

Dath | Superhelden. 100 Seiten

**\* Reclam 100 Seiten \***

Dietmar Dath  
Superhelden. 100 Seiten

Reclam

»Eternally my story never goes as planned.

And it's bigger than the man.«

Anthrax: Superhero

Für Polly Urethan

Alle Rechte vorbehalten

© 2016 Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart

Umschlaggestaltung: ZERO Werbeagentur, München

■ Umschlagabbildung: ■

Infografiken (S. 5, 18, 63): Golden Section Graphics GmbH, Berlin

Bildnachweis: S. 6 © Wikimedia Commons / Alex Lozupone (Tduk);

S. 13 © Wikimedia Commons / Matt Biddulph; S. 50 © Picture-

Alliance / AP-Images; S. 92 © Imago / UPI Photo

Gesamtherstellung: Reclam, Ditzingen. Printed in Germany 2016

RECLAM ist eine eingetragene Marke

der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart

ISBN 978-3-15-020420-7

Auch als E-Book erhältlich

[www.reclam.de](http://www.reclam.de)

Für mehr Informationen zur 100-Seiten-Reihe:

[www.reclam.de/100Seiten](http://www.reclam.de/100Seiten)



## Inhalt

- 1 Vorab: Schule der Übermenschen
- 12 Erster Teil: Wie sie wurden, was sie sind
- 53 Zweiter Teil: Wer sie sind und was sie können
- 91 Zum Abschluss: Was sie bedeuten und wohin sie streben

Im Anhang Lektüretipps





## Vorab: Schule der Übermensch

Wenn Erwachsene sich lange nach dem mehr oder weniger erfolgreichen Abschluss der Pubertät wieder (oder immer noch) mit den erfundenen Gestalten beschäftigen, die ihre Fantasiewelten bevölkerten, als diese Erwachsenen Kinder und Jugendliche waren, dann behauptet das küchenpsychologische Klischee gern, der Reiz dieser Beschäftigung läge darin, dass jene Gestalten nicht altern. Sie bleiben sich treu, auf dem Papier oder in anderen Medien. Sie bewahren unsere kindliche Energie, Begeisterungsfähigkeit und Naivität als externe Festplattenspeicher des Herzens. Sie heben das Staunen für uns auf, den Ehrgeiz der frühesten Welterschließung als Weltverwandlung, die vielgestaltigen Hoffnungen.

Das Klischee klingt triftig.

Bei mir stimmt es aber nicht.

Meine Kinderidole sind nicht jung geblieben. Die Lebenserfahrung hat sie nicht geschont: Batman war inzwischen mehrfach in Rente, außerdem unter anderem tot und querschnittsgelähmt. Superman hat geheiratet, Spider-Man auch. Die X-Men sind nicht wiederzuerkennen, Green Lantern hat im Zustand geistig-moralischer Verwirrtheit schwere Verbrechen begangen, die Avengers hatten mehr Vorsitzende als die

KPdSU (die es im Gegensatz zu den Avengers nicht mehr gibt).

Das alles ist dokumentiert, in Comics, Büchern, Filmen, durch mehrere Datenträgerwechsel hindurch – auch die Medien nämlich, die das alles festhalten sollten, sind nicht dieselben geblieben.

Superheldinnen und Superhelden haben also seit den 1970er Jahren ärgere Wandlungen und schlimmere Niederlagen erlebt als der Erwachsene, der ich geworden bin. Als Kind brauchte ich diese Figuren, als Jugendlicher mochte ich sie, dann habe ich sie eine Weile vergessen. Will ich sie heute wiedertreffen, kann ich mir aussuchen, in welchem ihrer Lebensabschnitte das geschehen soll: Meine Comic-Bibliothek hat Türen zu ihren schlechtesten und ihren besten Zeiten. Und wenn das nicht reicht, kann ich ins Kino gehen, den Fernseher einschalten, im Netz kramen oder einen Datenträger in irgendeinen Player legen. Die Lebensläufe dieser Leute, die es nie gegeben hat, sind Menüs für mich geworden: Ich kenne sie als übermütige Kinder, launische Jugendliche, widersprüchliche Erwachsene oder tapfere Greisinnen und Greise.

Selbst einer, von dem der Comic-Kanon sagt, dass er sehr viel langsamer altert als die meisten Lebewesen, der Mutant Wolverine, der sich bereits im Zweiten Weltkrieg bewähren konnte, noch in ferner Zukunft seine grässlichen Zigarren schmauchen wird und im Kino das Gesicht von Hugh Jackman hat, ist mir im Seniorenstand begegnet; sogar in mehreren Varianten, von Chris Claremonts *Days of Future Past (Zukunft ist Vergangenheit, 1981)* bis zu Mark Millars *Old Man Logan (2008)*.

