

Unverkäufliche Leseprobe aus:

Balmes, Bong, Roesler, Vogel, von Steinaecker
Neue Rundschau
3/2012

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern,
auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags
urheberrechtswidrig und strafbar.

Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung
oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main

Neue Rundschau



Begründet von S. Fischer
im Jahre 1890
S. Fischer Verlag

Herausgegeben von
Hans Jürgen Balmes, Jörg Bong,
Alexander Roesler und Oliver Vogel

Redaktion: Sophie von Heppe, Tobias Schnettler und Philipp Werner
Mitherausgeber dieser Ausgabe: Thomas von Steinaecker

Die Neue Rundschau erscheint viermal jährlich.
Preis des Einzelheftes: 12 Euro, Bezugspreis jährlich: 34 Euro (inkl. Porto)
Berechnung jährlich Ende Dezember. Das Abonnement ist jederzeit kündbar.

Alle Zusendungen an die Redaktion erbeten an:
S. Fischer Verlag, Neue Rundschau, Hedderichstraße 114
60596 Frankfurt am Main, Telefax 069/60 62 370,
neuerundschau@fischerverlage.de

Alle Rechte für sämtliche Beiträge, auch das der Übersetzung und der Wiedergabe
durch Vortrag, Funk- und Fernsehsendungen und alle elektronischen Übermittlungen
vorbehalten; alle Rechte liegen beim S. Fischer Verlag oder bei den Autoren.

Heft 3/2012 123. Jahrgang
Veröffentlicht im S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main
© 2012 S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main
Coverabbildung: Art Spiegelman, Breakdowns.
Porträt des Künstlers als junger %@*,
S. Fischer: Frankfurt am Main 2008.
© 2008 by Art Spiegelman
Umschlaggestaltung: hißmann, heilmann, hamburg
Typographie und Herstellung: Frank Geck
Druck und Bindung: CPI – Clausen & Bosse, Leck
Printed in Germany 2012
ISSN 0028-3347
ISBN 978-3-10-809090-6

Postvertriebsnummer D 21222 F

Inhalt

Editorial 5

Comics

- Ole Frahm* Die Zeichen sind aus den Fugen 8
Thomas Kling ausgerottete augn 27
Simon Schwartz ausgerottete augn 28
Jan-Frederik Bandel Heftiger Zug nach unten 30
Martin tom Dieck ausgerottete augn 42
Christoph Haas Graphische Romane? 47
Ulli Lust Letzte Sätze 64
Georg Klein Meisterstück 68
Barbara Yelin ausgerottete augn 70
Clemens J. Setz And when at last poor Emblus died, the Osbick Bird was
by his side 78
Arne Bellstorf Das Geisterhaus 82
Andreas Platthaus Comic und Architektur 84
Jochen Schmidt Tim in Deutschland 101
Klaus Schikowski Wie kleine Kinder 104
Oliver Grajewski That makes you so fast no one after (Oliver &
Veronique) 122
Christoph Hochhäusler In der Lücke 128
Anke Feuchtenberger ausgerottete augn 133
Georg Seeßlen Comics & Film 148
Judith Mall Hollywood 165
Christian Petzold Über »Hawaiian Getaway« von Adrian Tomine 178
»Wie so Fraggles ...« Sascha Hommer über sein China-Projekt 184
David von Bassewitz ausgerottete augn 190
»Welcher Boom?« Interview mit Dirk Rehm über den Comicmarkt 200

Moby-Dick

- Moby-Dick* Ein historisch-spekulativer Kommentar 207
Leander Scholz Kapitel 2: The Carpet-Bag 208
Markus Krajewski Kapitel 84: Pitchpoling 214
Matthias Bickenbach Kapitel 122: Midnight Aloft.
Thunder and Lightning 222

Lyrikradar

- Christoph Wenzel* Grauskalen 235

Carte Blanche

- Clemens Meyer* Die Farben und die Bilder 243
Ulrich Peltzer Anfänge 248
Michael Lentz »Und da haben du und ich« 267

