

Dana Neuleitner: Ahrens, Jörn (2019). *Überzeichnete Spektakel. Inszenierungen von Gewalt im Comic*. Baden-Baden: Nomos. 338 S., 64 €.

Beitrag aus Heft »2020/01 Wie analog ist digitale Gewalt?«

Krach, Zisch, Päng! In den bunten Bilderwelten von Comics geht es oft ziemlich rasant zu. Seit langer Zeit werden sie mit Gewalt assoziiert. Der Kulturosoziologe Jörn Ahrens setzt sich in seinem Band *Überzeichnete Spektakel* mit den Inszenierungen von Gewalt in Comics auseinander und stellt fest: Eine überzogene Darstellung ist das zentrale Wesensmerkmal eines Comics und zeichnet das Genre aus. Auf diese Weise kann der Comic mit den Grenzen zwischen Fiktionalität und Realität spielen. In der Studie untersucht der Autor etwa Frank Millers *Sin City*, *Winchluss' Pinocchio* und die Arbeiten von Baru und Hermann Huppen. Als Grundlage seiner Untersuchung widmet er sich zunächst den Begriffen ‚Bild‘ und ‚Medium‘ sowie den zentralen Elementen ‚Spektakel‘, ‚Gewalt‘ und ‚Ästhetik‘. Dabei befasst er sich mit den bereits Mitte des 20. Jahrhunderts kritischen gesellschaftlichen Positionen gegenüber dem Genre Comic. Den Lesenden wird über relevante Zäsuren bezüglich einer Verknüpfung von Gewalt und Comic mit Hilfe von spannenden geschichtlichen Ausführungen und weiteren Forschungsansätzen ein Überblick geboten. Die Kapitel sind sehr ausführlich und behandeln auch Titel abseits des Mainstreams. An passenden Stellen werden relevante Auszüge aus den besprochenen Comics eingebracht, welche die Aussagen des Autors belegen, allerdings der notwendigen Präsenz eines Comics nicht gerecht werden. Zur besseren Nachvollziehbarkeit wären zudem kurze Zusammenfassungen der ausgewählten Comics hilfreich, wengleich der Autor auch nach und nach notwendige Informationen über das Geschehen in den entsprechenden Erläuterungen einfließen lässt. Ahrens widmet sich einem bisher vergleichsweise wenig beachtetem Forschungsgebiet und bietet etwa Medienwissenschaftlerinnen bzw. -wissenschaftlern die Möglichkeit, sich intensiver mit dem Thema Gewalt in Comics, aber auch mit den formalen und medienimmanenten Gegebenheiten samt Realitätsnähe von Comics auseinanderzusetzen. Hier ergeben sich Ansatzpunkte für Medienpädagoginnen und -pädagogen, die Lesenden helfen können, diesen Unterschied zu erkennen. dn