Ich habe trotzdem nicht vergessen, wie das alles am Anfang war. Auf dem Spielplatz hielten wir die Superheldinnen und

Superhelden wirklich für unveränderlich, unsterblich, unverwundlich – und uns selbst gleich mit, denn die angemessene Form der ersten Liebe zu solchen Gestalten ist die der Identifikation. Wir kannten sie besser als einander, das heißt: Wir teilten sogar Geheimnisse mit ihnen, zum Beispiel die berühmten »Secret Identities«, die Wahrheit über das Doppelleben, das viele dieser Figuren führten – der gehbehinderte Arzt Donald Blake ist »in Wirklichkeit« der nordische Donnergott Thor, der verklemmte Zeitungsjournalist Clark Kent ist der unzerstörbare Superman. Weil wir Kinder waren, die von sich wussten, dass man ihnen äußerlich nicht ansehen konnte, was alles in ihnen steckte, leuchtete uns unmittelbar ein, dass die farbenprächtige und mächtige Seite dieser Leute, das, was man nicht übersehen konnte, wenn es sich enthüllte, ihr Eigentliches war, nicht die schäbige Hülle des Allzumenschlichen, in der sie doch vermutlich mehr Zeit verbrachten, ja: Tag für Tag fristen mussten, wie man eine Gefängnisstrafe absitzt. Was Kindern eine Wahrheit der Hoffnung darauf bedeutet, wer sie einmal werden können, ist für erwachsene Leserinnen und Leser solcher Comics aber zugleich ein großes Gleichnis auf das Subjekt-Selbstempfinden moderner Menschen allgemein: Weil ihr öffentliches Wesen rechtlich und politisch allen anderen gleichgestellt ist, also »nichts Besonderes« mehr, nicht von Geburt an wichtig wie bei den Adligen der vormodernen Zeit (deren Wappen in den Insignien der Superhelden, dem großen »S« oder der Fledermaus-Ikone weiterleben), müssen sie umso mehr Wert auf ihr reiches Innenleben legen. In diesem Sinn war Petrarca im 14. Jahrhundert der erste Superheld, denn der Verfasser von »Secretum Meum« entwickelte in diesem Werk die Anschauung, der nichtssagende Alltagsmensch könnte Hülle für etwas Ungeheuerliches sein (für einen Superdichter

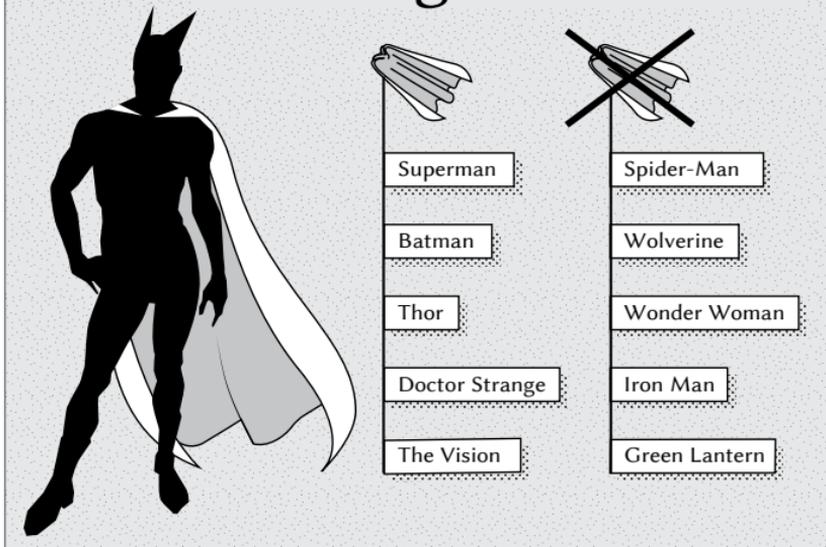
und Superphilosophen etwa), so wirkungsvoll, dass noch heute die über unsere modernen und nachmodernen Tiefenpsychologien vermittelten Reste davon den Menschen, nicht nur den Kindern, ein bisschen narzisstische Spannung zurückgeben für die Strapazen der formellen Gleichheit in modernen Gemeinwesen.

An irgend etwas ablesen können, so schlau waren wir Kinder allerdings schon, sollte man aber eben doch, wer wir eigentlich waren, in unseren Menschenmasken. Man steckte sich also das Taschenmesser, ein Pelikan-Tramp-Minibuch für eine Mark, die Lupe und zwei Kugelschreiber in den Hosenbund, weil Batman einen Multifunktionsgürtel hat, in dem er Sprengstoff, Fingerabdruckpulver und einen zusammengefalteten Hubschrauber aufbewahrt. Sollte ein anderes Kind behaupten, Thor sei stärker als der Hulk, wurde gestritten, erbitterter als später jemals über Politik.

Wollten die Erwachsenen wissen, warum man sich nicht für Fußballsammlerchen begeisterte, sondern das Taschengeld lieber zuerst für Superman und Batman ausgab, wenig später dann für alles, was Marvel hieß, musste man ihnen beibringen, wie man Comics überhaupt richtig liest: Hier, mit diesem Hochformat links oben musst du anfangen, dann geht's da diagonal südöstlich weiter, nein, nicht einfach nach rechts, und diese gegenüberliegende Seite musst du sogar kippen, die ist nämlich quer gemeint.

