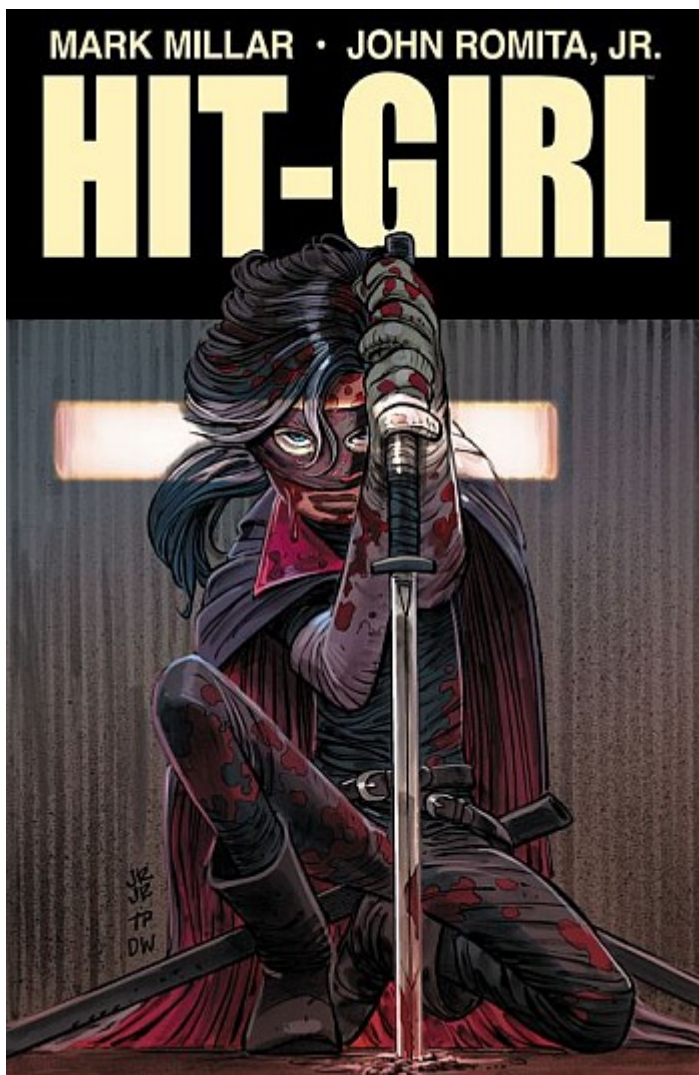


Comic | Mark Millar (Text), John Romita, Jr. (Zeichnungen): Kick-Ass: Hit-Girl

Für seine Superheldenparodie *Kick-Ass* hat sich Mark Millar vor einigen Jahren die Figur »Hit-Girl« ausgedacht: Ein kleines Mädchen, das in einem Kostüm herumläuft und Gangstern mit dem Samuraischwert zu Leibe rückt. Als diese Figur 2010 in der gleichnamigen Verfilmung von der damals 13 Jahre alten Schauspielerin Chloë Grace Moretz verkörpert wurde, war das die heimliche Sensation des Films. Comic und Film versuchen nun, das Phänomen Hit-Girl weiter auszuschlachten. **BORIS KUNZ** hat den *Kick-Ass* Sonderband *Hit-Girl* gelesen - und seine Zweifel.



Gemeinsam mit dem begnadeten Superheldenzeichner John Romita Jr. hat Millar inzwischen eine Fortsetzung unter dem unerwarteten Titel *Kick-Ass 2* vorgelegt, die dann auch vergleichsweise nah an der Vorlage fürs Kino adaptiert wurde. Doch die Verfilmung von *Kick-Ass 2* hatte unter anderem damit zu kämpfen, dass Chloë Grace Moretz langsam aus ihrer Rolle als kindlicher Schurkenschreck herauswächst. War das schwertschwingende und aus allen Rohren feuernde süße Mädchen im ersten Film noch eine sensationelle Figur, verliert sich dieser schräge Zauber mit dem Älterwerden der Darstellerin. Im Comic, in dem Kinder ja sowieso nur sehr selten älter werden, hat man diese Probleme nicht, und so setzt uns Millar mit dem Band *Hit-*

Girl einen weiteren Versuch vor, aus dem genialen Figurenkonzept noch mehr herauszuholen.

