

Die Vorstellung von Superheldencomics als modernem Äquivalent antiker Mythen zählt zu den populärsten Versuchen, das Genre historisch und funktionell zu verorten. So sieht auch Frank Miller, einer der bedeutendsten Comic-Schöpfer der Gegenwart, die Superhelden amerikanischer Comicstrips als legitime funktionelle Nachfolger griechischer Gottheiten: «Nun, das Ganze reicht ja weit zurück. Schon die Griechen hatten ihre Götter, und wir hatten immer unsere Supermänner – Gollums, Riesen, wie auch immer.»<sup>1</sup> Strukturelle Ähnlichkeiten in den Fähigkeiten moderner Superhelden zu den Heroen alteuropäischer Mythologien sind nicht von der Hand zu weisen – sofern nicht die Superhelden selbst bereits älteren Erzähl- und Glaubenstraditionen entlehnt sind, wie etwa die Marvel-Helden Thor oder Balder. Die Superkräfte werden dabei nicht erklärt, sondern mythisch-simplifizierend verschleiert. Die Chance, «hinter die Kulissen zu blicken» oder die Kräfte gar wissenschaftlich zu fundieren, prallt an der grundsätzlichen Tautologie des Mythos,<sup>2</sup> wie er sich in der Figur des Superhelden äußert, ab. Die Parallelen zwischen klassischer Mythologie und den zugrunde liegenden narrativen Strukturen von Superheldenstories wurden von der literaturwissenschaftlichen Comicforschung hinreichend begründet.<sup>3</sup>

Doch die Kosmologie von Marvel, DC und anderen Verlagen verfügt über die strukturellen Ähnlichkeiten zu traditionellen Weltdeutungssystemen hinaus über eine mythologische Qualität mit erheblichem Einfluss auf die Alltage breiter Bevölkerungsschichten. Umberto Eco, der in seinem einflussreichen Aufsatz *Der Mythos von Superman* aus dem Jahr 1964 diese Traditionslinie der Superheldenmythologie wesentlich formte, sieht im Besonderen in der Möglichkeit einer unbewussten Identifikation mit den Superhelden Aspekte eines Prozesses der Mythisierung erfüllt:<sup>4</sup>

Mythisierung ist eine unbewusste Symbolisierung, eine Identifikation des Objekts mit einer Gesamtheit von nicht immer bewussten Zielen, als bildliche Projektion von Neigungen, Hoffnungen und Ängsten, die wir sowohl bei Individuen als auch bei Gemeinschaften und ganzen Geschichtsepochen beobachten können.<sup>5</sup>

Diese «Mythisierung» wird laut Eco im Wesentlichen ermöglicht durch die charakteristische Doppelidentität des Superhelden.<sup>6</sup> Während der verkleidete Superheld eine Symbolisierung der Gesamtheit der Normen der breiten Gesellschaft darstellt, ermöglicht es seine bürgerliche Existenz auch dem «durchschnittlichen Leser», sich mit Superman, oder besser: dem biedereren Clark Kent, zu identifizieren<sup>7</sup>. So würde dem Konsumenten nicht nur in Aussicht gestellt, sich «von einem Biedermann zu einem Weltbeweger»<sup>8</sup> verwandeln zu können, es erfolgt darüber hinaus eine indirekte und unbewusste Identifikation mit den von diesem verkörperten Werten und Normen, den «kulturellen Einheitskoordinaten»<sup>9</sup> einer Gesellschaft. Die Mythologie tangiert die Ideologie.

Wie Eco weiterhin feststellt, ist die «Mythologie von Superman» Bestandteil einer modernen Mythenproduktion. Deren Universalisierung und Popularisierung von symbolischen Identifikationen nicht mehr durch die Instanzen einer dominanten Religion erreicht wird, sondern durch die Akteure der gegenwärtigen Populärkultur. Während so in einer «Krise des Sakralen» traditionelle mythische Bilder zu reinen Formalia verkamen, schufen die Produzenten moderner Massenkulturen zahlreiche neue, weltliche Mythologien.<sup>10</sup> Eine verwandte moderne Mythologie übernatürlicher Stärke findet sich auf den Plattencovern der Heavy Metal-Kultur. Anders als bei den originär meist edlen und gesetzestreuenden Helden der Superheldencomics stellen die Heroen in der Ikonographie des Heavy Metal das Produkt einer in ihren Ursprüngen und Werthaltungen subversiven Kultur dar. Was passiert nun, wenn sich diese zwei bedeutenden «Powermythologien» der Gegenwart von unterschiedlichen gesellschaftlichen und ideologischen Herkunftskordinaten aufeinander zubewegen und sich gegenseitig durchdringen? Entstehen neue narrative Strukturen und Zeichenrepertoires? Werden neue «mythologische Traditionen» ausgebildet?

Wir begreifen dabei Mythen mit Roland Barthes als etwas grundsätzlich gesellschaftlich bedingtes.<sup>11</sup> Unterschiedliche Mythen werden damit zu Spiegelbildern ihrer jeweiligen Zeit und Gesellschaft, die für die Kulturwissenschaft die Funktion eines Indikators soziokultureller Prozesse erfüllen. Um Einblicke in die kulturellen Wertigkeiten und Befindlichkeiten einer Gesellschaft zu gewinnen, gilt es damit, zu hinterfragen, was die Ziele sind, die ein Bild verkörpert, das heißt: für was «steht» ein Superheld in einem bestimmten mythologischen Kontext – auf dem Titelblatt eines Comics oder auf dem Cover einer Heavy Metal-Platte. Zweitens muss im Anschluss daran untersucht werden, was die Bedingungen und Postulate für die Bewertung des Superhelden in seinem jeweiligen Kontext sind: was sind die soziokulturellen Determinanten für die Tatsache, dass der Superheld auf einem Heavy Metal-Album sich womöglich grundlegend von seinen Vorbildern im Comic unterscheidet? Warum «steht» der Superheld auf dem Cover gerade für das, für was er «steht»?<sup>12</sup>

### **Vom Comicstrip zum Coverartwork. Auswirkungen der medialen Bedingtheit**

Grundlegend für einen Vergleich von Superhelden in Comics und auf Plattencovern ist zunächst die unterschiedliche technische Bedingtheit der Darstellungsmöglichkeiten. Während Comicsuperhelden in ihrem «ursprünglichen» Medium über eine Abfolge von Panels und Seiten ihre Charaktereigenschaften, Erfahrungen, Abenteuer und Superkräfte entfalten, steht dem Superhelden auf dem Plattencover dafür nur ein einziges Bild zur Verfügung. Die fehlenden Möglichkeiten zur Darstellung einer zeitlichen Abfolge erschweren es dem Künstler, seine Figur mit einer Biographie, psychologischer Tiefe, Persönlichkeit und Entwicklung zu versehen. Die gesamte Geschichte des Charakters muss in ein Bild komprimiert werden. Diese szenische Verdichtung stellt die genuin ikonische Leistung des jeweiligen Coverartworks dar, die vom Betrachter einerseits durch Wiedererkennung und Zuordnung der einzelnen Bildelemente, zum anderen gegenstandsunabhängig durch ikonologisch-gesellschaftliche Bezüge über das jeweilige Bild hinaus dekodiert wird.<sup>13</sup> Besondere Geltung kommt hierbei der wesentlichen Funktion eines Plattencovers zu: auf das Produkt aufmerksam zu machen, einen Kaufanreiz zu bilden und visuell die Musik, Texte und Identität der Band prägnant und kondensiert darzustellen.<sup>14</sup>

