

Markus Engels

## Der Dritte Weltkrieg als Reifeprüfung

### Struktur und Funktion von Weltkriegsszenarien in aktuellen Superheldencomics

#### *Abstract:*

*Diese Untersuchung zeigt anhand der beiden gleichnamigen aktuellen Superheldencomics *Der Dritte Weltkrieg/World War III* die Verarbeitung von Referenzen auf die Comics der 1940er und 1950er Jahre. Von Interesse ist dabei der strukturelle Vergleich der beiden Comics anhand zentraler Kategorien (Feind, Schauplätze, Superhelden). Dabei ist herauszustellen, dass der erste zu betrachtende Comic die Selbstreferenzen und das Kriegsszenario verwendet, um eine neue Generation von Superhelden gegenüber ihren altgedienten Pendanten zu etablieren, während die zweite Erzählung umgekehrt die aktuellen Superhelden an ihren Vorgängern misst.*

#### 1. Superhelden und Kriegsszenarien

Die Funktion der Superhelden wurde nie wieder in eine so klare Aufgabe übersetzt wie zur Zeit des Zweiten Weltkrieges. Beinahe ausnahmslos waren sie dazu da, den Feind stellvertretend für die Leser zu bezwingen.<sup>1</sup>

In seiner Untersuchung zum *Zeitgeist der Superhelden* beschreibt Thomas Sieck die Superhelden der 1940er Jahre als proto- und stereotypische Verbindungen aus ‚Übermenschen‘ und Zivilpersonen, die sich, wie das Zitat zeigt, vor allem durch ihre ideologische und körperliche Anteilnahme am Zweiten Weltkrieg nicht für die LeserInnen, sondern *anstelle* der LeserInnen auszeichneten. Diese erste große Phase des Superheldencomics, in der nahezu wöchentlich neue Reihen und Comics erschienen, wird heute als *Golden Age*<sup>2</sup> bezeichnet und gilt mithin nicht nur als die ‚Epoche‘ mit der größten Popularität des Genres, sondern auch mit den

---

<sup>1</sup> Thomas Sieck. *Der Zeitgeist der Superhelden. Das Gesellschaftsbild amerikanischer Superheldencomics von 1938 bis 1998*. Meitingen: Corian-Verlag 1999, S. 29.

<sup>2</sup> Vgl. ebd. S. 11f.

meisten Abverkäufen. „Durch die real vorhandenen Gegner wuchs der Bedarf nach fiktiven Helden an. Freilich erst im Laufe der Zeit, da sich die USA zunächst aus den Kriegsaktivitäten herausgehalten hatten.“<sup>3</sup> In diesem Sinne ist zu folgern, dass das reale Kriegsszenario mit der Popularisierung eines der bis heute wichtigsten Comicgenres zusammenfällt. Krieg und Superheldencomic sind zumindest innerhalb der Historie miteinander verbunden. Die Ironie, dass das ‚glorreichste‘ Zeitalter des Genres gleichzeitig mit dem wenig glorreichen Zweiten Weltkrieg zusammenfällt, fasst Alan Moore in seinem Comic-Klassiker *Watchmen* durch einen ehemaligen Superhelden wie folgt zusammen: „[Wir Superhelden] hatten uns entschlossen, uns grelle Opernkostüme überzuwerfen und Gut und Böse auf eine einfache, fast kindische Art und Weise auszudrücken, während man in Europa aus Menschen Seife und Lampenschirme machte.“<sup>4</sup> Die Referenz fällt hier zwar auf den Holocaust und zunächst nicht auf den Zweiten Weltkrieg, allerdings scheinen die Superheldencomics selbst in jüngerer Zeit noch mit der ‚Übermenschen‘-Ideologie der Nationalsozialisten und dem fiktiven Kampf der Superhelden an der Front zusammen gesehen zu werden.

Diese spezifische Verbindung zwischen Superhelden und Kriegsszenarien ist im Folgenden zu untersuchen, allerdings nicht historisch, sondern aktuell in Comics der letzten zehn Jahre. Schließlich basieren selbst die modernen Superheldencomics in der Regel auf den bereits 70 Jahre alten Heften um Superman und seine Kollegen. So schreibt Marius Lechler: „Ein wichtiges Gestaltungsmittel des Mediums Comic ist die Möglichkeit, selbstreferentiell zu arbeiten. Das heißt, das Medium Comic beschäftigt sich mit seinen eigenen Mechanismen und Konventionen [...]“<sup>5</sup> Gerade der Superheldencomic zitiert seine eigene Historie immer wieder, sei es durch die Adaption bestimmter Titelbildmotive oder durch Neuinterpretationen bekannter Geschichten. Aktuell ist seit etwa zehn Jahren zu beobachten, dass vor allem die Superheldencomics aus dem Hause DC – neben Marvel der wichtigste US-amerikanische Superhel-

---

<sup>3</sup> Ebd. S. 28.

<sup>4</sup> Alan Moore/Dave Gibbons. *Watchmen. Ultimate Edition*. Christian Heiss [Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2008, S. 30.

<sup>5</sup> Marius Lechler. „Die Rückkehr der Superhelden. Comics und ihre dynamische Verwendung von Schrift und Bild“. *Medienobservationen*. URL: <http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/artikel/literatur/lechler.html>. Stand: 01.03.2009.

dencomicverlag – zunehmend auf die Comics der 1940er und 50er Jahre referieren. Damit einhergehend werden „alte Heldenideale“<sup>6</sup> mit dem Ziel heraufbeschworen, „dem Konzept der Superhelden ein Gefühl der Größe und des Stolzes zurückzugeben [...]“<sup>7</sup>

Das Erkenntnisinteresse dieser Untersuchung liegt zum einen auf Verarbeitungen von Comicmotiven der 1940er und 50er Jahre in aktuellen Heften des DC-Verlages. Zum anderen wird so das Verhältnis von Superhelden zu Kriegsszenarien analysiert. Dazu werden zwei DC-Comics aus den Jahren 2000 und 2007 untersucht, die beide *World War 3* heißen und neben dem Titel die Inszenierung des fiktiven Weltkrieges als Reifeprüfung für bestimmte Gruppen von Superhelden gemeinsam haben. Durch den Vergleich der beiden Comics kann auf struktureller Ebene die Ausgestaltung des jeweiligen fiktiven Kriegsszenarios und deren Rekurs auf reale (Welt-)Kriege herausgearbeitet werden. Dadurch tritt die Rolle des Weltkrieges als Prüfung für die Superhelden umso deutlicher hervor. Im Folgenden werden deshalb zunächst die beiden Epochen des *Golden* und *Silver Ages* näher beleuchtet, um die Comics dann einzeln zu analysieren und anschließend zu vergleichen.

## 2. *Golden* und *Silver Age* des Superheldencomics

Das *Golden Age* wird oftmals zwischen 1938 (der erste Auftritt Supermans) und den frühen 1950er Jahren verortet. In dieser Zeit trat nicht nur mit Superman der erste Superheld auf<sup>8</sup>, sondern mit ihm auch die meisten anderen bis heute von DC publizierten Superheldencomics, die enormen finanziellen Erfolg hatten. Dafür sieht Sieck drei Gründe: „Neben der Weltwirtschaftskrise und den daraus abfließenden sozio-ökonomischen Problemen wird dem Zweiten Weltkrieg die entscheidende Geburtshilfe für die Superhelden zugestanden.“<sup>9</sup> Superhelden waren

---

<sup>6</sup> Vgl. Sieck. *Zeitgeist* (wie Anm. 1). S. 137.

<sup>7</sup> Grant Morrison. „Intro“. *JLA – Die neue Gerechtigkeitsliga*. Sonderband 1. Marc Hillefeld [Übersetzer]. Leinfeld-Echterdingen: Dino Verlag GmbH 1997, S. 5. Alte Rechtschreibung nach Vorlage übernommen.

<sup>8</sup> Vgl. Andreas Platthaus. „Superman. Die Treue zur Utopie und zu Amerika.“ In: *Klassiker der Comic-Literatur ausgewählt vom F.A.Z.-Feuilleton*. Ausgabe 1. Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH, 2005, S. 3.

<sup>9</sup> Sieck. *Zeitgeist* (wie Anm. 1). S. 28.

in diesen unsicheren Zeiten ideologische Identifikationsfiguren, die in ihren geheimen Identitäten mit denselben Problemen konfrontiert waren wie ihre Leser und gleichzeitig aber als ‚Übermenschen‘ für ihr Land eintreten konnten. Gerade das Beispiel Superman ist hier bezeichnend: Er war als Normalbürger Clark Kent eine Identifikationsfigur, die seiner ewigen und scheinbar unerreichbaren Kollegin Lois Lane den Hof machte. Lane allerdings wollte den Helden Superman und nicht den scheinbar langweiligen Kent, ohne zu wissen, dass Kent und der Held ein und dieselbe Person waren. Zudem war das englische Wort ‚Superman‘ zu dieser Zeit ohnehin in aller Munde: US-Präsident Roosevelt konnte der Massenarbeitslosigkeit in den USA nicht Herr werden, während die sich selbst so bezeichnenden ‚Übermenschen‘ (engl.: Supermen) aus Deutschland unter Adolf Hitler durchaus Erfolge in der Arbeitsmarktpolitik verbuchen konnten.<sup>10</sup> Schließlich zeichnete Superman als letzter Überlebender des zerstörten Planeten *Krypton* ein Bild von Verlust und Vertreibung, etwa wie es die Juden in Europa ab Mitte der 1930er Jahre erdulden mussten. Sieck bezeichnet diese Vermengung verschiedener zeitaktueller Hintergründe und Motive in den Superheldenfiguren als Zeitgeist – sozusagen als Sensitivität der Superheldencomics für aktuelles Geschehen. Auf diskursanalytischer Ebene ist von der Vereinigung verschiedener Diskurse in den jeweiligen Superheldencomics zu sprechen. In diesem Sinne ist von Interdiskursivität zu sprechen, wenn verschiedene (Spezial-)Diskurse in den jeweiligen Comics thematisiert und miteinander verknüpft werden.<sup>11</sup> So verändern sich die Diskurse, die in den Figuren und Erzählungen angelegt sind – und nach deren spezifischen Ausgestaltungen in der nachfolgenden Untersuchung zu fragen sein wird – mit dem Zeitgeschehen. Die Comics des *Golden Age* referierten vor allem auf diskursiver Ebene auf den Holocaust (Superman als Vertriebener), auf die Übermenschen-Ideologie der Nationalsozialisten (Superman als Übermensch) und auf den stellvertretenden Kampf der Superhelden an der Front. Die Figuren selbst blieben selbstzweck- und schablonenhaft, ihre Funktion auf die Durchsetzung von ‚Wahrheit‘ und ‚Gerechtigkeit‘ begrenzt.<sup>12</sup> Außerdem war ein besonderes Merkmal der *Golden-Age-*

---

<sup>10</sup> Vgl. Platthaus. „Treue“ (wie Anm. 8). S. 3f.

<sup>11</sup> Vgl. Jürgen Link/Ursula Link-Heer. „Diskurs/Interdiskurs und Literaturanalyse“. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*. Ausgabe 77 1990, S. 88-89, S. 91f.

<sup>12</sup> Vgl. Sieck. *Zeitgeist* (wie Anm. 1). S. 29.

Comics die ausgiebige Verwendung von mythischen und mystizistischen Motiven und Erklärungen: Viele Superhelden waren einerseits direkt entlehnt aus verschiedenen Mythologien<sup>13</sup> und rekurrierten andererseits auf magische, märchenhafte und fantastische Themen.<sup>14</sup> Bei den folgenden Überlegungen zur Referenz der aktuellen Superheldencomics auf die eigene Anfangszeit wird also nach Verwendungen von mystischen Elementen, von Frontdarstellungen und von Themen der nationalsozialistischen Zeit zu achten sein.

