

Zeitschrift für italienische Kultur der Gegenwart

ZIBALDONE

Herausgegeben von Helene Harth und Titus Heydenreich

17

Mai 1994

Schwerpunkt:
Fumetti



Piper
München Zürich

Inhalt

Friederike Hausmann	
Fumetti sind mehr als Comics	5
Edward Reichel	
Der nochmals entzauberte Orpheus: Mailand 1969	
Zu Dino Buzzatis <i>Poema a fumetti</i>	26
Peter Tischer	
Gesellschaftskritik? Autoparodie? Pornographie?	
Das vielgestaltige Werk von Milo Manara	41
Antonella Nardi	
Reportage aus dem Jenseits	
oder: Dylan Dogs multimedialer Horror	67
Thomas Stauder	
David Maria Turollo – ein »poeta prete« zwischen	
Meister Eckhart und Erich Fried	85
Adrian La Salvia	
Übersetzungen von Vittorio Sereni im Vergleich	103
Willi Hirdt	
Mostruosa Solitudine.	
Der Sportjournalist Gianni Brera (1919–1992)	110

Notizbuch:

Antonella Nardi: Comic-Ausstellungen und	
-Messen in Italien	120
Clemens Heydenreich: Der Internationale Comic-	
Salon in Erlangen	121
Rezensionen	124
Zu den Autoren	135

Antonella Nardi

Reportage aus dem Jenseits oder: Dylan Dogs multimedialer Horror

Die erste Ausgabe des monatlich erscheinenden *Dylan Dog* entstand im Jahr 1986, herausgegeben von Sergio Bonelli, dem Vater so berühmter Figuren wie »Tex Willer« oder »Zagor«.

Zu einer Zeit, zu der sich das Comic-Verlagswesen in Italien unbestreitbar in der Krise befindet, werden monatlich, einschließlich Neuerscheinungen und Nachdrucken, bis zu einer Million Exemplare von *Dylan Dog* gedruckt. Der Verlag Arnoldo Mondadori hat Teile davon in gebundenen Geschenkausgaben veröffentlicht, und einige Episoden sind völlig unerwartet als Fortsetzungsreihe in so seriösen Tageszeitungen wie dem *Corriere della Sera* erschienen. Außerdem plant das Fernsehen eine Serie von Filmen, inspiriert von den Erlebnissen des famosen »Detektivs des Alptraumes«, die von RAI 1 ausgestrahlt werden soll.

Und das Comic ist voll von Alpträumen. Als eine phantastische Mischung aus New Wave und irrwitzigem Humor gehört *Dylan Dog* zu der Art von Heften, die als »splatter« bezeichnet werden – englischer Ausdruck für »spritzen«, gemeint ist offensichtlich das Blut – und bei denen die Handlung durchsetzt ist von Gewalt, Monstern und Kadavern. In unserem Fall sind blutige Szenen seltener als etwa in anderen Heften wie *I Mostri* [die Monster] oder *Creatura di sangue* [Geschöpf aus Blut]; es handelt sich um »Soft-Horror« – den erträglicheren Horror.

Die beiden Hauptfiguren von *Dylan Dog* sind Doppelgänger zweier Kinostars. Mit dem langen, schmalen und immer etwas traurigen Gesicht des englischen Schauspielers Rupert Everett, groß, schlank und bekleidet mit dem ewig gleichen sportlichen Dreß aus schwarzem Jackett, rotem Hemd und Jeans (siehe Abb. 1, Mitte), wohnt Dylan Dog in London, Nr. 7 Craven

Zeitschrift für italienische Kultur der Gegenwart

ZIBALDONE

17 Schwerpunkt:
Fumetti-
Comics in
Italien



Friederike Hausmann
Fumetti sind mehr als Comics
Peter Tischer
Gesellschaftskritik?
Pornographie? Autoparodie?
Das vielgestaltige Werk
von Milo Manara

Antonella Nardi
Reportage aus dem Jenseits

oder:
Dylan Dogs multimedialer
Horror

Serie Piper





Abb. 1: Dylan Dog: »L'ultima plenilunio«, September 1992.

