

Superhelden

VON FELIX GIESA UND ARNO METELING

VERSION 1.0 | ZULETZT BEARBEITET AM 11. OKT. 2018

INHALT

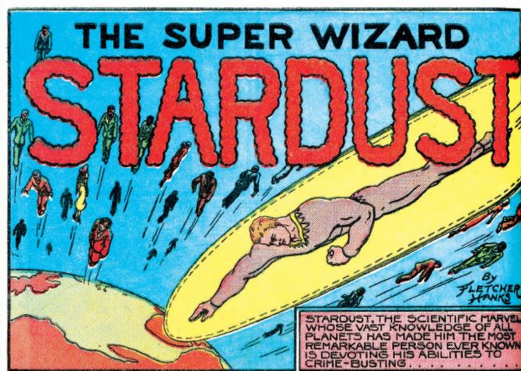
1. Einleitung
2. Darstellungsformen
3. Geschichte
4. Serialität und Medialität
5. Forschungsüberblick
6. Einzelnachweise
7. Ausgewählte Literatur
8. Abbildungsnachweise
Zitierweise

1. Einleitung

Was ist ein Superheld? Betrachtet man ein Beispiel aus der Entstehungszeit der Superhelden, kann man einige grundlegende Merkmale des Superheroischen notieren. So ist Stardust (vgl. Abb. 1) ein kostümierter Held, der fliegen kann. Ein Blocktext ergänzt darüber hinaus, dass er ein wissenschaftliches Wunder sei und er umfassendes Wissen besitze, wodurch er zur bemerkenswertesten Person aller Zeit werde. Überdies setzt Stardust seine Fähigkeiten zum Kampf gegen das Verbrechen ein.

Superheldinnen und Superhelden sind durch den so persönlichen wie physischen Kampf gegen das Verbrechen definiert. In den meisten Fällen gehen sie gegen die Störung der symbolischen Ordnung in einer individuellen und häufig farbenfrohen Kostümierung vor, die sie als Superheldinnen oder Superhelden kennzeichnen. Oft besitzen sie einzigartige, mithin übermenschliche und wunderbare Superkräfte oder zumindest den Willen und die Fähigkeit, abseits der institutionellen Mächte wie Polizei oder Militär, geduldet oder als Vigilant, Schurken, Superschurken und ihre kriminellen Organisationen zu besiegen. Von Bedeutung ist weiterhin die Herkunftsgeschichte (*origin story*) der Heldinnen und Helden, in der erzählt und gezeigt wird, wie und warum der Superheld zum Superhelden wird. Ihren Ursprung nimmt die Figur des Superhelden in den amerikanischen Comics der späten 1930er Jahre, verbreitet sich allerdings rasch über die meisten Medien wie Radio, Film, Fernsehen oder Computerspiel.

Abb. 1: The Super Wizard Stardust



The Super Wizard Stardust

aus Fletcher Hanks: „The Super Wizard Stardust: Gyp Clip’s Anti-Gravity Ray“. In: Fantastic Comics #7, 1940.

Quelle: The Comics of Fletcher Hanks. I Shall Destroy All The Civilized Planets! Hg. v. Paul Karasik. Seattle 2008:

Fantagraphics, 42.

Lizenz: Zitat nach § 51 UrhG

Das entscheidende Merkmal des Superheldentums ist seine Fiktionalität: Superheldinnen und Superhelden fallen durch ihren phantastischen Charakter aus den welthaltigen Registern des Heldentums heraus.[1] Denn mag das Heroische in den meisten Fällen epistemisch eher eine kulturelle Zuschreibung als eine spezifische Eigenschaft historischer Personen sein – für das Superheldentum gilt dies nicht. Superheldinnen und -helden sind auf eine tautologische Weise Figuren, die sich durch ihr Superheldentum definieren. Das bedeutet, es sind fiktionale Figuren, die im Sinne Carl Schmitts nicht nur souverän über den Ausnahmezustand herrschen, sondern diesen als phantastische Ausnahmefiguren, mithin als Übermenschen, selbst erzeugen.[2]

Der Einsatz ihrer meist wunderbaren Fähigkeiten, namentlich: ihrer Superkräfte, die sie von anderen Menschen unterscheiden und sie den Rastern der Normalisierungsschemata entziehen[3], wird deshalb auch in den meisten Fällen als visuelle Ausnahmestelle inszeniert – sei es im Comic, im Film, in der Fernsehserie oder im Computer- und Videospiel. Der graphische Charakter gehört deshalb wesentlich zum Superheldennarrativ dazu. Motivisch zeigt sich die Demonstration der Superkräfte meistens als gewaltförmige Auseinandersetzung zwischen dem Superhelden und einem oder mehreren Verbrechern, zuweilen einem Superschurken mit ebenso übernatürlichen Kräften oder einer kriminellen Organisation. Mitunter gilt es auch, Menschen oder Gegenstände vor Tod und Zerstörung zu bewahren, wie im Falle des ersten Superhelden Superman, der seit 1938 immer mal wieder abstürzende Flugzeuge rettet.

