbsterhaltung und Beharrung. Zur Konstitution der neuzeitlichen Rationalität, in: Hans Ebeling (Hg.): Subjektivität und Selbsterhaltung. Beiträge zur Diagnose der Moderne, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 144-207.

- Blumenberg, Hans (1990): *Arbeit am Mythos*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Boehm, Gottfried (1994): *Die Wiederkehr der Bilder*, in: Ders. (Hg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink Verlag, 11-38.
- Böhme, Hartmut (2012): *Das Archaische und das Soziale. Entgrenzung und Einhegung von Gewalt im gegenwärtigen Film und im Mythos – Michael Haneke – Quentin Tarantino – Sophokles*, in: *Imago. Interdisziplinäres Jahrbuch für Psychoanalyse und Ästhetik*, Band 1, Gießen: Psychosozial-Verlag, 9-32.
- Böhme, Hartmut (2004): *Imagologie von Himmel und Hölle. Zum Verhältnis von textueller und bildlicher Konstruktion imaginärer Räume*, in: Barbara Naumann / Edgar Pankow (Hg.): *Bilder-Denken. Bildlichkeit und Argumentation*, München: Wilhelm Fink Verlag, 19-44.
- Boltanski, Luc (2013): *Rätsel und Komplotte. Kriminalliteratur, Paranoia, moderne Gesellschaft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bolter, Jay David / Richard Grusin (2000): *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA / London: The MIT Press.
- Bolz, Norbert (1990): *Ästhetik jenseits von Gut und Böse*, in: Gerhard Gamm / Gerd Kimmerle (Hg.): *Ethik und Ästhetik. Nachmetaphysische Perspektiven*, Tübingen: edition diskord, S. 186-202.
- Bohrer, Karl Heinz (1981): *Plötzlichkeit*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bohrer, Karl Heinz (1978): *Die Ästhetik des Schreckens. Die pessimistische Romantik und Ernst Jüngers Frühwerk*, München / Wien: Carl Hanser Verlag.
- Bould, Mark (2005): *Film Noir: From Berlin to Sin City*, London & New York: Wallflower.
- Breckner, Roswitha (2010): *Sozialtheorie des Bildes. Zur interpretativen Analyse von Bildern und Fotografien*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Bredenkamp, Horst (2010): *Theorie des Bildakts*, Berlin: Suhrkamp.
- Brütsch, Matthias (2010): *Traumbühne Kino. Der Traum als filmtheoretische Metapher und narratives Motiv*, Marburg: Schüren.
- Brunken, Otto / Felix Giesa (Hg.) (2013): *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*, Essen: Ch. A. Bachmann Verlag.
- Bublitz, Hannelore (2005): *In der Zerstreuung organisiert. Paradoxien und Phantasmen der Massenkultur*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Butler, Judith (2010): *Raster des Krieges. Warum wir nicht jedes Leid beklagen*, Frankfurt / New York: Campus.
- Chute, Hillary L. (2016): *Disaster Drawn: Visual Witness, Comics, and Documentary Form*, Cambridge, MA / London: The Belknap Press at Harvard Univ. Press.
- Chute, Hillary L. (2010): *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*, New York, NY: Columbia Univ. Press.
- Claudio, Esther (2011): *The cruel beauty of a world without words: Winshluss's Pinocchio*, *The Comics Grid Blog*: blog.comicsgrid.com, http://blog.comicsgrid.com/blog/winshluss_pinocchio/, letzter zugriff 22. August 2018.

Bibliographie

- Conard, Sébastien / Tom Lambeens (2012): Duration in Comics, in: *European Comic Art*, Vol. 5, No. 2 (Winter 2012), 92-113.
- Danto, Arthur C. (2001): Abbild und Beschreibung, in: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink, 125-147.
- Daston, Lorraine / Peter Galison (2017): *Objektivität*, Berlin: Suhrkamp.
- Debord, Guy (1996): *Die Gesellschaft des Spektakels*. Berlin: Edition Tiamat.