Road – die Glocke an seiner Haustür läutet nicht, sie schreit! –, und er ist Exagent von Scotland Yard. Heute arbeitet er als Privatdetektiv, setzt aber seine Zusammenarbeit mit seinem früheren Kollegen Inspektor Bloch fort, und für 50 Pfund Sterling am Tag plus Spesen befreit er seine Klienten von Zombies, Vampiren, Werwölfen und vielerlei Monstern. Wie einst Sherlock Holmes, spielt er zur Entspannung ein Instrument – in seinem Fall die Klarinette –, fährt einen VW-Käfer mit Klappverdeck und entsagt Alkohol- und Tabakkonsum, keineswegs aber den schönen Frauen, die ihm, jung und disponibel, im unabänderlichen Rhythmus von einer pro Monat in die Arme laufen. Im Gegensatz zu anderen harten und furchtlosen Comic-Helden stellt Dylan Dog ab und zu auch Fragen an sich selbst. Er hat eine schwierige Beziehung zu seinem Vater; dieser verfügte über paranormale Kräfte, die Dylan selbst jedoch nicht besitzt. Er ist imstande zu leiden, vor allem aus Liebe, da seine vielfältigen Beziehungen oft mit dem Schluß einer Episode ihr tragisches Ende finden. Er selbst definiert sein Verhalten in Liebesdingen als »das eines Primaners«.

Dylan ist – und das sagen auch seine »Feinde« – ein ausgesprochen seltsames Individuum: Er ist Katalysator okkultur Kräfte, und man sollte denken, daß all die Dinge, die er gesehen und erlebt hat, ihn schon in den Wahnsinn hätten treiben müssen, doch dem entgeht er mit Ironie, einer »forma mentis«, die ihm hilft, sich selbst zu analysieren und zu verstehen. Vor allem aber hilft sie ihm, in seinen schrecklichen Abenteuern und auch im alltäglichen Leben zu bestehen.

Sein fast unzertrennlicher Gefährte und »Mädchen für alles« ist Groucho (in Abb. 1, rechts neben Dylan), die Reinkarnation des Groucho Marx, der die Aufgabe hat, die Pistole zu tragen, mit der Dylan sich im letzten Moment vom jeweils anstehenden Monster befreien wird. Groucho hingegen »feuert« gemeine Witze, Kaulauer und Doppelsinnigkeiten in den unpassendsten Momenten (»Sapete perchè il pomodoro non riesce a dormire? Perchè l'insalata russa.«) (Italienisches Wortspiel: russa = er schnarcht / insalata russa = italienischer Salat – »Wißt ihr, warum die Tomaten nicht schlafen können? Weil der Salat schnarcht.«)

Während seinem Arbeitgeber nie die »angenehme Begleitung« fehlt, scheint Groucho die Frauen kaum zu beeindrucken, und das mißfällt ihm sehr. Die doppelte Aufgabe der Figur des Groucho, die als Gegenpart und als komischer Partner Dylans fungiert, ist es, sowohl die Ernsthaftigkeit des Gefährten zu unterstreichen, als auch die Stimmung und die Anspannung, die bei den Abenteuern rund um kopflose Monster entstehen, durch das Einbringen einer guten Dosis schwarzen Humors zu dämpfen.

Als sehr interessant stellen sich auch die Figuren dar, die die Rolle des Antagonisten übernehmen: die Monster (siehe Abb. 1). Einige Male tragen auch sie, wie die beiden Hauptfiguren, zur Auflockerung der »Horror-Atmosphäre« bei (siehe Abb. 2). So zum Beispiel, wenn in einer Szene ein gigantisches Auge mit seinen langen Fangarmen zwei Jungen erwürgt und sodann mit dem ihnen weggenommenen Tandem seelenruhig zu einer Rundfahrt durch die Stadt aufbricht. Oder auch, wenn ein weiterer Mega-Augapfel – die Metapher des Augen-Monsters begegnet dem Leser in diesem Comic häufig – mit der Aufgabe, die Angestellten einer computerisierten Unterwelt zu überwachen, ankündigt: »In jedem Fall aber werde ich euch im Auge behalten.«

Mit solchen Bemerkungen scheinen die Monster sich selbst zu ironisieren und mit dem eigenen halluzinatorischen Anblick zu spielen. Ein kopfloses Wesen etwa sagt zu einem anderen mit Reptiliengesicht: »Nun, an deiner Stelle würde ich nicht den Kopf verlieren.« Es ist tatsächlich einfach, in ihnen eine Parallele zum sympathischen Groucho zu finden – ein Zeichen dafür, daß es in diesem Comic eigentlich keine richtige Antagonisten-Figur gibt, sondern unterschiedliche Gestalten, die jeweils den ihnen eigenen Wahnsinn zum Ausdruck bringen, sei es nun den irdischen oder den »aus dem Jenseits«.