- Die Autorinnen und Autoren 269

Editorial

Yeah! Comics sind Literatur! Schon seit einigen Jahren macht dieser Slogan die Runde. Er ist Ausdruck eines der erstaunlichsten Booms des Buchmarkts in den vergangenen Jahrzehnten: Comics, die besonders in Deutschland immer einen schweren Stand hatten, sind salonfähig geworden. Man muss sich nicht mehr in kleine, düstere Läden begeben, um sich vom Nerd hinter der Kasse beraten zu lassen, sondern wird auch in großen Buchhandlungen problemlos Bestseller wie *Maus* oder *Persepolis* finden. Ja, mehr und mehr Publikumsverlage probieren es mit Graphic Novels, die in Vorschauen selbstbewusst neben Belletristikneuerscheinungen präsentiert werden. Und: Kaum ein Feuilleton, das nicht regelmäßig Comics bespricht oder sich sogar eine eigene Serie leistet. Während allerorts die Angst umgeht, dass sich das gedruckte Buch in digitale und womöglich rechtsfreie Räume verflüchtigt, hat es den Anschein, als könnten Comics von dieser Krise des Buchmarkts profitieren. Gab es sie früher in erster Linie in Heftform, sind sie nun zu Büchern geworden, die zudem alle Aspekte des Drucks auskosten. Der Comicmeilenstein *Asterios Polyp* von David Mazzucchelli musste wegen seiner Farben auf speziellem Papier gedruckt werden, das nur in China hergestellt wird; wie die meisten Graphic Novels hat auch Mazzucchellis Buch ein ungewöhnliches Format, das mit der Handlung korrespondiert: Man kann hinter dem Boom der Graphic Novel auch die Sehnsucht des Publikums nach schön gestalteten Buchobjekten erkennen, an deren Sinnlichkeit kein E-Book heranreicht.

Im Jahr 2012 steht es also gut um die Neunte Kunst.

Und trotzdem: So wohlwollend der Eingangsslogan gemeint ist, so unglücklich gewählt ist er doch auf den zweiten Blick. Denn dahinter verbirgt sich die typisch bildungsbürgerliche, elitäre Einstellung, bei Comics habe es sich bis vor kurzem um ein minderwertiges Medium gehandelt.

Nun aber seien sie endlich *so gut, so anspruchsvoll* wie Literatur, eben: ernst zu nehmen. Einspruch! Auch der gern gebrauchte Begriff Graphic Novel ist nicht zufriedenstellend. Denn noch einmal: Wer in Comics *gezeichnete Romane* sieht, verwässert die Traditionen und Genres und verkennt, dass der Comic seit seinen Anfängen ein völlig selbständiges System mit einer mittlerweile ganz eigenen Tradition darstellt, die kaum etwas mit jener der Literaturgeschichte gemein hat, wie der Eingangss-essay Ole Frahms zeigt.

Was freilich auf Leser und Wissenschaftler, die auf klare Kategorisierungen angewiesen sind, so verwirrend wirkt, ist der Chamäleon-Charakter des Comics: Haben wir es nun mit Bildern oder Texten zu tun? Mit einer exemplarischen Ausprägung des Trivialen, Massenhaften, das sich wegen seiner »Bildchen« und sprechenden Tiere vor allem an Jugendliche oder Ungebildete richtet, oder mit intellektuellem Kulturgut, das, wie der frühe Comicstrip *Krazy Kat*, von Größen wie James Joyce und Gertrude Stein begeistert gelesen und analysiert wurde? Formal und inhaltlich sitzt der Comic zwischen den Stühlen. Sein System hat keine Grenzen. Das macht ihn für die Rezeption zum Problem; seinen Produzenten aber erschließt sich dadurch eine erfreuliche Vielzahl von Möglichkeiten, können sie doch Inspirationen sowohl aus den Text- als auch aus den Bildmedien, sowohl aus den No-Gos des Elitären als auch zum Beispiel aus poststrukturalistischen Theorien ziehen.

