

Christian A. Bachmann

„I’m afraid, my reaction to your noble experiment is somewhat ambivalent.“

Metaisierung, Ambiguität und Heldentum zwischen Dekonstruktion und *lampshading* in Steve Gerbers *Howard the Duck* (1976–1978)

I

Im Januar 1976 erscheint das erste Heft der Marvel Comics-Serie *Howard the Duck*. Howard, eine anthropomorphe Ente, die Walt Disneys Donald Duck nachgeahmt ist, tritt erstmals als komische Nebenfigur in der 19. Ausgabe von Marvels Heftreihe *Adventure into Fear* auf. Darin erzählt Steve Gerber (1947–2008) eine selbstreferentielle Geschichte über Heldentum und Comics, auf die im Folgenden noch genauer zurückgekommen wird. Funktional als *comic relief* eingesetzt, um im Moment der Verzweiflung eines Helden Entlastung zu bringen – und wohl zugleich die Handlung aus einer Sackgasse zu befreien –, gibt sich Howard als Personifikation des Absurden zu erkennen, als Ente, die gegen ihren Willen „in a world of talking hairless apes“ versetzt wurde: „now that’s absurdity“ (Gerber u.a. I 19).

Als Wesen aus einer anderen (Comic-)Dimension, die ausschließlich von anthropomorphen Tieren bevölkert wird, erfüllt Howard the Duck eine sozialkritische Rolle, die im Comic erstmals Armundo D. Condos (1872–1956) Marsianer Mr. Skygack inne hatte. Der titelgebende Außerirdische bezieht im Zeitungsstrip *Mr Skygack from Mars* (1907–1912) eine Beobachterposition, aus der er technische Neuerungen und gesellschaftliche Praktiken in den USA humoristisch kommentiert. Gerber schließt mit Howard hier (bewusst oder unbewusst) an. Anders als Skygack, der als vorgeblich neutraler und häufig unverständiger Beobachter inszeniert wird, lässt Gerber seine Ente als hellsichtigen, d.h. aufgeklärten Außenseiter u.a. mediensoziologische Missstände kommentieren, darunter den Präsidentschaftswahlkampf 1976 (an dem Howard als fiktiver Kandidat teilnimmt; 225-243), New-Age-Trends der Post-Hippie-Zeit (287-290), Psychotherapie und Wahnsinn (bspw. 291), Religiosität (289, 293), und nicht zuletzt das Superheldentum (u.a. 195-224).

Dieses comicspezifische Heldentum, das erst in jüngerer Zeit auch außerhalb von Comic-Heften

eine Rolle spielt, namentlich in Kinofilmen, TV/Stream-Serien und der Werbung, ist in mehrfacher Hinsicht die Folie, vor der die Howard-Geschichten zu verstehen sind. Das betrifft die Genese der Figur im Rahmen einer Geschichte, in der Superheldenfiguren zumindest auftreten, den Publikationsrahmen (den auf Superheldennarrationen spezialisierten Marvel Verlag), das Marktumfeld (in dem solche Geschichten den größten Anteil sowohl nach Produktionsvolumina als auch nach Umsatz haben), die Ästhetik (namentlich den sog. Marvel-Zeichenstil), die Semiotik (jene der Superheldencomics) und selbst die Materialität (das standardisierte amerikanische Comicheftformat mit einer festgelegten Seitenzahl, reservierten Werbeseiten, redaktionellen Peritexten usw.). Inhaltlich lässt sich der Superheldentypus von den späten 1930er bis in die 1970er Jahre umreißen als heteronormativ geprägte, meist überwiegend maskuline Leser*innen-Identifikationsfigur, die durch einen äußeren Umstand – ein ‚wissenschaftliches‘ Experiment (Ant-Man), den Biss einer Giftspinne (Spider-Man), die Wirkung der Sonnenstrahlen (Superman), technische Körpererweiterungen (Ironman) ... – übermenschliche Kräfte verliehen bekommt, die für ‚das Gute‘ einzusetzen ein genretypischer Automatismus ist. Meistenteils sind diese Fähigkeiten hochgradig spezialisiert, insbesondere wenn die Figuren in Gruppen auftreten; Figuren wie Superman erhalten jedoch auch sukzessive weitere Kräfte. Spezialisierung und zunehmende Allmacht sind als komplementäre Figurengestaltungsstrategien zu verstehen, die eine serielle Variation immer gleicher narrativer Muster ermöglichen: einerseits durch einander ergänzende Figuren in variablen Konstellationen, andererseits durch eine schrittweise greifende Überbietungslogik. Ihnen stehen spiegelbildlich Superschurken gegenüber, die die jeweilige Narration in Gang bringen, worauf die Heldenfiguren reagieren können. Reinhold C. Reitberger und Wolfgang J. Fuchs resümieren 1971 – freilich ohne trennscharf zwischen Helden, Göttern u.a. zu unterscheiden:¹

Superman & Co. stellen für die noch jungen Comic Books eine neue Spezies von Helden dar, göttergleich in ihren Fähigkeiten. Eine Spezies, die sich von der alten vor allem durch die Gewandung unterschied. Die neuen Helden trugen ein farbenfrohes Trikot, mit oder ohne Maske und Cape, als eine Art Markenzeichen wie einst Herakles seine Löwenhaut. [...] Die meisten der Superhelden beziehen [...] ihre besonderen Fähigkeiten aus den traditionellen Denkschemata der alten Mythen, verwandeln diese aber derart, daß sie schon wieder als ursprünglich, das heißt, neuartig im modernen Sinn anzusehen sind. Aber als Nachfolger und Reinkarnationen der antiken Heroen verkörpern alle Superhelden den auch heute noch vorhandenen Wunschgedanken nach dem Paraklet, dem Helfer, der göttergleich (als Schutzengel) den Sterblichen wunderbare Rettung bringt. (Fuchs/Reitberger 101-102)

Das spezifische Merkmal des – hier nur verkürzt als Typus zu betrachtenden – Comic-Superhelden, sein zentrales ‚Heroem‘, ist die Aufspaltung seiner Identität. Nach dem Vorbild des Pulp-Helden Zorro verfügt der Superheld über eine erste, womöglich eigentliche heroische Identität, die mittels einer farbenfrohen Verkleidung deutlich markiert wird, und eine zweite Identität, die auf die eine oder andere Weise ein Abtauchen in der Gesellschaft ermöglicht: Superman tarnt sich als der Normalo-Journalist Clark Kent, Spider-Man agiert ohne Kostüm als Student und Photojournalist Peter Parker, Batman als der Millionär und Lebemann Bruce Wayne, der monströse Hulk heißt im bürgerlichen Leben Bruce Banner.² Der so gestaltete Superheld ist in doppelter Weise paradox: der Typologie Ulrich Bröcklings folgend, ist der Superheld – im Trikot – ein „moralisch regulierter Abweichler“ (9), der durch sein moralisch-heroisches Agieren zur Nachahmung anregt, sich dabei aber gerade nicht zu erkennen gibt und so eine Verehrung durch ein zu bildendes Gefolge zumindest erschwert.

Dieser Heldentypus zeigt in den 1970er Jahren jedoch Auflösungserscheinungen, die eine zunehmende Ambiguierung mit sich bringen, d.h. die eindeutige und unzweifelhafte Stellvertreterschaft der Superhelden für ‚das Gute‘ wird einer Revision unterzogen.³ Die folgende Betrachtung fokussiert vor dieser Folie drei Ebenen der Ambiguierung der Figur Howard the Duck: semiotische, narrative sowie thematische. Zuvor ist die Figur jedoch medienhistorisch zu kontextualisieren, um das Umfeld zu konturieren, in dem die Figur verortet ist.

Die vorliegende Untersuchung beschränkt sich auf die von Gerber verfassten Howard-Comichefte, die im Zeitraum von 1976 bis 1978 als *Howard the Duck* Nr. 1–27 und *Howard the Duck Annual* Nr. 1 (1977) erschienen sind. Berücksichtigt werden darüber hinaus frühere Geschichten mit bzw. über Howard in *Adventures Into Fear* Nr. 19 (1973), *The Man-Thing* Nr. 1 (1974), *Giant-Size Man-Thing* Nr. 4 und 5 (1975) sowie *Marvel Treasury Edition* Nr. 12 (1976).⁴ Alle hier genannten Geschichten wurden von Gerber geschrieben und zum Teil auch herausgegeben.⁵ Mit der Ablösung von Gerber als Autor durch u.a. Bill Mantlo ergeben sich Verschiebungen, die eine hier nicht zu leistende nähere Untersuchung erfordern.