Am Ende des Zweiten Weltkrieges verloren die Superheldencomics schnell an Popularität. Einerseits war der Krieg vorbei und der Bedarf nach Identifikationsfiguren gedeckt. Andererseits begann in den USA die Hatz auf ‚Kommunisten‘ und andere ideologische Feinde. Das Buch *Seduction of the Innocent* von Frederic Wertham bezichtigte die Superheldencomics die Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen zu verstärken.<sup>15</sup> Unter dem öffentlichen Druck wurden zahlreiche Comicreihen eingestellt. Zudem mussten viele Comics nach einer Selbstverpflichtung der Verlage von der so genannten *Comic Codes Authority* freigegeben werden, so dass nur bestimmte Inhalte in den Heften auftauchen durften.<sup>16</sup> Mitte der fünfziger Jahre konnten die Superheldencomics allerdings durch ein neues Konzept wieder belebt werden: Anstelle der Helden des *Golden Ages* traten nun Figuren mit denselben Namen und Kräften wie ihre Vorgänger auf, allerdings wurden die Hintergrundgeschichten, die Kostüme und die Alter Egos an die aktuellen Vorstellungen angepasst. So wurde aus dem *Flash* des *Golden Ages*, der mit bürgerlichem Namen Jay Gerrick hieß und einen tellerartigen Metallhelm aufhatte, der *Flash* des *Silver Ages*. Dieser Superheld hieß Barry Allen, war ein Chemiker bei der Polizei und wurde durch einen Blitzeinschlag in das Chemikalienregal seines Labors zum Superhelden. Das Konzept war so erfolgreich, dass infolgedessen viele der anderen Superhelden zurückkehrten. Hervorzuheben ist hier noch *Green Lantern*, der im *Golden Age* magische Energien in sich trug (Alter Ego: Alan Scott) und dessen *Silver-Age*-Variante Hal Jordan einen von außerirdischen Wesen geschaffenen Kraftring erhielt. Fortan erlebten die Superhelden auch kaum mehr Abenteuer auf der Erde, sondern

---

<sup>13</sup> Beispielhaft sind hier Flash, der schnellste Mann der Welt, als Hermes oder Thor, der Superheld und der Donnergott, zu nennen.

<sup>14</sup> Vgl. Sieck. *Zeitgeist* (wie Anm. 1). S. 33.

<sup>15</sup> Vgl. ebd. S. 43.

<sup>16</sup> Vgl. ebd. S. 42ff.

im Weltall, schließlich hatte man so einen Weg gefunden, der *Comic Codes Authority* zu entkommen, weil die Erzählungen jeder realen Grundlage enthoben schienen. Damit einhergehend verpflichteten sich die Comics des *Silver Ages* auch nicht mehr dem Mystizismus, sondern referierten eingehend auf Motive des Science-Fiction. Besonders deutlich wird diese Tendenz in einem für das *Silver Age* neu erfundenen Helden mit dem Namen *Martian Manhunter*. Als letzter Überlebender der Marsbewohner wird J'onn J'onzz von einem menschlichen Wissenschaftler auf die Erde geholt. Fortan kämpfte der *Manhunter* als Verbrechensbekämpfer, dessen zentrale Fähigkeiten die Gestaltwandlung und die Telepathie sind. Die gesamte Figur wird von Zitaten des Science-Fiction durchdrungen, die sich schon in der Tatsache wieder finden, dass der Marsianer grün ist. Folgend wird zusammenfassend auf die Feindbildmotive des Kommunismus, sowie auf die Verwendung der *Silver-Age*-Helden und die Referenz auf den Science-Fiction zu achten sein.

In aller Kürze sei abschließend bemerkt, dass zwischen den 1960er und 1990er Jahren noch verschiedene weitere Epochen des Superheldencomics angesiedelt sind. Zwar sind das *Bronze Age*<sup>17</sup> (ca. 1960 bis 1980) und das *Modern Age*<sup>18</sup> (ca. 1980 bis 1997) für diese Untersuchung kaum von Interesse. Zumindest liegen zwischen den 1950er und 2000er Jahren die zunehmend sozialkritischeren Comics des *Bronze Ages* und die düsteren, faschistischen und zugleich innovativen Darstellungen von Superhelden des *Modern Ages*, etwa durch Frank Miller und Alan Moore.

### 3. Der doppelte Dritte Weltkrieg

Die beiden zu betrachtenden Superheldencomics sind von unterschiedlichen Zeichnern und Autoren verfasst und beziehen sich nicht aufeinander. Der ältere der beiden Comics erschien zwischen 1999 und 2000 in den sechs US-Ausgaben 36 bis 41 der laufenden Justice League of America Comics und bildet das Finale der Arbeit von Grant Morrison an der Reihe. Die Handlung des Comics steht in einem größeren Zusammenhang mit den übrigen von Morrison verfassten JLA-Comics, schließlich wurde in den vorangehenden Heften immer wieder auf eine große Be-

---

<sup>17</sup> Vgl. ebd. S. 13.

<sup>18</sup> Vgl. ebd. S. 14.

drohung auf die Erde verwiesen.<sup>19</sup> Morrison hatte immer wieder betont, dass er es als wichtig erachte, „daß der Weg [des Superheldencomics] endlich wieder zurückführt, heraus aus der Dunkelheit und hinein in das Licht.“<sup>20</sup> In diesem Sinne ist Morrisons Band zum Dritten Weltkrieg als Finale dieser Rückkehr auszumachen, wodurch die Korrelation zwischen dem Kriegsszenario und den glorreichen Zeiten der Superhelden wiederhergestellt wird. Das ‚Licht‘ der Superhelden scheint also immer in den Momenten am hellsten zu strahlen, wenn das (kriegerische) Böse die Welt bedroht.

Die jüngere Erzählung erschien 2007 in vier Einzelheften mit dem Namen *World War III*. Die Zeichner und Autoren werden weder in den Heften, noch auf den Titelbildern (wie sonst üblich) vermerkt.<sup>21</sup> Schon dies scheint ein Verweis auf die älteren Comics des *Golden* und *Silver Ages* zu sein, als es unüblich war, die Erzählungen auf Autoren- und Zeichnerfiguren zurückzuführen und als einziger Urheber in der Regel der Verlag benannt wurde. Auch dieser Comic steht in einem größeren Zusammenhang: So ist er eine Ergänzung zu der Miniserie *52*, die zwischen 2006 und 2007 wöchentlich in den USA erschien und die Brücke zwischen dem Comicereignis *Infinite Crisis* und den darauf folgenden, in der Kontinuität ein Jahr später angesiedelten, Comics schlug.

Die beiden Comics werden anhand dreier zentraler Fragen bzw. Kategorien untersucht:

- A) Wer ist der Feind, wie wird er dargestellt und welche Ideologien vertritt er?
- B) An welchen Schauplätzen wird der jeweilige Dritte Weltkrieg ausgefochten?

---

<sup>19</sup> Von Interesse sind in diesem Zusammenhang die US-Ausgaben 12, 15, 24 und 34 der JLA-Reihe von Grant Morrison. Vgl. Grant Morrison/Howard Porter. *Justice League of America*. Ausgaben 12, 14, 24, 34. New York: DC Comics 1998/99.

<sup>20</sup> Morrison. „Intro“ (wie Anm. 7). S. 5.

<sup>21</sup> DCcomics.com führt als Autoren Keith Champagne und John Ostrander auf. Im Band selbst gibt es keinen Verweis auf die Urheber. Der einzig im Band genannte Zeichner ist Ethan Van Sciver, dessen Signatur auf den Titelbildern zu finden ist. Allerdings hat der Zeichner nur die Cover angefertigt. Vgl. URL: [http://www.dccomics.com/dcu/graphic\\_novels/?gn=8180](http://www.dccomics.com/dcu/graphic_novels/?gn=8180). Stand: 01. 03. 2009.

- C) Welche Rolle übernehmen die einzelnen Superhelden im Geschehen?

Folgend ist zunächst auf den Comic *Der Dritte Weltkrieg* von Grant Morrison einzugehen, um daraufhin die jüngere Erzählung zu untersuchen. Im letzten Schritt werden die Comics auf struktureller Ebene miteinander verglichen.

### *3.1 Struktur und Funktion des Dritten Weltkrieges im Jahr 2000*

Die Handlung des Comics ist recht einfach zusammenzufassen: Die Erde wird von einer urzeitlichen anthropomorphen Waffe von der Größe und der Ausgestaltung einer dunklen Sonne mit dem Namen Mageddon angegriffen. Die Mageddon-Waffe beeinflusst die urzeitlichen und reptilischen Instinkte der Menschen so, dass diese gegeneinander in den Krieg ziehen und die Menschheit durch unfreiwillige Selbstvernichtung unterzugehen droht. Beeinflusst durch die Mageddon-Waffe spielen auch die Superschurken verrückt und gründen die Injustice Gang, um gegen Supermans Justice League anzutreten. Die Superhelden sind deswegen gezwungen, gegen den Weltkrieg auf der Erde, die Schurken der Injustice Gang und die Mageddon-Waffe zu kämpfen. Letztlich wird Mageddon besiegt, indem die Superhelden mittels eines technischen Gerätes allen Menschen Superkräfte verleihen und gemeinsam gegen den Feind in den Krieg ziehen.

#### *3.1.1 Kategorie A) Der Feind*

Der Comic entwirft sein Feindbild auf drei Ebenen: Mageddon ist als Waffe für alle kämpferischen Handlungen auf der Erde verantwortlich (erste Ebene). Die Superschurken der Injustice Gang werden unbewusst von Mageddon gesteuert und greifen die Justice League an (zweite Ebene). Unter Mageddons Einfluss beginnen die Menschen untereinander Krieg zu führen (dritte Ebene).





Abbildung 1: Mageddons ‚Gesicht‘ im Größenvergleich zur Sonne.

1. Ebene: Mageddon wird optisch als schwarze Sonne mit langen Dornen dargestellt, die um ein Vielfaches größer als die Erde ist. Zugleich wird die Waffe anthropomorphisiert, schließlich hat sie zwei Augen und einen undeutlichen Mund (vgl. Abb. 1).<sup>22</sup> Die Beschreibungen der Waffe sind dreifach codiert: So lassen sich eine mythologische, eine technologische und eine die Elemente des Holocausts zitierende Codierung ausmachen. Die mythologische Ebene zieht sich vor allem durch die ersten drei Kapitel des Comics. Schon der Name ‚Mageddon‘ ist ein Kunstwort, das das biblische Wort Armageddon abwandelt und somit unmissverständlich auf das mythologische Ende der Welt referiert. Dieses christliche Element wird ebenfalls durch die Unterstützung der Superhelden durch Engel gegen Ende des Bandes unterstrichen (WK1 K6, S14). Zudem

<sup>22</sup> Vgl. Grant Morrison/Howard Porter. „World War III.“ [Justice League of America] Ausgaben 36-41. *Der Dritte Weltkrieg. JLA – Die neue Gerechtigkeitsliga*. Sonderband 20. Hillefeld, Marc [Übersetzer]. Leinfeld-Echterdingen: Dino Verlag GmbH 2000, Kapitel 2, S. 21. Folgend WK1 genannt. Im Folgenden werden immer die Kapitel angegeben.

wird Mageddon als „die Antisonne“ (WK1, K1, S3) bezeichnet, wobei das Wort zunächst auf die Entgegensetzung zu verschiedenen Sonnengöttern verweist. So verwundert es auch nicht, dass Mageddon als maya-nische Prophezeiung verortet wird: Der Superheld Aztec ist dafür ausgebildet, die Rückkehr des ‚bösen‘ Mayagottes Tezcatlipoca zu verhindern und erkennt eben jenes Ereignis im Angriff Mageddons auf die Erde wieder (WK1, K4, S1) Mageddon wird zu einer, die Mythologien der Menschheit übergreifenden Feindbildkonstruktion. Außerdem konnte bereits festgestellt werden, dass Morrison die Superhelden zurück ins „Licht“<sup>23</sup> führen wolle. Somit wird die Antisonne als absolute Hürde auf dem ‚Weg der Superhelden ins Licht‘ entworfen, sozusagen als ‚Anti-licht‘. Mageddon wird weiterhin als „der urzeitliche Vernichter“ (WK1, K1, S5) beschrieben, der in einer Welt der „alten Götter“ gemeinsam mit anderen Waffen geschaffen wurde (WK1, K1, S6). Schon in der Darstellung des Feindes verbirgt sich ein unmittelbarer Verweis auf die mystizistischen Comics des *Golden Ages*. Mageddon ist so alt, dass er als mythologische Hand uralter Götter verstanden werden muss, wobei er immer Kreatur und Waffe bleibt:

Kein echter Verstand ... Mechanische Bewegungen primitiver Anweisungen über einen gewaltigen Raum hinweg ... So gewaltig und einfach und unerbittlich ... reptilisch ... zu primitiv für vernünftige Argumente. (WK1, K5, S19)

Mageddon hat keinen Verstand, der Feind hat somit keine Intention. Der Kampf findet nur deswegen statt, weil die Waffe auf Automatik steht.

