

HEYNE <

Das Science Fiction Jahr 2012

Herausgegeben von
Sascha Mamczak, Sebastian Pirling
und Wolfgang Jeschke

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Margaret Atwood: »Meine Abenteuer im Unfugland« (*Flying Rabbits: Denizens of Distant Spaces*) ist aus dem Band »In Other Worlds: SF and the Human Imagination« von Margaret Atwood, Doubleday: New York, 2011. Deutsche Übersetzung von Hannes Riffel

Gary K. Wolfe: »Die ewigen Pioniere« (*Frontiers in Space*) ist aus dem Band »Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature« von Gary K. Wolfe, Wesleyan University Press: Middletown 2011. Deutsche Übersetzung von Ulrich Thiele

David Hughes: »Die lange Reise zum Mars« (*Get Carter!*) ist aus dem Band »The Greatest Sci-Fi Movies Never Made« von David Hughes, Titan Books: London, 2008, ergänzt um einen Nachtrag des Autors. Deutsche Übersetzung von Charlotte Lungstrass

Originalausgabe 10/2012

Redaktion: Sascha Mamczak/Sebastian Pirling/Ulrich Thiele/Elisabeth Bösl

Copyright © 2012 dieser Ausgabe by Wilhelm Heyne Verlag, München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Das Copyright der einzelnen Beiträge liegt bei den jeweiligen Autoren

Umschlagbild: Derek Stenning

Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München

Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

eISBN 978-3-641-09987-9

EDITORIAL

Liebe Leserinnen und Leser,

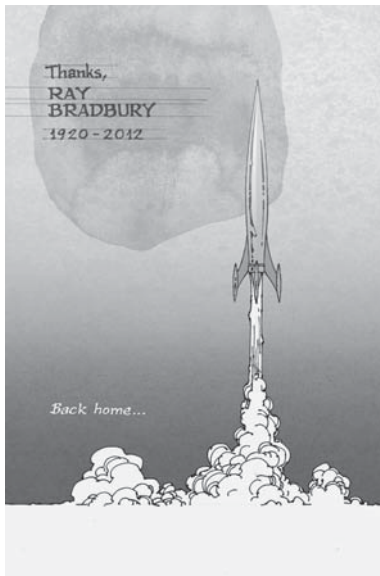
am 5. Juni 2012 starb Ray Bradbury im Alter von 91 Jahren in Los Angeles, und man kann wohl mit einiger Bestimmtheit sagen, dass er der letzte der »großen« Science-Fiction-Autoren des 20. Jahrhunderts war; jedenfalls ganz sicher der letzte SF-Autor des 20. Jahrhunderts, dem eine offizielle Würdigung aus dem Weißen Haus zuteil werden wird. »Für viele Amerikaner«, ließ Barack Obama mitteilen, »hat die Nachricht vom Tod Ray Bradburys Bilder aus seinen Büchern in Erinnerung gerufen, die dort seit jungen Jahren eingeschrieben waren. Bradbury war sich bewusst, dass unsere Einbildungskraft dazu genutzt werden kann, Dinge besser zu verstehen, sie zu verändern und unsere tiefsten Überzeugungen zum Ausdruck zu bringen.«

Auch wenn Bradbury stets seine Distanz zu den drei anderen »großen« Science-Fiction-Autoren des letzten Jahrhunderts, den technischen Visionären Isaac Asimov, Robert A. Heinlein und Arthur C. Clarke, betonte, ja, sich eigentlich gar nicht als Science-Fiction-, sondern eher als Fantasy-Autor sah, so hat er doch das Genre mit seinen Geschichten maßgeblich geprägt – und weit darüber hinaus das Bild, das sich die Menschheit von ihrer Zukunft und damit von

ihren eigenen Möglichkeiten macht. Er war, in seinem Beharren darauf, dass die Art und Weise, wie wir die Welt sehen, der Welt, wie sie tatsächlich ist, keineswegs nachgeordnet ist, ein uramerikanischer Schriftsteller; aber auch einer, der immer wieder darauf hinwies, was verloren gehen kann, wenn wir *zu* ungestüm, *zu* enthusiastisch in die Zukunft stürmen: ein Dichter der Atemlosigkeit und des Atemholens, der Nostalgie und des Aufbruchs. Und Bradbury war auch das beste Beispiel dafür, wie aus den überhitzten Jugendphantasien der amerikanischen Pulp – unvergesslich die von einer Rakete geschmückte *Galaxy*-Ausgabe, in der seine Geschichte »The Fireman« enthalten war, der Nukleus des späteren Weltromans »Fahrenheit 451« – tatsächlich große Literatur werden kann, ohne dass man sich von diesen Phantasien gänzlich lossagt; eine andere Literatur freilich, als sie sich die Wächter des »realistischen« Kanons

vorstellen, aber trotzdem: groß.