- Debray, Régis (2013): *Jenseits der Bilder. Eine Geschichte der Bildbetrachtung im Abendland*, Berlin: Avinus.
- Deleuze, Gilles (1997): *Das Bewegungs-Bild*. Kino 1, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Deleuze, Gilles / Félix Guattari (1992): *1000 Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*, Berlin: Merve.
- Digmayer, Jörg (2002): Abenteuer in Gelb, *satt.org*, http://www.satt.org/comic/02_02_innomables_1.html (letzter Zugriff: 22.02.2016).
- Dong, Lan (2015): Inside and Outside the Frame: Joe Sacco's *Safe Area Gorazde*, in: Daniel Worden (Hg.): *The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World*, Jackson, MS: Univ. of Mississippi Press, 39-53.
- Drechsel, Wiltrud Ulrike et al. (1975): *Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Duden (2001): *Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache*, Mannheim et al: Dudenverlag.
- Dunst, Alexander (2015): Sacco with Badiou: On the Political Ontology of Comics, in: Daniel Worden (Hg.): *The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World*, Jackson, MS: Univ. of Mississippi Press, 168-183.
- Durkheim, Émile (1999): *Die Regeln der soziologischen Methode*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Düttmann, Alexander García (2004): *Philosophie der Übertreibung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Düttmann, Alexander García (2000): *Kunstende. Drei ästhetische Studien*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Eco, Umberto (1986): *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt a.M.: Fischer.
- Eisner, Will (2004): *Comics and Sequential Art*, Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Engelmann, Jonas (2013): *Gerahmter Diskurs. Gesellschaftsbilder im Independent-Comic*, Mainz: Ventil.
- Frahm, Ole (2014): Die Geste des Comics, in: Stephan Packard (Hg.): *Comics und Politik*, Berlin: Ch. A. Bachmann, S. 53-72.
- Frahm, Ole (2013): Der Authentizitäts-Fetisch. Hergés Biographie eines Hundes, in: Dietrich Grünewald (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 63-74.
- Frahm, Ole (2010): *Die Sprache des Comics*, Hamburg: Philo Fine Arts.

- Frenzel, Martin (2014): Das „Empört Euch!“-Credo von Hergé bis Baru. Über das Widerständige des Politischen in der frankobelgischen Bande Dessinée, in: Stephan Packard (Hg.): Comics und Politik, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag, 133-156.
- Früchtel, Josef (2013): Vertrauen in die Welt. Eine Philosophie des Films, München: Wilhelm Fink.
- Früchtel, Josef (2004): Das unverschämte Ich: Eine Heldengeschichte der Moderne, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Fuchs, Wolfgang J. / Reinhold C. Reitberger (o.J.): Das große Buch der Comics. Anatomie eines Massenmediums, Gütersloh: Bertelsmann.
- Funken, Maurice (2015): Zwischen Real- und Selbstreferenz. Der Versuch einer Systematisierung des US-amerikanischen post-9/11-Comics in fünf Phasen, in: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung, Heft 2/2015, S. 22-48, <http://www.closure.uni-kiel.de/closure2/funken> (letzter Zugriff: 18. August 2017).
- García, Santiago (2015): On the Graphic Novel, Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi.
- Geimer, Peter (Hg.) (2002): Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gerstenberger, Heide (1990): Die subjektlose Gewalt. Theorie der Entstehung bürgerlicher Staatsgewalt, Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Geuss, Raymond (2005): Die wirkliche und eine andere Moderne. Ordnungsstiftende Phantasie im *Don Quijote*, in: Mittelweg 36, Heft 6/2005, S. 49-68.
- Giddens, Anthony (1988): Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung, Frankfurt a.M. / New York: Campus.
- Giesa, Felix (2013): Erzählungen von Konflikt und Trauma in amerikanischen Comics nach 9/11, in: Ingrid Tomkowiak et. al. (Hg.): An allen Fronten. Kriege und politische Konflikte in Kinder- und Jugendmedien, Zürich: Chronos, S. 127-154.
