

Die Omnipräsenz von Antihelden und Charakteren mit ambivalenten Seiten in aktuellen Comicverfilmungen wie *The Dark Knight* (USA 2008) und *Watchmen* (USA 2009) stellt auf den ersten Blick einen Bruch mit den Konventionen des Genres dar. Doch bereits bei einem flüchtigen Griff in die Regale eines halbwegs gut sortierten Comicladens wird schnell deutlich, dass die literarischen Wurzeln dieses Paradigmenwechsels über zwanzig Jahre zurückliegen und der aufrechte Held in Strumpfhosen inzwischen nur noch als nostalgisches Objekt oder stilisierte Comedy-Figur auftaucht.

Mitte der 1980er Jahre hielten die zuvor häufig als «Guilty Pleasure» behandelten Superhelden-Comics Einzug in die Feuilletons. Das Format der Graphic Novel widmete sich inhaltlich komplexen, im weiteren Sinne erwachsenen Themen und behandelte im Unterschied zu fortlaufenden Serien in sich geschlossene erzählerische Einheiten, die Abweichungen von den Gesetzen des seriellen Erzählens ermöglichten. Autoren und Zeichner wie Alan Moore, Dave Gibbons, Grant Morrison und Frank Miller feierten mit ihren Graphic Novels *Watchmen*<sup>1</sup>, *The Dark Knight Returns*<sup>2</sup> und *Arkham Asylum*<sup>3</sup> genau in jenem Superhelden-Genre Erfolge, von dem sich literarisch und graphisch ambitionierte autobiographische Comicromane wie Will Eisners *A Contract with God*<sup>4</sup> abzugrenzen versuchten.

Andy Warhol hatte in einem seiner Gemälde bereits in den 1960er Jahren Batmans Status als Pop-Ikone bestätigt. Durch die Graphic Novel *The Dark Knight Returns* wurde der extravaganteste der klassischen Superhelden auch für den literaturwissenschaftlichen Diskurs interessant. In Frank Millers düsterem Endspiel alterte er entgegen der traditionellen Seriengesetze und offenbarte im zunehmend brutaleren Kampf gegen diverse langjährige Gegenspieler seine seelischen Abgründe und Psychosen. Am Ende seines letzten, von apokalyptischen Untertönen durchzogenen Gefechts wurde er als kriminalisierter Outlaw sogar von seinem ehemaligen Freund und Kollegen Superman gejagt.

Die dekonstruktivistischen Fledermaus-Variationen setzten sich in weiteren Graphic Novels fort, etwa in *The Killing Joke*<sup>5</sup> von Alan Moore, der erstmals dem diabolischen Erzfeind Batmans, dem Joker, eine komplexe Hintergrundgeschichte verlieh, inklusive tragischer Backstory Wound, oder in *Arkham Asylum*<sup>6</sup> von Grant Morrison und Dave McKean, in dem sich bei einer surrealen, an Lewis Carroll angelehnten nächtlichen Reise durch die Irrenanstalt von Arkham herausstellt, dass dort schon immer eine Zelle für den maskierten Detektiv reserviert war.

Die vom *Time Magazine* als eines der einflussreichsten literarischen Werke des 20. Jahrhunderts genannte Graphic Novel *Watchmen* ging noch einen Schritt weiter als die außerhalb der gewöhnlichen Serienkontinuität angesiedelten Bat-

man-Comics. *Watchmen* realisierte vergleichbar zu den pessimistischen Spätwestern von Sam Peckinpah (*The Wild Bunch*, USA 1968) und Clint Eastwood (*Unforgiven*, USA 1991) scheinbar den Abgesang auf das Superhelden-Genre. Doch wie so häufig in der Entwicklung von Genres trat im Lauf der folgenden zwei Jahrzehnte genau das Gegenteil ein und der Schwanengesang entwickelte sich zur Frischzellenkur.

Als 2009 schließlich nach dreiundzwanzig Jahren die Verfilmung von *Watchmen* unter der Regie von Zack Snyder den Weg auf die Leinwand fand, erschienen dessen Borderline-Helden nicht mehr subversiv oder verstörend. Trotz des eindrucksvollen Gespürs Synders für die Bildkomposition und den raffinierten ästhetischen Bezügen zur Vorlage gestaltete sich *Watchmen* als ebenso prestigeträchtige wie unverbindliche Literaturverfilmung. Die Mitte der 1980er Jahre tagsaktuellen Anspielungen auf das Wettrüsten im erneut eskalierten Kalten Krieg erschienen Ende der 2000er Jahre als harmloser Retro-Blick auf eine zwanzig Jahre zuvor noch sehr konkrete und als unmittelbare Bedrohung empfundene Endzeitvision. Auch die Brüche in der Gestaltung der Charaktere erschienen im Vergleich zur Vorlage nicht mehr sonderlich neuartig. Die neurotischen Antihelden waren in abgemilderter Form längst im Mainstream angekommen und zum neuen Standard avanciert. Wie die britische Comictheoretikerin Roz Kaveney anmerkt, resultierte der paradoxe Einfluss von *Watchmen* nicht im erwarteten Endspiel der Superhelden, sondern in einer reflektierten Überarbeitung der Figurenkonzepte:

*Watchmen* was thought of at the time as the superhero comic that deconstructed the whole idea and made superhero comics redundant thereafter; this was not the case, but it did prompt some serious soul-searching on the part of everybody who wrote superheroes.<sup>7</sup>

Die folgende Passage durch die Comicverfilmungen der letzten beiden Jahrzehnte begibt sich auf eine Spurensuche, weshalb das Soul-Searching der Graphic Novels mit etwas Verspätung in der Etablierung des Super-Antihelden als neuem Konsensstar auf der Leinwand resultierte.