Die wechselseitige Beeinflussung der Neunten Kunst und ihrer Geschwister Literatur, Film, bildende Kunst und Architektur (Liste fortsetzbar): Sie aufzuzeigen, ohne die Selbständigkeit des Comics zu vergessen, ist das erste Anliegen dieses Bandes. Konsequenterweise kann dies nur bimedial geschehen: in den Aufsätzen einiger der bekanntesten Comicwissenschaftler hierzulande als auch in Originalbeiträgen von vier Comiczeichnern.

Von Anfang an war klar, dass es für dieses ungewöhnliche Projekt der Zusammenführung so vieler heterogener Elemente nicht nur »Patent« brauchen wird, also Künstler, die ihr Verhältnis zum Comic beschreiben, sondern auch einen guten Geist. Schnell war er gefunden. »Die Einbeziehung aller existierenden Medien ist gefragt.« So schrieb Mitte der 1990er der viel zu früh verstorbene Lyriker Thomas Kling. Die stilistische Bandbreite, mit der fünf Zeichner sich der Mission Impossible widmeten, das Gedicht *ausgerottete augn* aus dem Band *brennstabm* mit den Mitteln des Comics zu interpretieren, wird hoffentlich anschaulich machen, über was

für eine grandiose Szene das einstige Comic-Entwicklungsland Deutschland mittlerweile verfügt (in der übrigens der Frauenanteil überraschend hoch ist) – »Auf dass die vorher geschlossenen Augen und Mund aufgehen!« (Thomas Kling)

Ah! Oh! Let's go!

Thomas von Steinaecker

Ole Frahm

Die Zeichen sind aus den Fugen

Kleine Geschichte des Comics

Die gängige, in vielen Varianten formulierte Geschichtsschreibung der Comics liest sich wie eine Tragödie in fünf Akten. Der erste Akt beginnt in den Höhlen von Lascaux, wo Höhlenmenschen die ersten Bildgeschichten an die Wände malen, und nach kurzen Auftritten der Hieroglyphen, der Trajanssäule und des Teppichs von Bayeux werden Rodolphe Töpffer und Wilhelm Busch als Urväter der Bilderzählung gewürdigt. Szenenwechsel in die USA, wo Ende des 19., Anfang des 20. Jahrhunderts mehrere heroische Zeitsungsillustratoren auftreten – Richard Felton Outcault, Rudolph Dirks, Winsor McCay, Lionel Feininger und später auch George Herriman –, die im Medium des Boulevardblattes gegen alle Widrigkeiten aufgrund ihrer kongenialen zeichnerischen Fertigkeiten und der pfiffigen Nutzung drucktechnischer Errungenschaften eine neue Kunst gebären, die vorerst etwas profan *the funnies* gerufen wird. Doch dieses unschuldige junge Ding gerät schon im zweiten Akt in die Fänge skrupelloser Syndikate, die nur an den Profit denken und entsprechend Masse produzieren. Ausnahmen wie *Jiggs*, *Polly and her Pals* oder *Gasoline Alley* bestätigen die traurige Regel. Im dritten Akt, Anfang der 1930er Jahre, versuchen verschiedene Helden das arme malträtierete Wesen zu retten, sogar der edle Ritter Prinz Eisenherz schlägt sich wacker für die Reputation der in Verruf geratenen Unschuld. Doch die plötzlich und in Massen die Bühne stürmenden Superhelden vernichten mit ihren kruden, krassen und ungelenken Bildern jede Hoffnung. Wenn im vierten Akt schließlich die kleine Crew des Verlages *Entertaining Comics* mit Science-Fiction-Comics nach Skripten von Ray Bradbury das Niveau zu heben versucht, erfährt die Tragödie ihre Peripetie: Wegen der Gefährdung der Jugend durch die Lektüre von Comicheften wird nach Senatsanhörungen 1954 der »Comics Code«, eine Selbstbindung der Verlage, eingeführt und damit die immer schon als Kinderkram angesehene

