

Arno Meteling

Splash Pages. Zum graphischen Erzählen im Superhelden-Comic

Seiner typisch konventionellen Erzählweise setzt der Superhelden-Comic, so die Beobachtung, ein graphisches Erzählen der Ausnahme gegenüber. Dazu zählt die Implementierung von Elementen des Wunderbaren. Diese sind zum einen an die Inszenierung meist gewaltförmiger Action und zum anderen an die Darstellung der Superheldenkörper gekoppelt. Der Text untersucht diese Elemente exemplarisch als Momente des Erhabenen und des Grotesken und wendet sich zuletzt Formen der Interpikturalität zu, die den Superhelden-Comic graphisch bestimmen.

„I talk to planets baby.“

Monster Magnet: *Ego, The Living Planet* (1995)

1. Phantastische Action

Die Geschichte eines Superhelden-Comics ist gewöhnlich linear, gut nachvollziehbar und – abgesehen von den offensichtlichen Abweichungen – auch realistisch erzählt. Sie folgt in den meisten Fällen dabei einem schon seit der Pulp-Literatur um 1900 zu einem Abenteuer- und Action-Format reduzierten Kriminalplot. Das bedeutet, ein Verbrechen ruft die symbolische Ordnung in Gestalt des Superhelden auf den Plan, der die Verbrecher dann verfolgt, bekämpft und zumindest bis zum nächsten Heft fixiert. Wie Umberto Eco 1964 für den *Mythos von Superman* feststellt, geht es im Superhelden-Comic überdies um die Produktion eines Wiederholungsschemas, das darauf ausgerichtet ist, dass am Ende jeder Episode alles so ist, wie es vor der Episode war.¹ Der Superheld stellt also immer nur den *status quo* her und vollbringt *de facto* nichts. Digressionen von diesem iterativen Minimalplot ergeben sich meist durch das Konzept der Doppelidentität des Superhelden, der mitunter im *soap opera*- und damit im *serial*-Format immer wieder sein Privatleben auf die Reihe kriegen muss.

¹ Umberto Eco: „Der Mythos von Superman“. Ders.: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt am Main: Fischer 1986, S. 187-222.

In der Terminologie der Fernsehserienforschung ist das Superhelden-Genre aber weniger ein fortlaufendes *serial*, sondern eher eine *series* oder ein *procedural*.² Denn während die Rahmenbedingungen der Serie, wie beispielsweise die Figurenkonstellation, weitgehend stabil bleiben, gibt es in jedem neuen Heft einen neuen Fall zu bearbeiten. Auch wenn man dabei nicht von einem *flow*³ im technischen Sinne des Fernsehprogramms sprechen kann, gibt es dem Genvertrug gemäß und trotz der Segmentierung durch die spezifische Form der Publizität von Fortsetzungs-Comics die Kontinuität eines narrativen wie visuellen Rahmens, der die Regeln und Gesetze des Genres immer wieder bestätigt.

Keine Kontrafaktur, sondern ein notwendiges Komplement zur Konventionalität des Narrativs stellt demgegenüber die graphische Erzählweise des Superhelden-Comics dar. Diese zeigt Ausnahmefiguren – Superhelden und Superschurken – sowie exponierte Ausnahmestellen, Szenen, die visuell aus dem realistischen literarischen Erzählfluss der Handlung ausbrechen. Diese Stellen haben gewöhnlich die Demonstration von Superkräften zum Inhalt, häufig in Form einer gewaltförmigen Auseinandersetzung zwischen Held und Schurke. Erst das Wechselspiel von gewöhnlichem Narrativ und außergewöhnlicher graphischer Inszenierung definiert den Superhelden-Comic. Die visuelle Darstellung von Superhelden- und Superschurkentaten implementiert in einen rudimentären Kriminalplot, also in ein Genre, das paradigmatisch für Rationalität steht, dabei eine Ästhetik des Wunderbaren.⁴ Der Superhelden-Comic lässt sich deshalb als ein Genre phantastischer Action bezeichnen, dessen Ziel es ist, dem Comic-Leser oder Comic-Betrachter auf spektakuläre Weise Wunderbares vor Augen zu führen. Phantastiktheoretisch ist die Herkunft des Wunderbaren dabei nicht von Belang. Ob im Science Fiction-Kontext einer plausiblen Erklärung der Superkräfte, beispielsweise durch futuristische technische Entwicklungen

² Vgl. Tudor Oltean: „Series and Seriality in Media Culture“. *European Journal of Communication* 8 (1993), S. 5-31; Arno Meteling/Isabell Otto/Gabriele Schabacher (Hg.): „Previously on ...“ – *Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München: Fink 2010.

³ Raymond Williams: *Television. Technology and Cultural Form*. London/New York: Routledge 2003 (1975), S. 86-96.

⁴ Karl-Heinz Stahl: *Das Wunderbare als Problem und Gegenstand der deutschen Poetik des 17. und 18. Jahrhunderts*. Frankfurt am Main: Athenäum 1975.

oder durch einen Unfall mit kosmischen oder radioaktiven Strahlen, oder im Fantasy- und Mythologiekontext einer nicht rationalisierten magischen Quelle sowie einer göttlichen Herkunft – das synkretistisch operierende Superheldengenre ist allein auf die visuelle Darstellung des Wunderbaren fixiert, nicht auf seine diegetische Bedingung der Möglichkeit.

Zu den hervorstechenden Aspekten in der graphischen Gestaltung des Wunderbaren gehört dabei die Entgrenzung oder Befreiung der Action aus den Rahmenbedingungen von Panel und Comic-Seite. Ist der Superhelden-Comic im Vergleich mit so genannten Autoren-Comics auch meist weniger experimentell in der Wahl der Figurenzeichnung oder im Erzählen durch komplizierte und mehrdeutige Panel-Gestaltungen und Seitenlayouts, ergibt sich mit der visuellen Poetik der Ausnahmestelle doch eine Besonderheit. Denn die graphische Erzählweise des Superhelden-Comics ist durch die punktuelle und zuweilen auch serialisierte Sprengung der Panel-Struktur gekennzeichnet und setzt statt der üblichen Waffelstruktur des Hyperframe⁵ ein einziges seitenfüllendes Bild. Diese Splash Pages können sich dabei über einzelne⁶ oder über Doppelseiten erstrecken (Double Splashes)⁷ (Abb. 1 und Abb. 2) oder als Multi-Page Spreads in Form von Fold-Out-Seiten auch die Bildoberfläche über die Maße des ausgeklappten Comic-Heftes hinaus verdoppeln. Eine weitere Variation der Splash Page ist das Full Bleed. Bezeichnet wird damit ein Bild – häufig das Titelbild –, das sich noch über den Hyperframe, den Rahmen der Seite, hinweg erstreckt.

⁵ Thierry Groensteen: *The System of Comics*. Jackson, Mississippi: UP 2007.

⁶ Jeph Loeb/Jim Lee: *Batman: Hush*. New York: DC Comics 2009.

⁷ Ebd.



Abb. 1.Splash Page: Batman.