II

Nachdem Howard zunächst aus der *Swamp-Thing*-Handlung entfernt wird, erhält die Figur im Januar 1976, wohl auf Grund der Begeisterung der Fans für die ungewöhnliche Ente, eine eigene Heftserie.⁶ Auf der Cover-Illustration deren erster Ausgabe, gezeichnet von Frank Brunner, erkennen wir die in Anzugjacke, Hemd und Krawatte gekleidete und mit einem Schwert bewaffnete Ente vor dem Hintergrund einer Mauer aus behauenen Steinen, vor der eine spärlich bekleidete Frau als zu beschützende *damsel in distress* liegt. Überschattet werden die Figuren von den Umrissen einer muskulösen Figur mit ahistorischem, aber fantasytypisch behörntem Helm, die beherzt ein deutlich größeres Schwert führt (**Abb. 1**). Gerber und Brunner stellen hier offenkundig darauf ab, Howard ein diametral entgegengesetztes Heldenbild kontradiktorisch gegenüberzustellen. Der Schatten referiert kaum verhohlen auf die Comicadaption von Robert E. Howards Roman *Conan the Barbarian*, die seit Ende 1970 bei Marvel Comics erscheint. Die Serie ist nicht nur ein großer kommerzieller Erfolg für den Verlag, sie markiert auch den Beginn einer bis in die 1980er Jahre reichenden (und jüngst wieder auflebenden⁷) Welle transmedialer Fantasy-Kriegererzählungen im gleichen Stil, unter denen die Conan-Verfilmungen mit Arnold Schwarzenegger (*Conan the Barbarian*, 1982; *Conan the Destroyer*, 1984) die bekanntesten sind (vgl. Sabin 150). Conan vertritt archetypisch den Heldentypus des ‚Barbaren‘, eines hypermaskulinen, hypermuskulösen, (meist) weißen, heterosexuellen Mannes (vgl. Boletsi 96), der überwiegend, wenn nicht gar ausschließlich über kämpferische Handlungen definiert ist, die er in der Regel leicht bekleidet

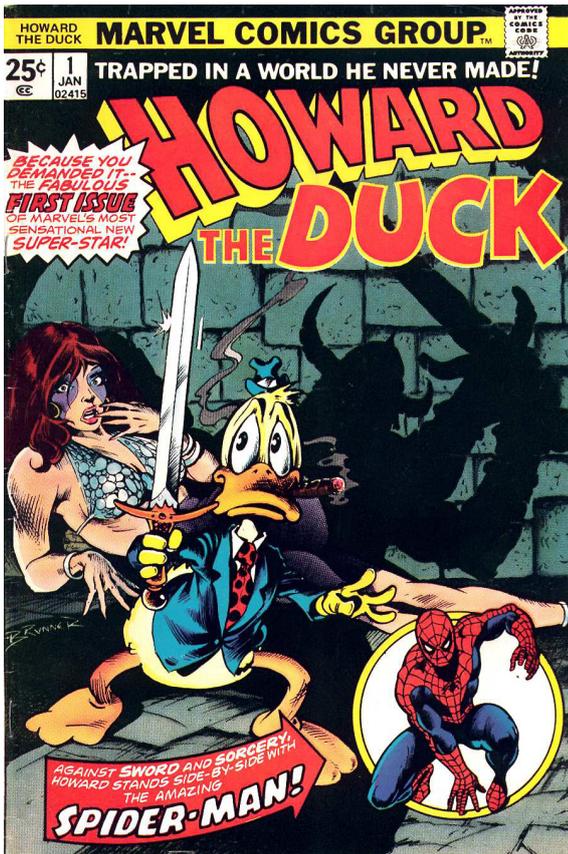


Abb. 1: Howard the Duck Nr. 1 (Januar 1976).

(mit Lendenschurz, Fellstiefeln, Kette) und mit Waffen wie Schwert und Axt ausführt. In der Handlung des ersten Heftes muss Howard an die Stelle eines solchen Helden treten, und er begegnet im Laufe der Handlung einer weiteren Figur dieses Typus. Das Cover und der Rollentausch rekurren zudem auf das erste Auftreten von Howard the Duck in Gerbers *Man-Thing*-Story – hier heißt die stereotype Barbaren-Figur „Korrek, Warrior Prince of Katharta“ (Gerber u.a. I 43). Korrek, Man-Thing sowie der kurz darauf unelegant aus dem Plot entfernte Howard (33) seien vom Schicksal auserwählte Helden, wie den Leser*innen versichert wird (29). Die Zusammenstellung der heterogenen Gruppe ist jedoch offenkundig darauf ausgelegt, möglichst verschiedenartige (Helden-)Figuren miteinander humoristisch zu kontrastieren. Folgt man der Charakterisierung des Helden des Freiburger Sonderforschungsbereichs „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ (vgl. von den Hoff u.a.), fällt Howard schon als Ente auf. Als soziale Figuren, die auf menschliche Gesellschaften und Gefolgschaften ausgerichtet ist, sind Helden demzufolge „reale oder fiktive, lebende oder tote“ (8), jedenfalls aber „*menschliche*[] Leitfiguren“ (9). Menschlichkeit, „ihr Menschsein“ (Bröckling 10), kann demnach als zentrales

Merkmal von Helden angesehen werden, als basales Heroem.⁸ Superheldenfiguren, obschon vielfach hybride in ihrer Anlage (Batman, Spider-Man, Black Panther usw.), sind denn auch primär menschliche Figuren, denen allenfalls Tier-ähnliche Kräfte zufallen.⁹ Howard ‚the Duck‘ weicht davon signifikant ab, denn er ist nicht menschlich, sondern anthropomorph, so dass er zwar in Relation zu Menschen gesetzt werden kann und sich vielfach wie diese verhält, dabei aber immer ein kategorial differenter Anderer bleibt und sich somit als Folie anbietet, der im speziellen Falle Howards „weniger eine Gegenkraft zum heroischen Kraftfeld als ein Außerkraftsetzen“ desselben bewirkt und so „die Grenzen der Heroisierbarkeit“ markiert (ebd.). Wie die folgende Diskussion anhand von Beispielen zeigen wird, charakterisiert Steve Gerber Howard nicht nur als (Comic-Super-)Held oder als Gegenheld, d.h. als Nichtheld oder Antiheld (vgl. ebd.), sondern wechselnd als all das.

Dass die Abweichung nicht nur vom etablierten Superheldenkonzept für Gerber zentral ist, zeigt sich noch deutlicher in der Geschichte *Cry Turnip!*, die in der zweiten Ausgabe der Serie *Howard the Duck* im März 1976 erscheint und Howard mit dem ironisch verfremdeten Superhelden ‚Space Turnip‘ kontrastiert. Die namensstiftende Rübe aus dem All ergreift Besitz von der Nebenfigur Arthur Winslow, einem unveröffentlichten Autor von Science-Fiction-Schmonzetten, der danach trachtet, ein ‚Held‘ zu werden:

I stand APART, because I dare to believe in the power of what one man can do – the Lone Ranger, the Green Hornet, James Bond – the Heroes, the stuff of legends! I long to be that kind of man, but all I can offer the world are FICTIONS that publishers refuse to READ, because heroes have gone out of fashion. (Gerber u.a. I 94)¹⁰

Die Rübe verspricht ihm entsprechende Kräfte im Tausch gegen die vollständige Kontrolle über Arthurs Körper. Nach dem sie diese erhalten hat, verhöhnt sie ihn jedoch: „There are no **heroes**, Arthur-meat--nor **villains**, either. Merely various entities with various **desires**. / When society approves of these desires, the entity is deemed good--or at least respectable.“ (99). Dem geht unmittelbar die topische Inszenierung der Rettung einer ‚damsel in distress‘ voraus, die von der Weltraum-Rübe (auf ungeklärte Weise) mit dem Thema aus dem *James Bond*-Verfilmungen hinterlegt wird, um ihm performativ sein stereotypes Heldenbild vorzuführen, seine „predilection for melodramatic absolutes“ (ebd.). Bildlich

dargestellt wird diese Szene analog zu zahllosen Vorbildern in Superhelden-Comics, in denen ein meist fliegender Held eine Frau in den Armen hält und aus einer Gefahrenzone entfernt (Abb. 2). Die Comic-Urszene dieses Topos findet sich bereits als erstes Panel in der Debüthistorie von Superman in *Action Comics* Nr. 1 (1939); die hier gerettete Frau spielt in der weiteren Handlung keine Rolle, und die Gründe für die Notwendigkeit ihrer Errettung bleiben offen; die Szene dient lediglich zur expositionellen Charakterisierung Supermans.