Form vollends ewiger Infantilität preisgegeben. Eine große Nacht breitet sich aus – bis im fünften Akt schließlich die Graphic Novel auftritt und gegen allen Unbill die heroische Frühzeit des Comics wiederherstellt, indem sie graphische Brillanz, erzählerische Ambition und damit die Seriosität der Form wiederherstellt. Endlich, nach fast hundert Jahren Ungerechtigkeit, dürfen die Comics als Literatur in den Bücherregalen neben der großen Literatur reüssieren.

Leider stimmt diese tragische Erzählung mit hoffnungsvollem Ausgang mit den historischen Datierungen nur bedingt überein. Zum Beispiel verbot der »Comics Code« zwar die Darstellung von Sex, Gewalt und Drogen; doch nach gerade mal 14 Jahren erschien mit *ZAP* von Robert Crumb ein Heft, das von der Übertretung genau dieser Grenzen profitierte. Und diese Durststrecke konnte mit Zeitschriften wie *MAD*, mit Strips wie den *Peanuts* und mit Helden wie *Spider-Man* leichtfüßig und heiter durchschritten werden. Doch davon darf eine tragische Perspektive auf die Geschichte der Comics konstitutiv nichts wissen wollen, denn sie benötigt das die große Qualität ernster Comics verkennende Ereignis, um die Graphic Novel der Gegenwart wie eine Erlösung ihrer jahrzehntelangen Leidensgeschichte feiern zu können. Sie muss die kulturelle Verkennung der Comics beklagen, um für ihre Anerkennung kämpfen zu können. Sie muss die Comics als Kinderliteratur behaupten, um sie nun für Erwachsene zu entdecken. Und sie muss das Komische der Comics verleugnen, ihren Witz und ihre Doppelgänger ebenso wie ihre rassistischen, sexistischen und klassenbedingten Stereotype.

Hier stehen nicht weniger als die ästhetischen Kriterien auf dem Spiel, mit denen die Comics verstanden und die jeweiligen Beiträge zur Form gewertet werden. Das Komische, Alberne und Lächerliche gilt niemals so viel wie das Ernste, Bedeutungsvolle und Große, das sie lustigerweise zersetzen. Comics haben Ende des 19. Jahrhunderts unwillentlich einen Kulturkampf begonnen, in dem sie mit ihren Oberflächen, dem Seriellen und Flüchtigen, mit ihrer Reproduzierbarkeit gegen das tiefe, einmalige und ewige, kurz das genialische Werk und die ganze große Kultur antreten. Ihr ästhetisches Mittel in diesem ungleichen Kampf ist die Parodie, die im Comic nicht nur als Überzeichnung und Karikatur greifbar ist, sondern das Verhältnis ihrer Zeichen, also von Schrift und Bild, strukturiert. Die Comics ersetzen die tragische Narration mit ihrem unumkehrbaren Schicksal durch die Wiederholung mit Differenzen. Diese formale Definition der Parodie findet sich auf allen Ebenen: Der *gag*, *cliff-hanger*