Vor allem der Zeichner Neal Adams hat es Laien vor lauter Layout-Experimentier-Furor damals manchmal wirklich schwer gemacht. Noch heute gehört, weil ich als Kind der 1970er bei Adams in die Sehschule gegangen bin, mein größter Respekt Künstlerinnen und Künstlern, die sich selbst bei den wildesten Bildmontagen auf souveräne Blicklenkung verstehen (bei Dave

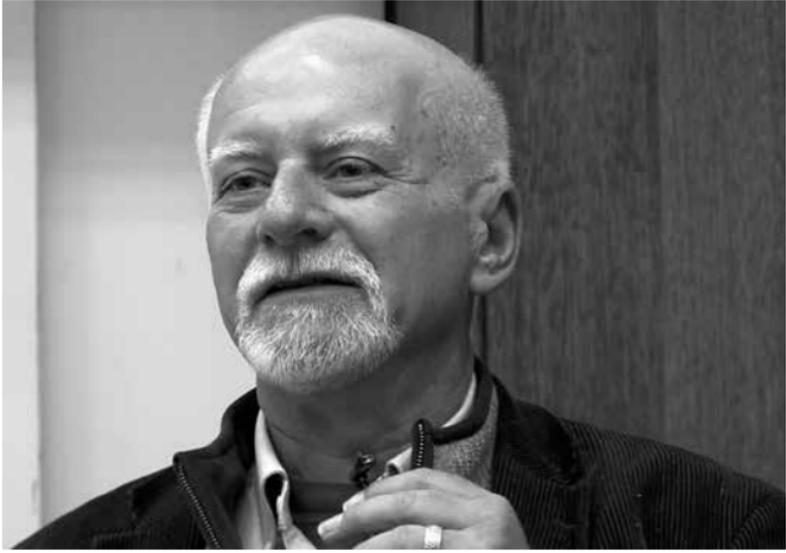
# Die Handtuchfrage: \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ Umhang oder nicht?



Sim zum Beispiel, einem engagierten Adams-Schüler, weiß man jederzeit, wo man sich gerade befindet und wo es weitergeht, selbst wenn das, was da jeweils erzählt werden soll, vom Wahnsinn mehr als nur gestreift ist).

Im Sommer 1982 besuchte ich zum ersten Mal die Vereinigten Staaten. Mein Anfängerenglisch und ich hatten mehr Glück als Verstand, wir waren nämlich zur rechten Zeit am rechten Ort: Chris Claremont, damals leitender Autor der Marvel-Heftserie *Uncanny X-Men*, befand sich auf dem Höhepunkt einer Kampagne zur Umwertung aller Werte im Kosmos jener Gruppe von Mutanten, die eine Welt beschützt, von der sie gehasst und gefürchtet wird.

Im vorangegangenen Jahr erst hatte er die Fans mit der Ent-



Mr. X-Men Chris Claremont (\* 1950), hier an der Columbia University 2014.

hüllung schockiert, einer der gefährlichsten Gegner der Gefolgschaft des edlen Professors Charles Xavier, der radikale Menschenfeind und »Master of Magnetism« Magneto, habe sich keineswegs aus Lust und Laune zu seinem Partisanenkrieg gegen die Menschheit entschlossen. Denn wir, die Angehörigen der Gattung Homo sapiens, diskriminieren und verfolgen bei Claremont die Mutanten, und Magneto ist nur deshalb Terrorist geworden, weil er schon einmal hat erleben müssen, wie eine Gemeinschaft, zu der er gehört, ausgegrenzt, unterdrückt und schließlich mit Ausrottung bedroht worden war. Magneto, Erik Magnus Lensherr, ist bei Claremont nämlich ein Überlebender der Vernichtungsmaschinerie der Nationalsozialisten.

Diese Enthüllung war ein Tiefschlag gegen die moralische Sandkastengewissheit, in der die Bösen von Anfang an und von Grund auf böse waren und die Guten unbedingt gut. Es sollte nicht der letzte derartige Schlag bleiben – bald würde man heranwachsenden Comicfans erzählen, dass symmetrisch zum Leiden des Bösen am Unrecht, das ihm geschehen ist, auch ein Held imstande ist, die eigene Rechtschaffenheit zu verletzen. Ausgerechnet der standhafte Verbrecherjäger Batman entpuppte sich ab Februar 1986 in Frank Millers *The Dark Knight Returns (Die Rückkehr des Dunklen Ritters)* als autoritärer Psychopath, und Superman verabschiedete sich im September desselben Jahres in Alan Moores *Whatever happened to the Man of Tomorrow (Was wurde aus dem Mann von Morgen)* von seiner langen Laufbahn als tadelloser Verteidiger von »truth, justice and the American Way« mit dem Bruch des Tötungsverbots, das er sich als Hauptgrundsatz des eigenen Ehrverständnisses Jahrzehnte früher auferlegt hatte.