- Girard, René (1994a): Das Heilige und die Gewalt, Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Girard, René (1994b): Die Einheit von Ethik und Ästhetik im Ritual, in: Christoph Wulf et al. (Hg.): Ethik der Ästhetik, Berlin: Akademie Verlag, 69-74.
- Göllner, Lutz (2009): Frankobelgisches: Hart aber komisch, Der Tagesspiegel, 31.08.2009, <http://www.tagesspiegel.de/kultur/comics/frankobelgisches-hart-aber-komisch/1579488.html> (letzter Zugriff: 22.02.2016).
- Goldstein, Lynda (2014): Defining the Essential Experience(s) of 9/11, in: Annesa Ann Babic (Hg.): Comics as History, Comics as Literature: Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment, Madison / Teaneck: Fairleigh Dickinson Univ. Press, S. 123-139.
- Goodman, Nelson (1984): Weisen der Welterzeugung, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Griffin, Jessika O. (2015): "We are the walking dead": Zombified Spaces, Mobility, and the Potential for Security in Post-9/11 Zombie Comic, in: *IJOCA. International Journal for Comic Art*, Vol. 17, No. 2, Fall/Winter 2015, S. 309-328.
- Groensteen, Thierry (2013): *Comics and Narration*, Jackson, MS: Univ. of Mississippi Press.
- Groensteen, Thierry (2007): *The System of Comics*, Jackson, MS: Univ. of Mississippi Press.
- Grünewald, Dietrich (2017): Nur Bilder zeigen, was geschieht. Textfreie Bildromane, in: Hermann Korte / Andreas C. Knigge (Hg.): *Graphic Novels, Text + Kritik. Zeitschrift für Literatur, Sonderband*, München: edition text + kritik, 302-325.
- Grünewald, Dietrich (2000): *Comics*, Tübingen: Max Niemeyer.
- Grusin, Richard / David Bolter (2010): *Premediation: Affect and Mediality After 9/11*, New York: Palgrave Macmillan.
- Hahn, Hans-Joachim (2013): „Reality beats out surrealism every time!“ Realitätseffekte reconsidered: Comics als Reflexionen von Wirklichkeit, in: Dietrich Grünewald (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 75-78.
- Hamann, Volker (2012): Jeremiah: „Ich spürte ein tiefes Verlangen, meine eigenen Geschichten erzählen zu wollen“, in: Hermann: *Jeremiah. Integral 1*, Wuppertal: Kult Editionen, 147-151.
- Hamann, Volker (2011): *Baru*, in: *Baru: Hau die Bässe rein*, Bruno, Wuppertal: Edition 52, 2-3.
- Hamann, Volker (2010): Special Band 4, in: Hermann / Greg: *Comanche Bd.4: Roter Himmel über Laramie*, Bielefeld: Splitter, 55-64.
- Hatfield, Charles (2006): *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson, MS, Miss.: Univ. Press of Mississippi.
- Hausmanninger, Thomas (2013): Die Hochkultur-Spaltung. „Graphic Novels“ aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive, in: Dietrich Grünewald (Hg.): *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie*, Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 17-30.
- Hausmanninger, Thomas (2002): Kulturtheoretische Vorverständigung: Gewalt-domestikation gegen Gewaltaffirmation, in: Ders. / Thomas Bohrmann (Hg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*, München: Wilhelm Fink Verlag, 218-227.
- Heinrich, Klaus (1992): *Floß der Medusa. 3 Studien zur Faszinationsgeschichte mit mehreren Beilagen und einem Anhang*, Basel / Frankfurt a.M.: Stroemfeld Verlag.
- Holland, Edward C. / Carl T. Dahlmann (2017): *Graphic Geopolitics: An Interview with Comic Artist Joe Sacco*, in: *Geopolitics*, 22:1, 204-214, DOI: 10.1080/14650045.2016.1254622 .