Sind sie auch noch so böse, grausam und sadistisch, die gräßlichen Figuren in *Dylan Dog* haben etwas an sich, das im Leser zumindest einen Funken Mitleid weckt. Es sind pathetische Zombies, wenn sie sich bewegen oder wenn sie ihr Entsetzen zeigen, und es sind menschliche Wesen – unsichtbare, defor-

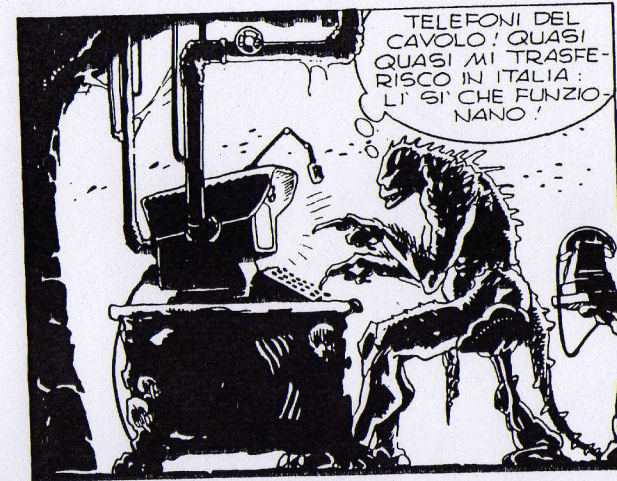


Abb. 2: »Golconda«, aus: »Tutti gli incubi di Dylan Dog, 1994

mierte oder sich verwandelnde Subjekte –, die gepeinigt sind von schwerwiegenden Kontaktproblemen und die die Gleichgültigkeit der anderen in den tödlichen Wahnsinn treibt. Es ist schwer zu sagen, ob die Monsterhaftigkeit dieser Figuren die Folge ihres tödlichen Instinktes ist oder vielleicht eher die der Hemmungen, die man in ihren Verhaltensweisen erkennen kann. Auf jeden Fall drücken sie, wie auch die anderen Protagonisten, ein starkes Mißbehagen aus, begründet im Bewußtsein, anders zu sein. Die Basis der Monsterhaftigkeit ist somit die Einsamkeit.

Dies wird auch unterstrichen durch die Umwelt, die den Hintergrund der Geschehnisse bildet: Die Metropole London, fast immer menschenleer und bestehend aus engen Gassen und unüberwindlichen Wolkenkratzern, ist als völlig unmenschliche Umgebung dargestellt. Hier ist jeder alleine mit sich selbst und mit der Last seiner Illusionen: »Was passiert nur mit der Welt? Wir scheinen ALLE unsichtbar füreinander zu sein...«

Der Gegenpart zur großstädtischen »Oberwelt« ist repräsentiert durch die Unterwelten, in denen sich die Kreaturen bewe-

gen, die Dylan nicht schlafen lassen. Es existiert nicht eine einzige Hölle, sondern es sind viele – in einer Dimension, die kaum von der realen zu unterscheiden ist. Einige davon sind grausam wie die Gruben Dantes mit lodernden Flammen und glühender Lava, andere hingegen ähneln unterirdischen Werkstätten, in denen das aktuelle Monster den nächsten Schlag vorbereitet, wieder andere sind computerisierte Zentren, regiert von Bürokratie und von einer strengen Hierarchie, die von mißgebildeten Hilfskräften ohne Kopf, oder mit den verschiedensten Utensilien an dessen Stelle, überwacht wird. Eines jedoch ist sicher, so bestätigt eine der Gestalten¹: »Ob man in die eine oder die andere [Hölle] gerät, ist purer Zufall, so wie es Zufall ist, ob man in England, Italien oder auf dem Alpha Centauris zur Welt kommt.«

Die Höllen sind folglich nichts anderes als eine sinnestäuschende Variante der Realität in einem Spiel, das, unter anderem dank einer gekonnten Montage der Bildsequenzen, den Leser unbemerkt immer weiter von der Realität weg hin zum Wahnsinn versetzt bis zu dem Punkt, an dem die Halluzination fast »normal« wird.

Der stark innovative Charakter *Dylan Dogs* spiegelt sich auch in den behandelten Themen wider. Im Verlauf der Handlung mischt sich die Vorliebe für harte Szenen und Spezialeffekte mit persönlichen Thematiken, die von einem gewissen Tiefgang zeugen: der Horror ist nur eines der Elemente des Comics.

Außer der Problematik der Einsamkeit und der Ausgrenzung wird auch auf die Schwierigkeit, mit anderen zu kommunizieren, oder auf die Ohnmacht gegenüber bestimmten Situationen angespielt. Dylan selbst ist weit entfernt von der typischen souveränen Sicherheit vieler anderer Detektive, und er ist nicht unfehlbar. Im Gegenteil: Manches Mal unterliegt er seinen Gegnern, begeht Fehler oder ändert seine Meinung zu einem Fall, womit er den Leser irreleitet und die Relativität seines Urteils unterstreicht.