### Jagdstreckenvergleich

Anzahl der Personen, die der Marvel-Gangsterjäger The Punisher seit seinem ersten Auftritt 1974 in Comics und Filmen absichtlich umgebracht hat:

**Etwa 49 000**

Anzahl der Personen, die Superman bis zur »letzten Superman-Geschichte«, die Alan Moore als Zukunftsszenario 1986 unter dem Titel *Whatever happened to the man of tomorrow (Was wurde aus dem Mann von Morgen)* veröffentlichte, absichtlich umgebracht hat:

**1**

An Claremonts X-Men freilich faszinierte weit mehr als nur der Dambruch im sittlichen Erzählgefüge. Nicht nur das, was dieser Autor inhaltlich vorbrachte, sondern auch die Art, wie er seine Figuren inszenierte, stieß Gewohntes um. Es gab bei ihm mehr Dialoge als anderswo, und in manchen Monaten standen nicht mehr die Kämpfe der Guten wider die Bösen im Heftmittelpunkt, sondern deren private Beziehungen und Sorgen, Freundschaften und Liebesnöte.

Beim Lesen fiel mir in Miami auf, dass diese Geschichten mehr mit meinem deutschen Schüleralltag zu tun hatten, als ich aus Comics bis dahin gewohnt war: Die Eifersüchteleien, einander abwechselnde Phasen von Hochstimmung und Niedergeschlagenheit, die Cliques, zusammengewürfelt aus grundverschiedenen Individuen, das Gefühl, man werde von den Erwachsenen nicht verstanden (»fighting for a world that fears and hates them«), die Auflehnung gegen deren Ordnung ... Die X-Men, das waren wir.

Natürlich entgingen mir die Unterschiede nicht: Niemand von uns konnte fliegen, durch Wände gehen, Gedanken lesen, Dinge willkürlich in Brand stecken oder gefrieren lassen. Aber die Parallelen zwischen Claremonts Kitty Pryde und der wirklichen Stefanie, zwischen Claremonts Ororo Munroe und der wirklichen Claudia, zwischen Claremonts Rogue und der wirklichen Cathrin waren eben auch nicht zu übersehen – sicher, Kurzschlüsse, aber eben: zündende.

Ich habe also bei Claremont gelernt, wie man menschliche Kleinigkeiten im Vergrößerungsglas von Heldengeschichten studiert, und konnte bei meinen ersten eigenen Erzähltextversuchen die Leute, die ich in meiner Umgebung fand, daher nicht nur in allerlei Abenteuer werfen, die sie von ihren besten

und schlimmsten Seiten zeigten, sondern wusste auch, was das überhaupt ist: Figuren, Charaktere.

Von Menschen zu erzählen, verlangt Aufmerksamkeit für leicht fassliche, einprägsame Typenzüge einerseits, für etwas unverletzlich Eigenes, Besonderes andererseits. Wer jemand wirklich ist, zeigt sich am deutlichsten unter Beschuss, im Feuer, in Not. Die zweite Lektion, die ich Chris Claremont verdanke, ist die Einsicht, dass Übertreibung nicht notwendig im Gegensatz zur Auseinandersetzung mit der (vor allem sozialen und psychologischen, also menschlichen) Wirklichkeit steht, sondern sie gegenüber der planen Abschrift des Vorhandenen entscheidend verbessern kann.

Will man nämlich eine soziale und psychologische, also von Menschen gemachte, nicht einfach nur natürliche Wirklichkeit schildern, dann spielt nicht nur das eine Rolle, was diese Menschen sind und tun, sondern auch das, was sie sich dabei vorstellen: Manchmal fühlt man sich eben, als könnte man fliegen oder die Gedanken der anderen lesen (gerade dann, wenn man das gar nicht will). Manchmal fühlt man sich, als wäre man vereist oder stünde in Flammen, als wäre man unsichtbar oder tonnenschwer.

Die Vergrößerungsgläser der populären Kunst übersteigern und verzerren Affekte, Emotionen, Fantasien, bis sie aussehen, als wären sie Tatsachen, aber der Witz daran ist: Es sind ja wirklich Tatsachen, nur eben solche, die im Kopf passieren und sich von außen nicht ohne Weiteres messen lassen.

Das bedeutet keineswegs, dass sie der Wertung oder dem Urteil entzogen sind. Ich erinnere mich zum Beispiel deutlich, wie ich Anfang der 1990er mit einem Freund auf einer Bank vor einem alten Bauernhaus im Umland von Freiburg saß und wir uns eine ganze Nacht lang darüber unterhielten, welche

klassische X-Men-Story aus der Claremont-Ära wohl die beste sei, und aus welchen Gründen: Die *Dark Phoenix Saga*, weil sie so traurig endet? *Asgardian Wars*, der gigantischen Kulissen wegen? *Days of Future Past* (*Zukunft ist Vergangenheit*), weil der Meister hier lupenreine Science-Fiction geschaffen hat? Oder doch *The Trial of Magneto*, wegen der scheinbar anstrengungslos in einer Actionerzählung integrierten Auseinandersetzung mit politischen Zeitfragen?