- Holland, Edward C. (2015): Mapping Bosnia: Cartographic Representation in Joe Sacco's Graphic Narratives, in: Daniel Worden (Hg.): *The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World*, Jackson, MS: Univ. of Mississippi Press, 85-100.
- Horkheimer, Max / Theodor W. Adorno (1990): *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt a.M.: Fischer.
- Jameson, Fredric (2007): *Mythen der Moderne*, Berlin: Kadmos.
- Joas, Hans (1984): *Das Prinzip Verantwortung. Versuch einer Ethik für die technologische Zivilisation*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Junqua, Amélie (2015): Wordless Eloquence – Shaun Tan, *The Arrival*, and Winshluss, *Pinocchio*, in: *Revue de recherche en civilisation américaine* [Online], 5/2015, Online since 02 February 2016, connection on 20 December 2016. URL: <http://rrca.revues.org/685>.
- Kedves, Alexandra (2010): „Der Comic kann mehr – auch punkto Ehrlichkeit“, *Tages-Anzeiger* 16.12.2010, <https://www.tagesanzeiger.ch/kultur/buecher/Der-Comic-kann-mehr--auch-punkto-Ehrlichkeit-/story/16040001> (letzter Aufruf: 14. Juni 2018).
- Kelleter, Frank (Hg.) (2012): *Populäre Serialität. Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Keppler, Angela (2015): *Das Fernsehen als Sinnproduzent. Soziologische Fallstudien*, Berlin / München / Boston: De Gruyter / Oldenbourg.
- Keppler, Angela (2006): *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Keppler, Angela (1997): Über einige Formen der medialen Wahrnehmung von Gewalt, in: Trutz von Trotha (Hg.): *Soziologie der Gewalt*, *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, Sonderheft 37/1997, Opladen / Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 380-400.
- Knigge, Andreas C. (2009): Die Chancen der Moderne. Ein Werkstattgespräch mit Reprodukt-Verleger Dirk Rehm, in: Ders. / Heinz Ludwig Arnold (Hg.): *Comics, Mangas, Graphic Novels, Text + Kritik*, Sonderband V/2009: Edition Text+Kritik, 248-257.
- Klock, Geoff (2002): *How to Read Superhero Comics and Why*, New York / London: Continuum.
- Klonk, Charlotte (2017): *Terror. Wenn Bilder zu Waffen werden*, Frankfurt a.M.: S. Fischer.
- Koch, Gertrud (2016): *Die Wiederkehr der Illusion. Der Film und die Kunst der Gegenwart*, Berlin: Suhrkamp.
- Kracauer, Siegfried (1992): Das Ornament der Masse, in: Ders.: *Der verbotene Blick. Beobachtungen, Analysen, Kritiken*, Leipzig: Reclam, 172-185.
- Kronauer, Brigitte (2007): Vuzz! In: *Schreibheft. Zeitschrift für Literatur*, Heft 68, März 2007, 37-39.
- Lachmann, Renate (2002): *Erzählte Phantastik. Zur Phantasiegeschichte und Semantik phantastischer Texte*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Lefèvre, Pascal (2013): Die Modi dokumentarischer Comics, in: Dietrich Grünewald (Hg.): Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie, Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 31-49.
- Leschke, Rainer (2001): Einführung in die Medienethik, München: Wilhelm Fink / UTB.
- Lévinas, Emmanuel (1995): Zwischen uns. Versuche über das Denken an den Anderen, München / Wien: Carl Hanser.
- Liessmann, Konrad Paul (2002): Kitsch! Oder Warum der schlechte Geschmack der eigentlich gute ist, Wien: Christian Brandstätter.
- Lindemann, Uwe / Michaela Schmidt (2006): „Die Liste der Braut. Einige Bemerkungen zur Filmästhetik von Quentin Tarantinos *Kill Bill*“ in A. Geisenhanslüke / Ch. Steltz (Hg.): Unfinished Business. Quentin Tarantinos *Kill Bill* und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften, Bielefeld: transcript Verlag, 133-158.