### Düstere Stadtneurotiker – When Batman Met Catwoman

Die österreichische Medienwissenschaftlerin Barbara Kainz nennt in ihrer 2008 veröffentlichten Studie *Der Antiheld hat viele Gesichter* folgende Besonderheiten dieses Figurentypus:

Antihelden aus Graphic Novels, bzw. Verfilmungen sind sehr eigene Typen, die teilweise mit den grundlegenden Merkmalen von literarischen oder filmischen Antihelden übereinstimmen, dennoch spezielle Charakteristika ausweisen, wie z.B. die kritische Bezugnahme zum Superhelden-Typus oder [...] absurde heroische Eigenheiten [...] Freaks oder Loser als Bezeichnung für jene Antihelden sind nicht selten und korrespondieren u.a. mit dem Grundschemata [sic] dieser Heldenpezies.<sup>8</sup>

Insbesondere letzteres Merkmal erscheint für die Comicverfilmungen der letzten Jahre wesentlich. Zwar fand auch die in den Graphic Novels der 1980er Jahre zentrale Brutalisierung der Heldenfiguren, die auf pathologische Abgründe schließen lässt, Eingang in Filme wie *Watchmen* und *Sin City* (USA 2005). In den meisten Mainstream-Varianten stellen die Autoren und Regisseure jedoch eher die verschrobeneren, aber zugleich sympathischen Idiosynkrasien, die vom klassischen Heldenbild eines Superman abweichen, in den Mittelpunkt.



1 *Batman Returns / Batmans Rückkehr*, USA 1992, R: Tim Burton. Filmstill

Eine prägende Stilvorlage für die Rolle des Helden als gelegentlich neben sich stehendem Außenseiter lieferte Tim Burton in seinen beiden *Batman*-Verfilmungen (USA 1989, 1992). Vergleichbar der gezielten Umkehrung etablierter Genrekonventionen in seinen späteren Arbeiten wie *Edward Scissorhands* (USA 1991) löst Burton seinen künstlerischen Vorlieben entsprechend die Grenzen zwischen Gut und Böse auf. In einem Gespräch mit dem britischen Filmjournalisten Mark Salisbury erklärte der Phantastik-Auteur, dass ihn, obwohl er kein echter Comic-Afficionado sei, an der *Batman*-Mythologie schon immer die Dualität und Ambivalenz der Charaktere fasziniert habe:

Having those two sides, a light side and a dark one, and not being able to resolve them – that’s a feeling that’s not uncommon [...] I mean, this whole split personality thing is so much a part of every person that it’s just amazing to me that more people don’t consciously understand it.<sup>9</sup>

Während der erste *Batman*-Film in der Gestaltung der Handlung noch weitgehend vom produzierenden Studio Warner geprägt wurde, nutzte Burton die ihm auf Grund des kommerziellen Erfolgs zugestandenen künstlerischen Freiheiten in der Fortsetzung *Batman Returns*, um eine eigene Variante des innerlich zerrissenen und neurotischen Helden zu entwickeln, die mit seiner Vorliebe für Außenseiter korrespondierte. Im mit erotischen Subtexten versehenen Schlagabtausch zwischen Bruce Wayne alias Batman (Michael Keaton) und Selina Kyle alias Catwoman (Michelle Pfeiffer) wird deutlich, dass die vermeintlichen Gegenspieler hinsichtlich ihrer gespaltenen Persönlichkeiten und ihrer nach Außen gekehrten Abgründe zahlreiche Gemeinsamkeiten aufweisen. Der tradierte Kampf zwischen Helden und Schurken weicht im Sequel einer Müdigkeit der Masken, die das Rollenbild der klassischen Comicvorlagen gezielt in Frage stellt. Der vorweihnachtlich geschmückte, aber keinerlei Wärme ausstrahlende Schauplatz Gotham City gestaltet sich als Retro-Moloch aus Expressionismus und totalitärer Architektur. Die Kälte und Gigantomanie der Bauten spiegelt die innere Zerrissenheit der Charaktere wider. Bevor sich Selina Kyle nach einem Mordanschlag in einer an Moti-

ve der Schauerromantik anknüpfenden Origin Story in die von den Toten auferstandene, mit neun Leben ausgestattete Catwoman verwandelt, deuten fratzenartige Katzen-Werbefiguren im Set-Design bereits ihre spätere Transformation an.