Dies führt unmittelbar zur zweiten Codierung der Waffe: Auf der technologischen Ebene ist Mageddon, wie Aztec beim Kontakt mit seinem Feind feststellt,

eine von den Göttern erschaffene Maschine, wie eine dieser Uhren in Prag: Sie weiß, wann sie tick und wann sie tack machen muss. Sie führt nur bestimmte Funktionen aus. Ich bin im Herzen des Schattengottes meines Volkes, Tezcatlipoca – – und er ist nur ein alter Computer. Eine Maschine. (WK1, K 6, S20)

---

<sup>23</sup> Morrison. „Intro“ (wie Anm. 7). S. 5.

Der Mystizismus wird konterkariert und in einen technologischen Rahmen gestellt. Die Götter und die Mythologien, in diesem Falle die christliche und die mayanische, werden entmythifiziert und in einen vom Science-Fiction geprägten Kontext eingeordnet.

Dieser Feind ist zusätzlich noch über Anleihen an den Holocaust codiert, schließlich wird Mageddon von dem Superschurken Lex Luthor folgendermaßen beschrieben: „Es ist wie eine Fabrik [...] Sein Daseinszweck ist die Umwandlung von Leben in Tod.“ (WK1, K3, S19) Gerade die Betonung des fabrikhaft herbeigeführten Todes, dessen Ziel als „Massenvernichtung“ (WK1, K5, S19) bezeichnet wird, ist als Anspielung auf die Todesmaschinerie der Nationalsozialisten zu werten. Zudem endete Mageddons letzter Krieg im „Feuersturm“ (WK1, K5, S5), ein im Zusammenhang mit den Flächenbombardements des Zweiten Weltkrieges häufig aufgetretenes Phänomen. Schließlich verweist das Wort Antichrist übergreifender auf die Bezeichnung Hitlers als ‚Antichrist‘.

Bisher konnte gezeigt werden, dass Morrison verschiedene Elemente aus dem *Golden* und *Silver Age* in dem vielfach codierten Feindbild des Mageddon verbindet und damit die schlimmsten Bedrohungen der vergangenen Epochen in sich vereinigt.

2. *Ebene*: Auch die feindliche Injustice Gang um Lex Luthor ist mehrfach codiert, allerdings werden die Eigenschaften auf verschiedene Figuren verteilt. Es lassen sich zwei verschiedene Funktionen herausarbeiten: die erste ist die Unterstreichung von Mageddons Gefährlichkeit und die zweite ist die Anreicherung des Comics mit weiteren Bedrohungsszenarien neben dem Holocaust und der Apokalypse.

Die erste Funktion wird vor allem durch den Schurken Prometheus deutlich, als dieser die Informationszentrale der Justice League angreift und über sich selbst sagt: „Ich kenne keine Moral. Kein Mitleid, keine Gnade ... na ja, vielleicht doch. Niemand ist nur böse.“ (WK1, K2, S6) Der Schurke verdeutlicht, dass in Jedem etwas ‚Gutes‘ stecke. Da diese Zuschreibung auf Mageddon nicht zutrifft, tritt dessen Gefährlichkeit nur umso deutlicher hervor. Diese Funktion wird auch durch einen weiteren Gegenspieler ausgedrückt: Der ehemalige Militär General Eiling, der durch einen Eingriff zu einer Muskelbepackten und mit Selbstheilungsfähigkeiten ausgestatteten Bestie geworden ist, schlägt sich mit Superman durch weite Teile des Comics. Als Superman schließlich fragt, warum Eiling das mache, antwortet dieser: „Nur um die Enttäuschung in deinem verweichlichten Pfadfindergesicht zu sehen, Superman. Und weil

eine mächtige, dunkle Stimme am Rande des Nichts zu mir gesprochen hat und sagte, dass ihr alle sterben müsst. [...] Es gibt kein ‚Warum?‘“ (WK1, K3, S12) Besonders die Intentionslosigkeit der Handlungen ist von Interesse, weil die meisten Superschurken in der Regel einen Sinn mit ihrem Tun verfolgen, sei dies nun der Gewinn von Reichtum oder Macht. Mageddon allerdings hat, wie beschrieben, keine Intention – der Kampf bleibt Selbstzweck und ist schon deswegen schwer zu hinterfragen.

Die zweite Funktion ist die Anreicherung des Geschehens mit weiteren ‚klassischen‘ Bedrohungsszenarien, die sich vor allem in der außerirdischen Bienenkönigin Queenbee manifestieren. Sie ist die Herrin eines Schwarms außerirdischer Bienen, die alle Menschen in ihr Kollektiv aufnehmen wollen. Zunächst ist festzustellen, dass die Schurkin auf den Science-Fiction/Horrorfilm der 1950er und 1960er Jahre referiert, wenn der Held Plastic-Man etwa feststellt: „Die Erde wird von Killerbienen aus dem Weltall angegriffen? Und da denkt man, die interstellare Kriegsführung würde keine komischen Überraschungen mehr bereithalten.“ (WK1, K2, S12) Der ironische Unterton verweist auf Filme wie *Formicula*<sup>24</sup> oder *Tarantula*<sup>25</sup>, die beide gemeinsam haben, dass mutierte Insekten oder Spinnentiere die Welt angreifen. In dem außerirdischen Bienenvolk wird eine rein fiktive Bedrohung umgesetzt, die alsbald auf reale Szenarien übertragen wird. Einerseits beschreibt die Königin ihr Ziel folgendermaßen: „Eszz gibt faszzt szzechszz Milliarden unabhängige Individuen auf dieszzem Planeten. Morgen wird eszz kein einzzigeszz mehr geben.“ (WK1, K3, S14) Das Bienenvolk repräsentiert den Kollektivismus, der keinerlei Individualität zulässt und somit letztlich einen Widerspruch zu US-amerikanischen Ideologien darstellt. Andererseits werden diese Eigenschaften um sozialdarwinistische erweitert. „Wir [das Bienenvolk] werden von unszzerem biologiszzchen Recht gebrauch machen und dieszen Planeten auszzplündern.“ (WK1, K3, S17) In diesem Zusammenhang wundert auch nicht die später geplante (eugenische) Verwendung einer „Szzteriliszzationszsbombe“ (WK1, K5, S12), als Mitglieder der Justice League in die Kolonie – die in New York errichtet wurde – eindringen. So wird diese Bedrohung durch den Standort New York schließlich zu einem ideologischen Angriff von innen heraus. Da-

---

<sup>24</sup> Vgl. Gordon Douglas [Regie]. *Formicula*. Warner Bros. 1954.

<sup>25</sup> Vgl. Jack Arnold [Regie]. *Tarantula*. Universal 1955.

mit ist ein letztes Bedrohungsszenario entworfen: Der Turm der Justice League wird nicht von außen angegriffen, sondern durch die Eindringlinge der Injustice Gang von innen heraus gesprengt. Die (ideologische) Bedrohung ist also schon unmittelbar im Inneren des Systems angekommen; die Weltkriegsfront liegt somit nicht mehr außerhalb der USA sondern direkt innerhalb der eigenen Landesgrenzen.

3. *Ebene*: Mageddons Einfluss ist durch die Kriegsaktivitäten auf der Erde zu spüren: In kurzen Bildsequenzen werden Kriegshandlungen zwischen verschiedenen Nationalitäten gezeigt. Allerdings sind diese Darstellungen allein durch die Menge der auftretenden unterschiedlichen Nationalitäten und die gegen alle Nationalitäten kämpfenden Superhelden ironisch gebrochen und übersteigert. Von besonderem Interesse ist, dass die ‚Schurkenstaaten‘ China, Russland, Japan und der Irak (der hier verklausuliert als Quarac auftaucht) zwar durchaus als erstes den Einflüssen Mageddons erliegen (WK1, K1, S7), später allerdings nicht mehr die einzigen Angreifer sind: So erklären die USA, England und Europa ebenfalls den jeweils anderen Nationen den Krieg. (WK1, K5, S1, 8, 23) Diese Kombination realer und fiktiver Bedrohungsszenarien kulminiert in einem großformatigen Panel, in dem ein Angriff am Strand von Los Angeles gezeigt wird. Die Darstellung erinnert an eine Kreuzung des Sturms auf die Normandie und des Angriffs auf Pearl Harbor. Kriegsschiffe und Flugzeuge entlassen zahlreiche Soldaten unterschiedlicher Nationen am Strand in den Kampf, während die Superhelden fast schon hilflos versuchen, das Schlimmste abzuwenden. Das Bild zeigt eine besondere Bedrohungssituation, werden doch zwei ikonische Schlachten der Zeit des Zweiten Weltkrieges kombiniert und zu allem Überfluss noch auf US-amerikanischen Boden verlegt. Es ist nicht mehr auszumachen, wer hier eigentlich wen angreift: Wird das Pearl Harbor-Szenario verfolgt, bleiben die USA die Angegriffenen und alle anderen sind die schuldigen Angreifer. Wird der Kampf allerdings vom Sturm auf die Normandie her untersucht, haben die USA und die Nationalsozialisten den Platz getauscht und alle anderen Nationen bilden die Alliierten. Durch die Unbestimmtheit dieser Konzeption werden vermittels strukturellem Tausch alte Feindbilder aufgebrochen. ‚Schurkenstaaten‘ und ‚Heldenstaaten‘ sind unmittelbar miteinander verbunden. Zudem ist diese strukturelle Unbestimmtheit bereits seit den Anfängen des Superheldengenres im *Golden Age* Teil der Konzeption, schließlich fallen in der Figur des Superman Elemente der Übermensch-Ideologie der Natio-

nalsozialisten und gleichzeitig Anklänge der vertriebenen Juden in Europa zusammen. Der Tausch der Freund- und Feindbilder ist somit ein weiteres Zitat des *Golden Ages*. Insgesamt führt dies vor Augen, dass der Feind nicht in anderen Menschen, sondern in Mageddon selbst zu suchen ist. Die gesamte Menschheit wird geeint durch den Einfluss eines gemeinsamen Feindes. So wird die Erde später von einem Held wie folgt beschrieben: „Ehre diesen Organismus; dieses Wunderkind der Sterne ... Diese Erde.“ (WK1, K 5, S4f) Die „Armeen der Menschheit“ (WK1, K6, S23) ziehen geeint in einen Krieg der Erde gegen die Antisonne. Nationalitäten und Territorien spielen im fiktiven Dritten Weltkrieg keine Rolle mehr, werden durch diesen sogar thematisiert und anschließend aufgelöst. Gleichzeitig ist die Funktion der Kriegsszenarien nicht mehr die Teilnahme der Superhelden stellvertretend für die Lesenden. Vielmehr wird diese Blickrichtung umgekehrt, indem die Menschen zu Superhelden gemacht werden. Somit erfüllt das Weltkriegsszenario hier keinen propagandistischen Zweck mehr, sondern forciert im Angesicht einer besonderen Bedrohung die Einigung der Menschheit und damit die Beendigung jedweder ‚realer‘ Konflikte.

### 3.1.2 Kategorie B) Die Kriegsschauplätze

Insgesamt sind drei Kriegsschauplätze herauszuarbeiten: Auf der Erde kämpft die Menschheit unter dem Einfluss Mageddons gegen sich selbst. In einem Abstand zur Erde wird das Hauptquartier der Justice League auf dem Mond von der Injustice Gang angegriffen. Schließlich gibt es noch einen Kriegsschauplatz im Weltraum um und innerhalb von Mageddon. Anhand dieser Verteilung ist zu erahnen, dass die Schauplätze die Konflikte mit den Feindkonstruktionen aus Abschnitt 3.1.1 widerspiegeln, somit also gleichsam zum Austragungsort der interdiskursiven Anspielungen und Einigungsbemühungen der Menschheit werden. Durch die Deckung der Kategorien ist hier nur noch auf einige besondere Ausgestaltungen einzugehen, da die ansonsten gewonnenen Ergebnisse sich größtenteils mit denen der Kategorie A) decken.