Natürlich würdigen wir Ray Bradbury in dieser Ausgabe des HEYNE SCIENCE FICTION JAHRES, und nicht nur das: Wir würdigen in einer ganzen Reihe von Essays auch jene Zeit in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, in der beinahe alles, was wir heute mit der Science Fiction assoziieren, entstanden ist, in der, wenn man so will, die Träume geboren wurden. Ray Bradbury



war ein nicht wegzudenkender Teil dieser Zeit. Seine Träume werden noch viele Generationen von Menschenkindern inspirieren.

Einiges ist neu an der 2012er Ausgabe des SCIENCE FICTION JAHRES, aber nicht alles: Auch weiterhin wollen wir der Ort sein, an dem die Themen und Erscheinungsformen des Genres möglichst fundiert, möglichst kritisch diskutiert werden. Wir haben diesem Ort jedoch eine neue Struktur gegeben und damit – so hoffen wir zumindest – die Sichtweise auf ebendieses Genre auch etwas verschoben: weg von einer starren Rubrizierung, hin zu einer spannenden Mischung aus Texten, die sich auf unterschiedlichste Weise – ob als akademische Analyse, als Feuilleton oder als Gespräch – der Science Fiction nähern. Selbstverständlich werden die Bücher, Comics, Hörspiele, Filme und Computerspiele des Jahres in gewohnter Manier besprochen und die Entwicklungen am »Markt« dokumentiert – dies etwas übersichtlicher und klarer sortiert als bisher –, doch den vorderen Teil haben wir so weit wie möglich geöffnet, um nachzuvollziehen, was sich in der kulturellen Landschaft längst ereignet: Längst vermischen sich die Medien, und längst ist die Science Fiction Teil des kulturellen Mainstreams. Was in keiner Weise abwertend gemeint sein soll: Die Science Fiction hat nämlich alle Möglichkeiten, diesen Mainstream zu bereichern; es wäre traurig, sollte sie weiter störrisch in einer Nische verharren.

Vor diesem Hintergrund wollen wir das Hauptaugenmerk auf jene legen, die Science Fiction »machen«, und damit auch Verbindungslinien ziehen, die vor gar nicht allzu langer Zeit so wohl noch nicht wahrgenommen worden wären: Was haben Margaret Atwood und Heinrich Steinfest, Philip K. Dick und Rainer Werner Fassbinder, Moebius und John

Carmack, Cory Doctorow und Klaus Mainzer gemeinsam? Genau: Sie alle blicken über den Tellerrand dessen, was ist (oder was andere Menschen behaupten, dass ist), hinaus. Sie alle erkennen Phantastisches an Orten, wo man es eigentlich nicht erwartet hätte. Sie alle hören nie auf zu träumen.

Und damit wäre auch das definiert, was wir auf gar keinen Fall ändern wollen: Dass das HEYNE SCIENCE FICTION JAHR auch künftig ein (bis auf weiteres noch in Form eines gedruckten Buches präsentiertes) Paket voller überraschender, interessanter und – im besten, im Bradbury'schen Sinne – wundervoller Dinge ist.

Wir freuen uns natürlich, wenn Sie das genauso sehen!

Ihr Sascha Mamczak, Sebastian Pirling & Wolfgang Jeschke

INHALT

FEATURE

Margaret Atwood

Meine Abenteuer im Unfugland 17

Fliegende Superhelden, garstige Außerirdische und ferne fremde Welten – die Themen und Figuren der Science Fiction sind älter, als man denkt

Gary K. Wolfe

Die ewigen Pioniere 46

Von der Horse Opera zur Space Opera, von Edward S. Ellis zu Gregory Benford – die Science Fiction als Frontier-Literatur

Rainer Eisfeld

Siedler an einer fremden Grenze 84

Zum Tod von Ray Bradbury, Sänger des amerikanischen »Dranges nach draußen«, Warner vor Atomkrieg und Zensurstaat, Poet eines verfeimten Genres

David Hughes

Die lange Reise zum Mars 103

Ein Soldat aus dem amerikanischen Bürgerkrieg, eine marsianische Prinzessin und vierarmige Außerirdische – wie Edgar Rice Burroughs' John Carter doch noch auf die Kinoleinwand fand

Klaus N. Frick

Ein Münchner im Atlan Village 131

Von Perry Rhodan ins alte Ägypten und wieder zurück – zum Tod von Hanns Kneifel, einem der vielseitigsten Weltenschöpfer der deutschsprachigen Science Fiction

Dietmar Dath

Verrückte Vernunft 137

Jetzt nachzulesen in der neuen »Exegesis«-Auswahl: Wie der Science-Fiction-Autor und Philosoph Philip K. Dick (nicht) in die neuzeitliche Welt passt

Peter M. Gaschler

Science Fiction aus der Realität 151

Wer braucht schon elektronischen Supermüll? Wie Regie-Genie Rainer Werner Fassbinder dem Genre Anfang der Siebzigerjahre zeigte, wozu es fähig ist