Von einer, die auszog, das Normalsein zu lernen

Hit-Girl ist das Prequel zu *Kick-Ass 2*, was eigentlich nur auf umständliche Art ausdrückt, dass *Hit-Girl* die direkte Fortsetzung der Ereignisse aus *Kick-Ass 1* ist - und sich daher auch spannender liest, wenn man *Kick-Ass 2* noch nicht gelesen bzw. gesehen hat. Der zweite Kinofilm hat Elemente aus beiden Fortsetzungsalben kombiniert, offenbar in dem Versuch, *Hit-Girl* zur heimlichen Hauptfigur des Films zu machen. Der Clou des Comicalbums ist, dass es den eigentlichen Helden zum Sidekick degradiert - zu einer zwar wesentlichen Nebenfigur, die aber für den Showdown ausfällt, weil sie sich den Arm gebrochen hat.

Hit-Girl alias Mindy McCready, die ja von ihrem gerechtigkeitsfanatischen Daddy schon in jungen Jahren zu einer Killermaschine herangezogen wurde, wird nun mit einem Aspekt des Superheldenalltags konfrontiert, der ihr noch komplett neu ist: dem Doppelleben mit Geheimidentität. Nach Daddys Tod lebt sie bei ihrer nervlich angeschlagenen Mutter und ihrem Stiefvater - ausgerechnet ein Cop - und soll als ganz normales Mädchen auf eine ganz normale High School gehen. Die Verbrecherjagd muss sie jetzt heimlich betreiben, weder ihr Elternhaus noch ihre Mitschüler dürfen ihr dabei auf die Schliche kommen. Dabei ist natürlich *Hit-Girl* die authentische Figur, und die süße kleine Mindy nur die Rolle; wie Superman, der mit Brille und Anzug in die Rolle des weichlichen Clark Kent schlüpft, muss auch das knallharte *Hit-Girl* jetzt mühsam lernen, wie man sich als ganz normales Mädchen durchschlägt, wie man mit Gruppenzwang und Anfeindungen in der Schule zurechtkommt, wie man mit Situationen fertig wird, die nicht mit Knarren, Messern und Schwertern zu lösen sind. Dave Lizewski (*Kick-Ass*), der ja tatsächlich ein Teenager war, bevor er Superheld wurde, soll Mindy im Ausgleich für sein Kampftraining beibringen, wie man sich auf dem Pausenhof bewährt.

Natürlich schöpft Millar aus dieser Konstellation Situationskomik, strapaziert sich dabei allerdings nicht zu sehr und konzentriert sich recht schnell wieder auf das Terrain, auf das er ebenso wie seine Hauptfigur wesentlich erprobter ist: Metzeleien und Folter. Natürlich bietet das »Normalo-Training« einen guten Kontext für zahlreiche popkulturelle Referenzen, die auch schon im ersten Band das Salz in der Suppe waren. Allzu lange mag sich Millar jedoch nicht auf dem Schulhof aufhalten, sondern will John Romita Jr. lieber kantige Gangster zu zeichnen geben, die auf Schrottplätzen im Dauerregen verkleidete Gestalten zu Tode foltern. Das sieht auch einfach schicker aus, und Mindy bekommt es wieder mit der Mafia statt mit mobbenden Cheerleadern zu tun. Und dann bekommen wir parallel noch die Entstehungsgeschichte des Schurken aus *Kick-Ass 2* mitgeliefert: Die Metamorphose von Red Mist zu Motherfucker. Damit wären wir dann auch wieder auf der Metaebene der Genreparodie angekommen.