Auch formell ist eine Superheldenfigur auf einem Plattencover durch gewisse Konventionen gebunden. Gerade im Heavy Metal liegt der Fokus auf Coverartworks mit großfigurigen Bildgegenständen, die zum einen für den potentiellen Käufer unmittelbar zu erkennen sind und zweitens in ihrer Metaphorik eindeutig und leicht dechiffrierbar bleiben: Sex wird illustriert durch nackte Frauen, Gefahr durch Monster und Atompilze, Tod durch Zombies und Skelette und *Power* durch muskelbepackte Krieger oder eben Superhelden. Abstraktes, Nichtidentifizierbares, Subtiles sowie primär durch visuelle Reize und künstlerische Formalia geprägte Ikonographien finden sich hingegen auf Heavy Metal-Artworks selten.<sup>15</sup> Die Lust am Extremen, Übersteigerten, Provokanten bricht sich die Bahn in starken Symbolen,<sup>16</sup> die mit dem plakativ extrovertierten Bühnenhabitus der Bands korrelieren. Erst wenn sich der Schlachtennebel des stetigen Kampfes um Distinktion – gegenüber der bürgerlichen Gesellschaft und konkurrierenden Bands – lichtet, werden für Eingeweihte in manchen Coverartworks subtil ironische Zwischentöne und Detailverliebtheit erkennbar.

Für die Verwendung von Superhelden in den Artworks der Heavy Metal-Kultur bedeutet dies in der Folge, dass sich die Figuren in ihrer Darstellungsweise der großfigurigen, ikonenhaften Bildkonvention eines Metal-Covers anpassen müssen. Bedingt durch das narrative Format, dem zur Entwicklung des Gegenstandes nur ein Bild zur Verfügung steht, das also auf eine Vorgeschichte und längerfristige Charakterisierung der jeweiligen Figur verzichten muss, kann nur auf solche Superhelden zurückgegriffen werden, die dem Großteil der Hörer bereits bekannt sind. Trotz der Reduktion auf ein Bild muss der Superheld als solcher mitsamt seinen Kräften, Charaktereigenschaften und narrativen Zuordnungen für die Zielgruppe unmittelbar und unzweideutig dechiffrierbar bleiben. Tatsächlich zeigt eine serielle Auswertung von Heavy Metal-Plattencover, dass fast ausnahmslos die «großen» Superhelden der Branchenriesen DC und Marvel zum Einsatz kommen. Für was «stehen» nun die Superhelden auf den Artworks der Heavy Metal-Kultur? Was sind die Determinanten hinter den Wertsetzungsprozessen?

### **Eiserne Männer, knallharte Cops und Höllenbrut. Superhelden im Heavy Metal**

Etwa seit den frühen 1990er Jahren, der Zeit, in der sich Heavy Metal endgültig als kulturelles Mainstreamphänomen etablierte,<sup>17</sup> ist zu beobachten, wie verschiedene Hollywood-Filmproduktionen die hohe Popularität des Genres in diesen Jahren für Cross-Marketing-Aktionen zu nutzen begannen.<sup>18</sup> Im Zuge dieser Strategie erscheinen seit etwa 1992 regelmäßige Filme – meist aus den Genres Horror und Action – deren Score aus den Stücken bekannter Heavy Metal-Bands besteht. Eines der frühesten Beispiele für den Versuch, Musikfankulturen mittels eines szenerelevanten Soundtracks für eine Filmproduktion zu gewinnen, stellt der Thriller *Judgment Night*<sup>19</sup> (1993) dar, dessen parallel zum Filmstart als CD veröffentlichter Soundtrack die damalige Crème de la Crème des Hip Hop und Heavy Metal, unter anderem Faith no More, Slayer, Ice-T, Run DMC, Cypress Hill und Biohazard, vereinte. Andere Beispiele sind *Last Action Hero*<sup>20</sup> (ebenfalls 1993) mit Soundtrackbeiträgen<sup>21</sup> von AC/DC, Megadeth, Anthrax und Def Leppard oder zu *The Crow*<sup>22</sup> (1994) mit Stücken von Rage Against the Machine, Nine Inch Nails und Pantera.<sup>23</sup>

Ein aktuelles Beispiel für diese Praxis, das uns zurück zu unserer eigentlichen Fragestellung bringt, bietet der Soundtrack zum zweiten Teil der Verfilmung des Marvel-Comics *Iron Man*<sup>24</sup>. Zur musikalischen Untermalung des Geschehens dient



1 AC/DCs Soundtrack zum Hollywood Blockbuster Iron Man 2

eine Art Best-Of von Songs der australischen Hard Rock-Urgesteine AC/DC. Ein Bezug von Songs und Lyrics zum Filmgeschehen ist nicht gegeben. Das Cover der zum Filmstart veröffentlichten Begleit-CD<sup>25</sup> erinnert stärker an ein Filmplakat als an ein individuelles Band-Artwork (Abb. 1). Abgebildet ist der Iron Man im Halbportrait, der sich dem Betrachter zuwendet. Schräg dahinter und halb verdeckt, ist die so genannte Mk. II-Rüstung des Iron Man zu erkennen, die im Verlauf des Filmes unter die Kontrolle von Iron Mans Antagonisten gerät. Die Figur des Iron Man ist ohne Veränderungen und explizite Angleichungen an die Genreikonographie aus dem Film übernommen.

Der Zusammenhang zwischen den Protagonisten des Films – dem eisernen Mann – und der Band, die den Soundtrack liefert, bleibt metaphorisch: Härte, Stärke, Metall. Die Legitimation für eine ›harte‹ Band wie AC/DC, den Soundtrack beizusteuern, ist lediglich über diese sekundäre Ebene gegeben. Erleichtert wird die Adaption des Iron Man auf dem Plattencover durch die bereits im Marketing des Films vorgegebene dunkle Ästhetik des Promomaterials, die gängigen Farbschemata und charakteristischen Bedrohungsszenarien in Heavy Metal-Artworks entspricht. Eine tiefere Analyse der Chiffres ist kaum nötig. Der kommerzielle Anreiz für die Filmproduzenten wie auch für die Band scheint über inhaltliche Sinn-



2 Supergitarrist Joe Satriani – Herr über die musikalische *Power Cosmic*

verbindungen zu dominieren. Der ideologisch wie visuell unverändert adaptierte Superheld auf dem Albumcover wird zum Werbebotschafter. Die Verwendung erfolgt primär aus wirtschaftlichen Gründen.

Ein weiterer Kontext, in dem Comic-Superhelden auf Heavy Metal-Plattencovern reüssieren, lässt sich am Beispiel des Albums *Surfing with the Alien*<sup>26</sup> von Joe Satriani darstellen. Das Artwork (Abb. 2) zeigt den Marvel-Superhelden Silver Surfer, der auf seinem *Surfboard* durch das Bild rast. Im Bildhintergrund, der in den drei klaren Primärfarben rot, blau und gelb gehalten ist, sind Explosionen zu erkennen. Der in den «Nichtfarben» Schwarz und Weiß gezeichnete Silver Surfer hebt sich deutlich vom Bildhintergrund ab. Die Flächigkeit der reduzierten Farbpalette wird durchbrochen von Linien, die in der Bildmitte parallel zum Surfbrett des Silver Surfers verlaufen. Sie zeigen die hohe Geschwindigkeit an, mit der sich der ansonsten statuenhaft wirkende Held durch das Bild bewegt.