Am Ende von Gerbers ironischer Helden-Erzählung zieht der von Howard vor der doppelten Besessenheit – durch die melodramatische Fiktion und das Wurzelgemüse – gerettete Arthur vor einem Hintergrund aus gerahmten Bildern von Superhelden-Figuren ein populär-existentialistisch-realistisches Resümee: „There can be profound meaning in life without heroics. The universe isn't a melodrama, but a vast panorama of banal humanity. Man's soul may leap to the heights of fantasy, but its true value is down here in the *mud*, where the real *trouble* is.“ (Gerber u.a. I 103). Howard spricht ihm jedoch sogleich jegliche Qualifizierung ab, über das Thema Heldentum Aussagen zu treffen, so dass auch diese ‚Moral von der Geschichte‘ unmittelbar ironisch gebrochen wird.

Gleichwohl ist Howard als Verkörperung eines von Heldenfiguren abgewandten Weltbilds zu verstehen. Und dennoch inszeniert Gerber Arthurs Rettung durch Howard als wagemutiges Heldenstück, wenn auch im komischen Modus (Howard hat zwar den richtigen Einfall, die Ausführung gelingt aber mehr durch Zufall). Der

unfreiwillige Held wird von Gerber wenig subtil mit dem strebsamen, aber gescheiterten Helden Arthur kontrastiert, allerdings nicht in dichotomer Weise, sondern mit von der ironischen Darstellung hervorgebrachten Nuancen. Transmediales populärkulturelles Heldentum – im Sinne von „Lone Ranger, Green Hornet, James Bond“ (94) wird in seiner Widersprüchlichkeit und Ambiguität gleich an den Anfang der Serie gestellt. Dabei bleibt die Position, die die Serie zum Comic-Heldentum und seinen Topoi einnimmt, selbst mehrdeutig. So operiert Gerber mit Topoi und Zitaten,¹¹ die als überkommene Versatzstücke inszeniert, gleichzeitig aber durch ihre Verwendung zumindest als funktional affirmiert werden. Damit begibt Gerber sich in ein Terrain zwischen Dekonstruktion und *lampshading*, wie im Folgenden zu zeigen ist.

III

Der Comicmarkt befindet sich in den 1970er Jahren auf mehrerlei Weise in einer Umbruchphase, vor deren Hintergrund die Veröffentlichung von Gerbers *Howard the Duck*-Serie gesehen werden muss.¹² Mitte der 1950er Jahre setzt die Einführung des berühmten Comics Code industrieweite Selbstzensurstandards, die die thematische Vielfalt der Comicproduktion einschränken, indem v.a. gesellschaftlich relevante Themen wie Politik, Religion und Sexualität tabuisiert und anzügliche oder grausame Darstellungsweisen ausgeschlossen werden. Horror- und Crime-Comics, die seit dem Ende des zweiten Krieges am amerikanischen Comicmarkt an Popularität gewinnen, werden in der Folge wieder von der Superheldenerzählung mit ‚jugendfreundlichen‘ Narrativen als dominierendes Genre abgelöst. Ihre Protagonisten sind unzweifelhaft wahrhaftige, von Zweifeln unberührte und entsprechend eindimensionale Helden. Qua Comics Code ist es ihnen verboten zu versagen, denn „[c]rimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice“ (Comic book code of 1954). Abgesehen von punktuell eingesetztem *comic relief* werden Superheldengeschichten ernst und nicht selten melodramatisch vorgetragen, speziell bei Marvel Comics im hyperbolischen und attributreichen Gestus der Pulp Fiction. Jegliche ernsthafte, über das *comic relief* hinausgehende Selbstreflexion oder -ironie würde die Immersion und die unterhaltende Wirkmächtigkeit der Figuren gefährden und wird daher innerhalb der Narration vermieden.



Abb. 2: *Howard the Duck* Nr. 2 (März 1976).

In den 1960er Jahren opponierten unter der Flagge der „Underground Comix“ junge Zeichner*innen der Hippiekultur gegen die Beschränkungen des Codes und die Einfalt der Superhelden, indem sie auf den über den Zeitungs- und Zeitschriftenvertrieb organisierten Comicmarkt verzichteten und stattdessen selbstproduzierte Werke unter der Hand oder in Headshops vertrieben. In den frühen 1970er Jahren dringen ihre Ideen jedoch auch zu den beiden großen Verlagen – Marvel Comics und DC Comics – durch, die daran mitzuverdienen suchen. Parallel dazu werden die Zensurstandards großzügiger ausgelegt, so dass seit Anfang der 1970er Jahre auch brisantere Themen und Gegenstände möglich werden. Einschlägig sind in diesem Zusammenhang explizite Darstellungen von Drogenmissbrauch bei Neben- und selbst Hauptfiguren sowie der vieldiskutierte Tod der weiblichen Nebenfigur Gwen Stacy, Spider-Mans ‚love interest‘, in *The Amazing Spider-Man* Nr. 121 (Juni 1973). Spider-Mans Erzrivale Green Goblin entführt Gwen und wirft sie im Kampf mit dem Helden von der Brooklyn Bridge. Überzeugt von seinen heroischen Fähigkeiten, unterbricht der Protagonist ihren Sturz mittels der von ihm entwickelten und regelmäßig verwendeten Spinnenfäden; doch statt sie zu retten, bricht der abrupte Halt Gwens Genick mit einem auf den ersten Blick leicht zu übersehenden oder zu missverstehenden „Snap!“ (Conway u.a. 26). Die Figur stirbt vor den Augen der Leser*innen, während der Held seine eigenen Fertigkeiten preist. Die Aura von Spider-Man sowie, in Verlängerung, die des Typus des Superhelden, nimmt in diesem Moment dauerhaften Schaden. Aus dem zwar von Selbstzweifeln nicht unberührten aber letztlich doch siegenden Helden Spider-Man, der Identifikationsfigur einer ganzen Generation jugendlicher Amerikaner*innen – die schon qua Comics Code dazu bestimmt ist, niemals zu scheitern –, wird schlagartig ein ambiger Held, der im entscheidenden Augenblick versagt, gerade weil er seine Kräfte einsetzt und damit einen gegenteiligen Effekt vom eigentlichen Ziel verursacht.

Dieses Ereignis wirkt sich nachhaltig auf die Entwicklung der Superhelden-Comics aus, die seit den 1980er Jahren eine vielbeschriebene Wendung zu düsteren Themen, schmerzhaften Ereignissen und gebrochenen Helden nimmt (vgl. beispielsweise Sabin 157-179). Die Relevanz dieses Ereignisses für Howard the Duck im speziellen zeigt sich darin, dass Gerber es zitiert. In der bereits angesprochenen Geschichte der ersten Ausgabe kontrastiert Howard nicht nur mit dem Barbaren, sondern auch mit Spider-Man, mit dessen Auftritt auf dem Cover geworben

wird (s.o., **Abb. 1**). Im Kampf mit dem Antagonisten stürzt Howard sich und denselben in einen Abgrund. Spider-Man versucht den stürzenden Howard auf die gleiche Weise zu retten wie drei Jahre zuvor Gwen Stacy – doch die Ente überlebt (Gerber u.a. 183; **Abb. 3a** und **3b**). Der tragische Moment in Spider-Mans Heldengeschichte wird hier von Gerber ironisch gebrochen, Spider-Mans Ambiguität zurückgenommen und zugleich Howards eigene in dem unwahrscheinlichen Zusammentreffen unterstrichen.

