



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Real Life Superheroes.“

Die neuen Heldenfiguren in US-amerikanischen
Krimiserien“

verfasst von / submitted by

Sarah Weide, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2017 / Vienna 2017

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 066 582

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und Medientheorie

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Claus Tieber

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich die Gelegenheit nutzen, um mich ganz herzlich bei denen zu bedanken, die mich von der Ideenfindung über den Entstehungs- und Schreibprozess bis hin zur Fertigstellung dieser Arbeit unterstützt haben.

Der größte Dank gebührt meinen Eltern, ohne die das Studium nicht möglich gewesen wäre und die mich stets bestärkt und ermutigt haben. Zudem möchte ich auch meinen Geschwistern von Herzen danken, die mir vor allem während des Schreibens mit aufmunternden Worten zur Seite gestanden sind.

Besonderer Dank gilt meinem Betreuer Mag. Dr. Claus Tieber für die hilfreichen Gespräche, die fachliche Unterstützung, die schnellen Rückmeldungen und seine Geduld.

Ein großes Dankeschön möchte ich Claudia Kärcher zukommen lassen, die mich mit ihren kritischen Anmerkungen und ihren wertvollen Ratschlägen tatkräftig unterstützt hat.

Ebenfalls danken möchte ich meinen Mitbewohnerinnen für ihr Verständnis und ihre emotionale Unterstützung.

Abschließender Dank geht auch an Paul Tucek und Veronika Findeisen, die mir besonders bei der Fertigstellung der Arbeit behilflich waren.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
1 Helden	11
1.1 Alltagshelden vs. Superhelden	13
1.2 Das Phänomen der kostümierten <i>Real Life Superheroes</i>	15
1.3 Postheroisches Zeitalter vs. Mediale Omnipräsenz von Super-Helden	17
1.4 Eine Annäherung an das Heroische	19
1.4.1 Heroische Charakterzüge	23
1.4.2 Archetypen	24
1.4.3 „The Great Eight traits of heroism“	25
2 Theoretische Grundlagen	27
2.1 Strategien der Heroisierung	27
2.2 Intertextualität	29
2.3 Reflexivität und Genrereflexion	33
2.3.1 Autothematische Reflexivität und Genrereflexion	34
2.3.2 Transtextuelle Reflexivität und Genrereflexion	35
2.3.3 Selbstreferenzielle Reflexivität und Genrereflexion	36
2.3.4 Metaisierende Reflexivität und Genrereflexion	36
3 Superhelden	38
3.1 Definition	40
3.1.1 Schematheoretischer Genrebegriff	41
3.1.2 Superhelden-Genre	41
3.1.2.1 Mission	42
3.1.2.2 Superkräfte	42
3.1.2.3 Identität	44
3.1.2.4 Kostüm	46
3.1.2.5 Weitere generische Charakteristika	47
3.1.2.6 Genretypische Motive, Gesten und Leitsätze	49
3.2 Die Zeitalter der Superhelden	52

3.2.1	Goldenes Zeitalter (1938-1954).....	53
3.2.2	Silbernes Zeitalter (1956/61-1975)	56
3.2.3	Bronzenes Zeitalter	59
3.2.4	Dunkles Zeitalter	60
3.2.5	Modernes Zeitalter/Zeitalter der Renaissance	60
3.3	Gesellschaftliche Funktionen.....	62
3.4	Aktualität & Mediale Verbreitung	67
4	Analyse der Serie <i>Scorpion</i>	70
4.1	Nerds und Hacker	70
4.1.1	Geschichte und Definition	71
4.1.2	Die Nerds in <i>Scorpion</i>	74
4.2	Das Intro der Serie	75
4.3	Figuren.....	77
4.4	Heroisierungsstrategien	79
4.4.1	„The Great Eight traits of heroism“	80
4.4.2	Intertextuelle Bezüge auf Superhelden und ihr Genre	83
4.4.2.1	Inhaltlich-strukturelle Analogien.....	83
4.4.2.2	Auditive Verweise: Verbale Äußerungen und Dialoge	93
4.4.2.3	Visuelle Verweise: Requisiten, Kostüme und Bildmotive	99
4.4.3	Szenenanalyse.....	105
4.5	Gesellschaftliche und soziale Funktion.....	110
5	Schlussbetrachtung.....	115
6	Literaturverzeichnis	120
7	Film- und Serienverzeichnis	125
8	Anhang.....	126
8.1	Abstract.....	126
8.2	Curriculum Vitae.....	128

Einleitung

„With great power comes great responsibility“¹

Dieser Leitsatz Spider-Mans dürfte jedem unabhängig von seinem Wissen über Comics oder Interesse an Superhelden hinlänglich bekannt sein. Denn spätestens seit Sam Raimis Superhelden-Blockbuster *Spider-Man* (USA 2002) hat sich dieser Satz ins kollektive Gedächtnis eingeschrieben und findet in der Populärkultur auch unabhängig von seinem Kontext Verwendung. Schließlich fasst das Motto Spider-Mans wie kein anderes den moralischen Grundsatz seiner Heldenfigur prägnant zusammen und beinhaltet gleichzeitig eine bedeutende Botschaft, die letztlich jeder Superheld transportiert. Neben dem genannten Leitsatz gewannen durch die Verfilmung Spider-Mans zudem auch die Superhelden die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit und gelangten damit endgültig in den Mainstream. Seitdem dominieren sie als erfolgreiche Filme das zeitgenössische Blockbuster-Kino und sind aufgrund ihrer durchgehenden Präsenz auf der Leinwand allgegenwärtig. Von durchschnittlich drei bis vier dieser Comic-Verfilmungen pro Jahr, ist in den Jahren 2016 und 2017 mit jeweils sieben Neuproduktionen sogar ein deutlicher Anstieg an Superheldenfilmen zu verzeichnen.²

Vom fliegenden Superman über Kraftpakete wie Hulk und Thing bis hin zum gedankenlesenden und -kontrollierenden Professor X – der Vielfalt der Superheroen sind keine Grenzen gesetzt. Jedoch gibt es vor allem eine entscheidende Gemeinsamkeit dieser Heldenfiguren, die sich in ihrer Außergewöhnlichkeit widerspiegelt. Denn ob Telekinese, Superschnelligkeit, enorme Kraft, Selbstheilungskräfte oder Telepathie – jeder von ihnen besitzt unglaubliche Fähigkeiten, die er selbstlos für das Gute einsetzt und hebt sich dadurch vom Rest der Bevölkerung ab. Damit charakterisiert der Leitsatz Spider-Mans auf eindruckliche Weise das Wesen eines Superhelden. Denn auch wenn sich diese hinsichtlich ihrer Motivation unterscheiden, folgt letztlich jeder dem Grundsatz, seine außerordentlichen Fähigkeiten für das Gute einzusetzen.

¹ Für diesen Leitsatz eine Quelle anzugeben erscheint aufgrund seiner Popularität nicht nur überflüssig, sondern gestaltet sich auch schwieriger als gedacht. In abgewandelter Form taucht er das erste Mal in dem Comic *Amazing Fantasy* #15 (1962) auf, die Zuschreibung des Satzes an die Figur des Onkel Ben erfolgte allerdings wie die Bekanntheit von Spider-Mans Motto allerdings durch den Film *Spider-Man*, Regie: Sam Raimi, USA 2002.

² Vgl. u.a. Steinitz, David, „Am Set von ‚The First Avenger: Civil War‘. Wie man Superheldenfilme am Fließband produziert“, *Süddeutsche Zeitung Online*, <http://www.sueddeutsche.de/kultur/am-set-von-the-first-avenger-civil-war-wie-man-superheldenfilme-am-fliessband-produziert-1.2951235> 18.04.2016, 03.09.2016.

Nachdem die Superhelden bereits die Kinoleinwände eingenommen haben, überrascht es nicht, dass diese seit einigen Jahren auch kontinuierlich die Fernsehbildschirme erobern. Neben den eigens für das Fernsehen kreierten Superhelden in *Heroes* (NBC, 2006-2010), finden vor allem jene Heldenfiguren den Weg auf den Bildschirm, die ihren Ursprung im Comic haben, wie beispielsweise *Arrow* (CW, seit 2012), *The Flash* (CW, seit 2014) und *Jessica Jones* (Netflix, seit 2015).

Doch nicht nur im Superhelden-Genre treten Figuren mit überragenden Fähigkeiten auf, auch in aktuellen US-amerikanischen Krimiserien lassen sich vermehrt außergewöhnlich begabte Protagonisten wiederfinden.

Diese besitzen ebenfalls besondere Fähigkeiten und werden zum Beispiel als menschlicher Taschenrechner, technisches Genie, Kampfprofi oder Mentalist bis hin zum Mastermind präsentiert. Zudem erkennen sie, Spider-Mans Leitsatz entsprechend, die Verantwortung, die in ihren außergewöhnlichen Fähigkeiten liegt und setzen ihr perfektes Erinnerungsvermögen, ihr technisches und kämpferisches Geschick, ihre überragende Intelligenz oder auch ihr fotografisches Gedächtnis ebenfalls für das Gute ein.

Im Gegensatz zu den Superhelden treten diese Lebensretter und Gerechtigkeitskämpfer für ihre Nation allerdings nicht in Maske und Kostüm ein und besitzen zwar außergewöhnliche, aber durchaus reale Fähigkeiten.

Vor diesem Hintergrund möchte ich in der vorliegenden Arbeit der Frage nachgehen, inwieweit es sich bei den Protagonisten dieser Krimiserien um neue Heldenfiguren handelt. Da bereits Analogien zu Superhelden deutlich werden, ist von besonderem Interesse, ob sich die Serien bei der Figurenzeichnung und der Heroisierung ihrer Protagonisten an dem Superhelden-Genre orientieren und sich damit die Popularität und das Ideal von dessen Heldenfiguren zunutze machen.

Als Untersuchungsgegenstand ziehe ich die US-amerikanische Serie *Scorpion* heran, die seit 2014 auf dem Sender CBS ausgestrahlt wird und in der ein Team von außergewöhnlichen Nerds gemeinsam für das Wohl der Menschheit kämpft.³

Meine Motivation für die Auswahl der Serie liegt einerseits in der Darstellung der Protagonisten als Nerds begründet, da mit dessen Stereotyp das Bild eines schwächlichen

³ Weitere US-amerikanische Serien, die mit ihren natürlich-außergewöhnlich begabten Protagonisten in diese Kategorie fallen, wären beispielsweise *Prison Break* (FOX, 2005-2009), *The Mentalist* (CBS, 2008-2015), *Lie To Me* (FOX, 2009-2011), *Unforgettable* (CBS, 2011-2016), *Person of Interest* (CBS, 2011-2016), *Elementary* (CBS, seit 2012).

Außenseiters einhergeht und damit einen markanten Unterschied zu klassischen Heldenfiguren deutlich macht. Andererseits stellt die Serie über die bereits genannten Analogien zu Superhelden hinaus auch weitere Bezüge zu den Heldenfiguren und deren Genre her. Dieser Kontrast zwischen dem Bild des schwachen Nerds und des omnipotenten Superhelden bietet einen interessanten Ausgangspunkt für die Analyse der Serie im Hinblick auf die Heroisierung ihrer Protagonisten sowie deren Gestaltung und Inszenierung als neue Heldenfiguren.

Da Helden grundsätzlich nicht einfach existieren, sondern erst als solche konstruiert werden, wird die Serie innerhalb der Analyse vor allem im Hinblick auf ihre Strategien untersucht, mit denen sie ihre Protagonisten heroisiert. Ein besonderer Fokus liegt hierbei auf ihrem Umgang mit dem Superhelden-Genre und dessen Einsatz und Funktion für die Heroisierung ihrer Protagonisten. Zudem wird untersucht, wie sich *Scorpion* als realistische Serie zum Kosmos der Superhelden verhält und welche Transformationen sie diesbezüglich vornimmt. Indem *Scorpion* ein Team von außergewöhnlichen Nerds präsentiert, wird ebenfalls näher auf dessen Stereotyp sowie dessen Bedeutung für die Serie näher eingegangen.

Die Analyse erfolgt vor dem Hintergrund der Frage nach den Gründen für die gegenwärtige Omnipräsenz der Superhelden und weiteren Heldenfiguren sowie der gleichzeitig beobachtbaren Durchdringung des Alltags mit dem Heroischen. In diesem Zusammenhang setzt sich das erste Kapitel mit Heroismus und Heldenfiguren auseinander und schafft damit einen grundlegenden Einstieg in das Thema der Arbeit und legt ebenfalls ein Fundament für die Analyse bezüglich der Entwicklung neuer Heldenfiguren.

Des Weiteren beschäftigt sich das zweite Kapitel mit den Strategien der Heroisierung und erläutert die Begriffe und Verfahren der Intertextualität, Reflexivität sowie der Genrereflexion und verweist auf ihre jeweiligen Funktionen. Damit wird eine theoretische Grundlage für die Analyse der Serie hinsichtlich der Heroisierung der Protagonisten, der Bezugnahme auf Superhelden und der Reflexivität *Scorpions* sowie der Reflexion des Superhelden-Genres bereitgestellt.

Darüber hinaus findet im dritten Kapitel eine Auseinandersetzung mit dem Superhelden-Genre und dessen Heldenfiguren statt, die für die Analyse der Krimiserie im Hinblick auf ihre Orientierung an dem Genre und den Superheroen sowie ihre Bezugnahme auf diese grundlegend ist.

Ein weiteres Interesse gilt den gesellschaftlichen und individuellen Funktionen, welche den Serienfiguren zuteilwerden und der Frage, welche menschlichen Bedürfnisse diese dadurch erfüllen können. Denn neue Heldenfiguren entstehen aufgrund von sozialen Veränderungen oder sozialen Bedürfnissen und Anforderungen⁴, weshalb ebenfalls untersucht wird, wie die Protagonisten im Kontext der Bedürfnisse der gegenwärtigen Zeit einzuordnen sind.

Das primäre Ziel der Arbeit ist somit, eine Analyse der Gestaltung und des Wesens der neuen Heldenfiguren in US-amerikanischen Krimiserien am Beispiel der Serie *Scorpion* sowie ihrer Bedeutung im Kontext der gegenwärtigen Zeit. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Frage nach der Orientierung der Serie an dem etablierten und populären Superhelden-Genre sowie nach ihrer gewinnbringenden Bezugnahme auf dessen Heldenfiguren. Denn „Superhelden verleihen schließlich jedem Gericht eine Extraportion Würze, und wir dürfen erwarten, dass sie mit ihrer Präsenz noch so manches ansonsten gewöhnliche Genre beleben werden“⁵.

Die Ausführungen der Analyse beziehen sich, wenn nicht anders vermerkt, auf die Informationen, Episoden und Dialoge der ersten beiden Staffeln des englischsprachigen Originals der Serie.

Ergänzend möchte ich anmerken, dass im Zuge einer besseren Lesbarkeit der Arbeit auf die explizite Verwendung einer geschlechtsspezifischen Schreibweise verzichtet wurde. Deshalb gilt für die gesamte Arbeit, wenn nicht anders gekennzeichnet, grundsätzlich das generische Maskulinum. Während es sich beim Heldentum tatsächlich um „eine ziemlich männliche Angelegenheit“⁶ handelt, sind insbesondere mit der Bezeichnung des Rezipienten sowohl männliche als auch weibliche Personen gemeint.

⁴ Vgl. Ndalians, Angela, „Do We Need Another Hero?“, in: *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Hg. Wendy Haslem/Angela Ndalians/Chris Mackie, Washington, DC: New Academia Publishing 2007, S. 1-9, S. 3.

⁵ Morrison, Grant, *Superhelden. Was wir von Superman, Batman, Wonder Woman & Co. lernen können*, Höfen: Hannibal Verlag 2013, S. 452.

⁶ Lüdemann, Susanne, „Statement auf der Podiumsdiskussion ‚Herausforderung Helden‘ zur Eröffnung des SFB 948 am 13. Februar 2013“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 77-78, S. 77, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.

1 Helden

„A hero can be anyone. Even a man doing something as simple and reassuring as putting a coat around a young boy's shoulders to let him know the world hadn't ended.“⁷

Jeder kann ein Held sein. Diese Aussage Batmans in *The Dark Knight Rises* (USA/UK 2012, R: Christopher Nolan) scheinen diverse Hilfsorganisationen, Werbeplakate und Zeitungsartikel zu bestätigen. Glaubt man ihnen, ist es heutzutage sogar einfacher als gedacht, zum Helden zu werden. Denn nachdem der Begriff und das Wesen des Helden für lange Zeit untrennbar mit Kampf, Leid und dem Einsatz des eigenen Lebens verbunden waren⁸, wird die Bezeichnung aktuell zum Beispiel für Marathonläufer, Sanitäter, Aufsichts- und Ordnungspersonal oder auch anfeuernde Fans bei Sportevents verwendet.⁹ Auch der Besitz eines Organspendeausweises macht einem zum Helden und durch gesunde Ernährung kann man gar zum so genannten „Foodhero“¹⁰ werden.¹¹ Zudem werben auch verschiedene Organisationen wie beispielsweise SOS-Kinderdorf oder die DKMS¹² mit dem Begriff und fordern Menschen mit den Slogans „Kinder brauchen Helden“¹³ und „Sei ein Held – Spende Leben“¹⁴ dazu auf, durchs Spenden aktiv zu werden. Heutzutage kann demnach jeder gewöhnliche Mensch auf einfachste Weise zum Helden avancieren.

Jedoch denken die Meisten bei dem Begriff des Helden oft eher an Superman oder andere Charaktere, die über den Bildschirm jagen und ein Menschenleben nach dem anderen retten. Diese Art des Helden kann bis zu den mutigen und tapferen Charakteren der Epen Homers und anderer griechischer Mythen zurückverfolgt werden.¹⁵ Denn seit Beginn des Geschichtenerzählens sind besonders jene Stoffe beliebt und bis heute überliefert, die von Menschen mit übermenschlichen Fähigkeiten handeln. Dabei lösen die Geschichten nicht nur Begeisterung aus, sondern gehören auch zu den Hauptmodi, um Werte, Ideen und Ideale zu kommunizieren. Aus diesem Grund besitzen Helden seit jeher einen festen Platz in

⁷ *The Dark Knight Rises*, Regie: Christopher Nolan, USA/UK 2012.

⁸ Vgl. u.a. Primavera-Lévy, Elisa, „Helden der Autonomie. Genieästhetik und der Heroismus der Tat“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 63-81, S. 81.

⁹ Vgl. Czerny, Marlies/Sabrina Payrhuber, „15 Helden beim Linz Marathon“, *nachrichten.at*, <http://www.nachrichten.at/oberoesterreich/15-Helden-beim-15-Linz-Marathon;art4,2195005> 04.04.2016, 02.09.2016.

¹⁰ N.N., „Sei dein Held. Werde ein Foodhero“, AOK. *Die Gesundheitskasse*, <https://sei-dein-held-by.aok.de/index.php?id=115> o.J., 03.09.2016.

¹¹ Vgl. N.N., „Leben retten“, AOK. *Die Gesundheitskasse*, <https://bw.aok-on.de/studierende.html> o.J., 03.09.2016.

¹² Abkürzung für „Deutsche Knochenmarkspenderdatei“.

¹³ N.N., „Kinder brauchen Helden“, SOS-Kinderdorf, <http://www.sos-kinderdorf.at/wie-sie-helfen-koennen/kinder-brauchen-helden/helden-geschichten> o.J., 03.09.2016.

¹⁴ N.N., „Sei ein Held. Spende Leben“, DKMS. *Wir besiegen Blutkrebs*, <https://www.dkms.de/de/lions-clubs-gegen-blutkrebs> o.J., 02.09.2016.

¹⁵ Vgl. Suber, Howard, *The Power of Film*, Studio City, CA: Michael Wiese Productions 2006, S. 188.

der Gesellschaft, den sie auch in Zukunft beibehalten werden, da Geschichten über heroische Superwesen und ihre bösen Gegenspieler zu jeder Zeit ein Publikum ansprechen.¹⁶ Das hängt unter anderem damit zusammen, dass Heldenfiguren noble Ziele verfolgen, sich für das Gute einsetzen, tugendhaft sind und die Bedürfnisse anderer vor ihre eigenen stellen. Zudem sind sie hochqualifiziert, vollbringen kühne Heldentaten und besitzen außergewöhnliche Fähigkeiten.¹⁷ Durch diese Eigenschaften kann auch die mediale Omnipräsenz von Superhelden erklärt werden, die sich in ihrer bereits angeführten durchgehenden Präsenz auf der Kinoleinwand und ihrer Eroberung der Fernsehbildschirme widerspiegelt, sowie auch die Erscheinung weiterer außerordentlicher Heldenfiguren.

Angesichts dieser Allgegenwart von Heldengestalten und der ungebrochenen Popularität der Superhelden, wirkt die mehrfach geäußerte Ansicht, dass wir uns in einem postheroischen Zeitalter befinden geradezu paradox. Denn (Comic-)Buchautor und Redakteur Danny Fingerioth spricht nicht nur von der Konstanz der Superhelden als Ideal und als kulturelles Phänomen, sondern gegenwärtig nahezu von einer Explosion der Präsenz dieser Superheroen.¹⁸ Diese haben sich im Fokus kultureller Massenmedien zu einer der wichtigsten Waren populärer Unterhaltung entwickelt und sich dadurch einen Platz im Massenbewusstsein gesichert.¹⁹ Die mediale Omnipräsenz der Superhelden sowie auch die stete Zunahme weiterer Heldenfiguren erscheinen im Hinblick auf die „vielfach wiederholt[e] Absage an das Heldentum in moderner und postmoderner Welt“²⁰ deshalb durchaus widersprüchlich. Aus diesem Grund wird sich in dem Kapitel nicht nur mit den Erscheinungsformen, Charakterzügen und Eigenschaften sowie den Bedeutungen und Funktionen von Helden auseinandergesetzt, sondern auch dieser vermeintlichen Unvereinbarkeit auf den Grund gegangen.

Die Ausführungen machen zudem deutlich, dass in der Gesellschaft gegenwärtig zwei widersprüchlich erscheinende Phänomene im Hinblick auf Heldenfiguren existieren. Denn einerseits sind die Omnipräsenz der mächtigen Superhelden und die Zunahme von weiteren außerordentlichen Heldengestalten unübersehbar, andererseits erfährt der Begriff des Helden eine inflationäre Verwendung und es wird zudem vermehrt vom „Heldentum im

¹⁶ Vgl. Fingerioth, Danny, *Superman on the couch. What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*, London: The Continuum International Publishing Group 2004, S. 170f.

¹⁷ Vgl. U.a. Goethals, George R./Scott T. Allison, „Making Heroes: The Construction of Courage, Competence, and Virtue“, in: *Advances in Experimental Social Psychology* 46, Juli 2012, 183-235, S. 186f.; Morris, Tom/Matt Morris (Hg.), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice, and the Socratic Way*, Chicago: Carus Publishing Company 2005.

¹⁸ Vgl. Fingerioth, *Superman on the couch*, S. 169f.

¹⁹ Vgl. Ebd., S. 18.

²⁰ Gebauer, Carla/Christiane Hadamitzky, „Editorial“, in: *Helden. Heroes. Héros* 2/1, 2014, S. 3-4, S. 3, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012014/helden.heroes.heros._heft_2_sommer2014.pdf, 28.09.2015.

Alltag“²¹ gesprochen. Dabei hat sich neben der Ausweitung des Heldenbegriffs und dessen Anwendung auf nahezu jeden Menschen zusätzlich die Bezeichnung des Alltagshelden etabliert. Während sich Heldenfiguren und Superhelden insbesondere durch ihre Außergewöhnlichkeit auszeichnen und dadurch von anderen Menschen abheben, stehen der gleichzeitige inflationär eingesetzte Gebrauch des Wortes sowie auch der Ausdruck des Alltagshelden dazu in einem starken Widerspruch. Zumal der Begriff des Alltags vor allem die Assoziationen der Gleichförmigkeit und Gewöhnlichkeit hervorruft, weshalb sich im nächsten Unterkapitel vorerst dem Verhältnis zwischen den sogenannten Alltagshelden und den Superhelden gewidmet wird. Daran anschließend wende ich mich dem Phänomen der *Real Life Superheroes* zu, die besonders in den USA, aber auch in weiteren Teilen der Welt auftauchen. Da es sich bei diesen um Menschen handelt, die sich in Superhelden-Kostümen gekleidet für das Gute einsetzen, werden auch diese Helden in Beziehung zu Superhelden gesetzt.

1.1 Alltagshelden vs. Superhelden

Mit dem Ausdruck des Alltagshelden werden jene Menschen bezeichnet, die sich hilfsbereit zeigen, Katzen retten, älteren Menschen über die Straße helfen oder tatsächlich auch an der Rettung von Menschenleben beteiligt sind.²² Diese haben meist eine Heldentat vollbracht, werden dafür bewundert und geachtet, kehren danach aber wieder in ihren Alltag zurück und geraten innerhalb kürzester Zeit in Vergessenheit. Deshalb wird bei diesen Alltagshelden auch von einer „Schwundstufe des Heroischen“²³ gesprochen.

Dabei lässt sich festhalten, dass Heroismus grundsätzlich verschiedene Formen annehmen kann, weshalb er sich einer einfachen Einordnung widersetzt und verschiedene Kategorisierungsansätze und -schemata existieren. Neben dem Kontext, in dem Heroismus stattfinden kann, wie dem Militär, der Religion und der Politik, ist es beispielsweise möglich, Helden nach deren Wirkung zu kategorisieren, die diese auf ihre Gefolgschaft und die Gesellschaft ausüben. Da Helden in der Lage sind, die Gedanken, Gefühle und das Verhalten von Menschen anzuregen, kann deren Wirkung als wichtiger Aspekt des Heroismus betrachtet werden. Denn Helden können sowohl traditionelle Weltansichten und übliche Denkweisen herausfordern als auch neue Sichtweisen auf alte Situationen werfen.

21 Posselt, Christina, „Ausstellungsbericht. ‚Helden – Eine Ausstellung für Kinder‘“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 100-101, S. 101, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.

22 Vgl. Scheinberger, Felix/Rüdiger Quass von Deyen, „Helden am Zeichentisch. Nachwort“, in: *Helden der Kindheit. Aus Comic, Film und Fernsehen*, Hg. Andrea Baron/Kai Splittgerber, Frankfurt am Main [u.a.]: Ed. Büchergilde 2013, S. 294-296, S. 294.

23 Weinelt, Nora, „Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive“, in: *Helden. Heroes. Héros* 3.1, 2015, S. 15-22, S. 16, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/helden_heroes_heros_3_1_2015, 28.09.2015.

Zudem führen sie vorbildhaft richtiges Benehmen und Handeln vor Augen und bieten Menschen durch ihre Taten, ihre Selbstlosigkeit und Liebe Orientierung sowie Inspiration.²⁴

Der Einfluss von Helden kann sich allerdings im wesentlichen Maße unterscheiden, da deren Wirkung aufgrund der differenzierenden Reichweite und Dauer als begrenzt und schwach oder als weitverbreitet, langfristig und stark charakterisiert werden kann.²⁵

Demzufolge unterscheiden sich Alltagshelden und Superhelden bereits maßgeblich in ihrem Einfluss voneinander. Denn die von Alltagshelden vollbrachten Taten beziehen sich oft auf alltägliche Situationen und sind in ihrer Reichweite begrenzt, weshalb sie auch nur für einzelne Personen als Helden gelten. Zudem sind ihre Taten nicht zwangsläufig an die handelnden Personen gebunden, sondern können ebenfalls von anderen Menschen ausgeführt werden. Superhelden stehen hingegen meistens außeralltäglichen Situationen gegenüber, die nur von diesen aufgrund ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten bewältigt werden können. Das verdeutlicht einen erheblichen Unterschied zwischen diesen beiden Heldentypen, da sich Alltagshelden hauptsächlich durch ihre vollbrachte Heldentat auszeichnen, durch die sie für kurze Zeit von einem begrenzten Kreis an Menschen als Helden bezeichnet werden. Im Gegensatz dazu werden Superhelden infolge ihrer außergewöhnlichen Existenz als Helden wahrgenommen, die ihre Taten, ihren Charakter und ihre Werte gleichermaßen umfasst und deren Bekanntheit und weltweiten Einfluss begründet. Ihr ansprechendes Wesen, ihre Außergewöhnlichkeit und die Reichweite ihres Einflusses hängen dabei maßgeblich mit ihrer medialen Beschaffenheit zusammen, worin der wohl wesentlichste Unterschied zwischen Superhelden und Alltagshelden besteht. Denn während Alltagshelden als authentisch und real bezeichnet werden können, werden Superhelden als außergewöhnliche Heldenfiguren konstruiert, die mit anspruchsvollen Herausforderungen konfrontiert und der Rettung der Menschheit beauftragt werden. Aufgrund ihrer Fiktivität können diese viel klarer, vorbildlicher und weniger fehlbar als reale Menschen gezeichnet werden und repräsentieren demnach auch extremere und eindeutige Formen von Heroismus als reale Helden.²⁶

Infolgedessen können sich Superhelden, sowie fiktive Heldenfiguren im Allgemeinen, mit ihrer ganzen Existenz dem Heldensein widmen und im Unterschied zu Alltagshelden mehrere und gewaltigere Heldentaten vollbringen. Zudem verfügen sie dank ihrer medialen Beschaffenheit über eine größere Reichweite sowie einen stärkeren Einfluss. Darüber hinaus besitzen sie Identifikationspotenzial, bieten Orientierung und Hoffnung und sind zugleich in der Lage, die Stimmung der Rezipienten zu heben sowie auch deren Träume, Sehnsüchte

²⁴ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 221ff.

²⁵ Die von Allison und Goethals entwickelte Taxonomie klassifiziert zehn Kategorien. Für einen ausführlicheren Einblick siehe Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 224-230.

²⁶ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 192.

und Ansprüche zu verkörpern. Sie beeinflussen außerdem deren Gefühle in dem Sinne, dass sich Menschen mit ihnen identifizieren, Zeit mit ihnen verbringen wollen und danach streben, so zu sein wie sie.²⁷

Neben fiktiven Heldenfiguren handelt es sich auch bei anderen bekannten Helden, wie Nelson Mandela, Martin Luther King und Che Guevara, um außergewöhnliche Existenzen, die sich ebenfalls aufgrund ihres Seins, ihrer Bekanntheit, ihres weitreichenden Einflusses sowie der Einbettung in ein Narrativ, indem von ihnen berichtet wurde oder nach wie vor berichtet wird, von Alltagshelden unterscheiden. Aus diesem Grund bietet sich der Verweis an, dass es bei Heldendefinitionen vielmehr um Heldenbilder als nur um einzelne Heldentaten geht, durch die sich Alltagshelden im Wesentlichen auszeichnen.²⁸

Der Unterschied zwischen Alltagshelden und Superhelden ist demzufolge vor allem durch ihren Einfluss und ihre Beschaffenheit gekennzeichnet. Im Gegensatz zu den realen Alltagshelden können Superhelden nämlich dank ihrer medialen Beschaffenheit besonders außergewöhnlich gestaltet werden. Während bei Heldenfiguren und Heldenbildern folglich von außergewöhnlichen Existenzen gesprochen werden kann, werden Alltagshelden aufgrund ihrer vollbrachten Tat als Helden beschrieben, mit denen sie sich zwar von anderen Menschen unterscheiden, jedoch nicht zwangsläufig abheben. Somit bezieht sich die Außergewöhnlichkeit bei Alltagshelden auf ihre Tat, wohingegen sie bei Helden deren ganzes Dasein charakterisiert.

1.2 Das Phänomen der kostümierten *Real Life Superheroes*

Bei den *Real Life Superheroes* handelt es sich um maskierte Menschen, die seit den 1970er Jahren weltweit für Gerechtigkeit und ihre Mitbürger eintreten und das Ziel verfolgen, die Welt zu verbessern. Dabei setzt sich die wachsende Gemeinschaft dieser „Feierabend-Superhelden“²⁹ aus zwei Prototypen zusammen: Der des freundlichen Sozialarbeiters und der des radikalen Aktivisten, welcher sich im Namen der Gerechtigkeit auch mal über das Gesetz stellt. Erstere helfen primär älteren Menschen und Obdachlosen, schippen Schnee, reinigen Parks und beenden Schlägereien, womit sie prinzipiell den Alltagshelden gleichen, von denen sie sich hauptsächlich durch ihre Kostümierung und ihren Superheldennamen unterscheiden. Das Kostüm dient besonders denjenigen Helden zum Schutz ihrer bürgerlichen Existenz, die sich selbst zu Ordnungshütern ernennen und zur Ausübung von

²⁷ Vgl. Ebd., S. 222.

²⁸ Vgl. Scheinberger/Quass von Deyen, „Helden am Zeichentisch“, S. 294.

²⁹ Kringiel, Danny, „Real-Life-Superheroes: Echte Superhelden. Der Maskenmann von nebenan“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/einestages/real-life-superheroes-echte-superhelden-a-947635.html> 10.07.2012, 08.02.2017.

Selbstjustiz neigen. Denn der Einsatz von Pfefferspray für die Beilegung handgreiflicher Auseinandersetzungen oder die Sabotage umweltschädigender Firmen sind gesetzeswidrige Handlungen, die durchaus zu Verhaftungen dieser Gerechtigkeitskämpfer durch die Polizei führen. Der Großteil der realen Superhelden will jedoch einfach Gutes tun und anderen Menschen im Alltag helfen, was sich auch in Aktivitäten wie Krankenhausbesuchen, Schulgesprächen, der Durchführung von öffentlichen Sicherheitspatrouillen und Wohltätigkeitsveranstaltungen äußert.³⁰ Die Kostümierung erfüllt einerseits den Zweck, „die eigene Identität in den Hintergrund zu stellen“³¹, soll gleichzeitig aber auch ein Statement setzen und zeigen, dass jeder in dem Kostüm stecken und helfen könnte.

Über den Grund dieser Massenbewegung und der steigenden Anzahl dieser Heldenfiguren rund um den Globus, die mittlerweile auch in Online-Branchenbüchern eingetragen sind³² und über die ein Dokumentarfilm gedreht wurde³³, kann letztlich nur spekuliert werden. Möglicherweise weckten die Anschläge von 9/11 oder auch die letzte Wirtschaftskrise und die steigende Zahl der Arbeitslosen vor allem in Amerika die Sehnsucht nach realen Superhelden. Vielleicht liegt die Zunahme dieser kostümierten Heldenfiguren aber auch einfach in der anhaltenden Welle von Superhelden-Blockbustern begründet, die Menschen zur Nachahmung inspirieren.³⁴

Mit ihrem Kostüm und ihrem Codenamen ähneln die *Real Life Superheroes* den Superhelden zwar viel eher als die zuvor beschriebenen und als Alltagshelden bezeichneten Menschen, jedoch sind ihre Kompetenzen ebenfalls auf die Hilfe im Kleinen beschränkt, weshalb sie auch als „Soziale Superhelden“³⁵ oder als „Helden des Alltags“³⁶ bezeichnet werden. Die Benennung als „Hobby-Heroes“³⁷ macht zudem deutlich, dass sie sich im Gegensatz zu Superhelden nicht mit ihrer ganzen Existenz dem Heldensein widmen und ihre heroischen Tätigkeiten somit auch nicht ihr ganzes Wesen charakterisiert. Aus diesem Grund stehen manche Menschen besonders jenen Vertretern dieses Heldentypus eher skeptisch gegenüber, die Selbstjustiz ausüben, da mit ihnen nicht automatisch die Gewissheit der einwandfreien Moral der Superhelden einhergeht. Der Großteil dieser *Real Life Superheroes* stellt sich jedoch, wenn auch ohne Superkräfte, in den Dienst der

³⁰ N.N., „Superheroes. Resources“, HBO, <http://www.hbo.com/documentaries/superheroes/detail/resources.html> o.J., 09.02.2017.

³¹ Kringiel, „Real-Life-Superheroes“.

³² Siehe u.a.: N.N., „World Superhero Registry“, [worldsuperheroregistry.com](http://worldsuperheroregistry.com/world_superhero_registry_main.htm) http://worldsuperheroregistry.com/world_superhero_registry_main.htm o.J., 17.11.2016.

³³ Siehe *Superheroes*, Regie: Michael Barnett, USA 2011.

³⁴ Vgl. Kringiel, „Real-Life-Superheroes“.

³⁵ N.N., „Auslandsjournal extra. Soziale Superhelden“, [programm.ARD.de](http://programm.ard.de/?sendung=280076074442675), <http://programm.ard.de/?sendung=280076074442675> 05.11.2010, 17.11.2016.

³⁶ Ebd.

³⁷ Kringiel, „Real-Life-Superheroes“.

Menschheit, tritt für Gerechtigkeit und Hilfsbedürftige ein und will in schwierigen Zeiten Mut und Hoffnung verbreiten.³⁸ Aufgrund ihrer begrenzten Reichweite, ihrer Verortung im Alltag und ihrer limitierten Kompetenz können sie allerdings eher als kostümierte Alltagshelden, denn als mächtige Superhelden beschrieben werden.

1.3 Postheroisches Zeitalter vs. Mediale Omnipräsenz von Super-Helden

Es wird vielfach von einer Wandlung der westlichen Staaten zu postheroischen Gesellschaften gesprochen, die sich im Laufe des 20. Jahrhunderts vollzogen haben soll.³⁹ Diese Entwicklung wird von Wissenschaftlern aus verschiedenen Fachbereichen festgestellt, die jedoch unterschiedliche Ursachen dafür verantwortlich machen, die im Folgenden skizziert werden.

Als Grund für den Wandel werden unter anderem die ernüchterte und desillusionierte Welt der Moderne und Postmoderne angeführt, die das Heroische als veraltet und überholt erscheinen lassen⁴⁰ sowie auch die Entwicklung des modernen Rechts- und Verwaltungsstaats. Denn während der Held des vorgesetzlichen, vorstaatlichen Zeitalters ohne starre bürgerliche Verfassungen noch als „Individuum für das Rechte stehe[n] und durch die Tat erst die Ordnung des Lebens begründe[n]“⁴¹ konnte, wird dieser im postheroischen Zeitalter durch den Beamten abgelöst und der Bürger entwaffnet.⁴² Der Prozess der Verbürgerlichung führte nämlich zu einer bewussten Etablierung von Normen, Konventionen und verbindlichen Grenzen, weshalb der Held als transgressives Individuum ab der bürgerlicheren Moderne zwangsläufig verschwinden musste.⁴³ Denn wenn für Heldentaten weder die Möglichkeit noch der Bedarf besteht, scheint auch die Existenz des Helden nicht mehr erforderlich. Zudem werden eine nachlassende Unterstützung eines Großteils der Bevölkerung für heroische Gemeinschaften, eine Erosion des Religiösen sowie ernüchternde Erfahrungen von unzählbaren Kriegen als Begründung für die stattgefundene Wandlung genannt.⁴⁴ Die unterschiedlichen Argumente klingen vor politischem, gesellschaftlichem, militär- und ideengeschichtlichem Hintergrund plausibel, können jedoch aus kulturhistorischer Perspektive aufgrund einer entgegengesetzten Entwicklung nicht

³⁸ Vgl. N.N., „Auslandsjournal extra. Soziale Superhelden“.

³⁹ Vgl. Münkler, Herfried, „Heroische und postheroische Gesellschaften“, in: *Merkur* 61/8-9, 2007, S. 742-752.

⁴⁰ Vgl. Korte, Barbara/Birgit Studt, „Introduction. Languages and Functions of the Heroic“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1, 2014, S. 3-4, S. 3, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/s012014/helden.heroes.heros._sonderheft_1_fruehjahr2014.pdf, 28.09.2015.

⁴¹ Lüdemann, „Statement auf der Podiumsdiskussion“, S. 78.

⁴² Vgl. Ebd.

⁴³ Vgl. Immer, Nikolas/Mareen Van Marwyck, „Helden gestalten. Zur Präsenz und Performanz des Heroischen“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 11-28, S. 12.

⁴⁴ Vgl. Münkler, „Heroische und postheroische Gesellschaften“, S. 742f.

bestätigt werden. Dort kann nämlich statt einer Verabschiedung eine Überbietung klassischen Heldentums verzeichnet und statt eines Schwunds heroischer Individuen von einer Verbreitung superheroischer Darstellungen gesprochen werden. Während der Zweite Weltkrieg zur Durchsetzung postheroischer Tendenzen geführt hat, ging mit diesem auch die Geburtsstunde des neuen Heldentypus des Superhelden einher. Dem US-amerikanischen Comic entsprungen, erfreuen sich Superhelden mittlerweile weltweiter Rezeption und übertreffen die mediale Präsenz sowie die Popularität lebendiger Vorbilder bei Weitem, weshalb sie als fester Bestandteil der westlichen Kultur betrachtet werden können.⁴⁵

Was zuerst als klarer Gegensatz wirkt, kann jedoch einfach erklärt werden. Denn obwohl Superhelden es versprechen, stellen sie keine Potenzierung des Heroischen dar, sondern vielmehr dessen Kompensation. Das bestehende Bedürfnis nach Helden wird demnach durch den Bedeutungsverlust von Heroismus sowie der Unmöglichkeit grenzüberschreitender Taten eines gelebten Heldentums im postheroischen Zeitalter von der Wirklichkeit in die Fiktion abgeleitet.⁴⁶ Denn dass Helden offensichtlich grundlegende Sehnsüchte und Bedürfnisse von Individuen und Gemeinschaften erfüllen, wird nicht nur durch den Einsatz heroischer Figuren für die Vermittlung kultureller Vorstellungen deutlich, sondern auch durch die außergewöhnliche Lebensdauer dieser Figuren und der Darstellungen ihrer Handlungen. Die bemerkenswerte Renaissance des Heroischen nach 9/11 und die gegenwärtige mediale Omnipräsenz von Helden zeigen nämlich, dass die Gesellschaften nach wie vor an Heldenbildern und -figuren festhalten.⁴⁷ Das kann als Beweis dafür angeführt werden, dass Helden wichtige soziale und gesellschaftspolitische Funktionen zukommen, die sich unter anderem in ihrem Angebot von Inspiration und Orientierung, der Bereitstellung von Eskapismus und ihrer Vorbildfunktion äußern. Zudem sind sie in der Lage, die Träume, Ängste und Sehnsüchte der Menschen anzusprechen sowie deren Ansprüche und Stimmungen zu heben. Aus diesem Grund erfüllen Helden wichtige emotionale, physische und existenzielle Bedürfnisse, wodurch eine Notwendigkeit oder auch ein Verlangen nach diesen besteht.⁴⁸

Da moderne Gesellschaften jedoch aufgrund der genannten Argumente als „ungünstiger Nährboden für [reale] Helden und Heldentaten“⁴⁹ dienen, wird das Verlangen der

⁴⁵ Vgl. Nehrlich, Thomas, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 107-128, S. 107f.

⁴⁶ Vgl. Ebd., S. 128.

⁴⁷ Vgl. Korte/Studt, „Introduction. Languages and Functions of the Heroic“, S. 3.

⁴⁸ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 209.

⁴⁹ Voss, Dietmar, „Von Ahab zu Schwejk. Formen des Antihelden im Spannungsfeld problematischer Heldentypen der Moderne“, in: *Helden. Heroes. Héros* 3.1, 2015, S. 23-36, S. 24,

Öffentlichkeit nach Helden durch fiktive Heldenfiguren erfüllt. Denn ob die Wandlung zu postheroischen Gesellschaften nun der Entwicklung eines modernen Rechts- und Verwaltungsstaates, einer Ernüchterung durch zahlreiche Kriege, einer Hinwendung zur wissenschaftlichen Rationalität, einer eingetretenen Desillusionierung oder „einer umfassenden Krise von Politik [und] Zivilgesellschaft“⁵⁰ geschuldet ist, festzuhalten bleibt, dass eine „Verlagerung des Heroischen aus der gesellschaftlich-politischen Wirklichkeit in ästhetische Erfahrungsräume“⁵¹ stattgefunden hat. Zusammengefasst kann von einer Ablösung gelebten Heldentums durch ästhetisches Heldentum gesprochen werden, wodurch reale Helden aus der Wirklichkeit verschwanden und in ästhetisch-fiktive Räume und Formen, der Kunst und Populärkultur, zogen.⁵²

Der Bedarf nach Helden erklärt, warum diese durchgehend in der populären Kultur vertreten und unlängst wieder ins Zentrum ihrer Aufmerksamkeit zurückgekehrt sind.⁵³ Da sich das Bedürfnis nach Helden kompensatorisch zu den Zuständen des bürgerlichen und politischen Lebens steigert⁵⁴, wird dadurch auch die gegenwärtige mediale Omnipräsenz von Heldenfiguren sowie deren Bandbreite erklärt, die von der Aktivierung und Erneuerung antiker Heroen bis hin zu neu ins Leben gerufenen Superhelden reicht.⁵⁵ Denn besonders in der gegenwärtigen Zeit, die von Krieg und Terror geprägt ist, werden Heldenfiguren benötigt, die Ängsten entgegenwirken, Hoffnung vermitteln und Orientierung bieten können. Diese Form von Helden lassen sich jedoch in postheroischen Gesellschaften nicht mehr in der Realität wiederfinden, weshalb es fiktive Heldenfiguren als Kompensation braucht, um den Bedarf nach mächtigen Helden zu erfüllen.

1.4 Eine Annäherung an das Heroische

„[V]om Halbgott (Gilgamesch, Achill, Aeneas) über den mittelalterlichen Ritter im Dienst des Christentums (Roland, Parzival) und den herkulischen Kämpfer der Renaissance (Rinaldo, Tancredi) bis hin zum rebellischen Außenseiter des Sturm und Drangs, dem titanischen Künstler der Romantik, dem ‚unheroischen Helden‘ des 19. Jahrhunderts und dessen

http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/helden_heroes_heros_3_1_2015, 28.09.2015.

⁵⁰ Martus, Steffen, „Konstellation, Ambivalenz und Popularität des Heroismus“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 79-81, S. 89, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.

⁵¹ Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 12.

⁵² Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 128.

⁵³ Vgl. Lethbridge, Stefanie, „Girl on Fire. Antihero, Hero, Hunger Games“, in: *Helden. Heroes. Héros* 3.1, 2015, S. 93-103, S. 93, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/helden_heroes_heros_3_1_2015, 28.09.2015.

