

# **Wandtexte in der**

## **Ausstellung „Superheroes“**

### **Superheroes**

Im Jahr 1938 landet ein Außerirdischer vom fernen Planeten Krypton auf der Erde. Seine Mission ist es, die Menschheit vor Schurken und Katastrophen jeglicher Art zu bewahren. Superman ist der erste in einer mittlerweile großen und bunten Schar von Heldinnen und Helden mit Superkräften. Im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse verkörpern sie den Wunsch nach Gerechtigkeit und stehen für die Verteidigung wehrhafter Demokratien. Superheroes begegnen uns in Comics und Graphic Novels, im Kino, im Fernsehen und in Videospielen. Sie haben Kultstatus erlangt und sind tief in unseren Alltag eingedrungen. Ihre ikonischen Symbole finden sich in der Werbung und auf Gebrauchsgegenständen. Seit Supermans Landung vor über 85 Jahren ist die Anziehungskraft von Superheldinnen und Superhelden ungebrochen.

### **Wer ist ein Superhero?**

Superheldinnen und Superhelden verfügen über übermenschliche Kräfte oder zeichnen sich durch einen außergewöhnlich starken Willen aus. Einige Superheroes verfügen über eine hochmoderne Hightech-Ausrüstung. Oft haben Superheroes zwei Identitäten. In ihrem bürgerlichen Leben sind sie Außenseiter und Sonderlinge. Ihre Superhero-Identität wird durch einen Decknamen und ein auffälliges Kostüm repräsentiert. Die Herkunftsgeschichte, die origin story, erklärt, wie die Heldin oder der Held zu den Superkräften gekommen ist. Superheroes haben einen starken Gerechtigkeitssinn und handeln meist selbstlos. Abseits der staatlichen Organisationen kämpfen sie gegen Bösewichte und Superschurkinnen. Im Laufe der Zeit hat sich das Bild der Superheroes verändert. Sie sind nicht mehr ohne Fehler, sondern es gibt gebrochene Heldinnen und Helden mit einer dramatischen Vorgeschichte.

## **Superheldin, Femme Fatale, Bad Girl – die Frauen in Gotham City**

Catwoman ist eine im Jahr 1940 von Bill Finger (1914–1974) und Bob Kane (1915–1998) geschaffene Figur. Selina Kyle wird als Mädchen Opfer von Gewalt und Missbrauch. Sie verwandelt sich in die attraktive Diebin Catwoman, gehüllt in einen schwarzen Catsuit. Catwoman folgt ihrem eigenen Wertesystem. Sie bestraft Männer, die Frauen schlecht behandeln. Armen, Schwachen und Katzen bringt sie dagegen großes Mitgefühl entgegen. Mal kämpft sie gegen Batman, mal schlägt sie sich auf seine Seite. Schließlich entwickelt sich zwischen beiden eine Liebesbeziehung.

Batgirl taucht seit 1967 in unterschiedlichen Varianten auf. Die bekannteste Figur ist Barbara Gordon, die Tochter des Polizeichefs von Gotham City. Wie Batman ist sie bei der Verbrecherjagd auf ihre Intelligenz und hochentwickelte Ausrüstung angewiesen. In Alan Moores (\*1953) *The Killing Joke* (März 1988) wird sie vom Joker niedergeschossen und sitzt seither im Rollstuhl. Als Orakel unterstützt sie Batman, indem sie am Computer Informationen beschafft.

Poison Ivy hat ihren ersten Auftritt im Jahr 1966. Die kriminelle Verführerin liebt Pflanzen. Pamela Isley wurde als Studentin von dem Wissenschaftler Dr. Woodrue zu einem Experiment überredet. Er verabreichte ihr ein Serum, das sie in eine menschliche Pflanze verwandelte. Als Poison Ivy kann sie beim Küssen und beim Sex Gift übertragen und so Menschen unter ihre Kontrolle bringen. Batman und Poison Ivy entwickeln eine leidenschaftliche Hass-Liebe. Bis heute ist sich Batman nicht sicher, ob seine Gefühle für sie nicht allein auf ihre Pheromone zurückzuführen sind.