2. Darstellungsformen

Es spricht viel dafür, Superheldengeschichten als ein eigenes Genre zu betrachten.[4] Man könnte dabei von einem modernen Genre oder einem Genre zweiter Ordnung sprechen, denn die Superheldengeschichte ruht auf mehreren älteren Genres auf. Sie folgt in den meisten Fällen einem seit der Unterhaltungs- und Pulpliteratur zu einem Abenteuer- und Action-Format reduzierten Kriminalplot. Das bedeutet, dass zu Beginn ein Verbrechen die symbolische Ordnung stört, welche dann in Gestalt des Superhelden wiederhergestellt werden muss. Meistens geschieht dies ohne viel Ermittlung in der Verfolgung und Bekämpfung der Verbrecher. Das Superheldennarrativ lässt sich im Kern als ein Genre

phantastischer Action bezeichnen, dessen Ziel es ist, auf spektakuläre Weise Wunderbares vor Augen zu führen. Phantastiktheoretisch ist die Herkunft des Wunderbaren dabei maximal entdifferenziert: Die Quelle des Wunderbaren in der Superheldengeschichte, also die Herkunft der Superkräfte, kann aus einem Science-Fiction-Kontext erfolgen, beispielsweise durch futuristische technische Entwicklungen oder durch einen Unfall mit kosmischen oder radioaktiven Strahlen. Sie kann aber auch einem Mythologie- oder Fantasykontext entstammen, einer nicht rationalisierten magischen Quelle oder einer göttlichen Herkunft. Man könnte sagen, dass es dem radikal synkretistisch operierenden Superheldengenre eher um die visuelle Inszenierung des Wunderbaren und mithin Erhabenen geht und weniger um seine diegetische Bedingung der Möglichkeit.

Der phantastischen Action des Superheldennarrativs entgegengesetzt ist in den meisten Fällen eine dem Realismus verpflichtete Erzählweise – graphisch wie narrativ. Die Geschichten sind linear erzählt und gut nachvollziehbar. Von hoher Relevanz für diese Geschichten ist in den meisten Fällen auch ein zeitgenössisches und auffällig häufig ein urbanes Setting – und zwar mit einer Stadt im Hintergrund, die entweder eine außerliterarische Stadt abbildet oder eine Extrapolation oder Hybridisierung darstellt.[5] Populäres Beispiel für den ersten Fall ist das New York im Superheldenuniversum des Marvel-Comics-Verlag, wie es in Comics, Filmen oder Fernsehserien zu sehen ist. Paradigmatisch für das zweite Verfahren sind die fiktiven Städte des DC-Comics-Universums: So lassen sich Metropolis, die Stadt, in der Superman zuhause ist, und Gotham, in der Batman agiert, gewöhnlich als zwei unterschiedliche Interpretationen des realen New Yorks lesen. Man könnte deshalb sagen, dass ein realistisches und wiedererkennbares Setting den notwendigen komplementären Hintergrund für die Ausnahmefigur der Superheldin oder des Superhelden darstellt. Das Auftauchen der Ausnahmefiguren initiiert zusammengefasst exponierte Ausnahmestellen, Szenen, die visuell und narrativ aus dem realistischen Erzählfluss der Handlung ausbrechen.

Ihre körperpolitische Entsprechung finden diese Ausnahmestellen in der diegetischen Souveränität des Superhelden über seine Lebenswelt, über seine Mitmenschen genauso wie über Recht und Gesetz. Superhelden haben gewöhnlich Doppelidentitäten und tragen Masken und Kostüme. Sie können sich also als maskierte Vigilanten mit geheimer Identität dem Zugriff des Staates entziehen und sind nur in ihrer – im Kantischen Sinne – öffentlichen Form manifest, also wenn sie in ihrer Tätigkeit in Kostüm und Maske auftreten und damit letztlich selbst ein spezifisches repräsentatives Regime selbstbestimmter Herrschaft verkörpern.[6] Der so übermenschliche wie öffentliche Superheld in Maske und Kostüm steht allerdings nicht allein über dem Gesetz, sondern ist auch unsterblich – und zwar in zwei Versionen: In den meisten Versionen ist der Superheldentod reversibel, und die Chance, dass die Superheldin oder der Superheld aus irgendwelchen Gründen ins Leben zurückkehrt, steigt mit der Popularität der Figur. So konnte man beim Tod Supermans im Kampf gegen Doomsday im Jahr 1992 oder Captain Americas im Jahr 2007 davon ausgehen, dass die beiden Helden nach einiger Zeit wiederauferstehen. Selbst Superhelden, die für Jahrzehnte tot waren, sind nicht davor gefeit, zurückzukehren – wie beispielsweise Jason Todd, als zweiter Robin Batmans *sidekick*, oder James Buchanan „Bucky“ Barnes, der ebenfalls jugendliche *sidekick* Captain Americas während des Zweiten Weltkriegs. Die zweite – und aus dem ersten Grund meist nur temporäre – Version ist die dynastische Lösung, dass nämlich der Privatmensch unter der Maske stirbt, während jemand anderes die Tradition des maskierten Superhelden fortführt.