⁵⁴ Vgl. Voss, „Von Ahab zu Schwejk“, S. 24.

⁵⁵ Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 11.

Nachfolger, dem intellektuellen Helden und Anti-Helden der Moderne zusammen mit dem Superhelden der heutigen Videospiele.“⁵⁶

Das Zitat verweist durch die dargestellte zeitliche Abfolge bereits auf eine Entwicklung des Helden, führt einige Wandlungen des Heldenbildes an und verdeutlicht die ungebrochene Existenz des Helden von der Antike bis in die Gegenwart, der seit Anbeginn „zum unverzichtbaren imaginativen Personal aller Kulturen“⁵⁷ gehört.

Dabei kann der antike Held als Steigerung ins Göttliche beschrieben werden, der sich als Kämpfer vor allem durch Tapferkeit und überragende Körperkraft auszeichnet und das Bild des Helden noch stark bis ins 18. Jahrhundert hinein prägte. Traditionelle Heldenvorstellungen kennzeichnet demnach besonders die direkte Demonstration körperlichen Potenzials, die erst seit der Neuzeit um ethische und moralische Werte sowie vorbildhaftes Handeln ergänzt wurden. Eine kontinuierliche Umwertung des Heldenbildes hat im weiteren Verlauf zu einer Mannigfaltigkeit seines Erscheinungsbildes geführt⁵⁸ und wurde am Übergang vom 20. in das 21. Jahrhundert durch die zunehmende Medialisierung und Technisierung um die Entwicklung zahlreicher neuer Heldenfiguren erweitert.⁵⁹ Vor allem in den letzten Jahrzehnten hat der Begriff des Helden zudem eine gravierende semantische Erweiterung durchlebt, die oft als Schwund bezeichnet wird. Denn es wurde deutlich, dass weder bestimmte Eigenschaften noch außergewöhnliche Fähigkeiten notwendig sind, um zum Alltagshelden zu werden.⁶⁰ Indem der Begriff ebenfalls auf Feuerwehrleute und Ärzte übertragen wird, erfährt er überdies eine „Veralltäglichung“⁶¹ und in weiterer Folge sogar eine inflationäre Verwendung. Das wird sowohl durch die eingangs angeführten Hilfsorganisationen als auch durch Werbeslogans und -plakate ersichtlich, die sich den Begriff des Helden zunutze machen. Das zeigt zum einen, „dass der Held mittlerweile von einem ‚eigentlichen‘ Heroischen entkoppelt gedacht“⁶² werden kann, ist zugleich aber auch

⁵⁶ Ziolkowski, Theodore, „Der entsagende Held im Bundesroman des romantischen Sozialismus“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 275-292, S. 275.

⁵⁷ Posselt-Kuhli, Christina/Jakob Willis, „*La voilà, cette main, qui se met en chaleur*“. Intermediale Heroisierungsstrategien bei Molière und Pierre Mignard am Beispiel des Gedichts *La Gloire du Val-de-Grâce*“, in: *Helden. Heroes. Héros* 2.2, 2014, S. 49-68, S. 50, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/022014/helden_heroes_heros_2_2_2014.pdf-1, 28.09.2015.

⁵⁸ Vgl. Immer, Nikolas/Mareen Van Marwyck, „Helden gestalten. Zur Präsenz und Performanz des Heroischen“, *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 11-28, S. 14ff.

⁵⁹ Vgl. Ebd., S. 18.

⁶⁰ Vgl. Weinelt, „Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘“, S. 18.

⁶¹ Tolksdorf, Stefan, „Der Held im postheroischen Zeitalter“, *Badische Zeitung Online*, <http://www.badische-zeitung.de/kultur-sonstige/der-held-im-postheroischen-zeitalter--69154495.html> 15.02.2013, 19.08.2016.

⁶² Weinelt, „Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘“, S. 18.

„ein Zeichen für die Strahlkraft des Begriffs“⁶³ und äußert sich in einem weiteren Anstieg der Erscheinungsweisen des Helden an Zahl und Vielfalt.⁶⁴

Die Ausführungen machen einerseits deutlich, dass im gegenwärtigen postheroischen Zeitalter außerordentliche Heldenfiguren allein in künstlerischen Räumen und fiktiven Welten existieren, während in der realen Welt aufgrund der angeführten Argumente nur noch eine Schwundstufe des Heroischen möglich ist, die sich in der „Veralltäglicung“⁶⁵ des Begriffs und dessen inflationären Gebrauchs in unterschiedlichen Anwendungsbereichen und bei der Bezeichnung von Personen ausdrückt. Folglich existiert in der realen Welt nicht mehr die außergewöhnliche Gestalt des Helden in ihrer Gesamtheit, sondern nur noch die der Bezug auf einzelne charakteristische Merkmale wie das Vollbringen von Heldentaten, die Bewältigung von Hürden und der Einsatz für andere. „In diesem Horizont ist der Begriff ‚Held‘ zu einem universalen Etikett geworden, das jeder für sich in Anspruch nehmen kann.“⁶⁶

Gleichzeitig erscheint im Hinblick auf seine lange kulturhistorische Tradition, der damit verbundenen unaufhörlichen Wandlungen und daraus resultierenden Vielfalt seiner Erscheinungsformen, eine allgemeingültige Definition des Helden geradezu unmöglich.⁶⁷ Das erklärt auch die zahlreichen Theorien und Reflexionen über dessen Phänomen, die versuchen seiner Beschaffenheit auf den Grund zu gehen und sein wahres Wesen fassbar zu machen. Helden existieren als solche jedoch nicht einfach, sondern entstehen durch Inszenierung und Übereinkunft.⁶⁸ Denn mit heroischen Personen geht immer ein Narrativ einher, das über sie und ihre Taten berichtet und sie dadurch erst zu Helden erhebt.⁶⁹ Das macht den grundsätzlichen Konstruktionsgehalt von Helden deutlich, deren Heroisierungsprozess mitunter sehr komplex und an unterschiedliche Instanzen, Interessen sowie Verfahren gebunden ist. Als fünf wesentliche Referenzpunkte der Heroisierung lassen sich die Instanz des Autors, das zu heroisierende Objekt (Person), dessen Motiv, das Publikum und das jeweilige Medium anführen.⁷⁰ Heroische Personen durchlaufen somit immer einen Heroisierungsprozess, durch den diese erst als Helden konstruiert werden. Die

⁶³ Ebd.

⁶⁴ Vgl. Ebd.

⁶⁵ Tolkdorf, „Der Held im postheroischen Zeitalter“.

⁶⁶ Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 15.

⁶⁷ Vgl. Ebd., S. 15.

⁶⁸ Vgl. Disselkamp, Martin, „*Leyer und Schwerdt oder Ahnung und Gegenwart. Zwei Modelle des Heroischen zur Zeit der ‚Befreiungskriege‘*“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 223-249, S. 223.

⁶⁹ Vgl. Lüdemann, „Statement auf der Podiumsdiskussion“, S. 77.

⁷⁰ Vgl. Aurnhammer, Achim/Manfred Pfister, „Helden in der Renaissance. Jahrestagung des Wolfenbütteler Arbeitskreises für Renaissanceforschung“, in: *H-Soz-Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften*, S.1-4, S.3f., <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/index.asp?id=3464&view=pdf&pn=tagungsberichte> 03.01.2011, 14.09.2016.

daran beteiligten Mechanismen, deren Funktion und Auswirkungen möchte ich im Folgenden kurz und übersichtlich mithilfe der W-Fragen darstellen:

- Das *Wer* gibt Aufschluss über die Person, die durch die anderen *W-Fragen* als Held identifiziert werden soll sowie im weiteren Sinne auch über den Autor, der über diese berichtet.
- Das *Was* berichtet von der Handlung oder auch Leistung der Person, die im weiteren Sinne zur Heldentat stilisiert wird.
- Das *Warum* erklärt die Beweggründe des Handelns, was sowohl auf die Intention als auch auf die Charaktereigenschaften der Person verweist, die diese ebenfalls zum Helden erheben. Auf einer weiteren Ebene klärt es zudem die Funktion des Helden, also *warum* dieser existiert.
- Das *Wo* umfasst sowohl das Medium, in welchem die Heroisierung stattfindet als auch im weiteren Sinne den Kulturkreis, indem sich diese ereignet.
- Das *Wie* widmet sich den Darstellungsweisen und Inszenierungsstrategien, die sich je nach Medium unterscheiden und durch die der Held erst als solcher dargestellt wird.
- Das *Wann* macht eine zeitliche Einordnung deutlich und verweist damit sowohl auf vorangegangene Heldenbilder, die das jeweilige Heldenbild beeinflusst haben als auch auf die jeweiligen gesellschaftlichen Vorstellungen, Werte und Ideale zu der Zeit. Dadurch besteht eine wechselseitige Beziehung zwischen Helden und Gesellschaft, die sich gegenseitig beeinflussen.
- Das *Für Wen* beleuchtet schließlich die Zielgruppe, für die der Held konstruiert wurde beziehungsweise demonstriert das *Von Wem* die entscheidende Wichtigkeit des Publikums, von dem der Held als solcher identifiziert wird und welches zudem an einen Kulturkreis und eine bestimmte Zeit gebunden ist.⁷¹

Die Ausführungen machen nicht nur die Komplexität von Helden deutlich, sondern auch die Bandbreite der verschiedenen Ebenen über die sich dem Phänomen des Helden gewidmet werden kann, um seiner Beschaffenheit näher zu kommen. Meiner Meinung nach existieren diese Ebenen jedoch nicht unabhängig voneinander, sondern beeinflussen und ergänzen sich gegenseitig und eröffnen jeweils unterschiedliche Perspektiven auf den Helden, die diesen in seiner Komplexität zu fassen versuchen. Dafür sprechen auch die interdisziplinären Forschungsprojekte sowie eine Vielzahl an Publikationen über dessen Phänomen, die aus verschiedenen Fachbereichen stammen. Deshalb greife ich in dieser Arbeit auch auf

⁷¹ Vgl. Aurnhammer/Pfister, „Helden in der Renaissance, S.3f.; Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 185ff.; Posselt-Kuhli/Willis, „*La voilà, cette main, qui se met en chaleur*“, S. 50.

unterschiedliche wissenschaftliche Ansätze und Theorien zurück, wodurch es mitunter zu einer Verwischung der verschiedenen Ebenen kommen wird. Mir erscheint dies allerdings ein größerer Gewinn als ein Verlust zu sein, um die Figur des Helden als solche greifbarer und verständlicher zu machen.

1.4.1 Heroische Charakterzüge

Die bisherigen Ausführungen haben deutlich gemacht, dass eine Vielfalt heroischer Erscheinungsformen existiert, die auf der langen kulturhistorischen Tradition des Helden basiert sowie der Verwendung des Begriffs für Personen, die aus jeder Ecke menschlicher Existenz stammen können. Die Spanne reicht von historischen und gegenwärtigen Individuen über reale und fiktive Helden sowie Berühmtheiten und weniger bekannte Persönlichkeiten bis hin zu Familienmitgliedern und fremden Personen.⁷² Heroismus liegt somit im Auge des Betrachters, wird aber maßgeblich durch die jeweilige Gesellschaft, Zeit und deren Medien geprägt, da mit Helden gewisse ethisch-moralische, politische sowie soziale Werte und Vorstellungen verbunden werden. Demnach gelten heroische Personen nur für jene Gesellschaften, soziale Gruppen oder Individuen als Helden, und können für diese in weiterer Folge als Projektionsfläche und Identifikationsfigur dienen, deren Werte und Vorstellungen sie vertreten.⁷³ Aufgrund unterschiedlicher Kulturkreise und wandelnder Ansichten ist die Idee des Helden dadurch zwar nicht statisch, jedoch kennzeichnen ihn durchaus Tugenden wie Selbstlosigkeit, Idealismus und Mut, die über Gemeinschaften und Gruppen hinaus Bewunderung erfahren.⁷⁴ Der Begriff des Helden wird darüber hinaus oft für Personen verwendet, die entgegen der Wahrscheinlichkeit große Herausforderungen überwinden konnten.⁷⁵ Trotz Schwierigkeiten und anhaltender Versuche Helden zu definieren, kann zudem auf wesentliche Prinzipien und Konstanten bei Heldenbildern verwiesen werden, die sich aufgrund eines stetigen Rekurses auf bestimmte heroische Merkmale und Verhaltensweisen in der Gesellschaft und den Medien festgesetzt haben.⁷⁶

Ein Held zeichnet sich demnach seit der Neuzeit neben seinen Fähigkeiten vor allem durch moralisches Handeln aus, da er sein Leben für moralische Ziele oder andere Menschen einsetzt.⁷⁷ Das verweist einerseits auf seine bewundernswerte Eigenschaft der

⁷² Vgl. Allison, Scott T./George R. Goethals, *Heroes. What they do and why we need them*, New York: Oxford University Press 2010, S. 26.

⁷³ Vgl. Posselt-Kuhli/Willis, „*La voilà, cette main, qui se met en chaleur*“, S. 50.

⁷⁴ Vgl. Kuch, Marlene, „Helden der Versöhnung in zeitgenössischen Erzählungen über den Spanischen Bürgerkrieg von Javier Cercas, Alberto Méndez und Ramiro Pinilla“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 64-76, S. 64, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.

⁷⁵ Vgl. Goethals/Allison, „*Making Heroes*“, S. 192.

⁷⁶ Vgl. Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 12f.

⁷⁷ Vgl. Goethals/Allison, „*Making Heroes*“, S. 186.

Opferbereitschaft sowie auch auf seine Aktivität. Jedoch verfolgt er keine eigenen Ziele, sondern handelt reaktiv im Rahmen der in der Gesellschaft vorherrschenden Ideale einzig auf jene Situationen, die nicht so sind, wie sie sein sollten. Indem er die Situationen handelnd verändern kann, wird neben seiner hochgradigen Kompetenz auch seine selbstlose Haltung sichtbar, weshalb die vollbrachten Taten seinen Status als Held verdeutlichen.⁷⁸ Aufgrund seiner Fähigkeiten handeln zu *können* und gemäß seiner Tugendhaftigkeit handeln zu *wollen*, kann der Held nicht als einer unter Vielen, sondern vielmehr als „einer über Vielen“⁷⁹ charakterisiert werden. Er hebt sich dadurch von der restlichen Bevölkerung ab und kann als außergewöhnlich beschrieben werden.

An diese grundlegenden Auffassungen von Helden schließen auch moderne fiktionale Heldenerzählungen an, da von Medien zwar neue Heldenfiguren geschaffen werden, zugleich aber ein Rekurs auf typisch heroische Verhaltensweisen stattfindet.⁸⁰ Ebenso wird sich in der Realität, wenn auch in abgeschwächter Form, auf charakteristische Verhaltensweisen von Helden bezogen, indem Personen aufgrund ihrer Taten und ihres Einsatzes für andere als (Alltags-)Helden bezeichnet werden und dadurch eine Aufwertung erfahren.

1.4.2 Archetypen

Da keine allgemeingültige Definition des Helden möglich ist, muss sich auf dessen generalisierte Merkmale gestützt werden, die zwar ein Idealbild darstellen, jedoch immerhin eine Annäherung an diesen ermöglichen.

Zudem festigen Helden durch ihre Selbstlosigkeit und Taten nicht nur die Bewunderung ihnen gegenüber, sondern auch die Vorstellungen davon, inwieweit sie einem heroischen Idealbild entsprechen.⁸¹ Denn auch wenn sich Heldenfiguren einer eindeutigen Definition entziehen, werden mit diesen bestimmte Werte und Eigenschaften assoziiert und man meint instinktiv zu wissen, wer als Held bezeichnet werden kann und was diesen auszeichnet.⁸² Tatsächlich gibt es Theorien, die davon ausgehen, dass alle Menschen mentale Listen, Modelle oder Bilder von Objekten, Erfahrungen und Personen besitzen, die auch Helden sowie Bösewichte miteinschließen. Diese werden in der Psychologie als *Schemata* oder *Archetypen* bezeichnet, wobei es sich bei letzterem um einen vom Schweizer Psychiater Carl Gustav Jung entwickelten Begriff handelt, der archaische allgemeine Bilder umfasst. Folgt man Jungs Ausführungen ist auch das *kollektive Unbewusste* Teil der menschlichen

⁷⁸ Vgl. Weinelt, „Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘“, S. 16.

⁷⁹ Ebd., S. 15.

⁸⁰ Vgl. Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 12f.

⁸¹ Vgl. Allison/Goethals, *Heroes. What they do and why we need them*, S. 52.

⁸² Vgl. Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 15.

Psyche, welches im Gegensatz zum *persönlichen Unbewussten* nicht aus individuellen, sondern aus allgemeinen Inhalten und Verhaltensweisen besteht, die allen Individuen identisch sind.⁸³ Seine Theorie besagt demnach, dass Schemata und narrative Strukturen auf vererbten, grundlegenden Erfahrungen basieren, da das *kollektive Unbewusste* diese urtümlichen Bilder gespeichert hat und diese sich durch endlose Wiederholung in der menschlichen psychischen Struktur festigen konnten. Demnach handelt es sich auch beim Helden um einen *Archetyp*, der latente Bilder des Aussehens, der Fähigkeiten und Eigenschaften sowie des Verhaltens von Helden und narrative Strukturen des Heroismus miteinschließt.⁸⁴

Ob die allgemeinen Vorstellungen von Helden nun auf archaischen Bildern als Teil der menschlichen Psyche beruhen, auf gesellschaftliche Anschauungen zurückgehen, auf medialen Inszenierungen sowie deren Rekurse basieren oder aus deren Zusammenwirken resultieren, fest steht, dass sowohl Gesellschaften als auch Individuen grundlegende Auffassungen von Helden besitzen und bestimmte Werte und Eigenschaften mit diesen assoziieren.

Aus diesem Grund klingt die Methode einer Umfrage schlüssig, um dem Wesen des Helden näher zu kommen. Im Folgenden wird deshalb eine durchgeführte Befragung angeführt, um elementare Eigenschaften von Helden aufzuzeigen, die bei der Analyse der Serie im Hinblick auf die Heroisierung der Protagonisten herangezogen werden können.

1.4.3 „The Great Eight traits of heroism“

Die Psychologen Scott T. Allison und George R. Goethals haben eine Befragung durchgeführt, bei der Studenten gebeten wurden, heroische Charakterzüge zu bestimmen. Eine Auswertung und Analyse dieser Umfrage führte in weiterer Folge zu der Ausarbeitung von acht Gruppen heroischer Eigenschaften, die jeweils zusammengehörige Merkmale umfassen und als „The Great Eight traits of heroism“⁸⁵ bezeichnet wurden. Demnach sind Helden:

- Fürsorglich: anteilnehmend, einfühlsam, gütig
- Charismatisch: engagiert, hingebungsvoll, redegewandt, leidenschaftlich; auch Attraktivität wird dazu gerechnet und ist für eine Identifikation nicht unwichtig

⁸³ Vgl. Jung, C. G., *Archetypen*, Hg. Lorenz Jung, München: Deutscher Taschenbuch Verlag ²1991, S. 7f.

⁸⁴ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 198.

⁸⁵ Ebd., S. 194.

- Inspirierend: bewundernswert, erstaunlich, großartig, begeisternd
- Zuverlässig: loyal, treu, korrekt
- Belastbar: widerstandsfähig, entschlossen, willensstark, fähig, standhaft, ausdauernd
- Selbstlos: altruistisch, ehrlich, demütig, bescheiden, moralisch
- Klug: gerissen, intelligent, weise
- Stark: mutig, dominierend, furchtlos, leitend⁸⁶

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Personen dann als Helden wahrgenommen werden, wenn diese sich durch typisch heroische Merkmale auszeichnen und von anderen zugleich als gut, stark und aktiv beurteilt werden. Infolgedessen führen Allison und Goethals Moralität und Kompetenz als die zwei grundlegenden Größen von Heroismus an, welche durch die „Great Eight traits“⁸⁷ verdeutlicht werden.⁸⁸ Zudem möchte ich auf die wesentliche Aktivität von Helden verweisen, da erst durch ihr Handeln ihre Moralität und ihre Kompetenz sichtbar werden und sie infolgedessen zu Helden avancieren. Aus diesem Grund halte ich die Ergänzung der zwei grundlegenden Größen von Heroismus um die Opferbereitschaft von Helden für sinnvoll, weil Helden sich trotz der Risiken für ein Handeln entscheiden und ihr persönliches Interesse für das Wohl der Allgemeinheit hinten anstellen oder sogar aufgeben. Ein Held hebt sich demnach durch außergewöhnliche aufopfernde Taten und starke Tugenden von anderen Menschen ab und gilt erst in Verbindung dieser Merkmale, die man mit Moralität, Opferbereitschaft und Kompetenz umreißen kann, als Held. Er besitzt folglich ausgezeichnete Fähigkeiten und bewundernswerte Eigenschaften gleichermaßen.⁸⁹

⁸⁶ Vgl. Ebd., S. 193f.

⁸⁷ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 194.

⁸⁸ Vgl. Allison/Goethals, *Heroes. What they do and why we need them*, S. 62f.

⁸⁹ Vgl. Vogler, Christopher, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins⁴2004, S. 89.

2 Theoretische Grundlagen

Im Folgenden findet eine Auseinandersetzung mit den Begrifflichkeiten und Verfahren der Heroisierung, der Intertextualität und der Reflexivität statt, die eine theoretische Basis für die Untersuchung der Serie *Scorpion* im Hinblick auf die Heroisierung ihrer Protagonisten und ihren Umgang mit dem Genre der Superhelden schaffen. Denn dadurch wird ein Beschreibungs-, Untersuchungs- und Kategorisierungsinstrumentarium zur Verfügung gestellt, auf das bei der Analyse zurückgegriffen werden kann.

2.1 Strategien der Heroisierung

Da Heldenbilder eine Konstruktion erfahren und fiktionale Heldenfiguren grundsätzlich inszeniert sind, sollen im Folgenden mögliche Methoden der Heroisierung zusammengetragen werden. Jedoch sind die Inszenierungen und Konstruktionen des Heroischen sehr vielfältig, weshalb kein Anspruch an eine vollständige Aufzählung erhoben werden kann und nur diejenigen Strategien beschrieben werden, welche für eine nachfolgende Analyse der Serie sinnvoll erscheinen.

Als Heroisierungen werden jene „kommunikativ-mediale[n] Strategien und Verfahren“⁹⁰ bezeichnet, „durch die eine Figur als Heros, d. h. als Held oder Heldin, gekennzeichnet wird“⁹¹. An diesen Prozessen der Heroisierung sind sowohl die produzierenden Akteure als auch die unterschiedlichen Publika beteiligt, welche eine Figur als Held zur Kenntnis nehmen und bewundern.⁹² Denn wie bereits erwähnt, besteht eine wechselseitige Beziehung zwischen Helden und Gesellschaft, da diese sich gegenseitig beeinflussen und weshalb die Idee des Helden auch nicht statisch ist.⁹³ Jedoch wurde angeführt, dass Menschen allgemeine Vorstellungen von Helden und Bösewichten haben, die als *Schemata* und *Archetypen* bezeichnet werden und die sich aufgrund eines stetigen Rekurses auf bestimmte heroische Merkmale und Verhaltensweisen in der Gesellschaft und den Medien festgesetzt haben. Ein Held wird folglich dann als solcher identifiziert, wenn typische Elemente von Heroismus in ihm wahrgenommen werden, indem das Schema der Person mit dem Schema des Helden abgeglichen wird und beide übereinstimmen.⁹⁴ Dabei werden Personen, die heroische Charakteristika verkörpern, automatisch als heroische Figuren wahrgenommen ohne sie explizit als solche bezeichnen zu müssen.⁹⁵ Doch um von der Gesellschaft als Held

⁹⁰ Posselt-Kuhli/Willis, „*La voilà, cette main, qui se met en chaleur*“, S. 50.

⁹¹ Ebd.

⁹² Vgl. Ebd.

⁹³ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 185.

⁹⁴ Vgl. Ebd., S. 194.

⁹⁵ Vgl. Posselt-Kuhli/Willis, „*La voilà, cette main, qui se met en chaleur*“, S. 50f.

akzeptiert zu werden, muss dieser erst deren Vorstellungen von einem Helden entsprechen, weshalb bei der Darstellung von Heldenfiguren bewusst an die in der Öffentlichkeit kursierenden Heldenmuster und Narrative angeschlossen und die Figur mit typisch heroischen Eigenschaften ausgestattet wird.⁹⁶

Die angeführten „Great Eight traits“⁹⁷ bilden insofern eine gute Basis für die Analyse, da anhand dieser untersucht werden kann, ob die Serie ihren Protagonisten heroische Eigenschaften zuschreibt und sie damit automatisch als Helden inszeniert und präsentiert.

Es kann zudem festgehalten werden, dass sich in allen Künsten bestimmte Verfahrensweisen einer ästhetischen Heroisierung entwickelt haben, durch die ein exzeptionell Handelnder erst als Held zum Vorschein kommt.⁹⁸ Dabei wird in audiovisuellen Medien auf einige Heroisierungsstrategien zurückgegriffen, die schon in der Kunst Anwendung fanden, da in beiden Medien eine Hervorhebung der Figur mithilfe der Farbgebung, räumlichen Positionierung, außergewöhnlichen Größe, des Einsatzes von Licht und bestimmten heroischen Symbolen oder Attributen erfolgt.⁹⁹ Daneben kann auch auf „das Einordnen in eine heroische Genealogie“¹⁰⁰ verwiesen werden, bei der die Figur „mit bereits etablierten Helden des kulturellen Repertoires verglichen“¹⁰¹ wird und eine Übertragung der Eigenschaften, Tugenden sowie Qualitäten auf die Figur stattfindet. Das kann entweder durch bildliche Angleichung, Allegorien, Metaphern und Vergleiche oder die bereits erwähnten Symbole oder Attribute geschehen und ist demnach sowohl sprachlich als auch visuell möglich.¹⁰² Ziel dieser Verfahren und Strategien ist es, „den exzeptionellen Status der zum Helden ernannten Figur“¹⁰³ im wahrsten Sinne des Wortes sichtbar zu machen. Zusätzlich können unter heroischen Attributen neben jenen der Kunst, welche Figuren unter anderem mithilfe von Gegenständen oder Beigaben ersichtlich machen, auch jene Eigenschaften gefasst werden, die Helden gemeinhin charakterisieren und auf die bereits eingegangen wurde. Vor allem die Opferbereitschaft des Helden kann als ein konstantes Attribut für die Stilisierung heroischer Figuren angeführt werden, da dadurch deren Selbstlosigkeit besonders deutlich wird. Zudem führt ein bewusst gebrachtes Opfer des Helden, indem sich dieser beispielsweise von einem geliebten Menschen trennt oder auch ein Laster aufgibt, sogar zu einer Steigerung seines heroischen Status.¹⁰⁴

⁹⁶ Vgl. Lukenda, Robert, „Viva Garibaldi! Heldentum und mediale Inszenierung am Übergang zur politischen Moderne“, in: *Helden. Heroes. Héros* 2.2, 2014, S. 93-100, S. 97, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/022014/helden_heroes_heros_2_2_2014.pdf-1, 28.09.2015.

⁹⁷ Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 194.

⁹⁸ Vgl. Immer/Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 12.

⁹⁹ Vgl. Posselt-Kuhli/Willis, „*La voilà, cette main, qui se met en chaleur*“, S. 50f.

¹⁰⁰ Ebd., S.50.

¹⁰¹ Ebd.

¹⁰² Vgl. Ebd.

¹⁰³ Ebd.

¹⁰⁴ Vgl. Vogler, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, S. 93.

Für die Konstruktion von Heldenfiguren wird zudem auf „bereits etablierte Habitusmuster“¹⁰⁵ zurückgegriffen, die das Verhalten, Benehmen, Auftreten, die Haltung und das Aussehen einer Figur betreffen. Dieses Gesamterscheinungsbild kann bei Helden vorrangig als attraktiv charakterisiert werden und ist im Hinblick auf Superhelden insbesondere an ihr Auftreten im Kostüm geknüpft.

Dabei kann vor allem der Film als ideales Medium für „die Beschreibung eines heroischen Bildtyps“¹⁰⁶ bezeichnet werden, da dieser in der Lage ist, die Handlungen und Taten des Helden, die diesen charakterisieren, darzustellen. Denn da es sich beim Film um unmittelbare Bewegungsbilder handelt, macht der sogenannte „Held in Aktion“¹⁰⁷ besonders in diesem Medium Sinn und kann dort eine angemessene Darstellung und Inszenierung erfahren. Um eine Figur zu heroisieren, wird neben dem Rückgriff auf die angeführten Strategien besonders auf die Stilmittel der Perspektive, der Farbgebung, der Einstellungen, der Montage sowie auch des Tons zurückgegriffen. Durch diese kann im Film nämlich eine Unmittelbarkeit geschaffen werden, die in anderen Medien in dieser Form nicht erreichbar ist.¹⁰⁸

Als weitere Strategie, um zusätzliche Bedeutung zu erzeugen und Vergleiche mit Heldenfiguren und deren Eigenschaften herzustellen, kann die Verwendung intertextueller Bezüge angeführt werden. Diese ist zudem besonders im Hinblick auf die Beantwortung der Frage interessant, inwieweit die Serie für die Konstruktion ihrer Protagonisten als Heldenfiguren auf den *Archetyp* des Superhelden und dessen Genre zurückgreift.

2.2 Intertextualität

Der Begriff der Intertextualität wurde Ende der 1960er Jahre in entscheidender Weise von Julia Kristeva geprägt, die darunter die „Transposition eines Zeichensystems (oder mehrerer) in ein anderes“¹⁰⁹ verstand. Mit Intertextualität wird deshalb bis heute, trotz gravierender Unterschiede wissenschaftlicher Ausdifferenzierungen und weiterer Begrifflichkeiten, die Bezugnahme von Texten auf andere Texte bezeichnet. Dabei kann grundsätzlich zwischen

¹⁰⁵ Bolay, Ann-Christin, „Rezension. *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*“, in: Helden. Heroes. Héros 1.1, 2013, S. 91-92, S. 91, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.

¹⁰⁶ Holzheimer, Sandro, „Riesenbild‘ – Figuration und Defiguration des Heroischen bei Büchner“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 149-172, S. 154.

¹⁰⁷ Ebd.

¹⁰⁸ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 123.

¹⁰⁹ Kristeva, Julia, *Die Revolution der poetischen Sprache*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1978, S. 69.

einer poststrukturalistischen und einer hermeneutischen Betrachtungs- und Verfahrensweise unterschieden werden.

Poststrukturalistischen Ansätzen liegt meist eine texttheoretische beziehungsweise textzentrierte Auffassung zugrunde und es wird davon ausgegangen, dass jeder Text auf bereits vorausgegangene Texte folgt. Somit schreibt sich in jeden Text letztlich die Gesamtheit aller bereits vorhandenen Texte ein, weshalb ein Text immer auch auf alle anderen Texte verweist.¹¹⁰ Textbezüge werden dadurch zu einem unvermeidlichen Bestandteil eines jeden Textes, weshalb dem poststrukturalistischen Intertextualitätsbegriff eine „undifferenziert[e] Universalität“¹¹¹ zukommt, dem „sowohl eine unterstellte intentionale als auch eine begrenzende Komponente fehlt“¹¹².

Während das Modell des Poststrukturalismus Intertextualität als allgemeine Eigenschaft von Texten begreift, grenzen strukturalistische und hermeneutische Konzepte diese als Eigenschaft bestimmter Texte ein.¹¹³ Denn sie verwenden den Begriff lediglich für Verfahren, die bewusst und greifbar einen Bezug zu „einzelne[n] Prätexte[n], Gruppen von Prätexten oder diesen zugrundeliegenden Codes und Sinnsystemen“¹¹⁴ herstellen. Darunter werden Imitationen und Adaptionen ebenso gefasst wie auch Zitate und Anspielungen oder Travestien und Parodien.¹¹⁵ Sie unterscheiden demnach zwischen unbewussten Einflüssen in den jeweiligen Text und vom Autor intendierten Bezügen, die dem Text eine zusätzliche, teils pointierte Bedeutung verleihen. Die Erschließung des zusätzlichen Sinnpotentials setzt damit eine Kenntnis des Prätextes und ein Erkennen der intertextuellen Anspielungen vonseiten des Rezipienten voraus, da nur dadurch die vom Autor angestrebte Ausweitung und Vergrößerung der Bedeutung gegeben ist.¹¹⁶

Damit das gelingt und der Rezipient intendierte Bezüge auf andere Texte auch erkennt, greift der Autor entweder auf Texte zurück, die einem breiten Rezipientenkreis bekannt sind, wie etwa Texte der Weltliteratur oder gegenwärtig aktuelle Texte, oder aber er markiert intertextuelle Bezugnahmen, indem er bestimmte Signale einsetzt. Für die Stärke der Markierungen spielen neben deren Anzahl auch die Position im Text selbst oder in seinen

¹¹⁰ Vgl. Pfister, Manfred, „Konzepte der Intertextualität“, in: *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1985, S. 1-30, S. 11ff.

¹¹¹ Broich, Ulrich/Manfred Pfister, „Vorwort“, in: *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen : Max Niemeyer Verlag, 1985, S. IX-XII, S. X.

¹¹² May, Markus, „Intertextualität“, *Komparatistik*, Hg. Evi Zemanek/Alexander Nebrig, Berlin: Akademie Verlag 2012, S. 99-114, S. 105.

¹¹³ Vgl. Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 11.

¹¹⁴ Ebd., S. 15.

¹¹⁵ Vgl. Ebd.

¹¹⁶ Vgl. Ebd., S. 23.

Paratexten (Nebentexte, Beiwerke zum Text wie Titel, Interviews, Kommentare) und die Explizitheit der Bezüge eine Rolle.¹¹⁷ Offensichtliche Signale können beispielsweise das Rezipieren eines Prätextes im Text durch eine Figur, die Benennung der Figuren nach bekannten Charakteren, die Einführung des Prätextes als physischer Gegenstand, die Zitation oder der ausdrückliche Verweis auf einen bekannten Prätext oder auch inhaltliche und strukturelle Analogien zwischen Texten sein.¹¹⁸ Um sicher zu stellen, dass intertextuelle Bezüge vonseiten der Rezipienten definitiv verstanden werden, kann der Autor zudem auch mehrere Markierungen unterschiedlicher Deutlichkeit verwenden, welche die Aufmerksamkeit auf den Prätext lenken.¹¹⁹ Denn je prägnanter der intertextuelle Bezug ist, desto eher erfüllt er die Funktion eines Sinnbilds, einer Metapher, und ruft beim Rezipienten den Kontext in Erinnerung, aus dem der Bezug stammt. Damit fließt der Prätext in seiner Gesamtheit in die neue Sinnkonstruktion mit ein und erzeugt zusätzliche Bedeutung.¹²⁰ Es verwundert deshalb nicht, dass das Spiel mit, der Verweis auf und das Zitieren anderer medialer Texte von populären Medien besonders gerne Verwendung finden. Denn mithilfe intertextueller Bezüge können entweder bestimmte Bilder, Eigenschaften und Stimmungen in den Text einkehren, die diesem nicht zu Eigen sind oder aber eine besondere Betonung erfahren. Deshalb entfaltet sich der vollständige Sinngehalt eines Textes erst durch das Erkennen dieser Bezugnahmen.

Da sich die Intensitätsgrade der Bezüge auf Texte stark unterscheiden können, wurden zudem Kriterien entwickelt, um den Grad der jeweiligen Relation zwischen den Texten bestimmen zu können. Ohne näher auf einzelne Formen und Bezeichnungen eingehen zu wollen, lässt sich zusammenfassen, dass jene intertextuellen Bezugnahmen am stärksten sind, die sich der Texte nicht einfach bedienen, sondern diese kommentieren, interpretieren und thematisieren, womit sie zugleich entweder an diese Texte anknüpfen oder sich von diesen distanzieren. Auch ein bewusster deutlicher Verweis auf den Prätext sowie die Verwendung weltbekannter oder aktueller und weitverbreitet rezipierter Texte, von deren Kenntnis der Autor ausgehen kann, erhöhen die Intensität des Bezugs. Gleiches gilt für die Bewusstheit sowie Reflexion der intertextuellen Bezogenheit des Textes vonseiten des Autors, indem er diese thematisiert sowie auch für die Verarbeitung eines Prätextes oder Zeichensystems, die eine Spannung zwischen ursprünglichem und neuem Zusammenhang erzeugt. Dabei kann die Spannung zum Prätext etwa entstehen, indem der Text „diesen ironisch relativiert und seine ideologischen Voraussetzungen unterminiert, ein

¹¹⁷ Vgl. Broich, Ulrich, „Formen der Markierung von Intertextualität“, *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1985, S. 31-47, S. 31ff.

¹¹⁸ Vgl. Ebd., S. 39ff.

¹¹⁹ Vgl. Ebd., S. 44.

¹²⁰ Vgl. Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 29.

distanzierendes Ausspielen der Differenz zwischen dem alten Kontext des fremden Worts und seiner neuen Kontextualisierung¹²¹ herstellt. Da die angeführten Kriterien in Parodien oft zusammenspielen, können diese als Texte maximaler intertextueller Intensität beschrieben werden.¹²²

Es wurde deutlich, dass im Grunde zwei Konzepte von Intertextualität existieren, die entweder jeden Text als intertextuell begreifen oder aber den Begriff eingrenzen und für bewusste Bezüge auf Texte und Textgruppen reservieren.

In dieser Arbeit wird von einem engeren Begriff ausgegangen und Intertextualität als intendierte Bezugnahme des Autors auf individuelle Prätexte oder auch auf bestimmte Konventionen, Schemata und Normen einer Gattung oder eines Genres mit Wirkungsabsicht verstanden, die dem Text eine zusätzliche Bedeutung verleihen.

Zudem gehe ich von einem semiotischen Textbegriff aus, der nicht nur „schriftsymbolisch verfasste Produkte“¹²³ umschließt, sondern „alle symbolisch verfassten Produkte des Menschen, in denen Bedeutung auf zeichenhafte, symbolische oder ikonische Weise präsentiert werden“¹²⁴. Darunter fallen verbale und nonverbale sowie bewusste und unbewusst eingesetzte Kommunikationsmittel ebenso wie auch materielle Gegenstände, weshalb unter dem erweiterten Begriff des Textes auch Bilder, Symbole, Schriftzeichen, inszenierte Handlungen und dergleichen gefasst werden.¹²⁵

Intertextualität kann in audiovisuellen Medien somit in Form von inhaltlich-strukturellen, visuellen, auditiven oder auch textuellen Verweisen zum Einsatz kommen. Unter Text werden hier jedoch einzig schriftliche Zeichen verstanden, weshalb diese Verweise schriftliche Einblendungen und textuelle Elemente wie Schilder sowie den Vor- und Abspann umfassen. Während intertextuelle Verweise auf der Bildebene visueller Natur sind, handelt es sich bei den Bezügen auf der Tonebene um auditive Verweise, die sich insbesondere durch Sprache (Äußerungen und Dialoge), aber auch durch Geräusche und Musik äußern. Eine Bezugnahme kann ebenfalls durch Analogierelationen erfolgen, indem sich ein Text

¹²¹ Ebd.

¹²² Vgl. Ebd., S. 26ff.

¹²³ Marci-Boehncke, Gudrun, „Intermedialität als perspektivierter Prozess. Von der Wiederentdeckung des Rezipienten in einem vorläufigen Diskurs“, in: *Mediengeschichte, Intermedialität und Literaturdidaktik*, Hg. Bodo Lecke, Frankfurt am Main: Peter Lang 2008, S. 79-94, S. 84.

¹²⁴ Ebd.

¹²⁵ Vgl. u.a. Ebd.; Bernard, Jeff, „Zeichen & Konvivialität. 10 Thesen“, in: *TRANS. Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, 15, http://www.inst.at/trans/15Nr/01_2/bernard15.htm 2003, 05.02.2017.

inhaltlich oder strukturell an einem anderen Text oder auch an den Normen und Konventionen einer Gattung oder eines Genres orientiert und diese als „Folie“ verwendet.¹²⁶

2.3 Reflexivität und Genrereflexion

Der breite Anwendungsbereich des Reflexivitätsbegriffs auf jegliche Selbstbezüglichkeit von Medien und Kunst in denselben sowie die Vielgestalt an unterschiedlichen Definitionen und Klassifizierungen erschweren eine Eingrenzung und Bestimmung des Begriffs. Um die Serie *Scorpion* bei einer späteren Analyse auf ihre Verwendung filmischer Genrereflexivität in Bezug auf das Superhelden-Genre untersuchen zu können, ist es jedoch notwendig, auf bestimmte Referenzpunkte zurückgreifen zu können. Aus diesem Grund beziehe ich mich auf die Systematisierung der verschiedenen Kategorien genrebezogener Reflexivität von Katja Hettich, die in ihrem Artikel „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm“¹²⁷ vier Arten filmischer Reflexion unterscheidet, die sich meines Erachtens ebenfalls auf TV-Serien übertragen lassen. Da Hettich die vier Formen der Reflexivität nach deren Erläuterung in einem weiteren Schritt explizit in Bezug zu Genrephänomenen setzt, erscheinen mir ihre Kategorisierung und Definitionen im Hinblick auf die Analyse besonders hilfreich und sinnvoll.¹²⁸

Bevor ich mich jedoch den Ausdifferenzierungen von Reflexion widme, halte ich eine Auseinandersetzung mit dem Begriff als solchen für unabdingbar. Deshalb kann in einem ersten Schritt zwischen jenen reflexiven Erscheinungen unterschieden werden, die sich auf die alleinige Referenz von etwas auf etwas beschränken und jenen, die zusätzlich Bedeutung erzeugen und die Rezipienten zum Nachdenken anregen. Dabei kann festgehalten werden, dass sich das Interesse derjenigen, die sich mit Reflexivität auseinandersetzen, zumeist auf jene Arten der Selbstbetrachtung richtet, die bedeutungsgenerierend sind. Es existieren jedoch unterschiedliche reflexive Phänomene und oftmals erfolgt eine Gleichsetzung der Begriffe der Reflexivität und Selbstreflexivität, die nicht nur zu Ungenauigkeiten führt, sondern auch zu Missverständnissen. Hettich folgend erscheint mir eine Präzisierung des Begriffs vernünftig, um Fehlschlüsse und Verallgemeinerungen einzugrenzen. Denn (selbst-)reflexive Bezüge können nicht generalisierend automatisch als illusionsstörend charakterisiert werden, wie einige Autoren behaupten, sondern nur dann, wenn der Begriff eng gefasst wird und das Produkt auf sich selbst verweist und seine Konstruktion offenlegt. Bloße Verweise auf andere mediale oder

¹²⁶ Vgl. Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 28.

¹²⁷ Hettich, Katja, „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm. Begriffsklärungen und Überlegungen zu Genrereflexionen im zeitgenössischen Kino“, in: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 6, 2014, S. 48-67, http://www.rabbiteye.de/2014/6/hettich_genrereflexivitaet.pdf, 21.11.2016.

¹²⁸ Vgl. Ebd.

künstlerische Produkte oder auch die Thematisierung und Darstellung von Filmproduktionen und Kinobesuchen müssen jedoch nicht zwangsläufig einen Illusionsbruch bewirken, sondern hängen von der jeweiligen Umsetzung ab. Da der Begriff der Selbstreflexivität aufgrund seiner Vorsilbe irreführende Auswirkungen hat und streng genommen nur jene Produkte darunter gefasst werden können, die „sich auf sich selbst als Ganzes bezieh[en] und ein Nachdenken über [ihr] Wesen“¹²⁹ als dieses spezifische Produkt vermitteln, erscheint der neutrale Oberbegriff der Reflexivität für die Bezeichnung reflexiver Verfahren treffender.¹³⁰

Grundsätzlich kann zwischen verschiedenen Formen der reflexiven Bezugnahme von medialen und künstlerischen Produkten auf andere Medien und Künste sowie deren Kontexte gesprochen werden, mit denen auch unterschiedliche Funktionen einhergehen. Hettich differenziert den Oberbegriff der Reflexivität in die vier Unterformen der autothematischen, transtextuellen, selbstreferenziellen und metaisierenden Reflexivität aus, die jeweils unterschiedliche reflexive Verfahren anwenden, sich in Filmen aber durchaus überschneiden können. Dabei kann die filmische Reflexion von Genrephänomenen mithilfe aller Verfahren der Unterkategorien erfolgen, weshalb ich nach deren kurzen Erläuterung auch darauf eingehe, wie sich ihre Verfahren in der reflexiven Bezugnahme auf Genres äußern.

2.3.1 Autothematische Reflexivität und Genrereflexion

Unter dieser weitverbreiteten Form werden jene reflexiven Bezugnahmen gefasst, die das Filmische selbst oder bestimmte Aspekte des Filmischen zum Gegenstand haben. Das schließt die Darstellung von Dreharbeiten und Rezeptionssituationen ebenso mit ein wie die Thematisierung der Produktion, Rezeption und Geschichte von Filmen, weshalb diese Form auch gerne als „Film im Film“ beschrieben wird.¹³¹

Von autothematischer Genrereflexion kann demnach gesprochen werden, wenn in Filmen auf bestimmte Genrekonventionen angespielt wird, sich inhaltlich auf genrespezifische Charakteristika der Produktion oder Rezeption konzentriert wird oder gewisse Aspekte eines Genres für das eigene Genre und die Filmhandlung genutzt werden. Anschaulich kann sich das in der Darstellung genrespezifischer Dreharbeiten, der verbalen Thematisierung von

¹²⁹ Ebd., S. 50.

¹³⁰ Vgl. Ebd., S.49ff.

¹³¹ Vgl. Ebd., S. 52f.