Harley Quinn wurde 1992 für die Zeichentrickserie *Batman* geschaffen. Sie ist der perfekte Sidekick zu Joker: hochintelligent, wild und verrückt. Dr. Harleen Quinzel arbeitet als Assistenzärztin in der psychiatrischen Einrichtung Arkham Asylum. Dort entwickelt sie eine romantische Liebe zu dem Patienten Joker und verhilft ihm zur Flucht. Doch Joker will sie loswerden und stürzt sie in ein mit Chemikalien gefülltes Fass. So erleidet sie das gleiche Schicksal, das ihm selbst widerfahren war: Ihre Haut wird kreidebleich und sie wandelt sich zur Verbrecherin.

## **Der Joker – Ein wahnsinniger Clown**

Der Joker ist Batmans größter Feind. In den Comics der 1940er-Jahre ist er zunächst nur ein krimineller Spaßvogel. Seit den 1970er-Jahren entwickelte er sich jedoch zu einem unberechenbaren Superschurken. Er tötet aus Launen und will das Chaos. Die Spielkarte mit dem Hofnarren ist seine Visitenkarte, das irre Lachen sein Markenzeichen. Mit bürgerlichem Namen heißt der Joker Jack Napier. Nachdem er in einen Behälter mit Chemikalien gefallen war, wurde sein Gesicht kreideweiß und seine Haare waren plötzlich grün. Die Lippen waren zu einem teuflischen Grinsen entstellt. In einer Variante hat der gewalttätige Vater Jack als Kind mit einem Messer das Lachen ins Gesicht geschnitten. Der Joker trägt einen violetten Anzug mit Schwalbenschwanz. Am Revers steckt eine Blume, mit der er Säure verspritzen kann. Im Gehstock verbirgt er einen Degen. Paul Lenis Spielfilm *Der Mann, der lacht* (1928) und Victor Hugos Roman *Der lachende Mann* (1869) sind die Vorlagen für die Figur des Jokers.

## **Batman – Der einsame Rächer**

Ist Batman ein Held und Retter? Oder ist er ein gesetzloser Rächer, der mit zweifelhaften Methoden Selbstjustiz verübt? Im Gegensatz zu dem fast perfekten Superman hat Batman einen schwierigen Charakter. Er ist voller Missmut und Grimm. Mit großem Ernst und äußerster Gewalt geht er gegen das Verbrechen vor. Sein Äußeres, ein Fledermauskostüm, steht für sein finsternes Innenleben. Bei der Verbrecherjagd genießt er es, Angst und Schrecken zu verbreiten. Ab den 1980er Jahren wird Batman zum „dunklen Ritter“ und noch düsterer. War Bruce Wayne anfangs eher ein Playboy und sportlich-muskulös, verwandelt er sich ab Mitte der 1980er-Jahre zu einem fanatischen, gepanzerten Kämpfer mit breitem Kreuz und kräftigem Kinn. Auch seine Unverletzbarkeit verliert er und sitzt zeitweise mit gebrochenem Rückgrat im Rollstuhl. Gleichwohl gilt Batman mit seinen Kanten und Schwächen als einer der beliebtesten Superhelden.

## **The Fantastic Four– Realismus und Fiktion**

Im Silver Age der Superhelden, den 1950er- und 60er-Jahren, betritt mit den Fantastic Four eine neue Generation von Superhelden und Superheldinnen die Bühne. Entwickelt wurden sie von dem Zeichner Jack Kirby (1917–1994) und dem Autor Stan Lee (1922–2018). Sue Storm, Jonny Storm, Reed Richards und Ben Grimm leben im wahren New York und nicht wie Superman oder Batman in fiktiven Städten. Sie kleiden sich wie gewöhnliche Menschen und benehmen sich auch so. Sie wohnen als Familie

zusammen, lieben sich und tragen alltägliche Konflikte aus. Das Phantastische bricht mit einem Flug in den Weltraum plötzlich herein. Die vier werden einer kosmischen Strahlung ausgesetzt, die sie zu Superheroes mit besonderen Fähigkeiten mutieren lässt: Invisible Girl, The Human Torch, Mr. Fantastic und The Thing. Diese Codenamen stehen für ihre neuen Kräfte und spiegeln ihre Persönlichkeiten wider. Die Verwandlung reißt die Fantastic Four auf brutale Art und Weise aus ihrem alten, vertrauten Leben.