Aus ästhetischer und choreographischer Perspektive lassen sich die Ausnahmekörper und

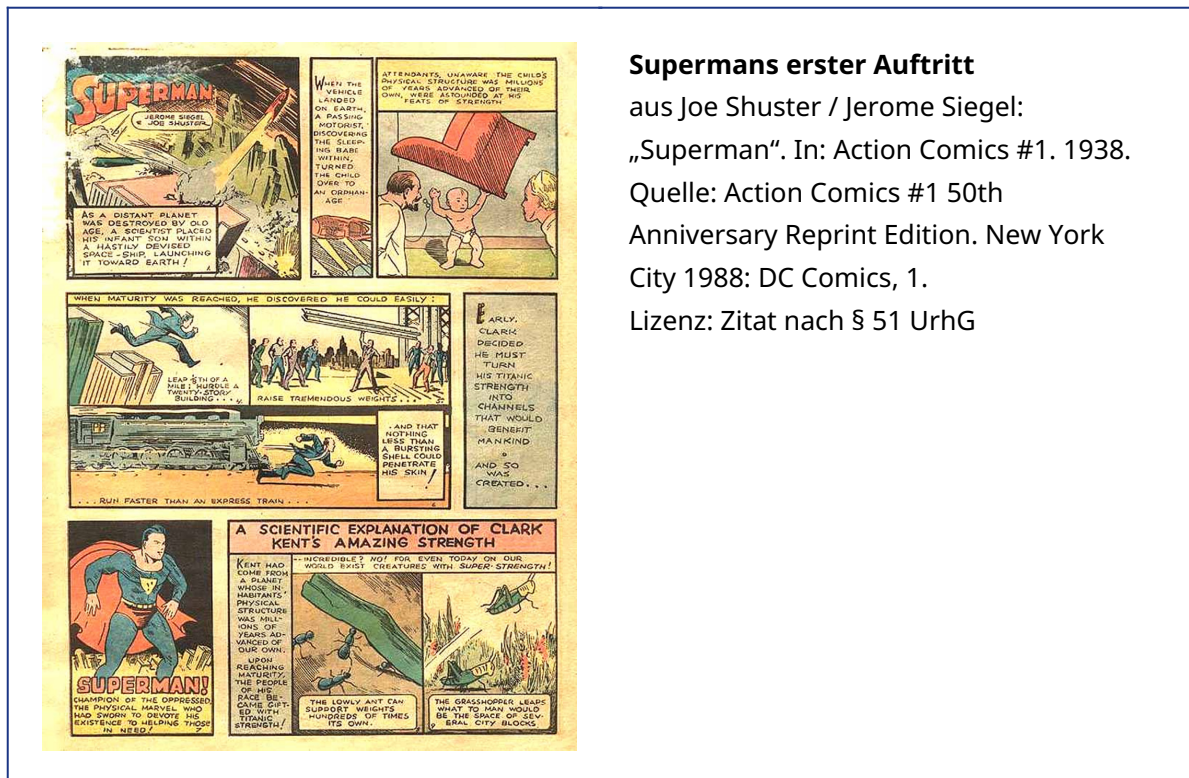
Ausnahmehandlungen des Superheldennarrativs als spannungsreiche Kombination aus Elementen des Schönen, Erhabenen und Grotesken definieren. Die Körper der meisten Superheldinnen und Superhelden fallen durch ihre „edle Einfalt und [...] stille Größe“^[7] in das Register eines klassizistischen Schönheitsideals. Ihre perfekten Körper und imposanten Posen (beispielsweise das *three-point* oder *superhero landing*) stehen dabei häufig in der visuellen Tradition antiker Helden- und Götterstatuen, wie sie Johann Joachim Winckelmann und Gotthold Ephraim Lessing für ein klassizistisches Schönheitsideal in Anspruch nehmen. Für das Genre zentral ist aber zugleich das jenseits aller Schönheit liegende Erhabene des Superheldenkörpers und seiner Aktionen, denn sie sind mitunter allen menschlichen Maßstäben entzogen. Typisch dafür sind die übermenschliche körperliche Überlegenheit, die durch einen hypermuskulären Körperbau dargestellt wird, und die Fähigkeit, zu fliegen. Hierbei unterstützen zwei Perspektiven das Erhabene der Inszenierung: der olympische oder panoptische Blick der Superheldin und des Superhelden von oben, und korrespondierend dazu die Untersicht der – meist zu beschützenden und zu bewachenden – Menschen hinauf zu den über sie hinwegfliegenden oder aufsteigenden Heldinnen und Helden. Verstärkt wird das Moment der Erhabenheit des Helden oder der Heldin, wenn diese Flügel oder ihr säkulares Pendant, ein Cape, besitzen. Viele Superheldinnen und Superhelden fallen allerdings auch unter eine Ästhetik des Grotesken. So entsprechen geflügelte Superheldinnen und Superhelden zwar durchaus einer Ästhetik des Schönen und Erhabenen, aber als Mischwesen zwischen Mensch und Tier fallen sie präzise unter das ästhetische Kompositionsprinzip grotesker Hybridität.^[8] Es geht dabei um das Körperdrama, das durch Verfahren der Inversion, Degradation und Profanation, durch Maskierung, Figurenhäufung und vor allem durch Hybridisierung, wie Mensch-Tier- und Mensch-Ding-Verbindungen, sowie durch Metamorphosen gekennzeichnet ist. Mitunter ist auch eine monströse Hypertrophierung beispielsweise des Muskelkörpers zu beobachten – man denke an den Hulk oder das Thing der *Fantastic Four* der *Marvel Comics*. Vor allem aber gibt es zahlreiche Mensch-Tier-Hybriden unter den Superheldinnen und Superhelden wie Batman als – wenn auch nur verkleidetes – Mensch-Fledermaus-Mischwesen oder Spider-Man, Black Panther, The Human Wasp, Ant-Man, Wolverine oder Nightcrawler.