Auf der Erde sind neben dem Kriegsschauplatz Los Angeles, wie er bereits dargestellt werden konnte, die durch die mythologischen Steinköpfe gekennzeichneten Osterinseln von Interesse. Einige der Superhelden versammeln sich hier, um den von ihnen so bezeichneten „Anti-Kriegs-

Strahl“ (WK1, K6, S9) mithilfe von „Blitzen und Chemikalien“ (WK1, K6, S26) zu bauen, durch den die Menschen in Superhelden verwandelt werden sollen. Dadurch werden die Osterinseln zum Verschmelzungspunkt zwischen Mystizismus und Science-Fiction-Technik. Diese Verschmelzung von Motiven des *Golden* und *Silver Ages* erschafft Superhelden und verweist somit nicht nur auf die ‚Glanzzeiten‘ des Superheldencomics, sondern wird in diesem Sinne zu einer Brutstätte für unzählige weitere Helden. Die daraus resultierende Erkenntnis lautet, dass Superhelden sich nicht nur durch ihre jeweiligen Stammepochen auszeichnen, sondern sich eben in der Vereinigung verschiedener Epochen etablieren müssen und genau dadurch erst zu aktuellen Superhelden werden, wie bei der Untersuchung von Kategorie C) noch genauer herauszustellen sein wird.

Zudem wird die innere Bedrohung der USA, die durch die Sprengung des Wachturms der Justice League gezeigt werden konnte, durch den Schauplatz selbst verkehrt. Zwar konnte der Turm zerstört werden, allerdings sei diese „letzte Hoffnung der Menschheit [...] eine lodernde Fackel auf dem Mond“. (WK1, K3, S1) Somit wird die Niederlage gleichsam zum Symbol (oder zum Fackelträger) des Widerstandes. Außerdem legt der Comic auch keinen weiteren Wert auf die Darstellung von Örtlichkeiten, sondern vielmehr auf die Figuren, die sich dort aufhalten. Batman formuliert es folgendermaßen, als Superman den Verlust des Wachturmes betrauert: „Vergesst den Wachturm ... uns haben sie nicht.“ (WK1, K3, S21) Superhelden und ihre Konflikte sind nicht mehr auf bestimmte Fronten oder Schauplätze begrenzt, sondern zeichnen sich vor allem durch das Vorkommen bestimmter diskursiver Elemente aus, die an jeden denkbaren Ort verlagert werden können

### 3.1.3 Kategorie C) Die Superhelden

Die zahlreich auftretenden Superhelden erfüllen zwei Funktionen: Die älteren Helden aus den vorhergehenden Epochen (mit Ausnahme von Superman, Wonder Woman und Batman) erkennen sich angesichts der Bedrohung Mageddons als hilf- und nutzlos (erste Funktion). Die amtierenden Mitglieder der Justice League können vor allem im Kontrast zu ihren Vorgängern und im Kampf gegen Mageddon die eigenen Wertvor-

stellungen festigen und sich selbst als neue Spitze der Superhelden beweisen (zweite Funktion).

1. *Funktion:* Als die Bedrohung der Erde durch Mageddon offenkundig wird, beruft die Justice League alle ehemaligen Mitglieder der Liga zu sich. (WK1, K1, S9) Diese Reserve besteht aus zahlreichen Helden verschiedener Zeitalter. So reist die Justice Society of America (JSA; das Superheldenteam des *Golden Ages*) genauso an, wie verschiedene frühere Besetzungen der Justice League (hier vor allem die humoristische Justice League International der späten 1980er Jahre), aber auch die Teen Titans (sozusagen der Jugendableger der Justice League, der vor allem in den 1980er Jahren berühmt war) oder Guy Gardner (der aggressive Nachfolger von Hal Jordan als Green Lantern, ebenfalls aus den 1980er Jahren). Diese altgedienten Helden werden von der amtierenden Justice League befehligt (WK1, K3, S18) und fallen in der Regel eben nicht durch ihre Taten, sondern durch ihre zur Schau gestellte Rat- und Nutzlosigkeit auf: Als beispielsweise Aztec, der den ersten Kontakt mit Mageddon herstellt und durch diesen erblindet, zu seinen Kumpanen zurückkehrt und von dieser Begegnung berichtet, sind es die Mitglieder der Justice Society und die älteren Besetzungen der Justice League, die stumm und fast schon verängstigt um den jungen Helden herumstehen. (WK1, K4, S1) Die übrigen altgedienten Helden fallen durch Unterhaltungen auf, die zeigen, dass man sich „nutzlos“ (WK1, K 4, S2) fühle. Zudem versuchen diese Superhelden das Geschehen um sie herum in altbekannte Muster zu pressen: „Wir bilden Teams, stimmt's? Das tun wir doch immer.“ (WK1, K4, S2) Auch diesmal wird diese Taktik aus früheren Comics der Justice League entnommen, allerdings hat das Konzept eine Änderung erfahren: „Sie [die JLA] nennen sie [die Teams] jetzt Bataillone. Es ist Krieg.“ (WK1, K4, S2) Die althergebrachten Konzepte finden nur in abgewandelter Form Anwendung, die von der amtierenden Justice League umgesetzt werden. Die ‚alten‘ Superhelden spielen angesichts der interdiskursiven Gefahr keine Rolle mehr. Da die hier auftauchende Gesamtheit der Superhelden zwar als Ganzes das Bedrohungsspektrum abdeckt, aber individuell eben nur gegen die Aspekte der eigenen Epoche ankämpfen kann, sind angesichts der Bedrohung durch Mageddon Superhelden gefragt, die interdiskursiv mit diesen verschiedenen Versatzstücken umgehen können – mithin also die Beschaffenheit der (historischen) Bedrohungen kennen. So verwundert es nicht, dass vor allem die Mitglieder der Justice Society, die durch ihren Einsatz im Zweiten Welt-



krieg bekannt geworden sind, eingesetzt werden, um den Krieg auf der Erde einzudämmen. Diese Frontenkriege, die wie gezeigt im Wesentlichen auf bekannte Weltkriegsszenarien referieren, können von diesen Superhelden unterbunden werden. Mageddon, der unterschiedliche Szenarien in sich vereinigt, ist von diesen Helden nicht berührbar. Durch diese Herabsetzung der alten Helden können die neuen umso deutlicher ins Rampenlicht gestellt werden, denn nur, wer sich der Gesamtheit der bekannten Bedrohungsdiskurse erinnern kann, hat gegen Mageddon eine Chance.

2. *Funktion*: Die aktiven Mitglieder der Justice League nehmen zwei Positionen ein: Entweder treten die eigenen Wert- und Moralvorstellungen durch Mageddon unmittelbar hervor oder diese werden zunächst in Zweifel gezogen, um anschließend umso entschiedener vertreten zu werden.

Die erste Position vertritt vor allem Batman, der schon zu Beginn des Comics zu Superman sagt: „Und wenn wir den Weltuntergang nicht aufhalten können, wer dann?“ (WK1, K1, S17) Die Äußerung zeigt ein Selbstvertrauen, das dem der Helden der ersten Funktion entgegensteht, denn während diese ihre Nutzlosigkeit debattieren, hat Batman keinen Zweifel am Erfolg der Justice League. Selbst als Superman zu Mageddons Gefangenem wird und aufgrund der mentalen Beeinflussung der Antisonne zu verzweifeln droht, insistiert Batman auf diese Feststellung, um Superman wieder aufzurichten: „Wir gewinnen immer!“ (WK1, K6, S18) Folglich kann der Angriff durch Mageddon und die daraus resultierende drohende Zerstörung der Erde Batman nicht weiter beeindrucken. „[W]ir werden nicht zum ersten Mal mit Schrecken und Verlust konfrontiert. Wir sind in diesen Feuern geschmiedet worden!“ (WK1, K6, S23) Die bedrohliche Wirkung Mageddons setzt sich aus verschiedenen und bereits bekannten Versatzstücken verschiedener Zeitalter und Epochen zusammen, die Batman dazu veranlassen, sich und den anderen Superhelden zu vertrauen. Somit wird die Erkenntnis der Interdiskursivität des Feindes zur zentralen Waffe.

Vor allem Superman und Green Lantern (hier mit dem Alter Ego Kyle Rayner, der Green-Lantern-Inkarnation des *Modern Ages*) ziehen ihren eigenen Kampf für das ‚Gute‘ allerdings zunächst in Zweifel:

Egal wie viele [Menschen] wir retten, wir werden es nie schaffen  
... Wir werden immer zu spät kommen, um die zu retten, die wir

wirklich retten wollen ... lieber sterben ... einfach sterben ... alles sterben lassen [...] Wir können nicht gegen das Vergessen gewinnen ... (WK1, K6, S18)

sagt Superman unter dem Einfluss Mageddons zu Batman. Das wohl interessanteste Element dieser Aussage ist der Kampf gegen das Vergessen. Die altgedienten und tatenlosen Superhelden der ersten Funktion verbleiben in ihren bekannten Rollenmustern und demonstrieren so ihre Unkenntnis der verschiedenen Bedrohungen – sie haben die anderen Diskurse vergessen oder schlicht niemals kennengelernt. Agieren können nur diejenigen Superhelden, die sich all dieser Versatzstücke bewusst – der Erinnerung befähigt – sind. Batmans Satz „Wir sind in diesen Feuern geschmiedet worden!“ (WK1, K6, S23) erinnert somit nicht nur an die Bekanntheit der Versatzstücke, sondern ist mithin als Möglichkeit zur Überwindung der Gefahren zu verstehen, immerhin will Batman mit dieser Predigt seinen Freund Superman zum Weiterkämpfen animieren. Somit wird die Erinnerung, wie sich an der Befreiung Supermans zeigt, an die verschiedenen Bedrohungsdiskurse zum einzigartigen Mittel gegen die hier entworfene ‚ultimative‘ Bedrohung.

Das Element des Generationswechsels findet sich in keiner der Figuren so stark wie in Green Lantern: Der Superheld ist das letzte Mitglied des von Hal Jordan im Wahn vernichteten Green Lantern Corps, das mit grünen Energieringen über das gesamte Universum wacht. Kyle Rayner trägt den letzten Ring des Corps und ist gleichzeitig das ‚Nesthäkchen‘ der Justice League. Er ist der junge, stürmische und gleichzeitig zweifelnde Superheld. Im Laufe des Comics wird der Ring Green Lanterns durch Mageddon außer Kraft gesetzt, so dass der Superheld ohne seine Kräfte auskommen muss. (WK1, K3, S4) Daran wird deutlich, dass der junge Superheld, zudem kritisiert und verunsichert von ehemaligen Mitgliedern des Green Lantern Corps, in seine Rolle und seine Aufgaben noch nicht hinein gewachsen ist und sich selbst als unvollständig und nutzlos wahrnimmt. „Mageddon hat meinen Ring zerstört ... Ich bin nur Kyle Rayner ... ein freischaffender Zeichner, der etwas trainiert ... nur ein ganz gewöhnlicher Kerl!“ (WK1, K5, S5) Doch der interstellare Superheld Metron bedeutet Green Lantern, dass Mageddon ihn nur glauben machen wolle, dass der Ring nicht mehr funktioniere (WK1, K5, S5) und so zieht er sich zurück, um mit seiner Willenskraft den Ring wieder zu aktivieren und damit Mageddon zu besiegen. „Ist doch ganz einfach,

Rayner.“ (WK1, K6, S8), sagt Green Lantern zu sich selbst, „Alles eine Sache der Willenskraft: Deine Willenskraft gegen eine Monsterbombe vom Anbeginn der Zeit [...] Kommt das etwa daher, dass ich tief im Inneren immer fürchtete, nicht gut genug für die JLA zu sein? [...] Hör auf zu heulen und tritt dieser Urzeitwaffe in den Hintern!“ (WK1, K6, S8) Die rein mentale Auseinandersetzung mit Mageddon endet mit dem Sieg Green Lanterns: Der Ring funktioniert wieder und der Held kommentiert seinen Sieg mit der folgenden Feststellung: „Du [Mageddon] bombardierst uns mit Selbstzweifeln, ja? Mageddon, Kumpel, du hast es mit der Talkshow-Generation zu tun.“ (WK1, K6, S8) Die junge Generation kann sich aufgrund ihrer Erfahrungen gegen Mageddon und damit zugleich gegen die verschiedenen Bedrohungsszenarien durchsetzen, nicht nur mit der Begründung, dass die Generation des Helden sich ständig mit Selbstzweifeln durch die Medien konfrontiert sieht. Vielmehr ist von Belang, dass Kyle Rayner hier für eine neue, moderne Generation von Superhelden steht, die mit den Problemen der vorhergehenden Generationen umgehen kann. Der Dritte Weltkrieg tritt in diesem Sinne als Reifeprüfung für eine ganze Generation von Superhelden auf, an dessen Ende die Ablösung der alten und sich selbst als nutzlos wahrnehmenden Generationen des *Golden*, *Silver*, *Bronze* und teilweise auch des *Modern Ages* steht. So verwundert es auch nicht, dass Kyle Rayner sich erstmals wie eine echte Green Lantern fühle. (WK1, K6, S8)

Insgesamt konnte mit der strukturellen Analyse des Comics gezeigt werden, dass die Bedrohung durch den Dritten Weltkrieg keine neuen Feindbilder konstruiert, sondern verschiedene alte miteinander verschmilzt und so eine interdiskursive Struktur bildet. Dadurch werden nicht nur Motive aus unterschiedlichen Epochen des Superheldencomics zitiert, sondern zu einer Bedrohung vermengt, die zum Ziel hat, ältere Generationen von Superhelden abzusetzen und so Platz für eine neue zu schaffen, deren stärkste Waffe die Erinnerung an die verschiedenen Diskurse ist. Damit einhergehend kämpfen nicht mehr die Superhelden anstelle der Zivilbevölkerung im Krieg, sondern umgekehrt die Zivilbevölkerung an der Seite und mit den Mitteln der Superhelden gemeinsam gegen verschiedene diskursive Bedrohungen.