Abb. 2. Double Splash Page: Batman vs. Superman

Die Funktion einer Splash Page als Ausnahmestelle in der Erzählung kann mehrere Anlässe und Funktionen haben. Das kann die Action beispielsweise eines Zweikampfes sein oder auch die Betonung eines bestimmten Raums, dessen Darstellung ohne Panel-Struktur oder ohne Hyperframe-Rahmen einen höheren Grad an Immersivität bietet. Häufig illustriert die Splash Page auch die Plötzlichkeit eines Ereignisses, beispielsweise eines Kampfbeginns oder eines herausragenden Moments im Kampf, wie den finalen Hieb. In jedem Fall geht es um visuelle beziehungsweise graphische Überwältigungsrhetorik. Dabei werden Dreidimensionalität und eine schnelle Bewegung in Richtung des Betrachters simuliert. Hervorgerufen wird dies zum einen durch die Dominanz diagonaler Linien, motiviert durch die dynamisch fallende oder aufsteigende Bewegung der Figuren und durch das Kippen der Blickachse, sowie zum anderen durch die plötzliche dioramatische Tiefe des Bildes. Häufig verändert sich in Splash Pages auch die Komposition der dargestellten Körper, die mitunter sichtlich den anatomischen Realismus verlassen und die hypertrophierten Muskeln oder eine unnatürliche Verstreckung in bestimmten Kampfposen betonen. An diesen Stellen lässt sich ganz technisch von einem Wechsel des

realistischen zum wunderbaren Erzählen sprechen, einem Einbruch phantastischer Action durch übermenschliche Akte, die sich auf den Referenzrahmen eines realistisch dargestellten menschlichen Körpers und seine Bewegung beziehen und diese dabei übersteigen.

2. Körperpolitiken der Souveränität

Als Agent des Wunderbaren stört der Superheld narrativ wie visuell ein grundsätzliches kulturelles und künstlerisches Figur-Grund-Modell, wie es von Marshall McLuhan definiert wird:

Alle kulturellen Situationen setzen sich aus einem Bereich der Aufmerksamkeit (der Figur) und einem viel größeren Bereich, der der Aufmerksamkeit entgeht, zusammen (dem Grund). Beide stehen in einem unablässigen Wechselspiel, indem sie sich gegenseitig abschleifen.⁸

Die Aufmerksamkeit des Beobachters wechselt ständig, und jede Konfiguration von Figur und Grund entsteht kontinuierlich neu. An jeder Figur-Grund-Konstellation lässt also sich bereits die Spur ihrer Umkehrung ablesen. Gilt dies bei McLuhan für jede kulturelle Situation und damit für jede Kunstform und jedes Medium, so macht der Superhelden-Comic eine Ausnahme. Denn unzweifelhaft bedient sich die Figur des Comic-Superhelden gänzlich anderer Aufmerksamkeitsregister als sein Hintergrund und lässt kein „resonierendes Intervall“⁹ zu. Ole Frahm hat an einer Seite von Winsor McCays *Little Nemo in Slumberland*¹⁰ die graphische Darstellung des Nemo als „Aufkleber“ beschrieben: „Compared to all the other panels, the little giant seems not to be ‚in the image‘. He is alien to the background and to the foreground, like a sticker stuck on the image.“¹¹ Wie der vor dem Bild schwebend oder

⁸ Marshall McLuhan: „The Global Village. Das resonierende Intervall.“ Ders.: *Medien verstehen. Der McLuhan-Reader*. Hg. Martin Baltes. Mannheim: Bollmann 1997, S. 223-235, hier S. 225-226.

⁹ Ebd., S. 223-235.

¹⁰ Winsor McCay (1997): *The Best of Little Nemo in Slumberland*. Hg. Richard Marshall. New York: Tabori & Chang Inc. 1997, S. 37.

¹¹ Ole Frahm (2010): „Every Window Tells a Story: Remarks on the Urbanity of Early Comic Strips.“ *Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence*. Hg. Jörn Ahrens/Arno Meteling. New York/London: Continuum 2010, S. 32-

klebend wirkende riesige Nemo vor dem Wolkenkratzerhintergrund New Yorks ist auch der Superheld seiner Lebenswelt, meist den Kulissen einer Großstadt, enthoben: in seiner Anatomie, seiner Farbgebung, aber vor allem in dem, was er sichtbar mit seinem Körper tut, der Demonstration seiner übermenschlichen Kräfte. Der Superheld ist stets Figur und Zentrum, der Vortex, der die Aufmerksamkeit auf sich zieht, während der Hintergrund Grund bleibt.

Ein analoges Verhältnis von Figur und Grund findet sich exemplarisch in Scott McClouds *Understanding Comics. The Invisible Art* (1993). So illustriert dieser an einem Manga das Phänomen unterschiedlicher Zeichenstile in einem Panel (Abb. 3).¹²

Das Bild im ersten Panel zeigt eine Figur im cartoonigen Stil vor einem detaillierter und realistischer gezeichneten Hintergrund. McCloud bezeichnet dies im Rahmen seiner Cartoon-Theorie, die besagt, dass der Betrachter sich umso mehr mit einer Figur identifiziert, je abstrakter sie gezeichnet ist, als die „Maske“ dieses Betrachters. Diese meint eine begrenzte Projektionsfläche, eine Figur, die auf diese Weise zu einer größeren Identifizierung aufruft.

Spitzfindig ließe sich das visuelle Konzept der Maskierung bei McCloud ganz buchstäblich auf die Figur des Superhelden übertragen, so dass, wenn der Superheld sein privates Leben verlässt, in dem er in sein Kostüm schlüpft und seine Maske aufsetzt, er aufgrund des höheren visuellen Grades an Abstraktheit auch ein besseres Projektionsfeld zur Identifizierung darstellt. Bis auf wenige Ausnahmen, am bekanntesten vielleicht in der Figur des Superhelden Plastic Man, gibt es im Superhelden-Comic allerdings keinen kategorialen Bruch im Darstellungsregister zwischen Figur und Hintergrund. Der Held ist nicht cartooniger gezeichnet als seine Umgebung. Aber aufgrund der visuellen Konventionen des Genres ist der Superheld seinem Hintergrund trotzdem so enthoben, dass er mitunter wie aufgeklebt wirken mag. Diese Regeln betreffen die klare Form und die in Primärtönen gehaltene Farbe seines Kostüms und seiner Maske, aber auch seine standardisierten Bewegungen und Posen, vor allem, wenn er fliegt, sich übermenschlich schnell bewegt oder kämpft.

44, hier S. 39.

¹² Scott McCloud: *Understanding Comics. The Invisible Art*. New York: Harper 1993.

THIS COMBINATION ALLOWS READERS TO **MASK** THEMSELVES IN A CHARACTER AND SAFELY ENTER A SENSUALLY STIMULATING WORLD.



ONE SET OF LINES TO **SEE**. ANOTHER SET OF LINES TO **BE**.

IN THE WORLD OF **ANIMATION**, WHERE THE EFFECT HAPPENS TO BE A PRACTICAL **NECESSITY**, DISNEY HAS USED IT WITH IMPRESSIVE RESULTS FOR OVER **50 YEARS!**



IN **EUROPE** IT CAN BE FOUND IN MANY POPULAR COMICS, FROM **ASTERIX** TO WORKS OF **JACQUES TARDI**.



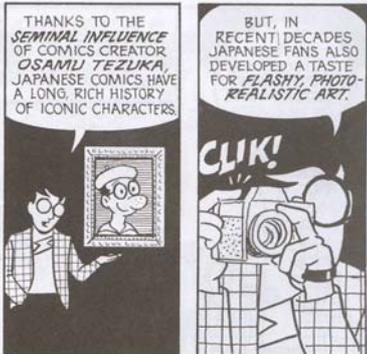
IN **AMERICAN** COMICS, THE EFFECT IS USED FAR LESS **OFTEN**, ALTHOUGH IT HAS CREPT UP IN THE WORKS OF ARTISTS AS DIVERSE AS **CARL BARKS**, **JAIME HERNANDEZ** AND IN THE TEAM OF **DAVE SIM** AND **GERHARD**.