Tim Burton interessiert sich nur beiläufig für die stilisierten, sonst in diesem Genre zentralen Actionsequenzen. Stattdessen konzentriert er sich auf die psychologisch motivierte Vertiefung der Charaktere. Selina Kyle dekoriert nach ihrer Rückkehr als Catwoman ihr von grellen Pinktönen dominiertes Appartement auf kreativ-destruktive Weise um. Sie schwärzt die Wände und befördert ihre Plüschtiertersammlung in den Reißwolf der Küchenspüle. Bruce Wayne bewegt sich in ausufernden, dunklen Räumen, deren Weitläufigkeit und Leere andeutet, wie die eigene Person hinter dem selbst geschaffenen urbanen Mythos Batman zu verschwinden droht. Sein Gegenspieler Pinguin (Danny De Vito) erweist sich hingegen von Anfang an als tragische Figur. Sein überdimensionales Enten-Fahrzeug illustriert ebenso wie das morbide Zirkus-Ambiente seines Verstecks den Status als tragischer Außenseiter.

Obwohl die Batman-Charaktere zu den bekanntesten Vertretern der amerikanischen Comicliteratur zählen, tragen sie in Burtons Variante deutliche Züge von Antihelden an und in sich. Im Unterschied zu den Graphic Novels von Frank Miller verortet Burton den Mitternachtsdetektiv Batman nicht in der Tradition des Vigilantentums an der Grenze von Gesetz und Verstand, sondern zeichnet ihn als unterkühlten Melancholiker, der seiner Heldenrolle überdrüssig wird. Die Tragik seines Gegenspielers und die wie eine groteske Antwort auf die kleinbürgerliche Beziehung zwischen Superman und Louis Lane gestaltete sado-masochistische Romanze mit Catwoman lassen den konventionellen Superhelden überflüssig erscheinen.

Beispielhaft wird die Müdigkeit der Masken in einer Sequenz umgesetzt, in der Batman und Catwoman sich als Bruce Wayne und Selina Kyle auf einem Maskenball begegnen, auf dem sie als einzige Gäste nicht kostümiert erscheinen. Der Dialog, in dem sie erstmals die wahre Identität ihres Gegenübers erkennen, verdeutlicht, dass sie am liebsten ihre Rollenzuschreibungen hinter sich lassen würden. Doch die Frage, ob sie tatsächlich wieder anfangen müssen einander zu bekämpfen, bleibt unbeantwortet. Ihre zweiten Identitäten haben bereits so stark von ihnen Besitz ergriffen, dass Catwoman im Finale das Angebot Batmans, die Heldenrolle aufzugeben, als illusorische Märchenphantasie ablehnt.

Die für Burton charakteristische Melancholie des Szenarios entsteht aus der konkreten Thematisierung der Zwänge des Seriellen. Der von Michael Keaton mit deutlich neurotischen Untertönen gespielte Held möchte seine traditionelle Rolle aufgeben, kann sich aber wie aus einem Zwangsverhalten heraus nicht von ihr lösen. Die in der bonbonfarbenen Pop Art-TV-Serie aus den 1960er Jahren noch als laszive Gangsterbraut portraitierte Catwoman avanciert in Michelle Pfeiffers Umsetzung zum abgründig romantischen Love Interest, das später wiederum in Graphic Novels wie *Hush*<sup>10</sup> von Jeph Loeb vertieft wurde.

Es gehört seit *Batman Returns* zu den Kennzeichen der gelungeneren Comicverfilmungen, dass die Protagonisten immer auch Elemente integrieren, die vom klassischen Bild eines Superhelden, wie es sich noch exemplarisch in den *Superman*-Filmen (USA seit 1978) von Richard Donner und Richard Lester findet, abweichen. Auf diese Weise werden dramaturgisch interessante Konflikte ermöglicht,

die sich nicht mit dem Sieg über den Gegenspieler erledigt haben, sondern auf längere Sicht das Selbstverständnis des Helden in Frage stellen. Zwar geben Charaktere wie Batman und Spider-Man, auch wenn sie ihres Alter Egos überdrüssig werden, nicht vollständig ihre Rolle auf. Sonst könnten sie sich ohne weitere Bedenken gleich an die Seite von Harvey Pekar gesellen, der in seiner autobiographischen Comic-Reihe *American Splendor* gezielt alle Superhelden-Insignien von sich weist und stattdessen die Tristesse des alltäglichen Lebens in Cleveland dokumentiert. Im Prolog der 2003 von Shari Springer Berman und Robert Pulcini inszenierten kongenialen Verfilmung weigert sich der junge Harvey, als sich an Halloween alle Kinder aus der Nachbarschaft als Comichelden verkleiden, ein Superheldentrikot überzustreifen. Stattdessen verkleidet er sich als er selbst. Batman und Spider-Man verfahren in den neueren Comicverfilmungen genau umgekehrt zu Harvey Pekar und treffen sich mit ihm auf halbem Weg. Sie hängen zeitweise ihre Kostüme an den Nagel, um ihr desaströses Privatleben zu reflektieren oder um, wenn auch in stilisierter Form, jenen Alltag zu entdecken, den Pekar in seinen Comics dokumentiert.