Genreregeln, der inhaltlichen Übernahme genretypischer Merkmale oder sogar der Anpassung der Filmhandlung an ein Genre äußern.¹³²

2.3.2 Transtextuelle Reflexivität und Genrereflexion

Mit transtextueller Reflexivität können jene Bezüge bezeichnet werden, die entweder offensichtlich oder verborgen in Beziehung zu anderen Filmen oder Texten im Allgemeinen stehen. Filme können sich somit beispielsweise meta- oder intertextuell auf bestimmte Werke beziehen oder hypertextuell¹³³ in Form von Remakes, Pastiches, Hommagen oder Parodien. Besonders die hypertextuelle Strategie der filmischen Reflexivität kann ein Nachdenken über behandelte Filme auslösen, indem deren Wirkung und Machart reflektiert werden.¹³⁴

Da sich Genrefilme immer an generischen Grundmustern orientieren, ist ein Zusammenhang zu anderen filmischen Texten für diese grundlegend, weshalb sie im weiteren Sinne prinzipiell als transtextuell bezeichnet werden können. Um einer inflationären Verwendung dieser Form von Reflexivität entgegenzuwirken, werden unter dem Begriff der transtextuellen Genrereflexion nur jene Bezugnahmen auf Genrefilme oder genrespezifische Prototypen und Muster gefasst, die zum Nachdenken über genretypische Eigenschaften anregen statt nur als reiner Selbstzweck zu existieren. Als Beispiele können Genre-Pastiches oder Filmparodien angeführt werden, die genretypische Versatzstücke entweder in einen anderen Kontext transformieren oder spezifische Elemente nicht nur als Gag verwenden, sondern auch reflektieren. Allerdings hängt die Einordnung und Bewertung der Genrezugehörigkeit von den jeweiligen Bezugsfilmen und damit die Kategorisierung reflexiver Bezüge als transtextuelle Genrereflexion vom jeweiligen Rezipienten ab. Denn dieser entscheidet letztlich darüber, wie er die Reflexion gewichtet und ob es sich um eine bloße Hommage, einen lediglich spielerischen Verweis für genrekundige Zuschauer oder ein alleiniges Abzielen auf komische Effekte handelt oder ob zugleich auch ein Nachdenken und Reflektieren bewirkt und eine Aussage getroffen wird.¹³⁵

Besonders Genreparodien können zudem als selbstreflexiv beschrieben werden, da diese genretypische Charakteristika offenlegen, diese beurteilen und gleichzeitig durch deren Wiederholung festigen.¹³⁶

¹³² Vgl. Ebd., S. 55f.

¹³³ Der Begriff hypertextuell wird hier im Sinne Gérard Genettes verstanden und verweist darauf, dass Texte ohne stets vorhergehende Texte nicht möglich sind.

¹³⁴ Vgl. Hettich, „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm“, S. 53.

¹³⁵ Vgl. Ebd., S. 56.

¹³⁶ Vgl. Ebd.

2.3.3 Selbstreferenzielle Reflexivität und Genrereflexion

Bei dieser Kategorie steht in Abgrenzung zu den anderen beiden Formen von Reflexivität die eigene Machart der jeweiligen Filme im Mittelpunkt, weshalb sie auch im engeren Sinne als selbstreflexiv bezeichnet werden können. Denn diese Filme stellen sich dem Rezipienten selbst als Reflexionsgegenstand zur Verfügung, indem sie durch werkinterne Bezüge auf ihre Fiktionalität aufmerksam machen. Das kann sowohl durch die Ausstellung des eigenen Entstehungsprozesses oder der filmischen Gestaltungsmittel erreicht werden als auch durch die Thematisierung der eigenen Beschaffenheit geschehen.¹³⁷

Dementsprechend kann dann von selbstreferenzieller Genrereflexion gesprochen werden, wenn Filme selbstreflexiv auf das eigene Genre verweisen, mit diesem spielen oder sich bewusst von Genrekonventionen abgrenzen. Auf diese Weise spielen diese selbstreflexiven Filme nicht nur mit dem Genrewissen des Rezipienten, sondern präsentieren auch ihren Status als fiktional konstruiertes Produkt.¹³⁸

2.3.4 Metaisierende Reflexivität und Genrereflexion

Als metaisierende Reflexivität bezeichnet Hettich abschließend jene reflexiven Momente, in denen entweder auf medien- und gattungsspezifische oder transgenerische und transmediale Elemente und Grundsätze Bezug genommen wird. Darunter fallen beispielsweise die Metanarration, metafiktionale Verweise und die Metaisierung charakteristisch filmischer Merkmale.

Indem bestimmte Erzählformen, Strategien der Täuschung oder die Beschaffenheit der Darstellung und die Eigenschaften des Materials reflektiert werden, können metaisierende Verweistechiken selbstreflexiv sein, müssen es aber nicht. Denn obwohl Elemente des Filmischen, Künstlerischen oder allgemein Medialen demonstriert werden, wird damit nicht zwangsläufig der eigene Darstellungsprozess offenbart, wodurch mit metaisierenden Bezügen nicht automatisch ein selbstreflexiver Gestus und eine Illusionsstörung einhergehen müssen.¹³⁹

Die drei vorangegangenen Kategorien der Reflexivität reflektieren Genres als bestimmte Gattungen mit spezifischen Merkmalen, die sich in deren Produktion und Rezeption sowie der Diskussion von Filmen äußern. Indem sie sich auf historische Ausprägungen und

¹³⁷ Vgl. Ebd., S. 53.

¹³⁸ Vgl. Ebd., S. 56f.

¹³⁹ Vgl. Ebd., S. 53ff.

Kontexte gewisser Filmgenres und deren Wirkungen beziehen, findet dadurch auch ein historischer Diskurs über Genres statt.

Metaisierende Genrereflexionen gehen über die Reflexion einzelner Filme hinaus und beziehen sich vielmehr „auf das Phänomen ‚Genre‘ als einem transmedialen Darstellungs- und Wahrnehmungsmodus“¹⁴⁰, weshalb durch diese Filme „ein Nachdenken über die generische Prägung der Kunst- und Medienproduktion sowie -rezeption“¹⁴¹ angeregt werden kann. Dabei ordnen Genres ästhetische wie realweltliche Wahrnehmungen und prägen die Orientierung innerhalb eines Films ebenso wie die in der Welt.¹⁴²

Die Ausführungen lassen bereits erkennen, dass sich die Bereiche der Intertextualität und der Reflexivität überschneiden und beide Phänomene häufig in einem engen Zusammenhang stehen. Jedoch sind sie keinesfalls deckungsgleich. Denn obwohl intertextuelle Bezüge ein wichtiges Verfahren darstellen, um Reflexivität zu erzeugen, gibt es auch andere Möglichkeiten dem Rezipienten die Beschaffenheit des Ausdrucksmediums bewusst zu machen. Um die Aufmerksamkeit des Rezipienten vom Inhalt der Darstellung auf deren mediale Gestaltung zu lenken, können nämlich auch die Verfahren der Direktadressierung des Publikums, der Blick des Schauspielers in die Kamera, die Sichtbarmachung von Aufnahmeequipment sowie die Thematisierung filmischer Verfahren, Bedingungen und der Trennung zwischen der realen und der diegetischen Welt eingesetzt werden. Zudem müssen intertextuelle Verweise auf der anderen Seite nicht zwangsläufig zur Reflexivität führen, sondern können ebenfalls als Mittel eingesetzt werden, um dem Text zusätzliche Bedeutung zukommen zu lassen oder dem Publikum bei Erkennung der spielerischen Bezugnahme Vergnügen zu bereiten.

¹⁴⁰ Ebd., S. 57.

¹⁴¹ Ebd.

¹⁴² Vgl. Ebd., S. 62.

3 Superhelden

„Wer rettet die Welt am besten?“¹⁴³

Die Auseinandersetzung mit Helden hat gezeigt, dass eine Vielfalt heroischer Erscheinungsformen existiert, die auf der langen kulturhistorischen Tradition des Helden basiert und als deren populärster Typus gegenwärtig zweifellos die Figur des Superhelden genannt werden kann. Denn diese und deren Ideal sind allgegenwärtig¹⁴⁴ sowie Gegenstand einer anhaltenden, beinahe globalen Verbreitung. Angesichts der Tatsache, dass die Figur des Superhelden an vielen Stellen im alltäglichen Leben auftaucht und sich ein Superheldenfilm an den nächsten reiht, verwundert es eigentlich nicht, dass weitgehend jeder mit diesem Heldentypus vertraut ist, ohne dafür auch nur einen einzigen Superhelden-Comic gelesen, einen Superhelden-Film oder eine -Serie gesehen haben zu müssen.¹⁴⁵ Superhelden gehören mittlerweile nämlich sogar zum kulturellen Allgemeingut¹⁴⁶ und ihr Erfolg ist trotz ihres US-amerikanischen Ursprungs nicht nur auf die USA beschränkt, sondern lässt sich weltweit verzeichnen.¹⁴⁷

Der Grundstein für das transmedial wirksame Genre der Superhelden wurde 1938 mit dem Auftritt Supermans in der ersten Ausgabe der *Action Comics* gelegt.¹⁴⁸ Als erster Superheld begründete er damit das nach wie vor populäre Superhelden-Genre und war gleichzeitig „für den Erfolg des Comics als eigenständige[s] Medium verantwortlich“¹⁴⁹. In den 1950er Jahren war er bereits in allen etablierten Medien vertreten und erlangte besonders durch seinen Auftritt im Fernsehen „eine nie da gewesene Breitenwirkung und Präsenz“¹⁵⁰. Aus diesem Grund gilt er mittlerweile nicht nur als Ikone der Populärkultur, sondern wird auch als *die* archetypische Heldenfigur des 20. Jahrhunderts bezeichnet.¹⁵¹ Denn es war seine Figur, welche die Norm für alle folgenden Superhelden setzte und ein Grundmuster vorgab, nach dem auch künftige Superhelden entwickelt wurden: Ein Kostüm mit Cape, eine

¹⁴³ N.N., „Superhelden in Serien: Wer rettet die Welt am besten?“, *derStandard.at*, <http://derstandard.at/2000045348936/Superhelden-in-Serien-Wer-rettet-die-Welt-am-besten> 06.10.2016, 09.11.2016.

¹⁴⁴ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 169.

¹⁴⁵ Vgl. Meier, Stefan, *Superman Transmedial. Eine Pop-Ikone im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität*, Bielefeld: transcript Verlag 2015, S. 12f.

¹⁴⁶ Vgl. Friedrich, Andreas/Andreas Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, in: *Superhelden zwischen Comic und Film*, Hg. Andreas Friedrich/Andreas Rauscher, München: etk Richard Boorberg Verlag 2007, (= Film-Konzepte Heft 6), S. 3-10, S. 4.

¹⁴⁷ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 24.

¹⁴⁸ Vgl. Meier, *Superman Transmedial*, S. 34.

¹⁴⁹ Meteling, Arno, „To Be Continued. Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic“, in: *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*, Hg. Otto Brunken/Felix Giesa Essen: Christian A. Bachmann Verlag 2013, S. 89-112, S. 98.

¹⁵⁰ Vgl. Meier, *Superman Transmedial*, S. 93.

¹⁵¹ Vgl. Ebd., S. 34.

Doppelidentität und Superfähigkeiten – die bei Superman auf eine nichtirdische Entstehung zurückzuführen sind, jedoch auch anderer Herkunft sein können und verschiedene Ausgestaltung erfahren.¹⁵²

Als eine neue Spezies unterschieden sich Superhelden in ihrer Maskierung und mit ihren göttergleichen Fähigkeiten von vorangegangenen Comic-Helden, wurden gleichzeitig durch ihre Anlehnung an die Gestalten der Legenden und Mythen aber aus uraltem Stoff geschaffen. Das stützt auch die Aussagen über die Erscheinungsweise von Helden, die weniger als komplette Neuschöpfung denn als Ausgestaltung und Umwertung von Heldenbildern und -figuren gekennzeichnet wurde, bei denen immer auf wesentliche Prinzipien, bestimmte heroische Merkmale oder Verhaltensweisen zurückgegriffen wird. So beschrieb der Erfinder Supermans, Jerry Siegel, seinen Helden auch als eine Mischung aus Herkules, Samson und anderen starken Männern. Jedoch erschienen die Superhelden trotz ihrer Anlehnung an viele Märchen- und Sagengestalten durch die Verwandlung und Anpassung an die moderne Zeit schon wieder als neuartig.¹⁵³

Die Transformation antiker Heldenfiguren in die Neuzeit macht sich auch darin bemerkbar, dass diese die Eigenschaften eines mythischen Helden besitzen und „die Abenteuer der Superhelden als moderne Epen und Mythen“¹⁵⁴ bezeichnet werden. Denn eine mythische Person verkörpert „ein Gesetz, eine universale Forderung, und muß deshalb in ihrer Entwicklung *vorhersehbar* sein; sie darf sich keine Überraschungen vorbehalten“¹⁵⁵. Allerdings gehört das Personal des Comics laut Umberto Eco eigentlich der Romankultur an, deren Handlungen und Geschehnisse ungewiss und unvorhersehbar sind und den Superhelden dadurch in die Situation versetzen, zugleich auch das Element der Entwicklung befolgen zu müssen.¹⁵⁶ Während sich die Bedrohungen und Hindernisse in jeder Geschichte ändern und den Rezipienten dadurch fesseln, sind Superhelden letztlich immer überlegen und gehen als Sieger aus der Situation oder dem Kampf hervor.¹⁵⁷

Als Generalisierung des Besonderen muss auch die Figur des Superhelden archetypisch und leicht wiedererkennbar sein sowie kollektive Hoffnungen und Wünsche vereinen.¹⁵⁸

¹⁵² Vgl. Drechsel, Wiltrud Ulrike/Jörg Funhoff/Michael Hoffmann (Hg.), *Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1975, S. 107f.

¹⁵³ Vgl. Reitberger, Reinhold C./Wolfgang J. Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München: Heinz Moos Verlag 1971, S. 101.

¹⁵⁴ Ebd., S. 102.

¹⁵⁵ Eco, Umberto, „Der Mythos von Superman“, in: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1986, S. 187-219, S. 196.

¹⁵⁶ Vgl. Ebd., S.195f.

¹⁵⁷ Vgl. Ebd., S. 198ff.

¹⁵⁸ Vgl. Ebd., S. 196.

Darin gleicht sie anderen Heldenfiguren ebenso wie in ihrer physischen Stärke und ihrer moralischen Überlegenheit, mit der sie über charakteristische heroische Eigenschaften verfügt.¹⁵⁹ Denn auch Superhelden besitzen eine konventionelle Moral, sind für das Gute und gegen das Böse und allzeit bereit, Unfälle und Katastrophen zu verhindern sowie Unrecht zu unterbinden oder zu besiegen. Der Kampf gegen Katastrophen und Gefahren mithilfe ihrer Fähigkeiten bleibt somit das Grundgerüst jeder Superhelden-Geschichte. Überdies werden Superhelden mit der Rettung der Welt oder auch der Bewahrung anderer Planeten vor deren Untergang beauftragt und erfahren dadurch eine bewusste Steigerung zu ihren Vorgängern, die sich ebenfalls in der Ausweitung sowie Verstärkung ihrer Fähigkeiten ausdrückt und insbesondere bei Superman und seiner Vielzahl an Superkräften bemerkbar macht.¹⁶⁰

Es wird bereits deutlich, dass die Figur des Superhelden wesentliche heroische Grundzüge aufweist, zugleich jedoch einen neuen Heldentypus darstellt, der dem Comic entsprungen ist und als gegenwärtig populärste heroische Ausgestaltung bezeichnet werden kann.

Damit die Serie in der späteren Analyse hinsichtlich ihrer Orientierung an Superhelden und der Verwendung von intertextuellen Bezügen auf diese untersucht werden kann, soll mit der folgenden Definition dieses Heldentypus ein Grundstein dafür gelegt werden.

3.1 Definition

Trotz der Popularität und allgegenwärtigen Präsenz von Superhelden in den Medien, der Kultur und sogar der Wissenschaft, sind diese weitaus schwieriger zu definieren, als man erwarten würde. Das liegt vor allem in ihrer vielgestaltigen Phänomenologie begründet, die generelle Bestimmungsversuche verkomplizieren.¹⁶¹ Darin gleichen sie Heldenbildern und Heldenfiguren im Allgemeinen, da auch diese sich aufgrund ihrer vielfältigen Erscheinungsweisen einer allgemeingültigen Definition entziehen. Dennoch scheinen wir instinktiv zu wissen, wer als Superheld bezeichnet werden kann und wer nicht. Als Grund dafür führt Peter Coogan in seinem Text „The Definition of the Superhero“¹⁶² das Genre an, welches ihnen zugeordnet wird.¹⁶³

¹⁵⁹ Vgl. Blythe, Hal/Charlie Sweet, „Superhero. The Six Step Progression“, in: *The Hero in Transition*, Hg. Ray B. Browne/Marshall W. Fishwick, Bowling Green: Bowling Green University Press 1983, S. 180-187, S. 185.

¹⁶⁰ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 122.

¹⁶¹ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 120.

¹⁶² Coogan, Peter, „The Definition of the Superhero“, in: *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Hg. Wendy Haslem/Angela Ndalians/Chris Mackie, Washington, DC: New Academia Publishing 2007, S. 21-36.

¹⁶³ Vgl. Ebd., S. 21.

3.1.1 Schematheoretischer Genrebegriff

Neben individuell erworbenen, zeit- und kulturspezifischen oder inhärenten Schemata fungieren auch Genres über Mediengrenzen hinweg als *Schemata*, mit denen bestimmte Erwartungen, Erfahrungen sowie Vermutungen einhergehen. Diese stellen dem Rezipienten infolgedessen einen Orientierungsrahmen bereit, „der die Filmauswahl, -rezeption, -interpretation und -bewertung in entscheidender Weise mitsteuert“¹⁶⁴. Denn trotz individueller Ausgestaltung der einzelnen Filme greifen diese auf stabile Grundmuster zurück und ermöglichen dem Rezipienten durch sogenannte Genresignale eine schnelle Klassifizierung und rufen in diesem ein mit dem jeweiligen Genre verbundenes Wissen hervor. Mit jedem Genre gehen nämlich sowohl bestimmte Produktionsbedingungen, Vermarktungsstrategien, Rezeptionsweisen, Ausprägungen, Kontexte, Wirkungen und Diskussionen einher als auch spezifische Figuren, Themen, Ereignisse und zu erwartende Entwicklungen.¹⁶⁵ Aus diesem Grund können Genres als Kategorien der Verständigung¹⁶⁶, gewissermaßen als Orientierungshilfe, beschrieben werden, die aufgrund steter Repetition spezifischer genretypischer Elemente nicht nur deren Fortschreibung bewirken, sondern auch das Wissen und die mit dem Genre verbundenen Erfahrungen und Erwartungen festigen.

3.1.2 Superhelden-Genre

Das Genre der Superhelden ist wie seine Heldenfiguren ebenfalls nicht präzise definiert, weshalb Diskussionen über Superhelden dieses meist entweder als gegeben hinnehmen, wenn sie offensichtliche Beispiele untersuchen oder dieses ignorieren und alle Protagonisten mit außergewöhnlichen Fähigkeiten als Superhelden bezeichnen. Jedoch ist ein Verständnis des Genres für eine Definition der Superhelden wesentlich, da sich deren Definition aus dem Genre ergibt.¹⁶⁷ Auch im Hinblick auf die spätere Analyse der Serie bezüglich ihrer Orientierung an oder Übernahme von genretypischen Merkmalen sowie der Verwendung intertextueller Bezüge ist eine Beschäftigung mit dem Genre der Superhelden unerlässlich.

Da besonders innerhalb der Populärkultur Erfolgreiches nachgeahmt wird¹⁶⁸, hat sich seit der Erschaffung Supermans ein Schema herausgebildet und ein Genre etabliert, mit dem gewisse Charakteristika verbunden sind. Denn als erster Superheld haben sein Erscheinungsbild und seine zentralen Charakteristika den Heldentypus entscheidend geprägt und eine Norm für die Darstellung von Superhelden etabliert, indem ihm

¹⁶⁴ Hettich, „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm“, S.58.

¹⁶⁵ Vgl. Ebd., S. 57ff.

¹⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 63.

¹⁶⁷ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 21f.

¹⁶⁸ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 114.

nachfolgende Superhelden bestimmte Konventionen aufgriffen, diese imitierten und durch Wiederholung deren Festschreibung bewirkten.¹⁶⁹ Als kennzeichnende Merkmale des Superhelden-Genres können aus diesem Grund vor allem die Mission der Heldenfiguren, ihre Kräfte und ihre geheime Identität in Kostümierung genannt werden, die den Kern des Genres ausmachen.¹⁷⁰ Diese werden im Folgenden näher auf ihre narrative, soziale und gesellschaftliche Relevanz hin betrachtet, da auch Superhelden innerhalb der Gesellschaft bestimmte Funktionen erfüllen.

3.1.2.1 Mission

Die Mission der Superhelden kann mit der Bekämpfung des Bösen und der Ungerechtigkeit definiert werden, indem diese hilfsbereit, selbstlos und vor allem aktiv an der Bewahrung der Gesellschaft vor Gefahr und Schaden arbeiten. Zudem vereiteln oder beheben sie jene Missstände, die von Bösewichten und Katastrophen verursacht wurden und stellen damit den Status Quo wieder her, der vor der jeweiligen Situation existiert hat. Obwohl die Helden einzig auf die Aktionen der Bösewichte und die sich androhenden oder erfolgten Katastrophen reagieren und nicht das Ziel verfolgen, die Welt als solche zu verändern, entscheiden sie sich aktiv für den Erhalt der Gesellschaft.¹⁷¹ In diesem Punkt unterscheiden sich Superhelden von einigen Heldenfiguren anderer Genres, die nicht primär Gutes um des Guten Willen tun und das Wohlbefinden der Bürger als antreibende Kraft aufweisen, sondern notgedrungen in die Verteidigung der Gesellschaft hineingezogen werden.¹⁷² Demnach kann die Mission der Superhelden als aktiver sowie selbstloser Einsatz ihrer Superkräfte für die Menschheit zusammengefasst werden¹⁷³, mit dem Ziel, das Gute zu bewahren und das Böse zu beseitigen.¹⁷⁴ Dabei ist die Mission von zentraler Bedeutung, da nur durch diese ein Kampf gegen Katastrophen oder einen Bösewicht zustande kommt und in weiterer Folge eine Geschichte entstehen kann, in der die Moral sowie die außerordentlichen Fähigkeiten der Superhelden sichtbar werden.

3.1.2.2 Superkräfte

Die außerordentlichen Fähigkeiten der Heldenfiguren gehören zu den zentralen Merkmalen des Superhelden-Genres, die allen Superhelden gemeinsam sind und mit denen sie sich von den Normalsterblichen unterscheiden und von diesen abheben. Hinsichtlich ihrer

¹⁶⁹ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 22f.

¹⁷⁰ Vgl. Ebd., S. 28.

¹⁷¹ Vgl. Meteling, „To Be Continued“, S. 93.

¹⁷² Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 24f.

¹⁷³ Vgl. Ebd., S. 32.

¹⁷⁴ Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 122.

superpowers kann zwischen zwei Arten von Superhelden unterschieden werden: Zwischen denen mit übermenschlichen Kräften wie Superman und jenen Superhelden mit aufs Höchste gesteigerten irdischen Fertigkeiten wie Batman und Green Arrow, die mit technischer oder akrobatischer Geschicklichkeit agieren.¹⁷⁵ Während die Heldenfiguren der ersten Gruppe entweder mit ihren Fähigkeiten und Begabungen geboren sein können – Extraterresten wie Superman und Mutanten wie die X-Men – oder diese durch (wissenschaftliche) Unfälle sowie der Aussetzung unterschiedlicher Strahlen erhalten haben, erlangen die Superhelden der zweiten Gruppe ihre Kräfte und Fähigkeiten durch hartes Training, Ausdauer, Fleiß, Technik und meist eine gewisse finanzielle Unabhängigkeit für notwendiges Equipment.¹⁷⁶ Die Superkräfte können somit außerirdischer oder magischer Herkunft sein, sind die Folge genetischer Mutation, äußerer Einflüsse oder auch harten Trainings und der Verwendung modernster Technik.¹⁷⁷ Während durch Zufall erlangte Superkräfte die Hoffnung der Rezipienten beflügeln, dass es jeden treffen könnte¹⁷⁸, wirken antrainierte körperliche und geistige Fähigkeiten sowie auch durch Technik verstärkte Kräfte real erreichbar und vermitteln den Eindruck, dass jeder Mensch zum Superhelden werden kann.¹⁷⁹ Dabei hängen der Erwerb und die Art der Fähigkeiten mit der jeweiligen zeitlichen und gesellschaftlichen Situation zusammen, da Superhelden und ihre Geschichten Ausdruck der jeweiligen Zeit und der bestehenden Bedürfnisse sind. Den hypertrophierten Fähigkeiten oder Körperfunktionen sind zudem keine Grenzen gesetzt, wodurch eine Vielzahl von Superhelden entstehen konnte und weiterhin entsteht.¹⁸⁰ Aus diesem Grund drücken sie sich auf vielfältige Weise bei jedem Superhelden unterschiedlich aus und äußern sich entweder in hochentwickelten physischen, mentalen oder mystischen Fertigkeiten sowie auch in fortschrittlicher Technologie.¹⁸¹ Gemeinsam ist diesen Heldenfiguren, dass sie neben überragender körperlicher Stärke meist noch andere Qualitäten wie Willenskraft, Intelligenz, Einfallsreichtum und Durchhaltevermögen aufweisen, aber vor allem moralisch und gut sind, sich „den Idealen der Menschheit“¹⁸² verpflichten und ihre immensen Fähigkeiten ausschließlich für gute uneigennützige Zwecke verwenden.

¹⁷⁵ Vgl. Eco, „Der Mythos von Superman“, S. 214f.

¹⁷⁶ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 118.

¹⁷⁷ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 19.

¹⁷⁸ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 118.

¹⁷⁹ Vgl. Kakalios, James, *Physik der Superhelden*, Berlin: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins 2006, S. 221.

¹⁸⁰ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 118.

¹⁸¹ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 19.

¹⁸² Eco, „Der Mythos von Superman“, S. 216.

3.1.2.3 Identität

Die Identität des Superhelden zählt, neben den besonderen Fähigkeiten, zu einem der wesentlichen Elemente von Superhelden-Geschichten. Diese setzt sich bei der Heldenfigur aus seiner bürgerlichen und seiner superheroischen Existenz zusammen, wobei Letztere traditionell einen Codenamen und ein Kostüm umfasst, welche die bürgerliche Existenz des Superhelden geheim halten und ihn dadurch schützen sollen.¹⁸³ Um nicht nur seine eigene, sondern auch die Sicherheit seiner Familie und Freunde nicht zusätzlich zu gefährden, hält der Held sein Superhelden-Dasein auch vor diesen geheim und geht Beziehungen jeglicher Art weitestgehend aus dem Weg, womit er zum Wohl der Gesellschaft auf sein persönliches Glück verzichtet.¹⁸⁴ Indem dadurch niemand weiß, wer hinter den vollbrachten Taten steckt, bleibt dem Superhelden neben den sozialen Kontakten zudem auch die soziale Anerkennung verwehrt.¹⁸⁵ Das Geheimnis der bürgerlichen Identität des Superhelden kann deshalb als seine Achillesferse bezeichnet werden, da mit dessen Aufdeckung sowohl der Held als auch ihm nahestehende Personen in Gefahr schweben würden.¹⁸⁶ Zugleich dient die Herausforderung des Helden, seine superheroische Existenz geheim zu halten, zusätzlich der Spannung, erzeugt eine gewisse *suspense* und erlaubt Doppeldeutigkeiten und Abenteuer.¹⁸⁷ Jedoch werden dem Helden nicht nur die Pflichten der Superhelden-Existenz auferlegt, sondern auch die Lasten eines bürgerlichen Daseins. Damit kein Verdacht aufkommt, wer sich hinter der Jedermann-Existenz verbirgt, bringt diese für den Helden nämlich den unerfreulichen Umstand mit sich, möglichst unauffällig, durchschnittlich, mittelmäßig und schwach zu erscheinen. Aus diesem Grund bleibt es dem Helden meist versagt, von seinen Superkräften im Alltag Gebrauch zu machen, was durchaus zu Frustrationen führt. Denn während die Heldenfigur als Superheld für das Wohl der Menschheit eintritt und schon mal die Welt rettet, muss sie sich in ihrer bürgerlichen Existenz mit den Schwierigkeiten des Alltags abmühen.¹⁸⁸

Die zwei Identitäten, Rollen oder Existenzen der Heldenfigur sind allerdings nicht nur wesentlich für die Spannung und das Konfliktpotenzial der Geschichten verantwortlich, sondern erfüllen auch eine entscheidende Funktion für die Rezipienten. Denn indem der Superheld zwei gesellschaftliche Rollenverhalten repräsentiert, die sich in der Wunschkälfte

¹⁸³ Vgl. Kniep, Matthias, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter. Die ‚Zeitalter‘ des Superhelden-Comics und ihre Heldenkonzeptionen“, in: *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*, Hg. Hans Krah, Kiel: Ludwig 2001, S. 138-168, S. 163.

¹⁸⁴ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 123.

¹⁸⁵ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 97.

¹⁸⁶ Vgl. Assmann, David, „Vom Westerner zum Superhelden. Auf- und Abbau von Vollkommenheit im Hollywoodkino“, in: *Vollkommenheit. Archäologie der literarischen Kommunikation X*, Hg. Aleida Assmann/Jan Assmann, München: Wilhelm Fink 2010, S. 201-223, S. 219.

¹⁸⁷ Vgl. Eco, „Der Mythos von Superman“, S. 194.

¹⁸⁸ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 96f.

und der Realhälfte äußern, drückt er damit die Zerrissenheit des Rezipienten zwischen zwei Leben aus.¹⁸⁹ Dabei verkörpert die Wunschkhälfte, das Alter Ego oder die superheroische Existenz, all das, was Menschen gerne wären, die Realhälfte hingegen, also die bürgerliche Existenz, den Durchschnittsbürger mit stereotypen Verhaltensmustern. In ihrem bürgerlichen Dasein sind die Superhelden demnach die Ebenbilder der Rezipienten, die sich in ihrem Privatleben ebenfalls mit alltäglichen Problemen herumschlagen müssen.¹⁹⁰ Dadurch wird an die Erfahrungswelt der Rezipienten direkt angeknüpft, wodurch diesen mit der unvollkommenen Seite des Helden eine Identifikation ermöglicht wird.¹⁹¹ Die Doppelidentität kann deshalb als „regulative Idee des Genres“¹⁹² bezeichnet werden, gewissermaßen als ein ausgleichendes regulierendes Element, weil sich niemand mit einem unsterblichen Superhelden identifizieren würde. Folglich dient die doppelte Identität vorrangig der Identifikation, da der Superheld trotz übermäßiger Fähigkeiten an die Lebens- sowie Todesbedingungen der Menschen gebunden scheint.¹⁹³ Die bürgerliche Existenz personifiziert zudem nicht nur den durchschnittlichen Rezipienten, sondern verstärkt auch dessen Hoffnung auf den Ausbruch aus der Mittelmäßigkeit.¹⁹⁴ Denn die superheroische Identität ist hingegen jene, in der sich die Fantasien, Träume und Sehnsüchte der Rezipienten etablieren und aufgehen¹⁹⁵, womit sie die ideale Grundlage für Eskapismus bildet. Sie verkörpert nämlich den menschlichen Wunsch nach Perfektion und das erfolgreiche, stärkere Ich, von dem jeder Mensch träumt.¹⁹⁶ Aus diesem Grund übt die Doppelidentität auch einen starken Reiz auf den Rezipienten aus, da sie nicht nur aufzeigt, was er in der alltäglichen Realität ist, sondern auch was dieser gerne sein würde oder die Möglichkeit dessen, was er noch werden könnte.¹⁹⁷ Dadurch erlaubt sie den Menschen zu glauben, dass diese mehr erreichen und mehr sein können als sie von außen scheinen.¹⁹⁸ Zugleich veranlasst sie den Rezipienten auch zur Reflektion über dessen Identität, indem dieser sich die Fragen nach seinem Ich und seinem Wunsch-Ich stellt.¹⁹⁹

¹⁸⁹ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 59.

¹⁹⁰ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 123f.

¹⁹¹ Vgl. Assmann, „Vom Westerner zum Superhelden“, S. 218.

¹⁹² Eco, „Der Mythos von Superman“, S. 214.

¹⁹³ Vgl. Ebd., S. 198.

¹⁹⁴ Vgl. Ebd., S. 194.

¹⁹⁵ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 50.

¹⁹⁶ Vgl. Saatweber, Vera Silke, „Bond in Angst“, in: *James Bond. Spieler und Spion*, Hg. Hans-Otto Hügel/Johannes von Moltke, Hildesheim: Roemer- und Pelizaeus-Museum 1998, S. 19-22, S. 21.

¹⁹⁷ Vgl. Inchausti, Robert, „The Superhero's Two Worlds“, in: *The Hero in Transition*, Hg. Ray B. Browne/Marshall W. Fishwick, Bowling Green: Bowling Green University Press 1983, S. 66-73, S. 66.

¹⁹⁸ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 50.

¹⁹⁹ Vgl. Ebd., S. 55.

3.1.2.4 Kostüm

Für die Geheimhaltung der bürgerlichen Existenz sind maßgeblich der Codename und die Kostümierung des Superhelden verantwortlich, die darüber hinaus auch Aufschluss über den Charakter oder die *Origin Story*, die Entstehungsgeschichte, der Heldenfigur geben. Dadurch stellen sie keine beliebige Wahl oder gar willkürliche Verkleidung dar, sondern vermitteln eine Botschaft des Superhelden und drücken dessen „individuelle[s] Rollen- und Selbstverständnis“²⁰⁰ aus. Das Kostüm besteht oft aus einem eng anliegenden Ganzkörperanzug mit Strumpfhose und Pants, einer Maske, einem Cape sowie einer Paraphe über der Brust und präsentiert aufgrund seiner Abstraktheit eine maßgebliche Bedeutung. Durch das Design, das Logo und die Farben stellt es die Idee hinter dem Superhelden vereinfacht dar und symbolisiert somit dessen Wesen. Denn während Batman als dunkle Fledermaus Angst und Schrecken verbreiten will, möchte Superman das Vertrauen der Menschen gewinnen, weshalb beide dementsprechend jene Kostümierung wählen, die ihre jeweilige Intention unterstützt. Allgemein erfüllt das Kostüm somit die Aufgabe, die Identität des Superhelden visuell darzustellen.²⁰¹ Dabei betont vor allem das als Paraphe, Logo, Chevron oder Emblem benannte durchaus markante (Ab-)Zeichen, welches sich meist im Brustbereich des Kostüms befindet, in besonderer Weise den Codenamen des Superhelden und trifft zudem eine ikonische Aussage über dessen Identität. Das Emblem kann dabei sogar selbst für den Superhelden stehen, was die Verwendung des Bat Signals innerhalb der diegetischen Welt, welches dessen Logo am Himmel projiziert, um den Superhelden zu rufen, ebenso deutlich macht wie auch diverse Merchandise-Produkte, die lediglich bekannte Logos, wie Supermans „S“ oder Batmans Fledermaus aufweisen.

Indem maskierte Helden weder nach Lob noch nach Anerkennung streben, sondern ihre Taten für sich sprechen lassen, wird die Reinheit ihres Motivs besonders verdeutlicht. Weil Menschen diese Eigenschaft in hohem Maße bewundern, kommt den Superhelden dadurch zusätzliche Sympathie zu.²⁰² Dabei erfüllt die Maske durch die Verdeckung des Gesichts auch die entscheidende Funktion, dem Rezipienten eine Projektion seines Selbst auf die Oberfläche der Maske zu ermöglichen und damit dessen Wunschvorstellung zu fördern, selbst ein Superheld sein zu können. Vor allem komplett kostümierte Helden vertreten weder eine bestimmte Rasse noch eine bestimmte Nationalität, was Heldenfiguren wie Spider-Man internationalen Erfolg beschert, da die Vorstellung erhalten bleibt, dass jeder in dem Anzug stecken kann.²⁰³ Des Weiteren erfüllt das Kostüm eine narrative Funktion, indem es die Rolle

²⁰⁰ Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 126.

²⁰¹ Vgl. Ebd.

²⁰² Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 49.

²⁰³ Vgl. Morrison, Grant, *Superhelden*, S. 392.

und die Handlungen des Superhelden verdeutlicht. Denn genauso wie die Uniform des Polizisten dessen Rolle und Funktion sichtbar macht, kennzeichnet auch die Kostümierung den Superhelden als solchen und stellt dessen Handeln in einen verständlichen Kontext.²⁰⁴ Das Kostüm des Superhelden kann zudem als „optische Signatur“²⁰⁵ bezeichnet werden, die dessen Versprechen offiziell macht, seine außerordentlichen Fähigkeiten für das Wohl der Allgemeinheit einzusetzen und seinen Verpflichtungen nachzukommen. Zusätzlich markiert das Kostüm die Grenze zwischen den beiden Rollen des Helden und macht deutlich, welche die superheroische und welche die bürgerliche Existenz ist.²⁰⁶ Während die Kostümierung innerhalb der Fiktion nämlich die zivile Existenz versteckt, dient sie dem Rezipienten hingegen als Ausweis für das Bestehen des Superhelden. Infolgedessen kommt dem markanten Anzug nicht die Funktion einer Täuschung zu, sondern ist vielmehr „Bezeichnung und Abbild der Identität des Superhelden“²⁰⁷ und macht diese sichtbar statt sie zu verbergen. Das Kostüm fungiert deshalb innerhalb der diegetischen Welt als Identifikationsmerkmal des Superhelden und dient gleichzeitig auch den Rezipienten und Produzenten als allgemein typisches und verständliches Genremerkmal. Mit ihrem abstrakten, ikonischen Anzug unterscheiden sich Superhelden außerdem maßgeblich von anderen Heldenfiguren, die entweder keine Kostümierung tragen oder aber eine, welche nicht deren Identität symbolisiert. Da Superhelden aufgrund ihres Kostüms unmissverständlich als solche identifiziert werden, kann dieses als das stärkste und deutlichste Kennzeichen des Superhelden-Genres bezeichnet werden.²⁰⁸

3.1.2.5 Weitere generische Charakteristika

Obwohl diese drei Merkmale den Kern des Superhelden-Genres ausmachen, existieren auch Heldenfiguren anderer Genres, welche die Merkmale bis zu einem gewissen Grad erfüllen sowie jene Superhelden, die nicht alle drei Merkmale aufweisen und dennoch als solche gelten. Jedoch ist eine universale Übereinstimmung nicht notwendig, um ein Genre zu definieren, da sich semantische, abstrakte und thematische Gemeinsamkeiten aus Konventionen ergeben. Aus diesem Grund kann von genretypischen Merkmalen gesprochen werden, die Superhelden allerdings nicht in ihrer Gesamtheit aufweisen müssen, damit diese als solche gelten, solange sie klaren Genre-Konventionen entsprechen.²⁰⁹

²⁰⁴ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. f.

²⁰⁵ Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 163.

²⁰⁶ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 50.

²⁰⁷ Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 127.

²⁰⁸ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 26ff.

²⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 29ff.

Auf die Bedeutsamkeit und Notwendigkeit generischer Unterscheidungsmerkmale verweist Coogan insbesondere bei schwierigen Differenzierungen zwischen Superhelden und Heldenfiguren anderer Genres mit außergewöhnlichen Fähigkeiten oder Geheimidentität mit Codename und Kostüm. Denn auch wenn einige Heldenfiguren aufgrund ihrer Fähigkeiten außergewöhnlich sowie durchschnittlichen Menschen und Protagonisten überlegen sind, entsprechen diese teilweise nicht der generischen Definition von Superhelden oder aber sind deutlich anderen Genres zugehörig. Diese Heldenfiguren sind aufgrund ihrer Überlegenheit zwar *super*, und stimmen in gewissen Punkten mit Superhelden überein, können jedoch nicht mit den Protagonisten des Superhelden-Genres gleichgesetzt werden.²¹⁰

Neben den Kernelementen der selbstlosen Mission, den außergewöhnlichen Fähigkeiten und der Annahme einer Superheldenidentität, mit der traditionell die Verwendung eines Codenamen und eine Kostümierung einhergeht, können als weitere genretypische Charakteristika vor allem der fortwährende Kampf der Superhelden gegen Superschurken und andere Antagonisten und Katastrophen angeführt werden. Diese fungieren als Daseinsberechtigung für den Superhelden und der Kampf zwischen ihnen ergibt sich aus dessen zentralen Wesenszug, einen unbestechlichen Sinn für Gerechtigkeit und unveränderliche moralische Grundsätze zu besitzen. Auch ein dem Superhelden zur Seite gestellter *Sidekick*, die Abwesenheit der Eltern beziehungsweise das Scheitern traditioneller Familienstrukturen, eine Autoritätsfigur, die Ausübung von Selbstjustiz, der Outlaw-Status, das Vorhandensein eines *Love Interests*, die innehabende Außenseiter-Position und der Zusammenschluss mehrerer Superhelden zu einem Team zählen zu den klassischen Merkmalen des Superhelden-Genres.²¹¹ Als weiteres genretypisches Kennzeichen kann ein erlittenes Trauma angeführt werden, welches einen prägnanten Teil der *Origin Story* von Superhelden ausmacht. Denn das traumatische Ereignis führt häufig zur Erkenntnis der Verantwortung, die in den erworbenen oder inhärenten Superkräften liegt und veranlasst den Superhelden in weiterer Folge zu der Entscheidung, eben diese Fähigkeiten für das Gute einzusetzen.²¹²

Im Hinblick auf die Fragestellung lässt sich festhalten, dass mit Genres ein bestimmtes Wissen einhergeht, da diese auf stabile Grundmuster zurückgreifen und dem Rezipienten durch sogenannte Genresignale eine schnelle Klassifizierung ermöglichen. Indem sich aufgrund ihrer steten Repetition spezifische genretypische Merkmale festgeschrieben und ein Schema gebildet haben, lassen sich auch für das Genre der Superhelden gewisse

²¹⁰ Vgl. Ebd., S. 33f.

²¹¹ Vgl. u. a. Ndalians, „Do We Need Another Hero“, S. 1-9, S. 5; Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 31f.

²¹² Vgl. Friedrich/Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, S. 5.

Charakteristika anführen, die der Rezipient medienübergreifend mit dem Genre und seinen Heldenfiguren assoziiert. Denn obwohl die Merkmale des Superhelden-Genres nicht komplett festgelegt sind, da auch dessen Heldentypus und Geschichten an den jeweiligen Zeitgeist und die Bedürfnisse der Rezipienten angepasst werden, wird dennoch auf konventionelle Muster zurückgegriffen, die bei der Produktion und Rezeption des Superhelden-Genres eine Orientierung bieten. Für sich betrachtet kann zwar keines der Elemente als allein gültiges Merkmal des Genres und seiner Heldenfiguren gesehen werden, jedoch bilden vor allem Superkräfte und die superheroische Identität mit ihrem wesensgemäßen Codenamen und dem für Superhelden typischen Kostüm signifikante Kennzeichen des Genres, die eine stabile Präsenz in Superhelden-Geschichten aufweisen.²¹³ Darüber hinaus kann, obwohl nicht zwangsläufig alle Superhelden eines tragen, vor allem das Kostüm als sichtbares und eindeutig zuordenbares Erkennungsmerkmal genannt werden. Denn insbesondere wenn es sich um einen eng anliegenden Ganzkörperanzug mit Strumpfhose, Pants, Gürtel und charakterisierendem Emblem sowie teilweise zusätzlicher Maske oder Cape handelt, wird die Verbindung zu Superhelden und deren Genre unmissverständlich deutlich.

Das veranschaulichen nicht nur jene Werbeplakate, die Menschen mit einem Cape abbilden, um beispielsweise für gute Taten zu werben, sondern auch die Massenbewegung der *Real Life Superheroes*, die von den für Superhelden zentralen Charakteristika des Kostüms und der Annahme einer Superheldenidentität Gebrauch machen. Beide stellen damit einen eindeutigen Bezug zu Superhelden her und machen sich dadurch deren Bild als gute und selbstlose Heldenfiguren zunutze.

3.1.2.6 Genretypische Motive, Gesten und Leitsätze

Zusätzlich zu den angeführten Merkmalen, die Superhelden gemeinhin definieren, haben sich innerhalb des Genres auch charakteristische Motive und Gesten herausgebildet, die sich ebenfalls durch deren Reproduktion etabliert haben. Aus diesem Grund wird bei der Darstellung von Superhelden oft auf bekannte Posen zurückgegriffen, die diese dabei zeigen, wie sie einen oder beide Arme in die Luft strecken, ihre Hände in die Hüften stemmen oder auch die von Bodybuildern als „Front Relaxed“ bezeichnete Siegerpose einnehmen. Dabei drückt jede der genannten Körperhaltungen Kraft und Stärke aus, die generalisierend auf jeden Superhelden zutreffen. Als weiteres „charakteristisches Bildmotiv“²¹⁴ des Genres kann die Darstellung von Superhelden-Teams in einer V-Formation angeführt werden, die diese sowohl auf Comic-Covern als auch auf Filmplakaten einnehmen

²¹³ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 32f.

²¹⁴ Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 124.

und bei der die Superhelden v-förmig leicht versetzt hintereinander stehen. Neben generischen Motiven und Gesten, die unabhängig vom jeweiligen Superhelden verwendet werden, haben sich ebenfalls spezifische Bildmotive gefestigt, welche die Individualität der Superhelden hervorheben. Während Spider-Man meistens an einem Spinnenfaden durch Hochhausschluchten schwingend dargestellt wird, ist bei Batman eine fliegende Fledermaus aus dem Dunklen ins Licht zu sehen und Superman wird oft im Flug mit schwerer Last abgebildet.²¹⁵ Zudem haben die meisten Superhelden auch einen Leitsatz, der fest mit ihnen verbunden ist und wie ihr Kostüm und Codename meist ihren Charakter widerspiegelt. Während viele davon nur ausgemachten Superhelden-Fans bekannt sind, haben sich andere wiederum aufgrund ihres Erfolgs und ihrer Repetition verbreitet und in das kollektive Gedächtnis eingeschrieben. Einige von ihnen haben sich sogar in den kollektiven Wortschatz eingefügt und finden auch unabhängig von ihrem ursprünglichen Kontext Verwendung. Das mag auch damit zusammenhängen, dass „A superhero’s catchphrase should be like a really memorable advertising slogan. It sticks in your head and you can’t stop humming it.“²¹⁶ Als populärste Beispiele, die wahrscheinlich den Meisten unabhängig von ihrem Wissen über Superhelden bekannt sind, können Supermans Motto „Truth, Justice and the American Way“²¹⁷ sowie der bereits einleitend zitierte Leitsatz Spider-Mans „With great power comes great responsibility“²¹⁸ angeführt werden. Da Superman als Ikone der Populärkultur gilt, sind zudem weitere mit ihm verbundene Slogans und Sprüche, wie etwa „It’s a bird! It’s a plane! It’s Superman!“²¹⁹, „This looks like a job for Superman!“²²⁰ oder auch „Up, up and away!“²²¹, im kollektiven Gedächtnis verankert. Aufgrund ihrer Bekanntheit werden die genannten Slogans ebenso wie Batmans Aussage „I am BATMAN!“ innerhalb der Populärkultur gerne zitiert und parodiert.²²² Denn gerade weil sich diese ins kulturelle Gedächtnis eingeschrieben haben, kann der Autor bei deren Verwendung sicher sein, dass der intertextuelle Bezug auf Superhelden vom Großteil der Rezipienten verstanden wird. Die Bekanntheit von Zitaten sowie auch erfolgreiche Parodien können zudem als Beweis dafür angeführt werden, dass

²¹⁵ Vgl. Ebd.