### 3.2 Struktur und Funktion des Dritten Weltkrieges im Jahr 2007

Im Laufe der Comicreihe 52 wurde im wöchentlichen Turnus ein komplettes Jahr innerhalb des Kontinuums des DC-Universums erzählt. In diesem Jahr nahmen Superman, Batman und Wonder Woman, die wohl bedeutendsten Helden des Verlages, eine Auszeit. Anhand der übrigen Superhelden werden die Geschehnisse dieses Jahres dargestellt. *World War III* ist eine Sonderserie zu den Ereignissen in 52. Eine der vielen Erzählungen der Reihe dreht sich um Black Adam, ein ehemaliges Mitglied der Justice Society of America und damit Superheld von besonderem Rang. Black Adam übernimmt zu Beginn von 52 die Herrschaft über das fiktive, orientalisierte und von Armut und Terrorismus geplagte Land Kahndaq und regiert dieses mit eiserner Faust. Kahndaqs Herrscher gerät in die internationale Kritik, als er in aller Öffentlichkeit einen Selbstmordattentäter zerreit und immer wieder seine Brutalität im Umgang mit diesen Bedrohungen beweist. Zudem versucht die kriminelle US-amerikanische Organisation Intergang Black Adam dazu zu bewegen, Kahndaq als Waffenschleuse nach Asien benutzen zu dürfen. Black Adam lehnt dies ab, bricht zustzlich seine Bndnisse mit den westlichen Lndern und verliebt sich schlielich in die ehemalige Sklavin Adrianna Tomaz. Ihr und ihrem Bruder verleiht er einen Teil seiner eigenen magischen Superkrfte, so dass sie gemeinsam als Black Adam, Isis und Osiris ber Kahndaq herrschen. Isis kann Black Adam von seinem brutalen Vorgehen abbringen und ihn zu einem gerechten Herrscher machen. Doch Intergang nimmt Rache fr das Verbot zum Waffenschleusen und entwickelt unter Mithilfe des Nachbarstaates Bialya vier Roboter (die vier Reiter der Apokalypse), um zunchst den Ruf der Herrscher Kahndaqs zu zerstren und schlielich Isis und Osiris zu tten. Der letzte Wunsch von Isis ist Rache und so macht sich Black Adam auf, um Bialya zu vernichten. Der Comic *World War III* schildert die Geschehnisse nach den Angriffen Black Adams auf Bialya und stellt den internationalen Krieg der Superhelden gegen den Massenmrder Black Adam dar. Im Lauf der Erzhlung geraten Black Adam und der Martian Manhunter aneinander. Durch die vielen Toten verunsichert, flieht der Martian Manhunter, seine (auerirdische) Stellung auf der Erde zu berdenken. Allerdings kehrt er alsbald zurck, beschliet weiterhin fr die Menschheit zu kmpfen und besiegt schlussendlich Black Adam.

### 3.2.1 Kategorie A) Der Feind

Der einzig auftretende Feind des Comics ist Black Adam, dessen Darstellung in den Comics von 52 an dieser Stelle berücksichtigt werden muss, um ein vollständiges Bild der Figur zu zeichnen. In den Erzählungen, die vor dem Dritten Weltkrieg spielen, wird Black Adam als eine äußerst ambivalente Figur dargestellt: Einerseits zeigt der Herrscher von Kahndaq eine brutale Kreuzfahrermentalität, dessen selbst ernannte Mission es ist, das „wahre Böse“<sup>26</sup> in der Welt zu besiegen. Er verschreibt sich selbst dem Kampf gegen Terrorismus und Kriminalität. Unter dem späteren Einfluss seiner Geliebten Isis wird er zart und mitfühlend. Andererseits ist von Interesse, dass das Orientszenario nicht verwendet wird, um Kahndaq als einen ‚Schurkenstaat‘ zu konstruieren, denn Black Adam tritt trotz aller Differenzen mit den US-amerikanischen Superhelden und Diplomaten weiterhin für die Freiheit seines Landes ein. Wenn er denn als Despot zu bezeichnen ist, dann als einer, der als Kreuzzügler gegen den Terrorismus eher mit dem US-Präsidenten Bush als mit Saddam Hussein zu vergleichen wäre.

Im Bemühen meine Heimat zu schützen, wandte ich mich vom Rest der Welt ab. Und deswegen litt ich. Ich sah das wahre Böse, das so vielen innewohnt und erkannte, dass Kahndaq die Welt lehren muss, dem entgegenzutreten. Ich habe eine Mission. Ich werde euer Botschafter der Gerechtigkeit sein. Ich werde der Welt ein Vorbild sein. Ich werde unsere Lehren verbreiten. Mögen die Götter mit uns sein – – denn sie werden keine Chance gegen uns haben.<sup>27</sup>

Verschiedene Elemente dieser Antrittsrede weisen darauf hin, dass hier eine fiktionale Parallele zu den USA gezogen wird: Die Isolation von anderen Staaten sowie die Rhetorik des ‚wahren Bösen‘, als auch die ‚Mission des Botschafters der Gerechtigkeit‘ erinnern an die Reden des US-

---

<sup>26</sup> Geoff Johns/Grant Morrison/Greg Rucka/et. al. „52“. 52. *Das verlorene Jahr nach der Infinite Crisis*. Sonderband 1. Christian Heiss[Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2006, Kapitel 1, S. 14.

<sup>27</sup> Ebd.

Präsidenten<sup>28</sup> kurz vor und während des Afghanistan-, sowie Irak-Krieges. Dazu mischt sich ein bemerkenswertes Selbstbewusstsein, das den Göttern Angst einflößen soll. Somit wird die Mission einer religiösen Grundlage enthoben, so dass religiöser Fanatismus, zumindest seitens Black Adams, für die Kampfansage auszuschließen ist. Selbst Black Adams Motivationen für seinen späteren Rachefeldzug werden in 52 noch nachvollziehbar dargestellt. Nachdem die Roboter Isis und Osiris ermordet haben und nebenbei Kahndaq haben verdorren lassen, greift Black Adam zunächst ausschließlich den politischen Verantwortlichen in Bialya an. Zum Massenmord kommt es erst, als Black Adam von der – verständlicherweise – eingeschüchterten Bevölkerung mit Steinen beworfen wird.<sup>29</sup> Danach greift Black Adam die Forschungseinrichtung von Intergang an, in der einige Superschurken die Roboter gebaut haben, und wird dort mit verschiedenen Werkzeugen gefoltert.<sup>30</sup> Die Erzählung des Superhelden wird in 52 durchaus als Leidensweg dargestellt, der Black Adam sukzessive auf die ‚schiefe Bahn‘ führt und dabei schließlich in dessen Rachegelüsten bestärkt. Trotzdem wird gerade der Massenmord schon von den Superhelden in 52 verurteilt.<sup>31</sup> Die Ambivalenz der Figur tritt in dieser Konstellation aus nachvollziehbarer Trauer um den Verlust der Geliebten bzw. dem Wissen um die kriminelle Verschwörung gegen Black Adam im Widerspruch zu dem Massenmord an weiten Teilen der Bevölkerung Bialyas umso deutlicher hervor.

Zudem vereinigen sich verschiedene Diskurse in der Figur des Black Adams, die im Zusammenhang mit dem 11. September 2001 und dem Irak-Krieg stehen. Mit dem Angriff auf Black Adam und seine Familie von innen heraus werden terroristische Diskurse angeschnitten, die wie die Anschläge vom 11. September die Verletzlichkeit im eigenen Land und zusätzlich die Bedrohung durch eine getarnte, an Reichtum und Macht

---

<sup>28</sup> Vgl. Bushs Rede zu Beginn des Irak-Krieges: "Wir werden den Frieden verteidigen. Wir werden Anderen den Frieden bringen. Und wir werden siegen. Gott unser Land schützen und alle, die es verteidigen." URL: <http://www.handelsblatt.com/archiv/bush-rede-zum-irak-krieg-im-wortlaut;614363>. Stand: 01.03.2009.

<sup>29</sup> Geoff Johns/Grant Morrison/Greg Rucka/et. al. „52“. 52. *Das verlorene Jahr nach der Infinite Crisis*. Sonderband 6. Christian Heiss [Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2007, Kapitel 45, S. 8-14.

<sup>30</sup> Ebd. Kapitel 49, S. 12.

<sup>31</sup> Ebd. Kapitel 49, S. 18.

orientierte Verbrecherorganisation aus dem Westen demonstrieren. Somit wird der 11. September in ein orientalisches Szenario verlegt, dessen terroristische Bedrohungen genau auf diese Kultur gespiegelt werden. Black Adam ist in diesem Sinne genauso verletzt wie die US-amerikanische Gesellschaft und vereinigt in sich dieselben (kriegerischen) Reflexe gegen die Bedrohung von außen wie die Regierung Bush.

Obwohl dies Anlass zur Hoffnung auf eine komplexe Verwendung des Weltkriegsszenarios in *World War III* gibt, wird die Ambivalenz des Feindes gerade hier außer Acht gelassen, um den Feind auch als solchen darstellen zu können. Der Vierteiler setzt am Ende der Vernichtung Bialyas ein. Black Adam, vor Leichenbergen stehend, wird vom Martian Manhunter nach den Gründen seiner Taten gefragt: „Wieso? Nur einige Wenige sind verantwortlich für deinen Verlust, doch Millionen mussten sterben.“<sup>32</sup> „Du fragst nach dem Warum, Manhunter. Meine Rache, mein Zorn ist gerecht. Ich schwimme in einem Ozean aus Blut, und die Flut verschlingt mich nicht.“ (WK2, K1, S6) Aus der getriebenen und leidenden Figur der 52-Reihe wird eine willkürlich handelnde Bedrohung, die sich selbst als gerechter Vollstrecker sieht. Dass Black Adam von einer Verschwörung heimgesucht wurde, findet im ganzen Comic keine weitere Verwendung mehr.

