

Markus Engels



»AQUAMAN SUCKS!«

*Spezialwissen und die neue Popularität
der Superhelden*



Markus Engels



»AQUAMAN SUCKS!«

*Spezialwissen und die neue Popularität
der Superhelden*



COMIQBOOK

No. 4

On Comics, Graphic Novels, Mangas,
and Other Pictorial Narratives

www.COMIQBOOK.com

COMIQHEFT

Nr. 4

Über Comics, Graphic Novels, Mangas
und andere Bilderzählungen

www.COMIQHEFT.de

© 2013 Christian A. Bachmann Verlag, Essen

Einbandgestaltung unter Verwendung einer Graphik von
Maria Stephanie Engelns (ms.engelns@gmx.de)

www.christian-bachmann.de

Popularität zwischen tradierten Erklärungsmustern und Nerd-Witzen

Frank Miller zeigt in *The Dark Knight Strikes Again* auf dem Titelblatt des fiktiven *Daily Planet Magazines* eine zur Männerfantasie gewordene nackte Frau, auf deren Hinterteil Supermans Symbol zu sehen ist. Die Titelschlagzeile lautet: »Superhelden sind in Mode. Wie weit geht es noch?«¹ Heute, über eine Dekade später, hat die Frage nichts von ihrer Aktualität verloren: Superhelden bevölkern das Kino in unzähligen Produktionen und mit nahezu ungebrochenen Zuschauerzahlen, Superheldencomics verkaufen sich in den USA wieder zunehmend besser,² Kinder, Jugendliche und vermehrt auch Erwachsene tragen die bunten Kostümfarben und -embleme auf T-Shirts, auf Jacken wie auch auf Basecaps. Darüber hinaus gibt es Kunst- und Geschichtsausstellungen zu Superhelden und selbst für ›Hochkultur‹ bekannte Sender wie *arte* übertragen *Batman*-Verfilmungen von Tim Burton. Dieses zunehmend breite Interesse an Superhelden hat auch Konsequenzen für die Comicforschung,

wie ein einfaches Beispiel verdeutlicht: Die *Bonner Online-Bibliographie zur Comicforschung* (www.comicforschung.uni-bonn.de, Stand: 01.02.2013) vermeldet unter dem Schlagwort ›Superheld‹ 123 Artikel, die bis zur Jahrtausendwende erschienen sind, wohingegen 672 Beiträge ab dem Jahr 2000 veröffentlicht wurden. Irgendwie sind Superhelden also nicht einfach nur populär und ›zeitgeistig‹, sondern auf vielen verschiedenen Ebenen im kulturellen Bereich angekommen und akzeptiert. In diesem Sinne müsste Millers wohl ironisch gemeinte Frage bei aller gebotenen Vorsicht in Bezug auf kulturelle Selbstdiagnose erneuert und umformuliert werden: Welche Anknüpfungspunkte bieten Superhelden und ihre verschiedenen medialen Repräsentationen, um derzeit so beliebt zu sein?

Der hier vorgestellte Ansatz wird die These vertreten, dass sich die neuere Popularität der Superhelden auf der Erarbeitung und Kenntnis von Spezialwissen begründet, wie ein kurzes Beispiel zeigt: In einer Folge der derzeit beliebten TV-Sitcom *The Big Bang Theory* (seit 2007), in der es grob gesagt um die ›Alltagsprobleme‹ einer Wohngemeinschaft verschrobener Comicfans geht, wollen die Protagonisten an einem Kostümwettbewerb teilnehmen. Zu diesem Zweck verkleiden sie sich als Mitglieder der *Justice League of America*, dem Superheldenteam des Comicverlages DC. Während die Darsteller von *Green Lantern*, *Flash* und *Batman* recht zufrieden mit ihren Rollen sind, muss der indische Wissenschaftler Rajesh in einem bunten Kostüm, an das ein über-

großes fliederfarbenedes Seepferdchen genährt ist, den eher unbeliebten Superhelden *Aquaman* verkörpern und moniert: »I said this before and I'll say it again: Aquaman sucks!« Neben der grotesken Kostümwahl erheitert die Szene insbesondere Superheldenfans, die wissen, dass der Superheld *Aquaman* eine zwar alte, dennoch aber wenig populäre Figur des *DC-Comic-Universums* ist, die sich selbst in ihrer eigenen Comicareihe ihre mangelnde Popularität vorwerfen lassen muss.³ Insofern spielt *The Big Bang Theory* hier mit dem Spezialwissen der ›fachkundigen‹ Fans und moderiert dieses Wissen durch die überzogene Darstellung des Kostüms an ›fachunkundige‹ ZuschauerInnen der Serie. Demnach steht Spezialwissen über Superhelden im Zentrum dieser Szene, wobei der hier verwendete heuristische Arbeitsbegriff von Spezialwissen die Kenntnis eines Komplexes aus Fakten, Regeln und Modellen meint, der aufgrund seiner Abgrenzbarkeit und der Beschränkung auf einen endlichen Kreis von Adressaten speziell ist. Fraglich ist aber, warum die unkundigen ZuschauerInnen überhaupt ein Interesse an solchem Wissen haben sollten und warum eine Sitcom, deren Humor sich vor allem auf der Moderation von solchem Spezialwissen begründet, erfolgreich sein kann.

Dieser Frage geht der hier vorgeschlagene Ansatz nach. These ist, dass Superhelden derzeit so erfolgreich sind, weil das noch näher zu beschreibende System ›Superheld‹, Spezialwissen über Superhelden generiert, um dieses anschließend mit weiterführendem, kulturelevantem Wissen anzurei-

chern. Die RezipientInnen von Superheldenproduktionen partizipieren an diesem Wissen und tradieren es, um sich gegenüber anderen als Spezialisten zu profilieren. Um dies zu belegen, wäre zweifelsohne eine quantitative Rezeptionsstudie notwendig, was diese kurze Untersuchung keinesfalls leisten kann. Deshalb bleiben die Gedanken hier tatsächlich skizzenhaft, gedacht als eine systematisierte Sammlung von Ideen, die es erlauben, eine Diskussion über Superhelden als gleichermaßen zeitlose und zeitgebundene Systeme anzuregen.

Der Superheld als überzeitliches System?

Wissenschaftliche Studien haben schon vor einiger Zeit Begründungen für die Popularität von Superhelden gefunden, die heute zum Reflex geworden sind: Superhelden sind beliebt, weil sie

... **Identifikationsfiguren für eine von Unsicherheiten geplagte Gesellschaft sind.** Ob es sich dabei um pubertierende Jugendliche oder um von Weltwirtschaftskrisen, Kommunismus/Faschismus gebeutelte Normalbürger handelt,⁴ spielt für die Erklärung tendenziell eine untergeord-

nete Rolle. Relevanter ist, dass Superhelden »so sind, wie wir sind, nur größer. Obwohl der Held mehr kann als wir, fordert er dennoch nicht mehr für sich, als wir sind und haben, und bringt so ein Opfer für uns«. ⁵ Dieses Erklärungsmuster basiert maßgeblich auf der für Superhelden grundlegenden Trennung und Vermittlung zwischen Geheimidentität und Alter Ego, wobei der Superheld eine menschliche, identifizier- und partizipierbare Seite und eine übermenschliche, kathartische, die Beschränkungen der anderen Identität überwindende Seite erhält. ⁶ In diesem Sinne geht es darum, den Superhelden durch seine Superkräfte aus der Menge herauszuheben und ihn zugleich mit menschlichen und gesellschaftlichen Problemen zu erden.

... Labore für zeitaktuelle Diskurse und Themenkomplexe darstellen. In diesem Sinne greifen Superheldencomics auf je aktuelle und aktualisierbare historische und gesellschaftlich relevante Phänomene zu. Diese Phänomene lassen sich anschließend leicht an die Geschichte des Superheldencomics zurück binden, sodass die einzelnen zeitlichen Episoden des Superheldencomics für je spezifische zeitliche Ereignisse und Themen stehen. ⁷

... die alten Mythologien ablösen und selbst neue Götter- und Heldensagen formulieren. Diesem Argument zufolge greifen Superhelden auf ein breites kulturelles Wissen zurück und verleiben es sich ein, um die bekannten

Sagen der Antike und andere Mythologien zu verarbeiten und zu aktualisieren.⁸ Das bedeutet, dass die Popularität von Superheldencomics ähnlich diffus wie die Popularität und die Zeitlosigkeit anderer Mythologien ist.

... Wunschvorstellungen und Ideale verkörpern.

Dieses Erklärungsmuster geht davon aus, dass Superhelden »für das ›Gute‹ eintreten (das bedeutet i. d. R. für Recht und Gesetz und damit jeweils für die herrschenden Moralvorstellungen)«. ⁹ Es ist eng mit den bisherigen Erklärungsmustern verbunden, weil Superhelden sich selbst genau wie auch die LeserInnen in komplexen und problematischen historischen Zeiten wieder finden, dabei aber zugleich als Helden und mythologische Figuren Vorbildfunktion übernehmen und es so ermöglichen, die jeweiligen Diskurskonstellationen in einem geschützten Raum – dem Comic – durchzuspielen.