3. Geschichte

Der Ursprung der Superhelden lässt sich exakt mit dem Erscheinen von Superman in *Action Comics 1* (1938) bestimmen. Der Superheld mit übermenschlichen Fähigkeiten, einem Kostüm und einer geheimen Zweitidentität kann als das eigenständigste Genre der Comics begriffen werden. Schon in *Action Comics 1* sind diese Merkmale der Superheldengeschichte präsent, neben solchen wie einer eindeutigen Mission und der Herkunftserzählung (Abb. 2). Das gesamte Genre der Superhelden hat also seine Keimzelle in dieser kurzen Erzählung über Superman.^[9]

Die heroischen Vorbilder der Superheldinnen und -helden sind zum einen in der Unterhaltungsliteratur zu finden: in den voluminösen Fortsetzungsromanen des 19. Jahrhunderts, wie Alexandre Dumas' *Le Comte de Monte-Cristo* (*Der Graf von Monte Cristo*) (1844–1846), genauso wie in den Pulpmagazinen und Radio Serials des frühen 20. Jahrhunderts, in denen maskierte *vigilante heroes* wie Zorro (1919) oder The Shadow (1930) gegen Meisterverbrecher und ihre Organisationen kämpfen. Zum anderen sind Schablonen des Superheldentums in Mythos und Epos auszumachen. Jess Nevins erkennt etwa in

Abb. 2: Supermans erster Auftritt



Vor allem aber gibt es Traditionslinien, die von der griechisch-römischen wie nordisch-germanischen Mythologie sowie den Heldenepen der Antike und des Mittelalters ausgehen. Es gibt direkte Übernahmen – wie den Donnergott Thor oder den griechischen Halbgott Hercules im Marvel-Comics-Universum oder Wonder Woman, Amazone und Tochter des Zeus im DC-Comics-Universum – oder auch populärkulturelle Reinterpretationen der mythischen Pantheons wie die ‚Speedster‘ Flash oder Quicksilver, die auf Hermes beziehungsweise Merkur verweisen, oder Superman und Epigonen wie sein Image-Comics-Pendant Apollo (sic!), die durch ihre Kräfte als Sonnengötter zu deuten sind. Der DC-Comics-Superheld Green Lantern beispielsweise ist eine Version von Aladin und der Wunderlampe aus *Tausendundeiner Nacht*.^[11] Superheldinnen und Superhelden könnte man als kontinuierliche Verkörperungen des Mythischen verstehen, und zwar zunächst so allgemein wie in der Definition Manfred Franks: „Man zählt den Mythos zu den nicht-bezeichnenden, nämlich zu den symbolischen Ausdrucksformen.“^[12] Sie spiegeln nicht die Welt, sondern ihr Imaginäres in Mythos und Literatur und sind damit zugleich Elemente einer Neuen Mythologie im Sinne der Romantik, da sie eine moderne und selbstreflexiv poetische, mithin also logisch gerahmte Version des Mythos präsentieren. Denn obgleich Superheldennarrative immer wieder ihre jeweiligen Theogonien ausbuchstabieren und damit auf die Bedeutung ihres ganz eigenen *worldbuilding* verweisen, geht es nicht mehr um den Mythos als Welterklärung, sondern um eine selbstbewusste Poetizität.

Die Entwicklung der Superheldinnen und -helden wird zumeist in mehrere Zeitalter eingeteilt. Am weitesten verbreitet ist dabei die Einteilung in Golden Age, Silver Age und Bronze Age.^[13]

Coogan differenziert weiter aus und nennt die Zeiträume:[14] Golden Age (1938 bis 1956 mit *Plastic Man 64*), Silver Age (1956 *Showcase 4* bis 1971 *Teen Titans 31*), Bronze Age (1971 *Superman 233* bis 1980 *Legion of Super-Heroes 259*), Iron Age (1980 *DC Comics Presents 26* bis 1987 *Justice League of America 261* beziehungsweise 2000 *Heroes Reborn/Heroes Return*) sowie Renaissance Age (1987 *Justice League 1* beziehungsweise 2000 *The Sentry*). Die Einteilungskriterien richten sich dabei jeweils nach zunehmender Komplexität sowohl der Figurenpsychologie als auch der Handlungsstrukturen. Nicht ganz zu Unrecht kritisiert Ecke daran[15], dass hiermit eine scheinbar teleologische Entwicklung angedeutet ist. Allerdings lassen sich die Zeitalter der Superhelden auch mit einer Veränderung der Leserschaft vergleichen: Waren dies zu Anfang Kinder und Jugendliche, kann man seit den 1970er Jahren beobachten, dass es sich bei den Lesern von Superheldencomics immer häufiger um Erwachsene handelt; spätestens nach 2000 stellen sie die Mehrheit dar.[16] Die Veränderungen in der Komplexität der Superheldencomics müssen also zumindest teilweise auch als Reaktion der Verlage auf eine veränderte ökonomische Ausgangslage betrachtet werden.