Einige Bildtafeln beinhalten die Thematik der Relativität in sehr wirkungsvoller Weise, nicht nur die Relativität der persön-

lichen Erlebnisse, sondern auch die der gesamten Welt. Im Falle außergewöhnlicher Spannung nimmt auch die Größe der Bildausschnitte zu (siehe Abb. 3): von einem Londoner Gericht ausgehend entfernt sich die Bildfolge immer mehr im Raum – nah / total / weit – und übermittelt damit den Eindruck einer immer höheren Perspektive, um dann mit der Aufnahme des Erdballs zu enden. Wenn auf der einen Seite die Einsamkeit des Menschen inmitten seiner ihn beherrschenden Umgebung bildlich dargestellt wird, so scheint auf der anderen Seite auf diese Weise die Geschichte selbst immer weiter vom Leser weggeführt und hervorgehoben zu werden, so daß dies nur eine der vielen Episoden ist, die sich auf dem Erdball abspielen, und daß unsere Welt nur eine von vielen möglichen Welten ist.

Man findet im Text auch etliche Andeutungen auf sehr aktuelle, teilweise heikle soziale Probleme: unter anderem ironische Anspielungen auf schlecht funktionierende öffentliche Dienste in Italien (siehe Abb. 2), für den Umwelt- und Tierschutz kämpfende Figuren – so zum Beispiel in Demonstrationen gegen die Ausbeutung des Polizeihundes – oder einleuchtende Hinweise auf die Blindheit und die Anmaßung des Menschen: »Ist es nicht komisch? Die ganze Stadt kämpfte gegen den WERWOLF, und die wahre BESTIE war ein Mensch... vielleicht sogar DER MENSCH...«²

Die Dialektik Mensch / Tier wird noch weiter vorangetrieben, bis der Leser sich schließlich fragt, wer denn nun die wirklichen Monster sind: die Verfolgten oder die Verfolger? Am Ende der oben zitierten Episode wird der Werwolf von bis zu den Zähnen bewaffneten Polizeibeamten umzingelt und »kaltgemacht«. Einer von ihnen kommentiert den Tod des Werwolfes später folgendermaßen: »Uh... Jetzt müßte er nach meinem Wissen zu einem Menschen werden.« Die unermüdliche Kämpferin der »Brigate animali« spricht darauf die Schlußworte dieser Geschichte – der Bildausschnitt ist zuerst in der Halbtotalen, dann in der Totalen mit ihr in der zentralen Position, den Wolf umarmend –: »ACH; JA? IHR HINGEGEN SEID ES; DIE IHR EUCH IN MONSTER VERWANDELN MÜSSTET!«



Abb. 3: Memorie dall'invisibile, aus: »Tutti gli incubi di Dylan Dog«

Kritik an der menschlichen Rasse wird auch von seiten der Monster geübt, die die Menschen für nicht weniger gefährlich halten als sich selbst: So lesen wir aus den Worten eines zwölf Meter langen Leguans, der sich gegen die verbalen Attacken Dylans verteidigt: »Es spricht einer von denen, die die Nuklearwaffe erfunden haben!« Auch die Welt der Massenmedien bleibt nicht verschont, da sie verantwortlich gemacht wird für die Erfindung und Verbreitung der Existenz monsterhafter Kreaturen und folglich auch für unsere alltäglichen Halluzinationen: »See, der Werwolf, das Ungeheuer von Loch Ness und grüne Marsmännchen! Aber verstehst du nicht, daß sie alle eine Erfindung der Presse sind? ES GIBT SIE NICHT!«

So wie die Dialoge eine gewisse Stärke zeigen, so steht ihnen auch die Comic-Sprache in nichts nach. Bei den von den Figuren häufig gebrauchten Ausrufen fällt eine ausgesprochene Prägung durch den Jugendjargon ins Auge: »Giuda ballerino!« (Dylan), »O cacchio!« (»Was ein Scheiß!«), »Al diavolo!« (»Zum Teufel!«), »Oh, cavolo!« (»Oh, verdammt!«), »Ciao, bello/a.« (»Hallo, mein Schöner/meine Schöne.«) »Ehi, dai i numeri?« (»Hey, du spinnst wohl?«), »Okay«, »Mabruttamiseria!« (»Donnerwetter!«).

Oft wird auch Bezug genommen auf Idole oder Phänomene, die in der jungen Generation bekannt sind, unter anderem: Sylvester Stallone, Stephen King, George Romero (Regisseur des Horror-Kultfilms *Zombie*), »talking blues« und »talking metal« (neue musikalische Strömungen).