### **Spider-Man – Der Zweifler**

The Amazing Spider-Man ist einer der erfolgreichsten Superhelden. Entwickelt wurde die Figur 1962 von Stan Lee (1922–2018) und dem Zeichner Steve Ditko (1927–2018). Spider-Man ist ein Zweifler, der stets mit quälenden persönlichen Problemen zu kämpfen hat. Als Waisenkind wächst Peter Parker bei seiner Tante May und seinem Onkel Ben auf. Nach dem Biss einer radioaktiv verseuchten Spinne entwickelt er die Superkräfte des Tieres. Er verfügt über enorme Kraft, Wendigkeit und die Fähigkeit, Wände hochzuklettern. Seine „Netzdrüsen“ ermöglichen ihm, blitzschnell elastische Tuae und stabile Fangnetze herzustellen. Trotz seiner Fähigkeiten hält Peter einen flüchtenden Dieb nicht auf. Kurz darauf wird sein Onkel Ben erschossen. Als Peter den Mörder stellt, erkennt er zu seinem Entsetzen den Dieb, den er nicht aufgehalten hat. Fortan beherzigt er Bens Motto: „Aus großer Macht folgt große Verantwortung“ und widmet sich der Verbrecherjagd.

### **Mythologische Vorbilder**

Vorbilder für Superheldinnen und Superhelden finden sich in der griechisch-römischen und in der nordisch-germanischen Götterwelt sowie in Heldensagen des Mittelalters wie zum Beispiel Green Arrow. Die Figur des Flash bezieht sich auf den Gott Hermes bzw. Merkur. Superman kann mit seinen besonderen Kräften als Sonnengott Apollo interpretiert werden. Auch Figuren wie der Donnergott Thor oder die Amazone Wonder Woman, eine Tochter des Zeus, sind direkte Übernahmen aus der Welt der Mythologie. Im Gegensatz zu mythischen Erzählungen beanspruchen die Geschichten von Superheldinnen und Superhelden nicht, die Welt zu erklären. Sie zelebrieren das Sonderbare, Groteske und Utopische wie übermenschliche Kräfte, wunderliche Begebenheiten oder fantastische Wesen.

## **X-Men – Marvels diversestes Superhero-Team?**

Kann es eine Welt geben, in der Menschen und Mutanten friedlich zusammenleben?

Genau das – gesellschaftliche Teilhabe und Akzeptanz – wünschen sich die Mutanten in den Marvel-Comics. Durch das sogenannte X-Gen, das sich in der Pubertät zeigt, entwickeln sie besondere Superkräfte. Aufgrund ihrer Andersartigkeit begegnen ihnen viele Menschen und sogar die Regierenden oft mit Angst und Misstrauen und grenzen sie aus. Deshalb gründet der querschnittsgelähmte Mutant Professor X die Schule „Xaviers Institut für begabte Jugendliche“. Dort werden die jungen Mutanten trainiert und lernen, gemeinsam für Gerechtigkeit einzutreten.

Die X-Men sind ein sehr diverses Team. Die Mitglieder stammen aus Deutschland, Irland, Japan, Russland, Kanada oder den USA. Einige, wie Beast oder Nightcrawler, sehen nicht menschlich aus. Storm war eine der ersten schwarzen Superheldinnen, Northstar der erste homosexuelle Held. Professor X sitzt im Rollstuhl und viele Mutanten haben schwierige und schmerzhaftes Lebensgeschichten.

Trotz oder gerade durch ihre Unterschiede halten die X-Men zusammen. Sie stehen füreinander ein und zeigen, dass Stärke in der Vielfalt liegt.

## **Gut gegen Gut? Avengers vs X-Men**

Die Avengers wie auch die X-Men zählen zu den beiden bekanntesten Superheldenteams von Marvel und kämpfen beide für „das Gute“. In der großen Comicreihe „Avengers vs. X-Men“ von 2012 treffen sie jedoch aufeinander. Auslöser des Konflikts ist die Rückkehr der Phoenix Force, einer gewaltigen kosmischen Energie, die einst die Mutantin Jean Grey zerstörte. Während die X-Men glauben, dass die Phoenix-Kraft ihre Mutanten retten kann, sehen die Avengers in ihr eine Bedrohung für die ganze Welt – und so stehen sich die beiden Teams plötzlich im Kampf gegenüber.