- Lippe, Rudolf zur (1984): Autonomie als Selbstzerstörung, Frankfurt a.M.: Syndikat / EVA.
- Löw, Martina (2001): Raumsoziologie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Löwenthal, Leo (1980): Standortbestimmung der Massenkultur, in: Ders.: Schriften 1: Literatur und Massenkultur, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 9-25.
- Lund, Martin (2015): „NY 101“: New York City According to Brian Wood, in: IJOCA. International Journal for Comic Art, Vol. 17, No. 2, Fall / Winter 2015, S. 1-33.
- Lyotard, Jean-François (1989): Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit, Wien: Passagen.
- Maase, Kaspar (2013): Populärkultur – Unterhaltung – Vergnügung. Überlegungen zur Systematik eines Forschungsfeldes, in: Christoph Bareither et al. (Hg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung, Würzburg: Königshausen & Neumann, 24-36.
- Maase, Kaspar (2007): Grenzenloses Vergnügen. Der Aufstieg der Massenkultur 1850-1970, Frankfurt/M.: Fischer.
- Maffesoli, Michel (1986): Der Schatten des Dionysos. Zu einer Soziologie des Orgasmus, Frankfurt a.M.: Syndikat.
- Makropoulos, Michael (2004): Aspekte massenkultureller Vergesellschaftung, in: Mittelweg 36. Zeitschrift des Hamburger Instituts für Sozialforschung, Heft 1, Februar/März 2004, 65-87.
- McCloud, Scott (2001): Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst, Hamburg: Carlsen Verlag.
- McKinney, Mark (2012): Interview with Baru: Part 2, in: European Comic Art, Vol. 5, No. 2 (Winter 2012), 67-91.
- McKinney, Mark (2011): Interview with Baru: Part 1 in: European Comic Art, Vol. 4, No. 2 (Winter 2011), 213-237.

- McKinney, Mark (2008): The Algerian War in Road to America (Baru, Thévenet, and Ledran), in: ders. (Hg.): History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels, Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi, 139-165.
- McLuhan, Marshall (1994): Die magischen Kanäle. Understanding Media, Basel: Verlag der Kunst Dresden.
- Menke, Christoph (2012): Recht und Gewalt, Berlin: August Verlag.
- Meskin, Aaron (2009): Comics as Literature? In: The British Journal of Aesthetics 2009 49(3):219-239; doi:10.1093/aesthj/ayp025, last access: 11/11/09.
- Meteling, Arno (2013): To Be Continued ... Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic, in: Otto Brunken / Felix Giesa (Hg.): Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung, Essen: Christian A. Bachmann Verlag, S. 89-112.
- Merleau-Ponty, Maurice (1994): Das Sichtbare und das Unsichtbare, München: Wilhelm Fink.
- Mickwitz, Nina (2016): Documentary Comics: Graphic Truth-Telling in a Skeptical Age, Basingstoke / New York: Palgrave Macmillan.
- Miller, Ann (2014): Konsens und Dissens im Bande Dessinée, in: Stephan Packard (Hg.): Comics und Politik, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag, 23-52.
- Miller, Ann (2008): Citizenship and City Spaces: Bande Dessinée as Reportage, in: Mark McKinney (Hg.): History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels, Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi, 97-116.
- Miller, Ann (2007): Reading *bande dessinée*: Critical Approaches to French-language Comic Strip, Bristol, UK / Chicago, USA: Intellect Books.
- Miller, Ann (2005): Narratives of Adolescence, Ethnicity and Masculinity in the Work of Baru, in: Charles Forsdick / Laurence Grove / Libbie McQuillan (Hg.): The Francophone Bande Dessinée, Amsterdam / New York: Rodopi, 137-148.
- Miller, Frank (1988): Frank Miller. Interview, in: Gary Groth / Robert Fiore (Hg.): The New Comics. Interviews from the pages of THE COMICS JOURNAL, New York: Berkley Books, 59-70.