Eine interessante Besonderheit sind die häufigen Zitate aus literarischen Werken (»Der wahre Räuber ist nicht der, der die Bank ausraubt, sondern der, der sie gründet«, Bertold Brecht; aber auch Edgar Allan Poe und Henry James) oder aus dem Bereich der Musik, sowie auch die Verwendung von Fachausdrücken aus der Esoterik (Negromant/Voodoo), der Medizin (antiemetisch), der Wissenschaft und der Technik; alle perfekt in den Zusammenhang eingebunden und mit einer Erklärung für den Leser in Form einer Anmerkung innerhalb der Bildtafel versehen. Dies verleiht dem Text, im angenehmen Kontrast zu den Jargonausdrücken, einen kulturellen Einschlag, der, zusammen

mit den behandelten Themen, ein Element bildet, das über das traditionelle Horror-Genre hinausgeht. Zugleich verzögert die zum Verständnis der Aktionen nicht unabdingbare Bildunterschrift den Übergang zur nachfolgenden Abbildung und verlangsamt damit den Erzählrhythmus: Die, wenn auch nur kurze, Unterbrechung der Ereignisse bringt den Lesefluß außer Takt und schwächt die aufgebaute Spannung ab, indem sie dem Leser eine kleine informative Atempause zugesteht und den Identifikationsprozeß für einen Augenblick aussetzt.

Was die Graphik betrifft, ist *Dylan Dog* mit großer Sorgfalt und Genauigkeit gestaltet. Der Schöpfer und Autor des »story-board«, Tiziano Sclavi, arbeitet zusammen mit verschiedenen Zeichnern, von denen jeder seinen persönlichen Stil einbringt: sei es durch eine entschiedene Federführung, eine detaillierte Studie der vorderen Ebenen, eine vage Ähnlichkeit zum anderen romantischen Comic-Helden »Corto Maltese« oder eine Reduzierung der Schatten zur Steigerung der Dramatik des jeweiligen Bildes.

Die Erzählstruktur in den einzelnen Episoden läßt eine gewisse Regelmäßigkeit erkennen. Die ersten Seiten haben jeweils die Aufgabe der Einführung ins Geschehen und der Vorstellung des Ungeheuers mit dessen erstem Vergehen. In einer zweiten Phase wendet sich ein Klient an Dylan, um ihm den neuen Fall vorzulegen. Dabei sieht man nur den Rücken derjenigen – meistens ist es eine weibliche Person –, die an der schreienden Tür-glocke läutet; ihr Gesicht wird erst in den darauffolgenden Bildern gezeigt. Der erste Dialog mit dem Privatdetektiv hat das Ziel, diese als Person vorzustellen. Jedes Abenteuer ist in sich abgeschlossen, auch wenn es, besonders bei sekundären Figuren, Bezüge auf vorhergegangene Geschichten gibt. Dylan fühlt sich – selbstverständlich – sofort angezogen vom jeweils anstehenden »bezaubernden« Klienten und stürzt sich mit mehr als nur professioneller Leidenschaft in die Nachforschungen.

Von diesem Punkt an bis zur Lösung des Falles entwickeln sich die Ereignisse auf zwei, manchmal auch drei Ebenen: die Aktionen des Monsters, die Untersuchungen Dylans und die offi-

ziellen Ermittlungen des Inspektors Bloch. Im Verlauf der Episoden überschneiden sich die verschiedenen Ebenen – die Figuren treffen sich oder, wie im Fall Bloch und Dylan, arbeiten zusammen – oder schreiten parallel zueinander voran. Durch ein gekonntes Spiel mit der Zusammensetzung der Bilder rückt der Leser mit kleinen räumlichen Sprüngen aus der jenseitigen in die reale Welt vor. Mit einer Konstruktion, die sehr stark vom Kino beeinflusst zu sein scheint, wird mit Hilfe von Dialogen, die als integrierender Teil des Bildes fungieren, und Bewegungen die größtmögliche Kontinuität zwischen den einzelnen Szenen und Sequenzen bewirkt: Zum Beispiel wird ein nicht beendeter Satz eines Monsters, das sich in unterirdischen Gefilden befindet, von Inspektor Bloch wiederaufgenommen, indem er das letzte Wort wiederholt, und gemäß seinem eigenen Standpunkt bei einem Spaziergang im Park zu Ende geführt. Auf diese Weise wird eine Verbindung zwischen den beiden parallelen Ebenen hergestellt, die, wie oben schon angesprochen, den Leser immer wieder von der Dimension des Alptraums in die reale Dimension schlittern läßt und ihn dabei jedesmal aufs neue verblüfft.

Die starke filmische Komponente des Comics findet sich auch wieder im steten Gebrauch des »Schuß und Gegenschusses« und in der Entfaltung des Bildes aus der Vogel- (erdrückender Effekt) und der Froschperspektive (imponierender Eindruck) bis hin zu deren extremen Varianten: der Aufnahme auf dem Bauch bzw. auf dem Rücken. Ein sehr eindrucksvolles Beispiel für die Verwendung der Vogelperspektive ist als Abb. 3 wiedergegeben. Im dritten Bild fällt der Gebrauch eines weiteren technischen Mittels auf: der Weitwinkel. So wie dem Bild damit eine Tiefenwirkung verliehen wird, so zeigen sich aber auch, vor allem an den Rändern, lineare Verzerrungen, die sehr gut das Gefühl der Enge und der Beklemmung der Umgebung wiedergeben, im Kontrast zur Öffnung im nachfolgenden Bild.