Der Streit um Macht, Verantwortung und Hoffnung spaltet selbst enge Freunde. Schließlich nimmt Hope Summers, Schülerin der X-Men, die Phoenix-Kraft in sich auf und beendet den Kampf – nicht durch Zerstörung, sondern durch Erneuerung.

Die Geschichte steht sinnbildlich für den Konflikt zwischen Angst und Vertrauen, Kontrolle und Freiheit – und die Frage, wer entscheiden darf, was „das Richtige“ ist und wer „die Guten“ sind.

## **Civil War – Freiheit oder Sicherheit?**

Eine Gruppe von Superhelden will für eine Reality-Show live eine Bande Superschurken ausschalten. Doch einer der Verbrecher, Nitro, legt vor der Kamera den Ort in Schutt und Asche. Unzählige Menschen verlieren ihr Leben. Die Regierung verabschiedet als Reaktion ein Gesetz, das die Registrierung von Superheroes vorsieht: Der Superhero Registration Act besagt, dass diese zukünftig nur noch unter offizieller Aufsicht handeln dürfen. Die Initiative wird von Tony Stark, alias Iron Man, unterstützt. Erbitterter Gegner der staatlichen Regulierung ist der freiheitsliebende Captain America. Zwischen beiden kommt es zum offenen Streit und aus Verbündeten werden Feinde.

Die Serie „Civil War“ erschien 2007. Sie thematisiert den Konflikt zwischen Freiheit und Sicherheit. Hintergrund ist die verstärkte Überwachung der US-Bürger und -bürgerinnen unter George W. Bush. Nach den Anschlägen auf das World Trade Center vom 11. September 2001 griff der Patriot Act massiv in Freiheitsrechte ein.

## **Erhabene Göttinnen und groteske Muskelberge**

Superheldinnen und Superhelden definieren sich über ihr Erscheinungsbild. Superman und Wonder Woman sind inspiriert von antiken Helden und Göttinnen. Ihre muskulösen Körper wirken perfekt und die Kostüme, etwa das Cape, verstärken die Erhabenheit.

Superheroes können auch groteske Formen annehmen. Mensch-Tier-Mischwesen wie Spider-Man oder Black Panther entziehen sich gängigen Schönheitsidealen. Sie bieten für jene, die sich nicht einer gängigen Norm zugehörig fühlen, die Möglichkeit der Identifikation. Das gilt auch für Mutanten wie Wolverine oder Northstar. Monströs erscheinen die Muskelberge des Hulk oder von The Thing. Diese Helden sind auf tragische Weise in ihrem Körper gefangen. Hypermännliche Helden wie der Punisher oder Iron Man erinnern an Cyborgs, Mischwesen aus Mensch und Maschine. Ihre Körper sind Symbole militärischer Macht. Allen Körperbildern ist gemeinsam, dass Superheroes den Leserinnen und Lesern Antworten auf die Frage anbieten können, wer oder was man sein möchte.

## **Captain America – Der Patriot**

Die Figur des Captain America, der mit bürgerlichem Namen Steve Rogers heißt, war während des Zweiten Weltkriegs sehr erfolgreich. Wie Superman stand er für ein klares amerikanisches Wertesystem. Geschaffen wurde „Cap“ von Jack Kirby und Joe Simon für den Vorgänger von Marvel Comics, den Verlag Timely Comics. Die erste Ausgabe von Captain America # 1 erschien 1941. Sein Kostüm spielt auf die amerikanische Flagge an. Die zu Kriegszeiten als Propaganda angelegten Comicgeschichten ließen Captain America gegen Feinde wie die Nationalsozialisten, Saboteure oder Stalin antreten.

Viele Pioniere des Golden Age der Superhelden (der 1940er-Jahre) darunter Jerry Siegel, Will Eisner, Joe Simon, Jack Kirby und Stan Lee wurden einberufen und mussten Militärdienst leisten. Wie ihre Superheroes zählten sie zur sog. Greatest Generation Americas, die die Wirtschaftskrise überstanden hatte und den zweiten Weltkrieg erfolgreich überstanden hatte.

