

## Comic | Chuck Palahniuk (Autor), Cameron Stewart (Zeichner): Fight Club 2 - Buch 1

Wer ›Fight Club‹ kennt, wird sich fragen, wie eine Fortsetzung dieses Stoffes überhaupt denkbar ist. Wer ›Fight Club‹ nicht kennt, sollte augenblicklich aufhören, diesen Text und lesen und stattdessen seine Bildungslücke füllen. Danach wird er sich vermutlich dieselben Fragen stellen, wie **BORIS KUNZ**: Verkraftet diese Story eine Fortsetzung?



Abb: Splitter Verlag

Nun, immerhin stammt das Skript zu ›Fight Club 2‹ nicht von irgendeinem Lohnschreiberling, der im Auftrag eines Medienkonglomerats ein Franchise bedienen soll, sondern von Chuck Palahniuk himself, der mit dem Roman ›Fight Club‹ Ende der Neunziger auch die Vorlage zu David Finchers umstrittenen Film geliefert hat. Die Filmadaption, von der Kritik zunächst eher mit Irritation und Skepsis aufgenommen und auch kommerziell ein Spätzünder, gilt mittlerweile als einer der Kultfilme des neuen Jahrtausends, an dem kein Medientheoretiker, Moviegeek oder Filmhochschüler vorbeikommt.

Ein namenloser Erzähler (Edward Norton) mutiert darin vom angepassten, vom eigenen Leben komplett angeödeten Angestellten zum Revoluzzer – und zwar durch die Freundschaft zu dem charismatischen, coolen Anarchisten Tyler Durden (Brad Pitt), der sich am Schluss des Films (Achtung, Spoiler) in einem fulminanten Twist als das Alter Ego des Erzählers herausstellt; als ein von ihm abgespaltener Teil seiner Persönlichkeit, die all das auslebt, was der Erzähler sich selbst verwehrt hat: Eine lebendig gewordene Wunschphantasie unterdrückter Gefühle und verlorener geglaubter Männlichkeit. Eine Phantasie, die durchaus nicht ohne Schattenseiten ist: Tyler Durden plant einen gigantischen Systemumsturz, in dem er die Datenspeicher der größten Banken und Versicherungen zerstören will. Dem Erzähler gelingt es zwar, Tyler aus seinem Kopf zu vertreiben – in dem er sich selbst in den Kopf schießt (und das wundersamerweise auch noch überlebt) – doch zu spät! In der letzten Einstellung des Films kollabieren die Hochhäuser der Finanzzentren mit genialer Musikuntermalung in sich selbst.

**Projekt Chaos - jetzt erst recht!**

16 Jahre später ist die Welt jedoch nicht in Chaos versunken: Die Männer Nordamerikas ziehen nicht als Jäger und Sammler durch die zerfallenen und überwucherten Häuserschluchten. Das kann daran liegen, dass Tylers Plan nicht aufgegangen ist - oder daran, dass der Comic sich weniger am Film und mehr am Roman orientiert, in dem Tylers Zerstörungsakt weniger drastisch war. Auch die Hauptfiguren des Comics sind von Zeichner Cameron Stewart nicht als Lookalikes von Edward Norton, Brad Pitt und Helena Bonham-Carter inszeniert worden; während dagegen die verfallene Villa in der Paperstreet, in der Durden seine Armee der Space Monkeys rekrutiert, 1:1 dem Film nachempfunden ist.



Abb. Splitter Verlag

Der Erzähler hört mittlerweile auf dem Namen Sebastian, hat tatsächlich seine Hassliebe Marla Singer geheiratet und sogar einen Sohn mit ihr gezeugt; lebt in einem Einfamilienhaus, hat wieder einen Bürojob und mäht am Wochenende den Rasen. Das muss man also erst einmal schlucken: »Sebastian« ist also genau dort angekommen, wo man nicht mehr erwarten würde: dass er jemals ankommt. Er hat sich von dem System, gegen das seine abgespaltene Seite rebelliert hat, also doch wieder einfangen lassen. Damit sein Leben stabil bleibt, schluckt Sebastian Medikamente. Was er nicht ahnt: Wenn seiner Frau Marla das Sexleben zu langweilig wird, tauscht sie diese Medikamente gegen Traubenzucker aus, um auf diese Weise ab und an mal wieder eine Nacht lang mit Tyler Durden »Sportficken« zu betreiben: Ein Spiel mit dem Teufel. Denn dass Tyler hinter seinen markigen Philosophien ein hemmungsloser Machtmensch und hinterfotziger Manipulator ist, weiß man inzwischen.