Diese Elemente sind Zeichen für eine sorgfältige »Regiearbeit«, durch die der Leser mit fester Hand in die Spontaneität und Suggestion der Comic-Bilder geführt wird.

Ein weiterer Bestandteil, der auf diese »Strategie des Anbindens« des Rezipienten hinweist, ist das von Angelo Stano ge-

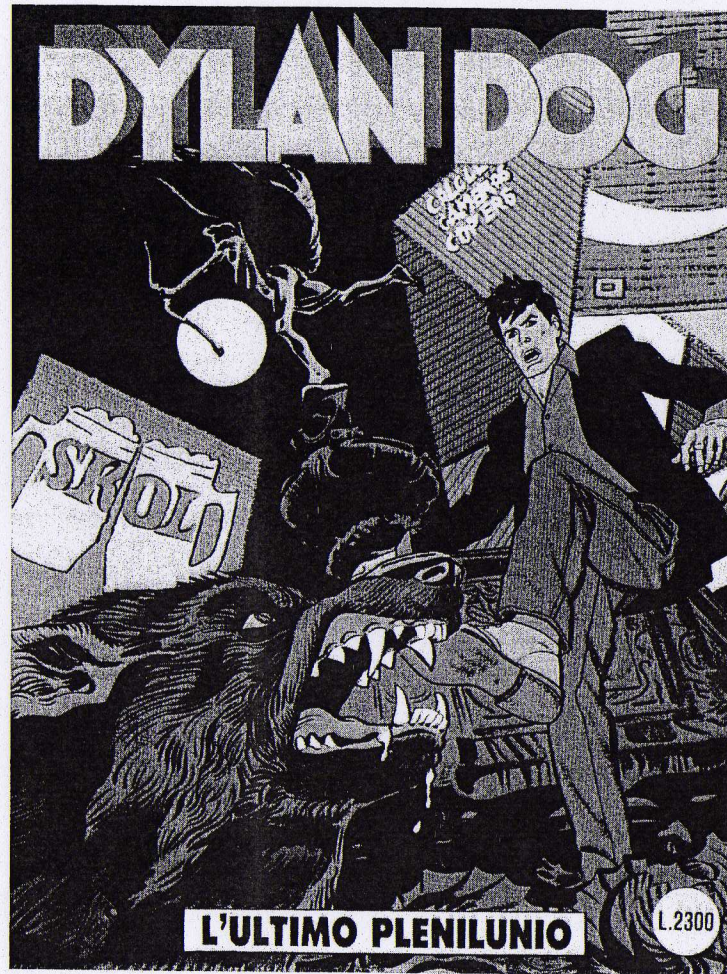


Abb. 4: »L'ultimo plenil unio«, Umschlag

zeichnete Titelblatt der Hefte (siehe Abb. 4). In einer einzigen Bildtafel werden die wichtigsten Momente der Geschichte mittels einer Fotomontage zusammengefaßt, die anspielerische Zeichnungen, die den Horror suggerieren, ohne ihn unmittelbar zu zeigen, und andere Objekte, die eine bedeutende Rolle im Handlungsverlauf spielen werden, nebeneinanderstellt. In erhöhter Position ragt, natürlich, Dylan hervor. Die Titelblatt-Funktion besteht darin, das Produkt zu präsentieren, dabei die Neugier auf dessen Inhalt zu wecken, ohne ins Vulgäre abzusinken und durch seine knallige Farbgestaltung aus den Dutzenden von Publikationen des gleichen Genres, die in den Kiosken ausliegen, hervorstechen.

Wie schon erwähnt, hat *Dylan Dog* vor allem in den letzten Jahren einen enormen Publikumserfolg erzielt. Die Leserschaft setzt sich vorwiegend aus Jugendlichen zusammen, der typischen Zielgruppe des Horror-Genres.

Das, was die Leserguppe dieses Heftes im Vergleich zu anderen charakterisiert, ist der hohe Anteil an Leserinnen. Außer dem ästhetischen Anblick des Protagonisten schätzt das weibliche Publikum vor allem die in allen Episoden vorhandene sentimentale Komponente – eine Mischung aus Gefühl, Sex und Abenteuer. Wenn auch die Liebesgeschichten in jedem Heft neu beginnen und auf tragische Weise enden, so läßt doch die besondere Art, sie auszuleben – in sehr intensiver Weise, gleich seinen beruflichen Nachforschungen –, die Persönlichkeitsstruktur der Figur dichter werden. Er erscheint als ein Träger ewiggültiger moralischer Ideale: Ehrlichkeit, Rechtschaffenheit und Freundschaft. Kurz, er zeigt nicht den Weg aus der Spirale der beschriebenen Ungerechtigkeiten, sondern er verkörpert ihn.