- Miller, Max / Hans-Georg Soeffner (1996): Modernität und Barbarei. Eine Einleitung, in: Dies. (Hg.): Modernität und Barbarei. Soziologische Zeitdiagnose am Ende des 20. Jahrhunderts, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 12-27.
- Mitchell, W.J.T. (2018): Bildtheorie, Berlin: Suhrkamp.
- Mitscherlich, Alexander (1965): Die Unwirtlichkeit unserer Städte. Anstiftung zum Unfrieden, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Nurse, Angus (2015): Extreme restorative justice: the politics of vigilantism in Vertigo's *100 Bullets*, in: Thomas Giddens (Hg.): Graphic Justice. Intersections of Comics and Law, New York: Routledge, 130-146.
- Packard, Stephan (2014): Politisches im Comic und Comics in der Politik. Einleitung, in: Ders. (Hg.): Comics & Politik, Berlin: Christian A. Bachmann, 9-19.

- Packard, Stephan (2006): *Anatomie des Comics*. Psychosemiotische Medienanalyse, Göttingen: Wallstein.
- Page, Max (2008): *The City's End: Two Centuries of Fantasies, Fears, and Premonitions of New York's Destruction*, New Haven & London: Yale Univ. Press.
- Panofsky, Erwin (2002): *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*, Köln: DuMont.
- Paul, Gerhard (2013): *BilderMACHT*. Studien zur Visual History des 20. und 21. Jahrhunderts, Göttingen: Wallstein.
- Pizzino, Christopher (2008): Art that goes Boom: Genre and Aesthetics in Frank Miller's *Sin City*, *English Language Notes* 46.2 Fall / Winter 2008: 115-128.
- Platthaus, Andreas (2000): *Im Comic vereint – Eine Geschichte der Bildgeschichte*, Frankfurt a.M. / Leipzig: Insel.
- Polanyi, Karl (2001): Was ist ein Bild? In: Gottfried Boehm (Hg.): *Was ist ein Bild?* München: Wilhelm Fink, 148-162.
- Popitz, Heinrich (2006): *Soziale Normen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Popitz, Heinrich (2000): *Wege der Kreativität*, Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck).
- Popitz, Heinrich (1999): *Phänomene der Macht*, Tübingen: J.C.B. Mohr (Paul Siebeck).
- Rancière, Jacques (2009): *The Future of the Image*, London / New York: Verso.
- Reck, Hans Ulrich (2000): Bild als Medium – Zeichen der Kunst, in: Hans Belting / Dietmar Kamper (Hg.): *Der zweite Blick. Bildgeschichte und Bildreflexion*, München: Wilhelm Fink, 173-209.
- Reemtsma, Jan Philipp (2009): *Vertrauen und Gewalt. Versuch über eine besondere Konstellation der Moderne*, o.O.: Pantheon.
- Reemtsma, Jan Philipp (2000): *Mord am Strand. Allianzen von Zivilisation und Barbarei*, München: Siedler.
- Ricks, Thomas E. (2017a): Will we have a 2nd Civil War? You tell me, in: *Foreign Policy* / FP, 7. März 2017, <https://foreignpolicy.com/2017/03/07/will-we-have-a-2nd-civil-war-you-tell-me/> (letzter Zugriff: 12. Oktober 2018).
- Ricks, Thomas E. (2017b): What a new U.S. civil war might look like, in: *Foreign Policy* / FP, 10. Oktober 2017, <https://foreignpolicy.com/2017/10/10/what-a-new-u-s-civil-war-might-look-like/> (letzter Zugriff: 12. Oktober 2018).
- Riha, Karl (1970): *Zok roarr wumm. Zur Geschichte der Comics-Literatur*, Steinbach / Gießen: Anabas.
- Ritter, Joachim (1971): Ästhetik, in: Ders. (Hg.): *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Band 1: A-C, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 555-580.