Alle vier Erklärungsmuster beschreiben keine Einzelfälle oder konkrete Realisierungen in Comics, sondern zunächst einmal verschiedene kulturell relevante Prinzipien, die zeitlos gelten und mit Konzepten (Identifikation, Mythologie, zeitaktuelle Themen, Ideale) arbeiten, die ohnehin grundlegend für Kulturen sind. Insofern besagt der Rückgriff auf diese Argumente, dass Superhelden ein Teil der abendländischen Kultur sind, die genauso wie andere Medienproduktionen an kulturspezifischen Elementen partizipieren. Somit erklären die Ansätze also das prinzipielle Vermögen einer Kul-

tur, Superhelden als ein Teil von sich bzw. als ihr Produkt zu akzeptieren. Die Ansätze sind nicht superheldenspezifisch, sondern höchstens kulturspezifisch, wodurch sich wiederum ein einfaches Ursache-Wirkungsschema ergibt, bei dem der Superheld als Kulturprodukt entwickelt ist, um in dieser – wirtschaftlich oder aber auch auf der Ebene einer kulturellen Tradierung – erfolgreich zu sein.

Insofern muss die Frage gestellt werden, ob Superhelden nicht zumindest spezifischere Konstellationen kultureller Prozesse aufweisen, die es den Verlagen zum einen erlauben, aktiv an der Popularität der Superhelden zu arbeiten und es zum anderen ermöglichen, sie als einen eigenen Spezialbereich innerhalb einer Kultur zu identifizieren. Liefße sich also ein abgrenzbares System ›Superheld‹ denken? Um diese Frage zu beantworten, ist es möglich, einige zentrale Superheldenprinzipien näher zu betrachten. Dabei gilt zu beachten, dass die in kursiv gedruckten Funktionen des Systems nicht per se superheldenspezifisch sind,¹⁰ sondern ausschließlich deren individuelle Ausgestaltung das System ›Superheld‹ bilden:

Superhelden sind Figuren, die eine Schnittmenge narrativer Grundfunktionen teilen. Die erste narrative Grundfunktion ist die *Action!*, also jene besondere Eigenschaft oder Superkraft, durch die der Superheld den Plot zu seinen Gunsten entscheiden kann bzw. aus der Menge der anderen Figuren herausragt. Die zweite Grundfunktion ist

die der *Kombination*, die der narratologischen Handlung am nächsten steht und bei der notwendigerweise zwei, oftmals auch drei Figuren aufeinander treffen: Der Superheld und der Gegner/Superschurke als Basisfiguren, sowie das Alter Ego des Superhelden als dritte mögliche Figur. Alter Ego und Superheld verhandele ich deshalb als getrennte Figuren, weil beide Identitäten oftmals antagonistisch angelegt sind, sodass etwa *Clark Kent* und *Superman*, obwohl sie in einer Figur integriert sind, wie Oppositionen wirken. Der Superheld und sein Alter Ego sind daher oftmals zugleich äquivalent und oppositionell geordnet. Ähnliches gilt auch für den Superhelden und seinen Gegner, weil letzterer nicht selten entweder das Gegenteil des Superhelden oder aber nur eine Kopie des Superhelden bildet. So sind *Superman* und *Lex Luthor* beispielsweise oppositionell geordnet (übermenschliche Stärke vs. Intellekt und Wissenschaft), wohingegen *Supermans* Gegenspieler *Bizarro*, der wie ein verzerrter *Superman* aussieht und auch dessen Kräfte besitzt, eine Kopie des ›Originals‹ ist. Die dritte narrative Grundfunktion ist die der *Kontinuität* bzw. der *Historie*, somit also der Gedanke, dass die einzelnen Handlungen in einem gemeinsamen zeitlichen und kausalen System untergebracht sind.

Zusätzlich sind Superhelden in der Regel von Satellitenfiguren umgeben, deren Ausgestaltung typisch für einen spezifischen Superhelden sind. So wäre *Superman* nicht ohne die Liebesbeziehung zu *Lois Lane*, ohne den grantigen Chefredakteur *Perry White* oder den ewig in Nöten steckenden

Nachwuchsfotografen *Jimmy Olson* denkbar. Zugleich sind diese Satelliten-Konstellationen reproduzierbar, sodass beispielsweise *Spider-Man* ebenfalls eine unglückliche Liebesbeziehung zu *Mary Jane* hat und von seinem grantigen Chefredakteur *J. Jonah Jameson* getriezt wird.

Dieser Bereich des Systems garantiert in Bezug auf Spezialwissen zum einen die hohe Zugänglichkeit für neue RezipientInnen, weil das Format jedes Superheldenplots gleich schematisch abläuft. Zum anderen erlaubt die Kontinuität sowie die Vielzahl der Figuren die Genese von Spezialwissen über einzelne Plots sowie deren Verortung innerhalb der Historie des jeweiligen Universums.

Superhelden sind Wiederholungs- und Aktualisierungssysteme. Hierbei spielt die zeitliche und längerfristige Veröffentlichung von Superhelden eine Rolle. Dabei kommen dem Superhelden die bereits benannten narrativen Grundfunktionen zugute: Es ist beispielsweise möglich und üblich, dass jede Geschichte dem Grundtypus der *Action!* und der *Kombination* entspricht. Da dieses Grundschema relativ simpel und repetitiv ist, aktualisieren viele Verlage die jeweiligen Serienproduktionen, indem sie sie in der *Kontinuität* verorten. Die einzelne Geschichte schreibt so, obwohl sie eigentlich auf den selben Grundmustern wie die vorangegangenen Geschichten basiert, die Historie des jeweiligen Comicuniversums weiter. Zu diesem Zweck können die jeweiligen Geschichten Rückbezüge auf die vorheri-

gen Abenteuer des Helden nehmen. Darüber hinaus gibt es die Möglichkeit, die jeweiligen Geschichten mit aktuellen Diskursen und Themen anzureichern, um den Eindruck der Aktualität noch zu verstärken. Hierbei entstehen die größten Mengen an Spezialwissen, weil die Kontinuität auch in eine Produktionshistorie überführt werden kann. Neben zahlreichen Plots, die auf verschiedenen Wegen miteinander zu tun haben und aufeinander aufbauen, gibt es die Möglichkeit, die Kontinuität an die Geschichte der Superhelden rückzubinden und so historische Phänomene in das System einzufügen. Spezialwissen zu generieren, bedeutet dann, das sich in der Zeit verändernde Wissen um Superhelden auch als solches wahrzunehmen.

Superhelden messen der einzelnen Narration einen relativ geringen Stellenwert bei. Obwohl eine einzelne Geschichte die Historie der jeweiligen Serie beispielsweise durch den Tod eines Helden komplett verändern kann, um so die Kontinuität zu beeinflussen, haben die einzelnen Geschichten tendenziell eine eher untergeordnete Bedeutung für das System ›Superheld‹. Sowohl *DC* als auch *Marvel* haben in den letzten Jahren ihre Kontinuität verändert, bisher relevante Ereignisse aus der Historie gestrichen und dabei die Universen stellenweise massiv überarbeitet. Für *DC* war dieses Vorgehen nicht das erste Mal, sondern lediglich ein weiteres Großereignis in einer längeren Tradition von Kontinuitätsänderungen. Neben diesen auffälligen Ver-

änderungen und auch Streichungen von Ereignissen gibt es aber auch einzelne Geschichten, die automatisch außerhalb der Kontinuität liegen, wie beispielsweise die so genannten *Elseworlds*, in denen zumeist ›Was-wäre-wenn‹-Geschichten durchgespielt werden sowie Film- und Computerspielplots, die nur selten in die Kontinuität eingehen. Insofern gibt es also eine Vielzahl von Plots, die nur geringe Einflüsse auf das Superheldenuniversum haben und darüber hinaus noch die Möglichkeit, die Geschichten, selbst wenn sie einmal relevant waren, wieder zu streichen.¹¹ So entsteht nicht nur ein lineares Zeit- und Kontinuitätswissen; vielmehr generiert das System so Parallelkontinuitäten, die ebenfalls in den Bereich des Spezialwissens übergehen.

Superhelden sind Verfielfältigungssysteme.¹² Dieser Aspekt ist nicht zu verwechseln mit dem Vorwurf der Massenzeichenware, also der vermeintlichen Zerstörung abendländischer Kultur durch die massenhafte Herstellung von Bildern, von dem sich auch neuere Studien immer wieder distanzieren müssen.¹³ Vielmehr geht es darum, festzustellen, dass ein einzelner Vertriebskanal, eine einzelne Comicreihe bzw. ein einzelnes Medium nicht ausreicht, um Superhelden erfolgreich zu vermarkten. Ganz im Gegenteil sind Superhelden immer dann besonders erfolgreich, wenn sie nicht nur in einem Comic, sondern gleich in mehreren parallel auftreten und wenn sie nicht nur in einem medialen Zusammenhang, sondern zugleich in ganzen vielen (Filme,

Serien, Computerspiele, Spielzeug, etc.) situiert sind. Dadurch kann ein einzelner Superheld unzählige vervielfältigt werden. Zu Hochzeiten taucht die Figur *Batman* zeitgleich in seinen zumeist zwei bis drei Stamm-Comicserien auf (derzeit: *Batman*, *Batman: The Dark Knight*), darüber hinaus auch in vielen Nebenserien wie *Catwoman*, *Red Robin* oder *Nightwing*, sowie in anderen Hauptserien wie der *Justice League of America*. Zudem läuft parallel eine Fernsehserie mit dem Titel *Batman: The Brave And The Bold* (2008–2011), sowie die erst kürzlich abgeschlossene Filmtrilogie *Batman Begins*, *The Dark Knight* und *The Dark Knight Rises* (2005–2012) von Regisseur Christopher Nolan. Außerdem sind zwei besonders gut verkaufte Computerspiele mit den Titeln *Batman: Arkham Asylum* (2009) und *Arkham City* (2011) erschienen. Dabei ist zunächst die Parallelität dieser Realisierungen des Superhelden *Batman* von Bedeutung, weil es nicht nur darum geht, einen Superhelden über einen möglichst langen Zeitraum erfolgreich zu vertreiben, sondern vielmehr auch darum, ihn zeitgleich über möglichst viele Wege zu verbreiten. Neben dem zeitlichen Spezialwissen erzeugt das System so ebenfalls Wissen um andere mediale Produktionen, die eben nicht in einer zeitlichen Reihenfolge wie der Kontinuität, sondern in einem Nebeneinander existieren und nur durch die Form der medialen Präsentation unterscheidbar sind.