IN **JAPAN**, ON THE OTHER HAND, THE MASKING EFFECT WAS, FOR A TIME, VIRTUALLY A **NATIONAL STYLE!**



THANKS TO THE **SEMINAL INFLUENCE** OF COMICS CREATOR **OSAMU TEZUKA**, JAPANESE COMICS HAVE A LONG, RICH HISTORY OF ICONIC CHARACTERS.



BUT, IN RECENT DECADES JAPANESE FANS ALSO DEVELOPED A TASTE FOR **FLASHY, PHOTO-REALISTIC ART**.

ART © HAYASHI AND OSIMA.

43

CEREBUS © DAVE SIM.

Abb. 3: Maske, Figur und Grund

Ihre diegetische und politische Entsprechung findet diese visuelle Ausnahmefigur in der Souveränität des Superhelden über seine Lebenswelt, über seine Mitmenschen genauso wie über Recht und Gesetz. Denn letztlich kann sich der Superheld als maskierter Vigilant mit geheimer Identität immer dem Zugriff des Staates entziehen und ist nur in seiner öffentlichen Form manifest, also wenn er in Kostüm und Maske auftritt und damit als personifiziertes Symbol ein spezifisches repräsentatives Regime selbstbestimmter Herrschaft verkörpert.¹³ Als Privatmensch bleibt diese so öffentliche wie maskierte Souveränität latent. Gut vergleichbar ist das Konzept der Doppelidentität des Superhelden mit der Rechtsfigur vom doppelten Körper des Königs, wie es Ernst H. Kantorowicz für die britische Rechtsgeschichte der frühen Neuzeit analysiert hat.¹⁴ Diese bezieht sich auf eine politische Theologie, die den Souverän in einen unsterblichen Staatskörper und einen individuellen sterblichen Privatkörper aufspaltet:

Die stete Fortdauer des Staatsoberhauptes und der Begriff eines *rex qui nunquam moritur*, eines Königs, der ‚nie stirbt‘, beruhte hauptsächlich auf dem Zusammenwirken von drei Faktoren: der Fortdauer einer Dynastie, dem korporativen Charakter der Krone und der Unsterblichkeit der Königswürde. Diese drei Faktoren fielen ungefähr mit der ununterbrochenen Linie natürlicher königlicher Körper zusammen, mit der Permanenz des politischen Körpers, den das Haupt zusammen mit den Gliedern darstellte, und mit der Unsterblichkeit des Amtes, d.h. des Hauptes allein.¹⁵

Zum göttlichen Amt des Königs gehört weiterhin der „übernatürliche Glanz“ der Investitur, also seiner repräsentativen Kleidung, in der er seine Souveränität und auch den Staat verkörpert. Albrecht Koschorke fasst dazu zusammen:

Im Amt durchdringt sich die Welt der empirischen Körper mit der Sphäre der sozialen Transzendenz, die ihrem Wesen nach

¹³ Jacques Rancière: *Die Aufteilung des Sinnlichen. Die Politik der Kunst und ihre Paradoxien*. Berlin: b_books 2006.

¹⁴ Ernst H. Kantorowicz: *Die zwei Körper des Königs. Eine Studie zur politischen Theologie des Mittelalters*. München: dtv 1994.

¹⁵ Ebd., S. 319.

unsichtbar ist. Das Amt kleidet den Körper des Herrschers, so wie dieser seinerseits das Amt bekleidet. [...] Das Kleid lässt diesen Symbolisierungsprozess sichtbar werden. Es investiert einen natürlichen Körper, aber es überschreibt ihn zeichenhaft mit den Attributen des Unsichtbaren, das er fortan verkörpert.¹⁶

Die paradigmatische Literarisierung dieses Verhältnisses zwischen dem privaten Körper des Herrschers und seiner zeichenhaften Vestitur findet sich in Hans Christian Andersens Märchen *Des Kaisers neue Kleider* (1837), das die Macht des Kaisers, die Aura seiner souveränen Herrschaft, als buchstäbliche Investitur liest und damit als visuelle Zuschreibung durch das Imaginäre des Volkes. Denkt man also die Doppelidentität des Superhelden in der repräsentativen Bildlogik politisch theologischer Souveränität, wird auch das Verhältnis des Superhelden zu den sozialen Systemen, vor allem des Rechts und der Politik, in der Diegese sichtbar und man sieht, wie literarische und graphische Erzählung einander komplementieren.

Der übermenschliche öffentliche Superheld in Maske und Kostüm steht also über den Gesetzen und ist vor allem, wie man in der Geschichte des Superhelden-Comics seit 1938 verfolgen kann, unsterblich. Letzteres geschieht dabei in zwei Versionen: zum einen kann der individuelle Privatmensch hinter der Maske sterben, während der maskierte Superheld weiterlebt. Beispiele dafür sind allerdings selten, da die Genrekonventionen des Superhelden-Comics es erlauben, dass jeder Superheldentod potenziell reversibel ist. So sind selbst Jason Todd (Robin II), Batmans *sidekick*, und James Buchanan Barnes (Bucky/Winter Soldier), Captain Americas *sidekick*, die für viele Jahre zu den wenigen echten Comic-Superhelden-Toten zählten, inzwischen reanimiert worden.¹⁷ Zum anderen stirbt der Superheld nur für kurze Zeit und innerhalb eines einzigen größeren *story arc*. Dies Verfahren betrifft verstärkt die populärsten Superhelden wie Superman/Clark Kent,

¹⁶ Albrecht Koschorke: „Macht und Fiktion“. Thomas Frank/Ders./Susanne Lüdemann/Ethel Matala de Mazza: *Des Kaisers neue Kleider. Über das Imaginäre politischer Herrschaft. Texte, Bilder, Lektüren*. Frankfurt am Main: Fischer 2002, S. 73-84, hier S. 79.

¹⁷ Jason Todds Tod in *Batman: A Death in the Family* ist mittels einer Telefonaktion des DC Comics-Verlags von den Comic-Lesern und -Betrachtern entschieden worden. Jim Starlin/Jim Aparo: *Batman: A Death in the Family*. New York: DC Comics 1988.