Im Verlauf des Comics werden weitere Ambivalenzen der Figur kaum mehr zugelassen. Auf einer Doppelseite ist nach der Begegnung in Bialya zu sehen, wie sich verschiedene Staaten auf den Kampf gegen Black Adam vorbereiten oder wie unterschiedliche Figuren des DC-Verlages auf den drohenden Krieg reagieren (vgl. Abb. 2). Diese Teile der Erzählung werden in achtzehn kurzen Panels gezeigt, in dessen Mitte ein doppelt so großes neunzehntes Panel ist, das Black Adam zeigt. Aus dem ehemaligen Superhelden wird ein Furcht erregender, überdimensionierter Feind der ganzen Welt. (WK2, K1, S8f) In einem der kleinen Panels fragt ein südkoreanisches Kind: „Mutter, ich verstehe das nicht. Es sind so viele, gegen Black Adam allein.“ (WK2, K1, S9) Die Antwort der Mutter ist nicht zu sehen, allerdings wird die Gefährlichkeit des Feindes umgehend inszeniert, als dieser ohne weiteren Grund US-amerikanische Kampfjets angreift. Das ungleiche Verhältnis zwischen Alliierten (immerhin die ge-

---

<sup>32</sup> DC-Comics. „World War III“. Ausgaben 1-4. *World War III*. 52 Sonderband. Christian Heiss [Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2007, Kapitel 1, S. 1. Folgend WK2 genannt.

samte Welt!) und Feind wird umgehend gerechtfertigt durch die Brutalität und die Entschlossenheit Black Adams. Die Begründung des Angriffs klingt widersinnig: „Ich verletzte nie eure Landesgrenzen und doch jagt ihr mich. Und meine Antwort kann nur sein: Auge um Auge.“ (WK2, K 1, S13) Die Landesgrenzen wurden dabei offensichtlich in dem Moment verletzt, da Black Adam die Flugzeuge der USA angegriffen hat, somit ist der gesamte Kriegszustand einzig und allein auf ihn zurückzuführen. Zudem reißt er einem der anwesenden Superhelden die Haut vom Gesicht, als dieser sagt, dass er gegenüber seinen Feinden nicht um Gnade flehen werde. (WK2, K1, S12) „Endlose Drohgebärden – – Wie dein Land. Selbst wenn ihr gnadenlos unterlegen seid – – wollt ihr euer Gesicht wahren.“ (WK2, K1, S12) Der Vorwurf der Tatenlosigkeit ist angesichts einer internationalen Bedrohung vor allem im Lichte des im DC-Universums an anderer Stelle thematisierten ‚präventiven‘<sup>33</sup> Irak-Krieges durchaus problematisch. Schließlich verbirgt sich in der Aussage der Wunsch nach Eingriff. Wie noch zu zeigen sein wird, benötigt der Comic diesen Gedankengang aber, um die Funktion der Superhelden herauszuarbeiten.

Der Comic präsentiert danach die weltweiten Zerstörungssorgen Black Adams, die vor allem über die Beschädigung verschiedener Sehenswürdigkeiten und über brutale Morde an kämpfenden Superhelden deutlich wird. Dabei beharrt der Feind immer wieder auf der Meinung, dass die Superhelden sich nicht einzumischen hätten, weil dies nicht ihr Krieg sei. (WK2, K3, S4) Die Ambivalenz der Figur ist vollkommen verloren gegangen, schließlich wird er nur noch von Zorn und Rache getrieben. Die Ungerechtigkeit seiner Taten ist ihm nicht bewusst und schon dadurch erhält der entschlossene Kampf gegen Black Adam seine Legitimation. Die Superhelden kämpfen nicht länger gegen einen ehemaligen Freund und Verbündeten, sondern gegen eine Manifestation des Bösen. „Es gibt jene unter [den Superhelden], die stärker oder schneller oder mächtiger sind als er. Aber keiner kämpft entschlossener. Black Adam bremsst seine Schläge nicht. Er fürchtet den Tod nicht, auch nicht den eigenen. Jeder seiner Treffer soll töten.“ (WK2, K4, S9)

---

<sup>33</sup> Vgl. hierzu vor allem die US-Ausgaben von *Adventures of Superman* 628 bis 632, in denen Lois Lane als Kriegskorrespondentin in den Irak geht. Greg Rucka. *Adventures of Superman*. Ausgaben 628-632. New York: DC Comics 2004.





Abbildung 2: Die Welt macht gegen Black Adam mobil.

### 3.2.2 Kategorie B) Die Schauplätze

Die einzige Funktion der Schauplätze ist die Darstellung der weltweiten Zerstörung durch Black Adam, die Ähnlichkeiten zu den medialen Bildern der Anschläge vom 11. September 2001 haben. Schon die Darstellung Bialyas als Trümmerwüste aus eingestürzten Hochhäusern, die zusätzlich durch aufgehäufte Leichenberge untermalt wird, erinnern in ihrer Darstellung durchaus an die bekannten Fernsehbilder nach dem Einsturz des World Trade Centers. (WK2, K1, S1ff) Zudem wird der Krieg über die ganze Erde getragen, indem immer wieder Panels mit zerstörten Wahrzeichen und Sehenswürdigkeiten eingeblendet werden: So sind die Cheopspyramiden (WK2, K1, S21), das Taj Mahal (WK2, K1, S21), der Turm von Pisa (WK2, K3, S1), die Oper von Sydney (WK2, K2, S13) und das Parthenon in Griechenland (WK2, K3, S4) teilweise zerstört zu sehen. Die Darstellungen von in Trümmern liegenden Sehenswürdigkeiten unterschiedlicher Zeitalter und Kulturen erweitert die Eindrücke vom 11. September nicht nur um eine internationale Bedrohung, son-

dern macht Black Adam vor allem zu einer Figur, die zentrale kulturelle Errungenschaften zerstört. So erlebt jede Nation ihren eigenen 11. September, der auf die simplifizierte ‚böse‘ Struktur Black Adams zurückzuführen ist. In diesem Zusammenhang ist von Bedeutung, dass New York zwar angegriffen wird (Black Adam wirft einen Flugzeugträger auf die Stadt), diese Bedrohung aber abgewendet werden kann. Immerhin kennt New York diese Art von Bedrohung bereits und muss sie deswegen nicht noch einmal durchleben. „[...] das Udenkbare, das geschah, war schon Gegenstand der Fantasie, sodass Amerika in gewisser Weise [mit den Anschlägen vom 11. September] dem begegnete, worüber es fantasierte, und das war die größte Überraschung.“<sup>34</sup>, wie Žizek argumentiert. Dieses Bild wird hier genau verkehrt, indem die bekannten und zu erwartenden Bilder in New York eben nicht wieder aufgeführt werden. Vielmehr ist die Spiegelung der Anschläge auf die übrige Welt vonnöten, damit diese geeint in den Krieg ziehen kann.

Besonders deutlich wird diese Aufhebung der Grenzen in der finalen Schlacht: Die US-amerikanischen Superhelden versammeln sich an der chinesischen Mauer und müssen einem Kampf der chinesischen Superhelden gegen Black Adam zusehen, weil sie die Landesgrenzen nicht überschreiten dürfen. „Ein Übertreten der Grenzen würde einen nuklearen Gegenschlag des stolzen Chinesenvolkes herausfordern.“ (WK2, K4, S2) Doch als die chinesischen Superhelden unterliegen, dürfen ihre US-amerikanischen Kollegen die Grenze übertreten und Black Adam stellen. (WK2, K4, S7) Neben der Öffnung der Welt im Angesicht einer multi-kulturellen Bedrohung wird an der chinesischen Mauer ein klassisches Frontszenario dargestellt, an dem sich die Superhelden wie die US-amerikanischen Soldaten in anderen Kriegen versammeln, um gemeinsam gegen den Feind zu kämpfen. Schon dadurch werden Erinnerungen an das *Golden Age* wach, die sich in der Untersuchung der Rolle der Superhelden besonders herausstellen werden.

### 3.2.3 Kategorie C) Die Superhelden

---

<sup>34</sup> Slavoj Žizek. „Willkommen in der Wüste des Realen“. *Die Zeit*. Schönfeld, Eike [Übersetzerin]. URL: [http://www.zeit.de/2001/39/200139\\_zizek.xml](http://www.zeit.de/2001/39/200139_zizek.xml). Stand: 01.03.2009. S. 2.

Die Superhelden haben verschiedene Funktionen, die gemeinsam mit dem Feind Black Adam die Extreme zwischen ‚Gut‘ und ‚Böse‘ verdeutlichen. Diese Vereinigung der Gegensätze innerhalb jedes Menschen bezeichnet der Comic als das ‚Paradox der menschlichen Natur‘, das eben dadurch aufgelöst wird, dass die ‚guten‘ Menschen sich im Angesicht einer ‚bösen‘ Bedrohung erheben und gegen dieses ‚Böse‘ in Aktion treten. Dabei werden die Superhelden zu Menschen gemacht, um stellvertretend für die Leser zu kämpfen und zu lernen, was ‚richtiges‘ und ‚falsches‘ Verhalten ist. Diese Entwicklung wird vor allem durch den Martian Manhunter verdeutlicht, der seine ganz eigene Reifeprüfung im Dritten Weltkrieg bestehen muss.

Gleich auf der ersten Seite des Comics tritt der Martian Manhunter Black Adam in Gestalt eines kleinen Mädchens entgegen. Das Mädchen steht gleichermaßen für Unschuld und die Außenseiterstellung des Superhelden, denn dieser ist kein Mensch, sondern ein Außerirdischer, der versucht, die Menschen zu verstehen. „Du [Martian Manhunter] bist nicht wie alle anderen, J’onn J’onzz. Du bist kein Mensch.“ (WK2, K1, S5), stellt Black Adam gleich zu Beginn der Auseinandersetzung fest. Somit wird der Martian Manhunter zum Außenseiter, der über Black Adam, aber auch andere Menschen richten kann. Diese Funktion kommt dem Superhelden vor allem ab dem Moment zu, da Black Adam die Erinnerungen an die zahlreichen von ihm getöteten Zivilisten via Telepathie auf den Martian Manhunter überträgt und dieser angesichts der über ihn hereinstürzenden Eindrücke die Flucht ergreift, um im Orbit alle anderen Erzählstränge in seinem Kopf zu vereinigen. (WK2, K1, S22) Folgend ist der Martian Manhunter ein stiller Beobachter, der die Geschehnisse der Menschen kommentiert und bewertet und damit gleichermaßen zum Erzähler der weiteren Geschichten wird. In kurzen Darstellungen werden durch den Beobachter verschiedene Superhelden gezeigt.

Die erste Episode handelt von Jason Todd, der in New York den Beruf des Superhelden sehr freizügig auslebt: Kurz bevor der Flugzeugträger auf New York landet, stoppt er mehrere Bankräuber, tötet sie und nimmt die Beute an sich. Korruption und ‚falsche‘ Handlungen sind nicht nur in Black Adam zu finden, sondern können jeden Superhelden heimsuchen. Für das ‚Gute‘ einzustehen ist in diesem Sinne kein typisches Merkmal von Superhelden.

Die zweite Episode konterkariert Jason Todds moralisch zweifelhafte Taten: Der Flugzeugträger fliegt auf New York zu und soll von dem Su-

perhelden Firestorm wie beschrieben aufgehalten werden. Dieser braucht seine Partnerin Firehawk, deren Alter-Ego Politikerin im Senat ist, um seine Kräfte entfalten zu können. Dabei ist nicht entscheidend, dass der Superheld die Katastrophe abwenden kann, sondern vielmehr die Position seiner Partnerin zu dessen Taten. Als Firehawk zu Firestorm kommt, sagt diese: „Ich bekam die Nachricht [...]. Wenn das nicht wichtig ist – – und ich die Notfall-Sitzung des Senats verpasse, wo ich viel mehr bewirken kann als hier – –“ (WK2, K1, S17) Bevor sie von Firestorm unterbrochen wird, ist ihre politische Funktion wichtiger und nützlicher als ihre Funktion als Superheldin. Doch nachdem der Flugzeugträger aufgehalten wurde, verkehrt sich diese Meinung genau. „Wenn wir Black Adam aus dem Verkehr ziehen, fällt der Notfall und die Sitzung aus.“ (WK2, K1, S19) Die Funktion der Superhelden ist auf den schnellen Eingriff ausgelegt, der eben dazu da ist, Notfälle und damit gleichermaßen politische Notstandssitzungen zu verhindern, indem das Problem schnellstmöglich aus dem Verkehr gezogen wird. Zudem wird hier wieder die Diskussion um Verantwortung aufgegriffen, die im Gegensatz zur Jason-Todd-Episode ‚wahre‘ Verantwortung für die Sache zeigt, die noch weit über jedwedes politisches Engagement hinausgeht. Die erste Erkenntnis dieser Episoden ist, dass Superhelden immer auch anfällig für das ‚Böse‘ sind, wie der Martian Manhunter zum Ausdruck bringt: „Das Böse, das ich sehe, sollte mich anekeln. Es sollte mich zum Handeln bewegen. Doch begraben unter dem Gewicht des millionenfachen Todes ... rührt sich mein Herz nicht.“ (WK2, K2, S11) Die Reaktion auf das ‚Böse‘ in der Welt müsste – dem Selbstverständnis der Superhelden folgend – der Eingriff sein. Aber der verunsicherte Martian Manhunter weigert sich noch gegen diesen Reflex und beobachtet die Menschen weiter.