Spätestens gegen drei Uhr morgens entglitt den beiden, die da diskutierten, jeder Vorwand der objektiven Debatte über technische, also schriftstellerische und visuelle Vorzüge des in Rede stehenden Materials, und wir redeten einfach wie Fans: Wir waren, stellte sich heraus, zehn Jahre früher unabhängig voneinander eine Weile in Kitty Pryde verknallt gewesen, und fragten uns, wie das möglich war – der Freund wunderte sich schließlich: »Wenn es wenigstens ein Film wäre, das könnte man ja noch nachvollziehen, da liegt es dann halt an der Schauspielerin. Aber Kitty Pryde als Comicfigur, die sieht ja nicht mal immer gleich aus, je nachdem, wer sie zeichnet. Wie kann man sich in so jemanden verlieben?«

Weitere 20 Jahre nach dieser Unterhaltung saß ich 2014 in einer Frankfurter Pressevorführung von Bryan Singers *X-Men: Days of Future Past* (*X-Men: Zukunft ist Vergangenheit*) und sah Kitty Pryde, das heißt: Ellen Page als Kitty Pryde, auf der Kino-Riesenleinwand, und dachte: Ja, das ist sie.

Es war, als träfe man einen Menschen wieder, den man einmal gut gekannt hat – die eigentümliche Mischung aus Rührung, Irritation und Befremden zu beschreiben, ist fast unmöglich; es müsste ein Aufsatz dabei herauskommen, der sich mit Sigmund Freuds *Eine Erinnerungsstörung auf der Akropolis* von 1936 messen könnte.

Ich schreibe ihn nicht. Das vorliegende Bändchen versucht stattdessen, zumindest den Umriss einer Antwort auf eine dem geschilderten Problem eng verwandte Frage zu skizzieren: Warum bedeutet dieses Zeug manchen Menschen so viel?

Um ihr näherzukommen, muss natürlich zuerst eine andere beantwortet werden: Was ist dieses Zeug überhaupt für Zeug?

Wer es wirklich wissen und selbst verstehen will, wird nicht umhinkommen, die Comics zu lesen, von denen die Rede ist. Wer das schon getan hat, wird jedoch hoffentlich auch das eine oder andere bislang Unbekannte oder noch nicht Bedachte aus dem Büchlein erfahren.

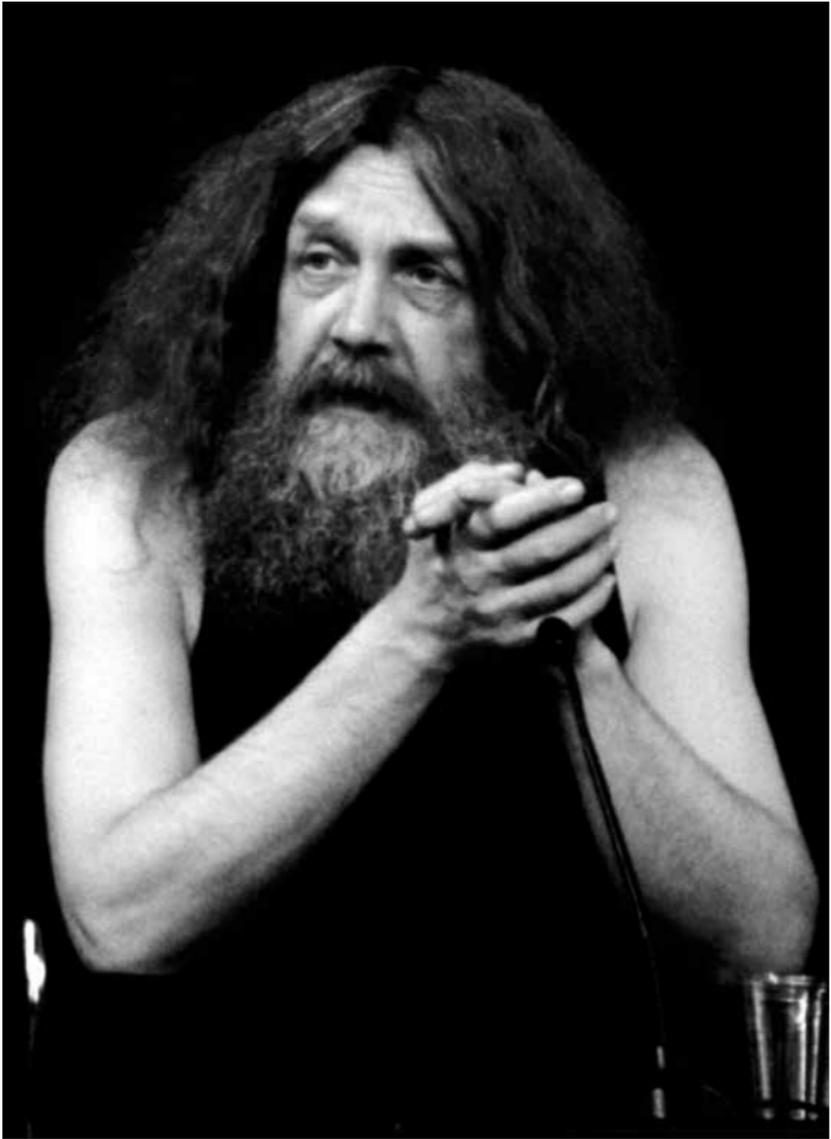
Wie sagt doch Superman immer, bevor er seinen Röntgenblick auf eine verschlossene Panzertür richtet? »Let's see.«