Batman/Bruce Wayne oder Captain America/Steve Rogers. Während des vermeintlichen Todes dieser Helden geht die Superheldenidentität dabei auf jemand anderen als dynastisch gezeichneten Nachfolger über, häufig dem *sidekick* und damit Thronerben des Superhelden. Sich dieser Konvention bewusst, haben in den Heften nach Supermans Tod im Kampf gegen Doomsday beispielsweise vier Nachfolger in der *storyline* *The Death and Return of Superman* in Konkurrenz sein Erbe angetreten – John Henry Irons (The Man of Steel), Superboy (The Metropolis Kid), Eradicator (The Last Son of Krypton) und Cyborg Superman (The Man of Tomorrow).¹⁸ Ein weiteres Beispiel ist Batman, der in der *Knightfall-storyline*,¹⁹ in dem ihm vom Superschurken Bane das Rückgrat gebrochen wird, von Jean-Paul Valley/Azrael ersetzt wird. Dieser beginnt allerdings, Batmans Verhaltensregeln zu missachten, nimmt beispielsweise den Tod von Menschen in Kauf und verändert auch das Batman-Kostüm, indem er es sukzessive in die High Tech-Rüstung seines unberechenbaren *alter ego* Azrael verwandelt. Der gesündete Wayne muss sich im Finale der *storyline* deshalb Valley im Kampf stellen, um seine Position als Batman und damit als Souverän über Gotham City wiederzuerlangen. Diese Szene endet in der buchstäblichen Devestitur und damit Entthronung Valleys, der sich seiner Rüstung entledigen muss, um Wayne in einer Neugeburtsequenz durch einen Tunnel folgen zu können. Ein jüngeres Beispiel ist zuletzt der vermeintliche Tod Bruce Waynes im *Final Crisis-Crossover*.²⁰ Zusammen mit Waynes Sohn Damian als Robin übernimmt danach der erste Robin Dick Grayson (Robin I/Nightwing) die Rolle von Batman in Gotham City. Als Wayne nach geraumer Zeit dann wieder lebendig auftaucht, überlässt er Grayson die Position und begibt sich seinerseits auf Weltreise, um in der Serie *Batman Inc.* ein globales Batman-Franchise zu eröffnen.

¹⁸ Dan Jurgens/Jerry Ordway: *The Death of Superman*. New York: DC Comics 1993; Dan Jurgens/Karl Kesel: *World without a Superman*. New York: DC Comics 1993; Dan Jurgens/Karl Kesel: *The Return of Superman*. New York: DC Comics 1993.

¹⁹ Doug Moench/Chuck Dixon: *Batman: Knightfall 1-2*. New York: DC Comics 1993; Chuck Dixon/Jo Duffy: *Batman: Knightsend*. New York: DC Comics 1995.

²⁰ Grant Morrison/J. G. Jones: *Final Crisis*. New York: DC Comics 2010.

3. Superman: Das Schöne und das Erhabene

Comictheoretische Texte verweisen gerne auf Gotthold Ephraim Lessings Schrift *Laokoon und die Grenzen der Malerei und Dichtung* (1766), um das Moment der Hybridität des Comics hervorzuheben. Daraus zitiert werden allerdings stets nur wenige Stellen, wie die eine, die besagt,

Gegenstände, die nebeneinander, oder deren Teile nebeneinander existieren, heißen Körper. Folglich sind Körper mit ihren sichtbaren Eigenschaften die eigentlichen Gegenstände der Malerei. Gegenstände, die aufeinander, oder deren Teile aufeinander folgen, heißen überhaupt Handlungen. Folglich sind Handlungen der eigentliche Gegenstand der Poesie.²¹

Lessings Studie gilt aber allen Bestimmungen zum Trotz nicht primär der Etablierung einer Gattungs- oder Medientheorie, der Verteilung der Kompetenzen von Malerei und Dichtung, sondern es geht zunächst um die Darstellung und vor allem um die Wirkung der Darstellung von Schmerz. So geht Lessing im *Laokoon* in einer paradigmatischen Betrachtung auf den Schmerzensschrei beziehungsweise Nicht-Schrei der Titel gebenden Priesterfigur der Skulptur ein:

Der Meister arbeitete auf die höchste Schönheit, unter den angenommenen Umständen des körperlichen Schmerzes. Dieser, in aller seiner entstellenden Heftigkeit, war mit jener nicht zu verbinden. Er musste ihn also herabsetzen; er musste Schreien in Seufzen mildern, nicht weil das Schreien eine unedle Seele verrät, sondern weil es das Gesicht auf eine ekelhafte Weise verstellt. [...] Die bloße weite Öffnung des Mundes, beiseitegesetzt, wie gewaltsam und ekel auch die übrigen Teile des Gesichts dadurch verzerrt und verschoben werden, – ist in der Malerei ein Fleck und in der Bildhauerei eine Vertiefung, welche die widrigste Wirkung von der Welt tut.²²

Auffällig bewegt sich Lessing in der Diskussion zur Darstellung des Schmerzes – deutlicher für die Malerei als für die Poesie – dabei im

²¹ Gotthold Ephraim Lessing: *Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und der Poesie* (1766). Mit einem Nachwort von Ingrid Kreuzer. Stuttgart: Reclam 1987, S. 114.

²² Ebd., S. 20.

Bereich klassizistischer Normvorstellungen und liefert in dieser Hinsicht auch für die Darstellung des menschlichen Körpers keine Alternative zu den von ihm kritisierten und für den Klassizismus paradigmatischen *Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst* (1755) von Johann Joachim Winckelmann. Die Normen dieser Ästhetik verbieten bei beiden – verkürzt formuliert – alles Unebenmäßige, Kreatürliche und Geöffnete. Der Kanon des klassizistischen Körpers ist von „idealischer Schönheit“ und der Idealform eines „ebenenmäßigen Schwungs“ bestimmt,²³ Sublimierungskategorien, die Winckelmann an antiken Skulpturen wahrgenommen hat. Jede Abweichung, jede Unterbrechung, jeder Riss in der Hülle des *homo clausus* rückt von diesem Ideal der Schönheit ab.

An die Seite der klassizistischen Norm des Schönen rückt in der Ästhetik des 18. Jahrhunderts das Erhabene. Anders als bei Immanuel Kant, der das Erhabene als das Vermögen menschlicher Vernunft bestimmt, übermenschliche Größe moralisch, also durch eigene erhabene Ideen, zu überwinden, ist es beispielsweise in Edmund Burkes *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757) zunächst das Antlitz von etwas Großem, Überlegenem und Überwältigendem und die nicht transzendente, sondern psychische Reaktion darauf. Das Erhabene löst Erstaunen aus, ist Ehrfurcht gebietend und erschreckend. Jean-François Lyotard definiert das Erhabene in dieser Tradition als „den Schrecken[, der] sich mit Lust vermischt“²⁴:

Das erhabene Gefühl läßt sich also wie folgt analysieren: ein sehr großer, sehr mächtiger Gegenstand, der die Seele von allem *Es geschieht* zu berauben droht, versetzt sie gleichwohl in ‚Erstaunen‘ (ist die Affektion weniger intensiv, wird die Seele von Bewunderung, Verehrung, Achtung ergriffen). Sie ist benommen, erstarrt, sie ist wie tot.²⁵

²³ Johann Joachim Winckelmann: „Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst (1755)“. Ders.: *Werke in einem Band*. Berlin: BDK 1969, S. 1-37, hier S. 3.

²⁴ Jean-François Lyotard: „Das Erhabene und die Avantgarde“. Ders.: *Das Inhumane. Plaudereien über die Zeit*. Wien: Passagen 1989, S. 159-187, hier S. 175.

²⁵ Ebd., S. 175.

An die Stelle des hermeneutisch geprägten „quid“ als der Frage nach der Bedeutung des Ereignisses schiebt sich für Lytoard im Erhabenen die Plötzlichkeit des inkommensurablen „quod“ als Registrierung des überwältigenden Ereignisses selbst davor, etwas, das prädiskursiv Ehrfurcht, Staunen und Schrecken hervorruft.

