

Gerrit Lungershausen

## Jörn Ahrens: Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14887>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Lungershausen, Gerrit: Jörn Ahrens: Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2020), Nr. 2-3, S. 217–218. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14887>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Buch, Presse und andere Druckmedien

### Jörn Ahrens: **Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic**

Baden-Baden: Nomos 2019, 338 S., ISBN 9783848721474, EUR 60,-

Jörn Ahrens hat eine Monografie über grafische explizite Darstellungen physischer Gewalt vorgelegt und strebt dabei ausdrücklich keinen historischen oder systematischen Überblick an. In Abgrenzung zu medienpädagogischen Engführungen von Comics und Gewalt, die das Medium als Verursacher von Gewalt interpretieren, möchte Ahrens die „Art und Weise der Darstellung der Gewalt“ (S.11) in den Blick nehmen. Dass die Perspektive auf Comics als ‚gefährliches Medium‘ inzwischen keinen Stellenwert mehr habe, sei auch der weitgehenden Marginalisierung des Mediums zu verdanken (vgl. S.22). Der methodische Zugriff ist ein kulturwissenschaftlicher, und der Autor kritisiert den derzeit vorrangig literaturwissenschaftlichen Zugang zum Medium, der auf die Narration fokussiere und die Bildebene weitgehend vernachlässige (vgl. S.23).

In acht Fallanalysen widmet er sich höchst disparaten Comics wie Frank Millers *Sin City* (1991-1992), Yann und Conrads *Helden ohne Skrupel* (1979), Brian Azzarellos und Eduardo Rissos *100 Bullets* (1999-2009), Brian Woods *DMZ* (2005-2012), Joe Saccos *Bosnien-Comics*, Baru, Hermann Huppen und Winchluss' *Pinocchio*-Adaption.

Die Kriminalgeschichte von Frank Millers *Sin City*, so Ahrens, bleibe „ein

Vorwand für die Umsetzung graphischer Kunststücke“ (S.65). Die „faktisch überflüssig[en]“ Texte würden lediglich „die Abfolge der Bilder“ verbinden (S.68). Durch die Reduktion der Hintergründe und die Konzentration auf Posen zulasten von Sequenzen erreiche *Sin City* den „äußerste[n] Grad an abstrakter Repräsentation“ (S.70). Dies untermauert die These, Comics seien im Unterschied zum Film kein Illusionsmedium: „Jedes Panel bei Miller signalisiert dem Leser: Dies ist keine Gewalt; dies ist ein Bild!“ (S.73). Insofern *Sin City* Ahrens' Fokus auf die grafischen Aspekte und deren stärkere Berücksichtigung gegenüber der Narration bestätigt, ist *Sin City* ein konsequenter Einstieg in die lesenswerten Fallanalysen.

Mit *100 Bullets* wendet Ahrens sich einer amerikanischen Serie von Autor Brian Azzarello und Zeichner Eduardo Riso zu. Ausgehend von einer Rezension im *Comics Journal* setzt er sich neben dem vermeintlich absenten Gegenwartsbezug der Serie vor allem damit auseinander, welches Kunstverständnis der Besprechung zu Grunde liege (vgl. S.118f.). Als marginalisiertes Medium der „illegitimen Kultur“ (S.121) sei der Comic nicht mit den Maßstäben eines „hegemonialen Kunstverständnisses“ (S.121) zu

betrachten. *100 Bullets* schließe mit seiner „Ästhetik der Übertreibung“ (S.122) sowohl an popkulturelle Genres und Erzähltraditionen wie auch die Lebenserfahrung der 1990er Jahre an.

Als zentralen Figuren-aspekt hebt Ahrens die „Spannung zwischen dem Gewöhnlichen und dem Außergewöhnlichen“ (S.125) hervor. Gewalt sei der „Persönlichkeitsmodus“ der handelnden Figuren, in dessen Rahmen sie das ihnen inhärente „Außergewöhnliche“ freisetzen (S.137). Durchaus vergleichbar mit Superheld\_innen sei das „Moment der Metamorphose“ (S.148), insofern die Figuren sich hier von harmlosen Mitbürger\_innen zu kampfgeprobten Kriminellen transformierten. Im Unterschied zu Superheld\_innen sei diese Transformation aber irreversibel: „Das Kostüm der Minutemen legt nur der Tod ab“ (S.148).

Das Korpus ist in fast jeder Hinsicht höchst heterogen, wobei der Fokus auf europäische und amerikanische Comics reichlich eng bleibt, wie Ahrens selbst einräumt – er nennt seine Auswahl „grandios willkürlich“ (S.26). Die Berücksichtigung von Superheld\_innencomics wie auch Mangas wäre sicher nicht uninteressant gewesen.

Bisweilen kombiniert Ahrens in rascher Folge Konzepte verschiedener

Disziplinen. Auf engstem Raum werden etwa das philosophische Konzept vom ‚glatten‘ und ‚gekerbten‘ Raum von Deleuze und Guattari, Panofskys Ikonografie und Merleau-Pontys Ausführungen über Wahrnehmung miteinander arrangiert. Diese Argumentationsführung macht die lohnende Lektüre auch zu einer herausfordernden Parforcetour durch kulturtheoretische Modelle und Konzepte.

Die Monografie basiert zum Teil auf verstreuten und überarbeiteten Einzelveröffentlichungen. Die einzelnen Beiträge fügen sich nicht zu einer durchgehenden Argumentation zusammen, sondern bieten anhand heterogener Fallanalysen verschiedene Perspektiven an. Dieser eklektizistische Ansatz führt nicht in die Verlegenheit, Thesen belegen zu müssen, die der Band niemals aufgestellt hat. Dieses Verfahren hat aber auch den Preis, den Charakter einer Monografie zugunsten der Logik eines Sammelbandes zu opfern. Ahrens bietet viele Anknüpfungspunkte für eine noch zu schreibende systematisierende oder historisierende Arbeit über Gewalt im Comic, oder, wie der Autor selbst schreibt: „Dieses Buch wäre fortzuschreiben“ (S.317).

*Gerrit Lungershausen (Mainz)*