## Erster Teil: Wie sie wurden, was sie sind

### Superheldenliebe

In der Nummer 53 der amerikanischen Comic-Serie *Saga of the Swamp Thing*, erschienen im Oktober 1986, schildert der britische Autor Alan Moore eine politische Diskussion über die Anwendbarkeit des für sein aufgeklärtes europäisches Empfinden ebenso strengen wie verwirrenden nordamerikanischen Sexualstrafrechts auf Übermenschen. Was man aus Liebe oder Leidenschaft tun darf und was nicht, ist in den Vereinigten Staaten bis heute sehr unübersichtlich geregelt: In einer Stadt, einem Einzelstaat ihres Hoheitsgebiets kann etwas untersagt sein, das in einer anderen Stadt, einem anderen Einzelstaat erlaubt ist. Viele der einschlägigen Gesetze sind mehr als 100 Jahre alt und werden selten angewandt, eignen sich aber immer wieder dazu, die massenmediale Aufmerksamkeit auf die juristische Kompliziertheit eines Systems zu lenken, in dem die Befugnisse einzelner Unterterritorien («State's Rights») und die Rechtsordnung des Bundesstaates, zu dem sie gehören («Federal Law»), Spannungen und erbitterte Konflikte aushalten müssen. Die Unterschiede zwischen subjektivem Gerechtigkeitsempfinden, schriftlich fixiertem Gesetz und tatsächli-



Der Großmeister Alan Moore (\* 1953) am Institute of Contemporary Arts  
im Juni 2009.

cher Praxis vor Gericht werden davon auf allen Ebenen erfasst. Wer Geschichten von Gut und Böse, Recht und Unrecht erzählen will, findet hier ein einladendes Spielfeld voller Fallen und Gefahren.

In Alan Moores *Swamp Thing* wird also darüber diskutiert, wen man küssen und mit wem man schlafen darf. Die Gesprächsteilnehmer sind der »Dunkle Ritter« Batman und der Bürgermeister der Stadt Gotham, die Batman vor den dort besonders zahlreichen Schwerkriminellen und Verrückten beschützt, deren bekanntester sein Erzfeind ist, der Joker. In der Geschichte, um die es geht, will Batman einen anderen Feind weder besiegen noch aufhalten. Der Dunkle Ritter hält das, was jener will, sogar für berechtigt. Nur die Art und Weise, wie es durchgesetzt werden soll, lehnt der Mann im Fledermauscape ab. Als die Situation eskaliert und die Kommune mittels Terrorangriffen an den Rand der Anarchie getrieben wird, versucht Batman schließlich, zwischen dem Terroristen und der Stadtverwaltung zu vermitteln.

Der Feind ist das »Swamp Thing« des Serientitels, eine Art Elementargeist des Waldes, des Sumpfes und der Erde, zum Golem komponiert aus beweglichem Holz, Moos, Schlingpflanzen und Blättern. Dieses Wesen liebt bei Moore eine Menschenfrau, die schöne Abby Cable, und wird von ihr geliebt.

Da das Swamp Thing kein Mensch ist, steht die Verbindung der beiden in Louisiana, dem Heimatstaat der Figuren, unter Strafe. Ein Fotoreporter einer Boulevardzeitung hat sie beim Schmusen geknipst, und das veröffentlichte Bild hat die Staatsanwaltschaft bewogen, Abby wegen »Unzucht wider die Natur« anzuklagen. Abbys ungläubiges Lachen über diesen Justizirrtum – wie kann etwas wider die Natur sein, das einen

Menschen und eine Verkörperung der Naturseele zusammenbringt? – stellt sich als schlechter Schutz für sie heraus: Die Uneinsichtige wird ins Gefängnis geworfen, dann auf Kautions entlassen und flieht ins liberalere (und großstädtisch anonyme) Gotham.

Dort greift man sie beim Herumlungern auf, kerkert sie abermals ein und eröffnet ihr, sie werde aufgrund entsprechender Abkommen und Vorschriften demnächst in ihre scheußliche Provinz zurücküberführt, wo man sie erneut an den Pranger stellen und vermutlich scharf verurteilen wird. In diesem Moment kehrt das Swamp Thing von einer längeren Geschäftsreise zurück (es hat im Team mit John Constantine, einem Magier aus der britischen Arbeiterklasse, den größten aller Superschurken, Satan, daran gehindert, den Himmel zu zerstören).