oder *pun* im Comicstrip, dem Streifen mit ein bis fünf Bildern, im Comic Panels genannt, kehrt täglich in unterschiedlichen Variationen wieder – und unterhält damit über Jahrzehnte die Leser Hunderter Zeitungen. Von Panel zu Panel wiederholen die Comics ihre Figuren. Ihre Identität wird entsprechend nicht durch ein Sein außerhalb der Comics gewährleistet – einen Mythos –, sondern muss sich immer erneut materialisieren. Vor allem aber wird der strukturell parodistische Zug der Comics durch ihre Konstellation von Schrift und Bild in Sprechblase und Blocktext mit der Zeichnung deutlich, die im Panel zugleich integriert werden und als Einheit erscheinen können *und* eigenständig bleiben und darin die jeweilige Referentialität der Zeichen in Frage stellen – und damit ihre Wahrheit. Wie die Panels von Fugen unterbrochen werden und so die Einheit der Figur zerlegen, ohne sie wieder zusammenzufügen, so wird die Geschichte selbst in Bild und Schrift zerlegt. Die Zeichen sind aus den Fugen. *Zok, Roarr, Wumm*. Zwar fügen Sprechblase und Panelrand sie wieder zusammen, aber nur bis zu einem gewissen Grad. Und so vermag die Projektion der tragischen Historiographie sie zwar immer wieder zu vereinheitlichen, sie auf die bekannten Muster von Referenz, Bedeutung und Wahrheit abzubilden; doch fügt sich die Materialität dieser Zeichen in ihrer Zerstreuung auf der Seite niemals ganz. So bestätigen sich Bild und Schrift *und* unterminieren sich zugleich in einem fort: Sie behaupten die Identität einer Figur und beweisen materiell, im Zeichen ihre Nichtidentität – die parodistische Natur aller Identität aufzeigend.

Allen vereinheitlichenden Projektionen entgegnet Popeye am 14. November 1930 in einer denkwürdigen Sprechblase: »No matter what ya calls me – I am what I am. An' that's what I am!« (Abb. 1).



Abb. 1

Der Einäugige macht sich im *Thimble Theater* weniger über Gertrude Stein lustig, sondern zieht die komische Konsequenz aus der Selbstreferentialität der Zeichen im Comic. Sooft er es wiederholt, sein »I« wird nie zum Ich des Seins, es bleibt von der Figur getrennt. »Ich« ist kein Zeichen; »Ich«, das sind zwei sehr unterschiedliche, voneinander getrennte Zeichen in Serien. Diese repetitive Materialität des Zeichens, die immer wieder gezeichnet und geschrieben werden muss, ist alles, was »ich« bin, was »ich« ist. Keine Wahrheit, sondern Performativität – die Materialisierung einer Behauptung. Die Notwendigkeit, diese Materialisierung in einer Identität zu verdichten, ist vor allem politisch. »God bless him, he is America«, lautet Coulton Waughs Kommentar zu Elzie Crisler Segars Held der Weltwirtschaftskrise und betont, dass die dreifache Wiederholung den Matrosen als Demokrat kennzeichnet, »an inheritor of common weaknesses, whose fruition must be found in union and understanding with others«. Und in dieser Hinsicht lassen sich viele, vielleicht fast alle Comicfiguren in Popeye wiedererkennen. Sie kommen aus dem Nichts, als wären sie aus den Fugen zwischen den Panels getreten, sie haben nichts als das, was sie sind, was alles ist, was sie sind, existieren gern in der Konstellation mit anderen und parieren die täglichen Zumutungen. Es sind Proletarier, Außenseiter, Waisen, Aliens, Fremde in der Welt wie die Leser der Boulevardblätter, in denen sie in den ersten Jahren erschienen.

Die Geschichte der Comics konstituiert sich aus ihrer Perspektive in Zeichenketten, parodistischen Serien, in denen Figuren immer wieder zitiert werden, mal mehr, mal weniger maskiert – ungezählte Wiederholungen mit zahllosen Differenzen. Eine dieser Serien beginnt sicherlich mit dem Yellow Kid von Richard Felton Outcault 1895, einem kahlköpfigen Kind mit abstehenden Ohren, das auf einem gelben Nachthemd Genreszenen aus den New Yorker Armutsvierteln kommentiert – meist mit politischem Hintersinn und für die Grand Old Party Partei ergreifend. Warum gerade dieses Kind die Herzen und Portemonnaies der Leser erobert – ob es an den unzähligen Wortspielen in Verbindung mit den unübersichtlichen Bildern lag, an dem bis dahin nicht gesehenen Umgang mit Schrift, die sich »wie Heuschrecken« über alle Bildgegenstände verteilt, oder doch an der auffälligen Farbe des Nachthemds, mit der die *New York World* von Joseph Pulitzer auch sonst gut werben kann –, lässt sich kaum abschließend bestimmen. Sie war profitversprechend genug, dass das Vorbild für *Citizen Kane*, William Randolph Hearst, Outcault für sein *New York Journal* abwarb. Pulitzer beauftragte daraufhin George B.