IV

Bildlich-intertextuelle Zitate wie Howards Rettung durch Spider-Man sind eines von zahlreichen metaisierenden Erzählmitteln. Sie dienen unterschiedlichen Zwecken, nicht zuletzt dem, „Infrastrukturen des Comic-Wissens“ (Kibala 171) zu stützen, die verschiedene Publikationen zu einer *story world* und über einen oder mehrere Heldenfiguren zu einer (durchaus nicht bruchlosen) Einheit verkettet. Die ironische Kontrastierung zweier Figuren wurde am Beispiel des ersten Auftritts von Howard the Duck bereits diskutiert. Weitere Aspekte des Einsatzes metaisierender Erzählmittel werden anhand zweier weiterer Beispiele diskutiert. Die verschiedenen Modellierungen von Metaisierung (im Comic) können hier nicht im Einzelnen diskutiert werden (s. hierzu Überblickswise Bachmann 37-52 und Heindl/Sina sowie Baurin; Cook; Groensteen; Inge; Jones); relevant sind hier nur solche Mittel,



Abb. 3a: *The Amazing Spider-Man* Nr. 121 (Juni 1973).

Abb. 3b: *Howard the Duck* Nr. 1 (Januar 1976).

die eingesetzt werden, um die Ambiguität der Heldenfigur Howard the Duck herzustellen und zu inszenieren.

Comicfiguren sind als Cartoons beschrieben worden. Dabei wird ‚Cartoon‘ verstanden als „ein Zeichen, das die figürlichen Darstellungen von Aktanten auf die disproportionalen und im Detail reduzierten Präsentationen von Körperteilen beschränkt, die in der Imitation der jeweiligen Handlungen des Aktanten durch den Rezipienten mit einer indexikalischen Füllung versehen und so vom bloßen Ikon zum vollständigen symbolischen Zeichen erhoben werden“ (Packard 141). Wie ein solches komplexes Zeichen analysiert werden kann zeigt Stephan Packard u.a. am Beispiel von Dagobert und Donald Duck (65-66, 150), womit Howard the Duck qua seiner offenkundigen graphischen Ableitung von Walt Disneys Entenfiguren erfasst ist. So ähnlich die Howard-Cartoons jenen aus dem Hause Disney im Allgemeinen sind, so unähnlich sind sie einander jedoch im Speziellen, da jeder der wechselnden Zeichner, die mit Gerber an der *Howard*-Serie arbeiten, der Figur einen individuellen Anstrich gibt. Keine dieser graphischen Version ist mehr oder weniger Howard the Duck, keines der Howard-Cartoons referiert mehr oder weniger auf die Figur Howard the Duck. Denn, wie Lambert Wiesing unterstrichen hat:

Es gibt nicht den eigentlichen Yellow Kid, den eigentlichen Donald Duck [...], auf die die Bilder in den jeweiligen Comics verweisen und die durch diese Bilder interpretiert wären, sondern es gibt nur die jeweils stilistisch andersartige, nirsichtbare [sic] Comic-Figur im Bild. Die Comic-Figur ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Phantom: Ein Wesen, dessen physikloses Sein ausschließlich seine sichtbaren Formen sind. (Balzer und Wiesing 62)

Da es keinen fixen Referenzpunkt gibt, stehen die verschiedenen Howard-Interpretationen von Val Mayerik, Frank Brunner oder John Buscema in einer mehr oder minder latenten Konkurrenzsituation, in der manche Leser*innen die eine, andere jedoch einer anderen Version den Vorzug geben werden, so dass durchaus nicht alle Howard-Varianten allen Leser*innen gleichwertig sind. Howards Phantom-Dasein ist typisch für Comic-Figuren, betrifft allerdings in jeweils spezifischer Weise auch Figuren in anderen visuellen Medien sowie visuelle Repräsentationen von Figuren nicht visueller Medien. Wir erleben sie bei Fernsehserien, wenn für stehende Figuren die Schauspieler*innen ausgetauscht werden oder in den widerstreitenden Illustrationen

verschiedener Künstler*innen zu den gleichen Romanen. In der stets wachsenden Zahl verschiedener Versionen v.a. populärer Comic-Figuren wie Batman oder Superman und ihrem historischen Nacheinander sowie ihrem medialen Nebeneinander wird die semiotische Ambiguität jeder graphischen Version einer Comic-Figur besonders anschaulich.

Howard the Duck lebt – ab der Geschichte *Frog Death* (in *Giant-Size Man-Thing* Nr. 4, Mai 1975; Gerber u.a. I 44-53) – vorgeblich in der realen Welt seiner zeitgenössischen Leser*innen. Während Donald Duck im fiktiven Duckburg (Entenhausen) lebt, versetzt Gerber Howard in die USA der 1970er Jahre, genauer nach Cleveland (47 et passim). Neben dem Städtenamen verwendet Gerber eine Reihe von Realitätsmarkern, wie visuelle Zitate der US-Dollar-Banknoten und Verweise auf die amerikanische Alltagskultur. Howard the Duck ist insofern ein nicht nur fiktionales, sondern als anthropomorphe Ente auch ein irreales Wesen, das nachdrücklich vorgibt, real zu sein. Menschliche Figuren reagieren mehrfach schockiert auf Howard (19, 48, 57), weil die Figuren ihren implizierten Erwartungen über Lebewesen widerspricht. *Frog Death* stellt dies in den Mittelpunkt, nicht zuletzt indem Gerber mit „Garko, the Man-Frog“ (50) einen ebenfalls hybriden Gegner einführt, dessen äußere Erscheinung jedoch allenfalls hinsichtlich seiner Größe anthropomorph ist, abgesehen davon aber weitgehend realistisch Frosch-gleich. Das latente Spannungsverhältnis zwischen Figuren mit unterschiedlichen Graden von Anthropomorphisierung zeichnet schon John Tenniels Illustrationen zu Lewis Carrolls *Alice's Adventures in Wonderland* aus. Sind die Maus oder die Cheshire Cat lediglich hinsichtlich ihrer Gestik und Sprachfähigkeit den Menschen anverwandelt, sonst aber naturalistisch gezeichnet, ist der auf zwei Beinen gehende, in Livree gekleidete Frog-Footman weit stärker anthropomorphisiert. Wir können hier gleichsam verschiedene Stadien der Metamorphosen-Darstellungen erkennen, wie wir sie von Johann Caspar Lavater oder Grandville kennen (**Abb. 4**; vgl. Kaufmann 151-152). Tatsächlich beginnt die Verwandlung bei Gerber, wenn schon nicht mit einem Apoll wie bei den zuvor genannten, so doch mit einem Menschen, der wegen einer freiwillig eingenommenen Chemikalie – ähnlich jener in Stevensons *Strange Narrative of Dr Jekyll and Mr Hyde* –, in zwei Metamorphosen- ‚Sprüngen‘ zum Frosch wird. Das sich wandelnde Aussehen des „Frog-Man“ wirft die Frage auf nach dem Verhältnis von Mensch und Tier sowie von anthropomorphen Tiergestalten und weniger anthropomorphen Tiergestalten. Und

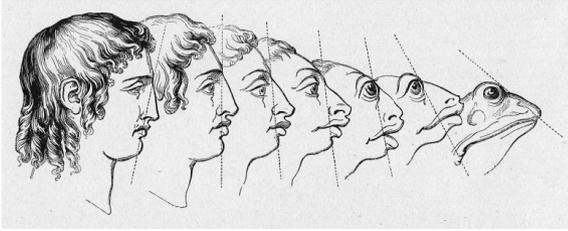


Abb. 4: Grandville, ohne Titel.

dies insbesondere vor dem Hintergrund der Superhelden-Comics, in denen Tiere vielfach als Namens- und ‚Superkraft‘-Spender fungieren (Spider-Man, Batman, Leap-Frog, Toad u.v.a.). Garko ist eine Folie für Howard, vor der dessen Alterität Kontur gewinnt, aber auch Howards Ambiguität als Tier-Mensch-Hybrid akzentuiert wird (Abb. 5).