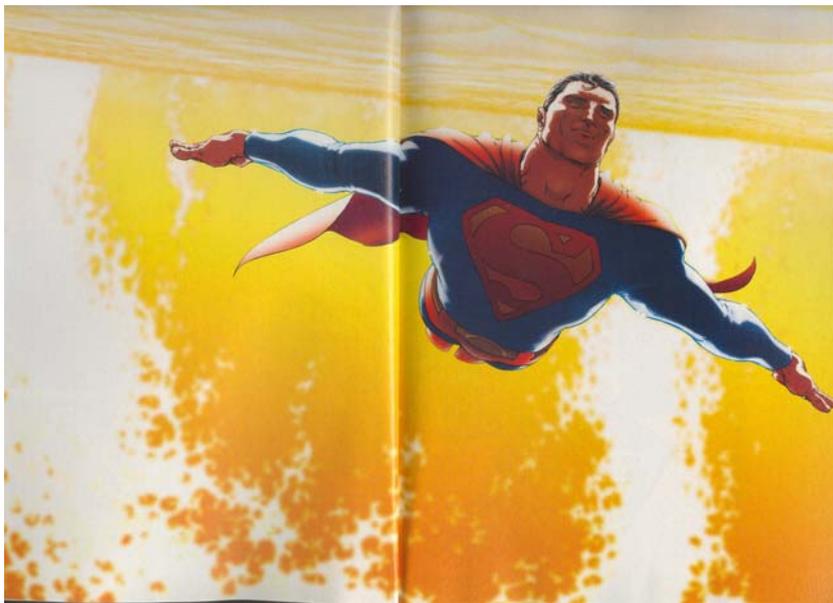


Abb. 4: Supermans Erhabenheit

Der Superhelden-Comic lässt sich unter anderem durch den Versuch definieren, das Schöne mit dem Erhabenen zu verbinden. Superhelden weisen perfekte Körper und imposante Posen auf, die sichtlich in der Tradition antiker Helden- und Götterstatuen stehen, wie sie Winckelmann und Lessing für ein klassizistisches Schönheitsideal in Anspruch nehmen. Zugleich findet aber auch eine Inszenierung des Erhabenen statt, die bedeutet, dass der Superheld ein allen menschlichen Normen und Grenzen entzogener Souverän über die gezeichneten Ausnahmezustände ist, die den Superhelden-Comic strukturieren. Im Superhelden-Comic gibt es erhabene Naturphänomene und die Zitierung ihrer Umsetzung in der Kunstgeschichte. Es gibt beispielsweise Naturkatastrophen, die Darstellung von Himmelskörpern (besonders,

wie sie auf die Erde zurasen), Supermans *Fortress of Solitude* in der Arktis oder auch das überdimensionierte Dimensionsraumschiff der Authority in der gleichnamigen Serie.²⁶ Für das Genre zentral ist aber das jenseits aller Schönheit liegende Erhabene des Superheldenkörpers und seiner Aktionen. Visuell ist diese erhabene Souveränität leicht zu erkennen und paradigmatisch an den Schlüsselszenen, die Superman auszeichnen. (Abb. 4)²⁷ Entscheidend sind zum einen die übermenschliche körperliche Überlegenheit, die durch einen muskulären Körperbau und die wunderbare Supertat dargestellt werden, zum anderen ist es die Fähigkeit zu fliegen. Wichtig ist hierbei, welche Perspektiven die Bilder vom fliegenden Helden ermöglichen: nämlich erstens die Panoramasicht des Superhelden als panoptischer oder olympischer Wächter- und Kontrollblick auf die Welt der Menschen und – vermehrt seit den 1990er Jahren – zweitens die Untersicht der Menschen auf den über sie hinweg fliegenden oder steigenden Helden. (Abb. 5)²⁸



Abb. 5: Der Blick hinauf

²⁶ Warren Ellis/Brian Hitch: *The Authority 1. Relentless*. La Jolla, CA: DC Comics (Wildstorm) 2000.

²⁷ Grant Morrison/Frank Quitely: *All Star Superman*. New York: DC Comics 2007/2009.

²⁸ Jeph Loeb/Tim Sale: *Superman for all Seasons 1-4*. New York: DC Comics 1998.

Verstärkt wird das Moment transzendenter Erhabenheit des Helden noch, wenn dieser (Engels-)Flügel oder ihr weltliches Pendant, ein Cape, besitzt. Fliegende Helden dieses Registers sind beispielsweise Angel/Archangel der X-Men, der Erzengel Zauriel sowie Hawkman und Hawkgirl der Justice League of America, Swift von der Authority, Winged Victory aus Astro City sowie vor allem Superman und seine zahlreichen Pastiche in anderen Comic-Universen, wie Mr. Majestic, Union und Apollo für das Wildstorm Universum, The Samaritan für Astro City oder Thor und jüngst The Sentry für das Marvel-Universum.

4. Cosmic Heroes

Ein Subgenre des Superhelden-Comics, das sich auf geradezu hyperbolische Weise einer Ästhetik des Erhabenen bedient, ist das der Cosmic oder Space Heroes. In diesem Setting finden sich Superhelden im Kontext einer interplanetarischen und bisweilen intergalaktischen Space Opera wieder, dem Abenteuerformat der Science Fiction. Im DC-Universum gehören die Helden Green Lantern, Hawkman und Hawkgirl von Thanagar, Captain Comet, Adam Strange und für die Zukunft die Legion of Super Heroes dazu. Vor allem der Comic-Autor und -Zeichner Jack Kirby hat mit den drei Parallelserien *New Gods*,²⁹ *Mister Miracle*³⁰ und *The Forever People*³¹ über die Figuren der New Gods dem DC-Universum eine kosmische Mythologie beziehungsweise Theogonie verliehen. Kirby ist auch für die Implementierung des Eternals-Konzept in das Marvel-Universum verantwortlich, eine Aufarbeitung der Ideen des Pseudowissenschaftlers Erich von Däniken, der die Entwicklung der Menschheit durch prähistorische Besuche göttlicher Außerirdischer zu erklären sucht.³² Weitere Beispiele sind die deutlich von Kirby inspirierten galaktischen Crossovers von Jim Starlin, wie beispielsweise *Cosmic Odyssey*,³³ *Infinity Gauntlet*,³⁴ *Infinity War*³⁵ oder *Infinity Crusade*.³⁶

²⁹ Jack Kirby: *Jack Kirby's New Gods*. New York: DC Comics 1998.

³⁰ Jack Kirby: *Jack Kirby's Mister Miracle*. New York: DC Comics 1998; Jack Kirby: *Jack Kirby's Fourth World. Featuring: Mister Miracle*. New York: DC Comics 2001.

³¹ Jack Kirby: *Jack Kirby's The Forever People*. New York: DC Comics 1999.

³² Jack Kirby: *The Eternals 1-2*. New York: DC Comics 2008.

³³ Jim Starlin/Mike Mignola: *Cosmic Odyssey*. New York: DC Comics 2009.

³⁴ Jim Starlin/George Pérez: *The Infinity Gauntlet*. New York: Marvel Comics

Jüngst ist auch eine Renaissance des Cosmic Heroes-Subgenres im Marvel-Universum durch die Autoren Dan Abnett und Andy Lanning zu beobachten, die mit den Crossovers *Annihilation*,³⁷ *Annihilation Conquest*³⁸ und *War of Kings*³⁹ sowie den Serien *Nova*⁴⁰ und *The Guardians of the Galaxy*⁴¹ vor allem kosmische Figuren und Erzählstränge aus dem Silver Age beziehungsweise dem Raumfahrtzeitalter der späten 1960er und der 1970er Jahre aktualisieren.