²¹⁶ Spitznagel, Eric, „Spidey Bites: Stan Lee’s Secret for Saving *Spider-Man* the Musical? More Stan Lee!“, *Vanity Fair*, <http://www.vanityfair.com/hollywood/2011/03/spidey-bites> 10.03.2011, 24.01.2017.

²¹⁷ Hierbei handelt es sich um das berühmte Motto Supermans aus den 1950ern, welches sich in der TV-Serie *The Adventures of Superman* (USA 1952-1957) in der Eingangssequenz der jeweiligen Episoden wiederfindet. Vgl. Meier, *Superman Transmedial*, S. 90.

²¹⁸ Wie bereits angeführt, erlangte dieses Motto maßgeblich durch Sam Raimis *Spider-Man* (USA 2002) seine Popularität und wurde daraufhin auch nachträglich in den Comics der Figur des Onkel Ben zugeschrieben.

²¹⁹ Dieser berühmte Satz Supermans geht auf die Radio-Serie *The Adventures of Superman* (1940-1951) zurück, mit der die jeweiligen Folgen beginnen. Vgl. McCabe, Joseph, *100 Things Superman Fans Should Know & Do Before They Die*, Chicago, Illinois: Triumph Books 2016, S. 36f.

²²⁰ Auch dieser Satz Supermans hat seinen Ursprung in der Radio-Serie *The Adventures of Superman* (1940-1951). Vgl. N.N., „Superman on Radio & Audio“, *Superman Homepage*, <https://www.supermanhomepage.com/radio/radio.php?topic=r-radio> o.J., 15.03.2017.

²²¹ Vgl. Ebd.

²²² Einen Überblick bietet beispielsweise folgendes Video: „The Ultimate ‚I’m Batman!‘ Compilation“, *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=D0F1fEQeWF8> 14.09.2012, 22.10.2016.

Superhelden und ihre Charakteristika populär sind und bestimmte Genrekonventionen bestehen, um die sowohl das Publikum als auch die Produzenten wissen.²²³ Mit der Übernahme dieser populären Slogans und Aussagen sowie auch einschlägiger genretypischer Merkmale kann deshalb ein schneller Bezug zu Superhelden und ihren Geschichten erfolgen, womit der gesamte Prätext in die neue Sinnkonstruktion mit einfließen und zusätzliche Bedeutung erzeugt werden kann.²²⁴ Denn das Erkennen der intertextuellen Bezugnahme kann dem Rezipienten nicht nur Freude bereiten, sondern diesen auch zum Nachdenken über den ursprünglichen Kontext und seine Bedeutung anregen. Insbesondere Superman, aber auch seine Mitstreiter, stehen als Synonym für Gerechtigkeit, Moralität, Selbstlosigkeit und Hoffnung. Da sowohl mit dem Archetyp des Superhelden bestimmte Werte und Eigenschaften einhergehen, als auch mit dessen Genre spezifische Erwartungen, Erfahrungen und Ereignisse verbunden werden, rufen diese eine sofortige Assoziation beim Rezipienten hervor. Aus diesem Grund ist es möglich, mit intertextuellen Verweisen und Bezugnahmen auf Superhelden und ihr Genre eine schnelle Verbindung zu den mit ihnen verbundenen Inhalten, Charakteristika, Eigenschaften sowie Themen herzustellen und dem Rezipienten dadurch mit geringem Aufwand „eine Fülle von Informationen, die unmittelbar aus nur wenigen Reizen abgeleitet werden können“²²⁵, zukommen zu lassen. Somit kann innerhalb kurzer Zeit relativ einfach eine Aussage generiert und dem Text zusätzliche Bedeutung eingeschrieben werden. Denn durch ihre Popularität und allgegenwärtigen Präsenz ist die Figur des Superhelden allgemein bekannt, weshalb das Verständnis eindeutiger intertextuellen Bezüge auf Superhelden und ihr Genre zweifelsohne als gegeben beschrieben werden kann.

Dass sich Superhelden und deren Charakteristika unabhängig von der Rezeption ihrer Geschichten im kulturellen Gedächtnis eingeschrieben haben und einige Slogans, Sprüche und Leitsätze auch außerhalb ihres Kontextes zitiert und verstanden werden, zeigt außerdem die enge Verbindung zwischen populären Medien und Gesellschaft auf. Dabei kann von einer wechselseitigen Beeinflussung und Formung von Medien und Gesellschaft gesprochen werden, da Medien zugleich auch Produkte der Gesellschaft sind.²²⁶ Denn besonders Massenmedien richten sich nach aktuellen Entwicklungen, Einstellungen und Wünschen und reflektieren dadurch immer den populärkulturellen Zeitgeist ihrer jeweiligen Epoche.²²⁷ Die Reproduktion gesellschaftlicher Verhältnisse ist nämlich untrennbar mit einer

²²³ Vgl. Coogan, „The Definition of the Superhero“, S. 23.

²²⁴ Vgl. Pfister, „Konzepte der Intertextualität“, S. 29.

²²⁵ Hettich, „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm“, S. 59.

²²⁶ Vgl. Magnussen, Anne, „Spanish Comics and Politics. From Propaganda and Censorship through Political Activism to Cultural Reflections“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 157-178, S. 159.

²²⁷ Vgl. u.a. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 32.

Reflexion der bestehenden Verhältnisse verbunden und steht damit im Zusammenhang mit einer bestimmten gesellschaftlichen Datierung.²²⁸ Indem ihr Inhalt maßgeblich von jener Gesellschaftsform geprägt ist, in der sie entstehen, können mediale Produkte Aufschluss über jene gesellschaftlichen Werte und Verhaltensnormen geben, die diese den Rezipienten vermitteln wollen.²²⁹ Deshalb können Medien als Zeitzeugen betrachtet werden, die politische Entwicklungen und Prozesse sowie deren öffentliche Thematisierung und populärkulturelle Auseinandersetzungen festhalten. Dadurch kommt ihnen auch eine dokumentarische, archivarische Funktion zu, die einen einzigartig alltäglichen Blick auf gesellschaftspolitische Wandlungsprozesse der jeweiligen Zeit offenbaren.²³⁰

„[A]ls Projektionsfläche eines sich verändernden Wertebewusstseins der Gesellschaft im historischen, politischen und kulturellen Kontext“²³¹ können besonders Superhelden als Konzepte beschrieben werden, die sich verändern können und müssen, um den Ängsten und den Fantasien der jeweiligen Generation zu entsprechen und dadurch überleben zu können.²³² Mithilfe der abstrakten Superformel ist es möglich, die Superhelden stets an die grundsätzlichen Werte und Vorstellungen sowie auch die Bedürfnisse der Rezipienten in der jeweiligen Zeit anzupassen, wodurch diese fortwährend dem aktuellen Zeitgeist entsprechen.²³³

Bei Superhelden, handelt es sich somit nicht um statische, sondern sich verändernde, in den zeitlichen (sozialen, politischen, gesellschaftlichen) Kontext eingebettete Figuren. Deshalb werde ich im Folgenden auf die geschichtliche Entwicklung der Superhelden(-Comics) eingehen, die Aufschluss über die gesellschaftlichen Verhältnisse und die damit verbundenen Funktionen der Superhelden im jeweiligen Zeitraum geben.

3.2 Die Zeitalter der Superhelden

Die Entwicklungsgeschichte der Superhelden wird in Zeitalter eingeteilt, mit denen bestimmte Charakteristika der Heldenfiguren und deren Geschichten einhergehen, die fest mit der gesellschaftlichen Situation der jeweiligen Zeit verbunden sind. Als Produkte ihrer

²²⁸ Vgl. Frahm, Ole, „Die Geste des Comics“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 53-72, S. 57.

²²⁹ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 131f.

²³⁰ Vgl. Grünangerl, Manuela, „Comic-Visionen im Umbruch. Politische und gesellschaftliche Wandlungsprozesse in der portugiesischen Comicproduktion der 1970er Jahre“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 289-310, S. 308.

²³¹ Assmann, „Vom Westerner zum Superhelden“, S. 221.

²³² Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 91.

²³³ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 86.

Zeit reflektieren Superhelden somit auch immer die (sozialen und politischen) Lebensumstände jener Zeit sowie auch ihre sozialen und gesellschaftlichen Funktionen.²³⁴

3.2.1 Goldenes Zeitalter (1938-1954)

Als das Goldene Zeitalter wird jener Zeitraum bezeichnet, der 1938 mit Superman als der erste Superheld beginnt, unter anderem die Figuren Batman (1939), The Flash (1940) und Wonder Woman (1941) miteinschließt und Mitte der 1950er Jahre durch eine nationale Denunziation und der Einführung des Comic Codes endet.²³⁵ Dabei wurden die Superhelden-Geschichten durch soziale Spannungen ausgelöst²³⁶ und spiegeln im Goldenen Zeitalter hauptsächlich die Zeit der Großen Depression und die des Zweiten Weltkriegs wieder.²³⁷

Der archetypische Superheld setzt sich aus verschiedenen Vorbildern zusammen, die von mythologischen Helden über fiktionale Charaktere mit Geheimidentität bis hin zu Heldenfiguren der Pulp-Literatur reichen.²³⁸ Er kann als omnipotenter „Träger idealtypischer Eigenschaften“²³⁹ beschrieben werden, der seine Kräfte für das allgemeine Wohl einsetzt und der als engagierter sowie glühender Verfechter des Status Quo für den Fortbestand von Recht und Ordnung steht.²⁴⁰ Denn der Superheld sieht es als seinen Auftrag an, im Namen des Guten zu handeln und besitzt die Fähigkeit, intuitiv zwischen Gut und Böse zu unterscheiden. Durch eine klare Gut-Böse-Dichotomie ohne jegliche Grauzonen ist das Urteil des Superhelden unfehlbar und er weiß, wer zu retten und wer zu bekämpfen ist. Er ist zudem omnipräsent und das genretypische *Periculum-in-mora*-Prinzip – Gefahr ist im Verzug beziehungsweise besteht im Zögern – ist dafür verantwortlich, dass der Superheld nie zu spät kommt.²⁴¹ Somit ist er trotz der stetigen Wiederkehr des Bösen immer rechtzeitig zur Stelle, um die Zerstörung in letzter Sekunde abwenden zu können. Da er überdies ausnahmslos jeder gegnerischen Macht gewachsen ist und ohne zu zögern, handelt, steht er als Garant dafür, dass keine der drohenden Katastrophen je eintritt.²⁴² Dadurch wird nicht nur der Sieg des Superhelden über den Superbösewicht gesichert und der Status Quo wieder hergestellt, sondern auch die Spannung der Geschichte garantiert.

²³⁴ Vgl. u.a. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 33.

²³⁵ Siehe u.a. Meteling, „To Be Continued“, S. 92.

²³⁶ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 117.

²³⁷ Vgl. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 33.

²³⁸ Vgl. Friedrich/Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, S. 6.

²³⁹ Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 139.

²⁴⁰ Vgl. Ebd., S. 142.

²⁴¹ Vgl. Ebd., S. 144f.

²⁴² Vgl. Ebd., S. 164.

Diese omnipotenten und omnipräsenten Superhelden des Goldenen Zeitalters, die sich und ihre Kräfte in den Dienst der Allgemeinheit stellten, waren genau jene Heldenfiguren, welche die von Krisen gebeutelte amerikanische Bevölkerung in den 1930er Jahren brauchte. Als starke, unfehlbare, moralisch einwandfreie und selbstlos handelnde Helden entwickelt, ist ihr Einsatz für die Mobilisierung von Soldaten und ihre Unterstützung des Regierungskurses während des Zweiten Weltkriegs naheliegend.²⁴³

Denn mit dem Krieg und insbesondere mit dem Kriegseintritt der USA kam es zur Einführung der Kriegspropaganda in die Superhelden-Comics, die nicht nur vom Staat gefordert wurde, sondern in besonderer Weise auch auf die Eigeninitiative der überwiegend jüdischen Superhelden-Pioniere zurückzuführen ist.²⁴⁴ Aus diesem Grund begann eine nationale Welle der Comics, die Patriotismus verbreiteten und eine Vielzahl an Superhelden für ihr Vaterland in den Krieg schickten.²⁴⁵ Das Hauptaugenmerk der Comicerzählungen lag damit auf kriegsmobilisierender Fiktion, die durch die Förderung eines Feindbildes und durch die Kriegserfolge der Superhelden emotional dargestellt wurde und Hass gegenüber dem Gegner und Hoffnung auf den Sieg hervorrufen sollte.²⁴⁶ Da bis zu diesem Zeitpunkt das Konzept der Superschurken noch nicht ganz entwickelt war und Superman hauptsächlich gegen Naturkatastrophen gekämpft hatte, boten sich nun die Achsenmächte als Gegner an. Im Kampf gegen die Nationalsozialisten und Japaner kamen die Fähigkeiten der Superhelden dadurch in voller Bandbreite zum Einsatz.²⁴⁷ Tatsächlich bestand zu dieser Zeit eine solche Nachfrage nach Superhelden, dass diese aus jedem Bereich des Lebens, jedem Beruf und jeder sozialen Klasse auftauchten.²⁴⁸ Die patriotische Begeisterung der meisten Superhelden-Geschichten kann deshalb als maßgeblich für die Blütezeit der Superhelden angeführt werden.²⁴⁹

Für den Niedergang ihrer Hochphase wird das erloschene patriotische Feuer nach dem Ende des Krieges und der damit einhergehende Verlust des Interesses an patriotischen Geschichten angeführt, mit dem vorerst eine Vielzahl an Superhelden von der Bildfläche verschwand.²⁵⁰ Ausschlaggebend für das Ende des Goldenen Zeitalters war allerdings die nationale Denunziation der Comics, wobei der Psychiater Dr. Fredric Wertham den größten

²⁴³ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 123.

²⁴⁴ Vgl. Gerstenberg, Micha Johann, „The Justice Society of America Pursues Victory for America and Democracy‘. Der amerikanische Superhelden-Comic als Propagandamedium im Spannungsfeld von Antisemitismus und amerikanischer Außenpolitik 1940-45“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 227-251, S. 227.

²⁴⁵ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 108f.

²⁴⁶ Vgl. Gerstenberg, „The Justice Society of America“, S. 242.

²⁴⁷ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 104.

²⁴⁸ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 68f.

²⁴⁹ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 104ff.

²⁵⁰ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 110.

Anteil an der Diffamierung der Comics, des daraus resultierenden Comic Codes und der „Säuberung“ der Comics hatte.²⁵¹ Er vertrat die Ansicht, dass Comics einen schädlichen Einfluss auf die jugendlichen Leser ausüben, indem sie deren Moral verderben und sie zu gewalttätigem Verhalten sowie kriminellen Handlungen anregen.²⁵² Trotz entgegengesetzter Meinungen, die Gewaltakte und Verbrechen vielmehr auf gesellschaftlich bedingte Folgen zurückführen, denn als durch Comics ausgelöste Reaktionen verstehen, hatten die Anschuldigungen Dr. Werthams aufgrund der nationalen Reichweite massive Auswirkungen. Denn indem seinen Argumenten durch die konservative Presse, Fernsehauftritte und zahlreiche Publikationen neben seinem Hauptwerk *Seduction of the Innocent* nationale Verbreitung zukam, verband man Comic Books zu diesem Zeitpunkt fast automatisch mit Jugendgefährdung, Horror und Verbrechen.²⁵³ Unter dem Druck der Öffentlichkeit und der Regierungsstellen gründeten die Verlage deshalb in Eigeninitiative die „Comics Magazine Association of America“ (CMAA), deren Zensurbestimmungen von allen Comics erfüllt werden mussten. Der von ihnen entwickelte Comic Code verbot die Darstellung von Gewalt, Kriminalität und Drogen, stand für dezente Kleidung und einen geschmackvollen Umgang mit Themen, vor allem von Ehe und Sexualität, sowie saubere Dialoge.²⁵⁴ Da nur noch jene Comics auf den Markt gelangten, die den strengen Vorschriften des Codes entsprachen, mussten alle Comics vor ihrer Publikation einem Gutachten durch die Kommission unterzogen werden. Dieses entschied über die Vergabe eines gewissen Unbedenklichkeitssiegels, mit dem die Hefte veröffentlicht werden und in den Geschäften erscheinen durften.²⁵⁵ Dabei sollte die Einführung der Selbstzensur als Schutz der Unterhaltungsindustrie dienen, damit diese auch weiterhin kommerziell bestehen kann, hatte jedoch für die Industrie schwerwiegende Folgen. Der Comic Code führte nämlich zu erheblichen Gewinneinbußen und Konkursanmeldungen zahlreicher Verlage. Denn es verschwanden nicht nur jene Verlage vom Markt, die der Vereinigung nicht beigetreten waren²⁵⁶, sondern auch zahlreiche Comic-Serien, die den hohen moralischen Standards der CMAA nicht gerecht wurden.²⁵⁷ Zudem wurden Hefte mit dem Prüfsiegel mit einem langweiligen gewöhnlichen Inhalt assoziiert, aus denen alles Spannende verbannt wurde, was sich ebenfalls negativ auf die Verkaufszahlen niederschlug.²⁵⁸

²⁵¹ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 133.

²⁵² Vgl. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 34.

²⁵³ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 132ff.

²⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 136ff.

²⁵⁵ Vgl. Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 150.

²⁵⁶ Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 138.

²⁵⁷ Vgl. Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 150f.

²⁵⁸ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 138f.

Von den Auswirkungen der Denunziation und der Zensur erholte sich die Branche erst wieder in den 1960er Jahren, in denen es zu einem erneuten Aufschwung der Superhelden-Comics kam.²⁵⁹

3.2.2 Silbernes Zeitalter (1956/61-1975)²⁶⁰

Obwohl das Silberne Zeitalter für viele mit der erfolgreichen Wiedereinführung der Figur des Flash im Comic-Heft *Showcase #4* von DC im Jahr 1956 beginnt, ist es das neue Konzept und der Aufstieg der Marvel-Superhelden, die das Silberne Zeitalter prägten.²⁶¹

Denn durch die Humanisierung der Superhelden führte der mittlerweile selbst zur Ikone gewordene Stan Lee die Comic-Industrie Anfang der 1960er Jahre mit den *Fantastic Four* (1961), den Superhelden Hulk und Spider-Man (1962) sowie auch den X-Men (1963) aus der kommerziellen sowie schöpferischen Stagnation heraus.²⁶² Das Erfolgskonzept des Marvel Verlags, der als DCs stärkster Konkurrent bereits in den 1940ern die Marktführerschaft übernahm²⁶³, beinhaltete neben einer Erneuerung der Superheldenfiguren auch eine Aktualisierung der Konflikte in den Geschichten, die Optimierung von Darstellungstechniken sowie einen intensiveren Kontakt zu den Konsumenten.²⁶⁴

Im Gegensatz zu den nahezu unantastbaren und in jeglicher Hinsicht überlegenen Superhelden des Goldenen Zeitalters, waren die Heldenfiguren des Silbernen Zeitalters realitätsbezogener, da es sich bei ihnen um zweifelnde und gebrochene Superhelden handelte, die auch mit Problemen behaftet waren.²⁶⁵ Sie wurden mit Identitätskrisen, Ängsten und psychischen Konflikten ausgestattet, gewannen nicht mehr selbstverständlich jeden Kampf gegen das Böse, ihr Handeln war nicht mehr legitimiert und sie zweifelten an ihrer Rolle als Helden. Unter ihnen befanden sich durchaus tragische Figuren, habituelle Verlierer und Außenseiter²⁶⁶ und die meisten Superhelden erlangten ihre Superkräfte durch einen Unfall. Aus diesem Grund handelt es sich bei ihrem Entstehungsmythos „um eine Heldwerdung per accidens“²⁶⁷ und an die Stelle des Gelöbnisses, diese für das Wohl der Allgemeinheit einzusetzen, traten das Zögern des Helden sowie eigennützige Überlegungen.²⁶⁸ Oft führte erst ein bedeutender Zwischenfall, wie ein erlebtes Trauma, zur

²⁵⁹ Vgl. Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 151.

²⁶⁰ Für Matthias Kniep beginnt das Silberne Zeitalter erst 1961 mit den *Fantastic Four*. Vgl. Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 149.

²⁶¹ Meteling, „To Be Continued“, S. 92-93.

²⁶² Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 139.

²⁶³ Vgl. Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 151.

²⁶⁴ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 111.

²⁶⁵ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 106.

²⁶⁶ Vgl. Kniep, „Einmal lebt‘ ich, wie Götter“, S. 155.

²⁶⁷ Ebd., S. 153.

²⁶⁸ Vgl. Ebd., S. 157.

Realisierung der mit den Kräften verbundenen Verantwortung und zu der Entscheidung, gegen das Böse zu kämpfen.²⁶⁹

Der Grund einer Humanisierung der Superhelden, die diesen auch Schwächen und Zweifel einräumte, liegt auf der Hand: Fehlbare Heldenfiguren wirken menschlicher und realitätsnaher als übermächtige Superhelden.²⁷⁰ Mit typisch menschlichen Schwächen ausgestattete Helden und ein humorvoller, leicht ironischer Ton machten somit den Erfolg neuer sowie die Genesung alter Superhelden aus, wodurch es zu einer neuen Hochkonjunktur des Superhelden-Comics kam.²⁷¹

Besonders durch die zunehmende Widerlegung des sozialen Aufstiegs und der Homogenität der Gesellschaft durch die Realität, gewann die Ergänzung der Superhelden um Unvollkommenheit an Bedeutung.²⁷² Zudem wurden neben den Superhelden auch deren Geschichten durch die Komplexität und Konflikte der realen Welt ergänzt²⁷³, wodurch nicht nur realistischere und komplexere Heldenfiguren entstanden, sondern auch eine differenziertere Weltanschauung und eine Orientierung an wissenschaftlichen und gesellschaftlich relevanten Themen stattfand. Denn es wurden gesellschaftliche und ökonomische Konflikte diskutiert sowie Protestbewegungen und die Umweltverschmutzung thematisiert und auf soziale Missstände aufmerksam gemacht.²⁷⁴ Überdies hielten ethnische Minderheiten Einzug in die Handlung, Stereotypisierungen wurden etwas gelockert, Bösewichte wurden tiefgründiger und bekamen Motive für ihr Handeln und das im Goldenen Zeitalter klar existierende Schwarzweißdenken wurde aufgebrochen. Da zusätzlich auch mal die Gestalt des Superhelden in Frage gestellt wurde, erschienen die Geschichten insgesamt wesentlich reflektierter.²⁷⁵ Zwar sind gesellschaftliche Probleme zu komplex, als dass diese einfach gelöst werden können, jedoch führte deren Thematisierung immerhin zu einem Bewusstwerdungsprozess sozialer Probleme.²⁷⁶

Der stärkere Realitätsbezug äußerte sich außerdem in realeren Settings, indem exotische sowie außergalaktische Schauplätze realen Städten wichen, und der Einführung naturwissenschaftlicher Themen.²⁷⁷ Dabei kann der vorherrschend wissenschaftliche Ton in den Comics neben der Realitätssteigerung auch auf die Nach-Sputnik-Ära zurückgeführt

²⁶⁹ Vgl. Ebd., S. 153.

²⁷⁰ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 239f.

²⁷¹ Vgl. Ebd., S. 108.

²⁷² Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 100.

²⁷³ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 181.

²⁷⁴ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 239ff.

²⁷⁵ Vgl. Ebd., S. 117f.

²⁷⁶ Vgl. Ebd., S. 123.

²⁷⁷ Vgl. Ebd., S. 106.

werden.²⁷⁸ Der Kalte Krieg wirkte sich in den späten 50ern und frühen 60ern nämlich nicht nur auf den Inhalt und die Feindbilder der Superhelden-Geschichten aus, indem viele Marvel-Superhelden gegen die sowjetische Gefahr in Form kommunistischer Spione und Angriffe kämpften²⁷⁹, sondern auch in der Thematisierung wissenschaftlichen Wissens. Denn nachdem es der Sowjetunion gelungen war, Satelliten ins All zu schießen, herrschte in den USA die Sorge, dass zu wenig wissenschaftliche Kenntnisse in den Schulen vermittelt werden.²⁸⁰ Angeblich waren es sogar Vertreter des amerikanischen Innenministeriums, welche die Produzenten der Massenunterhaltung aufgefordert hatten, das Interesse ihrer kindlichen und jugendlichen Leser für Technologie und Wissenschaft zu stärken. Ziel war es, jene Experten zu schaffen, die die kosmischen Träume in die Realität umsetzen sollten.²⁸¹ Der Einzug wissenschaftlicher Fakten in die Comics sollte zudem deren Image als Schundware entgegenwirken sowie Lehrer und Eltern damit beeindrucken, dass diese durchaus Wissen vermitteln können.²⁸² In diesem Zug wurde auch das Bild des einst gefährlichen und verrückten Wissenschaftlers durch das des Forscherhelden ausgetauscht²⁸³, da viele Marvel-Superhelden ab diesem Zeitpunkt selbst Wissenschaftler waren.²⁸⁴

Auch die Kräfte der Superhelden sollten durch deren Erwerb infolge wissenschaftlicher Unfälle oder der Verwendung von Technik plausibler erscheinen.²⁸⁵ Dabei demonstrieren einige Superhelden und Superschurken eine Angleichung von Mensch und Maschine, da sie entweder „einfache Verkörperungen physikalischer oder chemischer Prinzipien, Vorgänge und Substanzen [sind], denen zur störungs- und wartungsfreien technischen Apparatur ein psychischer Apparat beigegeben worden ist“²⁸⁶ – man denke beispielsweise an Magneto, den Superschurken und Antihelden aus *X-Men*, und Die Menschliche Fackel/Human Torch, Superhelden-Mitglied der Fantastic Four. Oder es sind mit Technik ausgerüstete Helden wie Batman, der sich technische Hilfsmittel als Werkzeuge und Waffen zunutze macht. Einige Superhelden wie Iron Man sind sogar bis hin zur Roboterqualität untrennbar mit Technik verbunden und scheinen mit dieser zu verschmelzen. Der furchtlose und fachkundige Umgang der Superhelden mit undurchschaubarer Technik und komplizierten Apparaturen unterstützt zusätzlich das Image ihrer universellen, außerordentlichen Qualifikationen.²⁸⁷

²⁷⁸ Vgl. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 27f.

²⁷⁹ Vgl. Ebd., S. 339f.

²⁸⁰ Vgl. Ebd., S. 36.

²⁸¹ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 104.

²⁸² Vgl. Ebd., S. 110.

²⁸³ Vgl. Ebd., S. 104.

²⁸⁴ Vgl. Ebd., S. 118.

²⁸⁵ Vgl. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 77.

²⁸⁶ Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 138.

²⁸⁷ Vgl. Ebd., S. 139.

Neben der Humanisierung der Superhelden und dem stärkeren Realitätsbezug ihrer Geschichten, kam es im Silbernen Zeitalter auch vermehrt zu Superhelden-Teams, die sich entweder aus einem Zusammenschluss bereits existierender Superhelden ergaben, wie beispielsweise die Justice League of America bei DC, oder neu entwickelt wurden wie The Fantastic Four von Marvel.²⁸⁸ Dadurch konnten sich die Superhelden gegenseitig ergänzen, erweiterten den Aktionsrahmen, vergrößerten das Konfliktpotenzial und boten dem Rezipienten mehrere Identifikationsfiguren.²⁸⁹ Somit wurde sowohl der Kreis der Rezipienten vergrößert, als auch die unterschiedlichen Bedürfnisse des Einzelnen erfüllt, da dieser sich nicht auf eine Figur festlegen musste, sondern in der Lage war, sich in unterschiedlichen Situationen mit jeweils anderen Figuren, Stärken, Schwächen und Ängsten zu identifizieren.²⁹⁰

3.2.3 Bronzezeit

Geschichte lässt sich oft nicht in vorgefertigte Zeiträume pressen und die Übergänge zwischen den Zeitaltern sind mitunter fließend. Während das Goldene und das Silberne Zeitalter der Superhelden fest etablierte Begriffe sind, über deren ungefähren Zeiträume, Inhalte und Auswirkungen weitgehend Einigkeit besteht, existieren für die darauffolgenden Zeiträume hinsichtlich der Zeitspannen, Themenschwerpunkte und Namensgebung unterschiedliche Meinungen und Kategorisierungen.

Unabhängig von einer festgelegten Zeitspanne und der Einteilung in Zeitalter lässt sich aber feststellen, dass in den 1970ern zunehmend gesellschaftlich relevante und politische Themen bedeutender wurden und vermehrt Einzug in die Handlung erhielten. Thematisiert wurden unter anderem Alkoholismus, Drogenkonsum, soziale Ungleichheit und Armut sowie Unterdrückung und Rassismus. Unterdrückte und verachtete Minderheiten fanden ihren Ausdruck in der Entwicklung von *minority superheroes* wie den neu aufgelegten X-Men²⁹¹, die aufgrund ihrer Mutationen und ihrer damit einhergehenden Andersartigkeit und Fähigkeiten von den Menschen als bedrohlich eingestuft und verfolgt wurden.²⁹² In den 80ern kam es dann vermehrt zu einer Dekonstruktion des Genres und zu einem Anstieg der Sterberate der Superhelden innerhalb der Comics, während ab den 90ern eine Phase der Rekonstruktion einsetzte.²⁹³ Aus diesem Grund erscheint mir der Begriff des Bronzezeit hauptsächlich für die 70er bis Anfang der 80er geeignet, für die Phase der

²⁸⁸ Vgl. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 76.

²⁸⁹ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 91f.; Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 120.

²⁹⁰ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 133.

²⁹¹ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 112.

²⁹² Siehe u.a. Meteling, „To Be Continued“, S. 93.

²⁹³ Vgl. Ebd., S. 105f.

anschließenden Dekonstruktion halte ich die Bezeichnung als Dunkles Zeitalter jedoch für passender, da sich die Superhelden und ihre Geschichten sehr viel düsterer präsentieren. Die ab den 90ern einsetzende Phase der Rekonstruktion kann dann als Modernes Zeitalter oder aufgrund der Wiederbelebungen alter Superhelden auch als das Zeitalter der Renaissance benannt werden.

3.2.4 Dunkles Zeitalter

Im Dunklen Zeitalter kam es zur Entmystifizierung der eigenen Mythen des Superhelden-Genres²⁹⁴, indem die Konventionen und Bedingungen des Genres reflektiert und untergraben sowie der gütige Übermensch demontiert wurden und eine klare Ablehnung positiver Identifikation stattfand. Eingeleitet und entscheidend geprägt wurde diese Phase der Superhelden 1986 mit Frank Millers *The Dark Knight Returns*, einer düsteren Story, die eindringliche Gewaltdarstellungen sowie einen gealterten und traumatisierten Batman statt eines triumphalen Superhelden als Protagonisten präsentierte. In demselben Jahr erschien zudem die zwölfteilige Serie *Watchmen* von Alan Moore und Dave Gibbons, in der eine Gruppe zwielichtiger Vigilanten mit fragwürdiger Moral auftrat und die als zweites einflussreiches Werk dieses Zeitalters angeführt werden kann.²⁹⁵ Mit den als entmenslicht, gestört, impotent, übergewichtig, dumm und ohne jede Moral beschriebenen Charakteren kam es zu bitteren Abwandlungen des Superhelden-Archetypen, die eine durchgehend pessimistische Weltsicht vertraten. Als Ursache dieser Entwicklung können die Auswirkungen des Kalten Krieges verantwortlich gemacht werden, der nicht nur die globale Wirtschaft, sondern auch die Kultur der Menschheit an sich veränderte und destabilisierte.²⁹⁶ Die Wandlung beziehungsweise die Dekonstruktion, die innerhalb des Superhelden-Genres stattfand, wurde demnach durch eine weitläufige Krise ausgelöst, die ökonomisch, sozial, politisch sowie ästhetisch bedingt war.²⁹⁷ Folglich kam es zu moralisch fragwürdigen Heldenfiguren, die sich eher als Antihelden, denn als Superhelden präsentierten und sich nicht mehr stark von ihren Gegenspielern unterschieden.²⁹⁸

3.2.5 Modernes Zeitalter/Zeitalter der Renaissance

In den 90ern wurde eine diegetische Reflexion des Comic-Gedächtnisses sichtbar und es kam zu einer Wiederkehr der Figuren und Motive des Goldenen und Silbernen Zeitalters. Die

²⁹⁴ Vgl. Friedrich/Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, S. 6.

²⁹⁵ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 114f.

²⁹⁶ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 241.

²⁹⁷ Vgl. Meier, *Superman Transmedial*, S. 137.

²⁹⁸ Vgl. Friedrich/Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, S. 6.

neuen Geschichten basierten auf bekannten Superhelden und deren Nachkommen²⁹⁹, wie dem einst als Kid Flash bekannten Wally West, der vom *Sidekick* zum sympathischen Protagonisten avancierte. Nachdem die Figur des Flash für einige bereits Mitte der 50er als Retter der Superhelden-Comics auftrat, begann mit ihm ein neues Zeitalter der Wiederauferstehung, weshalb dieser Zeitraum von Einigen aus gutem Grund auch als Zeitalter der Renaissance bezeichnet wird.³⁰⁰

Neben den Antihelden kam es aber auch wieder zu traditionellen Superhelden, die ihre Superkräfte gerne für die Bekämpfung von Schurken einsetzten und das Leben auf der Erde verbessern wollten.³⁰¹ Das führte sowohl zur Rückkehr gealterter Heldenfiguren, die durch ihren Alterungsprozess wie gewöhnliche Menschen aussahen und dadurch realer erscheinen sollten³⁰², als auch zur Überarbeitung und Neuinszenierung bekannter Superhelden.³⁰³

Eine Anlehnung an die Realität und ein Rückgriff auf das Silberne Zeitalter erfolgte zudem durch die Verwendung wissenschaftlichen Jargons und den Einzug wissenschaftlicher Erklärungen, die selbst exotische Superkräfte einsichtig erschienen ließen, sowie auch in der Bezugnahme auf neue Entdeckungen der Populärwissenschaft.³⁰⁴ Dabei führten die welterschütternden Terroranschläge am 11. September 2001 in New York sogar zu einer Realitätssteigerung der Superhelden-Geschichten, die sich in der Einführung aktueller Theorien, einer wissenschaftlichen Sprache, glaubhaften Superkräften und der Behandlung realer Themen äußerte sowie der Einbettung gegenwärtiger, teils global-politischer, Vorkommnisse. Denn nachdem die Realität nach 9/11 unsicher und fantastisch, fast fiktiv wirkte, forderten die Rezipienten im Gegenzug mehr Realismus von eigentlichen Fantasiewerken, in denen die Welt sachlich, plausibel und erklärbar erscheinen sollte.³⁰⁵ Zwar kam es auch vermehrt zu dystopischen Szenarien, in denen Schurken einen Augenblick des Triumphs erlebten, diese führten jedoch nicht zu einer Niederlage der Superhelden oder änderten etwas an deren endgültigem Sieg.³⁰⁶

Zusätzlich zur Wiederbelebung der Superhelden aus vorangegangenen Zeitaltern ist das der Moderne in besonderer Weise vom Medium Film geprägt. Dieses ist nicht nur für die Reanimierung alter Superhelden verantwortlich, welche an die aktuelle Zeit angepasst und damit zurück ins Gedächtnis geholt werden, sondern vor allem für die Verbreitung und Popularisierung der Superhelden. Zudem ist der Rezipientenkreis von Superhelden-Filmen

²⁹⁹ Vgl. Meteling, „To Be Continued“, S. 105ff.

³⁰⁰ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 356.

³⁰¹ Vgl. Ebd., S. 373.

³⁰² Vgl. Ebd., S. 361.

³⁰³ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 116f.

³⁰⁴ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 372.

³⁰⁵ Vgl. Ebd., S. 416f.

³⁰⁶ Vgl. Ebd., S. 432.

um ein vielfaches höher und ausdifferenzierter als jener der Superhelden-Comics, weshalb die Verfilmungen der Allgemeinheit auch bekannter sind als die Comics. Aus diesem Grund wird der medialen Verbreitung der Superhelden ebenfalls ein Unterkapitel zugewendet, nachdem die gesellschaftlichen Funktionen der Superhelden und ihrer Geschichten näher betrachtet wurden. Denn neben den bereits erwähnten psychologischen Funktionen der einzelnen Charakteristika erfüllen auch die unterschiedlichen Ausgestaltungen der Superhelden und ihrer Geschichten bestimmte Funktionen und geben Aufschluss über die gesellschaftliche Verfasstheit, die Überzeugungen und Bedürfnisse der jeweiligen Zeit.

3.3 Gesellschaftliche Funktionen

Die Entwicklungsgeschichte der Superhelden hat gezeigt, dass diese Ausdruck ihrer Zeit sind und ihre Ausgestaltung eng mit der jeweiligen gesellschaftlichen Situation in Zusammenhang steht. Denn während Superhelden zur Zeit der Großen Depression und des Zweiten Weltkrieges nahezu omnipotent sowie omnipräsent waren und dadurch die unerfüllten Machträume sowie Wünsche von Selbstständigkeit der Bürger geradezu exzessiv verkörperten³⁰⁷, waren es ihre Unvollkommenheit und ihre menschlichen Schwächen, die ab den 60ern aufgrund sozialer Missstände und ökonomischer Konflikte an Bedeutung gewannen³⁰⁸.

Dabei reflektieren Superhelden und ihre Geschichten neben den Wünschen und Fantasien auch die Ängste der jeweiligen Generation. Diese äußern sich nicht nur in den Katastrophen, gegen welche die Superhelden ankämpfen müssen, sondern auch in deren *origin stories*. Denn während sich die Angst in den 40ern beispielsweise noch gegen das Fremde und Unbekannte richtete, das durch mysteriöse Gegenstände aus entfernten Ländern dargestellt wurde und beispielsweise Green Lantern durch eine geheimnisvolle Laterne aus China seine Fähigkeiten verlieh, erfüllten Ende der 50er ein Ring und eine Laterne aus dem Weltraum diese Funktion. In den 60ern machte sich die Angst vor Radioaktivität in der *origin story* Hulks bemerkbar, indem der Nuklearphysiker Dr. Bruce Banner durch einen Unfall einer großen Dosis Gammastrahlen ausgesetzt wurde. Auch in der Heldengenesen von Spider-Man wurde diese Angst aufgenommen, da Peter Parker seine Fähigkeiten durch den Biss einer radioaktiven Spinne erhielt. In den 00er Jahren erfuhr Spider-Mans *origin story* dann eine Änderung, indem er seine Fähigkeiten nun durch den Biss einer genmanipulierte Spinne erlangte.³⁰⁹ Die Änderungen verdeutlichen, dass bei der Entwicklung und Modifikation von

³⁰⁷ Vgl. Eco, „Der Mythos von Superman“, S. 193.

³⁰⁸ Vgl. u.a. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 100; Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 239f.

³⁰⁸ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 181.

³⁰⁹ Vgl. Kakalios, *Physik der Superhelden*, S. 32f.

Superhelden stets auf ihre Aktualität geachtet wird und eine Wandlung aufgrund von gesellschaftlichen Veränderungen stattfindet, um sie optimal an die Bedürfnisse und Ängste der Zeit anzupassen. Damit geben sie zugleich auch Aufschluss über den sozialgeschichtlichen Hintergrund, in dem sie entstanden sind. Interessanterweise werden die bestehenden Ängste der Gesellschaft durch die Wahl der *origin story* aufgegriffen und in etwas Positives transformiert, da die Unfälle oder Ereignisse statt physischer oder neurologischer Schäden, einen mit außerordentlichen Fähigkeiten ausgestatteten Superhelden hervorbringen.

Da Superhelden-Geschichten von Meinungen und Vorstellungen ihrer Zeit geprägt sind, lässt sich an der Ausgestaltung der Superschurken und Kleinkriminellen zudem auch das Feindbild der jeweiligen Zeit ablesen.³¹⁰ Dabei waren die Gegner Supermans und Batmans in ihren frühen Abenteuern entweder jene des Arbeiters wie Hausbesitzer, Vertreter der Obrigkeit und korrupte Bosse oder aber Straßenschläger und Ganoven. In den 40ern kämpften die Superhelden anfangs gegen japanische und deutsche Soldaten oder Offiziere sowie gegen wahnsinnige Wissenschaftler und die 50er und 60er Jahre waren von der kommunistischen Bedrohung geprägt, die sich in osteuropäischen Geheimagenten oder Außerirdischen mit entsprechend russisch kennzeichnenden Namen äußerte. Im Silbernen Zeitalter traten die Superhelden zusätzlich gegen Querulanten sowie asoziale Intriganten an und ab den 60ern bekämpften sich die Superhelden auch gegenseitig, ohne dafür einen triftigen Grund zu brauchen. In den 70er Jahren waren die Verbrecher Straßenräuber, Killer, Junkies, Verführer der Jugend und Umweltverschmutzer sowie Superschurken mit Geheimversteck und einer Schar an Wissenschafts- und Sicherheitspersonal. Die 80er hingegen waren geprägt vom erfolgreichen amoralischen, arroganten und verdorbenen Firmenverbrecher, aber auch von personifizierten Neurosen und Komplexen des Unterbewusstseins. Die Antagonisten Mitte der 90er waren ebenfalls von diesen rachsüchtigen und skrupellosen Feindbildern beeinflusst.³¹¹ Um die Jahrtausendwende folgte schließlich der Gedankengang, was geschehen würde, wenn das Böse über das Gute siege beziehungsweise bereits gesiegt hätte. Die daraufhin folgenden dystopischen Szenarien waren angesichts einer Welt, die von Terrorismus, desaströsen Politmächten, Finanzkrisen und Kriegen geprägt ist³¹², zwar denkbar beziehungsweise erschienen beinahe schon als Realität gewordene Wirklichkeit, waren aber gerade deshalb als Endlösung weder ertragbar noch zufriedenstellend oder erwünscht. Denn besonders in krisenbetroffenen Zeiten, sehnen sich die Menschen nach einem Happy End und damit nach der Bestätigung, dass trotz aller Krisen und Konflikte am Ende das Gute über das Böse siegen wird.

³¹⁰ Vgl. Ebd., S. 118.

³¹¹ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 432f.

³¹² Vgl. Ebd., S. 439.

Trotz eines sich wandelnden Feindbildes kann festgehalten werden, dass das Böse nicht mehr einfach als gegeben akzeptiert, sondern dass eine Erklärung für die Handlungen und Motive der Bösewichte verlangt wurde. Das führte zu Protagonisten und Antagonisten, die stärker zwischen Gut und Böse changieren sowie auch zu deren Wandlungen. So war Magneto Anfang der 60er Jahre noch ein eintöniger Superschurke, der ab Mitte der 70er Jahre durch den Ausbau seiner Vergangenheit als jüdischer Überlebender eines Konzentrationslagers an Tiefe gewann und sich zum tragischen Antihelden entwickelte.³¹³ Die Ursache für den Anstieg an Erläuterungen der Handlungen und Charakterzüge der Superschurken bestätigt eine „Sehnsucht nach Eindeutigkeit“³¹⁴, die sicherlich auch damit zusammenhängt, dass oft Erklärungsversuche für das bestehende Leid fehlen beziehungsweise nicht auf eine einfach nachvollziehbare Ursache zurückgeführt werden können. Das erklärt auch die weiterhin gleichzeitig stattfindende Unterscheidung in zwei Seiten, die unausweichlich für einen Sieg des Guten über die als böse markierte Seite notwendig ist. Gerade in aktuellen Zeiten einer durch Terror und Gewalt geprägten Realität scheint die Bezwingung des Bösen von Bedeutung und Notwendigkeit zu sein.

Vor allem weil Superhelden und ihre Geschichten Ausdruck der jeweiligen Zeit sind und auf die Bedürfnisse der Rezipienten hin entwickelt werden, ist es ihnen möglich, soziale, politische und individuelle Funktionen zu erfüllen. Dabei wird ihnen auch ein Anteil an der Formung der Gesellschaft zugeschrieben, da sie entweder existierende Normen, Beziehungen und Werte durch ihre Reproduktion verstärken oder diese hinterfragen. Denn die Geschichten sind nicht nur in der Lage, gesellschaftliche Verhältnisse zu stabilisieren, sondern auch gesellschaftliche Diskurse zu vermitteln und zu verhandeln, indem sie kulturelle, politische oder religiöse Themen in subversiver, gesellschaftskritischer und satirischer Form propagieren können. Außerdem sind sie imstande, politische Prozesse kulturell zu verarbeiten, aktiv an politischen Diskussionen teilzuhaben oder sogar Teil alternativer wie offizieller politischer Diskurse zu sein.³¹⁵ Während Superhelden-Geschichten zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs von der Politik als Propaganda-Medium instrumentalisiert wurden, um die Bevölkerung zu mobilisieren³¹⁶, fand ab dem Silbernen Zeitalter ein Wandel statt, der zur Erforschung und Darstellung politischer und sozialer Missstände sowie einer Aufnahme aktueller Themen und gesellschaftlicher Fragestellungen führte.³¹⁷ Damit kommt

³¹³ Vgl. Ebd., S. 427.

³¹⁴ Tolksdorf, „Der Held im postheroischen Zeitalter“.

³¹⁵ Vgl. Packard, Stephan, „Politisches im Comic und Comics in der Politik. Einleitung“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 9-19, S. 14.

³¹⁶ Vgl. Gerstenberg, „The Justice Society of America“, S. 240.