Superhelden bilden Ursprungspunkte. Sofern die bisherigen Behauptungen gelten, ist das System ›Superhelden‹

durchaus kompliziert, denn obwohl die narrativen Grundfunktionen sich stetig wiederholen, schafft die ständige Aktualisierungsbereitschaft einige Probleme. Wenn die Kontinuität erneuert, abgewandelt oder durch neue thematische Zusammenhänge bereichert wird, muss die Leserschaft die zunehmend fortgeschriebene Historie im Blick behalten, im besten Falle parallele Erscheinungen aus Film und anderen medialen Zusammenhängen berücksichtigen und schließlich auch die jederzeit mögliche Änderung dieser Historien akzeptieren – oder den jeweiligen Superhelden nicht mehr konsumieren. Um dies zu verhindern, hilft zum einen, dass viele Superhelden bereits so bekannt sind, dass die tragenden Elemente der jeweiligen Produktionen ohnehin zum Allgemeinwissen gehören. Zum anderen ist aber auch relevant, dass das System ›Superheld‹ immer wieder Ursprungspunkte setzt, von denen aus neuere Comics erschlossen werden können. So gibt es kaum eine *Superman*- oder *Batman*-Produktion, in der die jeweiligen Entstehungsgeschichten der Helden nicht erzählt werden. Hinzu kommen Rekurse darauf, dass *Superman* der allererste Superheld sei, wie auch die noch immer andauernde Situierung von Superhelden in Comics, obwohl die Verbreitung der Helden durch andere mediale Vertriebskanäle inzwischen deutlich ertrag- und erfolgreicher sein dürfte. So unterschiedlich diese drei Phänomene sind, so viele Gemeinsamkeiten haben sie, weil es dabei immer um die Setzung eines Ursprungspunktes geht, von dem aus auch neuere Produktionen zu denken sind. Die

Kenntnis der Entstehungsgeschichte *Supermans*, wie auch die Betrachtung desselben als Prototyp für andere Figuren, macht Superhelden und ihre Geschichten verständlicher, weil die LeserInnen die Ursprungspunkte als Vorlagen und Blaupausen verwenden können, um sie mit den je aktuellen Realisierungen zu vergleichen. In diesem Sinne fällt es dem Zuschauer eines visuell beeindruckenden, weil komplex mit Split-Screens geschnittenem Films wie *Ang Lee's Hulk* (2003) recht leicht, die gestalterischen Mittel als Verweis auf das Ursprungsmedium, den Comic, zu interpretieren. Dieser Umstand bietet einen leichteren Zugang zum Spezialwissen, weil die RezipientInnen nicht wahllos in ein dezentrales Netz von Informationen geworfen werden, sondern umgehend einen Fixpunkt sehen, von dem aus sie alle weiteren Informationen erschließen können.

Superhelden bilden wiedererkennbare Ikonografien.

Die Wiedererkennbarkeit von Superhelden ist eine nicht zu unterschätzende Funktion zur Popularisierung derselben. Durch die Setzung erkennbarer Zeichen wie Symbole oder Kostüme sowie den Einsatz superheldentypischer Inszenierungsverfahren wie Körperhaltungen, aber auch Zeichenverfahren ist es recht leicht möglich, selbst einen unbekanntem Superhelden als solchen zu erkennen. Demzufolge sind Superhelden auch weniger medienspezifische als darstellungsspezifische Phänomene. Auch dieser Aspekt erhöht die Zugänglichkeit des Spezialwissens, weil Superhelden und damit

das zu ihnen gehörende Wissen erkenn- und abgrenzbar gegenüber anderem Wissen sind.

Mithilfe der bisher aufgezeigten Funktionen und Ausgestaltungen des Systems ›Superheld‹, lassen sich einige zentrale Eigenschaften für die Popularität von Superhelden extrapolieren. Superhelden weisen maximale mediale Verbreitungs-, thematische Anpassungs- und produktionsrelevante Gestaltungsmöglichkeiten auf, behalten dabei aber aufgrund ihrer semiotischen wie auch darstellerischen Formkonstanz ihren Wiedererkennungswert. Zudem haben die meisten Superheldenproduktionen eine hohe systemische Zugänglichkeit, weil sich die Grundelemente immerzu wiederholen, wohingegen die thematischen und kontinuieritätsspezifischen Elemente variieren. Während somit das System ›Superheld‹ auf relativ einfachen Funktionen basiert, können die damit hergestellten Geschichten und Kontinuitäten überaus komplex sein. Dadurch kann das System aber ungeheure Mengen an Spezialwissen um Superhelden, ihre Comics, weitere mediale Realisierungen, Kontinuitäten, Plots sowie produktionsorientiertes Wissen um AutorInnen und ZeichnerInnen generieren.

In ein solches System lassen sich zudem die universalistischen Erklärungsmuster recht leicht in zweiter Instanz eingliedern. Superhelden können sich über die variablen Eigenschaften des zugrunde liegenden Systems in zahlreiche Diskurse, seien diese nun zeithistorisch oder kulturell als

Mythologien gedacht, einschreiben, um so einen Platz zum Durchspielen für gesellschaftliche Phänomene zu schaffen. Die Formkonstanz von Superhelden erlaubt es dabei, die eigene Identität zu bewahren und trotzdem immer neue thematische Zusammenhänge durchzuspielen. In diesem Zuge ist es möglich, Superhelden zu Identifikationsfiguren zu machen, indem sie sich in Situationen wiederfinden, die die derzeitigen LeserInnen ebenfalls kennen bzw. nachvollziehen können. Diese grundlegenden Funktionen zeigen die großen Möglichkeiten des Systems, Spezialwissen zu generieren. Im nächsten Schritt geht es deshalb darum, wie dieses Wissen aufgenommen und tradiert wird.

Komplexe von Spezialwissen

Anhand der bisher beschriebenen Elemente des Systems, kann die Szene aus der Sitcom *The Big Bang Theory* noch einmal genauer analysiert werden. In der Szene treten vier Hauptfiguren auf: *Leonard*, durchaus ein Comicfan, zugleich aber auch die am wenigsten extremistische Figur in dieser Serie, *Sheldon*, der eine überspitzte Karikatur des Comic-Nerds darstellt, sowie *Howard* und *Rajesh*, die ebenfalls klišeebeladene Comicfans sind.

Leonard *verkleidet als Green Lantern* What are you doing?

Sheldon *verkleidet als The Flash* We're going to be late. I'm pacing nervously.

Leonard You're jogging.

Sheldon This is how the Flash paces.

Leonard Just chill out, Sheldon.

Sheldon Uh, I'm not Sheldon. I'm The Flash. And now I'm going to the Grand Canyon to scream in frustration. [Er imitiert eine typische Bewegung des *Flash*] – I'm back.

Howard *tritt auf, wirft sich in Pose und spricht mit rauber Stimme* I'm Batman.

Sheldon Oh, I hardly think so. The real caped crusader calls his crime-fighting cohorts when he's running late.

Howard I had to walk. I couldn't get Raj on the back of my scooter.

Rajesh *tritt auf, verkleidet als Aquaman, der auf einem Seepferdchen reitet* I've said this before, and I'll say it again: Aquaman sucks.

Die Szene funktioniert zunächst über die eindeutige Identifizierbarkeit der vier auftretenden Superheldenkostüme. Selbst unkundige ZuschauerInnen können die Figuren als Superhelden bestimmen und auch die Benennung der einzelnen Helden dürfte unproblematisch sein. Zudem ist die Pointe der Szene, also der Witz auf Kosten *Aquamans*, nicht nur durch Spezialwissen erschließbar, sondern auch über die auffällige Ironisierung seines Kostüms, schließlich wurde mit dem Ritt auf dem Seepferd zwar durchaus eine typische,

trotzdem aber nicht minder humorige Darstellung gewählt. In diesem Zuge schreiben sich die Superhelden in eine für sie durchaus untypische Medienproduktion ein, geht es in den meisten Comics und Filmen doch um die Ernsthaftigkeit der verwendeten Motive und Ikonografien. In der Sitcom geht es demgegenüber vielmehr um Ironie, durchaus sogar um Selbstironie, immerhin produzieren die Besitzer von *DC*, nämlich *WarnerBros.*, die Sitcom. Obwohl die Szene so schon funktionieren könnte, bezieht die Serie hier aber noch weitere Elemente ein, indem die Darstellung des *Flash* überaus pointiert verschiedene Flashproduktionen persifliert, sei dies nun die durch die übermenschliche Geschwindigkeit des Helden ausgelöste Unrast, die *Sheldon* demonstriert, oder aber die Nachahmung spezifischer Darstellungen des Helden, beispielsweise bei der zumindest scheinbar in Sekunden absolvierten Reise zum Grand Canyon. Ähnlich funktioniert auch der Auftritt von *Batman*, dessen Darsteller die übertrieben raubeinig klingende Stimme aus den Kinofilmen imitiert. Auf diesem Weg geht die Sitcom über die bloße Darstellung von Superheldenzeichen hinaus und bezieht Spezialwissen aus den Comics und übrigen Produktionen mit ein. Dadurch sind die zu den Superhelden gehörigen Motive und auch Narrative in der Serie als intertextuelle Verweise identifizierbar, sodass es möglich ist, das kulturelle Phänomen ›Superheld‹ insgesamt einzubeziehen. Demzufolge basiert der Humor der Sitcom wesentlich darauf, das Spezialwissen des Fandoms aufzugreifen und für Außenstehende aufzuberei-