### Umleitungen auf der Heldenreise

Die Abweichungen von den traditionellen Heldenrollen entsprechen umfassenderen aktuellen Entwicklungen im amerikanischen Mainstreamkino. Strukturell folgen zwar die meisten Filmreihen nach wie vor dem Muster der aus Aufbruch, Prüfungen und Rückkehr bestehenden Heldenreise. Durch die Ausdehnung des Handlungsgeflechts auf eine ganze Reihe von Filmen wird die Entwicklung der Helden mit Brüchen, Variationen, Umkehrungen und Umwegen ausgeschmückt. Der neoformalistische Filmwissenschaftler David Bordwell nennt in seinem 2006 erschienen Buch *The Way Hollywood Tells It* zwei für neuere Hollywood-Drehbücher charakteristische Aspekte, die in Hinblick auf die modifizierte Heldenreise in aktuellen Comicverfilmungen von besonderem Interesse erscheinen:

Durch Bücher wie Christopher Voglers *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*<sup>11</sup> und dem Erfolg von George Lucas' *Star Wars*-Saga (USA 1977–2005) kam es zu einer Renaissance der Theorien des Kulturwissenschaftlers Joseph Campbell, der in seinem 1948 veröffentlichten Buch *The Hero with a Thousand Faces*<sup>12</sup> das Modell des Monomythos und der klassischen Heldenreise, die sich in den unterschiedlichsten Kulturkreisen findet, skizzierte.

Eine weitere Tendenz, die Bordwell ausmacht, besteht in einer verstärkten Vorliebe für Figuren mit Fehlern und dunklen Geheimnissen, die eine charakterliche Entwicklung der Protagonisten ermöglichen. Im Vergleich zu den Akteuren des Classical Hollywood stellt Bordwell fest:

The authors of studio-era manuals often worried about character consistency, urging writers to blend varying traits into a plausible personality. Today's manuals demand more: «Every major character should have a flaw.» Vulnerable, driven by demons, drawn to the dark side – all these clichés of story pitches are invoked to give the protagonist a compelling fault.<sup>13</sup>

Gerade in der Ausgestaltung von Antihelden in Comicverfilmungen ergänzen sich die beiden ursprünglich konträren Konzepte der Heldenreise und der Protagonisten mit Fehlern und Schwächen auf produktive Weise. Bryan Singers *Superman Returns* (USA 2006) erwies sich als kommerzieller Misserfolg, seine von Problemen und Selbstzweifeln geprägten *X-Men* werden hingegen weit über die ur-



2 *X-Men Origins: Wolverine*, USA 2009, R: Gavin Hood. Filmstill

sprünglich von 2000 bis 2006 realisierte Trilogie hinaus in Vorgeschichten und Spin-Offs wie *Wolverine – Origins* (USA 2009, 2011) und *First Class* (USA 2011) fortgesetzt. Auf Grund des seriellen Formats lassen sich die Stationen der Heldenreise als einzelne Erzählungen eines weiter gefassten narrativen Patchworks umsetzen. Dass sich Hugh Jackman als krallenbewährter Wolverine trotz aller Zweifel und seiner Abneigung gegen zu viel Idealismus den um Diplomatie und Aussöhnung mit der Gesellschaft bemühten Mutanten um Professor Xavier (Patrick Stewart) anschließt, wird im Film *X-Men: The Last Stand* (USA 2006) deutlich vermittelt. Die Ankunft des einsamen Rebel Heroes in der Ersatzfamilie der X-Men würde einer klassischen Auflösung der Heldenreise entsprechen. Die nächsten Filme der Reihe verfolgen jedoch nicht die Teamarbeit der X-Men weiter, sondern widmen sich als Prequels der Zeit Wolverines vor seiner Aufnahme als Vertretungslehrer an der Mutantenschule. Anstelle des integrierten Helden, der mit seiner schwierigen Vergangenheit abgeschlossen hat, präsentiert die Spin-Off-Serie *X-Men-Origins: Wolverine* den Protagonisten wieder als mürrischen Einzelgänger und melancholischen Rächer, der noch deutliche Züge eines Antihelden aufweist, die zu einem narrativ bereits abgedeckten späteren Zeitpunkt überwunden werden. Doch im Unterschied zu den *Watchmen* gestaltet sich die Wandlung zum Antihelden nicht als Point-of-No-Return, sondern erscheint auf Grund des Vorwissens um die spätere Entwicklung des Charakters jederzeit umkehrbar.

Seit der erfolgreichen Etablierung von Sequels als eigenständige Filme, die mit dem gleichen oder noch größeren Aufwand als ihre Vorgänger produziert werden, muss sich der Wandel vom Antihelden zum Good Guy nicht mehr innerhalb einer einzelnen Geschichte vollziehen. Die durch die 1977 mit der Episode IV *A New Hope* eröffnete und 2005 mit der Episode III *Revenge of the Sith* abgeschlossene *Star Wars*-Saga etablierte Erzählform des Prequels ermöglicht sogar Episoden aus der Vorgeschichte der Protagonisten auszugestalten, die sich weitgehend vom Muster der Heldenreise lösen.



Auf diese Weise lassen sich, wie der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins in seinem Buch *Convergence Culture – When Old and New Media Collide*<sup>14</sup> erläutert, für das gleiche fiktionale Universum verschiedene Einstiegsoptionen, Points-of-Entry, realisieren. Popkulturelle Mythen-Patchworks wie *Star Wars*, *Star Trek* oder die Marvel Comics lassen sich angesichts ihrer Eigendynamik und Komplexität inzwischen nicht mehr auf den einfachen Gegensatz von verklärendem Heldentum und antiheroischen Affekten reduzieren. Beide Optionen finden sich unter Umständen je nach Auslegung und Handlungsrahmen sogar innerhalb des gleichen Figurenkonzepts wieder. Wolverine tritt in den verschiedenen Marvel-Reihen sowohl als zynischer Einzelgänger und Mitglied einer militärischen Spezialeinheit mit fragwürdigen Aufgaben, wie auch als verschrobener Good Guy an der Seite der X-Men in Aktion.