Komisch, aber wahr: Ein anderer Aspekt, der Interesse und Vergnügen hervorruft, ist Grouchos doppeldeutige Ironie, die an den vielleicht naiven, doch mit Sicherheit spontanen Humor der Jugend von heute erinnert.

Unbestreitbar ist auch der Effekt des »Schauders«, der aus der Geschichte herausbricht, ohne jedoch die in der geschickten Erzählkonstruktion aufgebaute Spannung abzuschwächen: Im

Handlungsverlauf werden für den Leser einige Elemente vorweggenommen, trotzdem wird er in der Schwebelage gehalten und hat keine Vorstellung vom »Ende, das ihn erwartet«.

Im weiteren ernten auch die merkwürdigen Figuren, die das Heft bevölkern, große Sympathie; so sind diese öfter Subjekt des Identifikationsprozesses als der vom Bösen bedrohte Protagonist.³ Dies liegt auch in der Absicht ihres Schöpfers Sclavi, der bestätigt: »Dem Leser, der mich kürzlich fragte, welcher der beiden »Monsterfänger« ich selbst denn nun sei, Dylan oder Groucho, möchte ich antworten: keiner von beiden. Ich bin die Monster.«⁴

Diese Tendenz kann vielleicht erklärt werden mit der Interpretation der charakteristischen Akte des Sadismus als Reflex der Beunruhigung im Persönlichkeitsbereich der Leser und als Spiegel der typischen Ängste und Unsicherheiten der heutigen Zeit; die Monster – und in gewissem Sinne auch der Protagonist – verkörpern die äußerst reale Rolle von Außenseitern und Andersartigen und bieten somit ein Modell an, in dem sich die moderne Jugend, wie es scheint, voll und ganz wiedererkennt.

Der große Erfolg *Dylan Dogs* hat unter anderem auch zu einer sehr weitläufigen Kommerzialisierung der Figur geführt. In den letzten Jahren findet man sein Bild auf allen möglichen Objekten vervielfältigt – Buttons, T-Shirts, Schlüsselanhänger, Schulhefte etc. In Florenz wurde er sogar als Symbol einer Antidrogenkampagne ausgewählt: An den Schulausgängen verteilte man Aufkleber mit seinem Bild versehen und mit Slogans, die an junge Leute gerichtet waren. 1987 fand zum erstenmal zu Werbezwecken das »Dylan Dog Horror Fest« im Mailänder »Palatrusardi« statt, der für diese Gelegenheit von »Tempel des Rock« in »Tempel der Angst« umgetauft wurde. Der Eintritt ist frei, es reicht, eine Ausgabe des Comics in Händen zu halten. Das alljährlich stattfindende Festival bietet seinen Besuchern täglich die Projektion von zwei oder drei internationalen Horrorfilmen auf einem gigantischen Bildschirm. In den Pausen besteht für die Fans, von denen sich nicht wenige in Verkleidung als Dylan oder als Monster präsentieren, die Möglichkeit, mit berühmten Persönlichkeiten zusammenzutreffen: unter anderem mit Dario Ar-



Abb. 5: »Porträt« Tiziano Sclavi, aus: *L'Espresso*, 5. 7. 1992

gento – dem Meister des italienischen »thrilling« –, Bruce Campbell oder Robert Englund alias Freddy Krüger – Hauptdarsteller von »Nightmare«. Anwesend ist außerdem natürlich das nahezu gesamte Team der Zeichner von *Dylan Dog* und auch andere Stars der Comic-Szene. Der einzige »große Abwesende« ist stets der Schöpfer der Figuren selbst, Tiziano Sclavi, der seiner Gewohnheit nach das Incognito bewahrt: Er besteht darauf mitzuteilen, daß das einzige von ihm existierende Bild eine Karikatur aus der Feder seines Freundes Alfredo Castelli ist, die er selbst als ein »hyperrealistisches Porträt« bezeichnet (siehe Abb. 5).