Kombiniert man in dieser Weise Science Fiction- und Superheldennarrativ, ergibt dies eine Geschichte, die ostentativ keinen referenziellen Bezug mehr zur Realität unterhält. Das Subgenre der Cosmic Heroes wird deshalb als reiner Eskapismuspaß und auch für viele Superhelden-Comic-Leser als *guilty pleasure* betrachtet. Es geht um Imagination, um spektakuläre Abenteuer sowie um kosmisches *world building* und damit um eine möglichst phantastische Mythopoetik, die mitunter einen deutlichen Hang zur Esoterik aufweist. Inszeniert wird das stets mit erhabenem Pathos, da die kosmischen Figuren gewöhnlich gottähnliche Wesenheiten mit Kräften und Verantwortlichkeiten sind, die die der irdischen Superhelden weit übersteigen. Häufig sind die Figuren auch Produkte eines Verfahrens der personalen Allegorie existenzieller Konzepte und Funktionen und tragen deshalb sprechende Namen wie Galactus, Kronos, Eon, Epoch, Master Order, Lord Chaos, Infinity, Eternity oder Death. (Abb. 6)⁴²

2006.

³⁵ Jim Starlin u.a.: *The Infinity War*. New York: Marvel Comics 2006..

³⁶ Jim Starlin u.a.: *The Infinity Crusade 1-2*. New York: Marvel Comics 2009.

³⁷ Dan Abnett/Andy Lanning: *Annihilation 1-3*. New York: Marvel Comics 2007.

³⁸ Dan Abnett/Andy Lanning: *Annihilation Conquest 1-2*. New York: Marvel Comics 2008.

³⁹ Dan Abnett/Andy Lanning: *War of Kings*. New York: Marvel Comics 2010.

⁴⁰ Dan Abnett/Andy Lanning: *Nova 1-6*. New York: Marvel Comics 2007-2010.

⁴¹ Dan Abnett/Andy Lanning: *Guardians of the Galaxy 1-4*. New York: Marvel Comics 2009-2010.

⁴² Starlin/Peréz: *Infinity Gauntlet* (wie Anm. 34)

Umsetzung im Comic nur als grotesk bezeichnet werden. Denn Ego the Living Planet ist ein planetengroßer anthropomorpher Kopf mit einem bärtigen Gesicht. Wenn Ego in dem Heft *Nova 20*⁴⁴ dann auch noch für die intergalaktische Polizeitruppe Nova Corps rekrutiert wird und sich dazu das rote Sternensymbol, das alle humanoiden Nova Centurions als Corps-Abzeichen am Helm tragen, planetengroß auf seiner ‚Stirn‘ befindet, lässt sich ein ernsthafter Tonfall nicht mehr aufrechterhalten.

Ein weiterer Aspekt grotesker und mitunter komischer Visualisierung von Cosmic Heroes, der vor allem der erhabenen Leere des gezeichneten schwarzen Weltraums als Hintergrund gegenüber gestellt wird, ist auch die Figurenhäufung, ein Merkmal, das sich in der Kunstgeschichte des Grotesken paradigmatisch in den Bildern von Hieronymus Bosch und auch von Pieter Breughel dem Älteren findet.

So ist vor allem der Zeichner George Pérez dafür bekannt, Splash Pages zu produzieren, die, wie in den kosmischen *storylines Crisis on Infinite Earths* (1985-86) und *Infinity Gauntlet* (1991), als Such- oder Wimmelbilder fungieren, da sie möglichst viele Superhelden auf einmal beinhalten.⁴⁵ Bei Cosmic Heroes-Comics, so lässt sich resümieren, geht es letztlich um die Konstruktion und das Aushalten einer Kippfigur zwischen dem kosmisch Erhabenen von übermenschlicher und universaler Bedeutung, Größe und Macht einerseits sowie dem profanierenden Grotesken, das sich aus der hyperbolischen Comic-Visualisierung dieser häufig auch existenziellen Konzepte ergibt, andererseits.

5. Batman: Das Groteske

Auch in anderen Kontexten lässt sich im Superhelden-Comic eine Oszillation nicht nur zwischen Literatur und Malerei, sondern auch zwischen den Ästhetiken des Schönen und Erhabenen sowie des Grotesken feststellen. Beide Ästhetiken sind dabei an der Inszenierung der Körper im Comic festzumachen, wie an den Körpern der Superschurken, die oft hässlich und monströs sind. Aber auch viele Helden fallen unter eine Ästhetik des Grotesken. So sind geflügelte

⁴⁴ Abnett/Lanning: *Nova* (wie Anm. 40)

⁴⁵ Vgl. Marv Wolfman/George Pérez: *Crisis on Infinite Earths*. New York 2001; Starlin/Pérez: *Infinity Gauntlet* (wie Anm. 34)

Superhelden zwar in einer Ästhetik des Schönen und Erhabenen in Szene gesetzt, aber als Mischwesen zwischen Mensch und Tier – die tatsächlichen Engel in den Superheldenuniversen mal ausgenommen – fallen sie präzise unter das ästhetische Kompositionsprinzip grotesker Hybridität.

Die Kategorie des Grotesken bezeichnet im Verständnis Michail Bachtins seit dem Mittelalter einen spezifischen Stil oder eine Ästhetik in Malerei, Literatur und anderen Künsten, die schrecklich und komisch zugleich und vor allem auf die Materialität und Kreatürlichkeit des menschlichen Körpers bezogen ist.⁴⁶ Die Quellen des Begriffs sowie der ästhetischen Tradition finden sich dabei in antiker Ornamentmalerei, die man gegen Ende des 15. Jahrhunderts in italienischen Höhlen findet: „Es handelt sich dabei um figürlich-arabeske Malerei, für die eine filigrane Vermischung menschlicher, tierischer und pflanzlicher Figuren charakteristisch ist. Schon kurz nach 1500 wird diese sogenannte groteske Ornamentmalerei Mode.“⁴⁷ Als der paradigmatische Fall des Grotesken in der Literatur werden von Bachtin die Romane François Rabelais' über die Riesen Gargantua und Pantagruel aus dem 16. Jahrhundert untersucht. Diese handeln von Abenteuern kreatürlicher Leiblichkeit, von körperlichen Funktionen und Bedürfnissen und sie sind durchsetzt von Zergliederungs- und Regenerationsphantasien. Das Körperdrama des hyperbolischen, grenzenlosen, durchlässigen und unsterblichen Leibes korrespondiert dabei im Sinne eines „Volkskörpers“ zu der Kultur des mittelalterlichen Marktplatzes und des Karnevals. Dieses weitgehend komisch-karnevalistische Körperdrama ist verkürzt gekennzeichnet durch Verfahren der Inversion, durch Degradation und Profanation, durch Maskierung, Figurenhäufung und vor allem durch Hybridisierung, wie Mensch-Tier- und Mensch-Ding-Verbindungen, sowie durch Metamorphosen.

Die Körper der meisten Superhelden fallen zwar durch ihre „edle Einfalt und [...] stille Größe“⁴⁸ in das Register des klassizistischen

⁴⁶ Michail Bachtin: *Rabelais und seine Welt. Volkskultur als Gegenkultur*. Hg. Renate Lachmann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1995.