Polizisten halten Howard am Ende der Geschichte und erneut am Anfang der anschließenden für einen verkleideten kleinwüchsigen Menschen (Gerber u.a. I 53, 56-57). Um die ambige Erscheinung Howards aufzulösen, soll er gezwungen werden, sein Entenkostüm abzulegen. Dass der hinzugezogene „Commissioner Gordonski“ (56) (eine auch auf der graphischen Ebene ausgeführte Anspielung auf Commissioner Gordon, eine Nebenfigur aus der Welt von *Batman*) beim Abtasten von Howard keinen Reißverschluss finden kann, ist für die Leser*innen nicht überraschend, wohl aber erschreckend für den Polizisten. Gerber inszeniert Howard als *fantastische* Erscheinung, deren „brutale[s] Eindringen [...] in den Bereich des wirklichen Lebens“ diese aus der Balance wirft. „Die fantastische Erzählung [...] zeigt uns gern, wie Menschen wie wir, die in derselben wirklichen Welt leben, in der wir uns befinden, plötzlich mit dem Unerklärlichen konfrontiert werden“, daher ist das Auftreten des Fantastischen „stets ein Bruch mit der geltenden Ordnung“ und den „unveränderlichen Gesetzmäßigkeiten des Alltäglichen“, so Pierre-Georges Castex, Louis Vax bzw. Roger Caillois (zit. in del Toro 15-16). Leserseitig besteht über die intradiegetische Wirklichkeit der Figur kein Zweifel, denn zum einen ist eine weitreichende *suspension of disbelief*, die Figuren wie Donald Duck, Superman oder Spider-Man überhaupt erst akzeptabel macht, typisch für das Genre sowie für den Comic dieser Zeit insgesamt, und zum anderen wurde Howard in einer vorangegangenen Geschichte eingeführt und seine Existenz begründet (Gerber u.a. I 16). Einmal abgesehen von der impliziten Kritik an den forensischen Fähigkeiten der Polizei geht es in dieser Szene folglich nicht darum, Verunsicherung bei den Leser*innen zu schaffen. Der ausgestellte



Abb. 5: Giant Size Man-Thing Nr. 5 (August 1975).

Unglaube der Polizisten dient vielmehr dazu, Howards Unvereinbarkeit mit den intra- und extradiegetischen Realitäten herzustellen, die seine Außenseiterrolle konstituiert. Punktuell wird hier Howards Abnormität und Hybridität als kategoriale Differenz ausgestellt. Später wird sich Howard selbst als Polizist verkleiden und entsprechend der bekannten Beamtenbeleidigung als „Howard the *Pig*“ (185) auftreten, um diesen Gag auf die Spitze zu treiben.

Howards Verhaftung geht ein Kampf mit dem Froschmenschen Garko voraus. Seinem nicht ernsthaft motivierten Angriff stellt das Froschwesen eine Drohung voran, die eine Normalisierung seiner hybriden Erscheinung und absurden Existenz einfordert: „You will believe in me ... or you will *die!*“ (50). Versucht Howard dem Kampf zunächst auszuweichen (als „Feigling“; Bröckling 11), entscheidet er im Verlaufe der Flucht, sich ihm doch zu stellen. Bewaffnet mit einem Brett und einem Mülltonnendeckel als Schild stellt sich Howard dem Frosch (Gerber u.a. I 52). Gerber lässt diesen, sich auch graphisch anbahnenden Höhepunkt des Heldenwerdungsnarrativs jedoch kollabieren: Statt die Konfrontation zu Ende zu führen, verwandelt sich Garko im zweiten und letzten ‚Sprung‘ in einen ‚reinras-sigen‘ Frosch, der Kampf wird zur Farce und am Ende

überfahren die Polizisten das Tier mit dem Streifenwagen, nachdem sie Howard verhaftet haben. Dieser muss seine eigene Wirklichkeit zum Schluss so verteidigen wie zuvor Garko: „**Duck suit? Are you crazy? This is my body! I'm real, I tell ya!**“ (Gerber u.a. I 53). Die ironische Wendung stellt Howards Heldentum in Frage, indem sie ihm ein heroisches Agens verweigert.

Wie häufig in Superhelden-Narrativen stehen Held und Schurke in einer spiegelbildlichen Beziehung zueinander. Ebenso topisch ist der Plot, der Geschichte, der nach dem in populären Medien häufig anzutreffenden Muster ‚Antagonist agiert/Protagonist reagiert‘ unweigerlich auf den genretypischen Kampf zwischen Protagonist und Antagonist hingeführt wird. Die implizit metaisierende Spiegelbeziehung von Protagonist und Antagonist wird von Gerber heldenkritisch eingesetzt; die spätere gesellschaftskritische Tendenz in der *Howard the Duck*-Geschichten kommt hier noch nicht zum Ausdruck.

Im Mai 1976 erscheint das dritte Heft der Reihe unter dem Titel *Four Feathers of Death! Or: Enter: the Duck!* Die Geschichte greift die populärkulturelle Begeisterung für asiatische Kampfkunst und die amerikanische Rezeption asiatischer, speziell in Hongkong produzierter Kampfkunfilme der 1970er Jahre auf, die 1971 mit Bruce Lees erstem Film, *Die Todesfaust des Cheng Li/The Big Boss* sowie seinen 1972 erschienenen Filmen *Todesgrüße aus Shanghai/Fist of Fury* und *Die Todeskralle schlägt wieder zu/Way of the Dragon* einsetzt und trotz Lees plötzlichem Tod 1973 durch international bekannte Schauspieler*innen wie Jackie Chan, Jet Li und Michelle Yeoh noch bis heute nachhallt. Der Titel der Howard-Geschichte rekurriert wohl auf Bruce Lees 1973 posthum erschienenen Film *Enter the Dragon* und John Woos *Hand of Death* von 1976. Eingangs der Geschichte echauffiert sich Howard über einen vor Beginn der Narration besuchten Film, „the year's highest-grossing (and, coincidentally, **goriest**) Kung Fu thriller“ (105). „How can you call ripping out somebody's **tongue** ‚entertainment‘? / How can you call it a martial **art**?“, klagt die anthropomorphe Ente. Und Howard konkretisiert gegenüber der weiblichen Hauptfigur Beverley angesichts eines Kampfbewegungen vollführenden afro-amerikanischen Jugendlichen, der sich als „true brother of the panther“ (106) ausgibt:

You **misrepresent** an ancient philosophy, **package** it as a violent entertainment--and sell it to your **young** to emulate! [...] You're raising a whole **generation** here who're gonna think the **street fight** is the highest form of artistic expression. / [...] Ever see a kid's

face after a **club** or **brass knuckles** or a **broken bottle** has done its work? [...] Some punks **feed** on the sight, 'specially if **they** did the damage. / They **need** it, y'know? 'Cause they ain't got the **mental** equipment to be sure they **exist**, unless they feel that sense of **power**. / So you glorify **violence** like this, make it **socially acceptable** [...]. (106-107)

Gerbers durch Howard perspektivierter sozialkritischer Kommentar richtet sich an die amerikanische Gesellschaft und ihre Medienindustrie in den 1970er Jahren. In der Geschichte wird sein Vorwurf bestätigt, insofern der Jugendliche später bei einer Massenkampfszene tödlich verwundet wird und daraufhin – unter großer, durch die kritische Botschaft motivierter Anteilnahme der Hauptfiguren – im Krankenhaus verstirbt. Anlass dazu bietet auf der Textebene die (eigentlich Hongkonger) Filmindustrie, doch Marvel verlegt seit 1973 Geschichten über Shang-chi, den „Master of Kung Fu“, der im April 1974 seine eigene Hefereihe bekommt, von der zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von Harolds kritischem Beitrag bereits über zwanzig Ausgaben gedruckt wurden. Harolds Volte richtet sich also indirekt auch an den eigenen Verlag, der an der Popularisierung der kritisierten Kampf-‚Kunst‘ ebenfalls verdient. Howards Kritik – und mithin seine Vorbildfunktion – ist nicht primär an die amerikanische Gesellschaft als ganze adressiert, sondern an den amerikanischen Comicmarkt der 1970er Jahre und dessen Akteure, speziell die Leser*innen sowie die Produzent*innen der Marvel-Comics. Wenn im Kontext der Superhelden von einer Heldenverehrung (vgl. Bröckling 11) zu sprechen ist, dann nämlich nicht in erster Linie von einer, die den fiktiven Heldenfiguren entgegengebracht wird, sondern ihren Erzeuger*innen. „Wen wundert es, daß man die Abenteuer der Superhelden als moderne Epen und Mythen bezeichnet und Marvels Stan (the Man) Lee, den großen Barden dieser Heldenlieder, als modernen Aesop und Homer des Pop-Zeitalters feiert“, konstatieren Fuchs/Reitberger (102).