Die Explosionen in der linken Bildhälfte werfen Fragen auf: Flieht der Silver Surfer vor den Explosionen? Wird er von feindseligen Gegenspielern gejagt? Oder hat der Silver Surfer die Explosionen selbst verursacht? Wo findet die nervenaufreibende Szene statt? In einem fernen Universum oder auf unserer Erde? Über welche Kräfte muss ein Wesen verfügen, das solche Zerstörungswut herbei-

führen kann? Das ikonische Ein-Bild-Schema des Plattencovers bleibt uns die Antwort schuldig. Es handelt sich erneut um eine auf eine einzige Szene komprimierte Episode, die uns keine Hinweise über Persönlichkeit, Biographie und Taten des Superhelden auf dem Cover liefert.

Tatsächlich ist das Artwork ein Panel aus einem echten Silver Surfer-Comic aus dem Jahr 1982, das unverändert aus der Story entnommen und als Plattencover verwendet wurde.<sup>27</sup> Doch trotz der Dekontextualisierung des Bildes kann die Erschließung des Geschehens und die Aussage des Covers auch für Käufer, die nicht mit dem Silver Surfer vertraut sind, assoziativ über die starke Signalwirkung der reduzierten Farbpalette und die aufregend inszenierte Momentaufnahme des Bildgegenstands stattfinden. Der Eindruck großer Hitze und die Farbe Rot als Signal für Gefahr geben dem Bild eine bedrohliche und energiegeladene Atmosphäre. Die athletische Figur des Silver Surfers ist der klare Identifikationspunkt im Geschehen. Durch die fehlende Einbettung in einen erkennbaren Handlungsstrang wirkt er gefährlich und schwer einzuschätzen, doch gleichzeitig strahlt er in seiner rasanten Flucht vor den – womöglich von ihm selbst verursachten – Explosionen große Stärke, Power aus. Eine Dechiffrierung des Artworks über diese Heavy Metal-affinen Aspekte wird so möglich. Eine direkte Verbindung zur Musik und zum Künstler fällt hingegen schwer.

Eine tiefere, inhaltliche Dechiffrierung des Bildes im Kontext der Songs Joe Satrianis erfolgt umso leichter, je vertrauter der Käufer mit der Figur des Silver Surfers ist. In der Marvel-Kosmologie verbirgt sich hinter dem Superhelden der Alien Norin Radd vom Planeten Zenn-La. Als Mitglied einer technologisch weit entwickelten Gesellschaft trifft er in seiner Suche nach Wissen und Fortschritt auf den gottähnlichen Weltenzerstörer Galactus. In einem klassischen Teufelspakt verzichtet Galactus auf die Zerstörung von Radds Heimatplaneten, wenn sich dieser fortan in seine Dienste stellt. Norin Radd willigt ein und wird von Galactus in den silberhäutigen Übermenschen Silver Surfer verwandelt, der als sein Bote durch das Universum rast, auf der Suche nach neuen Welten, die Galactus verschlingen kann. Im Verlaufe der Comicserie wechselt der Silver Surfer nach einem Besuch des Planeten Erde die Seiten und wendet sich gegen seinen Meister Galactus. Als Alien mit unklaren Beweggründen bleibt der Silver Surfer jedoch ein rätselhafter Außenseiter. Die Quelle der Superkräfte des Silver Surfers ist die «Power Cosmic», eine Art kosmischer Energie, die dem Helden nicht nur übermenschliche Stärke, Ausdauer und Sinnesschärfe verleiht, sondern auch die Fähigkeit die Kräfte des Universums auf die ein oder andere Weise zu manipulieren. So kann der Silver Surfer durch die Zeit reisen, das Universum in Lichtgeschwindigkeit durchkreuzen und Dimensionsbarrieren durchbrechen.<sup>28</sup> Wengleich Joe Satriani in einem Interview mit dem renommierten *Guitar World*-Magazin zugibt, die ursprüngliche Idee, den Silver Surfer als Covermotiv zu verwenden, basierte ursprünglich auf einem Zufall<sup>29</sup>, tauchen seither immer wieder Referenzen an die Comicreihe im Werk Satrianis auf. So finden sich auf späteren Alben unter anderem Songs mit Titeln wie «Back to Shalla-Bal»<sup>30</sup> oder «The Power Cosmic 2000»<sup>31</sup>.

Hier wird nun ein zweiter inhaltlicher Bezug zwischen dem Superhelden auf dem Cover und dem Künstler und seiner Musik deutlich. Joe Satriani gilt in Fachkreisen als Supergitarrist mit virtuosen, fast übermenschlichen Fähigkeiten an seinem Instrument. Sein Können entspricht einer musikalischen «Power Cosmic», die ihm ähnlich dem Silver Surfer erlaubt, Barrieren niederzureißen und sich mü-



3 Judge Dredd – sein Wille ist Gesetz

helos mit Lichtgeschwindigkeit auf seinem Instrument zu bewegen. Der Superheld im Artwork entspricht in dieser Deutung dem musikalischen Superhelden auf dem Album, der sich dank seiner Fähigkeiten wie ein Außerirdischer von der Konkurrenz abhebt. Über die Ästhetik des Covers hinaus verkörpert der Superheld damit Eigenschaften des Künstlers. Die Lust an der großen Geste, der Übertreibung und Selbstdarstellung, die der Heavy Metal-Kultur innewohnt, ist dabei nicht zu übersehen – der Rockmusiker als Superheld, gebettet in eine Heavy Metal-typische Ikonographie der Gefahr, Action und Bedrohung: zwei populäre Mythologien des 20. Jahrhunderts durchdringen einander.

Eine ähnliche Visualisierung von szenetypischen Inhalten findet sich auf der EP *I am the Law* der US-amerikanischen Thrash Metal-Band Anthrax. Das Cover der Platte (Abb. 3) zeigt die Gestalt des englischen Comichelden Judge Dredd<sup>32</sup> halbfigurig in Frontalperspektive vor einer amerikanischen Flagge, die den gesamten Bildhintergrund einnimmt. Judge Dredd ist in seiner blauen Uniform abgebildet. Sein Helm mit Visier verdeckt die obere Gesichtshälfte, doch ist klar erkennbar, wie er den Betrachter direkt anblickt. Über einem markanten Kinn sind dabei Judge Dredds Mundwinkel verächtlich nach unten gezogen, er strahlt

Überlegenheit aus. Sein muskulöser Oberkörper wird geschützt von verschiedenen gelben Rüstungsteilen. In seiner rechten Hand hält er eine Maschinenpistole, der Zeigefinger liegt auf dem Abzug. Judge Dredd ist schussbereit. Das kantige Bandlogo von Anthrax im rechten oberen Bildhintergrund sowie der Plattentitel in der unteren Bildhälfte entsprechen – ebenso wie die statuenhafte Figur auf dem Cover – gängigen Heavy Metal-Bildkonventionen.