⁴⁷ Detlef Kremer: „Spätaufklärung als Groteske. Johann Karl Wezels ‚Lebensgeschichte Tobias Knauts, des Stammlers, sonst der Weise genannt‘“. *Johann Karl Wezel (1747-1819)*. Hg. Alexander Kosenina/Christoph Weiss. St. Ingbert: Röhrig 1997, S. 9-27, hier S. 11.

⁴⁸ Winckelmann: *Gedanken* (wie Anm. 23), S. 17-18.

Schönheitsideals. Mitunter ist allerdings eine monströse Hypertrophierung beispielsweise auch des Muskelkörpers zu beobachten – man denke an den Hulk oder das Thing der Fantastic Four sowie an die übergroßen Muskelprotze in den Image-Superhelden-Teams der 1990er Jahre wie Pitt, Maul (WildC.A.T.S.), Fuji (Stormwatch), Impact (Cyberforce), Barbaric (Freak Force) oder Bedrock/Badrock (Youngblood), die deutlich in das ästhetische Raster des Grotesken fallen. Auch die anatomisch unmögliche Überdehnung der Körper in den erhabenen Action-Szenen auf Splash Pages sind zugleich groteske, wenn auch nur temporäre Körperdeformationen. Vor allem aber fallen die zahlreichen monströsen Wesen und Mensch-Tier-Hybriden im Superhelden-Comic unter das Prinzip des Grotesken. Beinahe sämtliche Feinde Batmans sind Verkörperungen des Grotesken und überdies des Karnevalistischen im Sinne Bachtins, wie der deformierte und ganz buchstäblich karnevalisierte Joker sowie die genauso deformierten oder monströs kostümierten Figuren Two Face, Clayface, Scarecrow, Mr. Freeze oder The Mad Hatter. Die Schurken Catwoman, Killer Croc und The Penguin sind weiterhin chimärische Mensch-Tier-Hybride und Poison Ivy ein Mensch-Pflanzen-Hybrid. Auch Batman als Mensch-Fledermaus-Mischwesen gehört letztlich, wie zahlreiche andere Figuren, allen voran die Marvel-Helden und -Schurken Spider-Man, The Lizard, The Condor, The Human Wasp, Ant-Man, Wolverine, Sabretooth oder Nightcrawler, ebenfalls in diese Reihe.

6. Pikturale Reihen

Neben den Action-Ausnahmestellen sowie der schönen und erhabenen wie grotesken Zeichnung der Körper im Superhelden-Comic ist ein dritter bedeutsamer Aspekt der graphischen Erzählung die visuelle Referenz an die Geschichte des Comics. Denn der Superhelden-Comic als inzwischen mehr als siebenzig Jahre alte serielle Kunstform bezieht sich mehr als jedes andere Comic-Genre auf die Tradierung eines sowohl narrativen als auch visuellen Gedächtnisses, eines Wissens um die Helden und ihre Geschichten. Aus diesem Grund bietet sich zuletzt auch eine historiographische Perspektive auf den Superhelden-Comic an, die

eng an ein evolutionäres Modell von Kunst gebunden ist, beispielsweise an das der „literarischen Reihe“ im Russischen Formalismus.⁴⁹

Ein ähnlicher Vorschlag existiert bereits, und zwar in Geoff Klocks Studie *How to Read Superhero Comics and Why* (2002). Klock erwähnt das formalistische Konzept der „literarischen Reihe“ allerdings nicht und unternimmt seine Comic-Lektüren mit der psychoanalytisch ausgerichteten *misreading*-Theorie Harold Blooms.⁵⁰ Diese besagt, dass Autoren der Literaturgeschichte neue Impulse verleihen, indem sie ältere Autoren – bewusst oder unbewusst – fehllesen, also abgrenzende Varianten und Abweichungen bestimmter poetischer Elemente älterer Texte vornehmen. Grundlegend für dieses Modell ist allerdings die als selbstverständlich hingegenommene Tatsache, dass diese Autoren innerhalb eines literarischen Kontinuums zu betrachten sind, in dem den jüngeren Autoren die alten Werke tatsächlich bekannt sind.

Vergleichbar, aber ohne die wissenschaftlich prekäre Position einer Autorfigur und auch ohne die Notwendigkeit eines psychoanalytischen Designs, ist das Evolutionsmodell der Literatur im Russischen Formalismus. Literarizität definiert sich im Formalismus über das Verfahren der „Verfremdung“ einer bestimmten Normalsprache. Da diese einerseits aber historischen Veränderungen unterworfen ist und andererseits auch Verfremdungen nicht immer und damit ahistorisch als Verfremdungen wahrnehmbar sind, sondern, so der Sprachgebrauch des Formalismus, „verblässen“ können und damit in einen „Automatismus“ geraten, muss es immer wieder neue Verfahren geben, die neue literarische Paradigmata aufstellen. Literatur, die stellvertretend für jede Art von Kunst steht, ergibt sich im Russischen Formalismus also aus ihrer historischen Diskursivierung und ist im Wesentlichen von einer Dynamik der Innovation geprägt. In jedem Fall liegt dieser „literarischen Reihe“ ein Modell von Intertextualität und verbunden damit von serieller Zitathaftigkeit zugrunde. Das bedeutet erstens die Erkenntnis, dass

⁴⁹ Jurij Tynjanov: „Über die literarische Evolution“. *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*. Hg. Jurij Striedter. München: Fink 1971, S. 433-461; siehe auch Victor Erlich: *Russischer Formalismus*. Frankfurt am Main: Fischer 1987.

⁵⁰ Vgl. Harold Bloom: *Einflussangst. Eine Theorie der Dichtung*. Basel/Frankfurt am Main: Stroemfeld 1995; Harold Bloom: *Eine Topographie des Fehllesens*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997.

Texte sich nicht primär auf die Welt, sondern auf andere Texte beziehen, und dass zweitens dieser Bezug ein historischer ist.

Genauso wie der Geschichte der Literatur als literarische Reihe somit eine latente Intertextualität zugrunde liegt, gilt auch für die Geschichte des Comics, versteht man sie als pikurale Reihe, ein Modell der Interpikturalität, also ein Konzept, in dem sich Bilder auf andere und das heißt: auf ältere Bilder beziehen. Für Superhelden-Comics lässt sich dabei vermuten, ist dieses Modell in besonderem Maße relevant, da hier das Prinzip der Serialität und damit der Wiederholung als Schema-Variation mit all seinen ökonomisch motivierten Implikationen der graphischen Erzählweise als entscheidende Logik unterliegt.⁵¹

Pikurale Reihen lassen sich gut an dem für Superhelden-Comics konstitutiven Konzept der *origin story* nachzeichnen, die immer wieder neu und auf ähnliche, aber nicht imitatorische Weise die Entstehung des Superhelden wiederholt, um stets aktualisiert neue Lesergruppen anzusprechen. Zu den bekanntesten dieser Urszenen des Superhelden-Genres gehört der Ursprung von Batman in *Detective Comics* 33 aus dem Jahr 1940, Batmans erste *origin story*, die schon im selben Jahr im Heft *Batman* 1 wiederholt wird.⁵² Drei Zeilen mit jeweils drei Panels⁵³ und größeren Zeitabschnitten dazwischen zeigen Traum, Trauer und Mission Bruce Waynes als Junge, seine Ausbildung als junger Mann und dann mit einem Enjambement, einer direkten Überleitung vom sechsten zum siebten Panel, die Überlegung, welche beängstigende Verkleidung („disguise“) zu wählen ist. Gezeigt wird dann, wie als Omen die Namen gebende Fledermaus durch das Fenster kommt und vor demselben Mond dann The Bat-Man sichtbar wird. (Abb. 7)

⁵¹ Arno Meteling: „To Be Continued ... – Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic.“ *Erzählen im Comic*. Hg. Otto Brunken. Bochum: Bachmann 2012. (in Vorb.)