Die ausgewogene Balance zwischen den abgründigen Eigenschaften eines Antihelden und der reflektierten, modernisierten Version klassischer Comichelden-Ideale bestimmt seit den frühen 1960er Jahren den Stil der maßgeblich von Autor Stan Lee und den Zeichnern Jack Kirby, John Romita und Steve Ditko geprägten Marvel-Comics. Nicht ohne Grund entwickelte sich das zwischen phantastischen Abenteuern und alltäglichen Episoden, zwischen Erfüllung der Heldenrolle und von menschlichen Zweifeln geprägter Sinnkrise changierende Marvel-Modell zur Stilvorlage für aktuelle Comicverfilmungen. Spider-Man, Wolverine und Iron Man realisieren Merkmale des Antihelden als temporäre Brüche, ohne dauerhaft dem Nihilismus der *Watchmen* oder dem Zynismus und der Brutalität von Frank Millers *Dark Knight* zu verfallen.

### **Your Friendly Neighborhood Rebel Heroes – Das Marvel-Universum**

An den Marvel-Verfilmungen der letzten zehn Jahren beteiligten sich prominente Regisseure wie Ang Lee, Bryan Singer und Sam Raimi, sowie demnächst Kenneth Branagh und Darren Aronofsky. Mit einem eigenen Studio brachte der neben DC zweitgrößte amerikanische Superhelden-Verlagshaus nicht nur mehrere fortlaufende Serien, sondern gleich ein ganzes Verlagsprogramm auf die Leinwand. Wie die Vorlagen belegen die Filme systematisch eine besonders ergiebige Schnittstelle zwischen klassischen Abenteuer Geschichten und reflexiven Ansätzen, die auch für ein älteres Publikum interessant erscheinen. Der Autor Christopher Sorrentino erläutert den Unterschied zwischen Marvel und dem für Superman und Batman zuständigen Verlag DC folgendermaßen:

By the sixties DC had domesticated the superhero beyond any possibility of awe. He was as much a part of the landscape as the Bell telephone system, a quasi-public utility in a cape [...] The DC hero was always accepting the key to the city; the Marvel hero was, at root, blithely unconcerned with law and order. He paid it lip service; there was always the obligatory panel depicting panicky civilians, or cops blasting away ineffectually at the menace du jour, but generally the well-being of civil society was merely ancillary to the psychodrama involving the principal players.<sup>15</sup>

Zu den definierenden Grundprinzipien der Marvel-Comics gehört der Bezug zur amerikanischen Gegenwart, der sich in Anspielungen auf popkulturelle Phänomene und politische Ereignisse zeigt. Die Einschränkung der Bürgerrechte unter George W. Bush wurde in dem reihenübergreifenden Story-Arc *Civil War* thematisiert, der 11. September wurde in einem *Spider-Man*-Comic aufgegriffen und die Wahl Barack Obamas wurde mit einer *Spider-Man*-Sonderausgabe gefeiert. Durch

die Integration realer gesellschaftlicher Konflikte in die Comics beziehen die Charaktere selbst unmittelbar Stellung zu politischen Themen, die sonst lediglich in Andeutungen als Subtext auftauchen würden. Je nach zeithistorischem und gesellschaftspolitischem Kontext ergeben sich daraus neue Konfigurationen der Heldenfiguren. Die Stellungnahme zu den repressiven Umtrieben der Regierung in der *Civil War*-Reihe gestaltet sich nicht einfach als spielerische dramaturgische Variation, sondern schafft ein kritisches Gegengewicht zu den tradierten Formeln des Genres, indem die Protagonisten ihr Selbstverständnis mit den veränderten politischen Bedingungen des amerikanischen Alltags abgleichen müssen. Die Frage nach dem richtigen Verhalten, die sich in eindimensionalen Superhelden-Comics gar nicht erst wirklich stellt, lässt sich nicht unmittelbar beantworten. Die diversen Selbstzweifel der Marvel-Protagonisten lassen sie nicht fragwürdig, sondern in erster Linie menschlich erscheinen.

Stan Lee erklärte in einem Artikel für das Drehbuch-Fachjournal *Script Magazine* im Mai 2010 rückblickend, dass die Helden in den von ihm verfassten Comics nicht vollkommen sein sollten:

There has to be something about the character that's empathetic, that makes the reader care. The character really can't be 100 percent perfect. He or she has to have a few identifiable flaws, and a lot of these things have to do with the personality the writer gives.<sup>16</sup>

In den Marvel-Adaptionen der letzten Jahre lassen sich neben dem an klassische Konfigurationen des Rebel Hero anknüpfenden und damit den Rahmen traditioneller Superheldenfiguren sprengenden Wolverine drei unterschiedliche Strategien zur Integration von Merkmalen eines Antihelden in die Figurenkonzepte erkennen. Eine relativ problemlos mit den etablierten narrativen Strukturen der Superheldencomics korrespondierende Methode bildet der temporäre Bruch mit den Idealen und Aufgaben der Heldenrolle. Die Zweifel an Sinn und Verstand des maskierten Alter Egos gestalten sich nicht so tiefschürfend wie in Burtons zweitem *Batman*-Film, sondern dienen in Form eines Burn-Out-Syndroms oder eines besonders diffizilen Konflikts, der auch das Privatleben des Protagonisten betrifft, zur Verstärkung der melodramatischen Komponente. Den Prototypen dieses Alltag und Abenteuer verbindenden Konzepts bildet Peter Parker, der als «Friendly Neighborhood Spider-Man» seit beinahe fünfzig Jahren unter ständiger Geldnot leidet und damit zu kämpfen hat, die mit seinen besonderen Kräften erworbene Verantwortung in Einklang mit seinem komplizierten Liebesleben und dem auf Grund schlafloser Nächte und schlecht bezahlter Gelegenheitsjobs ausgedehnten Langzeitstudium zu bringen.