Einige Seiten weiter wird diese Kritik expliziter, wenn die Ente einen Comicladen betritt und dort auch Kung Fu-Hefte sieht. Howard greift eines mit dem Titel „Deadly Feet of Kung Fu!“, das auf die an Erwachsene adressierte Comicreihe *The Deadly Hands of Kung Fu* anspielt, die seit 1974 im Verlag Magazine Management, der Muttergesellschaft von Marvel Comics, erscheint. „Small **wonder** this world seems so grim, so humorless [...] if, as evidenced by these periodicals, it is **fueled** on cheap sex and vicarious violence“, kommentiert die Erzählstimme (Gerber u.a. I 113).

Obschon körperliche Gewalt in den Superhelden-comics und auch in Howards eigener Geschichte als allgegenwärtiges Mittel der Problemlösung angeboten wird und Plots auf die Inszenierung von Kämpfen der Superhelden mit (letztlich immer nur) annähernd ebenso mächtigen Super-schurken ausgerichtet sind, werden ihre direkten Konsequenzen zeichnerisch in dieser Zeit grundsätzlich nicht realistisch dargestellt: Blut hat hier entsprechend dem Comics Code, anders als in den Horror-Comics der 1950er Jahre, keinen Platz. Dies kritisiert Gerber auch persönlich in einem Interview, das David Anthony Kraft 1976 für das Marvel-Fanmagazin *FOOM* geführt hat. Gerber argumentiert dort in Übereinstimmung mit der Kritik, die er zuvor Howard in den Schnabel gelegt hatte:

violence is a necessary part of comics as they're structured today, because [...], as I define violence that's [...] Spider-Man wading into a gang of bank robbers and punching them out and tying them up with webs and leaving them for the police. [...] we euphemize all that and call it 'action' because nobody *bleeds* in those sequences. [...] Violence is generally presented as a solution to problems in comics, because, being the illustrated form that they are, they tend to over-simplify, reduce everything to its most basic. Pure Good vs. Pure Evil, for example, is a conflict which rarely occurs in the real world. [...] The way comics are structured now, they teach very positive values and brutal means of achieving them. And readers tend, I think, to take this bizarre lesson seriously, as if it were real. (Gerber u.a. I 431)

Ungeachtet dieser deutlichen Kritik, die Figur und Autor vortragen, beziehen die Howard-Geschichten performativ keine Stellung; im Gegenteil, sie perpetuieren, wie bereits mehrfach angemerkt, einschlägige Topoi und Handlungsmuster. So erlernt Howard in der Kung-Fu-Geschichte – graphisch vermittelt über eine intermedial dem Film anverwandelte Montage (116) – „Quack Fu“ und besiegt damit schließlich in einem typischen Finale den Antagonisten. Dass die Probleme des Kung-Fu-Genres, und durch die metaisierende Gegenüberstellung *mutatis mutandis* auch die des Superhelden-Genres, ausgestellt werden, kann als dekonstruierende Geste gelesen werden. Gleichzeitig lässt sich nicht verhehlen, dass die Probleme lediglich markiert werden, ohne dass daraus auf den Ebenen der Figurengestaltung, der Handlung oder

des Plots ernsthafte Konsequenzen gezogen würden. Daher erscheinen die kritischen Tendenzen in *Howard the Duck* retrospektiv selten als mehr denn ein Versuch des *lampshadings*, also des (in der Fankultur so bezeichneten) Versuches, Schwachstellen wie die zuvor angesprochenen offensiv metaisierend herauszustellen, um sich autorseitig von einer moralischen oder narrativen Verantwortung zu suspendieren, ohne spürbare Änderungen vorzunehmen. Jonathan McIntosh erklärt dies im Gespräch mit Henry Jenkins am Beispiel von Hollywood-Filmen:

Lampshading is a writer's trick wherein media makers deliberately call attention to a dissonant, clichéd, or stereotypical aspect of their own production within the text itself. It's basically a wink in the direction of the audience. Lampshading is often used as a way for media makers to acknowledge troubling or toxic gender representations in their production but then continue to uncritically indulge in those depictions. Lampshaded dialogue can make writers seem clever, self-aware, and even self-critical, while still largely sticking to Hollywood traditions. This then tends to make a piece of media seem more progressive or subversive than it really is. (Jenkins)

Aus diesem Blickwinkel betrachtet erscheint Gerbers *Howard the Duck*-Run insgesamt ambig: Gerbers Einsatz von *lampshading* erlaubt es ihm, Howard (und sich selbst) als „clever“ und kritisch zu inszenieren, behält dabei aber die problematischen und zurecht kritisierten Topoi bei, statt sie auch performativ zu verwerfen, indem er sie kurzerhand aus seinen Geschichten entfernt. Dabei sollten allerdings nicht die eingeschränkten Möglichkeiten außer Acht gelassen werden, welche Gerber Mitte der 1970er Jahre bei Marvel hat – Möglichkeiten, die aufgrund der ironischen Anlage der Comicserie zwar deutlich weniger beengt sind als die seiner Kollegen, aber keineswegs unbeschränkt.

Es ist das *Howard the Duck*-Heft mit der Nummer 16, das diesbezüglich am bemerkenswertesten ist. Gerber lässt die berühmte Septemberausgabe des Jahres 1977 unter dem Titel *Zen and the Art of Comic Book Writing* mit einer Reproduktion der letzten Seite des vorangegangenen Heftes beginnen (vgl. Gerber u.a. I 405 und 407). Statt diese Geschichte planmäßig fortzusetzen, schaltet Gerber eine Nummer ein, in der er auf sieben Doppel- sowie zwei Einzel-seiten einen aus mehreren Prosatexten unterschiedlicher Textsorten zusammengesetzten

Essay unterbringt, den er mit von mehreren Zeichnern angefertigten, großformatigen, metaphorischen und nicht narrativen Bildern hinterlegt. In einem fingierten Dialog mit seiner Figur Howard spricht Gerber über die Gründe für diese unerwartete Ausgabe der Serie (Überlastung und Zeitnot), sowie das „comic book writing“ (Gerber u.a. I 414) als solches, was für Gerber Comic gleichbedeutend mit der Produktion der Großverlage ist. Die Doppelseite mit dem Titel „obligatory comic book fight scene“ ist hier besonders relevant. Dort argumentiert Gerber:

There is one rule of comic book writing which simply cannot be violated, even by a writer in search of something as impalpable as his soul or Las Vegas. Being a visual medium, comics theoretically require at least a modicum of action to engage and sustain reader interest. Thus, in the interest of sustaining your interest, we reluctantly present this BRAIN-BLASTING BATTLE SCENE, pitting an ostrich and a Las Vegas chorus girl against the MINDNUMBING MENACE of a KILLER lampshade in a DUEL TO THE DEATH!! (ebd.)

Aus dem erwähnten und auch bildlich (Abb. 6) dargestellten Lampenschirm lässt sich ablesen, dass Gerber sich der Ambiguität seines dekonstruierenden Verfahrens bewusst ist.¹³ In einem fingierten Leserbrief am Ende der Ausgabe schreibt Steve Gerber entsprechend an Steve Gerber:

I'm afraid my reaction to your noble experiment is somewhat ambivalent. I admire your daring, your dedication, and your determination to innovate. [...] I loved the „obligatory fight scene.“ You've gone a long way toward removing HOWARD from the punch-hit-kill syndrome, but this was the most blatant statement of your position to date. (423)

V

Der Terminus Ambiguität wurde im Vorangegangenen zur Beschreibung verschiedener Phänomene angewandt, die auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt sind. Ein ordnender Überblick scheint daher geboten.

(1) Als anthropomorphe Ente ist Howard the Duck eine Kippfigur zwischen Mensch und Nichtmensch. Diese Ambiguität wird hergestellt durch seine graphische Darstellung als

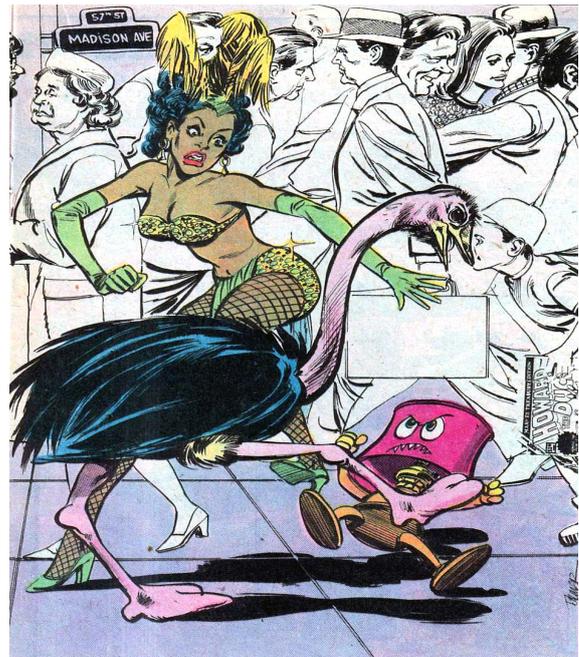


Abb. 6: Howard the Duck Nr. 16 (September 1977).

menschenähnliches Entenwesen (jedoch nur auf der semantischen Ebene, nicht als Kippbild im engeren Sinne des Hasen-Enten-Kopfes), seine Wortbeiträge sowie die Darstellung seiner menschlichen Handlungen, Gefühle usw.