⁵² Batmans Ursprungsgeschichte habe ich in dem Aufsatz „To Be Continued ... – Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic“ als Beispiel für das Thema *origin story* verwendet. Etwaige Doppelungen bei einer Lektüre beider Texte (die ansonsten durchaus komplementär verstanden werden sollen) bitte ich zu entschuldigen. Siehe in diesem Zusammenhang auch den älteren Text „Batman. Pop-Ikone und Mediensuperheld“. Vgl. Arno Meteling: „Batman. Pop-Ikone und Mediensuperheld“. *Pop & Kino*. Hg. Bernd Kiefer/Marcus Stiglegger. Mainz: Bender 2004, S. 161-174.

⁵³ Bill Finger/Bob Kane: *The Batman Chronicles. Volume One*. New York: DC Comics 2005.



Abb. 7: Batmans *origin* 1940



Abb. 8: Batmans *origin* 1948

Variiert⁵⁴ wird diese *origin story* acht Jahre später in dem Heft *Batman* 47,⁵⁵ in dem zum einen auffällig in drei Panels Waynes athletische Ausbildung betont wird und zum anderen sein Versprechen vom Kontext des Abendgebets im eigenen Zimmer zum ikonisch gewordenen Schwur am Grab der Eltern verschoben wird. (Abb. 8) Diese veränderte Szene taucht dann prominent wieder in Frank Millers Vierteiler *The Dark Knight Returns* (1986) auf.⁵⁶ Die Geschichte von *The Dark Knight Returns*, die von einem vom gealterten Bruce Wayne berichtet, wiederholt diese Ursprungserzählung als Neugeburt Batmans. Waynes Gesicht wird dabei zunächst vom Schatten des Fensterkreuzes gezeichnet. Dann wird gezeigt, wie eine Fledermaus mit Gewalt durch ein geschlossenes Fenster bricht. Die Szene zitiert die *origin story* und verstärkt die Plötzlichkeit und Gewaltsamkeit der Wiedererweckung des alten Triebs sowie das Hochkommen der alten traumatischen Beweggründe Waynes. Zitierend aufgegriffen wird das Motiv von der gewaltsam durch ein Fenster eindringenden Fledermaus im selben Jahr dann in Frank Millers und David Mazzucchellis Vierteiler *Batman: Year One*. Diesmal wird die Szene allerdings retrospektiv oder retroaktiv als Bild aus der Ursprungsgeschichte, der ersten *origin story*, etabliert. (Abb. 9)⁵⁷

⁵⁴ Bill Finger/Bob Kane: *The Batman Chronicles. Volume Three*. New York: DC Comics 2007.

⁵⁵ Finger/Kane: *Batman Chronicles* (wie Anm. 54)

⁵⁶ Frank Miller: *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics 1988.

⁵⁷ Frank Miller/David Mazzucchelli: *Batman: Year One*. New York: DC Comics 1988.



Abb. 9: Batmans origin 1986



Abb. 10: *The Raven* von John Tenniel

Diese kleine pikturale Reihe lässt sich nicht nur um viele Beispiele der variierenden Zitation in der Geschichte der *Batman*-Comics erweitern, sondern historisch auch weiter nach vorne verlängern, denn die Fledermausszene in *Detective Comics* 33 ist selbst schon ein variierendes Zitat und zwar einer anderen Reihe von Zeichnungen, nämlich den Begleitillustrationen zu Edgar Allan Poes Gedicht *The Raven*. Veröffentlicht am 29.1.1845 im *New York Evening Mirror*, gibt es schon früh in vielen folgenden Nachdrucken Illustrationen, wie der Rabe des Gedichts durch das Fenster fliegt oder wie der Rabe auf der Büste der Göttin Pallas (Athene) sitzt – ein Motiv, das beispielsweise in *Batman: Year One* wieder aufgenommen wird. In der Sammlung *The Poetical Works of Edgar Allan Poe*, die 1858 erscheint, ist zum Beispiel ein Bild von John Tenniel dem Text beigelegt, das zeigt, wie der Rabe durch ein geöffnetes Fenster in das Zimmer fliegt. (Abb. 10)⁵⁸ Weitere berühmte Illustrationen stammen von Eduard Manet zur Stéphane Mallarmés Übersetzung 1875 und von Gustave Doré aus dem Jahr 1884. Nimmt

⁵⁸ Edgar Allan Poe: *The Poetical Works of Edgar Allan Poe with Original Memoir*. New York: J. S. Redfield 1858.

man nun diese pikturale Zitatreihe als Spur für eine weitere semantische Schicht im Ursprung von Batman, lässt sich zum Beispiel, neben anderen, auch die Aussage, die Poe beispielsweise in seinem Essay *The Philosophy of Composition* (1846) über das Gedicht *The Raven* trifft, auf die Comic-Serie und die Titelfigur Batman übertragen. So geht es dort exemplarisch um „mournful and never-ending Remembrance“, während das Gedicht auch sinnfällig mit den Versen schließt: „And my soul from out that shadow that lies floating on the floor/ Shall be lifted – nevermore!“

Im Rahmen der pikturalen Serialität, die die Poetizität und Pikturalität des einzelnen Comics also im großen spiegelt, finden im Superhelden-Comic häufig über mehrere Jahrzehnte kontinuierlich stattfindende Variationen desselben Ereignisses statt und erzählen damit auch immer etwas über den diskursiven wie ästhetischen Stand der Serie. Zugleich geht es im Superhelden-Comic um die Ausstellung des Zitathaften selbst. Zu den Bildzitataten müssen deshalb stets die Anführungszeichen mitgedacht werden und zwar als ein Signal von Selbstbezüglichkeit, welches das historisch visuelle Wissen des Comic-Lesers und -Betrachters adressiert. Zum Genvertrug des Superhelden-Comics gehört es also, (ikono-)graphische Wiedererkennungs- und Entschlüsselungsarbeit zu fordern und damit den Leser und Betrachter zum Experten der eigenen Serie zu erziehen, etwas, das dann – wie bei der gesamten Popkultur – zur Grundlage für Fankultur und ihre Hierarchisierung wird. Man könnte den Superhelden-Comic deshalb letztlich als ein hyperhistorisches graphisches Genre bestimmen, als Versuch, ein serielles Gedächtnistheater im Sinne der Mnemotechnik zu etablieren.⁵⁹ In immer neuen Versuchen der Wiederholung soll Geschichte nicht allein in Erinnerung gerufen, sondern immer neu und in Variation konstruiert werden – etwas, das im wohl paradigmatischsten historiographischen Verfahren des Superhelden-Comics in Erscheinung tritt, nämlich dem revisionistischen Retconning (*retroactive continuity*), das nicht nur die Handlung oder die literarische Gestaltung des Comics betrifft, sondern eben vor allem auch seine visuelle Darstellung, seine Bildlichkeit.

⁵⁹ Vgl. Frances A. Yates: *The Art of Memory*. London: Routledge 1966; Anselm Haverkamp/Renate Lachmann (Hg.): *Gedächtniskunst. Raum – Bild – Schrift. Studien zur Mnemotechnik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1991.