³¹⁷ Vgl. Blancher, Marc, „On affame bien les rats! Oder: Ein ästhetischer Bericht über die Unterdrückung in den 70er Jahren“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für*

den Geschichten das Potenzial zu, bei den Rezipienten einen Reflexionsprozess auslösen zu können, Jugendlichen bei Entscheidungsfindungen behilflich zu sein und eine zunehmende Bewusstwerdung von gesellschaftlichen Missständen zu fördern.³¹⁸

Zusätzlich dienen sie den Rezipienten als Kompensation, da Superhelden-Geschichten „Momente objektiver gesellschaftlicher Realität“³¹⁹ darstellen sowie reale Ängste und Wünsche präsentieren³²⁰, wodurch sie nicht nur Angst und Gefahr, sondern auch gleich das entsprechende Beruhigungsmittel mitliefern. Denn während die von der Katastrophe hervorgerufene Angst die Hilflosigkeit des Status Quo bestärkt, wird den Rezipienten zugleich versichert, dass die Superhelden immer überlegen sind, das Gute im Kampf gegen das Böse siegt und jede Katastrophe letzten Endes überstanden werden kann. Damit können die Geschichten der Ohnmacht ihrer Rezipienten begegnen und machen sich zugleich deren Träume von Sicherheit, Aufstieg und Größe sowie Onnipotenz zunutze.³²¹

Die Visualisierung und Kompensation der Ängste sowie unterdrückter Wünsche des Rezipienten wird von einigen Kritikern als Strategie der Verschleierung gesellschaftlicher Verhältnisse und als Garantie für den Fortbestand des Konsums angesehen, da die realen Dimensionen gesellschaftlicher Probleme unterschlagen werden und es sich aufgrund fehlender realer Lösungsansätze und realer Wunscherfüllung um eine Pseudobefriedigung des Rezipienten handelt.³²² Andere wiederum vertreten die Auffassung, dass diese eine Notwendigkeit für die Erfüllung menschlicher Bedürfnisse darstellen. Denn durch das Angebot des Eskapismus bieten Superhelden-Geschichten ihren Rezipienten einen vorübergehenden Ausweg aus den alltäglichen Ängsten und Niederlagen an und dadurch eine zeitweilige Entlastung und Entspannung, wodurch sie gegensätzlich zum leistungsorientierten und stressvollen Alltag als selbstbestimmter Genuss erscheinen. Damit schaffen sie nicht nur einen Ausgleich zu den Versagungen des Alltags, sondern sprechen auch jene Bedürfnisse an, welche durch den Alltag offen bleiben oder hervorgerufen werden.³²³ Superhelden-Geschichten wird folglich die Funktion zugeschrieben, Menschen durch Witz und Eskapismus oder auch mit der Durchführung stellvertretender Gewalttaten beim Abbau ihrer inneren Spannungen und aggressiven Fantasien behilflich zu sein.³²⁴ Zudem erfüllen Superhelden durch ihr autonomes Handeln, der Umgehung von Gesetzen,

Comicforschung, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 327-343, S. 339-340.

³¹⁸ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 244.

³¹⁹ Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 55.

³²⁰ Vgl. Ebd., S. 216.

³²¹ Vgl. Ebd., S. 95.

³²² Vgl. Ebd., S. 96.

³²³ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 20.

³²⁴ Vgl. Reitberger/ Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 155.

der Anwendung von Gewalt und den Umstand, dass sie letztlich nur ihrem Gewissen verpflichtet sind, das zwiespältige Empfinden der Rezipienten, die einerseits Recht und Ordnung verlangen und sich andererseits nach archaisch-violentem Verhalten, dem Ausbruch aus der Ordnung, sehnen.³²⁵ Denn die Taten und Handlungen der Superhelden werden vom Rezipienten selten hinterfragt oder angezweifelt, da gebrochene Gesetze im Hinblick auf das endgültige Wohl der Gesellschaft unbedeutend und belanglos erscheinen und die Moralität der Superhelden als unbeirrbar gilt.³²⁶ Somit wird durch die Art ihres Handelns nicht nur der angestauten Abneigung des Rezipienten „gegen die Repression und die Restriktionen der Gesellschaft, gegen Gesetze und Tabus“³²⁷ Ausdruck verliehen, sondern durch die Bestrafung des Verbrechens oder die Vereitelung der Katastrophe gegen Ende der Story gleichzeitig auch dessen Wunsch nach Sicherheit und Ordnung erfüllt.³²⁸

Die Geschichten sind außerdem in der Lage, die Überlegenheitswünsche des Rezipienten zu visualisieren sowie dessen Bedürfnis nach Kommunikation zu erfüllen, indem sie eindeutige Identifikationsangebote zur Verfügung stellen. Darüber hinaus ist es ihnen möglich, den Wunsch nach sinnerfülltem Handeln, Vitalität und zwischenmenschlicher Harmonie sowie das allgemeine Verlangen nach Transparenz und Sinnhaftigkeit kollektiven Lebens zu stillen.³²⁹ Denn in den Geschichten

„haben geltende Normen und rigide Tabus, aber auch das bewußte Eingreifen in übermächtige Apparate, kollektives Handeln und solidarisches Verhalten einen Sinn, der trotz der verwickelten action-Bündel spätestens am Ende des jeweiligen Fortsetzungselements allen einsehbar wird.“³³⁰

Somit wird den Superhelden-Geschichten durch ihr Angebot von Eskapismus und Ablenkung auch eine sozialpsychologische Funktion zugeschrieben, wodurch jeder Story und jeder Figur neben ihrer unterhaltenden und narrativen, auch eine bestimmte soziale Funktion und Relevanz als Ersatz für die Lebenserfüllung zukommen. Zudem schaffen und bewahren sie als populäre Produkte Gefühle, Ideen, Verhaltensweisen und Lebenseinstellungen und tragen letztlich auch maßgeblich dazu bei, wie Menschen sich selbst und die Realität wahrnehmen.³³¹ Dabei eignen sich besonders Superhelden-Geschichten für die Initiierung von Reflexions- und Bewusstwerdungsprozessen, die Verarbeitung gesellschaftlicher und individueller Ängste sowie für die Vermittlung gesellschaftlicher Diskurse, da diese durch den Wert der Unterhaltung mit positiven Emotionen verbunden sind und zusätzlich eine große

³²⁵ Vgl. Ebd., S. 151.

³²⁶ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 62; Blythe/Sweet, „Superhero. The Six Step Progression“, S. 185.

³²⁷ Reitberger/ Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 136.

³²⁸ Vgl. Ebd.

³²⁹ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, *Massenzeichenware*, S. 23.

³³⁰ Ebd.

³³¹ Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, S. 151.

Reichweite besitzen.³³² Für die Verbreitung und Popularisierung der Superhelden ist vor allem ihre mediale Präsenz verantwortlich.

3.4 Aktualität & Mediale Verbreitung

Bei der Figur des Superhelden handelt es sich fraglos um eine der langlebigsten Heldenfiguren der (Post-)Moderne³³³, die allgegenwärtig, nahezu global vertreten und weitgehend jedem vertraut ist. Dabei ist für die anhaltende und weitverbreitete Bekanntheit sowie Popularität der Superhelden maßgeblich die Transmedialität des Genres von Bedeutung, da Superhelden in unterschiedlichen Medien auftreten können. Denn auch bei diesen Heldenfiguren und ihren Geschichten handelt es sich um „Stoffe, die unabhängig des Ursprungsmediums im kollektiven Gedächtnis einer Zeit verankert sind“³³⁴.

Zwar entspringen Superhelden dem Comic, allerdings traten diese bereits frühzeitig ebenfalls im Radio, Fernsehen und Kino sowie später auch in Videospielen auf und es gab sowohl Zeichentrickserien als auch Realfilm-Serials, die sich landesweit in den visuellen Medien Kino und Fernsehen etablierten.³³⁵ Allen voran wurde Superman von Beginn an exzessiv als Produkt vermarktet, was sich in einer Vielzahl an Merchandising-Artikeln äußerte, die sich von Figuren über Spiele bis hin zu Kaugummi erstreckten³³⁶, sowie seinem Einzug in die unterschiedlichsten Medien. Die Vermarktung und die parallele Existenz in mehreren Medien unterstützten Supermans Popularitätszuwachs und spielten sowohl für seinen internationalen Erfolg als auch seine Ikonisierung eine entscheidende Rolle.³³⁷

Dabei führt die parallele Existenz der Superhelden in unterschiedlichen Medien zu einem Austausch zwischen diesen, wodurch sich das Superheldengenre medienübergreifend ausbreitet und ausdifferenziert, neue Rezipientenkreise erschlossen werden und eine Ausweitung und stete Fortschreibung der Superheldennarrative stattfindet.³³⁸ Nahezu in jedem Medium vertreten, haben sich die Superhelden im Laufe der Zeit fest in der Populärkultur verankert und sich generationsübergreifend in stets neuer, aktualisierter Version ihrer Selbst besonders in das kulturelle Gedächtnis der USA eingeschrieben und wurden teilweise sogar zu populären Ikonen.³³⁹

³³² Vgl. Hessel, Florian, „Comic, Information, Propaganda. Milton Caniffs *How to Spot a Jap* in der Kulturindustrie“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 253-271, S. 256.

³³³ Vgl. Meier, *Superman Transmedial*, S. 12.

³³⁴ Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Tübingen, Basel: A. Francke Verlag 2002, S. 13.

³³⁵ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 117.

³³⁶ Vgl. Meier, *Superman Transmedial*, S. 41.

³³⁷ Vgl. Ebd., S. 93.

³³⁸ Vgl. Ebd., S. 60.

³³⁹ Vgl. Ebd., S. 11.

Spätestens seit Anfang des 21. Jahrhunderts – darauf wurde bereits einleitend in dieser Arbeit verwiesen – gelangten die Superhelden aufgrund der zahlreichen Superhelden-Blockbuster, beginnend mit Sam Raimis *Spider-Man* Trilogie (USA 2002-2007) endgültig in den Mainstream.³⁴⁰ Seit dem reihen sie sich quasi aneinander an, garantieren durchgehende Kinounterhaltung³⁴¹ und gehören mittlerweile zu den lukrativsten Genres im Filmgeschäft.³⁴² Denn Superhelden sind Ausdruck einer Zivilisation, die sich in einer krisenbehafteten Welt mit Kriegen, Zerstörungen, sozialen Missständen und akuter Terrorgefahr nach optimistischen Bildern sehnt. Zusätzlich zu den größten Ängsten sprechen Superhelden nämlich auch die höchsten Erwartungen und tiefsten Sehnsüchte der Menschen an, da sie mit ihrem Optimismus und ihrer Furchtlosigkeit Hoffnung transportieren.³⁴³ Aus diesem Grund verhalten sich „[b]eängstigende Zeiten und Superhelden-Filme [...] zueinander wie Seife und Dreck“³⁴⁴. Mit Superhelden werden nämlich allgemein – trotz der bestehenden pessimistischen Charaktere des Dunklen Zeitalters, die eher als Antihelden bezeichnet werden können – selbstlose und mächtige Heldenfiguren assoziiert, die sich und ihre Fähigkeiten für das Allgemeinwohl einsetzen und die Nation oder die Welt vor Gefahren jeglicher Art bewahren.

Neben bekannten Superhelden schafften es mit *The Incredibles* (USA 2004, R: Brad Bird), *My Super Ex-Girlfriend* (USA 2006, R: Ivan Reitman) und *Hancock* (USA 2008, R: Peter Berg) sogar Filme ohne Comicvorlage in die Kinos. Zudem wurde eingangs erwähnt, dass es aufgrund des Erfolges ebenfalls nicht lange dauerte, bis auch das Fernsehen die Superhelden für sich entdeckte und mit *Heroes* (NBC, 2006-2010) eine Serie auf den Weg schickte, die sich an den Comic-Storys orientierte und diese als Inspiration heranzog. Dabei übernahm die Serie mit ihren „unkostümierten Supermenschen“³⁴⁵ Innovationen des Dunklen Zeitalters und kombinierte diese mit denen der Renaissance.³⁴⁶ Bis heute folgen weitere Superhelden-Serien und -Filme, die entweder bekannte Superhelden als Protagonisten aufweisen oder sich an bekannte Muster anlehnen und eigens entwickelte Helden auf die heimischen Bildschirme und die weltweiten Leinwände schicken.

Die große anhaltende Welle von Hollywoodverfilmungen ergänzte und vervielfachte den ursprünglichen comiclesenden Rezipientenkreis durch neue Superheldenanhänger und führte seit der Jahrtausendwende zu einem weiteren Popularisierungsschub der

³⁴⁰ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 391.

³⁴¹ Vgl. Ebd., S. 446.

³⁴² Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 118.

³⁴³ Vgl. Morrison, *Superhelden*, S. 15f.

³⁴⁴ Ebd., S. 446.

³⁴⁵ Ebd., S. 452.

³⁴⁶ Vgl. Ebd.

Superhelden und deren Medium.³⁴⁷ Als eine der Hauptwaren populärer Unterhaltung erscheint es fast, als könne man ihnen nicht entkommen³⁴⁸ und sie blicken uns heutzutage nicht nur von Kinoleinwänden, sondern auch von Plakaten entgegen, sind neben Filmen und Serien auch in Werbespots zu sehen und gehören mittlerweile zum kulturellen Allgemeingut.³⁴⁹ Durch den Erfolg der Filme und ihre gegenwärtige Präsenz vollzog sich auch ein Wandel in der Betrachtungsweise der Superhelden sowie der (Superhelden-) Comics: Von *bloßer* Populärkultur finden sie nun nicht nur von der Literaturkritik Beachtung³⁵⁰, sondern sind „inzwischen auch Forschungsgegenstand kulturwissenschaftlicher, soziologischer und sogar medizinischer und naturwissenschaftlicher Untersuchungen geworden“³⁵¹. Die außergewöhnliche Präsenz der Superhelden, welche sich stetig zu steigern scheint, ist somit in der Kultur, der Wissenschaft und den Medien gleichermaßen zu verzeichnen.³⁵²

Mit der Definition des Superhelden-Genres und deren Protagonisten wurde eine Basis geschaffen anhand derer die Serie *Scorpion* im nachfolgenden Kapitel auf ihre Verwendung genretypischer Merkmale und ihre Bezugnahme auf Superhelden untersucht werden kann.

³⁴⁷ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 118.

³⁴⁸ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 18.

³⁴⁹ Vgl. Friedrich/Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, S. 4.

³⁵⁰ Vgl. Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 118.

³⁵¹ Ebd., S. 119.

³⁵² Vgl. Ebd., S. 120.

4 Analyse der Serie *Scorpion*

„Diese Nerds retten die Welt!“³⁵³

Die Entwicklungsgeschichte des Helden hat gezeigt, dass dessen Erscheinungsformen mannigfaltig sind und insbesondere am Übergang vom 20. in das 21. Jahrhundert durch die zunehmende Medialisierung und Technisierung zahlreiche neue Formationen von Heldenfiguren entstanden.³⁵⁴ Dazu zählten auch die Figuren des Hackers oder Nerds, deren neuer Heldentypus sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts aus der nordamerikanischen Populärkultur entwickelte und soziale Rollenmuster beschrieb.³⁵⁵ Dabei werden Hacker wie Nerds oft als Computer-Genies bezeichnet, da man ihnen ein großes Wissen und Geschick mit technischen Apparaturen zuschreibt.

Auf Eigenschaften dieses Heldentypus greift auch die US-amerikanische Fernsehserie *Scorpion* zurück, die von der wahren Geschichte des exzentrischen Genies Walter O'Brien inspiriert ist, der den vierthöchsten IQ besitzt, der weltweit dokumentiert wurde. Die Serie handelt somit vom Mastermind Walter und seinem Team von Supergenies, welche im Auftrag der Homeland Security als deren letzte Verteidigungslinie arbeiten.³⁵⁶ Während *Scorpion* in den USA seit 2014 auf CBS ausgestrahlt wird und dort bereits in der dritten Staffel läuft³⁵⁷, ist die Serie zudem auch im deutschsprachigen Fernsehen zu sehen.³⁵⁸

4.1 Nerds und Hacker

Die Protagonisten der Serie werden von dieser sowohl als Nerds inszeniert, indem ihnen mit diesem Stereotyp verbundene Fähigkeiten, Verhaltensweisen und Interessen zugeschrieben werden als auch innerhalb der Diegese explizit als „Nerd Herd“³⁵⁹, „bunch of computer nerds“³⁶⁰ oder „Team of Einsteins“³⁶¹ bezeichnet. Zudem wird darauf aufmerksam gemacht,

³⁵³ N.N., „Scorpion. Serie“, SAT.1, <http://www.sat1.at/tv/scorpion/serie> o.J., 13.09.2016.

³⁵⁴ Vgl. Immer/Marwyck, „Helden gestalten“, S. 18.

³⁵⁵ Vgl. Leitner, Florian, „Hacker, Nerds und Übermenschen. Die Helden der Cyberkultur“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 435-451, S. 436.

³⁵⁶ Vgl. N.N., „About Scorpion“, CBS, <http://www.cbs.com/shows/scorpion/about/> o.J., 20.02.2016.

³⁵⁷ Vgl. N.N., „Scorpion“, IMDb, http://www.imdb.com/title/tt3514324/?ref_=nv_sr_1 o.J., 19.02.2016.

³⁵⁸ In Deutschland wird *Scorpion* beispielsweise auf SAT.1 ausgestrahlt, war in Österreich bereits auf Puls 4 und in der Schweiz auf TV24 zu sehen.

³⁵⁹ „Da Bomb“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 15, CBS, USA 2016; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Da Bomb“, Springfield! Springfield!, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s02e15 o.J., 17.10.2016.

³⁶⁰ „Crossroads“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 20, CBS, USA 2015; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Crossroads“, Springfield! Springfield!, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s01e20 o.J., 17.10.2016.

dass sich die Protagonisten auch selbst mit dem Begriff identifizieren, da diese ihn ebenfalls zur Selbstbeschreibung verwenden.³⁶²

4.1.1 Geschichte und Definition

Mit den Begriffen des Hackers und Nerds werden Figuren charakterisiert, „die über hard- und softwaretechnisches Expertenwissen verfügen“³⁶³ und gemeinhin auch als „Computerfreak[s]“³⁶⁴ bezeichnet werden. Ihre außergewöhnlichen Taten resultieren demnach aus ihrer „überdurchschnittliche[n] Expertise im Umgang mit Computern“³⁶⁵ und insbesondere Hacker wurden von Anfang an als die Helden der Computer Revolution vorgestellt. Obwohl sich der Heldentypus stark von klassischen Heldenkonzepten unterscheidet, kam diesem vor allem durch den Aufstieg der digitalen Subkultur zur Leitkultur eine große gesellschaftliche Bedeutung zu. Da es sich bei seinen Vertretern meist um jugendliche, männliche Figuren handelt³⁶⁶, die als „tendenziell isolierte Individuen [...] in einen Gegensatz zur bestehenden Ordnung“³⁶⁷ geraten, wird einzig dadurch an traditionelle Heldenkonzepte angeschlossen. Ansonsten bricht dieser Heldentypus „bewusst mit tradierten Männlichkeits- und Heldenbildern“³⁶⁸, da jene Charakteristika von Männlichkeit und körperlicher Stärke, die traditionelle Helden auszeichnen, gezielt negiert werden.³⁶⁹ Dennoch werden diese Protagonisten der Cyberkultur zu Übermenschen stilisiert und aktivieren ambivalente Gefühle, indem sie Paranoia und Faszination zugleich hervorrufen. Denn es existiert gegenüber digitalen Apparaturen und den damit hantierenden Akteuren eine tiefreichende Skepsis, die sich vor allem daraus begründet, dass diese „weder industriell organisiert noch staatlich reglementiert sind“³⁷⁰. Dadurch erscheint deren Handeln unberechenbar und somit auch potenziell bedrohlich. Gleichzeitig wird diesen Akteuren aufgrund ihrer Computer-Fähigkeiten und dessen leichtfertige Beherrschung aber auch Faszination entgegengebracht.³⁷¹

³⁶¹ „A Cyclone“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 3, CBS, USA 2014; N.N., „Scorpion Episode Scripts. A Cyclone“, Springfield! Springfield!, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s01e03 o.J., 17.10.2016.

³⁶² Siehe u.a. „Rogue Element“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 9, CBS, USA 2014; „Super Fun Guys“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 5, CBS, USA 2015; „The Old College Try“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 11, CBS, USA 2015.

³⁶³ Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 435-436.

³⁶⁴ Immer/Marwyck, „Helden gestalten“, S. 28.

³⁶⁵ Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 435.

³⁶⁶ Vgl. Ebd., S. 435ff.

³⁶⁷ Ebd., S. 437.

³⁶⁸ Immer/Marwyck, „Helden gestalten“, S. 28.

³⁶⁹ Vgl. Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 435.

³⁷⁰ Ebd., S. 436.

³⁷¹ Vgl. Ebd., S. 435f.

Dabei spielen Hollywood-Filme sowohl für das gesellschaftliche Bild als auch für das Selbstverständnis der Hacker und Nerds eine entscheidende Rolle. Für Filme wiederum sind vor allem kommerzielle Gründe ein wichtiger Faktor für die Darstellung und die Erzählung von digitalen Technologien, Nerds und Hackern, „weil sie dadurch die ständig wachsende Schicht der ‚digital natives‘ als Zielgruppe erschließen“³⁷². Denn da das Kino für diese computeraffinen Vertreter ein veraltetes Medium darstellt, sind sie sonst eher schwerlich für das Kino zu gewinnen.³⁷³ Jedoch werden äußerst intelligente Menschen, besonders wenn diese geschickt mit Technik und Technologien umgehen können, in der Populärkultur und besonders in Filmen und im Fernsehen üblicherweise als Freaks dargestellt.³⁷⁴

Trotz dieses eher unvorteilhaften Rollenbildes dienen die Begriffe den Angehörigen der Cyberkultur häufig zur Selbstbeschreibung, womit sie zentrale heroische Merkmale wie betonte Manneskraft und das Überwältigen physischer Grenzen von sich weisen, die klassische Helden von Achilles bis Superman charakterisieren.³⁷⁵ Da die Bezeichnungen des Hackers und des Nerds jedoch nicht deckungsgleich sind und jeweils andere Aspekte betonen, werden diese im Folgenden kurz erläutert.³⁷⁶

Hacker können als gesellschaftliche Vorreiter gesehen werden, die die Welt verändern und die „mithilfe von Computern gegen illegitime Autoritäten kämpfen und sich einem Informationsegalitarismus verschrieben haben“³⁷⁷. Mit Hacking kann die unbekümmerte intellektuelle Ausbeutung des höchsten und tiefsten Potentials von Computersystemen verstanden werden sowie die Entschlossenheit, den Zugriff zu Computern und Informationen so frei und offen wie möglich zu gestalten. Zudem kann damit auch die aufrichtige Überzeugung einhergehen, dass Schönheit in Computern gefunden und sowohl der Verstand als auch der Geist durch die Ästhetik eines perfekten Programms freigesetzt werden kann.³⁷⁸ Denn für Hacker gleicht „ein gut geschriebener Programmcode ein[em] Kunstwerk.“³⁷⁹

Die genaue Herkunft des Begriffs Nerd ist unklar und es existieren vor allem zwei Theorien über dessen Entstehung. Während eine Theorie Nerd als ein Akronym von „Non Emotionally

³⁷² Ebd., S. 436.

³⁷³ Vgl. Ebd.

³⁷⁴ Vgl. Bochman, Svetlana, „Detecting the Technocratic Detective“, in: *Sherlock Holmes for the 21st century. Essays on New Adaptions*, Hg. Lynette Porter, Jefferson: McFarland & Company 2012, S. 144-154, S. 153. S. 147.

³⁷⁵ Vgl. Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 443.

³⁷⁶ Vgl. Ebd., S. 435.

³⁷⁷ Ebd., S. 437.

³⁷⁸ Vgl. Sterling, Bruce, *The Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York: 1992, S. 52.

³⁷⁹ Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 437.

Responding Dude“ versteht, geht die andere davon aus, dass sich der Begriff von dem Wort „knurd“ ableitet. Denn im Gegensatz zu anderen Studenten, die es bevorzugten, betrunken, also „drunk“, zu sein, verkörperten lerneifrige Nerds das Gegenteil, weshalb für sie der rückwärts gelesene Begriff verwendet worden sein soll, der durch die englische Aussprache wie Nerd klingt. Gemeinsam ist den Theorien die negative Konnotation des Begriffs und dass sie bereits beide zentrale Charakteristika der Figuren beinhalten.³⁸⁰ Unabhängig von seinem tatsächlichen Ursprung verbreitete sich der Begriff des Nerds zunächst im amerikanischen Englisch in den 1960er Jahren und bezeichnet ganz allgemein „Personen, die sich durch außergewöhnliche Begabung in einem bestimmten Wissensgebiet auszeichnen, gleichzeitig starke Defizite hinsichtlich ihrer ‚social skills‘ aufweisen und durch Unsportlichkeit und mangelnde körperliche Attraktivität auffallen.“³⁸¹ Durch das Aufkommen der digitalen Subkultur wurden darunter dann überwiegend junge männliche Computer-Programmierer und -Bastler verstanden, die in allen Bereichen außerhalb der Digitaltechnologie und vor allem im sozialen Bereich vermeintlich oder tatsächlich unfähig sind. Denn es wird ihnen unterstellt, dass sie keine Gespräche führen können, welche über die Themen von Soft- und Hardware hinausgehen und überdies nicht nur schlecht gekleidet und unattraktiv sind, sondern auch ungeschickt, weshalb sie bei Frauen nur schwerlich Chancen haben. Nerds zeichnen sich demnach hauptsächlich durch soziale Inkompetenz und mangelndes Einfühlungsvermögen aus.³⁸²

Jedoch lässt sich ein Erfolg und Aufstieg dieser Technik-Freaks innerhalb der Gesellschaft feststellen, da nach Größen wie Microsoft-Gründer Bill Gates und Apple-Gründer Steve Jobs, besonders die Google-Entwickler Larry Page und Sergey Brin sowie Facebook-Gründer Mark Zuckerberg zu gesellschaftlichen Ikonen wurden. Letztlich basiert das komplette digitale Zeitalter, wie wir es heute kennen und dessen Fortschritte nicht mehr wegzudenken sind, auf „einem Nerd-gebauten Fundament“³⁸³. Zudem lässt sich auch ein Wandel in der Populärkultur verzeichnen, da jene Nerds auch in mehreren Filmen wie zum Beispiel David Finchers *The Social Network* (USA 2010) oder in beliebten Serien wie *The Big Bang Theory* (CBS, seit 2007) als Protagonisten auftreten, über deren Arbeit und Leben berichtet wird. Doch trotz ihres Aufstiegs und Erfolgs sowie der Beliebtheit dieser Serien, bleibt das klassische Bild des Nerds vor allem innerhalb der Serien bestehen und dieser wird als schwächlicher, schlecht gekleideter Sonderling mit herausragenden

³⁸⁰ Vgl. Fahrenbach, Christian, „Die neuen Nerds. Gefeierte Fachidioten“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/die-neuen-nerds-gefeierte-fachidioten-a-746949.html> 24.02.2011, 22.09.2016.

³⁸¹ Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 440-441.

³⁸² Vgl. Ebd., S. 440ff.

³⁸³ N.N., „Nerds. Weltretter mit Hornbrillen?“, *Elektrischer Reporter*, <http://www.elektrischer-reporter.de/elr/video/115/> 03.04.2009, 22.09.2016.

Computerkenntnissen, seltsamen Hobbies und einem Mangel an Sozialkompetenz und Taktgefühl dargestellt.

Somit kann die kulturelle Funktion des Nerd-Stereotyps in der Kanalisierung von Ängsten gegenüber der fremden neuen Technologie gesehen werden, da Nerds trotz ihres außerordentlichen Umgangs mit Computern ansonsten das Bild von körperlich schwachen, ungeschickten und harmlosen Versagern verkörpern und damit Computer genauso wenig bedrohlich erscheinen lassen wie sie selbst.³⁸⁴

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass die Vertreter dieses Heldentypus oft als gesellschaftliche Außenseiter dargestellt werden, da sie Technologien und insbesondere neue Medien ungewöhnlich gut beherrschen. Zudem wird ihnen eine Vernarrtheit in undurchsichtiges technisches Wissen zugeschrieben sowie unübliche Interessen in spezifische Fachgebiete, mit denen sie anderen auf die Nerven gehen. Überdies sagt man ihnen auch Schwierigkeiten mit sozialer Interaktion und dabei auftretende Nervosität nach sowie die damit einhergehende Unfähigkeit, den Großteil sozialer Beziehungen aufrecht erhalten zu können.³⁸⁵ Dadurch kommt es zu der verallgemeinerten Annahme und Darstellung, dass hochgradige Intelligenz meist von sozialer Kompetenz getrennt ist und mit einem Mangel an Freunden und inakzeptablem sozialen Verhalten einhergeht.³⁸⁶ Somit werden die Figuren des Hackers und des Nerds größtenteils als sozial inkompetente Außenseiter, aber hochintelligente sowie fachkundige Experten dargestellt.

Neben der bereits beschriebenen Stilisierung zu Übermenschen schließt der Heldentypus mit seinen Protagonisten der Cyberkultur auch durch deren weitgehende Unabhängigkeit von staatlichen Vorschriften, deren Rolle als Außenseiter und ihren Konflikt mit dem Gesetz an klassische Heldenbilder an.

4.1.2 Die Nerds in *Scorpion*

Die Serie *Scorpion* greift das gesellschaftliche Stereotyp des Nerds auf, schließt damit an einige der erwähnten Klischees an und präsentiert die Genies als gesellschaftliche Außenseiter mit einem Mangel an Sozialkompetenz und Taktgefühl. Generiert wird dieses Bild, indem die Serie bewusst an stereotype Nerd-Hobbies anknüpft und ihre Protagonisten dabei zeigt, wie diese Computerspiele und Schach spielen, Zauberwürfel auf Zeit lösen, Comics lesen und Figuren sammeln sowie auch technische Geräte zerlegen und

³⁸⁴ Vgl. Leitner, „Hacker, Nerds und Übermenschen“, S. 443.

³⁸⁵ Vgl. Bochman, „Detecting the Technocratic Detective“, S. 153.

³⁸⁶ Vgl. Ebd., S. 146.

zusammenbauen. Auch das Interesse der Serienfiguren für Wissenschaft und Technik, die Begeisterung für spezifische Fachgebiete sowie charakteristische Kleidungsstücke wie Strick-Pullover, karierte Hemden, bedruckte Shirts und große Brille unterstützen die Klischeevorstellung des Nerds. Darüber hinaus kommt auch die mit dem Stereotyp verbundene Auffassung zum Einsatz, dass ein hoher IQ zumeist mit geringer sozialer Kompetenz gekoppelt ist und Nerds Schwierigkeiten mit menschlichem Verhalten und angemessener Kommunikation haben sollen. Dabei werden vor allem der Hauptfigur Walter mangelndes Einfühlungsvermögen und Emotionslosigkeit zugeschrieben, die sich beispielsweise in seiner rein rationalen Betrachtungsweise äußern, indem er alles auf wissenschaftliche Grundlagen zurückführt. Denn er erklärt und beschreibt nicht nur biologische, chemische, physikalische und technische Vorgänge, Handlungen und Funktionen mithilfe wissenschaftlicher Fakten, sondern auch Gefühle und menschliche Verhaltensweisen. Da Walter zudem alles, was nicht beweis- oder erklärbar ist, erst einmal als unsinnig abwertet, selten Gefühle zeigt und ungefiltert seine Meinung äußert, verärgert er nicht nur außenstehende Personen, sondern verletzt auch seine Teammitglieder, wodurch sein niedriger EQ, Emotionsquotient, und seine soziale Inkompetenz besonders verdeutlicht werden. Mit dem Rückgriff auf weitere altbekannte Klischees wie dem Aufgehen der Protagonisten im intellektuellen Streben und der steten Verwendung von Fachjargon sowie der Demonstration ihrer außergewöhnlichen Hacking- und Programmierfähigkeiten wird das Bild des Nerds ebenfalls verstärkt.

Damit schließt die Serie bewusst an stereotype Vorstellungen und Darstellungsweisen des Nerds in der Populärkultur an, jedoch lässt das eingangs angeführte Zitat bereits vermuten, dass sich ihre Protagonisten von gewöhnlichen „Computerfreaks“ unterscheiden. Denn die Rettung der Welt setzt nicht nur heroische Merkmale wie die Überwindung physischer Grenzen voraus, welche die Figuren der Cyberkultur von sich weisen, sondern auch weitere Eigenschaften, die über herausragende Computerkenntnisse hinausgehen. Dass es sich bei den Serienfiguren nicht um passive, hauptsächlich vor dem Bildschirm sitzende Figuren handelt, verdeutlicht auch das Intro der Serie zu Beginn jeder Episode.

4.2 Das Intro der Serie

Das Intro stellt aufgrund seiner Positionierung außerhalb des Textes zwar einen Paratext dar, da es nicht der diegetischen Welt der Serie angehört, jedoch erfüllt es gerade deshalb eine wichtige Funktion. Denn indem vom Protagonisten der Serie mittels Voice-Over die einzelnen Teammitglieder und deren Mission vorgestellt werden, erhält der Rezipient bereits am Anfang einer Folge kurz und knapp die wesentlichsten Informationen, wodurch auch der Einstieg innerhalb einer laufenden Staffel oder das Rezipieren einzelner Episoden ermöglicht

wird. Um denjenigen Lesern, welche die Serie nicht kennen, ebenfalls einen ersten Eindruck und grundlegende Informationen zu gewähren, werde ich den Text des Intros aufgrund seiner Prägnanz in seiner Gesamtheit wiedergegeben:

„My name is Walter O'Brien. I have the fourth highest IQ ever recorded: 197. Einstein's was 160. When I was 11, the FBI arrested me for hacking NASA to get their blueprints for my bedroom wall. Now I run a team of geniuses, tackling worldwide threats only we can solve. Toby's our behaviorist. Sylvester's a human calculator. Happy, a mechanical prodigy. Agent Cabe Gallo's our government handler. And Paige? Well, Paige isn't like us. She's normal and translates the world for us while we help her understand her genius son. Together, we are Scorpion.“³⁸⁷

Auf der Bildebene wird das Gesagte einerseits visualisiert, indem Walter beispielsweise als Kind dabei gezeigt wird, wie ihn bewaffnete Soldaten festnehmen oder auch die einzelnen Mitglieder bei jeweils charakteristischen Tätigkeiten zu sehen sind. Dabei wird Sylvester rechnend an einer Tafel dargestellt, Happy beim Schweißen und Cabe mit einer Waffe gezeigt, Toby in geheimnisvollen Rauch gehüllt, Paige in Interaktion mit den Mitgliedern präsentiert und Walter ist unter anderem vor dem Computerbildschirm zu sehen. Andererseits werden das Driften in einem Cabrio, die Kollision eines Flugzeugflügels mit einem Glasgebäude, eine Verfolgungsjagd, das energische Tippen der Mitglieder an Laptops sowie auch eine Einstellung der Mitglieder im Team gezeigt. Auf der Tonebene wird die Voice-Over mit Bass und Schlagzeug unterlegt, die durch einen mitreißenden Beat, der vor allem für das Actiongenre charakteristisch ist, Spannung erzeugt. Mit dem Intro kommen dem Rezipienten dadurch nicht nur die wichtigsten Informationen über die Serie zu, sondern er wird zugleich auch auf die jeweilige Episode eingestimmt.

Das Intro präsentiert damit ein Team von sechs unterschiedlich begabten Personen, von denen vier als Genies bezeichnet werden. Dabei verbindet die Figur des Genies und die traditionellen Helden seit der Antike vor allem ihr außergewöhnliches Sein, welches „das normale menschliche Maß“³⁸⁸ übersteigt. Allerdings ist die Beschaffenheit der Tat des Genies meist geistiger statt körperlicher Natur³⁸⁹ und auch den Mitgliedern des Teams werden durch die Bezeichnung als Genies und Nerds hohe kognitive Fähigkeiten zugeschrieben. Indem sich Programmiersprachen durch Logik und Klarheit auszeichnen und deshalb von vielen Genies geschätzt und beherrscht werden³⁹⁰, liegt eine Verbindung zum

³⁸⁷ *Scorpion*, Idee: Nick Santora, Columbia Broadcasting System, USA seit 2014, drei Staffeln; N.N. „Scorpion Episode Scripts. Single Point of Failure“, *Springfield! Springfield!*, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s02e05 o.J., 17.10.2016.

³⁸⁸ Primavera-Lévy, „Helden der Autonomie“, S. 63.

³⁸⁹ Vgl. Weinelt, „Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘“, S. 19.

³⁹⁰ Vgl. Jimenez, Fanny, „Zu Hochbegabung gehört mehr als ein IQ von 130“, *welt.de*, <https://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article113844884/Zu-Hochbegabung-gehört-mehr-als-ein-IQ-von-130.html> 24.02.2013, 18.02.2017.

Nerd Nahe. Denn obwohl nicht jeder als Nerd bezeichnete Mensch ein Genie ist, wird der Begriff des Nerds hingegen oft für hoch intelligente Menschen verwendet, da Genies aufgrund ihrer Leidenschaft für intellektuelle Tätigkeiten, Technik und Wissenschaft sowie ihrer Wissbegierde ähnliche Interessen aufweisen.

Jedoch wird dem Rezipienten durch das Intro auch deutlich gemacht, dass die Kompetenzen der Serienfiguren über geistige Fähigkeiten hinausreichen. Denn der mitreißende Beat und die actionreichen Einstellungen verweisen bereits darauf, dass diese im Kampf gegen anstehende Bedrohungen durchaus auch körperlichen Einsatz bringen müssen, womit an traditionelle Heldenfiguren angeschlossen wird. Zudem handelt es sich um weltweite Gefahren, die nur durch das Team verhindert werden können, weshalb oft nicht nur das Schicksal einer Stadt oder der USA von ihnen abhängt, sondern auch jenes der ganzen Welt. Damit sie den jeweiligen Bedrohungen entgegentreten können, werden die Teammitglieder mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten und Charaktereigenschaften ausgestattet, wodurch sie sich gegenseitig ergänzen und die Gefahren gemeinsam bekämpfen können. Um für die nachfolgenden Ausführungen ein besseres Verständnis zu garantieren, werden die Serienfiguren zunächst kurz vorgestellt und charakterisiert.

4.3 Figuren

Walter O'Brien

Das „Superhirn“³⁹¹ der Gruppe ist Gründer und Anführer des Teams Scorpion, dem ein außerordentlicher Verstand, ausgezeichnete Computerkenntnisse und ein umfangreiches Wissen auf den verschiedensten Fachgebieten zugeschrieben werden. Trotz mangelndem Einfühlungsvermögen und seiner rein rationalen Betrachtungsweise, wird er als mutig und fest entschlossen inszeniert, sich aktiv für das Wohl seines Teams und jenes der Allgemeinheit einzusetzen.

Dr. Tobias Curtis

Als Psychologe und Experte auf dem Gebiet der Verhaltenspsychologie wird Toby die Eigenschaft zugeschrieben, anhand von Mimik, Gestik und Sprache auf den Charakter und die Gedanken von Menschen schließen zu können. Dadurch wird der Eindruck vermittelt, er könne Gedanken lesen, was er sowohl innerhalb des Teams anwendet als auch für die Missionen einsetzen kann. Indem er als süchtig nach Glücksspielen inszeniert wird, bringt er nicht nur sich selbst, sondern auch dem Team oftmals Ärger ein.

³⁹¹ N.N., „Scorpion. Die Rollen & Darsteller“, SAT.1, <http://www.sat1.at/tv/scorpion/rollen-darsteller> o.J., 13.09.2016.

Sylvester Dodd

Die Bezeichnung als „human calculator“, also menschlicher Taschenrechner, lässt bereits darauf schließen, dass es sich bei Sylvester um einen hochbegabten Mathematiker und Statistiker handelt, der exakte Berechnungen durchführen und die kompliziertesten Gleichungen lösen kann. Zudem wird er als überemotionaler Mensch und großer Fan von Superhelden dargestellt, der unter einigen Zwangsneurosen und Phobien, wie der Angst vor Krankheiten und Bakterien, leidet.

Happy Quinn

Die Ingenieurin wird aufgrund ihrer Fähigkeiten als mechanisches Ausnahmetalent inszeniert, da sie technische Geräte aller Art reparieren, neue Geräte konstruieren und dadurch innerhalb kürzester Zeit einsatzfähiges Equipment herstellen kann. Happy wird außerdem als kühl und distanziert dargestellt und neigt zu aggressivem Verhalten und gelegentlichen Wutanfällen.

Agent Cabe Gallo

Der Agent der Homeland Security stellt das Bindeglied zwischen dem Team und der Regierung dar, der Scorpion die jeweils zu erfüllenden Missionen überbringt und diese bei der Ausführung unterstützt. Dabei wird Cabe nicht nur als Ersatzvater Walters, sondern auch als Mentor und Autoritätsperson inszeniert, der das Team um Erfahrung und den Umgang mit Schusswaffen bereichern kann.

Paige Dineen

Indem Paige als Vermittlerin zwischen den Genies und der Außenwelt eingesetzt wird, kann sie das Team um ihre sozialen und kommunikativen Fähigkeiten ergänzen und dadurch auch Probleme und Streitigkeiten innerhalb des Teams lösen. Zudem wird sie als alleinerziehende Mutter des neunjährigen Ralphs dargestellt, der wie die anderen Teammitglieder ebenfalls als Genie präsentiert wird und Schwierigkeiten mit sozialer Kommunikation aufweist.

Das Intro und die Figurenbeschreibung machen bereits deutlich, dass es sich bei den Protagonisten der Serie um außergewöhnlich begabte Figuren handelt, die gemeinsam gegen weltweite Bedrohungen kämpfen, die einzig von ihnen behoben werden können. Im Auftrag der Regierung stellen sie sich in jeder Episode erneut den Herausforderungen der zu erfüllenden Mission und beheben oder vereiteln Katastrophen, mit deren Eintreten gravierende Auswirkungen verbunden sind. Indem sie ihre Fähigkeiten bereitwillig in den Dienst der Allgemeinheit stellen, sich wiederholt Gefahren aussetzen und das Schicksal der

Welt in ihren Händen halten, werden nicht nur grundlegende heroische Eigenschaften ersichtlich, sondern auch eine wesentliche Parallele zu Superhelden.

Die Serie greift somit vorwiegend auf das Stereotyp des Nerds zurück, um ihren Protagonisten überragende Computer-Fähigkeiten, ein hohes Maß an Wissen auf den verschiedensten Fachgebieten und technische Kompetenzen zuzuschreiben sowie ebenfalls ihre außerordentliche Intelligenz zu visualisieren. Der Nerd verkörpert nämlich existierende Vorstellungen von hochintelligenten Menschen, denen ebenfalls sonderbare Interessensgebiete und Schwierigkeiten mit menschlicher Kommunikation nachgesagt werden. Zugleich wird aber auch deutlich, dass es die Serie nicht bei einer einfachen Darstellung ihrer Protagonisten als Nerds belässt und sie durchaus mit weiteren Qualitäten ausstattet, die nicht den bestehenden Klischees entsprechen.

Indem die Figur des Nerds als solche weder typische heroische Merkmale aufweist noch über charakteristische Verhaltensweisen verfügt, die den in der Gesellschaft existierenden Schemata von Helden entsprechen, wird diese nicht über bestimmte Individuen und soziale Gruppen hinaus als Held wahrgenommen. Um die Frage beantworten zu können, inwieweit es sich bei den Protagonisten der Serie *Scorpion* um neue Heldenfiguren handelt und ob bei ihrer Gestaltung und Inszenierung an allgemein geltende heroische Vorstellungen angeschlossen sowie auch auf Superhelden und ihr Genre zurückgegriffen wird, werden nachfolgend ihre Heroisierungsstrategien untersucht. Denn es wurde bereits darauf verwiesen, dass Helden nicht einfach existieren, sondern als solche durch Inszenierung und Übereinkunft geschaffen werden. Sowohl heroische Personen als auch fiktive Figuren durchlaufen somit immer einen Heroisierungsprozess, durch den diese erst als Helden konstruiert werden.

4.4 Heroisierungsstrategien

Im Folgenden werden jene von der Serie verwendeten Strategien und Verfahren einer Analyse unterzogen, auf welche diese für die Heroisierung ihrer Protagonisten zurückgreift.

Dabei haben die Ausführungen über Helden gezeigt, dass Personen bereits dann als Helden wahrgenommen werden, wenn sie typische Elemente von Heroismus verkörpern. Deshalb wird in einem ersten Schritt mithilfe der von Allison und Goethals erstellten Merkmalliste der „Great Eight traits of heroism“³⁹² untersucht, in welchem Ausmaß *Scorpion* ihren Protagonisten grundlegende heroische Eigenschaften zuschreibt.

³⁹² Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 194.

In einem nächsten Schritt werden die von der Serie verwendeten intertextuellen Verweise untersucht, da mit diesen eine Verbindung zu Helden erfolgen kann. Um die Heroisierung einer Person vorzunehmen, wurde als weitere Strategie nämlich deren Vergleich mit bekannten Heldenfiguren angeführt, durch welche eine Einordnung der Person in eine heroische Genealogie erfolgt. Dadurch können die heroischen Eigenschaften der Figur auf die Person übertragen werden und zudem ihren außerordentlichen Status als Held verdeutlichen. Da es sich bei der Figur des Superhelden gegenwärtig um den populärsten Heldentypus handelt und einleitend bereits auf einige Analogien zwischen den Superhelden und den Protagonisten verwiesen wurde, werden jene Bezugnahmen analysiert, die von der Serie eine Verbindung zu diesen und ihrem Genre herstellen.

Daran anschließend findet eine Szenenanalyse statt, die im Hinblick auf die von der Serie verwendeten Heroisierungsstrategien in ihrer Gesamtheit untersucht werden.

Eine zusätzliche Beachtung wird bei der Analyse der Realitätsbezogenheit der Serie zukommen, die insbesondere bei den hergestellten Bezügen zum Superhelden-Kosmos von Bedeutung ist.

4.4.1 „The Great Eight traits of heroism“

Da Allison und Goethals unter den „Great Eight traits“³⁹³ die typischen Charakterzüge von Helden zusammengefasst haben, soll im Folgenden überprüft werden, ob die Serie ihren Protagonisten diese heroischen Eigenschaften ebenfalls zuschreibt und sie damit bereits implizit als Helden darstellt.