Als der Erd- und Waldgeist erfährt, was man seiner Liebsten angetan hat, beginnt er mit einer eindrucksvollen Strafaktion gegen das Sündenbabel Gotham: Straßen, Plätze und Gebäude werden auf seinen Befehl von wilder Vegetation überwuchert, neu erblühende Pflanzen ziehen eine Insektenplage an, und als auch das die Stadtoberen nicht dazu bewegt, Abby freizulassen, droht das Swamp Thing damit, der winzigen Flora in den Innereien der Menschen, die ihm wie alles Pflanzliche Gehorsam schuldet, zu befehlen, sich gegen ihre Wirtsorganismen zu kehren und eine medizinische Katastrophe auszulösen.

Batman, der Erpressungsversuchen sonst nicht nachgibt, erkennt widerstrebend, dass er der ökologischen Urgewalt dieses Gegners unterlegen bleiben muss – wenn nicht militärisch, so doch verantwortungsethisch: Nur der großflächige Einsatz von Gift, Feuer, unterschiedsloser Zerstörung und Verwüs-

tung von Schädlichem wie Nützlichem könnte dem Swamp Thing in diesem Stadium der Auseinandersetzung etwas anhaben.

Batman, der kein vereidigter Befehlsempfänger bestehender politischer Gewalten ist, sondern sein eigener Herr, prüft daraufhin sein Herz und das Gesetz, dessen Geltung in der ganzen Episode auf dem Spiel steht. Er nimmt eine Rechtsgüterabwägung vor: Was wiegt schwerer, das Sexualstrafrecht von Louisiana oder der Gleichbehandlungsgrundsatz der Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika? Diese Verfassung ist im Superhelden-Universum des Verlages DC, in dem Batman lebt, so heilig und zugleich umstritten wie in der Wirklichkeit, aber Batman geht es gar nicht um Politisches, sondern um einen konkreten Notstand, wie er dem Bürgermeister von Gotham darlegt: »Entweder fällt uns ein, wie wir diese Frau Cable freilassen können, oder wir fangen sofort an, die Stadt zu evakuieren. Es gibt keine Alternativen. Dieses Ding da draußen ist fast ein Gott. Es kann uns zerquetschen.«

Der Bürokrat windet sich: »A-aber Sie verstehen nicht. Diese Frau hatte eine Beziehung mit etwas, das kein Mensch ist! Wir können doch keine Ausnahmen vom Gesetz zulassen ...« Batman erwidert: »Keine Ausnahmen. Ich verstehe. In diesem Fall schlage ich vor, sie sammeln all die anderen nichtmenschlichen Wesen ein, die Beziehungen außerhalb ihrer jeweiligen Spezies pflegen.«

Der Bürgermeister stutzt: »Was? Was meinen Sie?« Batman erklärt: »Ich meine Folgendes – wenn Sie konsequent sein wollen, müssen Sie bedenken, dass das Nichtmenschliche nicht auf das Swamp Thing begrenzt ist. Mal sehen ... also, wahrscheinlich müssen sie dann Hawkman und Metamorpho verhaften ... und dann gibt's noch Starfire von den Teen Titans. Ihre Rasse

hat sich aus Katzenartigen entwickelt, glaube ich ... außerdem natürlich den Martian Manhunter. Captain Atom ...«

Das Bild zu dieser Aufzählung zeigt, wie der Politiker bei Nennung der Namen von Figuren, die im DC-Kosmos die Menschheit mehrfach aus größten Schwierigkeiten gerettet haben, zusehends ins Schwitzen kommt.

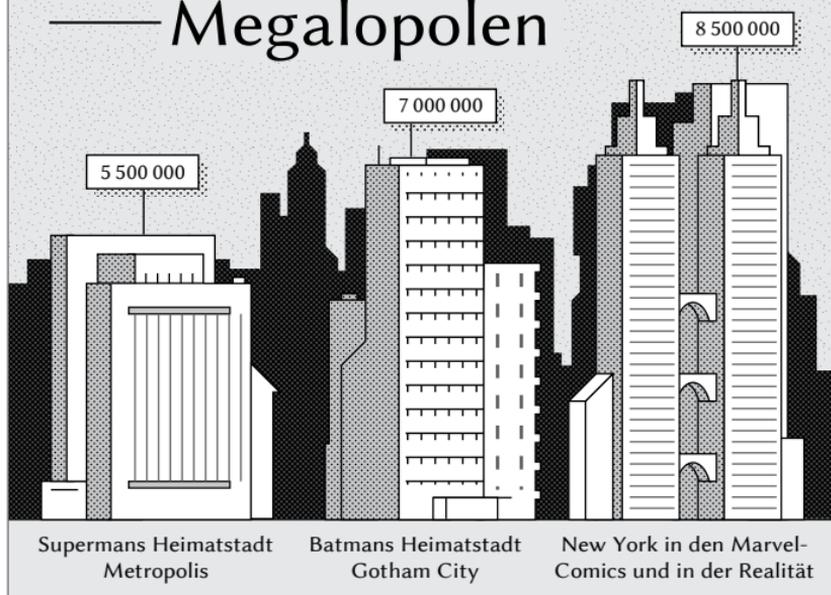
Batmans gewichtigstes Argument wird nun wie nebenbei angeschlossen: »Und dann gibt es natürlich noch diesen Wie-heißt-er-gleich ... den, der in Metropolis wohnt.« Dem Bürgermeister fällt die Zigarette aus dem Mund.