ten. Das fokussiert den Blick aber auf ein ganz wesentliches Element: Wenn der beachtliche internationale Erfolg der Sitcom maßgeblich auf dem Spezialwissen von Populärkultur basiert, kann zunächst einmal ein Interesse an solchem Spezialwissen konstatiert werden. Zwar zielt der Humor der Serie ebenfalls auf die karrierende Darstellung so genannter *Comic-Nerds*. Das vermittelt zugleich aber auch das dazugehörige Wissen, das es den ZuschauerInnen erlaubt, über den Ausspruch ›*Aquaman sucks*‹ als Fachkundiger zu lachen. Insofern wäre zu überlegen, ob die neuerliche Popularität der Superhelden nicht auch diesem Interesse an Spezialwissen geschuldet ist.

Insbesondere Superhelden bieten dazu zahlreiche Möglichkeiten: Schon allein die Betrachtung der Comicreihen offenbart ganze Bibliotheken von Spezialwissen, immerhin stehen die meisten Superhelden in einer bereits siebzigjährigen Tradition, deren Kenntnis auch für moderne ComicleserInnen durchaus nicht unüblich ist. Insofern ließe sich eine Geschichte des Superheldencomics eröffnen, die schon auf dieser der Zukunft entgegen laufenden Ebene viele verschiedene Produktionsarten, Plots und Themen vereinigt. Hauptfiguren, Nebenfiguren, deren Handlungsstränge wie auch die Plots einzelner Comics sind in diesem Sinne genauso von Interesse wie die Biografien einzelner ProduzentInnen. Daneben gibt es aber noch viele weitere Möglichkeiten, Spezialwissen anzuhäufen, weil zusätzlich zur Kenntnis von Historie und Kontinuität auch die Kenntnis weiterer, ausgeglie-

derter Kontinuitäten möglich ist. Es gilt eben auch, Filminhalte, Zeichentrickserien, Spielzeuge und anderes Material zu kennen. Zudem sind viele Superhelden nicht nur einmal im Laufe solcher Historien vorhanden, sondern gleich vielfach in unterschiedlichen Identitäten anzutreffen: So hat der Superheld *Green Lantern* zwischen den 1940ern und den 2000er-Jahren insgesamt fünf verschiedene Inkarnationen mit verschiedenen Hintergrundgeschichten und Alter Egos durchlebt. Indem diese verschiedenen Varianten in neueren Comics gar gemeinsam Abenteuer erleben, potenziert sich das angebotene Spezialwissen um ein Vielfaches. Allerdings ist damit noch kein Ende in Sicht, schließlich beziehen die meisten Superheldenproduktionen zusätzlich kulturelle Intertexte mit ein, um vielfältige Kulturtraditionen zu zitieren. Durch solche Strategien akkumulieren viele Superheldenproduktionen verschiedene Wissensbereiche und komplexieren diese innerhalb der jeweiligen Kontinuitäten.

Dabei gilt es, den Plot auf der ersten Ebene im besten Falle ohne weitere Vorkenntnis verständlich zu machen, ihn auf der zweiten Ebene aber in die derzeit vorherrschende Kontinuität einzuordnen, bestenfalls auf einer weiteren Ebene in Abgrenzung zu anderen Kontinuitäten darzustellen und zuletzt mit anderweitigem Kulturwissen anzureichern. Ein besonders gelungenes Beispiel für diesen Vierschritt ist der von Grant Morrison und Frank Quitely geschriebene Comic *All Star Superman*, der sich im weitesten Sinne um den nahe bevorstehenden Tod von *Superman* dreht und noch einmal

die vielleicht populärsten Plots aufgreift. Auf der ersten Ebene ist es möglich, den Comic ohne große Vorkenntnisse zu verstehen. Der Comic greift zwar auf rudimentäre Vorkenntnisse zurück – etwa dass *Superman* und sein Alter Ego *Clark Kent* dieselbe Person sind – kann diese aber weitestgehend als bekannt voraussetzen, weil es sich um Allgemeinplätze handelt. Auf der zweiten Ebene bemüht sich der Comic aber im doppelten Sinne darum, die verschiedenen Handlungsstränge zur derzeitigen Kontinuität in Beziehung zu setzen. Zum einen erreicht er dieses Ziel über die redaktionelle Betreuung, die immer wieder betont, dass der Comic außerhalb der vorherrschenden Kontinuität steht. Zum anderen gibt es aber trotzdem eine Anbindung, indem Morrison verschiedene Erzählstränge aus seinen vorhergehenden Comics anklingen lässt.¹⁵ Auf der dritten Ebene bemüht sich der Comic auch um die Abgrenzung von Parallelkontinuitäten und älteren Comicproduktionen, die sich erst im direkten Vergleich ergeben: So weist der grundlegende Plot um den Tod des Superhelden auf viele andere Varianten dieser Geschichte hin. Insbesondere der Vergleich mit Alan Moores *Whatever Happend to the Man of Tomorrow?* von 1986 sticht heraus, weil Morrison viele Motive aus diesem Vorgänger übernimmt. Allerdings verkehrt er die Lösungsmöglichkeiten für die Probleme häufig, die sich den Protagonisten im Verlauf der Handlung stellen. Ein Beispiel ist das Auftauchen *Bizarros*. In Moores Comic ist *Bizarro* eine gefährliche Bedrohung, die Gewalt gegen Unschuldige ausübt und sich

letztlich selbst umbringen muss, um das genaue Spiegelbild zum noch lebenden *Superman* zu sein. Mit dieser Begegnung sind die Vorzeichen für den pessimistisch stimmenden Tod *Supermans* gelegt, der darauf hinausläuft, den Helden als eine überflüssige und sich selbst zu ernst nehmende Gestalt zu entlarven. In *All Star Superman* löst sich die Begegnung deutlich positiver auf: Da *Superman* hier auf der *Bizarro*-Welt, dem Gegenstück zur Erde, gefangen ist, arbeitet er erfolgreich mit den einstigen Gegnern zusammen, um den Planeten wieder verlassen zu können. Die *Bizarros* erscheinen hier als sympathische Naivlinge, die als wohlwollende Karikatur des Superhelden dastehen, die aber weder gefährlich noch suizidal veranlagt sind. Morrison grenzt sich hier insgesamt von den düsteren und pessimistischeren Comics der 1980er Jahre ab, um Superhelden in einem durchaus positiveren Lichte dastehen zu lassen. Auf der vierten Ebene schließlich integriert der Comic zahlreiche weiterführende intertextuelle Verweise: So tauchen Figuren der griechischen, ägyptischen, jüdischen und christlichen Mythologien auf, es gibt Anspielungen auf Friedrich Nietzsches Übermenschkonzept, Märchen dienen als Vorlage für das zweite Kapitel und selbst die allgemeine Relativitätstheorie findet am Ende ihren Platz. Dadurch eröffnet der Comic vielfältige Lesarten und Potentiale, die verschiedene Leserschaften ansprechen können.

Von *SpongeBob* zu *Lovecraft*: Rezeption und Tradierung von Spezialwissen

Der bisher skizzierte Vierschritt lässt sich auf eine recht einfache Formel reduzieren: Das System ›Superheld‹ generiert für das System spezifisches Wissen, das mit über das System hinausgehendem kulturellevantem Spezialwissen verbunden wird. Die LeserInnen rezipieren beide Komplexe von Spezialwissen mit, wie sich anhand verschiedener Reaktionen auf die Szene aus *The Big Bang Theory* veranschaulichen lässt: Die Szene ist bei Youtube abruf- sowie durch User kommentierbar. Bisher – Stand: Februar 2013 – wurde das Video 193 563 mal angeklickt und 366 mal kommentiert. Neben vielen Kommentaren, die sich einfach für die Veröffentlichung des Videos bedanken, gibt es auch einige, die sich direkt auf das zum System ›Superheld‹ gehörige Spezialwissen beziehen:

Spezialwissen zu Superhelden: Die Diskussion darum, ob ›*Aquaman* sucks‹, fordert die Anbindung von Wissen über Superhelden geradezu heraus. Vor allem diejenigen User, die

Aquaman gegenüber der Persiflage in Schutz nehmen wollen, bedienen sich verschiedenster Kenntnisse und ›Tatsachen‹ aus den Comics und anderen Produktionen, um die Vorzüge des Helden zu betonen. So schreibt der User *sonyman115* recht fachkundig:

If you think about it, *Aquaman* really doesn't suck ... He doesn't just talk to fish, he has control over all sea life. He basically has control of the inhabitants of 2/3 of the earth. Not only that, but he's been known to use his mind control to tap into the primitive parts of the human brain in order to control people's emotions. He has a harpoon for a hand, and for a while wielded the Trident of Poseidon. He's amazingly durable, has great stamina, and can lift over 10,000 tons.¹⁶