In Sam Raimis *Spider-Man 2* (USA 2004) verliert Peter von ständigen Erschöpfungszuständen geplagt seine Kräfte. Frustriert vom Einsatz als Spider-Man hängt er zeitweise sein Kostüm an den Nagel beziehungsweise befördert es vor der dramatischen Kulisse einer Gewitternacht in den Mülleimer einer Seitengasse. Es ist sicher kein Zufall, dass sich der seit Jahren mit Stan Lee befreundete Regisseur und Comicfan Alain Resnais in den 1970er Jahren für eine Verfilmung der *Spider-Man*-Comics interessierte. Wie die frühen Filme der Nouvelle Vague kombiniert der klassische Marvel-Stil der frühen 1960er Jahre Genrereflexion und Alltagsabenteuer. Die Filme des *Spider-Man*-Afficionados Sam Raimi stehen ganz in dieser Tradition und entwickeln darüber eine nahezu nostalgisch gefärbte Perspektive.

Ambivalenzen und Brüche gestalten sich im Marvel-Kosmos als Dauerzustand, allerdings weitaus weniger dramatisch als in den dekonstruktivistischen



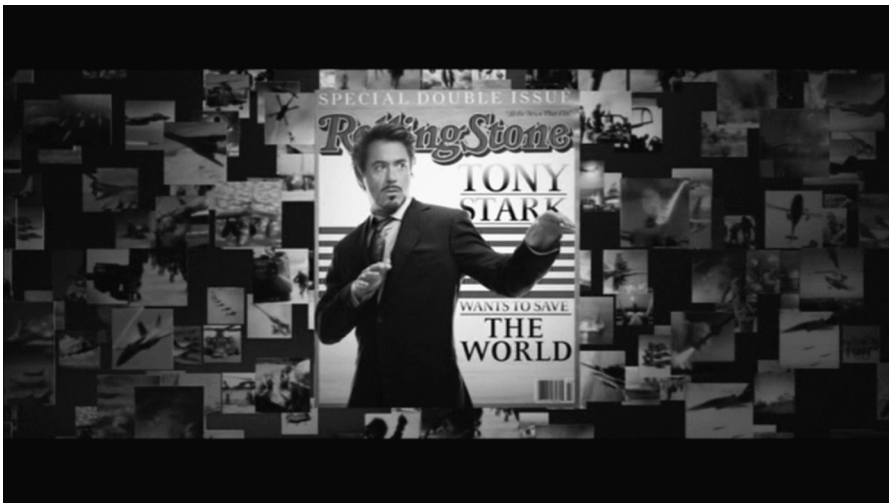
Graphic Novels. Vielmehr geht es um den Konflikt zwischen unfreiwillig übernommener erschlagender Verantwortung und den alltäglichen Interessen, die in den seltensten Fällen in Einklang mit der Heldenrolle zu bringen sind. Die Haltung des Antihelden, sei es in bewusster Ignoranz der Probleme anderer oder zeitweiliger Selbstüberschätzung, verfügt in den *Spider-Man*-Filmen über einen ebenso spielerischen wie temporären Charakter. Peters Integrität wird nicht in Frage gestellt, sein Rückzug ins Privatleben in *Spider-Man 2* oder sein Hang zu großspuriger Selbstüberschätzung in *Spider-Man 3* erfahren im melodramatischen Showdown mit integriertem Katharsis-Effekt die entsprechende Korrektur.

Um einiges ausgeprägter gestalten sich die Ansätze zum Antihelden bei *Spider-Mans* Arbeitskollegen, die den zweiten Typus der Marvel-Protagonisten bestimmen. Sie leiden nicht wie Peter Parker lediglich temporär unter einem mit den Stilmitteln des Slapstick-Films umgesetzten Burnout, sondern ihr Hang zu unbeherrschten Aggressionen und der Status als schwierige Einzelgänger gehört zu den definierenden Eigenschaften ihres Charakters. Der Wissenschaftler Bruce Banner, der sich seit einem Unfall im Forschungslabor bei allzu erregtem Gemütszustand wider Willen in den monströsen Koloss Hulk verwandelt, steht in der Tradition der missverstandenen Kreaturen des klassischen Horrorfilms. Stan Lee erläutert in seiner Biographie die Hintergründe dieses Bezugs:

To me, the monster was the good guy. We always saw that mob of idiots with torches chasing Boris Karloff, who played the monster up and down the hills until he went berserk [...] He never really wanted to hurt anybody. So I figured some sort of a misunderstood monster could be fun to work with [...] and in *The Hunchback of Notre Dame*, didn't everyone root for Quasimodo?<sup>17</sup>

Für Bruce Banner lösen sich zwar in den beiden *Hulk*-Filmen (USA 2003, 2008) die Konflikte mit den ihn verfolgenden Militärvertretern vorübergehend. Dennoch bleibt er weiterhin ein Verfolgter und Ausgestoßener, der seine Verwandlungen in ein monströses Ungetüm nicht unter Kontrolle bringen kann. Bis zu einem gewissen Grad bleibt er hilflos seinen Emotionen ausgeliefert und erfüllt die Rolle des tragischen Helden.