Leserinnen und Leser, die das Heft in der Hand halten, wissen, wer hier gemeint ist: Die erste, wichtigste und berühmteste Gestalt des ganzen Genres von Comic-, Film-, Fernseh-, Videospiele- und Prosa-Geschichten, um das es hier geht. Sein von Batman hier verschwiegener Name fügt ein Adjektiv und ein Hauptwort zusammen: Superman.

Der Bürgermeister hat verstanden. Er ruft in Washington an und sorgt dafür, dass Abby Cable begnadigt wird. Die Probleme für das ungewöhnliche Liebespaar sind damit zwar noch längst nicht ausgestanden, aber Alan Moore hat mit diesem eleganten kleinen Dreh eine tiefe Wahrheit übers Genre ausgesprochen: Superheldinnen und Superhelden sind Nichtmenschen, die wir »wider die Natur«, gegen Vernunft und Lebenserfahrung lieben, und die diese Liebe so rückhaltlos erwidern, dass in ihrem Namen gewaltige Taten getan, ungeheuerliche Leiden erlitten und ganze Gesellschaften zur Überprüfung ihrer obersten sittlichen Grundsätze gezwungen werden.

Jedenfalls auf dem Papier, auf der Leinwand, Bildschirmen, Kleidungsstücken, Ansteckern, Schmuck, Tätowierungen – und in Millionen von Köpfen.

# Einwohnerzahlen der — — Megalopolen



## Der Sumpf, aus dem sie stammen

Batman und Superman sind die beiden beliebtesten Protagonisten und kommerziellen Hauptsäulen des Verlags DC. Zusammen nennt das Haus sie gern die Besten der Welt, »World's Finest«. Sie sind mehr als das, nämlich die beiden Extrema, die zwei Enden des Superhelden-Spektrums überhaupt: Der eine, Batman, ist als Mensch geboren. Er arbeitet sich dank Begabung und mit an Besessenheit grenzendem Fleiß bis in übermenschliche Bereiche des Leistungsvermögens, der Ausdauer und moralischen Statur empor.

Der andere, Superman, ist ein Außerirdischer, dem in unse-

rer Menschenwelt die Eigenschaften eines Halbgotts unerbeten zufallen. Von dem Moment an, da er sie an sich entdeckt, stellen sie ihn vor die Wahl, ob er uns damit helfen oder schaden, ob er uns überhaupt beachten und wie er sich zu anderen Übermenschen verhalten soll, guten wie bösen.

Selbsterschaffen oder vom Himmel gefallen, erworben oder aufgezwungen: Dazwischen fallen alle Segnungen und Lasten, die Superheldinnen und Superhelden von der »Fabrikware der Natur« (Schopenhauer), dem Homo sapiens, den andere Tiere mit Recht fürchten, mehr oder weniger weitreichend unterscheiden.

Auch diejenigen Superheldinnen und Superhelden freilich, die das, was sie sind, auf dem Weg der Selbstermächtigung wurden, haben dabei nicht durchweg aus freien Stücken gehandelt. Batmans Eltern wurden von Kleinkriminellen ermordet, weswegen er später Riesenkriminelle jagt. Viele seiner Kolleginnen und Kollegen handeln im Zug ihrer Selbsterziehung zu überlebensgroßen Gestalten unter einem ähnlichen Zwang zur Rache oder verarbeiten dabei schlecht und recht irgendeine körperliche oder seelische Verletzung, die ihnen das Schicksal zugefügt hat, vom DC-Superbogenschützen Green Arrow (aus dem Fernsehen inzwischen als »Arrow« geläufig), der nach einem Schiffbruch zum Überleben auf einer menschenfeindlichen Insel genötigt war und dort über sich hinauswachsen musste, bis zum grimmigen Punisher der Marvel-Comics, einem ehemaligen Elitesoldaten, der Frau und Kinder bei einer Drogenbandenkriegsschießerei verlor und sein Leben fortan der Vergeltung weihet. Dabei wird er vom Gesetzlosen (bei seinem ersten Erscheinen in der Marvel-Welt als Gegner von Spider-Man) schließlich zu einer Art herrenlosem Samurai und Ein-Mann-Ausnahmезustand, dessen Methoden das normale Vorgehen