

Graphic Novel

Walter Hill, Matz, Jef:
Querschläger.
Hardcover, 128 Seiten. Bielefeld,
Splitter Verlag, 2015;
Fr. 35.90, € 24,80

Düstere Nostalgie

«Querschläger» – der Titel ist wohl auch als selbstreflexiver Kommentar über die Genese dieses Comics zu lesen, wobei das französische Original «Balles perdues» sogar noch etwas treffender ist: verlorene Kugeln, die etwas anderes als das anvisierte Ziel treffen. Tatsächlich basiert «Querschläger» auf einem nicht realisierten, verlorenen Drehbuch des amerikanischen Regisseurs *Walter Hill*, das nun nicht als Film, sondern als Bilder-geschichte auf Papier verwirklicht wurde. Hill hatte für seinen letzten Film *Bullet to the Head* die dreiteilige französische Comicreihe «Du plomb dans la tête» adaptiert und war in diesem Zusammenhang mit deren Autor *Matz* (eigentlich Alexis Nolent) zusammengetroffen. Dieser hatte die Regielegende gefragt, ob er über nicht realisierte Stoffe verfüge, die sich für eine Comic-adaption eignen würden. Hill, seit Jahren ein Comic-Enthusiast, bot ihm aus seiner Sammlung die Geschichte um den Gangster Roy Nash und dessen blutige Jagd nach der Hoffnung an. Das Resultat ist nun auch auf Deutsch auf 120 Seiten zu geniessen. Beispiel für eine schöne Verkehrung: Wo sich sonst das zeitgenössische amerikanische Kino beim Comic bedient, macht hier der Comic, was Hollywood sich nicht mehr zutraut.

Ob es dieses Wissen um die Entstehungsgeschichte ist, dass man glaubt, dem Comic seine filmische Herkunft anzumerken? Immer wieder rücken einzelne Panels Details ins Bild, so wie in den Grossaufnahmen eines Films: eine Hand, die zur Waffe greift, die Grammofonnadel auf der Platte. Und dann immer wieder jene Panels, die sich über die ganze Breite der Seite ziehen: Cinemascope-Bilder. Sie zeigen

den einsamen Helden in den dunklen Strassen der Grossstadt, den Hut ins Gesicht gezogen, oder ein verlassenes Westernstädtchen im Staub der Prarie. So entsteht das Pathos dieser Gangstermordit. In manchen Ansichten sieht es aus, als würden die Figuren vor Fotografien stehen, ein Eindruck, wie man ihn von den Rückprojektionen aus den Filmen der Vierziger kennt. Wenn zum Schluss Nashs Gegenspieler mit seinen vier Revolvermännern auf den Saloon zuschreitet, in dem der finale Showdown stattfinden wird, zitieren die Bilder nicht zuletzt Walter Hills eigenen Western *The Long Riders*.

Koloriert hat der Zeichner *Jef* (eigentlich Jean-François Martinez) seine Bilder in dunstigen Farben gerade so, als läge über allen Räumen ein leichter Schleier: Nebel, Staub, Zigarettenrauch und Pulverdampf. Es sind Klischees, ohne Zweifel. Aber gerade über sie zapft der Comic das visuelle Gedächtnis seiner Leser an. Unweigerlich hat man als Leser und Betrachter das vage Gefühl, diese Geschichte bereits zu kennen. Der neue Comic wirkt wie ein alter Klassiker, dessen Handlungsmuster uns vertraut sind: Der knallharte Gangster Roy Nash lässt sich aus dem Knast holen, um den Preis, dass er für die Bosse einige alte Rechnungen begleicht. Daneben aber verfolgt der Killer seine eigene Mission: Er will das leichte Mädchen Lena, die einzige Frau, die ihm je etwas bedeutete, finden und aus dem Sumpf der Unterwelt retten. Wir ahnen schon bald, wie übel dies alles herauskommen wird.

Virtuos ist «Querschläger» denn auch weniger, weil der Comic seine Geschichte besonders originell, als vielmehr weil er sie so konsequent erzählt. So wie Hills Filme sich nicht am aktuellen Zeitgeist, sondern an der Tradition der *maverick directors* von Raoul Walsh bis Sam Fuller orientieren, ist auch sein Comic im Stil alter *hard boiled*-Romane verfasst: brutal und lakonisch. Grossartige Figuren wie etwa der schweigsame Exboxer Panama Kid, den man Roy Nash als Fahrer mitgibt, werden in nur wenigen Bildern plastisch. Gerne hätte man mehr über jene auffälligen Narben um seine Augen gewusst und was hinter seinem stoischen Gesicht wohl vor sich geht. Umso bitterer sein Ende. Statt eines grossen Abgangs nur ein Tableau vom Grund des Hafenbeckens: Panama Kid mit Beton an den Füssen zwischen anderen verrottenden Leichen. So macht der Comic kurzen Prozess und zelebriert zugleich Atmosphäre. Der schnell und heftig explodierenden

Gewalt werden nicht mehr Bilder gewidmet als dem langen Warten darauf, dass sie sich ereignen möge. Die Stimmung hüllt uns ein.

Irritierend ist allenfalls, wie der Protagonist gezeichnet ist: mit einer auffällig femininen Physiognomie, die Augen immer schwarz umrandet, wie mit Mascara. Eher Transvestit als harter Kerl. Und doch passt dieser queere Touch nicht schlecht zum Killer, der eigentlich die sentimentalste aller Figuren ist. An Sex scheint Nash nicht interessiert zu sein, selbst dann nicht, wenn die Frauen sich ihm anbieten. Und auch seine Retterphantasie gegenüber Lena scheint nicht erotisch motiviert zu sein, sondern ist eher der vergebliche Versuch, in dieser verkommenen Welt einen letzten Rest Unschuld zu retten. So ist Nashs Haltung die, die aus dem ganzen Comic spricht: melancholische Nostalgie. Das Leben gleitet ihm durch die Finger, und dazu passt denn auch, dass man Nash aus dem Gefängnis schmuggelte, indem man ihn als angebliche Leiche in einem Sarg versteckte. Als lebender Toter ist er fortan dazu verdammt weiterzumachen, auch wenn er all das verloren hat, wofür zu leben sich überhaupt lohnt. Am Ende sitzt er in seinem Hotelzimmer wie anfangs in der Zelle. Mit nichts in der Tasche ausser Erinnerungen.

Uns freilich ist das nicht genug. Wir warten auf den nächsten Band. Walter Hills Kino geht weiter, als Comic vielleicht noch gelungener als auf der Leinwand. Der ins fremde Medium abgelenkte Querschläger hat ins Schwarze getroffen.

Johannes Binotto