- Rousseau, Jean-Jacques (1995): *Emil oder Über die Erziehung*, Paderborn et al.: Ferdinand Schöningh.

- Rowe, Christopher (2016): Dynamic drawings and dilated time: Framing in comics and film, in: *Journal of Graphic Novels and Comics*, Vol. 7, No. 4, December 2016, 348-368.
- Russel Marble, Annie (2004): From *The Reign of the Spectacular*, (1903), in: Jent Heer / Kent Worcester (Hg.): *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*, Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi, 7-8.
- Sacco, Joe (2012): Preface: A Manifesto, Anyone? In: Ders.: *Journalism*, London: Jonathan Cape, IX-XII.
- Scherpe, Klaus R. (1988): "Nonstop nach Nowhere City?" in Klaus R. Scherpe (Hg.): *Die Unwirklichkeit der Städte. Großstadtdarstellungen zwischen Moderne und Postmoderne*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 129-152.
- Schüwer, Martin (2008): *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*, Trier: WVT.
- Schulte, Christoph (1991): *Radikal Böse. Die Karriere des Bösen von Kant bis Nietzsche*, München.
- Seesslen, Georg (2010): Kitsch als kritische Masse: Jean-Pierre Jeunet, in: *Spex. Magazin für Popkultur*, Nr. 324, Heft 01/2010.
- Semel, Stefan (2002): Hermann, in: *Reddition. Zeitschrift für graphische Literatur*, Ausgabe 38, 62-67.
- Simmel, Georg (2008): "Die Großstädte und das Geistesleben" in *Philosophische Kultur*, Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, 905-916.
- Simmel, Georg (1992): *Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Simmel Georg (1986): *Der Begriff und die Tragödie der Kultur*, in: Ders.: *Philosophische Kultur. Über das Abenteuer, die Geschlechter und die Krise der Moderne*, Berlin: Wagenbach, 195-219.
- Sina, Véronique (2016): *Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Sina, Véronique (2009): Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers *Sin City*, in: Barbara Kainz (Hg.): *Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*, Wien: Löcker, 67-91.
- Sloterdijk, Peter (2004): *Bilder der Gewalt – Gewalt der Bilder: Von der antiken Mythologie zur postmodernen Bilderindustrie*, Köln: DuMont, 333-348.
- Soeffner, Hans-Georg (2005): *Zeitbilder. Versuche über Glück, Lebensstil, Gewalt und Schuld*, Frankfurt / New York: Campus.
- Sofsky, Wolfgang (2011): *Todesarten. Über Bilder der Gewalt*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Sontag, Susan (2003): *Das Leiden anderer betrachten*, München / Wien: Carl Hanser.
- Souza, Marcelo Mendez de (2017): Comic-chronotope in *Julio's Day*: Gilbert Hernandez' explorations of the form-shaping ideologies of the medium, in: *Journal of Graphic Novels and Comics*, Vol.8. No.4, August 2017, 359-375.

- Steiner, Franz Baermann (2008): Zivilisation und Gefahr. Wissenschaftliche Schriften, Göttingen: Wallstein.
- Todorov, Tzvetan (1996): Abenteuer des Zusammenlebens. Versuch einer allgemeinen Anthropologie, Berlin: Wagenbach.
- Trotha, Trutz von (2011): Dispositionen der Grausamkeit. Über die anthropologischen Grundlagen grausamen Handelns, in: Trutz von Trotha / Jakob Rösel (Hg.): On Cruelty, Köln: Rüdiger Köppe, 122-146.
- Vågenes, Øyvind (2010): Inside the Story: A Conversation with Joe Sacco, in: Journal of Graphic Novels and Comics, Vol.1, No. 2/2010, 193-216.
- Vermeeren, Tom / Gert Bussens / Volker Hamann (2015): Hermann. 50 Jahre Dienst am Comic, in: Reddition. Zeitschrift für graphische Literatur, Ausgabe 61, 44-59.
- Versaci, Rocco (2007): This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature, New York / London: Continuum.