Den dritten prägnanten Marvel-Charakter mit Zügen eines Antihelden repräsentiert der von Robert Downey Jr. gespielte Millionär und Self-Made-Superheld Tony Stark. Die *Iron Man*-Filme (USA 2008, 2010) greifen einen traditionellen Figurentypus auf und versehen ihn mit kritischen Untertönen. Wie Bruce Wayne alias Batman verfügt Iron Man über keine übermenschlichen Fähigkeiten, sondern konstruiert seine Helden-Persona mit Hilfe seines technischen Wissens, ausgedehnten Trainingseinheiten und unerschöpflichen finanziellen Ressourcen. Doch ganz im Unterschied zu reichen Hobby-Detektiven und engagierten Menschenfreunden verdankt Stark sein Vermögen moralisch fragwürdigen Waffengeschäften. Die Geschichte seiner Herkunft, die so genannte Origin Story, zu Beginn des ersten Teils lässt ihn in Afghanistan zum Opfer der eigenen Waffenlieferungen werden. Die tödliche Wirkung eines Granatsplitters, der sein Herz verletzt hat, kann lediglich durch eine komplizierte Apparatur zwischen Herzschrittmacher und futuristischem Cyborg-Implantat aufgehalten werden. Stark gibt sich als Iron Man in selbst gebastelter Rüstung zwar jegliche Mühe den durch die Waffenschiebereien seiner Firma angerichteten Schaden zu beheben, doch in einem prägnanten Beispiel für einen der von Bordwell genannten «Character Flaws» bringt er es in keinem der beiden Filme fertig, sein überdimensionales



3 *Iron Man*, USA 2008, 2010, R: Jon Favreau. Filmstill

Ego zu zügeln. Sein fehlendes Verantwortungsbewusstsein und sein mangelhaft ausgeprägtes Gespür für zwischenmenschliche Angelegenheiten erweist sich als symptomatisch für die Integration von Elementen des Antihelden im Mainstream. Ein bombastischer Auftritt zu Beginn von *Iron Man 2*, bei dem Stark in voller Iron Man-Montur inklusive Raketenrucksack die Eröffnung einer Technik-Messe zu den Klängen von AC/DC wie den Auftakt zu einem Stadion-Rockkonzert gestaltet, bringt ikonographisch das Motiv des Antihelden als Konsensfigur auf den Punkt. Zwar lassen sich die Überheblichkeit und Arroganz Starks in einigen Aspekten des Plots wie etwa den fragwürdigen Waffengeschäften seiner Firma durchaus als Kritik an allzu einseitigen Heldenkonzepten interpretieren, sie fallen im Unterschied zu den Graphic Novels der 1980er Jahre jedoch nicht so stark ins Gewicht, dass dadurch die Rolle des Helden selbst gefährdet wäre. Die Vorliebe die Lösung brisanter Probleme selbst in die Hand zu nehmen, ohne sich um die ihm lästigen Gesetzesvorschriften zu kümmern, teilt Stark mit anderen Marvel-Charakteren. Doch während diese wie der bis an die Zähne bewaffnete Punisher (bisher drei Filme) oder der tagsüber als Anwalt und nachts als selbständiger Richter aktive Daredevil (2003 von Mark Steven Johnson verfilmt) die Grenze zur Selbstjustiz und zum Antihelden bereits überschritten haben, lässt sich Tony Stark stets im entscheidenden Moment eines Besseren belehren. Die notwendigen Lektionen erteilt ihm in den meisten Fällen seine von Gwyneth Paltrow gespielte Assistentin Pepper, deren Figur sich auf Rollenmuster der Screwball Comedy des Classical Hollywood zurückverfolgen lässt. Die Mechanismen der komödiantischen Genretradition korrigieren Starks Tendenzen zum Antihelden und rehabilitieren ihn für ein Mainstream-Publikum, bevor er zu einem Vigilanten des Savage Noir wird, wie ihn Rorschach in *Watchmen* oder die meisten Charaktere Frank Millers, von Batman bis Daredevil, verkörpern. Starks in den Comicvorlagen ausführlich behandelte Hang zum Alkoholismus tritt in den Filmen in den Hintergrund, stattdessen nimmt die von Downey Jr. mit deutlichem Augenzwinkern ausgespielte Selbstverliebtheit des genialischen Industriellen ironische Zü-

ge an. Die Evaluation für das für 2012 geplante Crossover-Projekt *The Avengers* durch den Geheimagenten Nick Fury (Samuel L. Jackson) am Ende von *Iron Man II* lautet folgerichtig, dass Iron Man für das neu gegründete Superhelden-Team in hohem Maße geeignet sei, sein Alter Ego Tony Stark auf Grund seiner berüchtigten Unberechenbarkeit hingegen nicht.