## **Iron Man – Der Narzisst**

Iron Man ist eine Schöpfung von Stan Lee (1922–2018) und Larry Lieber (\*1931) sowie von den Zeichnern Don Heck (1929–1995) und Jack Kirby (1917–1994). Sein erster Auftritt war 1963 in dem Comic *Tales of Suspense* #39.

Tony Stark ist ein selbstverliebter, egoistischer Playboy, Multimillionär und genialer Erfinder. Als Inhaber von Stark Industries stellt er Waffensysteme für den weltweiten Markt her. Nachdem er von einer Tretmine tödlich verletzt wird, baut er sich eine technologisch hoch entwickelte Rüstung. Diese hält ihn am Leben und macht ihn zum Superhelden Iron Man. Sie kettet ihn jedoch auch an das Waffengeschäft, denn er braucht ein Vermögen, um die Rüstung instand zu halten. Iron Man ist eine zerrissene Persönlichkeit. Er sucht das Gute, gründet Wohltätigkeitsorganisationen und kämpft auf der Seite der Avengers. Zugleich ist er unberechenbar und unbeherrscht und versucht sein Schicksal durch Alkoholexzesse zu vergessen.

## **Black Panther – Zwischen Integration und Befreiung**

Hinter der Maske des Black Panther steckt T'Challa, König des fiktiven afrikanischen Staates Wakanda. Reichtum und Fortschritt verdankt das Land einem besonderen Element, dem Vibranium. Das afrofuturistische Reich Wakanda verbindet Vorstellungen

einer traditionellen, ökologischen, spirituellen Lebensführung mit technologischem Fortschritt.

Mit der Figur des Black Panther trugen Autor Stan Lee (1922–2018) und Zeichner Jack Kirby (1917–1994) wesentlich zur Sichtbarkeit von schwarzen Menschen in der Comicwelt bei. Er erschien das erste Mal 1966 in *Fantastic Four* #52. Stan Lee zufolge war die Bürgerrechtsbewegung von Martin Luther King bei der Entwicklung der Figur nicht entscheidend. Vielmehr erkannten er und Jack Kirby, dass schwarze Menschen in der Welt der Superheroes bislang keine Rolle gespielt hatten. Inzwischen haben schwarze Künstler wie der Essayist und Autor Ta-Nehisi Coates (\*1975) die Erzählung des Black Panther neu interpretiert.

### **The Punisher – Der Aggressor**

Einer der wenigen Superhelden, die keine Superkräfte besitzen, ist der Punisher. Angetrieben durch den Mord an seiner Frau und an seinen Kindern führt Frank Castle als Punisher einen gnadenlosen Rachefeldzug gegen alle Verbrecher. Dabei überschreitet er, ähnlich wie Batman, in seinem Drang nach Gerechtigkeit moralische Grenzen. Er nimmt das Recht selbst in die Hände und scheut sich nicht vor Gewalt. Als Kriegsveteran ist Castle ein Meister im Nahkampf. Er ist ein Stratege und kennt sich mit verschiedenen Waffen aus. Seinen ersten Auftritt hatte der Punisher 1974 in *Amazing Spider-Man* # 129. John Romita Sr. (1930–2023) entwarf sein Aussehen.

Die Figur des Punishers war von Anfang an äußerst erfolgreich. Die Kriminalitätsrate stieg in Städten wie New York seit den 1970er Jahren drastisch an. Die Comics um den kaltblütigen Antihelden mit dem Totenschädel auf der Brust sind Ausdruck des Versagens der Regierungsinstitutionen und treffen den Nerv jener Zeit.

### **Guardians of the Galaxy – Zwischen Comic und Kino**

Die heutigen Guardians of the Galaxy basieren auf einer Comicreihe aus dem Jahr 2008 und nicht auf dem ursprünglichen Team der 1970er Jahre, das in einer fernen Zukunft verortet war. In den Comics ist Star-Lord ein ernster, militärisch geprägter Weltraumoffizier. Drax war ursprünglich der Mensch Arthur Douglas, bevor Thanos ihn in einen neuen Körper versetzen ließ, und Gamora galt als gefährlichste Frau der Galaxie. Die Figuren treten deutlich härter und düsterer auf als in den Filmen. Auch Groot sprach in den frühen Comics ganze Sätze, bevor der Autor Keith Giffen seinen Sprachschatz auf „I am Groot“ reduzierte. Die Comics zeigen eine viel größere Welt voller kosmischer Allianzen,



Rivalen und Helden wie Adam Warlock oder Kitty Pryde. Die Filme greifen einen Ausschnitt dieser galaktischen Abenteuer auf und verwandeln sie in humorvolle Teamgeschichten über Zusammenhalt und Freundschaft.