Mindy, die Mörderpuppe

Das Motto der *Kick-Ass* Comics wird hier also ohne erhebliche Neuerungen ein weiteres Mal durchexerziert: Junge unbeholfene Menschen liefern sich Schlägereien, Prügeleien und Schießereien mit Gangstern, und das Ganze findet ohne Superkräfte, dafür aber mit viel Blutvergießen und schwarzem Humor statt. *Hit-Girl* hat in diesem Universum einen Ausnahmestatus, weil sie die Einzige ist, die in diesem blutigen Spiel wahrhaftig kompetent ist. Daher ist sie einerseits wohl die originellste Figur, die die *Kick-Ass* Serie hervorgebracht hat. Andererseits strapaziert das die innere Glaubwürdigkeit des Erzählkonzeptes. Dass ein Teenager als kostümierter Verbrechensbekämpfer in der Realität früher oder später einfach nur übel aufs Maul bekommen würde, ist nachvollziehbar, ist bitter und lustig, aber zu erwarten. Dass eine Vorschülerin so gut trainiert ist, dass sie im Alleingang einen ganzen Mafia-Mob zerlegen und ohne Kratzer nach Hause kommen kann, zu einem Polizisten-Stiefvater, dem nicht auffällt, dass er seit Wochen mit Schlaftabletten außer Gefecht gesetzt

wird: Das ist so abwegig wie der Besuch des letzten überlebenden Kryptoniers auf der Erde. Mit ihrer überzogenen Kompetenz hebt Hit-Girl letztlich das Konzept der Reihe von innen aus, und Mark Millar nimmt diesen Bruch für ein paar derbe Scherze von mehr oder weniger großer Originalität immer wieder in Kauf.

John Romita Jr. liefert genau die Qualität ab, die man von ihm gewohnt ist, und bleibt seinem beeindruckenden visuellen Stil treu. Allerdings scheint er sich etwas mehr als in früheren Arbeiten auf die ebenfalls sehr gute Arbeit der Koloristen zu verlassen. Oft sind es weniger die Tuschelinien, sondern eher die Farbeffekte und die Kolorierung, die den Zeichnungen ihre Plastizität verleihen. Gewöhnungsbedürftig ist, dass Romita Mindy zwar mit dem Körper eines kleinen Mädchens, aber mit alterslosen Gesichtszügen und oft seltsam erwachsen wirkender Haarpracht ausstattet. Als wäre Hit-Girl als Figur nicht schon creepy genug, wirkt sie auch noch visuell in einigen Passagen wie eine kleinwüchsige Erwachsene oder wie Chucky die Mörderpuppe. Der ohnehin schon düsteren Komödie, die Millar erzählt, wirkt das nicht immer zuträglich. Im Gegenteil lässt dies noch deutlicher in Erscheinung treten, was Hit-Girl eigentlich ist: Eine originelle aber doch sehr ausgedachte, bössartige Idee, die von ihren Schöpfern nach und nach zu Tode geritten wird. *Hit-Girl* bietet noch immer unterhaltsame Lektüre für Superheldenfans mit schwarzem Humor. Gleichzeitig vermittelt der Band den Eindruck, als habe Mark Millar das Ende der Fahnenstange erreicht.

Am Ende von *Kick-Ass 2* landet Mindy übrigens – anders als im Film – selbst im Gefängnis. Man kann ahnen, auf was für eine Art von Fortsetzung Millar uns hier den Mund wässrig machen möchte. Ob dabei aber noch viel rumkommt, bleibt nach der Lektüre von *Hit-Girl* leider fraglich.

| BORIS KUNZ

Titelangaben

[Mark Millar \(Text\), John Romita, Jr. \(Zeichnungen\): Kick-Ass:Hit-Girl](#)

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Stuttgart: Panini Verlag 2013

124 Seiten, 14,95 €

Reinschauen

[Leseprobe](#)

[Homepage der aktuellen Verfilmung](#)

[Homepage von Autor Mark Millar](#)

[Homepage von Zeichner John Romita Jr.](#)