(2) (Super-)Heldenfiguren werden in Gerbers Howard-Comics moralisch relativiert und folglich als ambige Figuren charakterisiert („There are no **heroes** [...]--nor **villains**, either. Merely various entities with various **desires**. / When society approves of these desires, the entity is deemed good--or at least respectable.“ Gerber u.a. I 99)

(3) Ambig ist Gerbers Verwendung von Topoi, Standards und „rule[s] of comic book writing“ des Comicmarktes der 1970er Jahre, insbesondere der Darstellung von bzw. das Erzählen von Gewalthandlungen, indem Gerber eine Abkehr von diesen Standards fordert, aber nicht umsetzt, sondern stattdessen via *lampshading* ausstellt.

(4) Schließlich wird Gerbers Howard-Run dadurch auf Werkebene ambig, insofern die Ebenen des Appells und der Performanz auseinanderklaffen.

Heldenfiguren sind als „Verkörperung[en] positiver Ideale“ (Delbrück 193) seit dem mittleren 19. Jahrhundert überwiegend in der Populärkultur zu finden, wofür Comicsuperhelden ein erstrangiges Beispiel sind. Seit den 1970er Jahren verschiebt sich die Valenz der Superhelden jedoch, wie bereits angesprochen wurde (vgl. auch Sabin 157-179), da sie zunehmend nicht nur positive Ideale perpetuieren. Die 1970er Jahre nehmen folglich als „Umbruchzeit“ (vgl. von den Hoff u.a. 9) erheblichen Einfluss auf das

heroische Muster des Comicsuperhelden. Geläufige Beispiele für diese Entwicklung sind u.a. Alan Moores und Dave Gibbons Serie *Watchmen* (1986/1987), *Batman: The Killing Joke* (1988) von Alan Moore und Brian Bolland sowie Jim Starlings und Jim Aparos *Batman: A Death in the Family* (1988). Steve Gerbers *Howard the Duck* ist sowohl ein Symptom der sich verändernder Erwartungen auf Seiten der Autor*innen und Leser*innen. Mit der Offenlegung der kulturindustriellen Grundlagen der Mainstream-Comicproduktion, die sich u.a. in der Verwendung von Klischees, geläufiger Topoi, etablierter Handlungsmuster und stereotyper Figuren niederschlagen, mittels expliziter und impliziter metaisierender Verfahren wie der Kontrastierung divergenter Heldenfiguren und medien- und sozialkritischen Einlassungen, treibt Gerber die Modernisierung – und Ambiguierung – des Comic-Helden voran. Der Einfluss von Howard the Duck bleibt dabei nicht unterschwellig, Howard findet vielmehr direkte Nachfolger, die den ironischen, metaisierenden Modus fortführen. Zu nennen ist hier insbesondere John Byrnes *Sensational She-Hulk-Run* (1989–1993; vgl. Palumbo; Bachmann 87-106) und Rob Liefelds und Fabian Niciezas *Deadpool* (1991ff.). Die Umdeutung der Comics von einem populärkulturellen Unterhaltungsmedium zu einer Kunstform, die mit Werken wie Art Spiegelmans *Maus* (1980–1991) verbunden wird, wurde folglich nicht nur von außerhalb an den Superhelden-Comic herangetragen, sondern findet auch auf der Basis einer – metaisierend geführten – Auseinandersetzung ‚von innen‘ geführt.

Christian A. Bachmann ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Ruhr-Universität Bochum in der DFG-Forscherguppe „Journalliteratur“. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehören die Materialität und Medialität literarischer Medien, die Medienkultur des 19. Jahrhunderts sowie graphische Narrationen vom 19. bis zum 21. Jahrhundert.

1 Vgl. demgegenüber den wichtigen Hinweis zur Abgrenzung verschiedener „Formen des Exzeptionellen“ in von den Hoff u.a. 8.

2 Allein diese kleine Auswahl von Figuren zeigt, dass es durchaus signifikante Unterschiede im Verhältnis der zwei Identitäten zueinander gibt, die hier jedoch nicht vertieft werden können.

3 Vorausgegangen war dieser zumindest teilweisen Deheroisierung bereits in den frühen 1960er Jahren eine Ausdifferenzierung der Figuren, für die Marvels Fantastic Four und Spider-Man stellvertretend stehen. Sie erhalten ihre Kräfte unfreiwillig und müssen sich mit den Folgen ihrer teils dramatischen Transformation auseinandersetzen. So ist das Fantastic Four-Mitglied ‚The Thing‘ ein steinerner Koloss, der zwar übermenschlich stark und unverletzlich ist, im gleichen Maße aber auch monströs und abstoßend.

4 Aus Gründen der leichteren Zugänglichkeit werden sie hier nach der vierbändigen Ausgabe (Gerber u.a.) zitiert, statt nach den Einzelheften, die ebenfalls konsultiert wurden.

5 Nicht berücksichtigt werden die später veröffentlichten Howard-Hefte, der Zeitungscomicstrip sowie die Verfilmung und diversen Auftritte der Figur in anderen Marvel-Publikationen und Computerspielen. Die Online-Comic-Datenbank *Comic Vine* zählt über 450 Auftritte der Figur (vgl. „Howard the Duck“. *Comic Vine*. <https://comicvine.gamespot.com/howard-the-duck/4005-6803/>; 14. März 2019). – Die graphische Ausführung (Zeichnung, Lettering, Kolorierung) der von Gerber verfassten Geschichten erfolgte unter wechselnder Besetzung; auf sie wird hier nicht weiter eingegangen.

6 Die Veröffentlichungspraxis und -politik des Marvel Verlags im Allgemeinen sowie die genaueren Hintergründe und die Publikationsgeschichte von *Howard the Duck* im Speziellen sind für den Gegenstand der vorliegenden Überlegungen allenfalls akzidentell interessant und werden daher übergangen. Einen knappen Überblick darüber gibt bspw. Knigge 153-154, ausführlicher: Martin.

7 Conan-Geschichten erscheinen in Comicform weitgehend ohne Unterbrechung, in jüngerer Zeit sind allerdings neue Produkte veröffentlicht worden, beispielsweise eine von Funcom produzierte Computerspielreihe (*Age of Conan*, 2008; *Conan Exiles*, 2017/2018; *Conan Unconquered*, angekündigt für 2019) sowie mehreren Comicreihen (u.a. *Conan*, 2003ff.; *Conan the Cimmerian*, 2008ff.; *Conan. Road of Kings*, 2010ff.).

8 Vgl. hierzu auch das Editorial zur *helden. heroes. héros.*-Sonderausgabe *Animals. Projecting the Heroic across Species* (Vol. 3 2018), das darauf hinweist, dass „Heroic behaviour has traditionally been conceived of as intrinsically human behaviour but it is a feasible and potentially profitable enterprise to look beyond the limits of species in hero studies“ (Egbert/Zimmermann 3). Als anthropomorphe Figur ist Howard freilich zugleich Tier und Mensch, so dass eine scharfe Trennung kaum sinnvoll, eine kategoriale Abgrenzung kaum möglich scheint. Howard und seine ‚Artgenossen‘ sind vielmehr als ‚Dritte‘ zu betrachten.

9 Im Europäischen Kontext mag man angesichts von Howard the Duck an Phantomas, das Superhelden-Alter Ego Donald Ducks, denken. Erfunden wurde er bereit 1969 von Elisa Penna und Guido Martina unter dem Namen Paperinik für den italienischen Comicmarkt. In den USA wurde Phantomas erst in jüngerer Zeit unter dem Namen Duck Avenger bekannt. Phantomas/Paperinik/Duck Avenger ist auch deshalb eine komische Figur, weil er eine Parodie des Superheldentypus, speziell Batmans, ist.