Ebenso wie bei Satrianis *Silver Surfer* werden hier Assoziation auch für Käufer möglich, die nicht mit der Judge Dredd-Reihe vertraut sind. Die Darstellung der Figur als Frontalporträt entspricht ebenso bekannten Ikonographien, wie seine Inszenierung als überlegener, muskulöser Krieger der über ein ganzes Arsenal von Waffen und Rüstungsteilen gebietet. Lediglich das Szenario ist ein anderes: Die populären, schwertschwingenden Barbarengestalten charakteristischer Sword-and-Sorcery-Artworks sind hier einem futuristischen Krieger mit Schusswaffe gewichen, der mindestens ebenso barbarisch und bedrohlich wirkt. Die Heavy Metal-typischen Aspekte Bedrohung, Gefahr und einmal mehr Power sind auch hier erfüllt.

Anders als die Instrumentalstücke Joe Satrianis, stellt der Titelsong *I am the Law* bei Anthrax tatsächlich einen Bezug zur Figur Judge Dredd und ihrer Comicbiographie her. Der Text thematisiert stark selektiv die charakterlichen und körperlichen Eigenschaften der Figur und skizziert das Bild eines abgehärteten, eiskalten Mannes, der aus allen Kämpfen siegreich hervorgeht und sogar über den Tod triumphiert.

Fifteen years in the academy / He was like no cadet they'd ever seen / A man so hard, his veins bleed ice / And when he speaks he never says it twice / They call him Judge, his last name is Dredd / So break the law, and you wind up dead / Truth and justice are what he's fighting for / Judge Dredd the man, he is the law [...]

With gun and bike he rules the streets / And every perp he meets will taste defeat / Not even Death can overcome his might / Cause Dredd and Anderson, they won the fight / When the Sov's started the Apocalypse war / Mega-City was bombed to the floor / Dredd resisted, and the judges fought back / Crushed the Sov's with their counter-attack [...]<sup>33</sup>

Das politisch und moralisch hochdifferenzierte Dystopia der Originalcomics<sup>34</sup> wird nur dann kurz zitiert, wenn es dazu dient, die Überlegenheit und Tapferkeit Judge Dredds zu betonen. Zurück bleibt ein plakatives, verkürztes Portrait eines Kriegers für Recht und Ordnung in einer verkommenen Welt, das in seiner Sprache stellenweise nicht nur konservativ, sondern reaktionär-nationalistisch wirkt. Das komplexe Zukunftsszenario der Judge Dredd-Reihe stellt für Anthrax lediglich die verschwommene Hintergrundfolie dar, vor der sich Judge Dredd als Identifikationsfigur in einer Mythologie der Macht ungebrochen abhebt. Moralische Fragwürdigkeiten, wie die Tatsache, dass die Judges im Comic Iudikative und Exekutive in Personalunion vereinen und neben dem Recht zum Richterspruch auch die Todesstrafe ausführen dürfen, werden nicht reflektiert, sondern vielmehr fasziniert kommentiert. Ideologisch erfolgt eine interessante Symbiose zwischen dem im traditionellen Heavy Metal der 1980er beliebten Motiv des heldenhaften Einzelkämpfers, der sich gegen alle Widerstände mit überlegener Körperkraft und Waffengewalt durchsetzt, und der zwischen Sozialkritik und Faszination pendelnden Auseinandersetzung mit düsteren Zukunftsszenarien und politischen Themen, wie sie für den Thrash Metal der späten 1980er-Jahre typisch ist. Die Identifikation mit einer Figur, die ein totalitäres System verkörpert, wie





4 Die Höllebrut Spawn bedient bereits visuell gängige Heavy Metal-Ikonographien

sie von Anthrax betrieben wird, ist hingegen außergewöhnlich.

Ein anderes Beispiel für eine affirmative Adaption von Comicsuperhelden auf Heavy Metal-Plattencovern ist das Album «The Dark Saga»<sup>35</sup> der amerikanischen Power Metal-Band Iced Earth. Das Artwork (Abb. 4) zeigt den untoten *Image Comics*-Superhelden Spawn, gezeichnet von ihrem Schöpfer Todd MacFarlane als Exklusivarbeit für die Band. Die ästhetischen Bezüge zwischen Comicfigur und typischer Heavy Metal-Ikonographie werden auch hier für Leser wie Nicht-Leser der Reihe unmittelbar evident. Erneut wurde für das Bild eine actionlastige, dunkle Szene gewählt. Der dämonische Spawn nimmt den Großteil des Bildes ein und stößt von Flammen und Ketten umgeben einen Schrei aus. Dabei blitzen seine bestialischen Reißzähne unter grün glühenden Augen auf. Seine muskulösen Arme mit schwarzen Krallen sowie seine Beine stecken in Nietenarmbändern mit gefährlichen Stacheln – ein unheimliches Höllenszenario, das auch Heavy Metal-Fans ohne Wissen über Spawn von zahlreichen Artworks aus den Subgenres Black Metal und Death Metal bekannt vorkommen dürfte. Die übernatürliche Macht des dämonischen Protagonisten ist schon beim ersten Blick überdeutlich erkennbar.



5 Galaktus, der Weltzerstörer auf dem Cover von Bible of the Devils *Galactic Violator*

Anders als der identifikatorische Umgang von Anthrax mit der Figur auf dem Cover – auf einem Begleitposter, einer Special Edition der Single, war die Band in Judge Dredd-Kostümen zu sehen – erfolgt die Adaption des Comichelden bei Iced Earth aus primär inhaltlichen Gründen. Tatsächlich stellt das Album *The Dark Saga* ein Konzeptwerk dar, dessen Story auf der Spawn-Reihe basiert. Erzählt wird die Geschichte des Protagonisten, der nach seinem Tod seine Seele an den Teufel verkauft um seine verlorene große Liebe noch einmal sehen zu dürfen.<sup>36</sup>

Die Visualisierung der Figur Spawn auf dem Cover hat damit bei Iced Earth primär illustrative Gründe, während die Auseinandersetzung mit der Comicreihe Spawn aus dem persönlichen Interesse der Musiker an der Geschichte resultierte. Dass es sich bei dem dämonischen, untoten Spawn und der Storyline mit Teufeln, gefallenen Engeln, Tod und inneren Konflikten um ein Szenario handelt, das zahlreiche der wichtigsten Text- und Bildsujets des Heavy Metal aufgreift, kommt der Adaption zweifellos entgegen. Ein weiteres Beispiel für diese Aneignungsweise wäre auch die Single *Galactic Violator*<sup>37</sup> der US-Band Bible of the Devil. Zur Visualisierung des Titelsongs dient eine künstlerische Adaption des Marvel-Superschurken Galactus, der nach einer Galaxie greift (Abb. 5).

Die dritte wesentliche Art, Comic-Superhelden auf Heavy Metal-Plattencovern zu verwenden, basiert auf einem Bruch mit den unverändert adaptierten Mythologien der Macht. So findet sich auf dem Cover der EP *Future World*<sup>38</sup> der deutschen Band Helloween ebenfalls eine Referenz an Judge Dredd (Abb. 6). Doch trägt die Figur hier eine E-Gitarre statt einer Maschinenpistole und einen Kürbiskopf anstelle eines Visierhelms. Es handelt sich um eine parodistische Neuinterpretation Judge Dredds über das Helloween-Bandmaskottchen, den Kürbiskopf. Den inhaltlichen Bezug für die Parodie liefert der Songtext des Titeltracks<sup>39</sup>, der ein perfektes, in der Zukunft realisiertes Utopia beschreibt.