- Fürsorglich: anteilnehmend, einfühlsam, gütig

Indem die einzelnen Teammitglieder füreinander da sind und sich umeinander sorgen, wird das Team von der Serie als Familie dargestellt. Dabei werden vor allem Paige Einfühlungsvermögen und Fürsorglichkeit zugeschrieben, was sowohl durch die Beziehung zu ihrem Sohn verdeutlicht wird als auch durch ihren Umgang mit den einzelnen Mitgliedern und ihren Bemühungen Streits zu schlichten. Da sie bei den Missionen ebenfalls dabei gezeigt wird, wie sie an dem Schicksal außenstehender Personen Anteil nimmt und versucht, diese in bedrohlichen Situationen zu beruhigen, wird ihre Fürsorge zusätzlich betont.

- Charismatisch: engagiert, hingebungsvoll, redegewandt, leidenschaftlich

³⁹³ Vgl. Ebd.

Das Charisma der Protagonisten wird in der Serie vor allem durch ihr Engagement und ihre Hingabe verdeutlicht, jedes Problem unabhängig von den für sie entstehenden Risiken und Folgen lösen zu wollen.

- Inspirierend: bewundernswert, erstaunlich, großartig, begeisternd

Die Zusammenarbeit des Teams mit kraftbetonten Offizieren der Army oder der Navy machen deutlich, dass die Mitglieder von diesen aufgrund ihrer Erscheinung zu Beginn oft nicht ernst genommen werden. Gegen Ende der Episode kommt ihnen jedoch für ihre außerordentlichen Leistungen durchaus Bewunderung von den Offizieren zu, indem sie von diesen beispielsweise explizit als Helden bezeichnet werden.³⁹⁴

- Zuverlässig: loyal, treu, korrekt

Die Zuverlässigkeit des Teams wird vor allem durch die Erfüllung jeder einzelnen Mission verdeutlicht, weshalb die Regierung bei unlösbar scheinenden Katastrophen und Problemen auf dieses zukommt. Zudem werden die Teammitglieder als loyal inszeniert, indem sie dabei gezeigt werden, wie sie sich gegenseitig den Rücken stärken und sich füreinander einsetzen.

- Belastbar: widerstandsfähig, entschlossen, willensstark, fähig, standhaft, ausdauernd

Da die Protagonisten dem Druck trotz Komplikationen und Aussichtslosigkeit standhalten und die Missionen erfüllen können, werden diesen ebenfalls die Eigenschaften der Entschlossenheit, Standhaftigkeit und Willensstärke zugeschrieben. Vor allem Sylvester wird oft dabei gezeigt, wie er Widerstände überwinden kann, indem er unter anderem trotz Flug- und Höhenangst im Rahmen einer Mission in einen Helikopter steigt.

- Selbstlos: altruistisch, ehrlich, demütig, bescheiden, moralisch

Besonders Walter wird von der Serie eine „heroische Beschützerrolle“³⁹⁵ zugeschrieben, da dieser vermehrt dabei zu sehen ist, wie er seine Mitglieder vor potentiellen Gefahren bewahrt, sie aus bedrohlichen Situationen befreit und sein Leben für diese und auch für das Wohl der Allgemeinheit riskiert. Indem er nach den Rettungsaktionen seine Rolle bei der Erfüllung der Missionen herunterspielt, wird er außerdem als bescheiden inszeniert. Doch

³⁹⁴ Siehe „Robots“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 4, CBS, USA 2015.

³⁹⁵ Immer, Nikolas, „Held mit Serienformat. Zur Figurendisposition von Special Agent Gibbs in Donald P. Bellisarios *Navy CIS*“, *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 349-377, S. 371.

auch die anderen Mitglieder werden von der Serie als selbstlos dargestellt, da diese ihr Leben ebenfalls bei jeder Mission für das Allgemeinwohl aufs Spiel setzen.

- Klug: gerissen, intelligent, weise

Die Intelligenz der Protagonisten drückt sich in der Serie nicht nur durch deren Bezeichnung als Genies aus und findet oft explizite Erwähnung, sondern wird ebenfalls durch die Verwendung einer wissenschaftlichen Ausdrucksweise und der Anführung von Fakten aus den unterschiedlichsten Wissensbereichen verdeutlicht. Auch die Erfüllung der Missionen und die Schnelligkeit des Teams bei der Informationsbeschaffung und -verarbeitung unterstreichen ihre Intelligenz, da dadurch nicht nur das Wissen der Teammitglieder demonstriert wird, sondern auch ihre Kompetenz, dieses Wissen anwenden zu können.

- Stark: mutig, dominierend, furchtlos, leitend

Aufgrund der Leitung des Teams durch die jeweiligen Missionen und der Übernahme der risikoreichsten Aktionen werden vor allem Walter Mut und Furchtlosigkeit zugeschrieben.

Doch auch die anderen Teammitglieder werden als mutig und weitestgehend unerschrocken dargestellt, indem sie die jeweiligen Missionen trotz großer Risiken bestreiten und sich bei den Durchführungen allen Gefahren stellen. Da sie zusätzlich entgegen aller Wahrscheinlichkeiten und trotz stetig schlechter werdenden Umständen handeln, erfährt ihre Stärke eine besondere Betonung.

Es wurde bereits deutlich, dass sich ein Held vor allem durch außergewöhnliche aufopfernde Taten und starke Tugenden auszeichnet, mit denen er sich von anderen Menschen abhebt. Erst in Verbindung dieser Merkmale, die man mit Moralität, Opferbereitschaft und Kompetenz umreißen kann, gilt er über einzelne Personen und Gruppen hinaus als Held. Dieser besitzt somit herausragende Fähigkeiten sowie bewundernswerte Eigenschaften gleichermaßen und die Ausführungen zeigen, dass auch die Serie ihre Protagonisten mit diesen Qualitäten ausstattet. Dadurch werden ihnen typisch heroische Eigenschaften zugeschrieben und ihre Schemata stimmen demnach mit dem eines Helden überein, weshalb sie vom Rezipienten automatisch ebenfalls als solche wahrgenommen werden. Folglich inszeniert die Serie ihre Protagonisten durch deren Ausstattung mit heroischen Charakteristika somit bereits als Helden, ohne sie explizit als solche bezeichnen zu müssen.

4.4.2 Intertextuelle Bezüge auf Superhelden und ihr Genre

Intertextuelle Bezüge können in audiovisuellen Medien prinzipiell durch jedes Gestaltungsmittel des Films hergestellt werden, die von offenen Zitaten bis zu verdeckten Anspielungen reichen und sowohl über den Dialog, die Themen und Motive als auch die Kamera und Dramaturgie erzeugt werden können – um nur einige Beispiele aus einer Vielzahl von Möglichkeiten zu nennen.³⁹⁶ Somit kann ein Bezug nicht nur durch inhaltlich-strukturelle Analogien, sondern auch in Form von auditiven und visuellen Verweisen erfolgen, weshalb die von *Scorpion* verwendeten Referenzen auf Superhelden und ihr Genre im Folgenden in dieser Reihenfolge analysiert werden. Hierbei werden die von der Serie vorgenommenen intertextuellen Bezugnahmen nicht nur herausgearbeitet, sondern auch auf ihre Bedeutung für die Serie und ihre Funktion im Hinblick auf die Heroisierung der Serienfiguren eingegangen. Zusätzlich wird untersucht, inwieweit diese Verweise in eine realitätsbezogene Serie eingebettet sind und eine Reflexion über das Superhelden-Genre anstreben.

4.4.2.1 Inhaltlich-strukturelle Analogien

Intertextuelle Bezugnahmen können durch inhaltliche und strukturelle Analogien hergestellt werden, indem sich an Normen und Konventionen eines Genres orientiert wird und dessen charakteristische Themen und Merkmale aufgegriffen werden. Dadurch können sowohl die zentrale Thematik als auch bestimmte Eigenschaften der Hauptfiguren verdeutlicht werden oder eine Betonung erfahren. Zudem kann mithilfe von hergestellten Analogien nicht nur auf Gemeinsamkeiten verwiesen werden, sondern es besteht auch die Möglichkeit, damit vorgenommene Abwandlungen kenntlich zu machen. Aus diesem Grund soll im Folgenden untersucht werden, inwieweit sich die Serie an charakteristischen Handlungselementen (Themen, Figuren, Interaktionen, Konflikt, Lösung) des Superhelden-Genres orientiert und welche Änderungen sie hinsichtlich ihres realweltlichen Kontextes vornimmt. Dafür wird die Serie in Beziehung zum Superhelden-Genre gesetzt und auf genretypische Charakteristika hin untersucht, die im Kapitel über Superhelden angeführt wurden. Dadurch wird ein Vergleich zwischen *Scorpion* und den Superhelden-Geschichten angestellt sowie auch zwischen den Serienfiguren und den Superheroen, der ihre Ähnlichkeiten und ihre Unterschiede verdeutlichen soll.

³⁹⁶ Vgl. Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit Verlag 2002, S. 9-62, S. 15.

Genretypische Themen und Merkmale

Im Intro klingt bereits die wesentlichste Analogie der Serie im Hinblick auf das Genre der Superhelden an, da auch das Team in jeder Episode erneut dabei gezeigt wird, wie es mithilfe seiner Fähigkeiten gegen Katastrophen und Gefahren kämpft. Damit gleicht das Grundgerüst der Serie jenem der Superhelden-Geschichten und auch die Serienfiguren werden mit einer konventionellen Moral ausgestattet, indem sie für das Gute und gegen das Böse sind. Zudem sind auch sie allzeit bereit, Unfälle und Katastrophen zu verhindern sowie Unrecht zu unterbinden oder zu besiegen. Dabei werden die Mitglieder ebenfalls mit der Bewahrung Amerikas oder sogar der Rettung der Welt beauftragt, sind letztlich immer überlegen und gehen als Sieger aus der jeweiligen Situation hervor.

Mission

Da sich das Team ebenfalls hilfsbereit und aktiv für das Allgemeinwohl einsetzt, findet sich damit das genretypische Merkmal der selbstlosen Mission in der Serie wieder. Zudem wird bewusst an die omnipotenten und omnipräsenten Superhelden des Goldenen Zeitalters angeschlossen, indem die Mitglieder bei allen Missionen immer rechtzeitig vor Ort sind und ausnahmslos jeder Situation gewachsen scheinen. Das wird in der Serie dadurch erreicht, dass den Mitgliedern zwar Schwierigkeiten und Komplikationen jeglicher Art in den Weg gestellt werden, letztlich aber mithilfe von ablaufenden Zeitanzeigen, in Prozent steigenden Ladebalken oder anschließenden Explosionen gezeigt wird, wie sie jede Katastrophe gerade noch in letzter Sekunde abwenden können. Dabei reagieren auch sie auf drohende oder bereits erfolgte Katastrophen, Sabotagen und Anschläge und verfolgen das Ziel, den Status Quo aufrecht zu erhalten oder wiederherzustellen, womit sie ebenfalls Gutes um des Guten Willen tun und das Wohlbefinden der Bürger als antreibende Kraft aufweisen. Das wird nicht nur verdeutlicht, indem die Mitglieder dabei gezeigt werden, wie sie bei jeder Mission ihr Leben riskieren, sondern auch durch das Motto Walters betont. Denn dieser stellt nicht nur sein Leben unter den Leitsatz „Greater Good“, sondern spricht diesen auch oft gegenüber seinen Mitgliedern oder sich selbst aus, bevor er eine riskante Tätigkeit ausführt und sein Leben aufs Spiel setzt. Dadurch wird neben der für Superhelden zentralen Selbstlosigkeit, der Opferbereitschaft und der Moral auch deren charakteristische *catchphrase* von der Serie aufgegriffen.

Zudem wird der Auftrag, den das Team von der Regierung zu Beginn jeder Episode erhält, explizit als Mission bezeichnet und aufgrund seiner Schwierigkeit und Tragweite als nahezu unlösbar dargestellt. Während die Bedrohungen für alle anderen Experten aussichtslos wirken und in ihren Ausmaßen denen der Superhelden-Geschichten gleichkommen, besteht

in der Beauftragung des Teams durch die Regierung ein merklicher Unterschied. Dadurch erscheinen nicht nur die Missionen mit ihren nationalen und globalen Folgen realer, sondern es legitimiert auch die für das Superhelden-Genre ebenfalls charakteristische Umgehung von Gesetzen sowie das Hacking der Mitglieder in staatliche und private Server. Denn indem das Team in der Serie der Regierung unterstellt ist, wird es als eine Art staatlich organisierte Spezialeinheit inszeniert und erscheint unabhängig von seinen Handlungsweisen staatlich reglementiert, da die Aktionen letztlich als notwendig für die Erfüllung der von der Regierung erteilten Missionen dargestellt werden. Durch das Agieren des Teams im Auftrag der Regierung wirkt sowohl dessen Funktion als auch dessen Handlungsweise realistischer und erklärt, warum diese in einem modernen Rechts- und Verwaltungsstaat keine gesetzlichen Konsequenzen nach sich führen.

Dennoch kann die Mission der Teammitglieder ebenfalls als aktiver sowie selbstloser Einsatz ihrer Fähigkeiten für die Menschheit zusammengefasst werden, mit dem Ziel, das Allgemeinwohl zu bewahren. Zudem strukturiert die Mission die Handlung der jeweiligen Folgen, wodurch der dramaturgische Ablauf nicht nur episodенübergreifend weitestgehend konstant ist, sondern auch dem der Superhelden-Geschichten ähnelt. Denn jede Folge beginnt mit der Beauftragung des Teams durch die Regierung und stellt dieses vor die Herausforderung, eine Katastrophe entweder zu verhindern oder ihre Auswirkungen zu bekämpfen und endet mit der Sicherung oder Wiederherstellung des Status Quo.

Fähigkeiten

Neben der selbstlosen Mission macht das Intro auch auf ein weiteres Thema der Serie aufmerksam, das ebenfalls als Kernelement des Superhelden-Genres beschrieben werden kann: Die außergewöhnlichen Fähigkeiten der Serienfiguren, mit denen sich nicht nur die Superhelden, sondern auch die Teammitglieder von anderen Menschen unterscheiden und von diesen abheben. Jedoch macht die Charakterisierung der Figuren bereits deutlich, dass sich ihre Fähigkeiten von denen der meisten Superhelden stark unterscheiden. Denn ein überdurchschnittlich hoher IQ, Wissen auf den verschiedensten Fachgebieten, psychologische Kenntnisse und eine Beobachtungsgabe, soziale Kompetenz, mechanische und technische Fertigkeiten, mathematische und statistische Leistungen sowie besonderes Geschick im Hacken von Servern sind durchaus real existierende Fähigkeiten, die man für sich gesehen, nicht unbedingt als Superkräfte bezeichnen würde. Indem diese zusammenfassend als „exceptional brainpower“³⁹⁷ bezeichnet werden, wird zudem vorrangig deren intellektuelle Komponente unterstrichen und in Kontrast zu den immensen körperlichen Kräften der Superhelden gestellt. Dieser Unterschied wird besonders durch das

³⁹⁷ N.N., „About Scorpion“.

Erscheinungsbild und die Charakterisierung des Nerds unterstützt, an den die Mitglieder aufgrund ihrer Interessen und ihres Verhaltens angeglichen werden. Dabei verweist die Serie einerseits bereits im Intro auf die Intelligenz der Teammitglieder, indem die Höhe von Walters IQ angeführt wird und die Mitglieder als Genies bezeichnet werden. Andererseits wird deren Intelligenz auch innerhalb der Diegese mithilfe der Verwendung von wissenschaftlichen Formeln und Fachbegriffen durch die Genies verdeutlicht sowie durch die Erklärung ihrer Vorgehensweise und der Anführung von Fakten aus den unterschiedlichsten Wissensbereichen betont. Verstärkt wird dieser Eindruck zusätzlich durch den schnellen und geschickten Umgang mit Computern sowie der Anwendung undurchsichtiger Codes und dem Hacken von verschiedenen Servern.

Jedoch werden die in der Realität verankerten Fähigkeiten der Teammitglieder von der Serie ebenfalls als außerordentlich inszeniert, indem kein anderer außer ihnen in der Lage ist, den Bedrohungen entgegenzutreten und damit die Nation oder gleich die ganze Welt zu retten. Indem das Team dadurch als die letzte Hoffnung für die Vereitelung der Katastrophen dargestellt wird, gleichen sie darin besonders den Superhelden, die ebenso diese einzigartige Stellung einnehmen. Denn das Team wird von der Regierung meistens dann beauftragt, wenn diese den Problemen nicht gewachsen ist und bevorstehende Katastrophen aussichtslos erscheinen. Dabei reichen die Bedrohungen von Hacking-Angriffen über Umweltkatastrophen und Konstruktionsprobleme bis hin zu Massenvernichtungswaffen und sind immer mit schwerwiegenden nationalen oder sogar globalen Ausmaßen verbunden. Indem die Mitglieder jeder Art von Bedrohung überlegen sind und damit jede einzelne Mission mithilfe ihrer Fähigkeiten erfüllen können, werden nicht nur ihre Fähigkeiten als außergewöhnlich inszeniert, sondern ebenfalls die exzeptionelle Stellung des Teams betont.

Auch die herausragenden Computer-Fähigkeiten und die Technik-Affinität der Mitglieder, die besonders auf das verwendete Stereotyp des Nerds zurückgeführt und unter anderem mit der Darstellung der Hacking-Fähigkeiten und der Konstruktion von Geräten visualisiert werden, erfahren in der Serie eine Steigerung und Aufwertung. Denn der überdurchschnittliche und äußerst schnelle Umgang des Teams mit Technologien und sämtlichen technischen Geräten unterstreicht nicht nur ihre Intelligenz und das Image ihrer außerordentlichen weitreichenden Qualifikationen, sondern wird auch als ausschlaggebend für den Erfolg der Missionen dargestellt.

Trotz ihres abweichenden Erscheinungsbildes, welches nicht dem des muskulösen oder athletischen Superhelden entspricht, werden den Mitgliedern ebenfalls physische

Kompetenzen und Tatkraft zugeschrieben. Diese werden nämlich dabei gezeigt, wie sie körperlichen Einsatz bringen müssen und trotz Schwierigkeiten und Gefahren nicht aufgeben, sondern sich so lange auf ein Problem konzentrieren, bis sie dafür eine Lösung gefunden haben. In diesem unermüdlichen Streben zeigen sich nicht nur ihre Willenskraft, ihre Widerstandsfähigkeit und ihr Durchhaltevermögen, sondern auch das Einfallsreichtum der Mitglieder, wodurch sie zusätzlich jene Qualitäten aufweisen, die Superhelden unabhängig von ihren Fähigkeiten gemeinsam sind. Indem sie sich darüber hinaus „den Idealen der Menschheit“³⁹⁸ verpflichtet und ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten für das Allgemeinwohl einsetzen, werden sie jedoch vor allem als moralisch und gut inszeniert, worin sie ebenfalls den Superhelden gleichen.

Dabei wurde als weiteres genretypisches Kennzeichen und als ausschlaggebend für den Einsatz der Fähigkeiten für das Gute ein erlittenes Trauma angeführt, welches für die *Origin Story* von Superhelden eine große Bedeutung hat. Auch die Serie macht sich ein erlebtes Trauma zunutze, um das heroische Handeln Walters zu motivieren. Denn eine von ihm entwickelte Software führte durch deren Missbrauch zum Tod von schätzungsweise 2000 Menschen und begründet in weiterer Folge nicht nur Walters Schuldgefühle, sondern ebenfalls seinen Einsatz für die Menschheit. Zudem werden auch die anderen Mitglieder durch Walter mit der Frage konfrontiert „What is the point in us having these abilities if we don't use them to stop what's bad in the world?“³⁹⁹, die diesen die Verantwortung bewusst macht, die in ihren Fähigkeiten liegt. Dadurch werden die Mitglieder in weiterer Folge ebenfalls motiviert, dieser Verantwortung gerecht zu werden und ihre Fähigkeiten für das Allgemeinwohl einzusetzen. Aufgrund ihres Sinngehalts erinnert die Frage Walters außerdem an den einleitend zitierten Leitsatz Spider-Mans „With great power comes great responsibility“, womit ein weiterer Bezug zum Superhelden-Genre hergestellt wird, der infolge seines intertextuellen Charakters an dieser Stelle allerdings nicht weiter ausgeführt wird. Jedoch wird deutlich, dass die Mitglieder auch darin den Superhelden gleichen, worauf die Serie durch die Frage zusätzlich hinweist.

Mit der Inszenierung des Teams als fähig und gewillt, gemeinsam die jeweiligen Missionen zu erfüllen, sich den Bedrohungen selbstlos entgegen zu stellen und damit eine Vielzahl von Menschen zu retten, wird bewusst an das Ideal von Superhelden angeschlossen. Zudem werden die Serienfiguren ebenfalls als allen Bedrohungen und Gefahren überlegen und stets als Sieger dargestellt, weshalb sie besonders den Superhelden des Goldenen Zeitalters

³⁹⁸ Eco, „Der Mythos von Superman“, S. 216.

³⁹⁹ „US vs. UN vs. UK“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 9, CBS, USA 2015; „Scorpion Episode Scripts. US vs. UN vs. UK“, *Springfield!* *Springfield!*, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s02e09 o.J., 17.10.2016.

ähneln. Es fällt jedoch auf, dass der Triumph der Serienfiguren über die jeweiligen Katastrophen trotz der Darstellung ihres körperlichen Einsatzes bei jeder Mission, der beispielsweise durch riskante Stunts veranschaulicht wird und für Spannung und Risiko sorgt, von der Serie maßgeblich auf ihre Intelligenz und ihr Wissen zurückgeführt wird. Dabei erfolgt bei der Planung und Durchführung aller Missionen eine wissenschaftliche Erklärung der Handlungsweise durch die Genies, weshalb ihre Handlungen aufgrund der gelungenen Missionen von der Serie als wissenschaftlich realisierbar dargestellt werden. Dadurch werden die Aktionen der Mitglieder trotz absurder Details in der Realität verortet, da die durchgeführten Missionen im Allgemeinen auf wissenschaftlichen Grundlagen zu beruhen scheinen. Auch die realen Fähigkeiten der Mitglieder unterstützen deren Verankerung in der Realität, indem sie die darauf beruhenden Taten ebenfalls realistisch erscheinen lassen.

Die Ausführungen zeigen, dass die Serie besonders mit der selbstlosen Mission und den außerordentlichen Fähigkeiten bereits zentrale Themen und Charakteristika des Superhelden-Genres aufweist. Diese werden aber gleichzeitig insbesondere durch die Art der Fähigkeiten und den Einsatz für die Regierung im realweltlichen Kontext verortet. Mit der Figur des Cabe, der als Agent der Homeland Security als Mittelsmann zwischen der Regierung und dem Team agiert, kehrt zudem auch die für das Superhelden-Genre typische Autoritätsfigur in die Serie ein. Dabei ist er zusätzlich für die Beauftragung des Teams durch die Regierung verantwortlich und stellt ebenfalls ein wichtiges Mitglied Scorpions dar. Durch den Zusammenschluss der außergewöhnlichen Serienfiguren zu einem Team wird außerdem eine Analogie zu Superhelden-Teams deutlich, die seit dem Silbernen Zeitalter vermehrt auftauchen. Die beiden Protagonistinnen Paige und Happy ergänzen das Team einerseits um weibliche Figuren, mit denen auch der Rezipientenkreis, das Identifikationsangebot und das Konfliktpotenzial der Serie erweitert werden kann. Andererseits fungieren sie gleichzeitig auch als *Love Interest* für ihre Kollegen Walter und Toby, womit ein weiteres generisches Merkmal in der Serie vorkommt.

Team

Es wurde bereits deutlich, dass der Zusammenschluss von außerordentlich begabten Figuren zu einem Team ebenfalls zu den charakteristischen Merkmalen des Superhelden-Genres zählt und einige Vorteile bietet. Denn die Darstellung von Teams hat nicht nur narrative, ökonomische und identifikationsfördernde Vorzüge, sondern erfüllt auch ideologische, gesellschaftliche und psychologische Funktionen.

Die Serie macht sich die Vorteile mehrerer Figuren ebenfalls zunutze und schließt mit der Darstellung des Teams Scorpion sowohl durch den Zusammenschluss außergewöhnlicher

Figuren, die gemeinsam für das Wohl der Allgemeinheit agieren, als auch mit deren Benennung an das generische Merkmal an. Dafür stattet sie die Mitglieder mit jeweils unterschiedlichen Charakterzügen und Fähigkeiten aus, wodurch diese sich gegenseitig ergänzen und gemeinsam in der Lage sind, jeder noch so aussichtslos scheinenden Katastrophe entgegentreten zu können. Indem jedes Mitglied auf einem anderen Spezialgebiet überragende Leistungen erbringt und alle gleichermaßen an der Lösung des Problems beteiligt sind, unterstreichen sie zudem die Intelligenz und Geschicklichkeit der jeweils anderen. Dabei wird Walter als der Anführer des Teams als derjenige dargestellt, der einen Gesamtplan im Kopf hat und für die Ausführung auf das spezifische Wissen und die Talente seiner Mitglieder zurückgreift. In der Serie wird das vor allem durch schnelle Dialogwechsel bei der Erforschung des Problems und der Ausarbeitung einer Lösung deutlich gemacht. Denn das Team wird häufig dabei gezeigt, wie es ein Problem innerhalb von Sekunden analysieren kann, indem jedes Teammitglied jene Informationen einwirft, die sein Spezialgebiet betreffen. Während Toby auf bestimmte Personen oder Standorte verweisen kann, wird Happy bei der Analyse der technischen Details gezeigt und Sylvester kommt die Berechnung aller zu beachtenden Faktoren zu. Diese kann er häufig bis auf die exakte Kommastellen im Kopf berechnen, was die Bezeichnung Sylvesters als „human calculator“ durchaus rechtfertigt. Da die Mitglieder dabei zu sehen sind, wie sie innerhalb kürzester Zeit ein Problem erfassen, mögliche Optionen durchgehen und dafür eine Lösung finden können, werden nicht nur die Dynamik des Teams sichtbar gemacht, sondern auch ihr umfangreiches Wissen verdeutlicht. Zudem wird gezeigt, dass die Analyse und die Lösung der Probleme besonders in der ausgeführten Schnelligkeit nur im Team möglich sind. Das ist für die Erfüllung der Missionen von entscheidender Bedeutung, da diese oft einen engen Zeitplan aufweisen. Allerdings bleibt es nicht bei Berechnungen, Analysen und Lösungsvorschlägen durch die Mitglieder, sondern diese sind auch bei der Durchführung der Missionen zu sehen, bei welcher ihre jeweiligen Qualifikationen ebenfalls ineinandergreifen. Damit wird deutlich gemacht, dass jedes Mitglied einen entscheidenden Teil zur Mission beiträgt und alle Fähigkeiten für die Erreichung des Ziels gebraucht werden.

Der Zusammenschluss der Figuren zu einem Team wird von der Serie vor allem durch die gesellschaftliche Außenseiter-Position der einzelnen Mitglieder motiviert, indem diese vor der Gründung des Teams als Einzelgänger dargestellt wurden. Dafür macht sich die Serie insbesondere das Stereotyp des Nerds zunutze, der aufgrund seines Verhaltens, seiner Fähigkeiten und seiner Interessen ebenfalls als Außenseiter charakterisiert wird. Zudem weisen die *Backstoriys* der einzelnen Mitglieder allesamt eine schwere Kindheit sowie schwierige familiäre Verhältnisse auf, womit ein weiteres genretypisches Merkmal in die Serie einkehrt.

Indem die einzelnen Mitglieder als gesellschaftliche Außenseiter und ohne liebende verständnisvolle Familie charakterisiert werden, erhalten diese durch Walters Zusammenschluss der Genies zu einer Gruppe eine Art Ersatzfamilie. Damit knüpft die Serie an Superhelden an, welche ebenfalls in den seltensten Fällen eine Familie im klassischen Sinne gründen und entweder allein bleiben oder sich mit Gleichgesinnten zusammenschließen. Dass es sich bei dem Team nicht um einen rein zweckbestimmten Zusammenschluss handelt, um gemeinsam für das Allgemeinwohl einzutreten, wird durch die Interaktion zwischen den Mitgliedern deutlich gemacht. Denn diese werden dabei gezeigt, wie sie sich untereinander beschützen, ihr Leben füreinander riskieren, sich gegenseitig den Rücken stärken und in schwierigen Situationen zusammenhalten. Außerdem sind die Protagonisten nicht nur dabei zu sehen, wie sie miteinander arbeiten, sondern auch bei gemeinsamen Aktivitäten in ihrem Hauptquartier. Somit wird das Team Scorpion als ein familiäres Kollektiv dargestellt, in dem jedes einzelne Mitglied andere Funktionen erfüllen und sich mit seinen Fähigkeiten einbringen kann.

Die Serie schließt mit dem Zusammenschluss mehrerer außergewöhnlicher Figuren zu einem Team somit an das generische Merkmal von Superhelden-Teams an und unterstützt mit diesem zugleich auch ihren Realitätseffekt. Denn die Bekämpfung und Vereitelung von Bedrohungen erfordert unterschiedliche Kompetenzen und Kenntnisse auf den verschiedensten Fachgebieten, weshalb der Rückgriff auf ein Team von Spezialisten für deren Lösung plausibler erscheint als ein omnipotenter allwissender Einzelkämpfer.

Katastrophen und andere Gegner

Das Team erhält in jeder Episode aufgrund einer neuen Bedrohung eine weitere Mission, die es zu erfüllen gilt. Aus diesem Grund besteht in der Serie ein fortwährender Kampf der Mitglieder gegen Antagonisten unterschiedlicher Art, der ebenfalls als ein entscheidendes Merkmal des Superhelden-Genres angeführt wurde. Denn es wurde deutlich, dass sich Superhelden und ihre Gegenspieler bedingen, da der Superheld nur dann gebraucht wird, wenn ein Bösewicht oder eine Katastrophe das Allgemeinwohl gefährden oder der gestörte Status Quo wieder hergestellt werden muss. Gleiches gilt auch für die Serienfiguren, weshalb ihnen von Folge zu Folge erneut das Leben einzelner Menschen, das nationale Wohl oder sogar das Schicksal der ganzen Welt in die Hände gelegt wird. Aus diesem Grund kann das Team, wie auch die Superhelden, als „the force of good that opposes Evil in all its many forms“⁴⁰⁰ beschrieben werden. Dabei drückt sich der Konflikt der Mitglieder mit dem Bösen in der Serie ebenfalls in unterschiedlichen Formen aus. Interessanterweise wird das

⁴⁰⁰ Zimbardo, Philip, „Prof. Philip Zimbardo. My journey from understanding evil to inspiring heroism Uniwersytet Śląski“, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=u9jCCz_Pw_4 04.01.2013, 30.10.2015, 1:35:30.

Team in den meisten Fällen jedoch nicht im direkten Kampf gegen Kriminelle gezeigt oder wie es sich auf Verbrecherjagd begibt, sondern hauptsächlich bei der Behebung oder der Vereitelung von Katastrophen. Diese werden in der Serie einerseits durch technische Probleme hervorgerufen, wie etwa ein Programmfehler in der Software⁴⁰¹, der zu Flugzeugabstürzen führen kann und der Ausfall eines militärischen Kommunikationssatelliten⁴⁰², oder auch durch Konstruktionsprobleme eines alten Atomreaktors⁴⁰³ sowie einen Riss in einer Staudammmauer⁴⁰⁴ bewirkt. Andererseits werden auch gezielte Anschläge thematisiert, wie beispielsweise bei der Sabotage einer U-Bahn⁴⁰⁵, dem Hacking der Blutbank⁴⁰⁶ und einem genetisch zugeschnittenen Virus (Bio-Hacking)⁴⁰⁷, die alle durch einen Racheakt der dafür verantwortlichen Figuren motiviert werden. Zudem wird das Team ebenfalls bei der Sicherstellung eines nuklearen Sprengkopfs⁴⁰⁸, einer Massenvernichtungswaffe⁴⁰⁹ und einer Ladung von Biowaffen⁴¹⁰ gezeigt sowie beim Kampf gegen mit Drogen beladenen Drohnen, die es zum Absturz bringen muss⁴¹¹.

Da der Ausgang jeder Episode im Vorhinein klar ist und es in der Erwartung des Rezipienten liegt, dass die Mitglieder gemeinsam schlussendlich jedes Problem lösen können, müssen die Herausforderungen, denen sie entgentreten, besonders spannend und fesselnd sein. Für die notwendige Action werden unter anderem Verfolgungsjagden, Schusswechsel, Explosionen, unkontrollierte Züge und die Drohung abstürzender Flugzeuge eingesetzt sowie auch ein striktes Zeit-Limit veranschlagt. Zudem wird das Team den Gefahren direkt ausgesetzt, statt dem Stereotyp des Nerds entsprechend alles vom Hauptquartier aus mithilfe von Computern lösen zu können. Dabei wird durch den mitreißenden Beat und die actionreichen Einstellungen des Intros bereits angedeutet, dass die Serie an die actionzentrierten Geschichten der Superhelden anschließt, da Kampf und Action zu den Hauptmotivationen dieser Geschichten zählen.⁴¹²

Damit fungieren die Katastrophen und Gegner nicht nur als Daseinsberechtigung der Protagonisten, sondern sorgen auch für die Spannung der Serie. Gleichzeitig dienen die Bedrohungen auch der Darstellung ihrer außerordentlichen Fähigkeiten und der

⁴⁰¹ Vgl. „Pilot“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 1, CBS, USA 2014.

⁴⁰² Vgl. „White Out“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 13, CBS, USA 2016.

⁴⁰³ Vgl. „Chernobyl Intentions“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 23, CBS, USA 2016.

⁴⁰⁴ Vgl. „Dam Breakthrough“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 12, CBS, USA 2015.

⁴⁰⁵ Vgl. „Crazy Train“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 7, CBS, USA 2015.

⁴⁰⁶ Vgl. „Ticker“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 19, CBS, USA 2016.

⁴⁰⁷ Vgl. „Single Point of Failure“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 2, CBS, USA 2014.

⁴⁰⁸ Vgl. „Super Fun Guys“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 5, CBS, USA 2015.

⁴⁰⁹ Vgl. „Dam Breakthrough“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 12, CBS, USA 2015.

⁴¹⁰ Vgl. „The Fast & the Nerdiest“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 18, CBS, USA 2016.

⁴¹¹ Vgl. „Adaptation“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 17, CBS, USA 2016.

⁴¹² Vgl. Reitberger/Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München, S. 150.

Visualisierung ihrer Moralität, da diese nur durch ihren aktiven Einsatz demonstriert und deutlich gemacht werden können. Indem sie zusätzlich bei jeder Mission dabei gezeigt werden, wie sie das Wohl der Allgemeinheit vor ihr eigenes stellen und ihr Leben riskieren, werden auf diese Weise auch ihre Selbstlosigkeit und Opferbereitschaft sichtbar gemacht. Da die Missionen im Auftrag der Regierung zudem oft als geheim dargestellt werden und deshalb außerhalb der Beteiligten selten jemand von ihren erbrachten Leistungen erfährt, bleiben die Protagonisten ebenso, wie die Identität der Superhelden hinter ihrer Kostümierung, oft anonym und unbeachtet. Somit lassen sie ihre Taten ebenfalls für sich sprechen und streben weder nach Lob noch nach Anerkennung, wodurch die Reinheit ihres Motivs besonders betont wird.

Damit stellt die Serie ihren Protagonisten in jeder Episode einen Gegenspieler entgegen, wodurch deren Fähigkeiten und heroische Eigenschaften verdeutlicht werden. Da die Protagonisten immer rechtzeitig vor Ort sind und als allen Bedrohungen überlegen dargestellt werden, inszeniert die Serie diese als ebenso mächtig und außergewöhnlich wie Superhelden. Allerdings drückt sich das Böse meist in Form unterschiedlicher Katastrophen aus und die Serie konzentriert sich einzig auf realmögliche Bedrohungen. Zudem wird auch der stete Sieg der Serienfiguren in der Realität verortet, indem ihre Handlungsweisen während der Missionen und die anschließenden Lösungen der Probleme auf wissenschaftliche Erklärungen zurückgeführt werden.

Die Ausführungen zeigen, dass sich die Serie an strukturellen und inhaltlichen Elementen des Superhelden-Genres orientiert, indem sie mit dem Handlungsaufbau der einzelnen Episoden und der zentralen Thematik von *Scorpion* an die Narration der Superhelden-Geschichten anknüpft sowie eine Vielzahl von zentralen Merkmalen des Genres aufgreift. Gleichzeitig werden jedoch auch Änderungen deutlich, indem die generischen Charakteristika an den realweltlichen Kontext der Serie angepasst werden.

Obwohl mit den genannten Elementen an typische Merkmale des Superhelden-Genres angeschlossen wird und besonders die Vielzahl der Analogien auffällig ist, existieren auch andere Heldenfiguren und Genres, welche diese Merkmale aufweisen. Dadurch können die bestehenden inhaltlich-strukturellen Analogien noch nicht eindeutig dem Superhelden-Genre zugeordnet und vom Rezipienten als Bezugnahme auf dieses verstanden werden.

Jedoch können der Kampf gegen das Böse in jeglicher Form, der selbstlose Einsatz für das Wohl der Allgemeinheit sowie die hochgradige Kompetenz als diejenigen heroischen Merkmale und Verhaltensweisen beschrieben werden, die sich in der Gesellschaft und den Medien festgesetzt haben und Heldenfiguren gemeinhin charakterisieren. Folglich werden

die Protagonisten *Scorpions* nicht nur von der Serie als Helden präsentiert, sondern auch vom Rezipienten als solche wahrgenommen.

Zudem kann die Serie dem Rezipienten durch deutlichere oder sogar explizite Bezüge auf Superhelden auf der Ton- oder Bildebene auch ihre strukturellen und inhaltlichen Analogien zu deren Genre vor Augen führen. Denn offensichtlichere Verweise können die grundlegenden Strukturen und übernommenen Themen der Serie weiter untermauern, wodurch diese vom Rezipienten ebenfalls als Bezugnahmen auf das Superhelden-Genre erkannt werden können. Das kann einen Vergleich der Serie mit dem Genre bewirken, was in weiterer Folge auch zu einem Vergleich der Serienfiguren mit den Superhelden führen kann. Während die Protagonisten durch die von der Serie hergestellten Analogien als ebenso mächtig und moralisch gut wie die Superheroen inszeniert werden, verdeutlichen die vorgenommenen Änderungen, dass die Serienfiguren jedoch im Gegensatz zu diesen im realweltlichen Kontext verortet werden. Die strukturelle und inhaltliche Orientierung der Serie am Superhelden-Genre sowie das Aufgreifen genretypischer Charakteristika können somit schon eine Bezugnahme auf Superhelden und deren Bedeutung für die Heroisierung der Serienfiguren erkennen lassen, werden durch intertextuelle Verweise auditiver sowie visueller Natur jedoch noch deutlicher.

4.4.2.2 Auditive Verweise: Verbale Äußerungen und Dialoge

Intertextuelle Bezüge auf Superhelden in Form von auditiven Verweisen können am deutlichsten durch verbale Äußerungen und Dialoge hergestellt werden. Zudem kommt den Dialogen und Aussagen in audiovisuellen Medien eine wichtige Bedeutung zu, um Informationen zu transportieren und die Figuren zu charakterisieren. Das verdeutlichen unter anderem die stete Wiederholung des Leitsatzes „greater good“ oder auch die wissenschaftliche Ausdrucksweise Walters. Dabei zeigt der Leitsatz bereits eine Verbindung zu Superhelden auf, die von der Serie jedoch noch mit weitaus expliziteren Bezugnahmen hervorgehoben wird. Denn Äußerungen wie „Seize it like a superhero would.“⁴¹³ oder auch „Sounds like a job for law enforcement. Or Superman.“⁴¹⁴ kommen in der Serie des Öfteren zum Einsatz, setzen die Protagonisten und Superhelden zueinander in Relation und tragen wesentlich zu deren Heroisierung sowie der Bedeutungserzeugung in der Serie bei.

⁴¹³ „Super Fun Guys“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 5, CBS, USA 2015.

⁴¹⁴ „Revenge“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 11, CBS, USA 2014; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Revenge“, *Springfield!*
http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s01e11 o.J., 17.10.2016.

Während der erste Satz dem Rezipienten Sylvesters schnelle Überwindung seiner Ängste im Verlauf einer Mission begreifbar macht, kommt der zweiten Aussage in der Episode „Revenge“ (S01E11) eine größere Bedeutung im Hinblick auf die Heroisierung der Serienfiguren zu. In dieser Folge wird das Team von einer Interpol-Agentin damit beauftragt, eine bisher nicht auffindbare Bande von rücksichtslosen Verbrechern zu fassen, die in der Lage sind, jegliche ihrer Spuren zu verwischen. Auf den erteilten Auftrag reagiert Sylvester mit besagter Äußerung „Sounds like a job for law enforcement. Or Superman.“⁴¹⁵, mit der die Serie einen intertextuellen Bezug zu dem mit Superman verbundenen Satz „This looks like a job for Superman“ herstellt. Diesen verwendet nicht nur sein Alter Ego Clark Kent bevor er als Superheld aktiv wird, sondern wurde bereits von zahlreichen anderen Comicfiguren zitiert.⁴¹⁶ Indem es sich bei Superman auch in der diegetischen Welt der Protagonisten um eine fiktive Figur handelt, wird die Bezugnahme in diesem Kontext als Synonym verwendet, um die Mission als menschenunmöglich zu charakterisieren. Denn für den omnipotenten und omnipräsenten Superhelden würde die Verfolgung und die Verhaftung von Verbrechern, die keine Spuren hinterlassen, kein Problem darstellen, jedoch kann dieser aufgrund seines fiktiven Status nicht als ernst zu nehmender Lösungsvorschlag Sylvesters verstanden werden. Deshalb kommt dem Verweis auf Superman innerhalb der Diegese eine Ironisierung zu und der Auftrag wird als absurd, unreal und einzig in fiktionalen Geschichten als möglich beschrieben. Da der Rezipient allerdings um die stete Erfüllung der Missionen sowie den kontinuierlichen Sieg des Teams weiß und die genannte Episode auch mit der Ergreifung der Verbrecher endet, werden das Team und dessen Leistungen ebenfalls als außergewöhnlich dargestellt. Die Serie verwendet die Bezugnahme somit dafür, um die Schwierigkeit, nahezu die Unmöglichkeit, der Mission zu verdeutlichen und die Leistungen ihrer Protagonisten mit denen Supermans zu vergleichen. Dadurch werden die Serienfiguren infolge der erfüllten Mission als ebenso kompetent inszeniert, bleiben aber im Gegensatz zu diesem aufgrund ihrer wissenschaftlichen Handlungsweise und Erklärungen in der Realität verortet.

Mit der Wahl des intertextuellen Bezugs stellt die Serie zudem sicher, dass dieser von jedem verstanden werden kann. Bei dem Verweis handelt es sich nämlich nicht nur um eine bekannte Aussage Supermans, sondern der Satz beinhaltet auch dessen Namen, wodurch die Verbindung zu dem Superhelden selbst von jenem Rezipienten gezogen werden kann, der nicht um dessen Kontext weiß. Denn die Serie kann davon ausgehen, dass die Figur Supermans aufgrund ihrer Popularität allgemein bekannt ist und durch das Erkennen der

⁴¹⁵ „Revenge“, *Scorpion*, Staffel 1, Folge 11, CBS, USA 2014; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Revenge“, *Springfield!*
http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s01e11 o.J., 17.10.2016.

⁴¹⁶ Siehe u.a. N.N. „List of classic Superman tributes“, *DC fandom*, http://dcau.wikia.com/wiki/List_of_classic_Superman_tributes o.J., 01.03.2017.

Bezugnahme der mit ihr verbundene Kontext in die Serie einfließt. Da letztlich jede Mission von der Regierung zu Beginn als für andere unlösbar charakterisiert wird, kann der intertextuelle Verweis zudem als stellvertretend für alle Missionen angesehen werden. Der Bezug auf Superman kann dem Rezipienten dadurch bewusst machen, dass die Serienfiguren stetig vergleichbares leisten.

Während diese Bezugnahme einen Vergleich der Serienfiguren mit Superhelden jedoch nur impliziert, erfolgen in *Scorpion* noch weitere intertextuelle Verweise auf Superhelden, in denen ein weitaus deutlicherer Vergleich zwischen den Serienfiguren und den Superhelden hergestellt wird. Dabei werden von der Serie in der Episode „Super Fun Guys“ (S02E05) gleich zwei Dialoge verwendet, um dem Rezipienten die Relation zwischen ihren Protagonisten und den mächtigen Superheroen bewusst zu machen.

Der folgende Dialog zwischen den Teammitgliedern kommt im ersten Drittel der genannten Episode vor:

„[Paige:] It's a shame we can't stay long enough to catch some filming, get Sylvester a souvenir from set.
[Walter:] I will never understand the allure of comic books. Superheroes, evil villains. It's nonsense.
[Paige:] We do it all the time.
[Walter:] We aren't mortals who got powers from radiation exposure. We're simply organisms with abnormally dense brains that process glucose at a rate high enough to allow for an advanced thought process.
[Toby:] Not to mention men fighting each other in skin-tight latex suits and identity-concealing masks.“⁴¹⁷

Mit dem Verweis Walters auf Superhelden und ihre Gegenspieler findet eine autothematische Anspielung auf die Konvention des Genres statt, dass Superhelden immer gegen das Böse kämpfen. Aufgrund der Kenntnisse um Genrekonventionen und zentrale Charakteristika von Superhelden genügt bereits dieser kurze Hinweis, damit der Rezipient die durch Paige hergestellte Verbindung zwischen den Mitgliedern und den Superhelden nachvollziehen kann. Denn auch das Team wird in jeder Episode dabei gezeigt, wie es Gefahren jeglicher Art entgegentritt. Da es die Mitglieder insbesondere in der Folge, in welcher der Verweis stattfindet, mit Kriminellen – „evil villains“ – zu tun haben, die im Besitz eines nuklearen Sprengkopfs sind, wird die Analogie zudem umso deutlicher.