Der Kommentar bedient sich – ohne die Quellen zu nennen – verschiedener, wahrscheinlich in den Comics dargestellter ›Fakten‹, die besondere Vorzüge des Superhelden betonen. Dadurch rekuriert der Kommentar auf ein Spezialwissen über den Superhelden, das sich aus Comics bzw. auch aus Fernsehserien ableiten lässt. Während sich solcherlei Kommentare an Wissen um die konkret in der Sitcomszenen humorisierte Figur drehen, beziehen sich andere Kommentare auf weiterführendes Spezialwissen im Dunstkreis der Superheldencomics. So bezieht sich eine Diskussion unter den Kommentaren auf die Zugehörigkeit *Aquamans* zu den beiden Zeichentrickformaten *Teen Titans* (2003 bis 2006) und *Young Justice* (ab 2010), in denen die jungen Begleiter der bekannteren Superhelden in einem Team zusammen arbei-

ten. Der User *Sandraiga* beginnt die Debatte um *Aquamans* Auftritte in den Serien: »*Aquaman* really suck. But he's better in *Teen Titans*. There he can at least move water like water bending style.« Der Kommentar führt zwei Spezialwissenskomplexe mit ein: Zum einen erweitert er die bisherigen Kommentare, die sich fast ausschließlich um Comics gedreht haben, um die Zeichentrickserie *Teen Titans*. Zum anderen bezieht sich der Verweis auf das Wasserbändigen auf eine weitere Zeichentrickserie (*Avatar – Der Herr der Elemente*, 2005–2008), die ihrerseits wenig mit Superhelden zutun hat, aber recht erfolgreich im Fernsehen gelaufen ist. Die daraufhin losgelöste Diskussion behandelt allerdings mehr die Frage, ob *Aquaman* tatsächlich in *Teen Titans* aufgetreten ist:

TWOMERCY He's not in *Teen Titans*

Sandraiga Yes he is. Just type in *Teen titans Aqualad* and see for your self.

TWOMERCY *Aqualad* isn't *Aquaman*. *Aquaman* is in *Young Justice* though.

BeachballOtaku Funnily enough *Aqualad* is a bigger badass than *Aquaman*, he actually has some really cool moments in the *Teen Titans*

Dieser Teil der Diskussion ergänzt das bisher aufgezeigte Spezialwissen um eine weitere Figur – *Aquamans* Adlatus mit dem Namen *Aqualad* – sowie um eine Bewertung beider Figuren. Auf diesem Weg sind in insgesamt fünf knappen Kommentaren zahlreiche Querbezüge auf drei Fernsehse-

rien, deren Inhalte und zumindest eine weitere Figur enthalten, die sich ausschließlich mit der Komplexität des im System ›Superheld‹ generierten Wissens auseinandersetzen. Dabei geht es immer auch darum, einen Wahrheitsanspruch gegenüber anderen Usern zu verteidigen, wie eine Wortmeldung des Users *hydrolito* zeigt: »Only the cartoon version of *Aquaman* rode on a seahorse are they suppose to be comic book characters or cartoon characters?« Die Frage ist rhetorischer Art, weil sie suggeriert, dass die Inhalte der Zeichentrickserien, aus denen das Kostüm aus der Sitcom übernommen wurde, keinerlei Bedeutung haben, da ausschließlich die Plots der Comics als relevant für die Kontinuität erachtet werden. Das Zitat bezieht sich somit auf einen der wichtigsten Ursprungspunkte des Systems, durch den die Superhelden automatisch als Comicproduktionen identifiziert werden, obwohl sie in anderen medialen Umständen nicht seltener auftreten. Insofern konstituiert die Setzung eines Ursprungs auch ›Tatsachen‹, die vermeintlich unwiderlegbarer und gewichtiger als die in den übrigen Produktionen dargestellten Plots und Inhalte sind. Daher verwundert es auch nicht, dass weitere Kommentare zusehends die Lektüre der neueren *Aquaman*-Comics anpreisen: »*Yoni123*: you [= ein vehement gegen *Aquaman* eingestellter User] should really read the new *aquaman* #1 by geoff johns ...« Neben dem Rekurs auf die Inhalte der Comics gibt es also auch Kommentare, die die Produktion der Comics – personifiziert in dem Autoren der neueren Comicserie um *Aquaman* – ein-

binden und somit weitere Bereiche von Spezialwissen um Superhelden eröffnen.

Die wenigen Beispiele zeigen, wie eine kurze Szene aus einer Sitcom die RezipientInnen dazu anregt, das im System ›Superheld‹ generierte Spezialwissen über Superhelden zu rezipieren und zu tradieren, indem das ohnehin schon bekannte Wissen abermals in Kommentaren aufbereitet wird. Das somit aufgerufene Wissen tritt dabei in Komplexen auf, die hier im Anschluss an die vielen angesprochenen medialen Formate veranschaulicht werden konnten. Dabei stehen meiner Ansicht nach weniger Spezialwissenskomplexe als solche, sondern vielmehr drei soziale Funktionen im Vordergrund: Erstens demonstrieren die User ihr eigenes, angelesenes oder durch Anschauung entstandenes Wissen, zweitens bewerten sie die Szene sowie den dort auftretenden Superhelden mit diesem Wissen und drittens berichtigen sie andere User, die ihrerseits zwar Spezialwissen zitiert haben, dabei aber vermeintlich Fehler begangen haben. Das Ziel der Auseinandersetzung ist demnach ›Fachsimpelei‹ bzw. differenzierter ausgedrückt, die Darstellung des eigenen Wissens sowie die Bewertung sowohl medialer Gegenstände als auch des Wissens Anderer. Insofern wäre die Frage zu stellen, inwiefern Superhelden und das durch sie angebotene Spezialwissen weniger einen Eigenwert besitzen als vielmehr eine Bühne darstellen, auf der die RezipientInnen ihr Wissen sowie ihre Argumentationsfähigkeit demonstrieren können. Superhelden wären in diesem Sinne nicht mehr als ein System mit

besonders hohem und einfach zu erreichendem Spezialwissen, das dann zur Selbstdarstellung und Profilierung genutzt werden kann. Obwohl diese These empirisch nachgewiesen werden müsste, lässt sie sich doch anhand einiger weiterer Kommentare erhärten, die Spezialwissen in die Debatte mit einbeziehen, das deutlich über das reine Wissen um Superhelden hinausgeht.

Spezialwissen zu weiterführenden kulturellen Phänomenen: Solches Spezialwissen findet vor allem über Querverweise auf andere, meist popkulturelle Phänomene in der Diskussion Platz, die dann aber alsbald auch den Bereich der Popkultur verlassen. Relativ naheliegend ist beispielsweise noch der Kommentar von *awesometjdude*: »*aquaman* does suck sure he can breeth under water and talk 2 fish so what he has the same powers as *spongbob*.« Der Kommentar ist auf der ersten Ebene rein humoristisch zu verstehen, weil der Superheld mit der nicht ernst zu nehmenden Figur *SpongeBob* (ab 1999) aus einer Kinderfernsehsendung verglichen wird. Auf der zweiten Ebene ist dieser Vergleich ein Zitat des Handpuppen-Komikers Jeff Dunham, der eben jenen Vergleich in einem seiner Sketche zieht. Der erste Komplex des Spezialwissens um Superhelden verbindet sich demnach automatisch mit einem zweiten Komplex von Spezialwissen, der eigentlich nichts mit den Superhelden zu tun hat, dabei aber ähnlich produzierte Formate wie *SpongeBob* sowie weiterführende Elemente wie den Witz eines populären

Komikers mit einbezieht. Der User hat es allerdings unterlassen, das Zitat als solches kenntlich zu machen, sodass ein zweiter User einspringen muss, um dies nachzuholen: »*Lp-Junior537*: way to steal a joke from jeff dunham«. Der User kann sich dadurch umgehend als jemand darstellen, der das Zitat kennt, um den zweiten User als einen Gedankendieb zu entlarven. Dabei geht es um eine doppelte Profilierung, bei der *awesometjdude* sein Wissen demonstriert und *Lp-Junior537* sich ebenfalls als jemand zu erkennen gibt, der dasselbe Wissen besitzt und dabei rechtschaffener auftritt, weil er die Quelle offen legt.

Anhand der Kommentare ist die Szene aus der Sitcom somit sowohl im Spezialwissen der Superhelden wie auch in weiterführendem Spezialwissen verortet. Teilweise nimmt die Komplexierung mit dem zweiten Bereich von Spezialwissen kuriose Züge an, wenn etwa zugunsten *Aquamans* auf H.P. Lovecraft verwiesen wird:

markermage You forgot that he [= *Aquaman*] can command Godzilla and Cthulu.

srdjan455 One could see it like this. *Aquaman* commands sea life, Cthulhu lives under the sea, Cthulhu is sea Life, *Aquaman* commands Cthulhu

Sowohl der Verweis auf *Godzilla* wie auch auf Lovecrafts *Cthulhu* – ein außerirdisches Götterwesen, das vor Jahrtausenden auf die Erde gekommen ist – soll zunächst die Macht *Aquamans* demonstrieren, weil dieser als Herrscher der Mee-

re selbst über diese mächtigen Wesen gebieten können muss. Neben der Profilierung des Superhelden steht aber auch die Profilierung der User im Zentrum; *markermage* setzt *Cthulhu* als bekannt voraus und *srdjan455* zeigt, dass er Lovecraft ebenfalls kennt.