Dieser parodistische Zugang mit stark ironischen Untertönen stellt mit weitem Abstand die häufigste Adaptionungsweise von Superhelden auf Heavy Metal-Coverartworks dar. Bereits seit den frühen 1980er Jahren finden sich zahlreiche Beispiele, die auf teils mehr, teils weniger gelungene Verarbeitungen von Comic-Heroen setzen. Ein archetypisches Beispiel für diese Praxis liefert



6 Judge Dredd mit Kürbiskopf



7 Dunkler Ritter der traurigen Gestalt – Risks «Ratman»

die *Ratman*-EP<sup>40</sup> der deutschen Band Risk aus dem Jahr 1989. Das Cover (Abb. 7) zeigt eine gelangweilt dreinblickende Ratte mit Gesichtsmaske und dunkelblauem Umhang. Die Batman-Referenz ist eindeutig. Anders als der gestählte Bruce Wayne macht der Ratman einen eher erbärmlichen Eindruck. Rosa Boxershorts – die Hose wurde wohl irgendwo verloren – konterkarieren die Superheldenuniform. Auch das T-Shirt mit dem großen «R» erinnert weniger an das Superman-«S», denn an ein Heavy Metal-Shirt – zumal das «R» den Schriftsatz des Bandlogos aufgreift. Während der Batman über die Technologie, Ausbildung und vor allem finanzielle Macht verfügt, sich als Superheld zu verdingen, besitzt Risks Ratman neben seiner zerschlissenen Verkleidung offenbar nur eine Packung Zigaretten – drei Stumpfen liegen auf dem Boden zu seinen Füßen. Die rot unterlaufenen Augen stehen wohl im Zusammenhang mit der halbleeren Flasche Jack Daniels, die im unteren Bildvordergrund liegt. Alles in allem ist der Ratman die Antithese eines Superhelden, eine traurige Gestalt ohne Macht.

Ein weiteres Beispiel findet sich im Artwork zur Platte *Sperman*<sup>41</sup> [sic!] der tschechischen Grindcore-Band Purulent Spermcanal. Das Bild (Abb. 8) zeigt den Sperman des Albumtitels in der Uniform und Pose von Superman, wie er von links mit erhobener Faust in das Bild fliegt. Er befindet sich auf der Höhe des Kopfes der Freiheitsstatue, die die gesamte rechte Bildhälfte einnimmt. Im Hintergrund ist die Skyline New Yorks zu erkennen. Der Unterschied zwischen Sperman und Superman besteht darin, dass ersterer anstelle eines Kopfes einen erigierten Penis hat, aus dem Sperma schießt. Auch im Gesicht der Freiheitsstatue ist von Sperman verschossener Samen zu erkennen. Die edle Figur des Freiheitskämpfers Superman wird hier von der tschechischen Band in ein surreales pornographisches Szenario gewendet. Eine groteske Verfremdung des Superhelden und seiner Kräfte, die von der provokant-pornographischen Ideologie des Grindcore ins Extrem übersteigert und überformt wird, ist das Ergebnis.

Weniger radikal in der Verballhornung von Superhelden zeigen sich die deutschen Bands Edguy und Graillknights. Anders als bei Risk oder Purulent Spermcanal findet sich hier erneut ein affirmativer Umgang mit den Ikonographien der

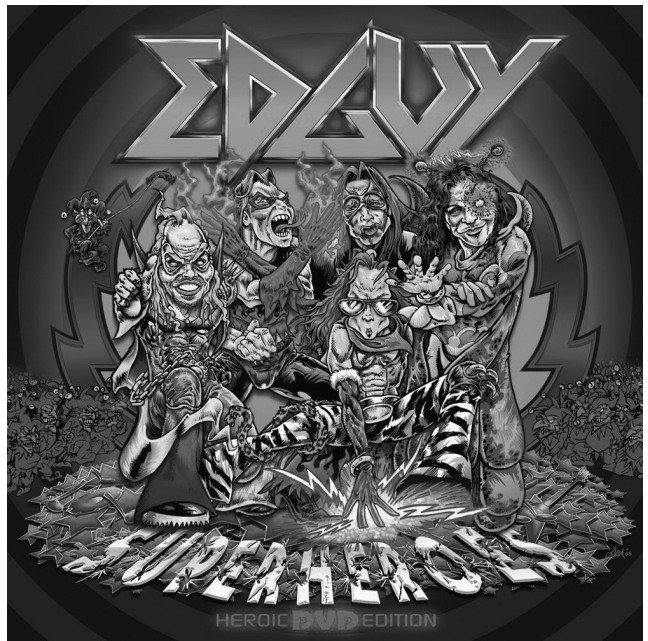


8 Ein fehlendes «U» macht aus Superman den grotesken Sperman

Superhelden, allerdings selbstironisch gebrochen. In der Traditionslinie von Bands wie Kiss präsentieren sich Edguy auf dem Cover ihrer EP *Superheroes*<sup>42</sup> dem Titel entsprechend selbst als kostümierte Superhelden mit übernatürlichen Kräften (Abb. 9). Aus ihren Händen schießen Blitze und lodern Flammen. Im Hintergrund wartet eine Armee finsterner Diener auf die Befehle ihrer mächtigen Meister. Trotz dieser typischen Attribute der Macht wirken die Figuren nicht bedrohlich. Die Parodie wird unmittelbar erkennbar – im Besonderen, da den Fans die Musiker aus Interviews und Liveshows als reale Persönlichkeiten bekannt sind. Die verkleideten Musiker bedienen sich nur gewisser Stereotypen der Macht, kompiliert aus den verwandten Powermythologien von Superheldencomics und Heavy Metal und neu kontextualisiert in einem übertriebenen, karnevalesken Szenario.

In bunten Stretchkostümen und Gesichtsmasken präsentiert sich auch die Band Grailknights auf dem comicartigen Cover (Abb. 10) ihrer CD *Return to Castle Grailskull*<sup>43</sup> als Superhelden. Die Bandmitglieder posieren vor einer Burg mit einem gewaltigen Totenschädel über dem Tor – neben dem Plattentitel die zweite Referenz an Castle Greyskull aus dem He-Man-Universum. Ihre übermäßige mus-

9 Die deutschen Edguy als zweifelhafte Superhelden



kulösen Oberkörper, verschiedene Waffen und wehenden Haare suggerieren Entschlossenheit und Stärke. Die Farbgebung der Kostüme greift dabei bekannte Vorbilder auf. So erinnert die Verkleidung des rechten «Superhelden» stark an den Marvel-Charakter Captain America. Ebenso wie bei Edguy ist für die Fans durch den identifikatorischen Bruch zwischen Comiccharakter und realer Musikerpersönlichkeit die selbstironische Adaption von Machtsymbolik zweifelsfrei dechiffrierbar. Der karnevaleske Aspekt dominiert, die «Power» wird zum Klischee in einem bunten Bandimage.

Ein letztes Beispiel vereint mehrere charakteristische Adaptionsweisen von Superhelden durch die Heavy Metal-Kultur. Auf ihrer Live-CD *Music of Mass Destruction*<sup>44</sup> greift die Band Anthrax einmal mehr auf einen bekannten Comicsuperhelden zurück. Anders als bei ihrer Judge Dredd-Adaption von 1987 erscheint die Figur auf diesem Cover (Abb. 11) deutlich «metallisiert». Dargestellt ist eine Figur die eindeutig auf Captain America rekurriert. Sowohl die Gesichtsmaske als auch die Farbe und Art des Kostüms sowie das Schild des Marvel-Superhelden stellen den unmittelbaren Bezug her.