Jedoch überwiegt in diesem Dialog eine distanzierende ironisch bis spöttische Grundhaltung und die Serie verwendet die Bezugnahme auf das Genre hauptsächlich dafür, um eine Unterscheidung ihrer Protagonisten von Superhelden zu betonen und die Fiktivität

⁴¹⁷ „Super Fun Guys“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 5, CBS, USA 2015; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Super Fun Guys“, *Springfield!*, *Springfield!*, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s02e05 o.J., 17.10.2016.

der Superheroen hervorzuheben. Das bewirkt die Serie, indem sie diese durch ihre Protagonisten einerseits in Comics verortet und deren Kräfte verallgemeinert auf die Einwirkung von Strahlen zurückführt und sich andererseits über die Kostümierung von Superhelden lustig macht. Da sowohl der Ursprung der Superkräfte als auch der Kampf in hautengen Anzügen und die Identität verdeckenden Masken als unsinnig und unglaublich bezeichnet werden, erfahren damit nicht nur wesentliche Charakteristika des Genres eine Verspottung, sondern auch eine klare Einordnung in fiktionalen Geschichten. Zusätzlich unterstrichen wird diese Aussage durch die Bezeichnung der Superhelden-Geschichten als „nonsense“ sowie die spöttische Betonung durch Walter und Toby.

Im Unterschied zu den Superheroen charakterisiert die Serie ihre Protagonisten durch Walters Aussage als real existierende Menschen, deren Fähigkeiten auf wissenschaftlich fundierter Grundlage beruhen. Mit der Verwendung von Fachjargon und der Erklärung der überdurchschnittlichen Leistungen des Denkprozesses der Teammitglieder aufgrund bestimmter physikalisch-chemischer Vorgänge im Gehirn, wird dieser Eindruck zusätzlich verstärkt. Der Fokus der intertextuellen Bezugnahme liegt in dem Dialog somit eindeutig auf der Betonung der Fiktivität von Superhelden und auf der Abgrenzung und Unterscheidung der Serienfiguren von diesen. Damit der Rezipient den spöttischen Grundton des Dialogs jedoch nicht missversteht und die bereits angedeutete Analogie zwischen den Teammitgliedern und den Superhelden durch Paiges Aussage daraufhin verpasst oder durch die weiteren Ausführungen in Vergessenheit gerät, werden deren Ähnlichkeiten von der Serie in einem weiteren Dialog gegen Ende der Episode noch einmal besonders deutlich hervorgehoben. Dieser findet nach erfolgreich absolvierter Mission statt, für deren Gelingen eine Kostümierung der Teammitglieder als Superhelden aufgrund eines Filmdrehs notwendig war:

„[Paige:] Overheard your conversation with Sylvester. That was a nice thing you did. Thought of a coworker's feelings, put yourself in his shoes, made a gesture. That's real progress, Walter. Human progress.

[Walter:] Does that makes you happy? Me being more human?

[Paige:] Yes, because I know in the long run it makes you happier. You're doing great. Keep it up, Clark.

[Walter:] "Clark"?

[Paige:] Clark Kent-- Superman's alter ego. You know, you're out of costume now, so now you're Clark Kent.

[Walter:] You know what? I'll never understand why people get so worked up over something that's not real.

[Paige:] Oh, I don't know about that. When I think about the people we work with-- extraordinary people with special abilities doing their best to help others? Today you saved lives by stopping a rogue nation from getting a nuclear weapon. If that's not proof that superheroes exist, I don't know what is.“⁴¹⁸

⁴¹⁸ „Super Fun Guys“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 5, CBS, USA 2015; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Super Fun Guys“, *Springfield!*, *Springfield!*,

Der angeführte Dialog zwischen Walter und Paige enthält gleich mehrere intertextuelle und autothematische Verweise auf Superhelden und ihr Genre, denen eine wesentliche Bedeutung im Hinblick auf die Heroisierung der Serienfiguren zukommt. Denn mit der Bezeichnung Walters als Clark Kent stellt die Serie einen Bezug zwischen diesem und Superman her, vergleicht Walter mit dem populärsten und mächtigsten aller Superhelden und schreibt ihrer Hauptfigur auf diese Weise mit wenig Aufwand dieselben Eigenschaften zu. Dadurch werden die mit Superman verbundenen Werte der Moral, Selbstlosigkeit und Opferbereitschaft sowie auch dessen Onnipotenz auf Walter übertragen, ohne diese explizit anführen zu müssen. Mithilfe des intertextuellen Verweises wird dem Rezipienten somit innerhalb kürzester Zeit dessen außergewöhnlicher Charakter veranschaulicht. Da die Charakterisierung und Heroisierung Walters für die Serie von zentraler Bedeutung ist, greift diese bei der Bezugnahme nicht nur auf den bekanntesten Superhelden zurück, sondern verwendet auch mehrere Signale, um das Erkennen des Verweises vonseiten des Rezipienten sicher zu stellen.

Bereits die Benennung des verbesserten Einfühlungsvermögens Walters als „Human progress“ und dessen daran festgemachte Charakterisierung als „more human“ stellt eine erste Verbindung zu Superman her, die jedoch erst durch den Verweis auf diesen durch „Clark“ deutlicher wird. Wie die Mehrheit der Rezipienten wissen wird, handelt es sich bei diesem nämlich um einen Außerirdischen, der sich auf der Erde eine menschliche Identität zulegen muss, um unerkannt bleiben zu können. Obwohl der Bezug in Verbindung mit dem Superhelden für einige Rezipienten erkennbar sein wird, ist die alleinige Nennung „more human“ mehrdeutiger Natur und dient vorrangig der Charakterisierung Walters. Denn er macht dessen Schwierigkeiten mit menschlicher Kommunikation sowie emotionalem Verhalten und damit seine Schwäche deutlich, die sowohl für Superhelden als auch für die Identifikation von Bedeutung ist. Die Bezeichnung Walters als „Clark“ stellt bereits einen prägnanteren Hinweis dar und mit der Nennung „Clark Kent“ versteht höchstwahrscheinlich die Mehrheit der Rezipienten die Anspielung der Serie auf den Superhelden. Mit der weiteren Erklärung durch Paige, die nicht nur die Verbindung zu Superman explizit nennt, sondern auch die genretypischen Charakteristika der Identität und der Kostümierung anführt, wird die Bezugnahme von der Serie jedoch eindeutig kontextualisiert. Damit stellt diese in einem ersten Schritt sicher, dass die hergestellte Beziehung zu Superhelden keinem Rezipienten entgeht und sorgt mit der Weiterführung des Dialogs dafür, dass diesem Bezug auch die von ihr angestrebte Bedeutung zugeschrieben wird.

Denn die Serie belässt es in weiterer Folge nicht nur bei einer ausdrücklichen Erwähnung der Fähigkeiten der Teammitglieder, deren Einsatzes für die Allgemeinheit und der Tragweite der Missionen durch Paige, mit welcher der Rezipient aufgrund des Kontextes und seines Genrewissens um die typischen Charakteristika von Superhelden bereits eine Verbindung zu diesen ziehen kann, sondern charakterisiert ihre Protagonisten durch Paiges letzten Satz auch explizit als Superhelden.

Die Serie bedient sich damit intertextuellen Bezügen auf Superhelden sowie autothematischen Verweisen auf genretypische Merkmale, um die Fähigkeiten und Leistungen der Teammitglieder mit denen von Superhelden zu vergleichen und ihnen dieselben heroischen Eigenschaften und Kompetenzen zuzuschreiben. Gleichzeitig markiert die Serie jedoch auch in diesem Dialog einen entscheidenden Unterschied zwischen ihren Protagonisten und den Superheroen, indem sie durch Walters genrereflexiven Verweis den fiktiven Status der Superhelden hervorhebt und durch Paige die Verortung der Serienfiguren in der Realität vornimmt.

Die Dialoge machen deutlich, dass die intertextuellen Bezugnahmen in einem engen Zusammenhang zur Reflexivität stehen. Denn die Serienfiguren reflektieren in den angeführten Dialogen mit der Erwähnung konventioneller Themen wie Superkräfte, Kostümierung und Geheimidentität nicht nur in autothematischer Weise die zentralen Charakteristika des Superhelden-Genres, sondern setzen sich auch in Beziehung zu den Superhelden. Indem sie sich im Hinblick auf die Mission sowie den Einsatz ihrer Fähigkeiten für das Allgemeinwohl einerseits mit diesen gleichsetzen und sich aufgrund der absurden und lächerlichen Kostümierung, der Art ihrer Fähigkeiten sowie deren fiktiven Status andererseits bewusst von Superhelden abgrenzen, thematisieren sie damit auch ihre eigene Beschaffenheit. Da diese Form der Selbstbezüglichkeit in Beziehung zum Genre steht, kann sie Hettich folgend als selbstreferenzielle Genrereflexion bezeichnet werden.

Zudem können die Aussagen der Protagonisten als Kommentar der Serie über ihre eigene Konstruktion verstanden werden, da dem Rezipienten durch die Bezeichnung der Superhelden als „not real“ und der Teammitglieder im Gegensatz zu diesen als „real“ auch die Illusion und Fiktion der Serie und ihrer Protagonisten bewusst werden kann. Denn der Rezipient kann dadurch zu der Erkenntnis kommen, dass seine reale Welt nicht mit der Welt der Serienfiguren übereinstimmt und folglich fiktiv ist. Jedoch müssen diese reflexiven Verweise nicht zwangsläufig eine Störung der Illusion oder eine Offenlegung der Konstruktion bewirken, da Superhelden als populärkulturelle Produkte auch Teil der Lebenswelt des Rezipienten sind und somit durchaus zu einem Bezugspunkt der Serie

werden können, ohne dadurch deren Machart aufzudecken.⁴¹⁹ Die reflexiven Verweise der Serienfiguren können somit zu einer Illusionsstörung führen, müssen es aber nicht, offenbaren allerdings das Selbstbewusstsein der Serie.

Es kann somit zusammenfassend festgehalten werden, und dass ist besonders im Hinblick auf die Fragestellung von Bedeutung, dass die Serie in den angeführten Dialogen mithilfe intertextueller und genreflexiver Bezüge auf Superhelden einerseits einen Vergleich ihrer Protagonisten mit diesen evoziert und andererseits einen bewussten Unterschied zwischen diesen und den Superhelden betont. Um ihre Figuren zu heroisieren und dem Rezipienten deren Kompetenz und Moralität mit wenig Aufwand deutlich vor Augen zu führen, macht sich die Serie somit das Wissen der Rezipienten um Genrekonventionen und Superhelden zunutze. Gleichzeitig verwendet sie insbesondere genreflexive Strategien, um die Fiktivität der Superhelden hervorzuheben und ihre Protagonisten im Gegensatz zu diesen in der Realität zu verorten. Die intertextuellen Bezugnahmen auf der auditiven Ebene tragen durch ihre Deutlichkeit und den von der Serie angestellten Vergleich zwischen ihren Protagonisten und den Superhelden damit maßgeblich zur Charakterisierung und Heroisierung der Serienfiguren bei.

Die Beispiele und Ausführungen zeigen, dass die Serie mithilfe der auditiven Verweise jene Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Serienfiguren und den Superhelden verdeutlicht, die bereits durch die inhaltlich-strukturellen Analogien angedeutet werden. Indem die Parallelen der zentralen Themen durch die Figuren explizit benannt werden, können diese eine Sensibilisierung des Rezipienten für die Orientierung der Serie an charakteristischen Handlungselementen des Superhelden-Genres bewirken sowie auch für verstecktere intertextuelle Verweise auf dieses.

4.4.2.3 Visuelle Verweise: Requisiten, Kostüme und Bildmotive

Auch wenn sich intertextuelle Verweise visueller Natur grundsätzlich auf jeden Teilaspekt der *Mise-en-scène* beziehen können, finden die Bezugnahmen auf Superhelden und ihr Genre insbesondere durch Kostüme, Requisiten und charakteristische Bildmotive statt. Indem sich mit den visuellen Verweisen in der Serie nicht auf bestimmte Superhelden, sondern auf generische Konventionen bezogen wird, handelt es sich bei diesen um allgemeine Referenzen auf das Genre der Superhelden.

⁴¹⁹ Vgl. Hettich, „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm“, S. 51.

Requisiten/Gegenstände

In *Scorpion* existieren genretypische Requisiten vor allem in Form von Comic-Heften und Merchandising-Artikeln des fiktiven und eigens für die Serie entwickelten Superhelden Super Fun Guy. Diese erhalten ihre Legitimation und ihre Verankerung in der diegetischen Welt vor allem durch den großen Superhelden-Fan Sylvester, der zahlreiche Comics und diverse Merchandise-Produkte seines Lieblings-Superhelden, wie eine Tasse, ein T-Shirt und eine Kollektion unterschiedlicher Superheldenfiguren, besitzt. Dabei sind diese mit Superhelden verbundenen Fan-Artikel und Hefte meist einfach im Hintergrund zu sehen, werden zum Teil aber auch in die Narration eingebettet, indem Sylvester beispielsweise beim Lesen von Comics gezeigt wird oder dessen Superheldenfiguren thematisiert werden.

Da Super Fun Guy in der Diegese explizit als Superheld bezeichnet wird und aufgrund seines genretypischen Kostüms und seiner Verortung in Comics klar als solcher identifiziert werden kann, stellen die Comics und Merchandise-Produkte eine deutliche Referenz auf Superhelden dar. Als weiteres Requisite, dass einen eindeutigen Bezug herstellt, kann das Filmplakat für die fiktive Hollywoodproduktion des Super Fun Guy Films angeführt werden, auf welchem der Superheld mit seiner Krazy Krew in der für Superhelden-Teams genretypischen V-Formation abgebildet ist. Dabei wird mit dem Plakat nicht nur auf ein „charakteristisches Bildmotiv“⁴²⁰ des Genres und den Zusammenschluss von Superhelden verwiesen, sondern auch auf die Verfilmung von Superhelden-Comics.

Die visuellen Bezugnahmen der Serie auf das Genre der Superhelden in Form von Comics, Merchandising-Artikeln und des Filmplakats reflektieren damit in transtextueller Weise sowohl den Ursprung als auch die Transmedialität des Genres sowie die Vermarktung der Superhelden als Produkt. Dadurch können diese beim Rezipienten ein Nachdenken über generische Qualitäten bewirken, unterstreichen aber mit den fiktionalen Geschichten der Comics und dem Produktcharakter der Superhelden auch deren Künstlichkeit.

Obwohl es sich bei den Requisiten um eindeutig dem Superhelden-Genre zuordenbare Verweise handelt, befinden sich diese oft nur im Hintergrund einer Szene und transportieren für sich betrachtet keine offensichtliche Bedeutung. Die Serie kann also weder davon ausgehen, dass der Rezipient die Comics und Merchandise-Produkte wahrnimmt, noch dass er ihnen eigenständig eine bestimmte Bedeutung zuschreibt. Aus diesem Grund findet sich in der Serie nicht nur eine Vielzahl der genannten Requisiten wieder, sondern sie werden durch die Protagonisten auch thematisiert und in die Narration integriert. Damit der Rezipient diese jedoch nicht nur als intertextuelle Anspielung wahrnimmt, deren Entdeckung ihm

⁴²⁰ Nehrlich, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird“, S. 124.

Freude bereitet, setzt die Serie ihre Protagonisten mit dem fiktiven Superhelden-Team in Beziehung. Dafür lässt sie Sylvester einen expliziten Vergleich zwischen dem Team und seinen Superhelden-Figuren anführen und die Teammitglieder im Zuge einer Mission in den Superhelden-Kostümen der Krazy Krew rund um Super Fun Guy auftreten. Durch diese expliziten Verbindungen wird der Rezipient für die versteckteren und weniger eindeutigen intertextuellen Verweise sensibilisiert. Somit kann dieser durch die Merchandise-Produkte und die Comics nicht nur dazu angeregt werden, über die Qualitäten des Superhelden-Genres sowie deren Figuren und Thematik zu reflektieren, sondern auch dazu, einen Vergleich zur Serie und ihren Protagonisten herzustellen.

Indem besonders mithilfe auditiver Bezüge ein expliziter Vergleich der Serienfiguren mit Superhelden und ihrem Genre gezogen wird, kommt den genannten Requisiten durch ihre stetige Präsenz vor allem die Aufgabe zu, diesen Vergleich aufrecht zu erhalten und dem Rezipienten gleichzeitig die Gemeinsamkeiten sowie auch die Unterschiede in Erinnerung zu rufen.

Kostüm

Da Superhelden aufgrund ihres Kostüms unmissverständlich als solche identifiziert werden können, wurde es nicht nur als ein typisches Merkmal des Genres charakterisiert, sondern auch als das deutlichste. Ein intertextueller Verweis darauf liegt demnach nahe, wenn die Serie einen klar erkennbaren Bezug zu Superhelden herstellen möchte. In *Scorpion* existieren aus diesem Grund zwei visuelle intertextuelle Verweise auf das generische Charakteristikum, die jedoch von unterschiedlicher Intensität sind. Während Sylvester in einer Szene der Episode „True Colors“ (S01E06) aufgrund einer Halloween-Party im Kostüm seines Lieblings-Superhelden dargestellt wird, sind die anderen Teammitglieder in der bereits erwähnten Folge „Super Fun Guys“ (S02E05) im Rahmen einer Mission in Superhelden-Kostümen zu sehen. Obwohl sich die Kostüme maßgeblich voneinander unterscheiden, ist der intertextuelle Verweis in beiden Fällen klar erkennbar, transportiert aber jeweils eine andere Bedeutung.

Denn indem die Figur des Sylvesters eine übergewichtige Statur besitzt und sich sein Kostüm aus einem blauen Pullover mit entsprechenden Initialen sowie einer knielangen gelben Hose über blauen Leggings und einem breiten dunklen Ledergürtel mit großer goldener Schnalle zusammensetzt, besteht ein merklicher Unterschied zu klassischen Superhelden. Zum einen wirkt sein Kostüm wie eine laienhafte Verkleidung, was durch die Narration bestätigt wird, und zum anderen entspricht er nicht dem Idealbild, das Superhelden gemeinhin verkörpern. Da mit dem Verweis ein Bezug zu Superhelden hergestellt und Sylvester in Beziehung zu diesen gesetzt wird, werden seine Fähigkeiten zwar mit denen der

Superheroen verglichen, jedoch wird auch der Unterschied seines von Superhelden abweichenden Äußeren verdeutlicht. Dadurch wird Sylvester äußerlich näher an die kostümierten Alltagshelden denn an Superhelden gerückt und der Realitätseffekt der Serie unterstützt, da es sich bei realen Menschen ebenfalls nicht um Idealgestalten handelt. Damit erfährt das typische Bild des Superhelden eine Wandlung und kann beim Rezipienten eine Reflektion über die Idealgestalt der Superheroen und deren künstlerische Gestaltung auslösen.

Der Auftritt der anderen Teammitglieder in Superhelden-Kostümierung ist diegetisch durch einen Undercover-Auftrag am Filmset des Super Fun Guy Films begründet, weshalb diese in den Kostümen der fiktiven Krazy Krew rund um Super Fun Guy zu sehen sind. Dabei orientieren sich drei der fünf Kostüme stark an dem für das Genre üblichen eng anliegenden Ganzkörperanzug mit der Paraphe über der Brust und lassen damit keinen Zweifel über den intertextuellen Bezug aufkommen.

Was in der Kunst als Amalgamierung benannt wird und die Verschmelzung einer Person mit einer Figur beschreibt, indem diese visuell an die Figur angeglichen wird, kann medienübergreifend auch als (visueller) intertextueller Verweis bezeichnet werden. In beiden Fällen wird von einem Vergleich der Person mit der Figur ausgegangen, der die Eigenschaften der Figur auf die Person überträgt. Indem die Teammitglieder in Superheldenkostümen dargestellt werden, führt die Serie dem Rezipienten den Vergleich ihrer Protagonisten mit Superhelden somit deutlich vor Augen. Dieser wird durch den sichtbaren Bezug dazu angeleitet, sein Wissen über Superhelden und ihr Genre abzurufen, in die Serie mit einfließen zu lassen und eine Verbindung zwischen den Inhalten sowie auch den Eigenschaften herzustellen. Mit dem Bezug auf Superhelden werden die Leistungen und Eigenschaften der Teammitglieder infolgedessen mit denen der Superhelden gleichgesetzt.

Jedoch grenzt sich die Serie mit den überzeichneten Kostümen zugleich vom Superhelden-Genre ab und kennzeichnet damit auch einen Unterschied zu dessen Heldenfiguren. Denn während Paiges rot-gelber Anzug aufgrund des gleichen Farbschemas als Verweis auf Flashs Kostüm erkannt werden kann, stellen die Kostüme, in denen Walter und Toby zu sehen sind, eine deutlich erkennbare Parodie auf Superhelden dar. Dabei kann das Kostüm Super Fun Guys, welches von Walter getragen wird, als eine humorvolle Abwandlung der Kostüme von Superman und Batman verstanden werden. Dieses weist dieselbe Farbwahl wie Supermans Kostüm auf, da der Anzug ebenfalls blau ist, während die anderen Teile wie beispielsweise das Cape in genau umgekehrter Farbgebung in rot und gelb gehalten sind. Die schwarze Brille deutet zudem einerseits auf Supermans Alter Ego Clark Kent hin,

wodurch dessen beide Identitäten in der Kostümierung vereint werden und greift andererseits das Stereotyp des bebrillten Nerds auf. Der mit Gegenständen ausgestattete Gürtel erinnert hingegen an jenen von Batman, dessen nützliche Gadgets jedoch durch unbrauchbare, lächerliche Dinge wie ein Windrad, ein gelbes Stofftier-Huhn und eine Spielzeug-Rakete ersetzt werden. Besonders diese Gegenstände bewirken den parodistischen Effekt des Kostüms, der zusätzlich durch eine lächerliche bunte Kappe unterstrichen wird. Tobys lachsfarbenes Kostüm mit lilafarbenen Accessoires kann zwar auf keinen bestimmten Superhelden zurückgeführt werden, ruft mit dem aufgestellten Kragen aber eine Assoziation mit Dracula hervor. Durch dieses genrefremde Detail sowie auch die weibliche Farbgebung und die lachenden Münder, die sich als Aufdruck über den kompletten Anzug verteilen, kann aber auch dieses Kostüm deutlich als Parodie auf Superhelden verstanden werden. Da nicht nur das Kostüm, sondern auch der für Superhelden typische Codename Aufschluss über dessen Charakter gibt, unterstreichen die gewählten Namen der beiden Superheldenfiguren die angestrebte Parodie noch zusätzlich. Denn mit Super Fun Guy und The Giggler wird das „lustig machen“ über die zentralen Charakteristika des Kostüms und der Geheimidentität von Superhelden bereits impliziert.

Indem die Serie mit diesem intertextuellen Verweis auf das offensichtlichste Kennzeichen von Superhelden zurückgreift und dieses auch deutlich wahrnehmbar parodiert, kann sie sicher sein, dass jeder ihrer Rezipienten die Bezugnahme versteht. Denn während das Erkennen der Ähnlichkeiten zwischen Paiges Kostüm und dem des Flash sowie auch die Orientierung des Kostüms von Super Fun Guy an jenem von Superman und Batman zwar zusätzliche Informationen und Vergnügen für Genre-kundige Rezipienten bereithält, stellen diese intertextuellen Bezüge keinen bedeutungstragenden Hinweis dar. Die Identifikation des Kostüms als ein dem Superhelden-Genre zugehöriges Merkmal und die Wahrnehmung der vorgenommenen Überzeichnung der Kostüme vonseiten des Rezipienten sind jedoch durch den klaren intertextuellen Verweis gegeben. Die Parodierung der Superhelden-Kostümierung lässt somit nicht nur Humor in die Serie einfließen, sondern reflektiert mit der ironischen Veränderung in transtextueller Weise auch das Genre und somit dessen Charakteristika und Machart. Zugleich markiert sie mit der Parodie auch eine Distanz zu den Superheroen und betont dadurch auch einen merklichen Unterschied zwischen der Serie und dem Superhelden-Genre.

Die Kostümierung der Teammitglieder führt somit durch die deutlich erkennbare Bezugnahme einerseits zu einem Vergleich der Serienfiguren mit den Superhelden, die ihnen dieselben heroischen Eigenschaften und Leistungen zuschreibt sowie deren Differenz im Hinblick auf den realweltlichen Kontext betont. Andererseits bewirkt diese aufgrund der Visualisierung beim Rezipienten auch eine Veränderung der Sichtweise auf die Serienfiguren

und sensibilisiert diesen gegenüber weiteren Anspielungen auf das Genre, wodurch ihm die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Protagonisten und den Superhelden eher auffallen können.

Superhelden-Formation

Da sich innerhalb des Superhelden-Genres charakteristische Bildmotive herausgebildet haben, wird bei der Darstellung von Superhelden aufgrund ihrer Konventionen und Bekanntheit gerne auf diese zurückgegriffen. Deshalb werden Superhelden-Teams sowohl auf Comic-Covern als auch auf Filmplakaten oft in einer V-Formation abgebildet, die auch auf dem bereits als Requisit erwähnten Plakat zu dem Super Fun Guy Film übernommen wird. Jedoch bezieht sich die Serie nicht nur bei dem Filmplakat auf diese genretypische Darstellungsweise, sondern lässt ihre Protagonisten gegen Ende der Episode „Super Fun Guys“ (S02E05), in welcher diese die Superhelden-Kostüme tragen, ebenfalls die V-Formation einnehmen.

In dieser Einstellung warten die Teammitglieder nach der Neutralisierung des Atomsprengkopfs auf den Rettungshubschrauber der NATO und werden in einer Totalen aus der Obersicht in besagter Formation gezeigt. Da sich an deren Spitze und damit in der Mitte meist der Anführer des Teams befindet, steht an dieser Stelle Walter im Super Fun Guy Kostüm, der mit wehendem Superhelden-Cape dargestellt wird.

Aufgrund der gewählten Perspektive, der Kostümierung und der Anordnung des Teams wird mit dieser Einstellung ein exaktes Abbild des Filmplakats erzeugt, welches zu Beginn der Episode zu sehen war. Damit bewirkt dieser intertextuelle Verweis, der durch die Kostümierung, den Rekurs auf das genretypische Bildmotiv und die fiktive Krazy Krew hergestellt wird, nicht nur einen Vergleich des Teams mit anderen Superhelden-Teams, sondern macht zugleich auch auf die Inszenierung der Formation aufmerksam. Denn indem die Einstellung eine exakte Imitation der Illustration darstellt und die statische Formation des Plakats in das Medium der unmittelbaren Bewegungsbilder übertragen wird, erfährt deren Konstruktion und Künstlichkeit eine besondere Hervorhebung.

Die Serie reflektiert somit in transtextueller Weise die Machart und Wirkung der genretypischen Darstellungsweise von Superhelden-Teams und regt im Zuge dessen auch ein Nachdenken über deren Genre an. Die Inszenierung der Einstellung erfährt zudem durch den von Toby geäußerten Satz „I can't believe how awesome we must look right now.“⁴²¹

⁴²¹ „Super Fun Guys“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 5, CBS, USA 2015; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Super Fun Guys“, *Springfield!*, *Springfield!*, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s02e05 o.J., 17.10.2016.

zusätzliche Betonung. Denn obwohl sich die Aussage an die anderen Mitglieder des Teams richten kann, verweist diese gleichzeitig auch auf die Position des Rezipienten, der *Scorpion* zu diesem Zeitpunkt anschaut. Das kann ein Durchbrechen der Vierten Wand bewirken, wodurch sich dieser ebenfalls angesprochen fühlen und zum Nachdenken über die Rezeptionssituation gebracht werden kann. Da sich die Äußerung jedoch auf die eingenommene V-Position in ihrer Kostümierung bezieht, wird mit dieser Aussage in erster Linie die genretypische Inszenierung von Superhelden und damit deren Fiktivität reflektiert.

Die Serie verwendet das genretypische Bildmotiv folglich ebenfalls dafür, um einen Vergleich ihrer Protagonisten mit Superhelden herzustellen und bedient sich genreflexiver Strategien, um auf die Konstruktion der Superheroen hinzuweisen. Durch die Kostümierung und das zu Beginn der Episode gezeigte Filmplakat stellt sie zudem sicher, dass der Rezipient den Bezug auf Superhelden wahrnimmt und deren zuvor erbrachten Leistungen der direkten Konfrontation mit den Verbrechern und der Neutralisierung eines Atomsprengkopfs mit denen der Superhelden gleichsetzt. Damit dem Rezipienten zudem auch die zur Schau gestellte Inszenierung der Superhelden bewusst wird, ergänzt die Serie die Künstlichkeit der Einstellung mit der Aussage Tobys um eine weitere Markierung.

Es wird somit deutlich, dass die Serie stetig daran arbeitet, den fiktiven Status von Superhelden zu betonen, wohingegen sie die Fähigkeiten und Handlungen der Teammitglieder als real und wissenschaftlich erklärbar darstellt. Das wird in der Einstellung auch durch das Warten auf den Rettungshubschrauber der NATO ersichtlich, da die Teammitglieder ohne diesen nicht in der Lage wären, das Land zu verlassen. Denn im Gegensatz zu den Superhelden können die Mitglieder weder fliegen, noch besitzen diese eigene Flugobjekte, wodurch deren Verankerung in der Realität zusätzlich verdeutlicht wird.

Die Aussage Tobys weist bereits darauf hin, dass die verschiedenen intertextuellen Verweise und unterschiedlichen Zeichenebenen der audiovisuellen Medien bei Bezugnahmen oft zusammenspielen, weshalb diese bei der Szenenanalyse im nächsten Kapitel auch im Zusammenhang betrachtet werden.

4.4.3 Szenenanalyse

Die vorigen Kapitel haben bereits gezeigt, dass *Scorpion* ihren Protagonisten einerseits die typisch heroischen Eigenschaften zuschreibt, die unter den „Great Eight traits“⁴²² zusammengefasst wurden, und sich andererseits intertextuellen Bezügen auf Superhelden

⁴²² Vgl. Goethals/Allison, „Making Heroes“, S. 194.

und ihr Genre bedient, um einen Vergleich der Serienfiguren mit diesen herzustellen. Da die Heroisierungsstrategien und intertextuellen Bezüge der Serie bisher getrennt voneinander untersucht wurden, sich audiovisuelle Medien aber insbesondere durch ein Zusammenspiel ihrer unterschiedlichen Zeichenebenen auszeichnen und sich ihre vollständige Bedeutung erst dadurch ergibt, wird im Folgenden eine Szene *Scorpions* im Hinblick auf die von der Serie verwendeten Heroisierungsstrategien analysiert. Dafür werden die eingesetzten filmspezifischen Mittel – wie die Einstellungsgrößen und die Perspektive, die Ausstattung und der Einsatz von Spezialeffekten sowie auch der des Tons und des Sounds – in Beziehung zu den verwendeten intertextuellen Bezugnahmen auf charakteristische Merkmale des Superhelden-Genres und genrereflexiven Strategien gesetzt. Zudem wird deren jeweilige Bedeutung für die Serie sowie die Heroisierung ihrer Protagonisten untersucht und in Verbindung mit der Realitätsbezogenheit der Serie gebracht.

In der Episode „Arrivals and Departures“ (S02E10) befinden sich die Mitglieder im Krankenhaus, da diese Walters todkranke Schwester und zu diesem Zeitpunkt bereits Sylvesters Ehefrau Megan besuchen.

Neben Sylvesters zahlreichen Merchandise-Artikeln Super Fun Guys, mit denen das Krankenhauszimmer von Megan ausgestattet ist, findet in der Folge eine weitere Bezugnahme auf das Genre der Superhelden statt, die aufgrund mehrerer Markierungen deutlich als solche verstanden werden kann. Dabei kommt der Szene, in der diese Verweise verwendet werden, nicht nur eine wichtige dramaturgische Funktion für den weiteren Verlauf der Handlung zu, sondern auch im Hinblick auf Sylvesters Heroisierung. Denn zeitgleich zu seinem Besuch breitet sich im Krankenhaus ein tödlicher Pilz aus, für den aufgrund seiner Unbekanntheit kein Antidot existiert. Für die Lösung des Problems greift die Serie auf eine von Sylvesters Körper entwickelte Bakterie zurück, die gegen den Pilz resistent ist und dadurch als Gegenmittel eingesetzt werden kann. Indem sie diese „superbacteria“⁴²³ narrativ mit Sylvesters jahrelanger Verwendung von antibakteriellem Desinfektionsgel begründet, das er aufgrund seiner Mysophobie, Ansteckungsphobie, ständig gebraucht, wird diese von der Serie auf eine wissenschaftliche Erklärung zurückgeführt.

Um den Pilz als solchen und dessen schnelle Ausbreitung sichtbar zu machen, wird dieser mithilfe von *Special Effects* in Form von schwarzen schimmel- und farbähnlichen Flecken an

⁴²³ „Arrivals and Departures“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 10, CBS, USA 2015; N.N., „Scorpion Episode Scripts. Arrivals and Departures“, *Springfield! Springfield!*, http://www.springfieldspringfield.co.uk/view_episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014&episode=s02e10 o.J., 17.10.2016.

Wand und Decke dargestellt, wodurch nicht nur der Wettlauf gegen die Zeit visuell verdeutlicht, sondern auch der Kampf Sylvesters gegen den Pilz demonstriert werden kann. Da Sylvester dabei gezeigt wird, wie er dem tödlichen Pilz trotz seiner Mysophobie entgegentritt, um das Leben der Menschen im Krankenhaus retten zu können, schreibt ihm die Serie dadurch bereits die grundlegenden Größen des Heroismus zu. Denn der aktive und selbstlose Einsatz für andere gilt als heroisches Merkmal, das zusammen mit der Kompetenz, die mit Sylvesters anschließenden „Sieg“ über den Pilz verdeutlicht wird, die zentralen Wesensmerkmale von Helden ausmachen. Indem Sylvester zusätzlich seine Angst vor Infektionen überwinden muss und sich der Herausforderung dennoch stellt, wird er zudem als mutig und bewundernswert präsentiert. *Scorpion* greift bei der Heroisierung Sylvesters jedoch nicht nur auf die Strategie der Zuschreibung heroischer Eigenschaften zurück, sondern stellt, wie bereits erwähnt, auch bewusst intertextuelle Bezüge zu Superhelden und ihrem Genre her und bewirkt damit einen Vergleich mit diesen mächtigen Heldenfiguren.

Denn das Testen seiner Bakterien auf deren Wirkung wird von der Serie durch den Einsatz filmspezifischer Mittel als Bekämpfung des Pilzes durch Superkräfte inszeniert. Dafür wird Sylvester dabei gezeigt, wie er den Pilz mithilfe von *spitballs*, also Papierkugeln die in den Mund genommen und durch ein Blasrohr geschossen werden, mit seinen „superbacteria“⁴²⁴ beschießt, deren Auswirkungen daraufhin in Großaufnahme zu sehen sind. Während sich die Bakterien durch *Special Effects* in Form einer weißen Schicht über den schwarzen Pilz ausbreiten, was zugleich auch farblich auf Gut/Rein und Böse/Tod verweist, sind auf der Tonebene die Geräusche eines Windhauchs und Knackens zu vernehmen, die beim Rezipienten den Eindruck des Vereisens erzeugen.

Die Auswirkungen der Bakterien werden jedoch nicht nur mit diesem durch die Montage der Bild- und Tonebene erzeugten Effekt als Superkräfte inszeniert, sondern von Sylvester in der folgenden Einstellung auch ausdrücklich als solche charakterisiert. In dieser Großaufnahme, die ihn etwas schräg aus leichter Untersicht zeigt, gibt er nämlich erstaunt den Satz „I have super powers.“⁴²⁵ von sich, mit der die Serie eindeutig auf Superhelden verweist. Mit der daran anschließenden Naheinstellung, in welcher Sylvester nun frontal in der von Bodybuildern als „Front Relaxed“ bezeichneten Pose zu sehen ist und bei der Äußerung „I am Bacteria Man.“⁴²⁶ direkt in die Kamera blickt, wird die Bezugnahme zusätzlich unterstrichen. Denn während es sich bei der von Sylvester eingenommen Körperhaltung um

⁴²⁴ Ebd.

⁴²⁵ Ebd.

⁴²⁶ Ebd.

eine für das Genre typische Siegerpose handelt, wird mit der Bezeichnung als „Bacteria Man“ an den für Superhelden kennzeichnenden Codenamen angeschlossen.

Damit enthält die Szene mehrere intertextuelle Verweise auf Superhelden und ihr Genre, welche die Serie durch die Art der Inszenierung um das für Superheldengeschichten zentrale Thema des Kampfes gegen einen Gegenspieler ergänzt. Dieser tritt in Form des tödlichen Pilzes auf, der in den vorangegangenen Szenen der Episode mithilfe von *Special Effects* als lebendiges Wesen dargestellt wurde, das sich wie eine Art böser Schatten an den Wänden und Decken des Krankenhauses ausbreitet. Erst dadurch kann Sylvester dem Pilz sichtbar entgegentreten und durch die angeführten Referenzen ein Vergleich seiner Figur mit der des Superhelden stattfinden. Die Serie bedient sich damit typischen Merkmalen des Superhelden-Genres, um Sylvester zu heroisieren und als ebenso kompetent zu inszenieren, was sie mithilfe filmspezifischer Mittel, wie der eingesetzten Untersicht und den *Special Effects* zusätzlich unterstützt.

Gleichzeitig bewirkt die Serie durch die Art der Verweise und genrereflexive Strategien aber auch eine Distanzierung von Superhelden und deren Genre. Denn mit der Äußerung „I am Bacteria Man.“⁴²⁷ wird beispielsweise der bekannte Satz „I am Batman“ aufgegriffen und durch eine ironische Änderung transformiert, womit nicht nur ein intertextueller Verweis auf Superhelden erfolgt, sondern auch ein Unterschied zu diesen markiert wird. Dabei kann Sylvesters Bezeichnung als „Bacteria Man“ aufgrund der negativen Konnotation von Bakterien als humorvolle bis lächerliche Abwandlung bekannter Superhelden-Namen wie Iron Man, Spider-Man sowie Superman verstanden werden und stellt damit weniger eine Parodie auf Batman denn auf das gesamte Genre dar. Da mit dem Satz insbesondere auf die Änderung des genretypischen Codenamens verwiesen wird, die der Rezipient auch ohne das Wissen um die transformierte Aussage Batmans verstehen kann, findet dadurch eine Dekonstruktion des konventionellen Genremerkmals statt.

Unterstützt wird diese Dekonstruktion des Genres durch die von Sylvester eingenommene Pose, auf die bei der Darstellung von Superhelden gerne zurückgegriffen wird. Denn dieser kommt durch ihre Kontextualisierung nicht nur eine ironische Wirkung zu, sondern sie verweist auch auf die Inszenierung der Einstellung. Bei dieser Körperhaltung handelt es sich nämlich um eine bewusst eingenommene erstarrte Siegerpose, die Kraft und Stärke ausdrücken soll, wodurch ihre Künstlichkeit besonders verdeutlicht wird. Da Sylvester bei der Pose und der Aussage „I am Bacteria Man.“⁴²⁸ zudem direkt in die Kamera schaut und damit

⁴²⁷ Ebd.

⁴²⁸ Ebd.

einen bewussten Bruch mit den Konventionen begeht, wird die Konstruktion zusätzlich betont.

Da es sich bei der Siegerpose um eine für das Genre der Superhelden typische Darstellungsweise handelt, reflektiert die Serie mit dem intertextuellen Verweis durch deren Nachahmung die Machart und Wirkung des Genres. Zusammen mit der von *Scorpion* vorgenommenen Parodie auf den Codenamen und Batmans Äußerung bewirken diese Bezugnahmen somit ein Nachdenken über genretypische Konventionen und führen dem Rezipienten die Konstruktion des Genres vor Augen. Die genannten illusionsstörenden Verweise können bei diesem zwar auch eine Reflexion über die Inszenierung der Serie hervorrufen, stehen aber vor allem in enger Verbindung zu charakteristischen Merkmalen des Superhelden-Genres und machen damit in erster Linie auf dessen Fiktivität aufmerksam.

Durch die Inszenierung der Szene sowie die Anzahl und Deutlichkeit der Verweise stellt die Serie sicher, dass der Rezipient die Bezugnahme auf das Superhelden-Genre auch dann wahrnimmt, wenn er nicht alle Anspielungen als solche erkennt. Denn mit der expliziten Bezeichnung der Superkräfte und dem Verweis auf den Codenamen greift sie nicht nur auf zentrale Merkmale des Genres zurück, sondern markiert diese auch deutlich als solche.

Abschließend lässt sich zusammenfassen, dass sich die Serie für die Heroisierung Sylvesters in der Szene sowohl den Strategien der Zuschreibung heroischer Eigenschaften und dem Vergleich mit bekannten Heldenfiguren durch intertextuelle Verweise auf Superhelden bedient, als auch dem Einsatz filmspezifischer Mittel. Dabei kann die Heroisierung stellvertretend für alle Protagonisten betrachtet werden, da diese meist im Team agieren und jedem eine spezifische Aufgabe und somit Anteil an der Lösung der Mission zukommt. Da Sylvester aufgrund seiner zahlreichen Phobien und seiner Statur innerhalb des Teams zudem am wenigsten der Figur des Superhelden entspricht, wird den anderen Mitgliedern dieselbe, wenn nicht sogar eine größere, Leistung und Ähnlichkeit zu Superhelden zugeschrieben.

Die Szene trägt somit zur Heroisierung der Serienfiguren bei und lässt erkennen, dass sich die Serie dafür unterschiedlicher Strategien bedient. Jedoch wird deutlich, dass *Scorpion* insbesondere das Superhelden-Genre und dessen Heldenfiguren für die Charakterisierung und Heroisierung ihrer Protagonisten heranzieht. Damit steht die Szene im Einklang mit den anderen analysierten Bezugnahmen auf das Genre, die sich sowohl auf inhaltlich-struktureller Ebene wiederfinden lassen, als auch durch auditive und visuelle Verweise ersichtlich werden. Denn indem die Serie mithilfe intertextueller Verweise einen Bezug zu

Superhelden herstellt und dadurch einen Vergleich ihrer Protagonisten mit den Superheroen bewirkt, schreibt sie diesen auf einfache Weise dieselben Eigenschaften und Kompetenzen zu. Zugleich verwendet sie das Genre aber auch dafür, um eine Differenz zu diesem zu markieren und ihre Figuren in der Realität zu verorten. Die Szene macht nämlich deutlich, und bekräftigt damit auch die auditiven und visuellen intertextuellen Verweise, dass die Serie durch die parodierenden Anspielungen eine Distanz zum Superhelden-Genre einnimmt und dadurch einen Unterschied zu diesem kenntlich macht. Zudem bewirkt sie durch die ironischen Veränderungen charakteristischer Genremerkmale und durch genrereflexive Strategien ein Nachdenken über die Konventionen des Genres und macht dem Rezipienten somit dessen Machart und die Fiktivität der Superhelden bewusst. Indem sich die Serie von diesen einerseits durch die genannten Strategien abgrenzt und die Fähigkeiten und Handlungsweisen der Teammitglieder andererseits wissenschaftlich erklärt und mit Fachjargon untermauert, verankert sie ihre Protagonisten im Gegensatz zu den Superheroen in der Realität. Da besonders die Figur des Sylvesters dem Stereotyp des Nerds entspricht und mit menschlichen Schwächen ausgestattet wird, wird diese Wirkung zusätzlich unterstützt. Damit werden die Serienfiguren auch durch diese Bezugnahme auf das Genre als ebenso kompetent und selbstlos wie Superhelden dargestellt, zugleich aber als reale Heldenfiguren inszeniert.

4.5 Gesellschaftliche und soziale Funktion

Die Auseinandersetzungen mit Helden haben deutlich gemacht, dass ihre durchgehende Präsenz über Zeiten und Kulturen hinweg maßgeblich damit zusammenhängt, dass diese grundlegende Sehnsüchte und Bedürfnisse von Individuen und Gemeinschaften gleichermaßen erfüllen. Das ist möglich, indem es sich bei Helden nicht um statische, sondern sich verändernde, in den jeweiligen zeitlichen und gesellschaftlichen Kontext eingebettete, Figuren handelt, was auch die Vielzahl der heroischen Erscheinungsformen erklärt. Durch ihre Anpassung an die jeweilige Zeit sind Helden in der Lage, sowohl die Träume als auch die Ängste der Menschen anzusprechen sowie wichtige emotionale, physische, existenzielle und gesellschaftliche Funktionen zu erfüllen. Deshalb werden im Folgenden die Funktionen *Scorpions* näher betrachtet und in den Kontext der gegenwärtigen Zeit eingeordnet. Denn auch die Serie und ihre heroischen Protagonisten erfüllen grundlegende menschliche Bedürfnisse und Sehnsüchte.

Während Superhelden zwei Existenzen besitzen und damit unterschiedliche Funktionen erfüllen können, macht sich die Serie dafür maßgeblich das Stereotyp des Nerds und die Figur des Superhelden zunutze. Denn die Serie stellt ihre Protagonisten sowohl als Außenseiter mit Schwächen und Ängsten dar, inszeniert diese zugleich aber auch als

außerordentlich und stets siegreich. Somit ermöglicht sie dem Rezipienten mit den nerdigen und mit menschlichen Problemen ausgestatteten Teammitgliedern einerseits eine Identifikation, andererseits kann sie durch deren Vergleich mit Superhelden und deren außerordentliche Fähigkeiten auch dessen Wunsch nach Omnipotenz und Perfektion erfüllen. Denn da die Serienfiguren wie Superheroen als allen Bedrohungen und Gefahren überlegen und stets als Sieger dargestellt werden, verkörpern sie ebenfalls den menschlichen Wunsch nach einem erfolgreicherem, stärkeren Ich.⁴²⁹ Zugleich erscheinen sie dem Rezipienten jedoch nicht unerreichbar, da sie mit realen Fähigkeiten inszeniert werden und sich für das Gelingen der Missionen zudem der Hilfe von Technik bedienen. Dadurch erlauben sie diesem zu glauben, dass er mehr erreichen und mehr sein kann, als er von außen scheint.⁴³⁰

Mit der Inszenierung des Teams als eine Familie von Außenseitern mit außergewöhnlichen Fähigkeiten erfüllt die Serie zudem vor allem den Wunsch von Jugendlichen nach einer Ersatzfamilie von Gleichgesinnten. Denn da sich diese in der Pubertät oft ausgeschlossen und unverstanden fühlen, wirkt der Zusammenschluss von einem Team, in welchem sich die Mitglieder gegenseitig wertschätzen und jedem eine Aufgabe zukommt, besonders reizvoll.⁴³¹ Zusätzlich wird dadurch auch die Sehnsucht nach Gemeinschaft gestillt und das Bild vermittelt, dass für jeden Menschen ein Platz in der Gesellschaft existiert.