Die Beispiele demonstrieren, wie schnell sich das in einer Fernsehserie aufbereitete Comicwissen verselbständigen kann und von *SpongeBob* zu Lovecraft ein recht großes und voraussetzungsreiches Wissen rezitiert und tradiert. Wobei die Leistung der User doch kleiner ausfallen dürfte als auf den ersten Blick zu erwarten ist, schließlich ist bei der Kommentierung eines Internetvideos das gesammelte Wissen des Internets einfach zu erreichen. Insofern ist es nicht nachvollziehbar, ob beispielsweise *srdjan455* Lovecraft schon vor der Diskussion um die Szene kannte, weil es recht leicht ist, das betreffende Wort zu recherchieren. Trotzdem ist es aber selbst bei einem so kleinen Beispiel wie der Sitcomszene möglich, ganze Spektren von kulturellem Spezialwissen anzuschließen und zu komplexieren. Dabei fällt aber auf, dass die Darstellung des Spezialwissens und damit einhergehend die eigene Profilierung der User mindestens ebenso wichtig ist wie das Spezialwissen selbst. Zumindest in dieser Diskussion sind die Comics weniger relevant als das aus ihnen generierte Wissen, sodass es nur vordergründig um den zu besprechenden Superhelden, um Plots und Inhalte, als vielmehr um das Für und Wider von Zahlen, Daten und Fakten, von Darstellungsweisen und Autorennamen geht. »*CobaltIs-*

NotReal: Now how about you go to a comic store, buy some comics and support the industry, rather than watching this shitty show and reading Wikipedia.« Tatsächlich zeigt die Diskussion als Exempel kaum Verweise auf konkrete Comicproduktionen, sondern höchstens auf ganze Reihen und Fernsehsendungen. Auch die Argumente beziehen sich selten auf eindeutig bestimmbare Realisierungen in Comics, sondern vielmehr auf ein eher allgemeines, vernetzendes Wissen, das in dieser Form jederzeit im Internet recherchierbar ist und selten über den intertextuellen Verweis hinausgeht. Daher muss sich die Analyse abschließend mit der Frage auseinandersetzen, ob das derzeitige Interesse den Superhelden gilt oder ob nicht die Selbstdarstellung und Profilierung von RezipientInnen und Usern bei gleichzeitiger Akkumulation von Intertexten und dem damit verbundenem Spezialwissen als Grund für die neuerliche Popularität von Superhelden modelliert werden könnte.

Es gibt Comics für Erwachsene – Kulturwissen und Konsequenzvermeidung

Die Analyse hat bisher ein System ›Superheld‹ herausgearbeitet, das über viele verschiedene Strategien in der Lage ist, große Mengen an Spezialwissen über Superhelden sowie über weiterführende kulturell relevante Phänomene zu generieren bzw. zu zitieren. Darüber hinaus hat sich gezeigt, dass zumindest die in den Kommentaren sich äußernden User und RezipientInnen an der Darstellung des eigenen Wissensschatzes, sowie an der Selbstprofilierung arbeiten, indem sie auf Spezialwissen rekurrieren, dessen Kommunikation zumindest im oben bearbeiteten Beispiel leidlich diffus ist und nur selten über die vage Anspielung hinaus geht. Andreas Hepp hat in seiner Studie zur Medienkultur in mediatisierten Welten festgestellt, dass sich durch neue mediale Möglichkeiten neben lokalen »Wissensgemeinschaften«,¹⁷ deren TeilnehmerInnen sich untereinander kennen und an einem gemeinsamen Wissensschatz partizipieren, auch »translokale Vergemeinschaftungen«¹⁸ bilden, in denen die TeilnehmerIn-

nen anonym bleiben und eben durch die Unbekanntheit der Adressaten nicht mit Anderen, sondern mit einem »Potential der Anderen«¹⁹ kommunizieren. »Entsprechend kann gerade *nicht* (mehr) von geteilten Wissensbeständen ausgegangen werden.«²⁰ Daher schließt Hepp, dass translokale Vergemeinschaftungen weniger Wissensgemeinschaften als Kommunikationsgemeinschaften sind. Dieser Befund passt zu den hier analysierten Spezialwissensbeständen, geht es doch weniger darum, Wissen zu besitzen als vielmehr darum, Wissen zu kommunizieren. Im Bereich der Superhelden gibt es sowohl lokale Vergemeinschaftungen – der Comicshop als Ort der sozialen Begegnung, aber auch Fantreffen wie Conventions sowie die Organisation in örtlichen Fanclubs – als auch translokale Vergemeinschaftungen in Internetforen und anderen Kommunikationsplattformen. Für eine translokale Vergemeinschaftung beispielsweise im Internet, die es ermöglicht, Superhelden im derzeitigen medialen Diskurs zu halten, sind mit den durchaus bekannten, wenngleich oftmals belächelten lokalen Vergemeinschaftungen wie Fanclubs bereits ideale Voraussetzungen für die Kommunikation von Spezialwissen geschaffen. Eben weil Fans von Superhelden sich seit vielen Jahrzehnten treffen und ihr Wissen diskutieren, ist es derzeit so leicht, dieses Wissen über neue Vertriebswege wie das Internet zu kommunizieren und zu popularisieren. Zum Superhelden, oder genauer: zum Fandom gehört die Diskussion des Spezialwissens. Während die vorhergehenden Vergemeinschaftungsformen allerdings auf Outsider und Newcomer

recht hermetisch wirken können, weil die Fankultur und das nötige Spezialwissen noch unbekannt sind und auf Außenstehende ohnehin einen befremdlichen Eindruck machen, bietet das im Internet anonym und frei zugängliche Spezialwissen einen Schutzraum, in dem jeder ungesehen recherchieren und sich zu Wort melden kann. Mit der Verlagerung der Kommunikation auf Mittel wie das Internet ist es daher, so die hier aufgestellte Hypothese, möglich, Spezialwissen leicht zu recherchieren und über den Weg des anonymen Meinungspostulats zum Kreis der Vergemeinschaftung dazuzugehören. Die Verschiebung lokaler zu translokaler Kommunikation betrifft allerdings nur die Zugänglichkeit wie auch die Kommunikationsmöglichkeit von Spezialwissen um Superhelden. Damit ist aber noch nicht deutlich, warum ein solches Spezialwissen überhaupt von Interesse sein sollte. In diesem Zusammenhang ist produktionsorientiert gedacht von Bedeutung, dass Superhelden ab den 1990er Jahren durch gravierende Ereignisse in den Comics vermehrt in den Nachrichten auftreten und somit über den Bereich des Comics hinausgehend Popularität erhalten.²¹ Zudem lancieren die Comicverlage zunehmend weitere Produktionen wie Kinofilme und Zeichentrickserien, wobei letztere auch in Deutschland im Kinderprogramm ausgestrahlt werden. Wenig überraschend entstehen die neueren großen Superheldenproduktionen ab dem Jahrtausendwechsel für eine Generation, die nun kaufkräftig und bereits mit Superhelden aufgewachsen ist – ein Umstand, der zwar zuvor schon für die USA galt,

aber beispielsweise in Europa erst zu diesem Zeitpunkt einsetzt. Die neueren Kinofilme der letzten Dekade zeichnen sich dabei durch ein hohes Produktionsniveau sowie durch namhafte ProduzentInnen und SchauspielerInnen aus.²² Superheldenverfilmungen sind somit nicht nur in aller Munde; sie gehören spätestens in den letzten Jahren zum kulturellen Kanon des Kinos. Dieser Umstand erlaubt drei Rückschlüsse: Erstens ist es nicht mehr seltsam oder abwegig, sich mit Superhelden auszukennen und deren Produkte zu konsumieren. Zweitens wirkt eine Auseinandersetzung mit ihnen nicht weniger erstrebenswert als die Auseinandersetzung mit anderen Kino- und Medienphänomenen. Und drittens stoßen die RezipientInnen bei der Auseinandersetzung mit Superhelden auf zumindest zwei Komplexe von Spezialwissen: Während das Spezialwissen um Superhelden durch das neue Interesse aufgewertet wird, weil dieses Wissen inzwischen häufiger honoriert wird, hebt der zweite Spezialwissenskomplex die Lektüre auf ein intellektuelles Niveau an. Sofern Comics wie beispielsweise *All Star Superman* mit einem breiten Schatz intertextueller Verweise angereichert sind und somit tendenziell höher geschätztes Kulturwissen bedienen, dieses gar nutzen und verhandeln, erschließt sich mit dem Interesse am ersten Spezialwissenskomplex zusehends auch der zweite Spezialwissenskomplex. Die Lektüre von Superheldencomics bzw. die Rezeption von Superheldenproduktionen bietet demnach über das dort aufgerufene Wissen die Möglichkeit, Superhelden in der eigenen Kultur zu verorten.

Das äußert sich insbesondere im wissenschaftlichen Bereich in der erstaunten Feststellung von ErstleserInnen, dass Superheldencomics »ja auch für Erwachsene seien«, womit wohl eher die Mehrdeutigkeit vieler Superheldenproduktionen gemeint ist, die schon aus Verkaufsgründen die Adressierung verschiedener Leserschaften und -alter sicherstellt. Vereinfacht gesagt könnte man feststellen, dass Superhelden derzeit dieselbe Popularisierung und Aufwertung erleben, die *Asterix* ab den 1970er Jahren erfahren hat, wenn beispielsweise LateinlehrerInnen die in den Comics auftauchenden Zitate erläutert haben.