Egal wie Tapfer ihre Mühen [die der Superhelden], wie Nobel ihre Absichten waren ... wir drehen uns ewig im Kreis, im Bemühen, die Menschheit vor sich selbst zu retten, ihnen Vorbild zu sein. Doch immer wieder weigern sie sich zu lernen. Sie wählen den einfachen Pfad. Zorn übertrumpft Verstand. Hass übertrumpft Liebe. Tod übertrumpft Leben. [...] Das ist die grundlegende menschliche Natur. Menschliche Natur. Nur zwei Worte und doch unendlich komplex. (WK2, K2, S20f)

Die ‚Komplexität‘ der ‚menschlichen Natur‘ wird in dichotome Gegensatzpaare von Gefühlen übertragen. Damit wird nicht nur demonstriert, dass die Komplexität leicht aufzulösen ist, sondern dass letztlich immer der Kampf zwischen ‚Gut‘ und ‚Böse‘ ausschlaggebend für die Menschheit ist. „Mein geistiges Auge sieht Kinder [die jugendlichen Superhelden Teen Titans], die Töricht ins Verderben eilen. Sie sind Black Adam nicht gewachsen, und doch zögern sie nicht. [...] Hier übertrumpft Mut die Vernunft.“ (WK2, K2, S20f) Das Gegensatzpaar von ‚Gut‘ und ‚Böse‘ kann nicht vollends für eine Seite entschieden werden, denn auf jede ‚böse‘ Aktion folgt eine ‚gute‘. „Hass. Liebe. Gut. Böse. Hoffnung. Verzweiflung. Menschliche Natur. Ein Paradox, welches ich seit dem Eintreffen auf dieser Welt nie verstanden habe. Will ich weiter einen Platz unter den Menschen haben, muss sich dies ändern. Bevor es zu spät ist.“ (WK2, K2, S22) Das ‚Paradox der menschlichen Natur‘ ist die Auflösung von Gegensatzpaaren innerhalb verschiedener, als menschlich wahrgenommener Figuren. Da dieses Paradox nicht nur anhand der Zivilisten, sondern vor allem durch die Superhelden demonstriert werden, können die Superhelden vermenschlicht werden. Sie sind nur kostümierte Platzhalter und Symbole der Menschen, die sich durch die Vereinigung verschiedener Gegensätze in unterschiedlichen Figuren und Figurationen ausmachen. Dieser Dritte Weltkrieg ist kein Kampf von Superhelden gegen Superschurken, sondern von ‚guten‘ Menschen gegen ‚böse‘ Menschen. Die Bekämpfung des ‚Bösen‘ wird zur unmissverständlichen Aufgabe jedes ‚guten‘ Menschen.

Dieses simplifizierte Schema wird anschließend auf Farbspektren übertragen. Doch das Farbspektrum verdeutlicht nicht die graduellen Unterschiede zwischen den Extremen ‚Gut‘ und ‚Böse‘ bzw. Schwarz und Weiß. Vielmehr werden die jeweiligen Farben den Extremen zugeordnet: Als die Justice Society, das Superheldenteam des *Golden Ages*, auftaucht, bemerkt der Martian Manhunter: „Gold. Blau. Gelb. Mut. Stärke. Mitgefühl. Die Justice Society. Sofort treten sie in Aktion. Instinktiv wissen sie, wo nach Überlebenden zu suchen ist, wie sie helfen können. Routine, die sich in viel zu vielen solcher Situationen entwickelt hat. Ihnen bei der Arbeit zuzusehen ist fürchterlich und schön zugleich.“ (WK2, K3, S2f) Die Justice Society vereinigt in sich nicht nur die besten Eigenschaften der Superhelden (immerhin sind gold, blau und gelb zentrale Farben der meisten Superheldenkostüme), sondern zeichnen sich vor allem durch ihr Veteranentum aus. Ihre Funktion, das Handeln gegen das ‚Böse‘,

können sie deswegen so gut erfüllen, weil sie schon im Zweiten Weltkrieg gedient haben. So verwundert es auch nicht, dass sich die Superhelden des Teams genau darüber legitimieren, als sie ein Zivilist in Pisa kritisiert, weil Black Adam immerhin ein Mitglied des Teams war. Eine ältere Dame rechtfertigt die Helden: „Die Green Lantern und Wildcat [beides Helden der Justice Society] retteten mich im letzten großen Krieg, als ich ein Kind war. Man kann ihnen vertrauen.“ (WK2, K3, S2f) Die selbst von altgedienten Superhelden wie dem Martian Manhunter bewunderte Justice Society wird durch ihren Dienst im Zweiten Weltkrieg zum Paradebeispiel der ‚guten‘ Superhelden.

Am Ende steht die Erkenntnis des Manhunters, dass der Widerstreit der Gegensätze der menschlichen Natur zwar in jedem Menschen vorhanden ist, sich dort aber immer zugunsten einer Seite niederschlägt. Der Martian Manhunter muss schließlich erkennen, dass auch er der Gefahr der Korruption ausgesetzt ist, als er andere Figuren des DC-Universums beobachtet. „Diebstahl. Lügen. Täuschung. Im Namen der Gerechtigkeit. Die beiden Seiten der menschlichen Natur zeigen sich erneut. Geringe Missetaten, die im Dienste des Allgemeinwohls verübt werden. Das ist nicht die Art der Marsianer. Oder ... doch?“ (WK2, K3, S19) Der Martian Manhunter hat selbst zahlreiche geheime Identitäten besessen, von denen eine der ehemalige Polizist und Detektiv John Jones ist. Der Superheld kehrt in die Polizeiwache zurück, in der er gearbeitet hat und lüftet die Täuschung durch seine geheime Identität vor seinen ehemaligen Kollegen, „[d]amit ich es nie wieder tun kann“. (WK2, K3, S21) Danach fliegt er in das inzwischen leere Hochhaus, in dem die Detektei von John Jones war, und erkennt: „Wo ich auch hinsehe, ich sehe nur Lügen!“ (WK2, K 3, S21) Das Hochhaus wird zerstört und der Martian Manhunter hat den Pfad der Reinwaschung betreten, um sich von dem ‚Bösen‘ zu befreien und gleichsam wie die Helden der Justice Society für das ‚Gute‘ zu kämpfen.

Der Superheld fliegt zur chinesischen Mauer, wo sich die Superhelden wie an der Front versammelt haben. Die Justice Society wird in den Vordergrund dieser Front gerückt (WK2, K4, S2f) und weckt so wieder die Bilder des *Golden Ages*. Der Zweite Weltkrieg und das *Golden Age* werden zur Wegweisenden Epoche des Superheldencomics, die gleichbedeutend mit dem ‚Guten‘ und dem Vorbildcharakter der Superhelden sind. Deswegen ist dieser Dritte Weltkrieg auch die Chance, insbesondere für den Martian Manhunter, zu einem ebensolchen Superhelden zu

werden. Die Aufgabe der Superhelden wird ein letztes Mal betitelt. „Die meisten [Superhelden] sind angespannt, ungeduldig wartend. Das ist ihre Natur. Das erkannte Böse, die wahrhaftige Gefahr, physisch anzugreifen, und sie mit ihren Körpern aufzuhalten.“ (WK2, K4, S3) Der Superheld ist in erster Linie ein Körper, der das ‚Böse‘ erkennen können muss. „Ich höre auch das Flüstern, tief in ihren Gedanken – – Andere starben schon. Ist dies mein Moment? Wird es wehtun? Werde ich aufschreien? Dies sind wohl die ehrlichsten Fragen.“ (WK2, K4, S3) Die Superhelden durchleben an der Front dieselben Ängste wie die Soldaten es an ihrer Stelle in jedem Krieg getan haben. Zugleich sind diese egoistischeren Fragen ‚ehrlicher‘ als die Fragen nach der eigenen Legitimation, nach dem Recht an dieser Stelle einen Krieg zu führen. Denn das Recht zum Eingriff ist unmittelbar deutlich: Wenn das ‚Böse‘ in der Welt ist, muss jeder ‚gute‘ Mensch es bekämpfen. Die Legitimation des Krieges ist unmissverständlich verwurzelt in der Definition des ‚Guten‘. Wer also an seinem Recht zu kämpfen zweifelt, zweifelt gleichbedeutend auch am Sieg des ‚Guten‘.

Als ich ihren Gesprächen lausche, ihren Zweifeln und Ängsten und Misserfolgen ... sehe ich erneut mein Spiegelbild im Angesicht ihrer Menschlichkeit. Leben ist zweifeln, fürchten und versagen. Die menschliche Natur ist es, sich wieder zu erheben. Aber nicht nur ihre Natur. Mein Platz ist unter ihnen. (WK2, K4, S6)

Das relativ früh im Comic auftauchende ‚Paradox der menschlichen Natur‘ wird nicht mehr gleichgesetzt mit der widersprüchlichen Vereinigung verschiedener Gegensätze, sondern mit der Überwindung dieser Gegensätze. Die menschlichen Gefühle müssen sich immer auf den Kampf gegen das ‚Böse‘ in der Welt auswirken und zwar in dem Maße, dass alle Rückschläge übergangen und in Erfolge im Kampf umgewandelt werden können. Schließlich nimmt der Martian Manhunter seinen Platz an der Front ein und kämpft gemeinsam mit seinen menschlichen Kollegen gegen das ‚Böse‘ hinter der chinesischen Mauer. In welcher Gestalt das ‚Böse‘ auftritt spielt dabei keinerlei Rolle: „[Black Adam] ist längst nicht einzigartig. In meinen vielen Jahren auf diesem Planeten habe ich viel zu viel Tod gesehen, der vielerlei Gründen entsprang. Oder keinem Grund. Im Namen der Gerechtigkeit. Um sich zu bereichern. Aus Machtlust. Im

Aufwallen des Zorns. Weil man es kann. Aus Rache. Um andere zum Schweigen zu bringen.“ (WK2, K4, S10) Die Tilgung jedweder Ambivalenz aus der Figur des Black Adam hat zur Folge, dass das ‚Böse‘ in ihm nur umso deutlicher hervortreten kann. Der Grund ist dabei gleichgültig: Das ‚Böse‘ tritt mordend in Aktion, während das ‚Gute‘ diesen Mord durch seine eigenen Aktivitäten aufzuhalten sucht. So erkennt der Martian Manhunter seine Rolle in diesem Dritten Weltkrieg und auf der Erde: „Steh auf. Halte Black Adam auf. Ein Mantra des Mutes. [...] Die Zeit aller Gedanken ist längst vorüber. Es geht um das, was ich bin. Was ich sein will. Es geht nicht um meine Gedanken. Es geht um das, was ich tue.“ (WK2, K4, S12f) Nur Taten können das ‚Gute‘ zeigen und die Superhelden sind eben deswegen die Verkörperung dieses ‚Guten‘, weil sie nichts anderes zu tun haben, als das ‚Böse‘ körperlich aufzuhalten. Da der Martian Manhunter dies nun erkannt hat, kann er nicht nur Black Adam besiegen (WK2, K4, S17f), sondern verwandelt sich unbewusst auch in eine neue Figur. Er fällt bewusstlos auf den Boden. Sein Kostüm, das seit dem *Silver Age* aus einem schlichten roten X auf seiner ansonsten nackten Brust, sowie einem Paar blauer Stiefel, einer blauen Unterhose und einem dazu passenden Umhang besteht, verwandelt sich in ein blaues, den kompletten Körper verhüllendes Kostüm mit goldenen Knöpfen. Das rote X bleibt erhalten. (WK2, K 4, S20) Das Kostüm hat zwei der drei Farben der Justice Society übernommen. Gold für Mut und blau für Stärke. Das weiterhin existierende Rot im Kostüm verweist auf die Wut und grün, die Haut des Marsianers, steht für die lebendige Trauer, aus der immer etwas ‚Gutes‘ erwachsen kann. (WK2, K3, S2) „In diesem Moment gleißender Hitze und Schmerzen starb ich und wurde wiedergeboren. Ich bin nicht mehr der, der ich war. Ich werde nicht mehr verleugnen, was ich bin. J’onn J’onzz. Manhunter vom Mars. Die Zeit für einen Anfang ist reif.“ (WK2, K3, S2) Der Martian Manhunter hat seine Reifeprüfung im Angesicht des Dritten Weltkrieges bestanden und verwandelt sich. Ausschlaggebend dafür war die Justice Society als Vorbild und die Erkenntnis, dass der Kampf gegen das ‚Böse‘ Handlungen erfordert und keine Gedanken. In diesem Sinne muss sich jeder Held an den Superhelden des *Golden Ages* messen lassen und wird erst innerhalb dieser Epoche zu einem ‚echten‘ Superhelden.