Buster Brown von Richard Felton Outcault wiederum lässt sich als Zitat der *Katzenjammer Kids* lesen, wobei der eine Zwilling durch den Hund Tige ersetzt ist, der die notorischen Streiche sekundiert, die oft – hier ganz wörtlich – auf ihre Urheber zurückfallen (Abb. 3).

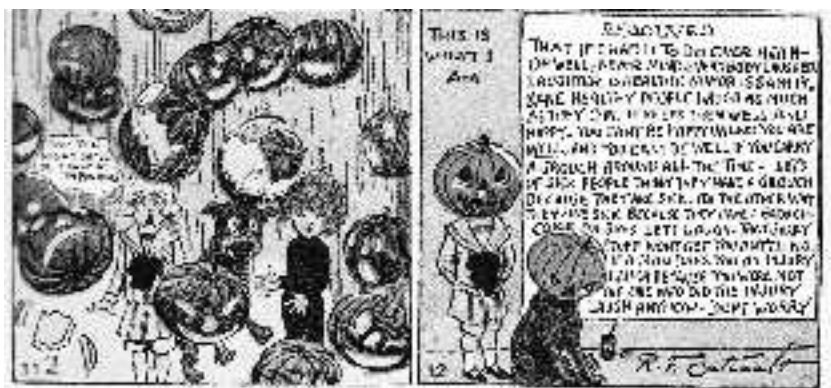


Abb. 3

»This is what I am«: Comicfiguren sind Masken, die anders als im Theater keine Schauspieler benötigen – sie sind entsprechend leer und oberflächlich. Das bedeutet gerade nicht, dass sie keine Bedeutung haben, ihre Bedeutung entsteht vielmehr in der gezeichneten Konstellation. Sie brechen nur mit den überlieferten Formen der Identität und stimmen – hier manifestartig vorgetragen – ein Gelächter an, das alle tragischen Momente verscheucht und eine andere, vielleicht proletarisch zu nennende Moral ankündigt: »That sorry stuff wont get you anything. If a man does you an injury laugh because you were not the one who did the injury. Laugh anyhow.«

Es ist einer der seltsamen Irrtümer in der Geschichtsschreibung der Comics, von dem Umstand, dass sie Kinder mit Hunden zu ihren Protagonisten machen, auf eine ausschließlich kindliche Leserschaft zu folgern. Der derbe Humor, die sensationellen farbigen Bilder mit ihren rasanten Bewegungslinien und das Spiel mit dem unbeholfenen Amerikanisch der Einwanderer mussten vor allen den Käufern der Zeitung gefallen, um deren Gunst sie mit den anderen Publikationen buhlten. Die Geschichte der zahllosen kurzlebigen Serien dieser Tage ist noch nicht geschrieben, ein Residuum, das die ab 1908 einsetzenden Tagesstrips nicht vereinfachen. Bis dahin erscheinen die Comics nur im sonntäglichen Supplement. Während

die meisten Comiczeichner für lokale Blätter arbeiten und oft auch die Illustrationen des Tagesgeschehens übernehmen, beginnen nun Syndikate, einzelne Streifen zu vermarkten. Die Anzahl der Zeitungen, in der die Serie erschien, wurde zum Gradmesser ihres Erfolges. Bud Fishers ungleiches Paar *Mutt and Jeff* wurde ein solcher Erfolg (1907–1982) (Abb. 4).