Besonders verführerisch ist die Auseinandersetzung mit Superhelden also schon deshalb, weil sie mehr anbietet als nur den ersten Komplex von Spezialwissen, somit also mehr als nur den Selbstverweis. Zudem muss in diesem Zusammenhang berücksichtigt werden, dass die Fallhöhe bei der Erarbeitung beider Wissenskomplexe insbesondere in Bezug auf Superhelden relativ gering ist. So zeigen beispielsweise nicht wenige Internetdiskussionen die Tendenz, bei auffallend engagierten Diskussionen um Superhelden die Kommunikation durch einen Rückverweis auf das Ursprungsmedium abzusichern: So hat beispielsweise ein User in einem Comicforum eine Frage nach Stadtplänen der Superheldenstädte gestellt, woraufhin alsbald die Antwort kommt:

LN. Muhr Selbst die existierenden Pläne haben keinerlei Verbindlichkeit. Und wieso? Weil *Gotham* nicht existiert. Da könn-

te also jemand so einen Plan machen – soll er doch – und es würde trotzdem nichts ändern, beeinflussen, festlegen.²³

Solcherlei Kommentare, die jeweils darauf hinweisen, dass Comics fiktional seien bzw. dass die Comics und anderen Produktionen lediglich ein Unterhaltungsmedium seien, finden sich vor allem in Internetdiskussionen relativ häufig. Dadurch ergibt sich aus der Sicht der RezipientInnen eine komfortable Ausgangssituation, bei der die Kommentare und Wissensdarstellungen die Potentiale der Spezialwissenskomplexe maximal ausloten können, indem sie das Wissen identifizieren und herantragen, bei gleichzeitiger Möglichkeit, den Gegenstand des Interesses jeweils auf die einfache Formel herunterzubrechen, dass Superhelden schlussendlich nur Produkte der Fiktion und des Mainstreams sind. Das im System ›Superheld‹ generierte Spezialwissen ist somit auch ein Gegenstand der Konsequenzvermeidung, bei der jeder Intertext, jeder Querverweis verfolgt werden darf und soll und jeder Schritt durch ein Fangnetz abgesichert ist, das es erlaubt, die Erwartungen zurückzuschrauben, weil es sich eben nicht um ›Hochkultur‹, sondern nur um populäre Kultur handelt, die ihrerseits mit einem als höher erachteten Kulturwissen verbunden ist. Es wäre jedenfalls nur schwer vorstellbar, dass eine Diskussion um ein Motiv in Goethes *Faust* frühzeitig beendet wird, weil es sich ja letztlich nur um ein Theaterstück handle.

Wissenschaft zwischen Spezialwissen und Konsequenzvermeidung

Ausgehend von der Frage, was daran wissenswert sein soll, dass »*Aquaman* sucks«, konnte der hier vorgestellte Ansatz eine These erarbeiten, die die Popularität von Superhelden über das Interesse an Spezialwissen zu erklären versucht. Das im System ›Superheld‹ mannigfach generierte Spezialwissen hat in den letzten Jahren eine Aufwertung erhalten, da Superheldenproduktionen inzwischen zum allgemeinen Medienkanon gehören. Zudem werten viele Produktionen das zum Superhelden gehörende Spezialwissen um weiteres, kulturelles Spezialwissen auf, an dem die RezipientInnen ebenfalls teilhaben und das sie tradieren bzw. kommunizieren. Dabei stehen Superhelden weniger im Fokus der Faszination als vielmehr die Selbstprofilierung sowie die Darstellung des eigenen Wissens in Bezug auf beide Komplexe von Spezialwissen. Superhelden sind in diesem Sinne kulturell relevante Gegenstände, deren Kenntnis oftmals erstrebenswert, zumindest aber nicht negativ bewertet wird

und deren Wissensbestände erst in den letzten Jahren nach und nach für eine größere Gruppe von Menschen erschlossen wird. So ist ein idealtypischer ›Kenner‹ von Superhelden eben nicht mehr nur ein ›Nerd‹ – also jemand, der sich nur für den ersten Spezialwissenskomplex interessiert – sondern zugleich jemand, der verschiedene kulturelle Topoi, Themen und Diskurse kennt, deren Intertexte in den Superheldenproduktionen identifizieren und kommunizieren kann und sie darüber hinaus erweitern darf. So, wie *Cthulhu* kein Gegenstand der Szene aus *The Big Bang Theory* war und trotzdem Eingang in die Diskussion fand, ist es interpretatorisch durchaus möglich, solches Wissen auch an andere Superheldenproduktionen anzuschließen. Insofern bieten Superhelden eine abgesicherte Form der ›Pionierarbeit‹, die zwar Neues erschließt und zugleich ausgetretene Kulturpfade verlässt, dabei aber als ›Unterhaltungsgegenstand‹ immer auch auf den ›Boden der Tatsachen‹ zurückgeholt werden kann. Den RezipientInnen ist es eben erlaubt, fast ein ganzes Jahrhundert des Superhelden und des in dieser Zeit entwickelten Spezialwissens aufzunehmen und zur Schau zu stellen, um bei einer zu weit voranschreitenden bzw. ›überinterpretativen‹ Auseinandersetzung zurückrudern zu können und zu behaupten: Es ist eben nur ein Comic.

Dieser Befund hat aber auch Konsequenzen für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Superhelden und in einem weiter gezogenen Bereich auch mit Comics im Allgemeinen. Die aufgezeigten Aspekte der Partizipation an Spe-

zialwissen sowie die damit einhergehende Selbstprofilierung spielen in der Wissenschaft eine mindestens ebenso große Rolle wie in anderen Bereichen gesellschaftlicher Kommunikation. Superhelden sowie Comics sind somit nicht nur Gegenstand theoretischer, methodischer und interpretatorischer Überlegungen, sondern eben auch ein ideales Mittel zur Leistung von Pionierarbeit, zur Erweiterung des Kulturwissens bei gleichzeitigem Rekurs auf anerkanntere und tradiertere Wissenskomplexe. Deshalb hat die neuere Popularität von Superhelden wie auch von Comics einen Bedarf an ›Spezialisten‹ geschaffen, die beide Spezialkomplexe überblicken und dieses Wissen auch zur Schau stellen wollen. Auch zum Zweck der Metareflexion von Wissenschaft wird es in den kommenden Jahren notwendig sein, die Kommunikation von Spezialwissen differenziert im Auge zu behalten. Sollte nämlich das Interesse an Spezialwissen um Superhelden und Comics tatsächlich ein zentraler Faktor der Popularisierung sein, sodass weniger die Superhelden als vielmehr deren generiertes Wissen populär ist, müssten die hier angesprochenen Elemente der Pionierarbeit, der Konsequenzvermeidung wie auch der Selbstdarstellung alsbald schwächer werden. Pionierarbeit kann nur in neuen oder als neu angesehenen Bereichen geschehen, was letztlich auch bedeutet, dass jede weitere Erarbeitung notwendigerweise die Möglichkeit zur Erforschung von neuem Wissen verkleinert. Auch das Potential zur Konsequenzvermeidung wird im Laufe der Zeit geringer, da Superhelden, sofern sie durch die intensive Be-

schäftigung mit ihnen weiter tradiert werden, irgendwann im kulturellen Kanon angekommen sein werden. Spätestens dann ist es aber nicht mehr möglich, sich über das Sicherheitsnetz des Rekurses auf die Unterhaltsamkeit der Produktionen abzusichern. Zuletzt sinken auch die Chancen auf die Selbstdarstellung, weil das Wissen dann gesellschaftlich so weit bekannt sein müsste, dass der erste Spezialwissenskomplex ohnehin zum zweiten gehört und somit im Bereich des Allgemeinwissens liegt. Sofern Superhelden irgendwann im Kulturkanon ankommen, wird mit eigener Wahrscheinlichkeit ihre Popularität abnehmen. Sind das also schlechte Aussichten für Superhelden oder für die Comicforschung? Im Grunde nicht, schließlich sichert das jetzt Erarbeitete eine zukünftige breitere Forschung ab, die weniger an Spezialwissen und den damit einhergehenden Phänomenen als an der Genese von allgemeinerem Wissen interessiert sein dürfte und darüber hinaus zu einem als kulturell relevant erachteten Forschungsfeld – der Comicforschung – gehört.



Anmerkungen

1 Frank Miller: *Der dunkle Ritter schlägt zurück*. DK2. Bd. 2. Nettetal-Kaldenkirchen 2002, S. 1.

2 So meldet die Seite [www.comichron.com](http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2012.html) für den gesamten US-Comicmarkt im Jahr 2012 Mehrverkäufe von 15% gegenüber den Vorjahresverkäufen, wobei die höchsten Abverkäufe im Superheldenbereich liegen (<http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2012.html>, Stand: 01.02.2013).