Anhang: Ein Buch, ein Film

Die Vielfältigkeit Tiziano Scavis reicht über die Grenzen des Comics hinaus: er schrieb auch mehrere Romane, von denen der erste, *Dellamore, Dellamore*, als Vorlage für *Dylan Dog* diente und der letzte, *Nero*, von Giancarlo Soldi verfilmt wurde. Hat auch das Buch nicht den soliden Dylan zum Hauptdarsteller, sondern den eher labilen »Federico Zardo«, so ist es trotzdem ohne Zweifel dem Horror-Genre zuzurechnen, und es lassen sich deutliche Ähnlichkeiten zum Comic erkennen. Der erste gemeinsame Aspekt ist die Verschwommenheit in der Unterscheidung von realer und irrationaler Welt: Halluzination – die verschiedenen grauenhaften Verbrechen – und Normalität – die Beziehung zur Geliebten – überschneiden sich in so enger Weise, so daß sie die Figuren sogar bis zum Tode führt.

In der Evolution seines Wahnsinns nimmt Zardo die Identität der Gestalten an, die er gezwungenermaßen töten muß. Es findet ein Prozeß der Depersonalisation statt, der mit einem Selbstmord endet, der in seiner Art gleich dem Verbrechen ist, das die Kette von Ereignissen ursprünglich auslöste.

Ort der Handlung ist Italien, Mailand, die Stadt, die sowohl im Buch als auch im Film die gleichen Eigenschaften trägt wie London im Comic: eine Wüste, wo die Gebäude kolossale Dimensionen annehmen und die Menschen unbedeutend erscheinen. Die Kahlheit der Stadt wird im Film durch die Benutzung eines Blaufilters zusätzlich hervorgehoben, der Dinge und Personen mit einem kalten, unrealen Licht umgibt. Die handelnden Figuren sind typische Beispiele gesellschaftlicher Außenseiter und Andersartiger: ein Mongoloide, eine halbblinde alte Frau, Drogenabhängige, Prostituierte und der Detektiv D'Ambrosi, der mit seinen haarsträubenden Sprüchen an Groucho erinnert.

Scavi, der auch Kodrehbuchautor des Films ist, beweist sein filmisches Interesse in der erzählerischen Technik des Romans. Die einzelnen Kapitel sind wie Filmsequenzen aneinandergereiht, und der Gebrauch von filmischen Ausdrücken ist sehr häufig (flash-back, flash-forward, Überblendung, Einstellung, Nahaufnahme). Sehr wirkungsvoll ist auch die wiederholte Ver-

wendung der Technik des »Schuß und Gegenschusses«, die jeweils mit Phrasen wie »Und nun sehen wir uns die Szene von außen an« eingeleitet wird, den Identifikationsprozeß des Lesers unterbricht und immer neue Perspektiven anbietet.

Der Film, der 1992 bei den Filmfestspielen in Venedig präsentiert wurde, ist eine Kreuzung verschiedener Genres: Thriller, großstädtischer Horror, dramatisch und sentimental. Zu den besonderen Charakteristiken des Films gehören der originelle Einsatz der Musik – die Filmmusik ist gesungen von Francesco Guccini – und einige Techniken, die auch im Comic eine wichtige Rolle spielen: die häufig angewandten Aufnahmen aus der Vogelperspektive, die Präsentation beklemmender Innenräume, die genaue Studie von Nahaufnahmen.

Abschließend läßt sich feststellen, daß die von Tiziano Scavi gebotene neue Auslegung des Horrors eine multimediale Dimension angenommen hat und dank einiger ausgeklügelter Schachzüge zu einem wahrhaft richtungsweisenden Phänomen geworden ist.

Anmerkungen

- 1 »Inferni«, in: *Tutti gli incubi di Dylan Dog*, 1991, S. 480.
- 2 *L'ultimo plenilunio*, Mailand 1992 (Sergio Bonelli Editore), S. 93.
- 3 Cotroneo, Roberto: »Che Horror!«, in: *L'Espresso*, 26.8.1990.
- 4 *Dylan Dog 2*, Mailand 1990 (Glamour International Production, Sergio Bonelli Editore).

Bibliographie

- Baghi, Ilaria: »Dylan Dog, dal fumetto con orrore«, in: *L'Unità* (E/R), 2.9.1990.
- Barbieri, Daniele: *I linguaggi del fumetto*, Mailand 1991 (Bompiani).
- Cotroneo, Roberto: »Che Horror!«, in: *L'Espresso*, 26.8.1990.
- Del Buono, Oreste (Hg.): *Tutti gli incubi di Dylan Dog*, Mailand 1991 (Mondadori).
- Dizionario dei fumetti*, Novara 1990 (Istituto Geografico De Agostini).

Moro, Walter: *Lettura e didattica del racconto visivo. Dal fumetto allo spot pubblicitario*, Florenz 1991 (Nuova Italia).

Sclavi, Tiziano: *Dellamorte Dellamore*, Mailand 1991 (Camunia).

Sclavi, Tiziano: *Nero*, Mailand 1992 (Camunia).