Der Captain America von Anthrax unterscheidet sich jedoch in mehreren Details von seinem Vorbild. Sofort erkennbar ist das abgeänderte Symbol auf Captain Americas Schild und Uniform. Wo der weiße US-Stern zu erkennen sein sollte, prangt hier ein Pentagramm – eines der populärsten Symbole der Heavy Metal-Szene. Eine weitere diabolische Veränderung sind die Hörner auf dem Kopf des teuflisch lachenden Superhelden, der dadurch eher wie ein Superschurke wirkt. Die Freude über die von ihm angerichtete Zerstörung ist ihm in sein verzerrtes Gesicht geschrieben, als er seinen Schild mit vernichtender Wirkung einsetzt. Hier haben wir es nicht mehr mit dem heldenhaften Steve Rogers zu tun,



10 Helden in Strumpfhosen – Grailknight vor Castle Grailskull

der im Kostüm Captain Americas die Freiheit der USA und der westlichen Welt gegen Nationalsozialisten, Kommunisten und Terroristen verteidigt, sondern mit einer chaotischen Macht, einem Symbol für die «Musik der Massenzerstörung», die von der Band Anthrax offenbar auf ihren Konzerten entfesselt wird. Der mittels Diabolisierung an die ikonographischen und ideologischen Konventionen des Heavy Metal angepasste Captain America bleibt dabei ein Chiffre für Power, doch steht diese Macht nun nicht mehr auf der Seite des Gesetzes, sondern wird von der Band befehligt.

**«It isn't hip to defend the establishment, only to tear it down»<sup>45</sup> – Superheroische Stilschöpfungen im Heavy Metal**

Zusammengefasst werden im Wesentlichen drei verschiedene Adaptioneweisen von Comic-Superhelden auf den Coverartworks von Heavy Metal-Bands erkennbar. Erstens ist eine Übernahme von Superhelden aus kommerziellen Gründen erkennbar. Dies ist vor allem bei verkaufstarken Bands zu verzeichnen, die aufgrund ihres Status für Cross-Marketing-Modelle der Filmindustrie attraktiv sind. Während metaphorische Bezüge (Heavy Metal-Band liefert Soundtrack zu Iron



11 Heavy Metal legt Captain Americas diabolische Seite frei

Man 2) bisweilen gegeben sind, bleiben die Superhelden auf den Covern in der Regel inhaltlich wie äußerlich unangetastet. Nicht zuletzt der plakartartige Charakter derartiger Artworks macht deutlich, dass die Abbildungen eines Superhelden auf dem Cover hier für beide Seiten in erster Linie aus dem Grund erfolgt, neue Käuferkreise zu erschließen. Eine tiefere Auseinandersetzung mit den Figuren unterbleibt.

Zweitens ist eine Art der Übernahme von Superhelden zu verzeichnen, die aus einem Interesse der jeweiligen Band für eine bestimmte Figur resultiert. Hier ist zu beobachten wie gerade jene Figuren für eine Adaption durch Bands interessant werden, die über ihre Biographie oder ihr Äußeres bereits populäre Themen und ikonographische Elemente des Heavy Metal vorwegnehmen, etwa der dämonische Spawn oder Judge Dredd als Repräsentanten eines dystopischen, totalitären Systems. Ein Konzeptalbum über fast ungebrochen heroische Charaktere wie Superman oder Captain America wäre hingegen kaum denkbar. Die Zugänge zu dieser zweiten Adaptioneweise sind hierbei verschieden. Zum einen ist eine rein deskriptive Auseinandersetzung zu beobachten, die in musikalischer Form die Geschichte des jeweiligen Helden übernimmt, erzählt oder weiterspinnt. Die



12 Ein Superheld als Symbol für das repressive System – Der Iron Man und die Studentenbewegung

ideologische und visuelle Ebene der Figur bleibt dabei unangetastet. Die Bands ordnen sich der jeweiligen Mythologie unter. Zum anderen kann Anthrax' Adaption des Judge Dredd-Themas für *I am the Law* als Beispiel für eine zweite Art von Auseinandersetzung herangeführt werden. Es erfolgt hier eine Selektion und Neukontextualisierung einzelner Elemente der jeweiligen Comicfigur mit dem Ziel der Selbsterhöhung der Musiker durch Identifikation mit einzelnen Charaktermerkmalen des Superhelden – etwa des Supergitarristen Satriani mit dem Silver Surfer – oder schlicht der plakativen metal-typischen Darstellung als konturlose, muskelbepackte Actionfigur als Chiffre für Stärke.

Überraschenderweise die weitaus häufigste Adaptionsform ist die ironische Brechung der «Powermythologie» der Comicsuperhelden in Form von Parodien. Häufig ist hier eine Überidentifikation mit einzelnen Superhelden zu beobachten, welche die verschiedenen klassischen Aspekte von Superheldenfiguren, wie Kostümierungen, muskulöse Körper und übernatürliche Kräfte in einer grotesk-karnevalesken Weise zu einem Klischee erstarren lässt. Gerade die Diskrepanz zwischen realer Persönlichkeit von Musikern und den verwendeten Superhelden wirft zahlreiche Brüche im Mythos der Männlichkeit und Stärke auf, die selbstironisch zur Schau gestellt werden. Zu diesen Parodien zählt auch eine Pervertierung der von Superhelden wie Captain America oder Superman verkörperten Rechtschaffenheit und Überlegenheit in Form erbärmlicher Versagerfiguren wie Risks Ratman, amoralischer Superschurken wie Anthrax' teuflischen Captain America oder grotesken Provokationen wie Purulent Spermcanals Spermman.



Worin besteht das offenbar hohe Interesse der Heavy Metal-Kultur, den Machtmythos der übermenschlichen Superhelden in Form absurder Gestalten zu brechen? Betrachtet man die originäre ideologische Einbettung und Charakterisierung bekannter Superheldengestalten, ist festzustellen, dass stets eine Unterordnung unter die herrschenden Normen der etablierten bürgerlichen Gesellschaft, Gesetz und Ordnung erfolgt. Dies gilt für Superman, der sich während der Zeit des Zweiten Weltkrieges zu einer nationalen Figur entwickelte und an der Heimatfront Recht und Ordnung verteidigte<sup>46</sup> ebenso wie für den Iron Man Tony Stark, der sein Firmenimperium gegen Saboteure absichert,<sup>47</sup> und den sinistren Batman, der zwar auf eigene Faust Schurken zur Strecke bringt, letztlich aber trotz seiner unkonventionellen Methoden der Seite von Recht und Ordnung und Commissioner Gordon gegenüber treu bleibt<sup>48</sup>: «So spiegelt der Comic in den meisten Fällen die implizite, innere Logik der Gesellschaftsordnung und fungiert als Verstärker der herrschenden Mythen und Werte.»<sup>49</sup>

Diese prinzipielle Verankerung der Superhelden auf der Seite des stets als freiheitlich und positiv akzentuierten Staates wankt, als das Vertrauen in die Regierungen auch in der Realität in die Krise gerät. So ist ab den 1960er Jahren zu beobachten, wie gesellschaftliche Entwicklungen, etwa die Anti-Vietnamkriegs-Bewegung oder die Studentenproteste, in den Superheldencomics aufgegriffen und dazu benutzt werden, das bis dato klar konturierte Bild von Superman und Co. zu hinterfragen. So wird in einem Iron Man-Comic aus dem Jahr 1968 (Abb. 12) der Superheld von einer Menge aufgebracht Studentinnen attackiert, die in ihm und seiner Verbindung zum Waffenkonzern Stark Industries das verhasste, kriegstreibende System verkörpert sehen.<sup>50</sup> Auch der amerikanischste aller Superhelden, Captain America, reflektiert die Krise, in welche er angesichts des politischen Aufbruchs der späten 1960er Jahre geraten ist, in einem nachdenklichen Monolog:

I'm like a dinosaur / in the cro-magnon age! An anachronism / who's out-lived his time!  
This is the day of the anti-hero / the age of the rebel / and the dissenter! It isn't hip / to defend the establishment! / only to tear it down. And, in a world rife with injustice, greed, and endless war / who's to say the rebels are wrong? But, I've never learned to play by today's new rules! I've spent a lifetime defending the flag / and the law! Perhaps / I should have battled less / and questioned more!<sup>51</sup>

Gerade seine Bemerkung «It isn't hip to defend the establishment, only to tear it down» spiegelt die umfassende Krise des Superhelden seit den späten 1960er-Jahren wider. In einer Zeit, in der der kommunistenjagende Captain America und der makellose Superman bei ihrer jugendlichen und postadoleszenten Leserschaft ihre Vorbildfunktion an Rockstars verloren haben, die zum Widerstand gegen die Leitwerte der amerikanischen Nachkriegsgesellschaft aufrufen, gerät die konservative Ideologie des Superheldencomics in eine fundamentale Krise. «This is the day of the anti-hero, the age of the rebel and the dissenter», erkennt Captain America und meint damit auch die gerade aus den Wurzeln des britischen Rhythm'n'Blues und des kalifornischen Acid Rock entstehende Heavy Metal-Kultur und ihren fundamentalen Kult des Antihierarchismus, der brutalen Kritik der herrschenden Verhältnisse und der radikalen Ablehnung repressiver und totalitärer Ideologien, Nationalismen und Religionen.

Die Lust an der Parodie der strahlenden Superhelden als Vertretern einer als repressiv wahrgenommenen Herrschaftsordnung und bürgerlich-spießigen Gesellschaft auf zahlreichen Plattencovern der Heavy Metal-Szene seit den 1970er-

Jahren ist die konsequente Fortführung dieses Bruches mit der konventionellen «Powermythologie» der Superhelden der Nachkriegszeit. Aus den Superhelden der Comicbücher, die ihre übermenschliche Power der gesellschaftlichen Ordnung unterordnen, werden auf den Plattencovern der Heavy Metal-Kultur Figuren, die ihre Kraft dazu einsetzen, etablierte Systeme zu überwinden, zu revolutionieren oder zu zerstören. Nicht die Stabilisierung der Gesellschaft mittels der herausragenden Fähigkeiten einzelner trägt den Machtmythos des Heavy Metal, sondern die Kritik an der Gesellschaft und ihren Normen und Werten. Die parodistische Powermythologie der Superhelden auf Heavy Metal-Covern ist damit eine Mythologie aus «zweiter Hand», die auf den Machtikonographien der Comicsuperhelden basiert. Doch in Form eines Stilschöpfungsprozesses<sup>52</sup>, wie er charakteristisch ist für Jugend- und Musikkulturen, erfolgt eine bricolageartige Selektion und Neukontextualisierung einzelner Elemente des Superheldenmythos in die eigenen Wertesysteme. Die Selbstreferentialität als Charakteristikum moderner Popkulturen ist dabei ein ebenso bestimmendes Merkmal wie ihre Ironisierung und das karnevaleske Spiel mit Identitäten. Erst durch diese Brüche bleiben die Superhelden als Identifikationsfiguren für die Heavy Metal-Szene erhalten. Erst die kreative Adaption und Neusemiotisierung der Mythologie von Stärke macht die Figuren für den Heavy Metal überhaupt erst nutzbar. Die gebrochenen, sinistren Heroen moderner Comics und ihre unveränderte Übernahme in die Ikonographie der Szene stellt dabei eine neue Entwicklung dar. Hier ist eine prinzipielle Nähe sowohl im visuellen, aber vor allem auch im ideologischen Bereich bereits gegeben. Die Figuren wie Judge Dredd bereits inhärente sarkastische Sozialkritik, ermöglicht eine einfachere Adaption. Die Mythologien überlagern und vermengen sich. Inwieweit diese neuen kreativen Melangen sich im sozialen Bereich, der Fanklientel, widerspiegeln, bleibt zu untersuchen.

## Anmerkungen

1 Nina Rehfeld, «Die Griechen hatten Götter, wir haben Supermänner.» Interview mit Frank Miller. Auf: Spiegel Online, 13.8.2008 (<http://www.spiegel.de/kultur/literatur/0,1518,57147-3-2,00.html>). Besucht am 24.12.2010.

2 Vgl. Norbert Groeben, «Mythologie contra Erklärung. Dimensionen eines psychischen Konflikts», in: Jutta Wermke (Hg.), *Comics und Religion*, München 1976, S. 137–139; Karl Riha, *ZOK ROARR WUMM. Zur Geschichte der Comics-Literatur*, Steinbach/Gießen 1970, S. 29.

3 Die ausführlichste «Entzifferung» der traditionellen Vorbilder moderner Comic-Superhelden findet sich bei Richard Reynolds, *Super Heroes: A Modern Mythology*, London 1992, S. 53–83; August Stahl, «Comics und Mythenkritik», in: *Fabula* 19, 1978, S. 252–261; August Stahl, «Die Mythologie der Comics», in: Jutta Wermke (Hg.), *Comics und Religion*, München 1976, S. 18–32.

4 Zur Comic-Mythologie nach Eco auch: Ole Frahm, *Die Sprache des Comics*, Hamburg 2010, S. 246–267; Sascha Seiler, «Das einfache, wahre Abschreiben der Welt. Pop-Diskurse in der deutschen Literatur nach 1960», Göttingen 2006, S. 51–53.

5 Umberto Eco, *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt am Main 1984, S. 187.

6 Zur Doppelidentität als Charakteristikum des Figurentypus Comic-Superhelden und weiteren Aspekten: Stephan Ditschke und Anjin Anhunt, «Menschliches, Übermenschliches. Zur narrativen Struktur von Superheldencomics», in: Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva und Daniel Stein (Hg.), *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines popkulturellen Mediums*, Bielefeld 2009, S. 131–178, hier S. 138: «Der Protagonist verfügt neben der Superheldenidentität über eine zweite, die es ihm erlaubt, am gesellschaftlichen Leben zu partizipieren.» Siehe Reynolds 1992 (wie Anm. 2), S. 26–52. Eine Ausnahme zu dieser Regel ist z.B. das Marvel-Comics Superheldenteam Fantastic Four, die zwar unter Superheldennamen operieren, allerdings ohne Verdeckung ihrer bürgerlichen Identität.

7 Heinz Ludwig, «Superman», in: *Enzyklopädie des Märchens*, Bd. 13, Lieferung 1, Berlin/New York 2008, Sp. 53–57, hier 54.