3 Schon in der ersten Ausgabe der 2011 neugestarteten Aquaman-Reihe muss dieser sich von einem ungehobelten Internetjournalisten fragen lassen: »Wie fühlt es sich an ... na ja, Aquaman zu sein? [...] Na, du kennst doch sicher all die Witze und hast die vielen Parodien von dir auf Youtube gesehen. Wie fühlt es sich an, eine Pointe, eine Lachnummer und von niemandem der Lieblingsheld zu sein?« (Geoff Johns/Ivan Reis: *Aquaman*. Ausgabe 1. Nettetal-Kaldenkirchen 2012, S. 14–15)

4 Solcherlei Erklärungsmuster finden sich in zahlreichen Superheldenpublikationen, oft in Bezug auf die so genannten Comics des Golden Ages, in denen die Superhelden als Übermensch auf der Seite der Alliierten kämpfen (vgl. u. a. Thomas Sieck: *Der Zeitgeist der Superhelden. Das Gesellschaftsbild amerikanischer Superheldencomics von 1938 bis 1988*. Meitingen 1999, S. 28–36). Hierzu gehört auch ein Spezialtopos, der insbesondere Superman als jüdische Figur bzw. als jüdischen Übermensch charakterisiert (vgl. u. a. Lutz Göllner: »SciFi, Juden, Jugendliche. Die Ursprünge der Superheldencomics.« In: Sascha Mamczack/Wolfgang Jeschke (Hg.): *Das Science Fiction Jahr 2009*. München 2009, S. 32–51, aber auch von mir: »Mediation von Faschismus- und Opferrollen oder: Warum konnte Superman rein gewaschen werden?« In: *kultuRRévolution*, Nr. 58, Mai 2010, S. 30–36).

5 Dietmar Dath: »Batman oder Ich bin der Ausnahmezustand.« In: *Batman*. Klassiker der Comic-Literatur. Ausgewählt vom F.A.Z.-Feuilleton. Bd. 7. Frankfurt a. M. 2005, S. 3–10, hier S. 10.

6 Vgl. Umberto Eco: »The Myth of Superman. The Amazing Ad-

ventures of Superman.« Natalie Chilton (Übers.). In: *Diacritics*, Vol. 2, Nr. 1, 1972, S. 14–22, hier S. 15.

7 Vgl. u.a. Sieck: *Zeitgeist der Superhelden*, aber auch Thomas Hausmanninger: *Superman. Eine Comic-Serie und ihr Ethos*. Frankfurt a.M. 1989, S. 219–224.

8 Vgl. u.a. Richard Reynolds,: *Super Heroes. A Modern Mythology*. London 1992.

9 Sieck: *Zeitgeist der Superhelden*, S. 11.

10 Die Eckpunkte des Systems finden sich durchaus auch in anderen Produktionen der populären Kultur, beispielsweise in Serien wie Star Trek oder in Medienkomplexen wie The Lord of the Rings. Der Unterschied zu Superhelden hat dabei weniger qualitative als quantitative Gründe: Superhelden sind als wöchentlich bis monatlich erscheinende Comics mit einer recht langen Historie sowie als diverse andere Medienproduktionen allein aufgrund der hochfrequenten Veröffentlichungen tradierungsstärker als vergleichbare Komplexe.

11 Allerdings gibt es auch einige Plots mit einem besonders großen Stellenwert, wie zum Beispiel die Entstehungsgeschichten vieler Superhelden. So hat sich der Plot um Batmans Entstehung seit 1940 kaum verändert. Trotzdem gibt es aber auch einige, vor allem gestalterische Elemente, die durchaus variiert und gestrichen werden können, sodass der Plot der Entstehung eher dem Superheldensystem zuzordnen ist, wohingegen die verschiedenen Variationen des Stoffes als zeitbegrenzte und je historisch aktualisierte Realisierungen des Systems verstanden werden können.

12 Dieses Element basiert wesentlich auf Umberto Ecos Überlegungen zur Redundanz von Plots in Superheldencomics. »If we examine the iterative scheme from a structural point of view, we realize that we are in the presence of a typical high redundancy message. A novel by Souvestre and Allain or by Rex Stout is a message which informs us very little and which, on the contrary, thanks to the use of redundant elements, keeps hammering away at the same meaning which we have peacefully acquired upon reading the first work of the series (in the case in point, the meaning is a certain mechanism of the action, due to the intervention of ›topical‹ characters). The

taste for the iterative scheme is presented then as a taste for redundancy. The hunger for entertaining narrative based on these mechanisms is a hunger for redundancy. From this viewpoint, the greater part of popular narrative is a narrative of redundancy.« (Eco: *Myth of Superman*, S. 21)

13 Vgl. Dietrich Grünewald: »Das Prinzip Bildgeschichte. Konstitutive und Variablen einer Kunstform.« In: ders. (Hg.): *Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung*. Bochum 2010, S. 11–32, hier S. 12.

15 Als Beispiel sei hier nur die Rolle der mystischen Killersonne *Solaris* genannt. *Solaris* ist nicht nur in *All Star Superman* der Hauptgegner, sondern auch in Morrisons Comicereignis *World War III* (Grant Morrison/Howard Porter: »Der Dritte Weltkrieg.« [*Justice League of America Ausgaben* 36–41]. In: *Der Dritte Weltkrieg. JLA – Die neue Gerechtigkeitsliga*. Sonderbd. 20. Leinfeld-Echterdingen 2000).

16 User *sonyman115* zum Video »The Big Bang Theory – Aquaman sucks« auf <http://www.youtube.com/watch?v=g0P3YeLFotc> (Stand: 01.02.2013). Kommentare von Usern werden trotz vieler Rechtschreibfehler unkommentiert und unredigiert übernommen, weil die zitierten Schreibweisen durchaus typisch für Internetkommunikation sind und es an dieser Stelle nicht darum gehen soll, die mangelnde Sorgfalt der User beim Verfassen von Internettexten zu kommentieren oder gar auszustellen.

17 Andreas Hepp: *Medienkultur. Die Kultur mediatisierter Welten*. Wiesbaden 2011, S. 100.

18 Ebd., S. 100–102.

19 Ebd., S. 101.

20 Ebd. (Herv. i. Orig.).

21 Beispielsweise stirbt Superman recht dramatisch in einer mehrteiligen Reihe, die selbst von den großen amerikanischen Tageszeitungen wie der *New York Times* wahrgenommen und kommentiert werden. Vgl. Frank Rich: »Term Limit for the Man of Steel: Yes, It's Time for Him to Go.« In: *New York Times*, 22.11.1992. <http://www.nytimes.com/1992/11/22/weekinreview/term-limit-for-the-man-of-steel-yes-it-s-time-for-him-to-go.html> (Stand: 01.02.2013).

22 Diese Filme zeichnen sich zum einen dadurch aus, dass sie – anders als viele bisherige Superheldenfilme – eng an die Comicvorlagen halten und zum anderen mit bekannten SchauspielerInnen sowie eher für künstlerische Filme stehenden Produzenten besetzt sind. So arbeitete der Oscarpreisträger Ang Lee am ersten neueren *Hulk*-Film, Christopher Nolan, der zuvor den vielgelobten Film *Memento* (2000) gedreht hatte, drehte eine ganze *Batman*-Trilogie und zuletzt wurde der Shakespeare-Regisseur und -Schauspieler Kenneth Branagh für die Regie des Superheldenfilms *Thor* (2011) verpflichtet.

23 User L.N. Muhr im *Panini*-Forum. <http://www.paninicomics.de/forum/index.php?page=Thread&threadID=18846&pageNo=1&cs=37c84f5cff60bb3c8b5c04c14ff450286545d60d> (Stand: 01.02.2013).

COMIQHEFT ist eine Kleinschriftenreihe, die Comics, Graphic Novels, Mangas, Manwhas und alle anderen Formen von Bilderzählungen in den Fokus rückt. Sie ist die kleine, aber nicht weniger bedeutsame Cousine der Reihe *Yellow – Schriften zur Comicforschung*. Niedriger Preis, hohe Auflage und einfache Ausstattung machen neue und alte Studien, Essays, Pamphlete und vielleicht den einen oder anderen Comic einem breiten Publikum zugänglich. COMIQHEFT versteht sich als Plattform für kontroverse Diskussionen: Reaktionen auf erschienene Hefte sind ausdrücklich willkommen. Ziel ist nicht konsensfähiger Kompromiss, sondern lebhafter Austausch. Jedes Heft ist individuell gestaltet, Einheit schafft das gemeinsame Thema. Neue Nummern erscheinen in loser Folge. Alle Informationen finden sich unter www.COMIQHEFT.de. – Einsendung von Beiträgen erwünscht. Bereits erschienen:

Nr. 1

David Carrier: WHAT IS A COMIC?
A Brief Sketch of a New Answer to that Old Question

Nr. 2

Lars Banhold: PINK KRYPTONITE.
Das Coming-out der Superhelden.

Nr. 3

Lino Wirag: VON COMICWISSENSCHAFT
ZU COMICWISSENSCHAFTEN

MARKUS ENGELNS

ist zurzeit Lehrbeauftragter an der Universität Duisburg-Essen. Er hat dort über *Inszeniertes Erzählen. Eine Typologie der narrativen Realisierungen des Computerspiels* promoviert und richtet 2013 ein deutschlandweites Comic-Kolloquium aus. Arbeitsschwerpunkte von Markus Engels liegen im Bereich der Popkultur, vor allem zu Comics und Computerspielen. – Publikationen: »GOTTA CATCH 'EM ALL!« *Narration, Reproduktion und Austauschbarkeit im Superhelden-Merchandising*, in: Ch. A. Bachmann/V. Sina/L. Banhold (Hg.): *Comics intermedial*. Essen 2012, S. 179–197 sowie »Man kommt sich fast vor wie in einem realen Film!« – *Ansätze für eine Typologie von Realitäts- und Realismuseffekten in Computerspielen*. In: *Welt.Kriegs.Shooter. Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien?* Boizenburg 2012, S. 184–204.

COMIQBOOK  COMIQHEFT

CH. A. BACHMANN VERLAG

www.christian-bachmann.de