

Ulrich Blanché

Verena Sitz: Die Heldenfigur als Erzählstrategie im populären Spielfilm: Sind Comic-Superhelden „mythische“ Erzählfiguren?

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.1.4436>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Blanché, Ulrich: Verena Sitz: Die Heldenfigur als Erzählstrategie im populären Spielfilm: Sind Comic-Superhelden „mythische“ Erzählfiguren?. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.1.4436>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons BY 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons BY 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Verena Sitz: Die Heldenfigur als Erzählstrategie im populären Spielfilm: Sind Comic-Superhelden „mythische“ Erzählfiguren?

Stuttgart: ibidem 2015, 325 S., ISBN 3838206258, EUR 39,90
(Zugl. Dissertation an der Hochschule für Musik und Theater „Felix Mendelssohn Bartholdy“ Leipzig, 2014)

Ziel der Dissertation von Medienwissenschaftlerin Verena Sitz ist es, „die Erzählstrategie der Comic-Superheldenfigur im populären Spielfilm zu ermitteln und zu beschreiben“ (S.12). Wenn es im Klappentext heißt, „Ende der 1970er Jahre entdeckte Hollywood einen Filmstoff, der sich als äußerst lukrativ erwies“, ist dies zumindest ungenau, da Superhelden-Realverfilmungen etwa schon mit *Superman and the Mole Men* (1951) und *Batman: The Movie* (1960) ihren Anfang fanden. Sitz widmet sich jedoch nicht diesen frühen Realfilmen, sondern fünf Superheldenverfilmungen im Zeitraum von 1978 bis 2003, obwohl der Titel des Buches zunächst an ganz aktuelle Superhelden-Verfilmungen denken lässt. Die Autorin begründet diese Auswahl schlüssig damit, dass „die Erstadaption der jeweiligen Heldenfigur“ wichtig ist, da „das narrative Element der Initiation, [...] für die Forschungsfrage nach mythischen Erzählmustern von Belang“ (S.12) sei. Die frühen Realfilme hätten laut Sitz wiederum nicht „die Initiation des Helden“ (ebd.) zum Thema, welche oft in der Konfliktzone der (unkontrollierbaren) Naturwissenschaft ausgetragen werde (vgl. S.197-206). Die Initiation als Hauptmythos wird laut Sitz von Filmproduzent_innen als Richtlinie für kommerziellen Erfolg in Form der ‚mythischen Heldenreise‘

nach Joseph Campbell und Christopher Vogler gefordert (vgl. S.17f.).

Im ersten Kapitel bekommen die Lesenden einen Überblick über gängige US-amerikanische Drehbuch-Konzepte, die nach Vogler entweder *storydriven* oder *characterdriven* sind. Voglers klar strukturiertes Story-Schema in zwölf Abschnitten (*Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Frankfurt: Zweitausendeins, 2004) findet Sitz in den analysierten fünf Filmen *Superman* (1978), *Batman* (1989), *Spider-Man* (2002), *Hulk* (2003) und *Daredevil* (2003) nur teilweise, am ehesten in *Hulk* (vgl. S.267). Doch ist Hulk tatsächlich ein Superheld? Für Sitz hat ein Superheld übermenschliche Kräfte, ist mit einer Geheimidentität ausgestattet und Altruist (vgl. S.13). All das trifft auf Hulk zu, jedoch kämpft er, wie Sitz selbst schreibt, nicht gegen externe Monster und Bösewichte – er selbst hat nach seiner Verwandlung monströse Züge und kämpft im Gegensatz zu anderen Superhelden oft gegen sich selbst (vgl. S.190) oder wird von anderen Superhelden angegriffen. Dies wirft einige Fragen auf, denn nach Sitz' Definition (vgl. S.13) ist Hulk beispielsweise kein Altruist, aber sein Alter Ego Bruce Banner hat durchaus uneigennützig Züge.

Gängige Drehbuchtheorien kombiniert Sitz mit Gedanken des Reli-

gionsphilosophen Klaus Heinrich, die dieser in seinen *Dahlemer Vorlesungen und Studien* (Frankfurt/Basel: Stroemfeld, 1981-2006) darlegt. Sitz kommt zu dem Ergebnis, dass Heinrichs Überlegungen zum mythischen Helden, insbesondere Herakles, im Vergleich zu den Drehbuchtheorien komplexer seien, da letztere auf der Annahme basierten, Rezeptionsverhalten sei vorhersehbar. Diese Vorhersehbarkeit erfordere „eine fixe Prästrukturierung der kognitiven und emotionalen Aktivitäten des Zuschauers“ (S.268), die selten wirklich auf konkrete Rezipient_innen anwendbar ist.

Sitz legt im Laufe der Arbeit durch Beispiel-Analysen schlüssig dar, dass das Figurenkonzept des Superhelden vom Hollywood'schen Standard-Modell abweicht: „Die Überschreitung des Standard-Musters hat die Herausbildung einer individuellen Figurenmodellierung zur Folge: Die Doppelidentität“ (S.269), nämlich eine „konforme Jedermann-Identität und die extrovertierte Superhelden-Identität“ (S.269). Aufgrund der Doppelidentität der Superhelden in Kombination mit dem genannten Initiationsmythos ergibt sich Sitz zufolge eine eigenständige dramaturgische Abfolge für den Superheldenfilm. Sie nennt dies die Doppelinitiation (vgl. S.270). Während Vogler in seinem Heldenreise-Schema Geschichten in Aufbruch, Umwandlung und Rückkehr strukturiert, sind im Superheldenfilm „die dramaturgischen Abläufe so koordiniert, dass sich die Heldentransformation in zwei tempo-

rär getrennte Phasen gliedert: die physische Transformation und die bewusste Entscheidung, das ‚Gute‘ zu vertreten“ (S.271). Neben der Doppelinitiation und den ambivalent dargestellten Heldenfiguren gibt es im Superheldenfilm laut Sitz auch Erzählabläufe, die Seherwartungen nicht erfüllen, wenn etwa der Held in *Daredevil* gleich zu Beginn scheinbar stirbt (vgl. S.284).

Einen guten Exkurs zum Gebiet der Superheldenfigur im Beziehungsgefüge von Comic und Film bietet Sitz' fünftes Kapitel mit knappen, gut lesbaren Zusammenfassungen und vielen klar strukturierten Verweisen auf weiterführende Literatur.

Auf die Kernfrage, ob Comic-Superhelden ‚mythische‘ Erzählfiguren sind, kann Sitz im Fazit ihrer Studie keine eindeutige Antwort geben. Sowohl mythische Heroen als auch Superhelden haben sich medienunabhängig ins kulturelle Gedächtnis eingepägt. Sitz argumentiert, der Comic-Superheld sei keine „mythische“ Figur, jedoch eine „mythisierte“ Figur, da sich seine Figur aus „realen, pop-kulturellen, mythischen und intermedialen Genreferenzen“ (S.286) konstituiert. Sitz' Arbeit ist insbesondere interessant für Medienwissenschaftler_innen, die an den Grenzen zur Comicforschung, Filmwissenschaft und auch der Theaterwissenschaft arbeiten, da sich Sitz mit dramaturgischen Strategien beschäftigt.

Ulrich Blanché (Heidelberg)