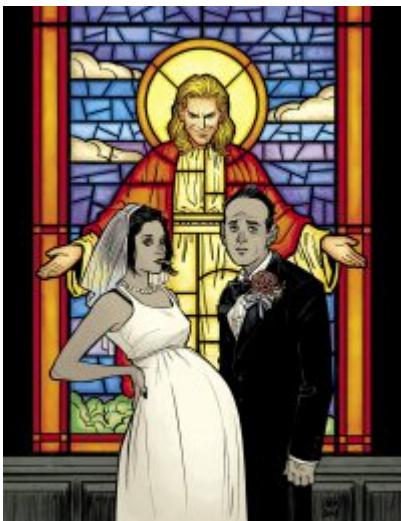
Der große Storytwist des ersten Teils ist hier also Ausgangslage der Geschichte: Im Unterbewusstsein von Sebastian lauert der böartige Tyler Durden, immer auf der Suche nach Mitteln und Wegen, wie er sich befreien und seine Umsturzpläne doch noch in die Tat umsetzen kann. Zudem ist er, passenderweise für die umgekehrten Vorzeichen gegenüber dem ersten Teil, zwar vom Mentor zum Schurken, aber auch zum Ich-Erzähler der Geschichte geworden. Soweit, so gut. Diese Ausgangslage ist eine nicht unstimmgige Fortführung des Originals und bietet viel Potenzial für Spannung. Nur wohin geht jetzt die Geschichte, schlägt sie neue Wege ein, hat sie einen weiteren großen Twist für uns parat?

Der erste Band (von zweien) erzählt zunächst davon, wie Tyler relativ plötzlich wieder aus seiner Versenkung

hervor steigt, Sebastians Sohn entführt und an einem unbekanntem Ort versteckt. Um seinen Sohn wiederzufinden, scheint Sebastian keine andere Wahl zu bleiben, als sich erneut Tylers umstürzlerischem Männerbund anzuschließen. Dort findet er nach und nach heraus, dass Tyler es offenbar geschafft hat, all die Jahre weiter an seinen Plänen zu schmieden. Ein neues »Projekt Chaos« scheint bevorzustehen, und man darf erwarten, dass es seinen Vorgänger an gesellschaftlicher Sprengkraft überbieten soll.

### **Mit dem Kopf durch die vierte Wand**

Ob Palahniuk mit seiner Fortsetzung Neuland betreten wird, lässt sich leider nach der Lektüre des ersten Bandes noch nicht sagen. Zum großen Teil bewegt sich die Erzählung auf bereits beschrifteten Pfaden, lässt die bekannten Motive neu aufleben: Marla, die in Selbsthilfegruppen auf der Suche nach dem Kick ist. Kahlrasierte Männer, die auf der Terrasse des Hauses in der Paperstreet darum bitten, in Tylers Armee aufgenommen zu werden, und die sich später im Zivilleben an den Blutergüssen und Schrammen ihrer nächtlichen Prügeleien im Fight Club wiedererkennen. Das alles kennt man schon irgendwie. Als wollte er der Gefahr der Langeweile entgegenwirken, würzt Palahniuk die Story mit allerhand Absurditäten und Absonderlichkeiten und einer Dosis politischer Unkorrektheit, anhand derer sich dieses »egdy« Gefühl wieder einstellen soll, das einen erheblichen Teil des Reizes der Originalfassung ausgemacht hat. Das schwankt dann zwischen intelligenten Seitenhieben auf die moderne Gesellschaft und kraftmeierischem Gepose. So arbeitet Sebastian tagsüber für eine Vermittlungsfirma für Söldnertruppen, so freundet sich Marla während ihres Selbsthilfegruppen-Tourismus mit einer Schar vorzeitig vergreister, unter Progerie leidender Kinder an, mit denen sie schließlich diverse Kriegsgebiete rund um den Globus auf der Suche nach dem entführten Sebastian Junior absucht.