### **Ausblick – To be continued...**

Charaktere wie Iron Man und Wolverine greifen innerhalb des Mainstreams Merkmale des Antihelden auf, sie interessieren sich nicht für die idealistischen Prinzipien klassischer Superhelden, sie kämpfen mit ihren inneren Abgründen und verfügen über eine eher zynische Weltsicht. Dass sie sich in den meisten Fällen dann doch wie Tony Stark als sympathische Halunken erweisen und wie Wolverine mit ihren jungen Kollegen bei einer Coming Out-ähnlichen Situation in *X-Men 2* (USA 2003) solidarisch erklären, gehört zum dialektischen Wechselspiel, das maßgeblich zur Ausdifferenzierung des ursprünglich eher eindimensionalen Comichelden-Genres beiträgt. Der Ausbau der einzelnen Filme zu fortlaufenden, vernetzten Franchisekonzepten bietet darüber hinaus in dramaturgischer Hinsicht die Möglichkeit die Figuren im Rahmen ihrer Solo-Abenteuer als Einzelgänger und in zeitlich später angesiedelten Ensemblestücken wie *X-Men* und *Avengers* als gereifte Team-Player zu präsentieren.

Diese neue Flexibilität in der Gestaltung der Charaktere und dem Aufbau der Dramaturgie leistet eine dringend erforderliche Modernisierung der Comichelden. Diese sorgt nicht nur für eine größere Vielfalt und Komplexität der Figuren, sondern verhindert zumindest vorerst, dass die Comicverfilmungen sich in der ewigen Wiederkehr der immergleichen Archetypen erschöpfen. In den aktuellen Comicverfilmungen fällt daher keine eindeutige Entscheidung für Held oder Antiheld, vielmehr bildet ihr dialektisches Wechselspiel wie in der beispielhaften Ensemblestrategie von *X-Men* die kreative Grundlage für die Renaissance der Comichelden im Film.

## Filmographie

*American Splendor*, USA 2003, R: Shari Springer Berman, Robert Pulcini  
*Batman*, USA 1989, R: Tim Burton  
*Batman Returns* / *Batmans Rückkehr*, USA 1992, R: Tim Burton  
*Daredevil*, USA 2003, R: Mark Steven Johnson  
*The Dark Knight*, USA 2008, R: Christopher Nolan  
*Edward Scissorhands* / *Edward mit den Scherenhänden*, USA 1991, R: Tim Burton  
*Hulk*, USA 2003, R: Ang Lee  
*The Incredible Hulk* / *Der unglaubliche Hulk*, USA 2008, R: Louis Letterier  
*Iron Man*, USA 2008, 2010, R: Jon Favreau  
*Sin City*, USA 2005, R: Robert Rodriguez  
*Spider-Man*, USA 2002, 2004, 2007, R: Sam Raimi  
*Star Wars*, USA 1977–2005, R: George Lucas, Irvin Kershner, Richard Marquand  
*Superman*, USA 1978, R: Richard Donner  
*Superman Returns* / *Supermans Rückkehr*, USA 2006, R: Bryan Singer  
*Unforgiven* / *Erbarmungslos*, USA 1991, R: Clint Eastwood  
*Watchmen*, USA 2009, R: Zack Snyder  
*The Wild Bunch*, USA 1968, R: Sam Peckinpah  
*X-Men*, USA 2000, R: Bryan Singer  
*X-Men 2: United*, USA 2003, R: Bryan Singer  
*X-Men 3: The Last Stand*, USA 2005, R: Brett Ratner  
*X-Men Origins: Wolverine*, USA 2009, R: Gavin Hood

## Anmerkungen

- 1 Alan Moore, Dave Gibbons, *Watchmen*, New York 1986.
- 2 Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, New York 1986.
- 3 Grant Morrison, Dave McKean, *Arkham Asylum – A Serious House on Serious Earth*, New York 1989.
- 4 Will Eisner, *A Contract with God*, New York 1978.
- 5 Alan Moore, *The Killing Joke*, New York 1987.
- 6 Grant Morrison, Dave McKean, *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, New York 1989.
- 7 Roz Kaveney, *Superheroes – Capes and Crusaders in Comics and Film*, London 2008, S. 119.
- 8 Barbara Kainz, *Der Antiheld hat viele Gesichter. Image und Motive einer Heldenspezies in Comicverfilmungen*, Wien 2008, S. 21.
- 9 Mark Salisbury, *Tim Burton: «Burton on Burton»*, London 1995.
- 10 Jeph Loeb, Tim Sale, *Batman – Hush*, New York 2003.

- 11 Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Los Angeles 2008.
- 12 Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Oakland 2008.
- 13 Vgl. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley 2006, S. 29.
- 14 Henry Jenkins, *Convergence Culture – When Old and New Media Collide*, New York 2006.
- 15 Christopher Sorrentino, «The Ger Sheker», in: *Give Our Regards to the Atomsmashers*, hg. von Sean Howe, New York 2004, S. 63.
- 16 Stan Lee: «The Man Who Won't Quit», in: *Script Magazine* May / June 2010, S. 42–44, hier S. 43.
- 17 Stan Lee, George Mair, *Excelsior – The Amazing Life of Stan Lee*, New York 2002, S. 120.