Einen wichtigen Entwicklungsschritt stellen hier einige in sich geschlossene Superheldenerzählungen aus den 1980er Jahren dar. Neben Frank Millers *The Dark Knight* (1986) ist dies insbesondere Dave Gibbons' und Alan Moores *Watchmen* (1986–1987). Beide Serien demaskieren Superhelden als gebrochene Persönlichkeiten, die unautorisiert das Recht in die eigene Hand nehmen und mitunter als selbstgerechte Schläger inszeniert werden. Einher gehen solche rechtlichen wie moralischen Neuausrichtungen mit einer drastischen Darstellung von Gewalt, die zuvor in den Superheldencomics lediglich als Überzeichnung in Erscheinung getreten ist. Aktuell zeichnen sich Superheldencomics wie gehabt durch eine Erkundung des Menschlichen im Superheldischen aus. Allerdings ist erstmals seit längerem eine Pluralität sowohl auf der Handlungs- als auch auf der Produktionsebene zu erkennen. Verhandelt werden verstärkt gesellschaftliche Aspekte wie *diversity*, *race* und *gender*, die sich etwa im Coming-out einzelner Figuren zeigen (zum Beispiel Batwoman, Northstar, Golden Age Green Lantern, Apollo und Midnighter in *The Authority*), einer Vielzahl beziehungsweise Stärkung weiblicher Superhelden (Ms. Marvel, Spider-Gwen) beziehungsweise auch die Neuinterpretation etablierter Figuren als *people of colour* (Nick Fury, Ultimate Spider-Man) oder als Frauen (Captain Marvel, Thor).

4. Serialität und Medialität

Unzweifelhaft sind Superhelden in verschiedenen medialen Kanälen sichtbar – im Film, im Fernsehen und im Computer- oder Videospiel, weniger im Radio oder als Prosatext. In jüngerer Zeit gibt es überdies einen Trend zum transmedialen Erzählen. Seinen Ursprung hat der Superheld aber – mit den genannten Vorläufern – im Comic. Diese Herkunft hat dazu geführt, dass bestimmte narrative Aspekte der Superheldengeschichte zu eigen geworden sind: Als erstes ist dabei die Serialität zu nennen, also die durch Ähnlichkeit erkennbare Zusammengehörigkeit des Erzählten über mehrere Fortsetzungen hinweg. So zeichnet sich eine Superheldencomicserie in den meisten Fällen durch eine periodische Publikationsweise aus – und korrespondierend dazu durch die Rekurrenz von Figuren, Setting, Themen und mitunter auch bestimmter Erzählweisen.[17] Die ökonomische Logik von Wiederholung und Fortsetzung wird in Superheldengeschichten durch das immer wiederkehrende Auftauchen der Heldinnen und Helden, der Schurken- und Helferfiguren sowie durch ein konstantes

Setting und mitunter ähnliche Handlungsstränge gekennzeichnet. Lange Zeit entspricht die Superheldengeschichte vor allem im Comic dem Formular der *series* beziehungsweise des *procedural*.^[18] Das bedeutet, dass die Rahmenbedingungen der Serie, wie beispielsweise die Figurenkonstellation, weitgehend stabil bleiben, es aber in jedem neuen Heft einen neuen Fall zu bearbeiten gibt. Die Wiedererkennbarkeit von Figuren, Setting und Plot ist ein wichtiges Kriterium für die Leser- und Zuschauerbindung einer Serie. Es dürfen keine größeren Verfremdungsmaßnahmen und Innovationen vorgenommen werden, und die Serie muss stets bestimmten Mustern und Traditionen folgen, graphisch wie narrativ. Genauso dürfen allerdings in kurzen Abständen keine Wiederholungen bestimmter Aspekte erfolgen, um die Leser nicht zu langweilen.^[19] Sukzessiv haben sich inzwischen allerdings Elemente des *serial* etabliert – ein Format, das sich fortlaufend verändert, potenziell unendlich ist und deshalb vor allem Aufschubfiguren kennt. Von Bedeutung sind für das *serial* beispielsweise die Psychologisierung und Weiterentwicklung der Figuren, das Einschleichen von Nebenhandlungen sowie die Verknüpfung von immer neuen Beziehungen zwischen den Figuren. Paradigmatisch für das *serial* ist die Soap Opera, deren melodramatische Elemente mit den Marvel-Comics-Superheldinnen und -Superhelden in den 1960er Jahren wichtig werden.

Über Jahrzehnte hinweg hat sich inzwischen für jedes Superheldenuniversum, wie dem DC-Universum seit den 1930er Jahren, dem Marvel-Universum seit den 1960er Jahren oder dem Wildstorm-Universum seit den 1990er Jahren, ein unübersichtliches Archiv an Detailinformationen entwickelt. Additionslogisch bilden diese Universen nicht nur jeweils ein eigenes und stetig wachsendes Gedächtnis aus, sondern es geht damit auch eine Form der Lesernerziehung einher. Denn die Leserin oder der Leser sollen im besten Falle auch Jahrzehnte später noch Anspielungen auf frühere Ereignisse und Figuren verstehen oder sich zumindest dafür interessieren. Die Superheldengeschichte folgt damit dem Primat von Popkultur und Fandiskurs, Eliten durch positivistisches Detailwissen zu formen und zu hierarchisieren. Erschwert wird das Wissen über das Superheldenuniversum durch die wachsende mediale Vervielfältigung der Interpretationen von Superheldinnen und Superhelden. Nicht nur erfahren diese historisch immer wieder Aktualisierungen^[20], sondern auch zum Teil widersprüchliche Skizzierungen und damit Rezeptionen in den verschiedenen Modi und Medien.^[21]