So geht die Geschichte in irrwitzigem Tempo vorwärts, um gleichzeitig doch irgendwie auf der Stelle zu treten: Stück für Stück werden Fragmente von Tylers Plan enthüllt, ohne dass man wirklich erfährt, was er vorhat. Stück für Stück begibt sich Sebastian wieder in die Abgründe seiner Welt hinein, um damit quasi noch einmal sich selbst auf die Spur zu kommen, doch dabei erlebt er recht wenig, was er im ersten Teil nicht auch schon erlebt hätte. Und dann taucht auch noch immer wieder Chuck Palahniuk selbst als Figur in der Geschichte auf, der seinen Figuren seine Visitenkarte mitgibt mit den Worten »Melde dich, wenn der Plot durchhängt« ... Ein böses Omen?

Dieses Durchbrechen der vierten Wand war ebenfalls eines der Stilmittel von David Finchers Film, in dem die Protagonisten hin und wieder direkt den Zuschauer anreden oder Scherze darüber machen, dass sie sich jetzt

in einer Rückblende befinden. Zeichner Cameron Stewart findet dafür eine gelungene Entsprechung. Immer wieder lässt er bestimmte Elemente, wie etwa Sebastians Pillen, Blutspritzer oder Rosenblätter aus den Seiten der Story heraustreten, die dann fast störend auf den Panels, den Gesichtern oder mitten auf den Sprechblasen herumliegen. Auch sonst zeichnet sich die grafische Umsetzung immer wieder durch originelle Einfälle dieser Art aus, was unter anderem daran liegen mag, dass Palahniuk die Fortsetzung direkt als Comic konzipiert hat, um Tyler Durden sozusagen ein weiteres Medium erobern zu lassen. Von solchen Sperenzchen abgesehen wirft Cameron Stewart seine Linien eher routiniert und mit groben Strichen aufs Papier, hält sich nicht lange mit zu vielen Details auf, sondern sucht die zeichnerische Entsprechung der abgefuckten Welt, die sein Autor entwirft, eher in kleinteiligen aber klar gegliederten Bildmontagen, die in Momenten der Gewalt von großen, ausdrucksstarken Gesten durchbrochen werden. Der Fokus liegt dabei immer mehr auf den Figuren als auf den Ereignissen.

Handwerklich ist der Comic auf recht hohem Niveau und kommt durchaus an Werke wie z.B. ›Transmetropolitan‹ von Warren Ellis heran. Aber kann er dem Kultroman / Kultfilm tatsächlich ein neues, gleichwertiges Kapitel anfügen? Eigentlich traut man dem gewieften Palahniuk zu, dass er noch ein As im Ärmel hat und mit seiner ersten Graphic Novel mehr will als bekannte Zutaten noch einmal zusammenzukochen und einfach mehr Gewürze rein zuschmeißen - sprich nach der Methodik von Hollywood-Sequels einfach alles immer noch eine Spur »bigger« zu machen. Bislang allerdings beschränkt sich ›Fight Club 2‹ - trotz aller Kurzweil und einer Reihe drastischer Einfälle - irgendwie doch genau darauf.

### **Titelangaben**

[Chuck Palahniuk \(Autor\), Cameron Stewart \(Zeichner\): Fight Club 2 - Buch 1 \(Fight Club 2\)](#)

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Bielefeld: Splitter Verlag 2015

144 Seiten, 22,80 €

| [Erwerben Sie dieses Buch portofrei bei Osiander](#)

### **Reinschauen**

| [Homepage von Chuck Palahniuk](#)

| [Eine Galerie von Zeichner Cameron Stewart](#)