8 Eco 1984 (wie Anm. 5), S. 194.

9 Ebd. S. 188.

10 Ebd., S. 188–191.

11 Roland Barthes, *Mythen des Alltags*, Frankfurt am Main 1964, S. 85: «Gibt es zwangsläufig suggestive Objekte [...]? Sicher nicht: man kann sich sehr alte Mythen denken, aber es gibt keine ewigen; denn nur die menschliche Geschichte lässt das Wirkliche in den Stand der Aussage übergehen, und sie allein bestimmt über Leben und Tod der mythischen Sprache. Ob weit zu-

rückliegend oder nicht, die Mythologie kann nur eine geschichtliche Grundlage haben, denn der Mythos ist eine von der Geschichte gewählte Aussage; aus der «Natur» der Dinge vermöchte er nicht hervorzugehen.»

12 Eco 1984 (wie Anm. 5), S. 190–191.

13 Zur Synthese von «wiedererkennendem» und «sehendem» Sehen als Grundlage von Max Imdahl (1925–1988) Theorie der «Ikonik», vgl. Felix Thürlemann, «Ikonographie, Ikonologie, Ikonik. Max Imdahl liest Erwin Panofsky», in: Klaus Sachs-Hombach (Hg.), *Bildtheorien. Anthropologische und kulturelle Grundlagen des Visualistic Turn*, Frankfurt am Main 2009, S. 214–234, hier S. 224. Vgl. Max Imdahl, «Ikonik. Bilder und ihre Anschauung», in: Gottfried Böhm, *Was ist ein Bild*, München 1994, S. 300–324.

14 Vgl. Bettina Roccor, *Heavy Metal. Kunst. Kommerz. Ketzer*, Berlin 1998, S. 208.

15 Ebd., S. 211.

16 Vgl. Frank Schäfer, *Heavy Metal. Geschichten, Bands und Platten*, Leipzig 2001, S. 26.

17 Der Durchbruch von Heavy Metal in die breite Populärkultur lässt sich etwa an Alben wie Def Leppards *Hysteria* (1987, ca. 20 Millionen verkaufte Einheiten weltweit), Guns'n'Roses *Use your Illusion I+II* (1991, insgesamt ca. 36 Millionen) und vor allem dem selbstbetitelten «schwarzen Album» von Metallica (1991, ca. 35 Millionen) festmachen.

18 Vgl. Michael Campbell und James Brody, *Rock and Roll. An Introduction*, Belmont 2008 (1999), S. 339–341. Bereits in den 1980er Jahren lancierte die amerikanische Musikindustrie die ersten gezielten Versuche neue Zielgruppen für Heavy Metal mittels eines Crossovers mit anderen Genres zu erschließen. Das prominenteste Beispiel ist die Neuaufnahme ihres Songs «Walk this Way» von 1975 durch Aerosmith mit Unterstützung der Hip Hop-Gruppe Run DMC im Jahr 1986.

19 Stephen Hopkins, *Judgment Night*, USA 1993.

20 John Mc. Tiernan, *Last Action Hero*, USA 1993.

21 Various Artists, *Last Action Hero: Music from the Original Motion Picture*, Columbia Records, USA 1993.

22 Alex Proyas, *The Crow*, USA 1994.

23 Various Artists, *The Crow*, Atlantic Records, USA 1994.

24 Jon Favreau, *Iron Man 2*, USA 2010.

25 AC/DC, *Iron Man 2*, Columbia/Sony Music 88697 69168 2. D 2010

26 Joe Satriani, *Surfing with the Alien*, Relativity Records CD GRUB 8. F 1987

27 *Silver Surfer* 1, 1982, S. 6.

28 Vgl. Eintrag: «Silver Surfer», *Marvel.com*. Offizielle Knowledge-Base des Marvel-Universums ([http://marvel.com/universe/Silver\\_Surfer](http://marvel.com/universe/Silver_Surfer)). Besucht am: 28.12.2010.

- 29 Online: Guitar World.com. Offizielle Homepage des amerikanischen Musikfachmagazins ([http://www.guitarworld.com/article/100\\_greatest\\_guitar\\_solos\\_30\\_quotesurfing\\_with\\_the\\_alienquot\\_joe\\_satriani](http://www.guitarworld.com/article/100_greatest_guitar_solos_30_quotesurfing_with_the_alienquot_joe_satriani)). Besucht am 28.12.2010.
- 30 Joe Satriani, «Back to Shalla-Bal», auf: *Flying in a Blue Dream*. Relativity Records CRT01015. USA 1989. Shalla-Bal ist die Herrscherin von Zenn-La, des Heimatplaneten des Silver Surfers.
- 31 Joe Satriani, «The Power Cosmic 2000», auf: *Engines of Creation*. Sony Records 497665-2. USA 2000.
- 32 Judge Dredd entspricht dabei nicht vollständig gängigen Definitionen der Figur «Superheld». Während er über typische Accessoires, etwa Uniform und übermenschliche Kräfte verfügt, fehlt zum einen die Doppelidentität und zum anderen die exponierte Stellung in der Gesellschaft. Während «typische» Superhelden singuläre Charaktere darstellen, ist Judge Dredd Teil eines Systems von «Judges», die Recht und Ordnung durchsetzen. Zur Definition von Superhelden: Ditschke/Anhut 2009 (wie Anm. 6), S. 131–178.
- 33 Anthrax, «I am the Law», auf: *I am the Law*. RCA/Ariola 608 879. D 1987.
- 34 Thomas Sieck, *Der Zeitgeist der Superhelden. Das Gesellschaftsbild amerikanischer Superheldencomics von 1938 bis 1988*, Meitingen 1999, S. 119; Frank Plowright, *Comic Guide – A Critical Assessment of over 2500 Titles*, London 1997, S. 305.
- 35 Iced Earth, *The Dark Saga*. Century Media 77136-2. NL 1996.
- 36 Icedearth.com. Offizielle Homepage der Band Iced Earth (<http://www.icedearth.com/discography/the-dark-saga>). Besucht am 29.12.2010, 17:12 Uhr.
- 37 Bible of the Devil, *Galactic Violator* (Split-7 mit Slough Feg). Threat Records. USA 2006.
- 38 Helloween, *Future World*. Noise International 08-4440. D 1987.
- 39 Helloween, «Future World», auf: *Future World*. Noise International 08-4440. D 1987.
- 40 Risk, *Ratman*. Steamhammer 60-7607. D 1989.
- 41 Purulent Spermcanal, *Legalize for Cannibalism / Sperman Split*. Leviathan Records CD-016. CZ 1998.
- 42 Edguy, *Superheroes*. Nuclear Blast NB 1504-2. UK 2005.
- 43 Grailknights, *Return to Castle Grailskull*. STF-Records. D 2006.
- 44 Anthrax, *Music of Mass Destruction*. Nuclear Blast NB 1297-2. D 2004.
- 45 *Captain America* 122, 1968, S. 3.
- 46 Ludwig 2008 (wie Anm. 8), Sp. 53–57, hier Sp. 54.
- 47 Vgl. Dagmar Doetinchem und Klaus Hartung, *Zum Thema Gewalt in Superhelden-Comics*, Berlin 1974, S. 176–179.
- 48 Phil Jimenez, «Gordon, James W.», in: Alastair Dougall, *The DC Comics Encyclopedia*, New York 2008, S. 141.
- 49 Eco 1984 (wie Anm. 5), S. 223.
- 50 *The Invincible Iron Man* 45, 1968.
- 51 *Captain America* 122, 1968, S. 1–3.
- 52 John Clarke, «Stilschöpfung [1979]», in: Peter Kemper, Thomas Langhoff, Ulrich Sonnenschein, «But I like it», *Jugendkultur und Popmusik*, Stuttgart 1998, S. 375–376.