#### 4. Vergleich und Ausblick

Die beiden hier vorgestellten Comics könnten in ihrer Ausgestaltung kaum unterschiedlicher sein. Beide verwenden dasselbe Kontingent an Superhelden und referieren auf verschiedene Epochen des Superheldencomics. Der Dritte Weltkrieg ist im Jahr 2000 eine vor allem ideologische und mentale Bedrohung, die interdiskursiv auf unterschiedlichste Bedrohungsszenarien verweist und die vor allem durch Erinnerung an die jeweiligen Diskurse überwunden werden kann. 2007 geht es nicht mehr um Gedanken, um Ideologien – selbst nicht mehr um ideologische Vorstellungen von ‚Gut‘ und ‚Böse‘, denn diese werden ja als international anerkannt vorausgesetzt – sondern um körperliche Taten, die einzig und allein den Zweck erfüllen das ‚Böse‘ zu besiegen. Die Vielgestaltigkeit der Mageddon-Bedrohung steht dem eingestaltigen ‚Bösen‘ gegenüber, das immer gleich erkannt und bekämpft wird. So verwundert es auch nicht, dass Morrisons Helden sich einerseits immer wieder im Angesicht neuer Bedrohungen beweisen müssen und andererseits die alten Superhelden sich entweder dynamisch anpassen oder das Ruder gleich an ihre Nachfolger abtreten. 2007 sind die Superhelden alles andere als dynamisch; statisch verharren sie in ihren Funktionen, die bereits seit 70 Jahren existieren und als zeitlos wahrgenommen werden. Der Kreislauf von ‚Gut‘ und ‚Böse‘ ist immer gleich und schon deshalb mit den althergebrachten Mitteln und Legitimationen des *Golden Ages* auszufechten. Beide Comics proklamieren die Einigung der Welt, vereint durch den jeweiligen Dritten Weltkrieg. Die interdiskursive Struktur Mageddons veranlasst die Menschen dazu, sich über sich selbst zu erheben, weil die Gefahr ein Gemisch aller möglichen Kränkungen und Bedrohungen ist, die diese Welt kennt. Black Adam, der den 11. September über die Erde trägt, bewirkt auch die Einigung der Menschheit, allerdings unter den Idealen der US-amerikanischen Superhelden. Die Welt hat das ‚Böse‘ endlich erkannt, so wie die US-amerikanischen Superhelden es schon immer erkannt haben, und deswegen kann es endlich gemeinsam bekämpft werden. Der Dritte Weltkrieg ist aber auf beiden Seiten auch immer die Reifeprüfung für eine Generation, die sich ihrer eigenen Kraft und Funktion nicht bewusst ist. Auf der einen Seite erweist sich der junge Green Lantern, Kyle Rayner, als Mensch, der um die bereits bekannten Bedrohungen und Selbstzweifel der vorangehenden Generationen Bescheid weiß und schon deshalb Mageddon besiegen kann. Auch der Martian Manhunter überwindet

seine Selbstzweifel und erkennt die Bedrohung, doch etabliert er sich nicht als Vertreter einer neuen Superheldengeneration, sondern findet seine Funktion unter dem Vorbild der altgedienten Helden umso deutlicher. Gut 50 Jahre nach der Entstehung des Martian Manhunters hat dieser nun endlich seine Aufgabe nach dem Vorbild der Veteranen des *Golden Ages* gefunden. Damit verbunden ist wohl der größte Unterschied zwischen den beiden Comics: Im ersten Dritten Weltkrieg werden die Menschen zu Superhelden und können schon deswegen repräsentativ an der Seite ihrer Helden für das ‚Gute‘ eintreten. Denn Superman besiegt Mageddon angestachelt durch die Unterstützung der Mitmenschen. Im zweiten Dritten Weltkrieg werden die Superhelden zu Menschen und pflanzen schon damit die unmissverständliche Botschaft in die Welt, dass jeder Mensch die Pflicht hat, das erkannte ‚Böse‘ zu bekämpfen. Das Mittel dazu sind der Körper und die Gewalt. Beide Comics referieren auf reale Bedrohungen und Kriegsszenarien, die in ihrer Gesamtheit ein diskursives Bild des (kriegerischen) 20. Jahrhunderts zeigen. Die Begegnung mit diesen Diskursen führt allerdings zu unterschiedlichen Konsequenzen: Morrison's Konzept zum ‚Sieg‘ über den Nationalsozialismus, über den Kalten Krieg, über Terrorismus und andere Bedrohungen ist das Wissen um diese Diskurse, das mithin das Auftauchen neuer und ähnlicher Gefahren unterbindet – wenngleich jedes Mal die Chance zur Überprüfung der eigenen Wertvorstellung genutzt werden muss. Der zweite Dritte Weltkrieg referiert auf den 11. September und die anschließenden kriegerischen Auseinandersetzungen mit anderen Kulturen. Am Schluss bleibt die Erkenntnis, dass das ‚Böse‘ in jeder Kultur gleichgestaltig ist und der Gegenschlag ohne zu zögern von den ‚Guten‘ durchgeführt werden muss. Gerade im Angesicht der Reaktionen der USA auf die Anschläge im September 2001 in New York ist dies eine äußerst problematische Grundhaltung, die letztlich davon ausgeht, dass die Wertvorstellungen der restlichen Welt immer auch den Wertvorstellungen der USA entsprechen müssen.

Der Vergleich der beiden Comics zeigt exemplarisch die inflationäre Verwendung von Motiven des *Golden* und des *Silver Ages* in aktuellen Superheldencomics und wie unterschiedlich deren Ausgestaltung sein kann. Treffend zu bezeichnen wäre diese neue Superheldenepoche als Retro

Age.<sup>35</sup> Leser der Comics um beispielsweise die Justice League und die Justice Society werden vor allem die Strukturen des zweiten Dritten Weltkrieges in den Superheldencomics von DC wieder finden. Andererseits setzt Morrison seine Auffassung von interdiskursiven und mithin in sich verschiedene Epochen vereinigenden Superhelden in seinen Comics *All Star Superman* und seinen aktuellen Batman-Heften fort. Mit dieser Untersuchung konnten zahlreiche Referenzen auf die frühen Comics des Genres gezeigt werden. In nachfolgenden Untersuchungen ist dieses Retro Age weiter zu analysieren, um einerseits den Superheldencomic besser zu verstehen und andererseits ganz im Sinne von Siecks *Zeitgeist der Superhelden* die aktuellen diskursiven Einflüsse auf Superheldencomics herauszuarbeiten.

---

<sup>35</sup> Vgl. hierzu meine Masterarbeit *Konstruktion – Dekonstruktion – Rekonstruktion. Mythenkonstruktionen als Strukturprinzipien der Gesellschaft in der populären Kultur von 1986 bis 2001*, sowie die Seminararbeit *9-11 im Zeitgeist der Superhelden*, die auf Anfrage bei markus.engelns@uni-bielefeld.de als PDF erhältlich sind.

*Literatur*

Arnold, Jack [Regie]. *Tarantula*. Universal 1955.

Bush, George W.: „Rede zum Beginn des Irak-Krieges“. *Das Handelsblatt*.  
URL: <http://www.handelsblatt.com/archiv/bush-rede-zum-irak-krieg-im-wortlaut;614363>. Stand: 01.03.2009.

DC-Comics. „World War III“. Ausgaben 1-4. *World War III*. 52 Sonderband. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2007.

Douglas, Gordon [Regie]. *Formicula*. Warner Bros 1954.

Engelns, Markus. *9/11 im Zeitgeist der Superhelden*. Seminararbeit. Universität Bielefeld. 2006. Erhältlich auf Anfrage bei markus.engelns@uni-bielefeld.de.

Engelns, Markus. *Konstruktion – Dekonstruktion – Rekonstruktion. Mythenkonstruktionen als Strukturprinzipien der Gesellschaft in der populären Kultur von 1986 bis 2001*. Masterarbeit. Universität Bielefeld. 2008. Erhältlich auf Anfrage bei markus.engelns@uni-bielefeld.de.

[http://www.dccomics.com/dcu/graphic\\_novels/?gn=8180](http://www.dccomics.com/dcu/graphic_novels/?gn=8180). Stand: 01.03. 2009.

Johns, Geoff/Morrison, Grant/Rucka, Greg/et. al. „52“. 52. *Das verlorene Jahr nach der Infinite Crisis*. Sonderband 1. Christian Heiss [Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2006.

Johns, Geoff/Morrison, G./Rucka, G./et. al. „52“. 52. *Das verlorene Jahr nach der Infinite Crisis*. Sonderband 6. Christian Heiss [Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2007.

Lechler, Marius. „Die Rückkehr der Superhelden. Comics und ihre dynamische Verwendung von Schrift und Bild“. *Medienobservationen*.  
URL: <http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/artikel/literatur/lechler.html>. Stand: 01.03.2009.

- Link, Jürgen/Link-Heer, Ursula. „Diskurs/Interdiskurs und Literaturanalyse“. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*. Ausgabe 77, 1990, S. 88-89.
- Moore, Alan/Gibbons, Dave. *Watchmen. Ultimate Edition*. Christian Heiss [Übersetzer]. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2008.
- Morrison, Grant. „Intro“. *JLA – Die neue Gerechtigkeitsliga*. Sonderband 1. Marc Hillefeld [Übersetzer]. Leinfeld-Echterdingen: Dino Verlag GmbH 1997.
- Morrison, Grant/Porter, Howard. „World War III.“ [Justice League of America] Ausgaben 36-41. *Der Dritte Weltkrieg. JLA – Die neue Gerechtigkeitsliga*. Sonderband 20. Christian Heiss [Übersetzer]. Leinfeld-Echterdingen: Dino Verlag GmbH 2000.
- Morrison, Grant/Porter, Howard. *Justice League of America*. Ausgaben 12, 14, 24, 34. New York: DC Comics 1998/99.
- Platthaus, Andreas. „Superman. Die Treue zur Utopie und zu Amerika.“ *Klassiker der Comic-Literatur ausgewählt vom F.A.Z.-Feuilleton*. Ausgabe 1. Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH 2005.
- Rucka, Greg. *Adventures of Superman*. Ausgaben 628-632. New York: DC Comics 2004.
- Sieck, Thomas. *Der Zeitgeist der Superhelden. Das Gesellschaftsbild amerikanischer Superheldencomics von 1938 bis 1998*. Meitingen: Corian Verlag 1999.
- Zizek, Slavoj. „Willkommen in der Wüste des Realen“. *Die Zeit*. Eike Schönfeld [Übersetzerin]. URL: [http://www.zeit.de/2001/39/200139\\_zizek.xml](http://www.zeit.de/2001/39/200139_zizek.xml). Stand: 01.03.2009.

#### *Abbildungsverzeichnis*

- Abbildung 1: Morrison, Grant/Porter, Howard. „World War III.“ [Justice League of America] Ausgaben 36-41. *Der Dritte Weltkrieg. JLA –*

*Die neue Gerechtigkeitsliga*. Sonderband 20. Heiss, Christian [Übersetzer]. Leinfeld-Echterdingen: Dino Verlag GmbH 2000, Kapitel 2, S. 21.

Abbildung 2: DC-Comics. „World War III“. Ausgaben 1-4. *World War III*. 52 Sonderband. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini Verlags-GmbH 2007, Kapitel 1, S. 7f.