10 Hervorhebungen stammen hier und im Folgenden aus dem Original. In Versalien ausgeführtes Lettering wurde zu Gunsten der besseren Lesbarkeit in Groß- und Kleinschreibung übertragen, fette oder kursive Hervorhebungen jedoch beibehalten. Typographische falsche Schreibweisen (bspw. doppelte Divis statt Gedankenstrich) wurden ebenfalls beibehalten.

11 So beginnt die Geschichte *Cry Turnip!* mit einem meta-diegetischen Traum, in dem Howard the Duck als Science-Fiction-Held nach dem Vorbild von Buck Rogers und Flash Gordon Außerirdische und „Septopods“ (eine offensichtliche Anspielungen auf die Kampfmaschinen aus H.G. Wells’ *War of the Worlds* [1901]) bekämpft. Dies wird wiederum selbst-ironisch und selbstreferentiell kommentiert: „I recalled the *history* texts, a paragraph about a sub-genre of literature known as *space-opera* that dealt with topics just such as this.“ (Gerber u.a. I 87).

12 Vgl. hierzu und zum Folgenden Sabin, *Adult Comics* 157-179; Sabin, *Comics, Comix & Graphic Novels* 92-155.

13 Die Doppelseite „tell the people a story“ (418-419) rückt bildlich noch ein zweites Mal den Lampenschirm in den Mittelpunkt.

Literatur

- Atkinson, Paul. „The graphic novel as metafiction.“ *Studies in Comics* 1.1 (2010): 107-125.
- Bachmann, Christian A. *Metamedialität und Materialität im Comic. Zeitungscomic – Comicheft – Comicbuch*. Berlin: Bachmann, 2016.
- Baurin, Camille. *Le metacomix. La réflexivité dans le comic book de super-héros contemporain*. Univ.-Diss. Poitiers, 2012.
- Balzer, Jens und Lambert Wiesing. *Outcault. Die Erfindung des Comic*. Bochum/Essen: Bachmann, 2010.
- Boletsi, Maria. *Barbarism and Its Discontents*. Stanford: Stanford UP, 2013.
- Brockling, Ulrich. „Negationen des Heroischen – ein typologischer Versuch“. *helden. heroes. héros* 3.1 (2015): 9-13. DOI 10.6094/helden.heroes.heros/2015/01/02.
- „Comic book code of 1954.“ 09. Mai 2019 <https://en.wikisource.org/wiki/Comic_book_code_of_1954>
- Conway, Gerry u.a. *The Amazing Spider-Man* Nr. 121 (Juni 1973).
- Cook, Roy T. „Why Comics are not Films. Metacomix and Medium-Specific Conventions.“ Hg. Aaron Meskin und Roy T. Cook. *The Art of Comics. A Philosophical Approach*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2012: 165-187.
- Delbrück, Hansgerd. „Held.“ *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Hg. Günther und Irmgard Schweikle. Stuttgart: Metzler, 2. Aufl. 1990: 192-193.
- del Toro, Alfonso. „Überlegungen zur Textsorte ‚Fantastik‘ oder Borges und die Negation des Fantastischen. Rhizomatische Simulation, ‚Dirigierter Zufall‘ und Semiotisches Skandalon.“ *Die magische Schreibmaschine. Aufsätze zur Tradition des Phantastischen in der Literatur*. Hg. Elmar Schenkel u.a. Frankfurt a.M.: Vervuert, 1998: 11-73.
- Egbert, Marie-Luise und Ulrike Zimmermann. „Editorial“. *helden. heroes. héros*. Special Issue 3: Animals. Projecting the Heroic across Species (2018): 3-6. DOI 10.6094/helden.heroes.heros/2018/A/01.
- Fuchs, Wolfgang J. und Reinhold C. Reitberger. *Comics. Anatomie eines Massenmediums*. München: Moos, 1971.
- Gerber, Steve. u.a. *Howard the Duck. The Complete Collection*. 4 Bde. New York: Marvel, 2015-2017.
- Groensteen, Thierry. „Bandes dessinées (De la réflexivité dans les bandes dessinées)“. 15. März 2019. <<http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>>.
- Heindl, Nina und Véronique Sina. „Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic. Zur Einführung.“ *Closure* 4.5 (2018). 15. März 2019. <<http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/ueber>>.
- Inge, M. Thomas. „Form and Function in Metacomix: Self-Reflexivity in the Comic Strips.“ *Studies in Popular Culture* 13.2 (1991): 1-10.
- Jenkins, Henry. „Remixing Gender Through Popular Media: An Interview with Jonathan McIntosh (Part Three).“ 18. Oktober 2017. 15. März 2019. <<http://henryjenkins.org/blog/2017/9/15/remixing-gender-through-popular-media-an-interview-with-jonathan-macintosh-part-three>>.
- Jones, Matthew T. „Reflexivity in Comic Art.“ *International Journal of Comic Art* 7.1 (2005): 270-286.
- Kaufmann, Daniela. „‚Affenzirkus‘. Die Mensch-Tier-Darstellung in der visuellen Satire.“ *Visuelle Satire. Deutschland im Spiegel politisch-satirischer Karikaturen und Bildergeschichten*. Hg. Dietrich Grünwald. Berlin: Bachmann, 2016: 143-163.
- Kibala, Jakob. *Wissen und Erschließen. Lesarten bild-textlicher Verweise im Superhelden-Comic*. Berlin: Bachmann, 2019.
- Knigge, Andreas C. *Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer*. Reinbek: Rowohlt, 1996.
- Martin, Robert Stanley. „All Quacked Up. Steve Gerber, Marvel Comics, and Howard the Duck.“ *The Hooded Utilitarian*. 28. Mai 2016. 6. März 2019 <<https://web.archive.org/web/20140529143308/http://www.hoodedutilitarian.com/2014/05/all-quacked-up-steve-gerber-marvel-comics-and-howard-the-duck/>>.
- Packard, Stephan. *Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse*. Göttingen: Wallstein, 2006.
- Palumbo, Donald E. „Metafiction in the Comics. The Sensational She-Hulk.“ *Journal of the Fantastic in the Arts* 8 (1997): 310-330.
- Sabin, Roger. *Adult Comics. An Introduction*. London/New York: Routledge, 1993.
- . *Comics, Comix & Graphic Novels*. London: Phaidon, 2014.
- Siegel, Jerome und Joe Shuster. „Superman.“ *Action Comics* 1 (Juni 1938): unpag.
- von den Hoff, Ralf u.a. „Helden – Heroisierungen – Heroismen. Transformationen und Konjunkturen von der Antike bis zur Moderne. Konzeptionelle Ausgangspunkte des Sonderforschungsbereichs 948“. *helden. heroes. héros*. 1.1 (2013): 7-14. DOI 10.6094/helden.heroes.heros/2013/01/03.

Abbildungen

Abb. 1: Gerber, Steve u.a. *Howard the Duck. The Complete Collection*. 4 Bde. New York: Marvel 2015–2017, Bd. 1, S. 65. © 2015 Marvel Comics, New York.

Abb. 2: Gerber, Steve u.a. *Howard the Duck. The Complete Collection*. 4 Bde. New York: Marvel 2015–2017, Bd. 1, S. 99. © 2015 Marvel Comics, New York.

Abb. 3a: Conway, Gerry u.a. *The Amazing Spider-Man* Nr. 121 (Juni 1973), S. 26. © 1973 Marvel Comics, New York.

Abb. 3b: Gerber, Steve u.a. *Howard the Duck. The Complete Collection*. 4 Bde. New York: Marvel 2015–2017, Bd. 1, S. 83. © 2015 Marvel Comics, New York.

Abb. 4: Grandville: ohne Titel. *Le Magasin pittoresque* (August 1844), S. 272.

Abb. 5: Gerber, Steve u.a. *Howard the Duck. The Complete Collection*. 4 Bde. New York: Marvel 2015–2017, Bd. 1, S. 52. © 2015 Marvel Comics, New York.

Abb. 6: Gerber, Steve u.a. *Howard the Duck. The Complete Collection*. 4 Bde. New York: Marvel 2015–2017, Bd. 1, S. 415. © 2015 Marvel Comics, New York.