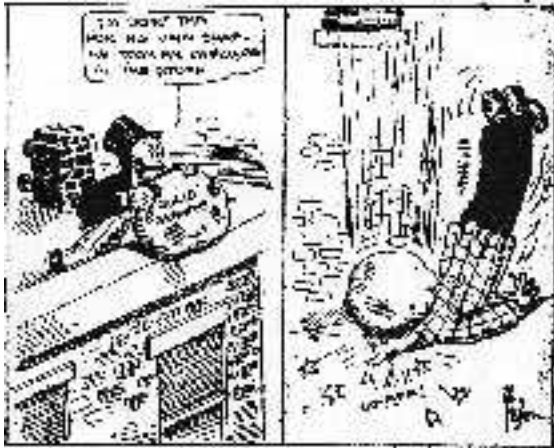


Abb. 4

Wetteten sie in den ersten Tagen auf die Pferde, deren Rennen auf derselben Seite angekündigt wurde, und gewannen oder verloren entsprechend der Wirklichkeit, löste sich die Serie bald von dem lokalen Kontext, und das antagonistische Paar – einer kurz, einer lang, einer smart, einer etwas tumb – etablierte nicht nur den Tagesstrip als formstrenge und dadurch neue Möglichkeiten des Erzählens eröffnendes Format, sondern setzte auch die Serie doppelter Figuren fort, in diesem Fall deutlich vom Vaudeville und seinen Stegreifroutinen inspiriert.

Hier wird ein weiteres wiederkehrendes Motiv in der Geschichte der Comics deutlich – die Erzählung der Ungleichheit, deren Gewalt oft ohne große Umschweife dargestellt wird, nicht selten, indem eine Figur einer anderen etwas an den Kopf wirft, vorzugsweise Ziegelsteine. Dieses Motiv ist von George Herriman in *Krazy Kat* perfektioniert worden, wo Ignatz Mouse der verrückten Katze regelmäßig einen Ziegelstein an den Kopf schleudert, was diese als Beweis der Liebe versteht (1913–1944) (Abb. 5).

Wenn dieses Verhältnis durch einen Hund als Polizisten, Offissa Pupp, vervollständigt wird, der wie selbstverständlich die Katze liebt und die Maus verfolgt, um sie in das Gefängnis aus Ziegelsteinen zu werfen, dann wird deutlich, dass es hier nicht um Entwicklungen, Charaktere und tragische Konflikte geht, sondern um wiederkehrende anti-ödipale Kon-



Abb. 5

stellationen, in denen durchaus die Kämpfe des kapitalistischen Alltags miterzählt werden, aber ohne dass sie sich je auflösten. Deshalb sind sie nicht, wie gerne und immer wieder behauptet wird, ewig gleich, sondern materialisieren sich je anders – und deshalb ist es keineswegs damit getan, zwei, drei Strips zu lesen und zu glauben, alles Weitere sei bekannt. Die Comics bilden im 20. Jahrhundert eine nahezu unendliche Literatur, die in den seltensten Fällen noch zugänglich ist. Ein Glücksfall sind in dieser Hinsicht die *Peanuts* von Charles M. Schulz (1950–2001), einer der erfolgreichsten Strips aller Zeiten, der dieser Tage vollständig wiederveröffentlicht wird. Sein Erfolg begründet sich auch darin, dass er vermochte, das Schema und die Konstellationen der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts in die zweite Hälfte zu transferieren (Abb. 6).



Abb. 6

Die *Peanuts* bündeln viele für die Geschichte der Comics typische Momente. Der Übergang zwischen Menschen und Tieren ist fließend. Snoopy ist zugleich ein Hund und kein Hund, die Kleinen sind die Hauptfiguren, aber unter den Kleinen gibt es immer noch kleinere, Brüder und Schwestern, wobei niemals ausgemacht ist, wer über wen Macht gewinnt;