- Vowinckel, Annette (2016): Agenten der Bilder. Fotografisches Handeln im 20. Jahrhundert, Göttingen: Wallstein.
- Walker, Tristram (2010): Graphic Wounds: The Comics Journalism of Joe Sacco, in: Journeys. The International Journal of Travel and Travel Writing, Vol. 11, No. 1, 69-88.
- Wandtke, Terrence (2014): Frank Miller's *Sin City*, in: Gary Hoppenstand (Hg.): Critical Insights: The Graphic Novel, Ipswich, MA: Salem Press, 138-152.
- Warburg, Aby (2010): Werke in einem Band, Berlin: Suhrkamp.
- Warshow, Robert (2004): Paul, the Horror Comics, and Dr. Wertham, in: Jent Heer / Kent Worcester (Hg.): Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium, Jackson, MS: Univ. Press of Mississippi, 67-80.
- Weber, Wibke / Hans-Martin Rall (2017): Authenticity in comics journalism. Visual strategies for reporting facts, in: Journal of Graphic Novels and Comics, Vol. 8, No. 4, August 2017, 376-397.
- Weigel, Sigrid (2015): Grammatologie der Bilder, Berlin: Suhrkamp.
- Welsch, Wolfgang (1994): Ästhetik/hik. Ethische Implikationen und Konsequenzen der Ästhetik, in: Christoph Wulf et al. (Hg.): Ethik der Ästhetik, Berlin: Akademie Verlag, 3-22.
- Werner, Paul (2005): Film noir und Neo-Noir, München: Vertigo.
- Wertham, Fredric (1955): Seduction of the Innocent, London: Museum.
- Wertheimer, Jürgen (1986): Ästhetik der Gewalt. Ihre Darstellung in Literatur und Kunst, Frankfurt a.M.: Athenäum-Verlag.
- Wetzel, Hubert (2018): Der zweite Bürgerkrieg: Rassenunruhen, Trump-Chaos, schwer bewaffnete Milizen – die US-Gesellschaft ist heillos zerstritten und zersplittert, Süddeutsche Zeitung, Samstag/Sonntag, 28./29. Juli 2018, 11-13.
- Wiesing, Lambert (2010): Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild, in: Jens Balzer / Lambert Wiesing: Outcault. Die Erfindung des Comic, Bochum & Essen: Christian A. Bachmann Verlag, 35-62.

- Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Woo, Benjamin (2010): *Reconsidering Comics Journalism: Information and Experience in Joe Sacco's Palestine*, in: Joyce Goggin / Dan Hassler-Forest (Hg.): *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature*, Jefferson, NC & London: McFarland & Company, 166-177.
- Worcester, Kent (2001): "Thrown to the Wolves: *100 Bullets*" in: *The Comics Journal*, http://www.tcj.com/3_online/w_review_bullets.html (download June 30, 2008, 02:10pm).
- Worden, Daniel (2015): *Introduction: Drawing Conflicts*, in: Ders. (Hg.): *The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World*, Jackson, MS: Univ. of Mississippi Press, 3-18.
- Wright, Bradford W. (2001): *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore & London.
- Wright, Robin (2017): *Is America Headed for a new Kind of Civil War?*, in: *The New Yorker*, 14. August 2017, <https://www.newyorker.com/news/news-desk/i-s-america-headed-for-a-new-kind-of-civil-war> (letzter Zugriff: 12. Oktober 2018).
- Wulf, Christoph / Dietmar Kamper / Hans Ulrich Gumbrecht (1994) (Hg.): *Ethik der Ästhetik*. Berlin: Akademie Verlag.
- Zimmermann, Tanja (2017): *Zwischen Dokumentation und Vision. Comiczeichner als Reporter und Seher*, in: Bernd Dolle-Weinkauff (Hg.): *Geschichte im Comic. Befunde – Theorien – Erzählweisen*, Berlin, Christian A. Bachmann Verlag, 77-94.