5. Forschungsüberblick

Die bisherige Forschung zu Superhelden hat sich in den ersten Jahrzehnten weitestgehend mit ihren Erscheinungen in den Comics auseinandergesetzt. Eine stärkere medial fokussierte Forschung lässt sich erst mit den Erfolgen der Superheldenfilme, -fernsehserien und -computerspiele nach der Jahrtausendwende feststellen.^[22] Die ersten Auseinandersetzungen erfuhren die Superhelden vor allem in der Ideologiekritik der 1960er und 1970er Jahre^[23], so auch in Teilen in dem wirkmächtigen Essay *Der Mythos von Superman* (1964). In diesem fasst Umberto Eco Superman als massenliterarisches ideologisches Modell auf, welches aufgrund der Doppelidentität der Figur dem Lesenden die Möglichkeit zur Projektion böte.^[24] Symptomatisch ist beinahe dreißig Jahre später der Zugang Reinhard Schweizers, der *Ideologie und Propaganda in den Marvel-Superheldencomics* (1992) untersucht, wie etwa in der Comicserie *Captain America* antikommunistische Positionen vertreten werden, jedoch in derselben Serie auch der Vietnamkrieg kritisch befragt wird.^[25]

Nach der Jahrtausendwende finden sich zahlreiche Publikationen, die sich mit der formalen und „narrativen Struktur von Superheldencomics“[26] auseinandersetzen. Dabei werden Spezifika des Genres wie etwa die ganzseitige, die Handlung eröffnende *splash page* in den Fokus genommen[27], Grundlagen des seriellen Erzählens[28] oder der Figurencharakterisierung[29]. Die Vorgehensweise dieser Untersuchungen ist wesentlich von der Adaption kultur- und literaturwissenschaftlicher Ansätze sowie der Narratologie auf das Genre der Superheldencomics geprägt. Neben zahlreichen Darstellungen zu einzelnen Heldinnen und Helden, vor allem zu Batman[30], setzen sich neuere Forschungen verstärkt – und zum Teil biographistisch verkürzt – mit Aspekten von *diversity*, *race*, *class* und *gender* auseinander. So wird beispielsweise in Bezug auf die jüdische Abstammung der Schöpfer von Superman, Jerry Siegel und Joe Shuster, die jüdische Geschichte der Superhelden diskutiert. Diese beschränkt sich jedoch nicht auf die Abstammung, sondern soll sich auch in religiösen wie mythologischen Einflüssen sowie einer jüdischen Identität zeigen, wie sie von Clark Kent, Supermans geheimer Identität, Rechnung getragen werde. Superman könne so als Erlöserfigur einer bedrängten Bevölkerungsgruppe gelesen werden.[31] Hingegen wird in der Untersuchung farbiger Superhelden immer wieder deutlich gemacht, dass diese auch in den Superheldenerzählungen eine marginalisierte Gruppe darstellen.[32]

Gendertheoretische Zugriffe auf Superheldinnen und Superhelden haben den Körper der Superfigur als Diskursraum eröffnet. Einerseits wird hierbei auf die Bedeutung des Heroischen für eine Gesellschaft rekurriert[33], andererseits werden an den Körperbildern besonders von Superheldinnen Fragen von Weiblichkeit beziehungsweise von weiblichen Rollen verhandelt. Während der Körper männlicher Superhelden hingegen als heteronormatives Hegemonial kritisiert wird, wird an homosexuellen Superhelden ein Aufbrechen solcher Normen beobachtet.[34] Scott Jeffrey liest den Körper der Superhelden schließlich als *posthuman* und damit als Resonanzraum für militärische, staatliche und unternehmerische Macht.[35] Zusammenfassend stellt er fest, dass Superhelden als Wesen, die sich auf einer permanenten Heldenreise befänden, eine Hilfe bei der Frage sein könnten, was man werden wolle, nicht, was man sei – zumal in den Superheldenteams das Zusammenleben von Außerirdischen, Robotern, Cyborgs, Mutanten und Menschen als ethische Konstante präsentiert werde.

6. Einzelnachweise

1. Vgl. Stahl, Karl-Heinz: Das Wunderbare als Problem und Gegenstand der deutschen Poetik des 17. und 18. Jahrhunderts. Frankfurt am Main 1975: Athenaion.
2. Vgl. Schmitt, Carl: Politische Theologie. Vier Kapitel zur Lehre von der Souveränität. Berlin 1996 (1922): Duncker & Humblot.
3. Vgl. Link, Jürgen: Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Göttingen 2006: Vandenhoeck & Ruprecht.
4. Vgl. Coogan, Peter: Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin, TX 2006: Monkeybrain.
5. Vgl. Ahrens, Jörn / Meteling, Arno (Hg.): Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence. New York/London 2010: Continuum.
6. Rancière, Jacques: Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien. Berlin 2006: b_books.
7. Winkelmann, Johann Joachim: Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst (1755). In: Werke in einem Band. Berlin 1969: Aufbau-

