

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

Inhaltsverzeichnis

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 Verrohung, 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

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 ausgerichtete, 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 ausgerichtete, 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

bloß eine überzogene, auf billige Schaulleffekte 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 Bildoberfläche 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 obsolete 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 Hefroman, 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 Winshluss 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 Comiclektüre 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-