Die Serie schließt mit der traumatischen *Backstory* und der Darstellung ihrer Protagonisten als Nerds außerdem an reale Ängste und Unzulänglichkeiten in der Gesellschaft an, indem sowohl der Ausschluss aus der Gesellschaft, Mobbing aufgrund von Andersartigkeit, zerrüttete Familienverhältnisse, der Tod von geliebten Personen sowie der Mangel an Liebe und Akzeptanz aufgegriffen werden und unterschwellig auch durchgehend in der Serie präsent sind. Mit dem Zusammenschluss der Figuren zu einer Familie von Gleichgesinnten wird dem Rezipienten aber zugleich eine Lösung für diese gesellschaftlichen Probleme präsentiert und dessen Wunsch nach Gemeinschaft, Akzeptanz, Geborgenheit und geordneten Familienverhältnissen erfüllt. *Scorpion* greift somit auf reale Ängste und Wünsche zurück, kann dem Rezipienten aber keine realen Lösungen für die erwähnten Probleme anbieten. Jedoch wird durch die Darstellung und Thematisierung der gesellschaftlichen Unzulänglichkeiten zumindest auf diese verwiesen, wodurch ein Bewusstwerdungsprozess im Rezipienten ausgelöst und eine Selbstreflexion vor allem im Hinblick auf Ausgrenzung und Mobbing ermöglicht werden kann.

⁴²⁹ Vgl. Saatweber, „Bond in Angst“, *James Bond. Spieler und Spion*, S. 21.

⁴³⁰ Vgl. Fingerroth, *Superman on the couch*, S. 50.

⁴³¹ Vgl. Ebd., S. 107.

Durch die Übernahme des Nerd-Stereotyps kann zusätzlich auch die Skepsis gegenüber digitalen Apparaturen und den Angehörigen der Cyberkultur überwunden werden, indem die Serienfiguren einerseits in den Dienst des Staates gestellt werden und ihre Handlungen somit staatlich reglementiert und weniger bedrohlich erscheinen. Andererseits werden sowohl die Protagonisten als moralisch standfeste und selbstlose Figuren inszeniert, als auch die Anwendung von Technologien und der Einsatz technischer Geräte als notwendig für die Erreichung der Missionen dargestellt. Die bestehenden Ängste der Gesellschaft werden somit durch den Rückgriff auf das Stereotyp des Nerds und die technischen sowie außerordentlichen Computer-Fähigkeiten der Serienfiguren in etwas Positives transformiert, da sie in entscheidender Weise zu der Bekämpfung der Katastrophen beitragen. Darin gleicht ein Teil ihrer Fähigkeiten nicht nur in ihrer Außergewöhnlichkeit denen der Superhelden, sondern auch in ihrer Funktion, da sich in diesen ebenfalls die Ängste der jeweiligen Zeit widerspiegeln und in etwas Positives transformiert werden.

Eine maßgebliche Funktion kommt allerdings der Inszenierung der Serienfiguren als mächtige Helden zu, die gemeinsam jede Katastrophe in letzter Sekunde abwenden, eine größere Anzahl von Menschen retten und den Status Quo wieder herstellen können. Denn dadurch ist die Serie in der Lage, den Wunsch des Rezipienten nach Sicherheit und Ordnung zu erfüllen.⁴³² Besonders in der gegenwärtigen Zeit, die von Krieg und Terror geprägt ist, werden nämlich Heldenfiguren benötigt, die Ängsten entgegenwirken, Hoffnung vermitteln und Orientierung bieten können. Um die Ängste und Wünsche des Rezipienten kompensieren zu können, müssen diese jedoch zuerst von der Serie repräsentiert werden. Die Entlastung von realen Ängsten kann nämlich nur dann realisiert werden, wenn gleichzeitig die Angst vor der Katastrophe hervorgerufen wird, die die Hilflosigkeit des Status Quo bestätigt.⁴³³ Das wird durch die Thematisierung und Darstellung der Katastrophen bewirkt, denen die Protagonisten in jeder Episode gegenüberstehen müssen.

Da die Katastrophen und Gegner Ausdruck der zivilisatorischen Ängste der jeweiligen Zeit sind, wird deutlich, dass die Serie nicht nur grundlegende Befürchtungen der Menschheit, sondern auch gegenwärtig präsente Bedrohungen visualisiert. Denn sie schließt einerseits an die menschliche Ohnmacht im Angesicht von Naturkatastrophen, der Gefahr der Kernschmelze eines alten Atomreaktors und tödlichen Krankheitserregern an. Andererseits adressiert sie mit der Demonstration von Hacking-Aktivitäten und technischen Fehlern auch die Ängste des gegenwärtigen High-Tech-Zeitalters. Zudem werden die Mitglieder dabei gezeigt, wie sie nationale und globale Anschläge verhindern, indem sie mit einer Bombenweste am Körper einer jungen Frau konfrontiert oder mit der Sicherstellung von

⁴³² Vgl. Reitberger/Fuchs, Comics. Anatomie eines Massenmediums, S. 136.

⁴³³ Vgl. Drechsel/Funhoff/Hoffmann, Massenzeichenware, S. 15.

Massenvernichtungswaffen beauftragt werden, womit zusätzlich die Ängste der aktuellen Zeit aufgegriffen werden, da diese Bedrohungen gegenwärtig besonders präsent sind. Nachdem die Mitglieder jedoch als intelligente und kompetente Figuren inszeniert werden, die jeder Katastrophe furchtlos und selbstlos entgegentreten, können sie allen genannten Ängsten durch die Behebung der Probleme ihre Aussichtslosigkeit nehmen und dadurch Hoffnung transportieren.

Mit der klaren Darstellung der Bedrohungen und der einfachen Unterscheidung der beiden Seiten in Gut und Böse wird zudem die Sehnsucht des Rezipienten nach Eindeutigkeit gestillt.⁴³⁴ Denn dieser erhält sowohl für gezielte Anschläge als auch für technische Probleme und Umweltkatastrophen eine Erklärung. Während erstere von der Serie alle durch einen Racheakt der dafür verantwortlichen Figuren motiviert und dadurch auf einen Beweggrund zurückgeführt werden, wird für die anderen Probleme und Katastrophen jeweils eine wissenschaftlich begründete Ursache und Lösung angeführt. Somit erscheint das Team sogar Naturkatastrophen und tödlichen Viren gewachsen, da sie sowohl dabei gezeigt werden, wie sie einen Tornado durch Abkühlung verlangsamen⁴³⁵ als auch ein Gegenmittel gegen einen giftigen Pilz entwickeln können⁴³⁶.

In der Serie wird sich somit auf reale Bedrohungen konzentriert, die sowohl grundlegende als auch derzeitig präsente Ängste widerspiegeln und gleichzeitig durch den steten Sieg des Teams über jede Katastrophe kompensiert werden.

Indem die Serienfiguren, den omnipotenten und omnipräsenten Superhelden des Goldenen Zeitalters gleich, immer rechtzeitig vor Ort sind und durch die Bekämpfung jeder Bedrohung stets das scheinbar Unmögliche schaffen, verbreiten sie überdies die Hoffnung, dass trotz aller Krisen und Konflikte am Ende das Gute über das Böse siegen wird. Damit erfüllen diese ein zentrales Bedürfnis der Menschheit, welches die Sehnsucht nach Heldenfiguren begründet und deren Notwendigkeit vor allem in krisengeprägten Zeiten deutlich macht.

Durch die Kompensation der Ängste und Wünsche des Rezipienten wird diesem zugleich eine zeitweilige Entlastung und Entspannung zu den Schwierigkeiten und Versagungen des Alltags geschaffen. Zusätzlich kehrt durch den Rückgriff auf bekannte Klischees des Nerd-Stereotyps sowie der Parodierung und Ironisierung der Superhelden auch Humor in die Serie ein, wodurch diese ihren Rezipienten mit Witz und Eskapismus einen Ausgleich zur problembehafteten und erschütternden Realität bieten kann.

⁴³⁴ Tolksdorf, „Der Held im postheroischen Zeitalter“.

⁴³⁵ Vgl. „Twist and Shout“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 21, CBS, USA 2016.

⁴³⁶ Vgl. „Arrivals and Departures“, *Scorpion*, Staffel 2, Folge 10, CBS, USA 2015.

Da es sich jedoch durchaus um reale Ängste und Bedürfnisse der Rezipienten handelt, die von *Scorpion* aufgegriffen und dargestellt werden, besteht demnach auch ein Verlangen nach realen Lösungen und somit nach realen Helden, das sich bereits in den Alltagshelden widerspiegelt. Diesem Bedürfnis versucht die Serie durch die Verortung ihrer Protagonisten in der Realität nachzukommen, indem sie die Handlungsweise der Mitglieder bei den Missionen sowie die jeweiligen Lösungen der Probleme und Katastrophen mit wissenschaftlichen Erklärungen begründet. Zudem unterstützt sie den Realitätsbezug durch den Rückgriff auf das Stereotyp des Nerds, die realen Fähigkeiten der Teammitglieder und deren Beauftragung durch den Staat, wodurch die Protagonisten als reale Helden inszeniert werden.

5 Schlussbetrachtung

Helden begeistern, vermitteln Werte und Ideale und erfüllen grundlegende menschliche Bedürfnisse, indem sie Orientierung bieten, Ängsten entgegenwirken, Sicherheit vermitteln und vor allem Hoffnung verbreiten. Aus diesem Grund besitzen sie seit jeher über Kulturen hinweg einen festen Platz in der Gesellschaft und stehen besonders in der gegenwärtigen Zeit wieder im Zentrum der Aufmerksamkeit. Denn das Heroische hat Hochkonjunktur: Vom Alltagshelden über eine semantische Ausweitung des Heldenbegriffs bis hin zum omnipotenten Superhelden – die gegenwärtige Gesellschaft scheint von Helden nicht genug zu bekommen. Das äußert sich neben der Durchdringung des Alltags mit dem Heroischen insbesondere in der derzeitig ungebrochenen Popularität der Superhelden. Diese spiegelt sich nicht nur in ihrer durchgehenden Präsenz auf der Leinwand und ihrer Dominanz des Blockbuster-Kinos wider, sondern auch in ihrer kontinuierlichen Eroberung der heimischen Bildschirme.

Die gleichzeitige Präsenz der zwei konträren Heldenphänomene, des Alltagshelden und des Superhelden, liegt im gegenwärtigen postheroischen Zeitalter begründet. Denn in einem modernen Rechts- und Verwaltungsstaat mit etablierten Normen, Konventionen und verbindlichen Grenzen, musste der Held als transgressives Individuum ab der bürgerlicheren Moderne zwangsläufig verschwinden.⁴³⁷ Folglich können außergewöhnliche Heldenfiguren weiterhin einzig in künstlerischen Räumen und fiktiven Welten existieren, während in der realen Welt nur noch eine Schwundstufe des Heroischen möglich ist. Dieser Schwund äußert sich in der „Veralltäglichen“⁴³⁸ des Heldenbegriffs, der steigenden Zahl der Alltagshelden und der Massenbewegung der *Real Life Superheroes*. Obwohl letztere durch ihre Kostümierung zwar äußerlich an Superhelden erinnern, können nämlich auch diese kostümierten Alltagshelden nur im Kleinen helfen.

Da Helden Ausdruck ihrer Zeit sind, macht die Zunahme der sozialen Helden und die steigende Nachfrage nach den mächtigen Superheroen das umfassende Verlangen in der Gesellschaft, wenn nicht sogar die bestehende Notwendigkeit, nach Helden deutlich. Denn das Bedürfnis nach diesen steigert sich proportional zu den Zuständen des bürgerlichen und politischen Lebens und erklärt die derzeitige Hochphase des Heroischen in einer von Krisen und Terror geprägten Zeit.

Indem die im Alltag existierenden Helden den derzeitigen Bedrohungen und Katastrophen nicht entgegenwirken können, braucht es fiktive Heldenfiguren wie Superhelden als

⁴³⁷ Vgl. Immer, Nikolas/Mareen Van Marwyck, „Helden gestalten“, S. 12.

⁴³⁸ Tolksdorf, Stefan, „Der Held im postheroischen Zeitalter“.

Kompensation, um das bestehende Verlangen nach mächtigen Helden zu stillen. Diese sind nämlich in der Lage, Eskapismus bereit zu stellen, Hoffnung zu vermitteln und Ängste zu kompensieren, können jedoch im Gegenzug keine realen Lösungen präsentieren. Das erklärt wiederum die Präsenz der sozialen Helden, die Menschen zumindest in alltäglichen Problemen behilflich sind und Unterstützung bieten. Demnach braucht es in der gegenwärtigen Zeit beide Heldentypen, um das Bedürfnis nach realen und mächtigen Helden gleichermaßen erfüllen zu können.

Die Analyse der Serie *Scorpion* zeigt, dass ihre Protagonisten dem genannten Bedürfnis Ausdruck verleihen. Denn diese werden als mächtige Helden inszeniert, die zugleich in der Realität verortet werden. Bei der Gestaltung ihrer Protagonisten greift die Serie vor allem auf das Stereotyp des Nerds und den Archetyp des Superhelden zurück. Das bestätigt die Erscheinungsweise von Helden, die weniger als komplette Neuschöpfung denn als Ausgestaltung und Umwertung von Heldenbildern und -figuren zu verstehen ist.

Dabei zieht die Serie das Stereotyp des Nerds maßgeblich für die Erklärung der realen Fähigkeiten sowie der stets plausiblen Handlungsweise der Protagonisten heran. Denn mit der Darstellung der Teammitglieder als geniale Nerds werden einerseits deren außergewöhnliche Computer-Fähigkeiten, ihr technisches Geschick, ihr umfangreiches Fachwissen und lösungsorientiertes Denken sowie ihre Intelligenz erklärt. Andererseits werden die Protagonisten mit menschlichen Schwächen und Ängsten ausgestattet, der Außenseiter-Status und ihr durchschnittliches Äußeres begründet. Dadurch bewirkt das Stereotyp die Verankerung der Protagonisten in der Realität.

Doch Nerds kennzeichnen weder typisch heroische Merkmale noch charakteristische Verhaltensweisen eines Helden, die den heroischen Vorstellungen einer Gesellschaft entsprechen. Folglich wird die Figur des Nerds nicht über bestimmte Individuen und soziale Gruppen hinaus als Held wahrgenommen. Deshalb verwendet die Serie verschiedene Heroisierungsstrategien, um den heroischen Status ihrer Protagonisten deutlich zu machen und diese als Helden zu inszenieren. Denn heroische Personen durchlaufen immer einen Heroisierungsprozess, durch den diese erst als Helden konstruiert werden.

Dafür greift die Serie auf die Strategie der Zuschreibung zurück, indem die Protagonisten mit typisch heroischen Eigenschaften ausgestattet werden. Damit schließt sie an allgemein geltende Vorstellungen von Helden an, wodurch die Protagonisten automatisch als Helden wahrgenommen werden. Vor dem Hintergrund des gegenwärtigen Verlangens nach mächtigen Heldenfiguren macht sich die Serie für die Heroisierung und Charakterisierung

ihrer Protagonisten jedoch vor allem die omnipotenten Superhelden und deren Genre zunutze.

Denn dieser Heldentypus ist derzeit nicht nur besonders präsent und populär, sondern hat sich auch einen Platz im Massenbewusstsein gesichert und verkörpert ein allgemein verstandenes Ideal. Dies veranschaulichen beispielsweise die *Real Life Superheroes*, die in Kostümierung Gutes tun und ihre Mitbürger im Alltag unterstützen. Das Bild der Superhelden-Figur als Synonym für Gerechtigkeit, Moralität, Selbstlosigkeit und Hoffnung ist nämlich durch den allseits bekannten Archetyp Superman fest im kulturellen Gedächtnis verankert. Indem dieser als erster Superheld sowohl das Genre begründet, als auch die Norm für alle nachfolgenden Superhelden setzt, haben sich generische Charakteristika festgeschrieben, die mit Superhelden gemeinhin verbunden werden. Neben der Erscheinungsweise und genretypischen Elementen, die Strukturen, Inhalte und Themen gleichermaßen umfassen, hat sich auch die mit Superhelden verbundene Assoziation des mächtigen, moralisch guten und selbstlosen Weltenretters in den Köpfen der Menschen festgesetzt. Die Serie stellt deshalb mithilfe intertextueller Verweise einen Bezug zu Superhelden her, der dem Rezipienten deren Kontext und Charakteristika in Erinnerung ruft. Denn das führt zu einem Vergleich der Serienfiguren mit Superhelden und bewirkt eine Übertragung der heroischen Eigenschaften und Kompetenzen auf diese.

Die Analyse zeigt, dass sich die Serie inhaltlich-strukturell an dem Superhelden-Genre orientiert, indem sie typische Themen und Handlungsabläufe aufgreift. Denn auch die Teammitglieder können jeder Bedrohung mithilfe ihrer Fähigkeiten entgegentreten und werden als stets siegreich inszeniert. Doch auch wenn die Analogien bereits auf eine Bezugnahme der Serie auf das Superhelden-Genre hinweisen, kennzeichnen die übernommenen Themen auch andere Genres. Deshalb bedient sich die Serie vor allem einer Vielzahl an auditiven und visuellen Verweisen, um einen deutlichen Bezug zu Superhelden herzustellen. Damit stellt sie sicher, dass der Rezipient die Bezugnahme wahrnimmt und die angestrebte Gleichsetzung des Teams mit den mächtigen Heldenfiguren versteht. Dafür greift sie bei den Verweisen nicht nur auf den allseits bekannten Archetyp Superman zurück, sondern auch auf das charakteristische Superhelden-Kostüm. Zusätzlich ergänzt sie die ohnehin schon offensichtlichen Verweise um explizite Äußerungen der Teammitglieder, die sich und ihre Handlungen in Beziehung zu den Superhelden setzen. Mithilfe der intertextuellen Bezugnahme inszeniert die Serie ihre Protagonisten jedoch nicht nur als ebenso mächtig und moralisch standfest wie die Superhelden, sondern verwendet diese auch für die Verortung des Teams in der Realität.

Die inhaltlich-strukturellen Analogien verweisen nämlich nicht nur auf die Gemeinsamkeiten mit dem Superhelden-Genre, sondern auch auf die vorgenommenen Änderungen der Serie. Diese drücken sich maßgeblich in den realen Fähigkeiten und Bedrohungen sowie der Beauftragung des Teams durch die Regierung aus. Denn da der transgressive Held in einem modernen Rechts- und Verwaltungsstaat keinen Platz mehr besitzt, werden die Protagonisten als eine Art Spezialeinheit inszeniert, die im Auftrag des Staates agiert. Somit werden einige genretypische Merkmale von der Serie übernommen und im Hinblick auf ihren realweltlichen Kontext transformiert. Jene Charakteristika, wie die Geheimidentität und die damit verbundene Kostümierung, die den Realitätsanspruch der Serie stören würden, erfahren hingegen eine Parodierung und Dekonstruktion.

Damit markiert die Serie eine erkennbare Distanz und eine Differenz zum Superhelden-Genre und bewirkt durch die vorgenommenen Parodien, Dekonstruktionen und die Verwendung genrereflexiver Verweise eine Reflexion des Genres. Dadurch wird dem Rezipienten die Machart und Konstruktion vor Augen geführt und durch explizite Aussagen der Teammitglieder auf den fiktiven Status der Superhelden aufmerksam gemacht. Denn diese setzen sich zu den Superhelden in Beziehung, charakterisieren diese als Comic-Helden und verorten sich im Gegensatz zu den Superhelden in der realen Welt. Dadurch betont die Serie den entscheidenden Unterschied ihrer Protagonisten zu den Superheroen und unterstützt den Realitätsbezug, indem die Mitglieder ihre Handlungsweisen stets wissenschaftlich erläutern. Damit stellt die Serie die stete Erfüllung der Missionen als wissenschaftlich erklärbar dar und macht für deren Gelingen maßgeblich die überragende Intelligenz, das technische Geschick und die außerordentlichen Computer-Fähigkeiten ihrer Protagonisten verantwortlich.

Demnach werden die Serienfiguren besonders in Bezug auf gegenwärtige Bedrohungen hin entwickelt, die nicht auf ein einfaches Feindbild und greifbare Gegner, wie jene im Superhelden-Genre, zurückzuführen sind und gegen die mit unvergleichbarer Körperkraft deshalb nichts ausgerichtet werden kann.

Die Serie *Scorpion* orientiert sich bei der Gestaltung ihrer Protagonisten folglich an den sozialen Bedürfnissen und Anforderungen der gegenwärtigen Zeit. Indem sie für deren Charakterisierung und Heroisierung sowohl auf das Stereotyp des Nerds als auch auf den Archetyp des Superhelden zurückgreift, inszeniert sie die Serienfiguren als *Real Life Superheroes*. Diese ähneln den Superhelden im Gegensatz zu den kostümierten Alltagshelden nicht aufgrund ihrer Kostümierung, sondern ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten. Damit können diese neuen Heldenfiguren das derzeit in der Gesellschaft

bestehende Verlangen nach realen Alltagshelden und omnipotenten Superhelden in sich vereinen. Dadurch transportiert die Serie die Hoffnung, dass auch in der Realität mächtige Helden existieren, die sich selbstlos für das Allgemeinwohl einsetzen und jeder Bedrohung in der von Krisen und Terror geprägten Welt entgegentreten können.

Diese neuen Heldenfiguren der *Real Life Superheroes* treten auch vermehrt in weiteren aktuellen US-amerikanischen Krimiserien auf und bestätigen das Verlangen nach realen mächtigen Heldenfiguren. Da auch ihre Fähigkeiten über gewöhnliche Kompetenzen und körperliche Kräfte hinausgehen, wird deutlich, dass diese sowohl im Hinblick auf aktuelle Bedürfnisse als auch Gefahren entwickelt werden. Denn indem diese maßgeblich auf geistige Leistungen zurückgeführt werden, wird deutlich, dass nach neuen Lösungen für aktuell präsente Bedrohungen gesucht wird, gegen die mit körperlichen Potenzial allein nichts ausgerichtet werden kann. Zudem werden die heroischen Protagonisten dadurch in der Realität verankert und die Hoffnung vermittelt, dass für alle Gefahren reale Heldenfiguren existieren, welche für die Sicherheit der Gesellschaft eintreten.

6 Literaturverzeichnis

- Allison, Scott T./George R. Goethals, *Heroes. What they do and why we need them*, New York: Oxford University Press 2010.
- Assmann, David, „Vom Westerner zum Superhelden. Auf- und Abbau von Vollkommenheit im Hollywoodkino“, in: *Vollkommenheit. Archäologie der literarischen Kommunikation X*, Hg. Aleida Assmann/Jan Assmann, München: Wilhelm Fink 2010, S. 201-223.
- Aurnhammer, Achim/Manfred Pfister, „Helden in der Renaissance. Jahrestagung des Wolfenbütteler Arbeitskreises für Renaissanceforschung“, in: *H-Soz-Kult. Kommunikation und Fachinformation für die Geschichtswissenschaften*, S.1-4, <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/index.asp?id=3464&view=pdf&pn=tagungsberichte> 03.01.2011, 14.09.2016.
- Bernard, Jeff, „Zeichen & Konvivialität. 10 Thesen“, in: *TRANS. Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, 15, http://www.inst.at/trans/15Nr/01_2/bernard15.htm 2003, 05.02.2017.
- Blancher, Marc, „On affame bien les rats! Oder: Ein ästhetischer Bericht über die Unterdrückung in den 70er Jahren“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 327-343.
- Blythe, Hal/Charlie Sweet, „Superhero. The Six Step Progression“, in: *The Hero in Transition*, Hg. Ray B. Browne/Marshall W. Fishwick, Bowling Green: Bowling Green University Press 1983, S. 180-187.
- Bochman, Svetlana, „Detecting the Technocratic Detective“, in: *Sherlock Holmes for the 21st century. Essays on New Adaptions*, Hg. Lynette Porter, Jefferson: McFarland & Company 2012, S. 144-154.
- Bolay, Ann-Christin, „Rezension. Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden“, in: *Helden. Heroes. Héros 1.1*, 2013, S. 91-92, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.
- Broich, Ulrich, „Formen der Markierung von Intertextualität“, *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1985, S. 31-47.
- Broich, Ulrich/Manfred Pfister, „Vorwort“, in: *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1985, S. IX-XII.
- Coogan, Peter, „The Definition of the Superhero“, in: *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Hg. Wendy Haslem/Angela Ndalani/Chris Mackie, Washington, DC: New Academia Publishing 2007, S. 21-36.
- Czerny, Marlies/Sabrina Payrhuber, „15 Helden beim Linz Marathon“, *nachrichten.at*, <http://www.nachrichten.at/oberoesterreich/15-Helden-beim-15-Linz-Marathon;art4,2195005> 04.04.2016, 02.09.2016.
- Disselkamp, Martin, „Leyer und Schwerdt oder Ahnung und Gegenwart. Zwei Modelle des Heroischen zur Zeit der ‚Befreiungskriege‘“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 223-249.
- Drechsel, Wiltrud Ulrike/Jörg Funhoff/Michael Hoffmann (Hg.), *Massenzeichenware. Die gesellschaftliche und ideologische Funktion der Comics*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1975.
- Eco, Umberto, „Der Mythos von Superman“, in: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1986, S. 187-219.
- Eder, Jens, „Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre“, in: *Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre*, Hg. Jens Eder, Münster: Lit Verlag 2002, S. 9-62.

- Fahrenbach, Christian, „Die neuen Nerds. Gefeierte Fachidioten“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/die-neuen-nerds-gefeierte-fachidioten-a-746949.html> 24.02.2011, 22.09.2016.
- Fingerroth, Danny, *Superman on the couch. What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*, London: The Continuum International Publishing Group 2004.
- Frahm, Ole, „Die Geste des Comics“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 53-72.
- Friedrich, Andreas/Andreas Rauscher, „Amazing Adventures. Zur Einführung“, in: *Superhelden zwischen Comic und Film*, Hg. Andreas Friedrich/Andreas Rauscher, München: etk Richard Boorberg Verlag 2007, (= Film-Konzepte Heft 6), S. 3-10.
- Gebauer, Carla/Christiane Hadamitzky, „Editorial“, in: *Helden. Heroes. Héros* 2/1, 2014, S. 3-4, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012014/helden.heroes.heros_heft_2_sommer2014.pdf, 28.09.2015.
- Gerstenberg, Micha Johann, „‘The Justice Society of America Pursues Victory for America and Democracy’. Der amerikanische Superhelden-Comic als Propagandamedium im Spannungsfeld von Antisemitismus und amerikanischer Außenpolitik 1940-45“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 227-251.
- Goethals, George R./Scott T. Allison, „Making Heroes: The Construction of Courage, Competence, and Virtue“, in: *Advances in Experimental Social Psychology* 46, Juli 2012, S. 183-235.
- Grünangerl, Manuela, „Comic-Visionen im Umbruch. Politische und gesellschaftliche Wandlungsprozesse in der portugiesischen Comicproduktion der 1970er Jahre“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 289-310.
- Hessel, Florian, „Comic, Information, Propaganda. Milton Caniffs *How to Spot a Jap* in der Kulturindustrie“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 253-271.
- Hettich, Katja, „Reflexivität und Genrereflexivität im Spielfilm. Begriffsklärungen und Überlegungen zu Genrereflexionen im zeitgenössischen Kino“, in: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*, 6, 2014, S. 48-67, http://www.rabbiteye.de/2014/6/hettich_genrereflexivitaet.pdf, 21.11.2016.
- Holzheimer, Sandro, „‘Riesenbild’ – Figuration und Defiguration des Heroischen bei Büchner“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 149-172.
- Immer, Nikolas, „Held mit Serienformat. Zur Figurendisposition von Special Agent Gibbs in Donald P. Bellisarios *Navy CIS*“, *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 349-377.
- Immer, Nikolas/Mareen Van Marwyck, „Helden gestalten. Zur Präsenz und Performanz des Heroischen“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 11-28.
- Inchausti, Robert, „The Superhero's Two Worlds“, in: *The Hero in Transition*, Hg. Ray B. Browne/Marshall W. Fishwick, Bowling Green: Bowling Green University Press 1983, S. 66-73.
- Jimenez, Fanny, „Zu Hochbegabung gehört mehr als ein IQ von 130“, *welt.de*, <https://www.welt.de/gesundheit/psychologie/article113844884/Zu-Hochbegabung-gehört-mehr-als-ein-IQ-von-130.html> 24.02.2013, 18.02.2017.
- Jung, C. G., *Archetypen*, Hg. Lorenz Jung, München: Deutscher Taschenbuch Verlag ²1991.
- Kakalios, James, *Physik der Superhelden*, Berlin: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins ²2006.

- Kniep, Matthias, „Einmal lebt' ich, wie Götter. Die ‚Zeitalter‘ des Superhelden-Comics und ihre Heldenkonzeptionen“, in: *All-Gemeinwissen. Kulturelle Kommunikation in populären Medien*, Hg. Hans Krah, Kiel: Ludwig 2001, S. 138-168.
- Korte, Barbara/Birgit Studt, „Introduction. Languages and Functions of the Heroic“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1, 2014, S. 3-4, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/s012014/helden.heroes.heros._sonderheft_1_fruehjhr2014.pdf, 28.09.2015.
- Kringiel, Danny, „Real-Life-Superheroes: Echte Superhelden. Der Maskenmann von nebenan“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/einestages/real-life-superheroes-echte-superhelden-a-947635.html> 10.07.2012, 08.02.2017.
- Kristeva, Julia, *Die Revolution der poetischen Sprache*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag 1978.
- Kuch, Marlene, „Helden der Versöhnung in zeitgenössischen Erzählungen über den Spanischen Bürgerkrieg von Javier Cercas, Alberto Méndez und Ramiro Pinilla“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 64-76, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.
- Leitner, Florian, „Hacker, Nerds und Übermenschen. Die Helden der Cyberkultur“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 435-451.
- Lethbridge, Stefanie, „Girl on Fire. Antihero, Hero, Hunger Games“, in: *Helden. Heroes. Héros* 3.1, 2015, S. 93-103, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/helden_heroes_heros_3_1_2015, 28.09.2015.
- Lüdemann, Susanne, „Statement auf der Podiumsdiskussion ‚Herausforderung Helden‘ zur Eröffnung des SFB 948 am 13. Februar 2013“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 77-78, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.
- Lukenda, Robert, „Viva Garibaldi! Heldentum und mediale Inszenierung am Übergang zur politischen Moderne“, in: *Helden. Heroes. Héros* 2.2, 2014, S. 93-100, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/022014/helden_heroes_heros_2_2_2014.pdf-1, 28.09.2015.
- Magnussen, Anne, „Spanish Comics and Politics. From Propaganda and Censorship through Political Activism to Cultural Reflections“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 157-178.
- Marci-Boehncke, Gudrun, „Intermedialität als perspektivierter Prozess. Von der Wiederentdeckung des Rezipienten in einem vorläufigen Diskurs“, in: *Mediengeschichte, Intermedialität und Literaturdidaktik*, Hg. Bodo Lecke, Frankfurt am Main: Peter Lang 2008, S. 79-94.
- Martus, Steffen, „Konstellation, Ambivalenz und Popularität des Heroismus“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 79-81, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01>, 28.09.2015.
- May, Markus, „Intertextualität“, *Komparatistik*, Hg. Evi Zemanek/Alexander Nebrig, Berlin: Akademie Verlag 2012, S. 99-114.
- McCabe, Joseph, *100 Things Superman Fans Should Know & Do Before They Die*, Chicago, Illinois: Triumph Books 2016.
- Meier, Stefan, *Superman Transmedial. Eine Pop-Ikone im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität*, Bielefeld: transcript Verlag 2015.
- Meteling, Arno, „To Be Continued. Zum seriellen Erzählen im Superhelden-Comic“, in: *Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung*, Hg. Otto Brunken/Felix Giesa, Essen: Christian A. Bachmann Verlag 2013, S. 89-112.
- Morris, Tom/Matt Morris (Hg.), *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice, and the Socratic Way*, Chicago: Carus Publishing Company 2005.
- Morrison, Grant, *Superhelden. Was wir von Superman, Batman, Wonder Woman & Co. lernen können*, Höfen: Hannibal Verlag 2013.
- Münkler, Herfried, „Heroische und postheroische Gesellschaften“, in: *Merkur* 61/8-9, 2007, S. 742-752.

- Ndalianis, Angela, „Do We Need Another Hero?“, in: *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Hg. Wendy Haslem/Angela Ndalianis/Chris Mackie, Washington, DC: New Academia Publishing 2007, S. 1-9.
- Nehrlich, Thomas, „Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 107-128.
- N.N., „About Scorpion“, CBS, <http://www.cbs.com/shows/scorpion/about/> o.J., 20.02.2016.
- N.N., „Auslandsjournal extra. Soziale Superhelden“, *programm.ARD.de*, <http://programm.ard.de/?sendung=280076074442675> 05.11.2010, 17.11.2016.
- N.N., „Kinder brauchen Helden“, SOS-Kinderdorf, <http://www.sos-kinderdorf.at/wie-sie-helfen-koennen/kinder-brauchen-helden/helden-geschichten> o.J., 03.09.2016.
- N.N., „Leben retten“, AOK. Die Gesundheitskasse, <https://bw.aok-on.de/studierende.html> o.J., 03.09.2016.
- N.N., „List of classic Superman tributes“, DC fandom, http://dcau.wikia.com/wiki/List_of_classic_Superman_tributes o.J., 01.03.2017.
- N.N., „Nerds. Weltretter mit Hornbrillen?“, *Elektrischer Reporter*, <http://www.elektrischer-reporter.de/elr/video/115/> 03.04.2009, 22.09.2016.
- N.N., „Scorpion“, IMDb, http://www.imdb.com/title/tt3514324/?ref_=nv_sr_1 o.J., 19.02.2016.
- N.N., „Scorpion. Die Rollen & Darsteller“, SAT.1, <http://www.sat1.at/tv/scorpion/rollen-darsteller> o.J., 13.09.2016.
- N.N., „Scorpion. Serie“, SAT.1, <http://www.sat1.at/tv/scorpion/serie> o.J., 13.09.2016.
- N.N., „Scorpion (2014) Episode Scripts“, *Springfield! Springfield!*, http://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=scorpion-2014 o.J., 17.10.2016.
- N.N., „Sei ein Held. Spende Leben“, DKMS. Wir besiegen Blutkrebs, <https://www.dkms.de/de/lions-clubs-gegen-blutkrebs> o.J., 02.09.2016.
- N.N., „Sei dein Held. Werde ein Foodhero“, AOK. Die Gesundheitskasse, <https://sei-dein-held-by.aok.de/index.php?id=115> o.J., 03.09.2016.
- N.N., „Superhelden in Serien: Wer rettet die Welt am besten?“, *derStandard.at*, <http://derstandard.at/2000045348936/Superhelden-in-Serien-Wer-rettet-die-Welt-am-besten> 06.10.2016, 09.11.2016.
- N.N., „Superheroes. Resources“, HBO, <http://www.hbo.com/documentaries/superheroes/detail/resources.html> o.J., 09.02.2017.
- N.N., „Superman on Radio & Audio“, *Superman Homepage*, <https://www.supermanhomepage.com/radio/radio.php?topic=r-radio> o.J., 15.03.2017.
- N.N., „The Ultimate ‚I’m Batman!‘ Compilation“, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=D0F1fEQeWF8> 14.09.2012, 22.10.2016.
- N.N., „World Superhero Registry“, *worldsuperheroregistry.com*, http://worldsuperheroregistry.com/world_superhero_registry_maine.htm o.J., 17.11.2016.
- Packard, Stephan, „Politisches im Comic und Comics in der Politik. Einleitung“, in: *Comics & Politik. 7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung*, Hg. Stephan Packard, Berlin: Christian A. Bachmann Verlag 2014, S. 9-19.
- Pfister, Manfred, „Konzepte der Intertextualität“, in: *Intertextualität. Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien*, Hg. Ulrich Broich/Manfred Pfister, Tübingen: Max Niemeyer Verlag, 1985, S. 1-30.
- Posselt, Christina, „Ausstellungsbericht. ‚Helden – Eine Ausstellung für Kinder‘“, in: *Helden. Heroes. Héros* 1.1, 2013, S. 100-101, <http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012013/helden.heroes.heros.2013-01> 28.09.2015.
- Posselt-Kuhli, Christina/Jakob Willis, „La voilà, cette main, qui se met en chaleur“. Intermediale Heroisierungsstrategien bei Molière und Pierre Mignard am Beispiel des Gedichts *La Gloire du Val-de-Grâce*, in: *Helden. Heroes. Héros* 2.2, 2014, S. 49-68, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/022014/helden_heroes_heros_2_2_2014.pdf-1, 28.09.2015.

- Primavera-Lévy, Elisa, „Helden der Autonomie. Genieästhetik und der Heroismus der Tat“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S. 63-81.
- Rajewsky, Irina O., *Intermedialität*, Tübingen, Basel: A. Francke Verlag 2002.
- Reitberger, Reinhold C./Wolfgang J. Fuchs, *Comics. Anatomie eines Massenmediums*, München: Heinz Moos Verlag 1971.
- Saatweber, Vera Silke, „Bond in Angst“, in: *James Bond. Spieler und Spion*, Hg. Hans-Otto Hügel/Johannes von Moltke, Hildesheim: Roemer- und Pelizaeus-Museum 1998, S. 19-22.
- Scheinberger, Felix/Rüdiger Quass von Deyen, „Helden am Zeichentisch. Nachwort“, in: *Helden der Kindheit. Aus Comic, Film und Fernsehen*, Hg. Andrea Baron/Kai Splittgerber, Frankfurt am Main [u.a]: Ed. Büchergilde 2013, S. 294-296.
- Spitznagel, Eric, „Spidey Bites: Stan Lee's Secret for Saving *Spider-Man* the Musical? More Stan Lee!“, *Vanity Fair*, <http://www.vanityfair.com/hollywood/2011/03/spidey-bites> 10.03.2011, 24.01.2017.
- Steinitz, David, „Am Set von ‚The First Avenger: Civil War‘. Wie man Superheldenfilme am Fließband produziert“, *Süddeutsche Zeitung Online*, <http://www.sueddeutsche.de/kultur/am-set-von-the-first-avenger-civil-war-wie-man-superheldenfilme-am-fliessband-produziert-1.2951235> 18.04.2016, 03.09.2016.
- Sterling, Bruce, *The Hacker Crackdown. Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York: 1992.
- Suber, Howard, *The Power of Film*, Studio City, CA: Michael Wiese Productions 2006.
- Tolksdorf, Stefan, „Der Held im postheroischen Zeitalter“, *Badische Zeitung Online*, <http://www.badische-zeitung.de/kultur-sonstige/der-held-im-postheroischen-zeitalter--69154495.html> 15.02.2013, 19.08.2016.
- Weinelt, Nora, „Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive“, in: *Helden. Heroes. Héros* 3.1, 2015, S. 15-22, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/helden_heroes_heros_3_1_2015 28.09.2015.
- Vogler, Christopher, *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2004.
- Voss, Dietmar, „Von Ahab zu Schwejk. Formen des Antihelden im Spannungsfeld problematischer Heldentypen der Moderne“, in: *Helden. Heroes. Héros* 3.1, 2015, S. 23-36, http://www.sfb948.uni-freiburg.de/e-journal/ausgaben/012015/helden_heroes_heros_3_1_2015, 28.09.2015.
- Zimbardo, Philip, „Prof. Philip Zimbardo. My journey from understanding evil to inspiring heroism Uniwersytet Śląski“, *YouTube*, https://www.youtube.com/watch?v=u9jCCz_Pw_4 04.01.2013, 30.10.2015, 1:35:30.
- Ziolkowski, Theodore, „Der entsagende Held im Bundesroman des romantischen Sozialismus“, in: *Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*, Hg. Nikolas Immer/Mareen Van Marwyck, Bielefeld: transcript Verlag 2013, S., S. 275-292.

7 Film- und Serienverzeichnis

Arrow, Idee: Greg Berlanti/Marc Guggenheim/Andrew Kreisberg, The CW Television Network, USA seit 2012, fünf Staffeln.
Elementary, Idee: Robert Doherty, Columbia Broadcasting System, USA seit 2012, fünf Staffeln.
Hancock, Regie: Peter Berg, USA 2008.
Heroes, Idee: Tim Kring, National Broadcasting Company, USA 2006-2010, vier Staffeln.
Jessica Jones, Idee: Melissa Rosenberg, Netflix, USA seit 2015, eine Staffel.
Lie To Me, Idee: Samuel Baum, Fox Broadcasting Company, USA 2009-2011, drei Staffeln.
My Super Ex-Girlfriend, Regie: Ivan Reitman, USA 2006.
Person of Interest, Idee: Jonathan Nolan, Columbia Broadcasting System, USA 2011-2016, fünf Staffeln.
Prison Break, Idee: Paul Scheuring, Fox Broadcasting Company, USA 2005-2009, vier Staffeln.
Scorpion, Idee: Nick Santora, Columbia Broadcasting System, USA seit 2014, drei Staffeln.
Spider-Man, Regie: Sam Raimi, USA 2002.
Spider-Man 2, Regie: Sam Raimi, USA 2004.
Spider-Man 3, Regie: Sam Raimi, USA 2007.
Superheroes, Regie: Michael Barnett, USA 2011.
The Big Bang Theory, Idee: Chuck Lorre/Bill Prady, Columbia Broadcasting System, USA seit 2007, zehn Staffeln.
The Dark Knight Rises, Regie: Christopher Nolan, USA/UK 2012.
The Flash, Idee: Greg Berlanti/Geoff Johns/Andrew Kreisberg, The CW Television Network, USA seit 2014, drei Staffeln.
The Incredibles, Regie: Brad Bird, USA 2004.
The Mentalist, Idee: Bruno Heller, Columbia Broadcasting System, USA 2008-2015, sieben Staffeln.
The Social Network, Regie: David Fincher, USA 2010.
Unforgettable, Idee: John Bellucci/Ed Redlich, Columbia Broadcasting System, USA 2011-2016, vier Staffeln.

8 Anhang

8.1 Abstract

Vom menschlichen Taschenrechner über technisches Genie, Kampfprofi oder Mentalist bis hin zum Mastermind – in aktuellen US-amerikanischen Krimiserien lassen sich vermehrt außergewöhnlich begabte Protagonisten wiederfinden, die ihre Fähigkeiten in den Dienst der Allgemeinheit stellen. Damit erinnern sie maßgeblich an Superhelden, die gegenwärtig zweifellos als populärster Heldentypus bezeichnet werden können und das zeitgenössische Blockbuster-Kino dominieren. Im Gegensatz zu den Superheroen treten die Serienfiguren für ihre Nation allerdings nicht in Kostümierung ein und besitzen zwar außergewöhnliche, aber durchaus reale Fähigkeiten.

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigt sich deshalb mit der Frage, inwieweit es sich bei den Protagonisten dieser Krimiserien um neue Heldenfiguren handelt und welche Bedeutung ihnen im Kontext der gegenwärtigen Zeit zukommt. Für die Analyse der Gestaltung und des Wesens der Protagonisten, wurde als Untersuchungsgegenstand die Serie *Scorpion* (CBS, 2014) herangezogen, in der ein Team von außergewöhnlichen Nerds mit der Rettung der Nation oder sogar der Welt beauftragt wird.

Da das Stereotyp des Nerds als schwächlicher Außenseiter bereits einen markanten Unterschied zu klassischen Heldenfiguren darstellt, wird nicht nur dessen Funktion für die Gestaltung der Heldenfiguren näher betrachtet, sondern vor allem die von der Serie verwendeten Heroisierungsstrategien analysiert. Denn heroische Personen durchlaufen immer einen Heroisierungsprozess, durch den diese erst als Helden konstruiert werden. Aufgrund bestehender Analogien zu Superhelden, liegt der Fokus der Analyse insbesondere auf dem Umgang der realistischen Serie mit dem Kosmos der Superhelden und auf der Frage, ob diese sich bei der Figurenzeichnung und der Heroisierung ihrer Protagonisten an dem Superhelden-Genre orientiert und sich damit die Popularität und das Ideal von dessen Heldenfiguren zunutze macht.

Die Analyse erfolgte vor dem Hintergrund der Frage nach den Gründen für die derzeitige Omnipräsenz der Superhelden sowie der gleichzeitig beobachtbaren Durchdringung des Alltags mit dem Heroischen. Denn Helden sind Ausdruck ihrer jeweiligen Zeit und werden auf die in der Gesellschaft bestehenden Sehnsüchte hin entwickelt, weshalb neue Heldenfiguren aufgrund von sozialen Veränderungen oder sozialen Bedürfnissen und Anforderungen entstehen.

Aus diesem Grund wurden abschließend die gesellschaftlichen und individuellen Funktionen untersucht, welche den Serienfiguren zuteilwerden und analysiert, welche menschlichen Bedürfnisse diese dadurch erfüllen können und welche Bedeutung ihnen im Kontext der gegenwärtigen Zeit zukommt.

8.2 Curriculum Vitae

Sarah Weide, BA

Geboren: 30. November 1988 in Frankfurt am Main (Deutschland)
eMail: sarah.weide@gmail.com

Bildungsweg

2013 – 2017 Master-Studium der Theater-, Film- und Medientheorie
Universität Wien

2010 – 2013 Bachelor-Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Universität Wien

Bachelorarbeit I:
Die Bedeutung der Titelsequenz von TV-Serien in Bezug auf deren Genre und Inhalt. Anhand der Arzt-/Krankenhausserien *Dr.House*, *Grey's Anatomy* und *Scrubs*

Bachelorarbeit II:
Die Rolle der Stadt im Film. Die Stadt Wien in Carol Reeds *Der Dritte Mann* und Richard Linklaters *Before Sunrise*

2008 Abitur
Freiherr-vom-Stein-Schule, Frankfurt am Main

Berufliche Erfahrung und Praktika

2013 Praktikum
Mischief Films, Wien

2013 Praktikum
Crossing Europe Filmfestival, Linz

2009 Regiehospitantz / Regieassistentz
Freies Schauspiel Ensemble Frankfurt

2009 / 2010 Theaterprojekte
Schauspiel Frankfurt