- Verlag, 17-18.
8. Bachtin, Michail: Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur. Hg. Renate Lachmann. Frankfurt am Main 1995: Suhrkamp.
 9. Vgl. Coogan: Superhero, 2006, 192.
 10. Nevins, Jess: The Evolution of the Costumed Avenger: the 4.000-year History of the Superhero. Santa Barbara, California 2017: ABC-CLIO.
 11. Vgl. Morrison, Grant: Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human. New York 2012: Spiegel & Grau.
 12. Frank, Manfred: „Die Dichtung als ‚Neue Mythologie‘“. In: Bohrer, Karl Heinz (Hg.): Mythos und Moderne. Begriff und Bild einer Rekonstruktion. Frankfurt am Main 1983: Suhrkamp, 15-40, hier 17-18.
 13. Ecke, Jochen: „Superheldencomics“. In: Abel, Julia / Klein, Christian (Hg.): Comics und Graphic Novels. Eine Einführung. Stuttgart 2015: Metzler, 233-247, hier 234.
 14. Coogan: Superhero, 2006, 193-194.
 15. Ecke: „Superheldencomics“, 2015, 234-235.
 16. Vgl. Wright, Bradford W.: Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America. Baltimore 2003: Johns Hopkins University Press, 226ff.; Riesman, Abraham: Forget Brooding Superheroes – the Big Money Is in Kid’s Comics (2017). Online unter: <http://www.vulture.com/2017/06/raina-telgemeier-kids-comics.html> (Zugriff am 08.08.2018).
 17. Meteling, Arno: „To Be Continued ... – Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic“. In: Brunken, Otto / Giesa, Felix (Hg.): Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung. Bochum 2013: Bachmann, 89-112.
 18. Vgl. Oltean, Tudor: „Series and Seriality in Media Culture“. In: European Journal of Communication 8 (1993), 5-31; Meteling, Arno / Otto, Isabell / Schabacher, Gabriele (Hg.): „Previously on ...“ – Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien. München 2010: Fink.
 19. Vgl. Eco, Umberto: „Der Mythos von Superman“. In: Eco, Umberto: Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt am Main 1994: Fischer, 187-222.
 20. Vgl. Meteling, Arno: „Batman. Pop-Ikone und Mediensuperheld“. In: Kiefer, Bernd / Stiglegger, Marcus (Hg.): Pop & Kino. Mainz 2004: Bender, 161-174.
 21. Vgl. Frahm, Ole: „Wer ist Superman? Mythos und Materialität einer populären Figur“. In: Diekmann, Stefanie / Schneider, Matthias (Hg.): Szenarien des Comic. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit. Berlin 2005: SuKuLTuR, 35-49.
 22. Vgl. Friedrich, Andreas / Rauscher, Andreas (Hg.): Superhelden zwischen Comic und Film. Film-Konzepte 6. München 2007: edition text + kritik.
 23. Vgl. Drechsel, Wiltrud Ulrike / Funhoff, Jörg / Hoffmann, Michael: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt am Main 1975: Suhrkamp.
 24. Vgl. Eco: „Der Mythos von Superman“, 1978, 187-222.
 25. Schweizer, Reinhard: Ideologie und Propaganda in den Marvel-Superheldencomics. Vom Kalten Krieg zur Entspannungspolitik. Frankfurt am Main u.a. 1992: Peter Lang.
 26. Vgl. Ditschke, Stephan / Anhut, Anjin: „Menschliches, Übermenschliches. Zur narrativen Struktur von Superheldencomics“. In: Ditschke, Stephan / Kroucheva, Katerina / Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Theorie und Geschichte eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld 2009: transcript, 131-178.
 27. Vgl. Meteling, Arno: „Splash Pages – Zum graphischen Erzählen im Superhelden-Comic“.

- In: Packard, Stephan (Hg.): Medienobservationen. Bilder des Comics. Beiträge zur 5. Jahrestagung der Gesellschaft für Comicforschung 2010. 2012. Online unter: http://www.medienobservationen.lmu.de/artikel/comics/comics_pdf/meteling_comfor.pdf (Zugriff am 27.05.2018).
28. Kelleter, Frank / Stein, Daniel: „Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens. Zur Gattungsentwicklung von Superheldencomics“. In: Kelleter, Frank (Hg.): Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert. Bielefeld 2012: transcript, 259-290.
 29. Kukkonen, Karin: Neue Perspektiven auf die Superhelden. Polyphonie in Alan Moores „Watchmen“. Marburg 2008: Tectum.
 30. Vgl. Brooker, Will: Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon. New York/London 2001: Continuum; Pearson, Roberta E. / Uricchio, William (Hg.): The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media. New York/London 1991: Routledge. Pearson, Robert / Uricchio, William / Brooker, Will (Hg.): Many More Lives of the Batman. London 2015: British Film Institute; Weldon, Glen : The Caped Crusade: Batman and the Rise of Nerd Culture. New York 2016: Simon & Schuster.
 31. Meinrenken, Jens: „Eine jüdische Geschichte der Superheldencomics“. In: Kampmayer-Käding, Margret / Kugelmann, Cilly (Hrsg.): Helden, Freaks und Superrabbis. Die jüdische Farbe des Comics. Berlin 2010: Stiftung Jüdisches Museum Berlin, 26-41.
 32. Brown, Jeffrey: Black Superheroes, Milestone Comics and their Fans. Jackson 2000: University Press of Mississippi.
 33. Vgl. Arnaudo, Marco: The Myth of the Superhero. Baltimore 2013: Johns Hopkins University Press.
 34. Banhold, Lars: Pink Kryptonite. Das Coming-out der Superhelden. Bochum 2012: Bachmann.
 35. Jeffrey, Scott: The Posthuman Body in Superhero Comics. Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human. New York u. a. 2016: Palgrave Macmillan.