### **Die Superheroe-Multiversen**

Superheroes gibt es nun seit beinahe einem Jahrhundert. Über die Jahrzehnte haben sich die Universen von DC und Marvel mit ihren Ereignissen und Figuren kontinuierlich weiterentwickelt. In den Superheroe-Universen können verschiedene Realitäten parallel existieren. Diese Multiversen sind von unzähligen Figuren bevölkert: rund 70.000 sind es bei Marvel Comics, über 10.000 bei DC. Immer wieder gibt es innerhalb der einzelnen Geschichten Anspielungen auf frühere Ereignisse oder Charaktere. Dazu gehören auch widersprüchliche Erzählungen und immer neue, der jeweiligen Zeit entsprechende Versionen der Heldinnen und Helden. Allein von Superman gibt es fünf Varianten. Dies führte zu dem Bedürfnis, die Erzählungen in einem Reboot neu zu beginnen, um sich aus allen Widersprüchen zu befreien. 1984 unternahm Marvel Comics mit *Secret Wars* einen Neuanfang, während das DC Universum 1985 mit *Crisis of Infinite Earth* in einer Art Urknall wieder auf Null zurückgesetzt wurde.

### **Heroes aus Japan – Die Welt der Mangas und Animes**

Auch in Japan entwickelte sich ab den 1920er Jahren eine lebendige Comicszene. Mangas, so der japanische Begriff, standen bis in die 1950er Jahre unter strenger Zensur: Die Zeichnerinnen und Zeichner (Mangaka) sollten Themen wie Loyalität, Tapferkeit und Stärke zeigen. Nach dem Zweiten Weltkrieg verband der Künstler Osamu Tezuka (1928–1989) westliche Comicideen mit japanischer Erzählkunst. Mit seiner Figur Astro Boy prägte er den modernen Manga-Stil – mit großen Augen, starken Emotionen und filmischen Bildern. Mangas werden meist in Schwarz-Weiß gedruckt und von rechts nach links gelesen. Viele Geschichten wurden später als Anime – also als animierte Serie oder Film – umgesetzt. Zu den bekanntesten Reihen gehören Dragon Ball, Sailor Moon und My Hero Academia. Sie zeigen unterschiedliche Arten von Heldinnen und Helden und tragen ein Stück japanische Alltagskultur nach Europa und in die Welt.

## **Von Shōjo bis Magical Girl: Rollenbilder im Manga**

Mangas werden nach Zielgruppen eingeteilt und in entsprechenden Magazinen veröffentlicht. Die zwei Hauptkategorien unterscheiden zwischen Mangas für Jungen (Shōnen-Mangas) und Mädchen (Shōjo-Mangas). Diese Einteilung spiegelt auch die geschlechtsspezifische Realität in der japanischen Gesellschaft wider.

Das Bild des klassischen Superhelden („super sentai“) war lange Zeit männlich geprägt. Das Ideal eines jungen männlichen Kämpfers und einer weiblichen Figur, die gerettet werden muss, ist seit dem beginnenden 20. Jahrhundert zu beobachten. Seit den 1970er Jahren werden diese Muster jedoch aufgebrochen. Ein bekanntes Beispiel ist *Sailor Moon*: Deren Schöpferin Naoko Takeuchi verband den Shōjo-Manga mit dem Genre des Magical Girl. Die kindliche oder jugendliche Protagonistin mit realen Alltagsproblemen wie Schlangheitswahn und Liebeskummer besitzt meist magische Fähigkeiten und nimmt ihre Probleme selbst in die Hand. Durch die Kombination von Super Sentai und Magical Girl entstand ein neuer Typ weiblicher Superheldin – eine innovative Hauptfigur, die seitdem viele Magical Girl-Serien inspiriert hat. *Sailor Moon* konnte auf diese Weise sowohl weibliche als auch männliche Fans gewinnen.