7. Ausgewählte Literatur

- Ahrens, Jörn / Meteling, Arno (Hg.): Comics and the City: Urban Space in Print, Picture and Sequence. New York/London 2010: Continuum
- Arnaudo, Marco: The Myth of the Superhero. Baltimore, MD 2013: Johns Hopkins University Press.
- Bahlmann, Andrew R.: The Mythology of the Superhero. Jefferson, NC 2016: McFarland. Beaty, Bart / Weiner, Stephen (Hg.): Heroes & Superheroes. 2 Bde. Englewood Cliffs 2012: Salem Press.
- Coogan, Peter: Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin, TX 2006: Monkeybrain. Dath, Dietmar: Superhelden. 100 Seiten. Stuttgart 2016: Reclam.
- Drechsel, Wiltrud Ulrike / Funhoff, Jörg / Hoffmann, Michael: Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics. Frankfurt am Main 1975: Suhrkamp.
- Eco, Umberto: „Der Mythos von Superman“. In: Eco, Umberto: Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur. Frankfurt am Main 1994: Fischer, 187-222.

Engelns, Markus: „Aquaman sucks!“ – Spezialwissen und die neue Popularität der Superhelden. Essen 2014: Bachmann.

Hatfield, Charles / Heer, Jeet / Worcester, Kent (Hg.): The Superhero Reader. Jackson, MS 2013: University Press of Mississippi.

Jones, Gerard / Jacobs, Will: The Comic Book Heroes: The First History of Modern Comic Books from the Silver Age to the Present. Rocklin, CA 1997: Prima Lifestyles.

Jones, Gerard: Men of Tomorrow. Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book. London 2005: Basic Books.

Klock, Geoff: How to Read Superhero Comics and Why. New York/London 2002: Bloomsbury.
Morrison, Grant: Supergods. What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human. New York 2011: Spiegel & Grau.

Ndalianis, Angela (Hg.): The Contemporary Comic Book Superhero. New York/London 2006: Routledge.

8. Abbildungsnachweise

Abb. 1 & Teaser: Ausschnitt aus Fletcher Hanks: „The Super Wizard Stardust: Gyp Clip’s Anti-Gravity Ray“. In: Fantastic Comics #7, 1940.

Quelle: The Comics of Fletcher Hanks. I Shall Destroy All The Civilized Planets! Hg. v. Paul Karasik. Seattle 2008: Fantagraphics, 42.

Lizenz: Zitat nach § 51 UrhG

Abb. 2: Seite aus Joe Shuster / Jerome Siegel: „Superman“. In: Action Comics #1. 1938.

Quelle: Action Comics #1 50th Anniversary Reprint Edition. New York City 1988: DC Comics, 1.

Lizenz: Zitat nach § 51 UrhG

Zitierweise

Giesa, Felix / Meteling, Arno: „Superhelden“. In: Compendium heroicum. Hg. von Ronald G. Asch, Achim Aurnhammer, Georg Feitscher und Anna Schreurs-Morét, publiziert vom Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ der Universität Freiburg, Freiburg 11.10.2018. DOI: 10.6094/heroicum/shd1.0

Metadaten

DOI	10.6094/heroicum/shd1.0
Schlagworte (DNB/GND)	Superheld , Übermensch , Körper , Kostümierung , Fiktionalität , Phantastik , Mythologie , Erzähltheorie , Transmedialität , Comic , Pop-Kultur

Karlsruher Virtueller Katalog (KVK)	Superheld, Übermensch, Körper, Kostümierung, Fiktionalität, Phantastik, Mythologie, Erzähltheorie, Transmedialität, Comic, Pop-Kultur
Lizenz	Creative Commons BY-ND 4.0
Rubrik	Heldentypen
Index	<p>Autor(en): Felix Giesa und Arno Meteling</p> <p>Personen: Schmitt, Carl, Kant, Immanuel, Winckelmann, Johann Joachim, Lessing, Gotthold Ephraim, Dumas, Alexandre (der Ältere), Eco, Umberto, Miller, Frank, Gibbons, Dave, Moore, Alan, Siegel, Jerome, Shuster, Joe, Stardust (Figur), Superman (Figur), Captain America (Figur), Apollon (Figur), Herakles / Herkules (Figur), Hermes / Merkur (Figur), Aladin (Figur), Gilgamesch (Figur), Enkidu (Figur), Thor (Figur), Wonder Woman (Figur), Spiderman (Figur), Batman (Figur), Robin (Figur), Black Panther (Figur), Ant Man (Figur), Hulk (Figur), Wolverine (Figur), Nightcrawler (Figur), Zorro (Figur), The Shadow (Figur), The Flash (Figur), Quicksilver (Figur), Green Lantern (Figur), Batwoman (Figur), Northstar (Figur), Ms. Marvel (Figur), Spider-Gwen (Figur), Nick Fury (Figur), Captain Marvel (Figur)</p> <p>Räume: New York City, Metropolis, Gotham City</p> <p>Epoche: Antike, Mittelalter, Romantik, Zweiter Weltkrieg, 19. Jahrhundert, 1930er-Jahre, 1940er-Jahre, 1970er-Jahre, 1980er-Jahre, 1990er-Jahre, 2000er-Jahre, Golden Age (Comics), Silver Age (Comics), Bronze Age (Comics), Iron Age (Comics), Renaissance Age (Comics)</p>

Compendium heroicum

Das Online-Lexikon des Sonderforschungsbereichs 948
„Helden – Heroisierungen – Heroismen“
an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

In Kooperation mit dem Open Encyclopedia System
der Freien Universität Berlin
www.open-encyclopedia-system.org

Gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft

Kontakt

Sonderforschungsbereich 948
„Helden – Heroisierungen – Heroismen“
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Hebelstraße 25
D-79104 Freiburg im Breisgau

www.compendium-heroicum.de
redaktion@compendium-heroicum.de