## **Das Jüdische und das Amerikanische der Superheroes**

Viele der US-amerikanischen Comicpioniere haben jüdische Wurzeln, darunter die Superman-Erfinder Jerry Siegel (1914–1996) und Joe Shuster (1914–1992). Ihr Superman, ein Alien vom fernen Planeten Krypton, kommt auf die Erde und setzt all seine Fähigkeiten dafür ein, Teil der Gemeinschaft der Menschen zu werden. Siegel und Shuster waren Söhne jüdischer Einwanderer aus Osteuropa. Beide hatten als Kinder Erfahrungen mit Diskriminierung gemacht. Der übermächtige Held und Patriot, der die Welt rettet, ist eine vielsagende Phantasie. Superman wurde zur Symbolfigur amerikanischer Werte und Lebensart schlechthin.

Auch die Marvel-Autoren Joe Simon (1913–2011) und Stan Lee sowie der Zeichner Jack Kirby (1917–1994) hatten jüdische Wurzeln. Entsetzt über den Nationalsozialismus in Europa schufen Simon und Kirby mit Captain America einen weiteren Prototyp des patriotischen amerikanischen Helden. Sein Kostüm ist an die Farben der Flagge der Vereinigten Staaten angelehnt.

## **Maske und Identität**

Superheldinnen und Superhelden haben meist zwei Identitäten. So ist Spiderman der freie Fotograf Peter Parker. Erst wenn er seine Maske aufsetzt, wird er zum Kämpfer für Gerechtigkeit. Die Tarnung als Peter Parker lässt ihn ein geregeltes Leben führen und bewahrt ihn und sein Umfeld vor Entdeckung und der Rache seiner Gegner und Gegnerinnen.

Die Doppelidentität von menschlichen Existenz und heroischer Identität spiegelt oft die inneren Konflikte der Heldinnen und Helden wider. Sie ist eine Quelle der Spannung und des Dramas und macht die Geschichten erst spannend. Die Masken und Kostüme sind dabei mehr als Verkleidungen. Sie verkörpern wesentliche Aspekte des Selbstverständnisses der Heldinnen und Helden.

## **No time to die. Der unsterbliche Superhero?**

Superheldinnen und Superhelden trotzen mit ihren übermenschlichen Kräften immer wieder dem Tod – die Möglichkeit, dass auch sie sterben könnten, macht sie menschlich und nahbar. In den Comics ist der Tod jedoch meist nur vorübergehend. Je bekannter eine Figur ist, desto wahrscheinlicher ist ihre Rückkehr. Manche, wie Captain America, werden erst nach Jahrzehnten wiederbelebt; andere tauchen in neuen Zeitlinien oder Dimensionen auf. Durch Paralleluniversen können mehrere Versionen derselben Figur gleichzeitig existieren. Und selbst wenn die Person hinter der Maske tatsächlich stirbt, lebt der Held weiter: Das Kostüm, der Name und die Mission werden an eine neue Generation weitergegeben. Der Tod bedeutet im Comic keinen Endpunkt, sondern einen Neuanfang, durch den die Geschichte des Helden immer wieder neu erzählt wird und der Superhero schließlich unsterblich bleibt.

## **Superheldinnen und Superhelden**

Die Geschichten der Superheroes bilden ein eigenes Genre innerhalb der fantastischen Literatur. Die Comics beschreiben das Phantastische und Wunderbare auf spektakuläre Art und Weise. In der Regel folgen die Erzählungen einem Narrativ: Ein Verbrechen bringt die Ordnung aus dem Gleichgewicht. Der Superheld oder die Superheldin hat die Aufgabe, diese Ordnung wiederherzustellen. Das geschieht, indem die Bösewichte mit Superkräften besiegt werden. Der Ursprung der Superkräfte, das Wunderbare und Phantastische, muss keiner Realitätsprüfung standhalten. Als Erklärung dient eine göttliche oder mythologische

Herkunft. Ein Science-Fiction-Kontext oder ein so genannter *freak accident*, ein phantastischer Unfall, können die Ursache der Superkräfte sein. Das Heldentum der Superheroes braucht weder eine historische, noch eine kulturelle oder religiöse Zuschreibung. Superheldinnen und Superhelden definieren sich allein durch ihr Superheldentum.