Hartmut Kasper

Das Leben der Urzeitkrebse 162

Ein Gespräch mit Heinrich Steinfest, österreichischer Wahlstuttgarter, über flüsternde Geister, vergnügte Leser und die Normalität des Phantastischen

Andreas Platthaus

Auf der Spur des absoluten Bildes 177

Werk und Welt von Moebius alias Jean Giraud alias Blueberry alias Arzach alias John Difooll – die Geschichte eines Genies als Geschichte einer Spaltung

Christian Endres

Your Movie Wants You! 201

Die Zukunft des Science-Fiction-Films? Wie ein trashiger Low-Budget-Krieg gegen Nazis vom Mond bereits bei der Finanzierung die Lücke zwischen Machern und Zuschauern überbrückt

Carsten Görig

Von Nerds und Raketenbauern 214

Zwanzig Jahre id Software: Von Commander Keen über Doom bis zur virtuellen Realität – wie John Carmack die Zukunft der Spiele erfindet

Sascha Mamczak und Sebastian Pirling

Der Kompost der Vergangenheit 238

Autor, Blogger und Internet-Aktivist Cory Doctorow über alte und neue Medien, alte und neue Science Fiction und die Frage, ob eine Revolution überhaupt noch möglich ist

Uwe Neuhold

Bestehen Delfine den Turing-Test? 256

Ein Gespräch mit Professor Klaus Mainzer über Künstliche Intelligenz, das Rätsel des Bewusstseins, die Machbarkeit von Quantencomputern und die Zukunft der Evolution

Peter Kempin und Wolfgang Neuhaus

Testament für die Technoevolution 299

Ein Report vom I. Inter-Intelligenz-Symposium zur Lemologie im Jahr 2164 – von Randu Serenios, Knowledge Operator

REVIEW

BUCH

315

Kevin David Anderson/Sam Stall: Die Nacht der lebenden Trekkies 315 · Juri Andruchowytsh: Perversion 318 · Paolo Bacigalupi: Biokrieg 320 · Greg Bear: Das Schiff 323 · Alden Bell: Nach dem Ende 325 · Ben Bennett: Seestern 328 · Myra Çakan: Dreimal Proxima Centauri und zurück 331 · Ted Chiang: Die Hölle ist die Abwesenheit Gottes 334 · Cory Doctorow: For the Win 337 · Cory Doctorow: Little Brother 341 · Christopher Ecker: Fahlmann 344 · Angélica Gorodischer: Im Schatten des Jaguars 352 · Matthias Hirth: Angenehm. Erziehungsroman einer Künstlichen Intelligenz 355 · Tobias Hüls Witt/Roman Brinzanik (Hrsg.): Werden wir ewig leben? 359 · Raouf Khanfir: Wittgenstein 363 · Stephen King: Der Anschlag 365 · Karsten Kruschel: Galdäa. Der ungeschlagene Krieg 369 · Sergej Lukianenko: Labyrinth der Spiegel / Der falsche Spiegel 371 · Miriam Meckel: Next. Erinnerungen an eine Zukunft ohne uns 376 · T.H. Moedriach: Astrogatia Concordia. Das perfekte System 381 · John Niven: Gott bewahre 385 · Gero Reimann: Sonky Suizid 387 · John Scalzi: Der wilde Planet 390 · D.W. Schmitt: Perlamith. Der Graue Berg 392 · Gary Shteyngart: Super Sad True Love Story 395 · Dan Simmons: Flashback 400 · Charles Stross: Du bist tot 405 · Carsten Stroud: Niceville 408 · Arkadi und Boris Strugatzki: Werkausgabe – Dritter Band 410 · Marcel Theroux: Weit im Norden 414

COMIC

419

Jeff Smith/Charles Vess: Bone: Rose 419 · Bernie Wrightson u.a.: Creepy Presents: Bernie Wrightson 421 · Brian Ralph: Daybreak 424 · Eric Powell/Tracy Marsh/Phil Hester: Godzilla – Kingdom of Monsters #1 426 · Frank Miller: Holy Terror 433 · Grant Morrison/Sean Murphy: Joe the Barbarian 435 · Nick Abadzis: Laika 438 · Rick Remender/Greg Tocchini: The Last Days of American Crime 443 · James Robinson/David S. Goyer/Tony Harris/Peter Snejberg/Michael Zulli u.a.: Starman 449 · Bill Willingham/Neil Edwards: The Warriors Three: Dog Day Afternoon 454 · Neil Gaiman/Dave Gibbons/Kurt Busiek u.a.: Wednesday Comics 457 · Charles Burns: X: 1 462 · Oliver Peru/Sophian Cholet: Zombies Teil 1 – Die göttliche Komödie 465

HÖRSPIEL

469

Stanisław Lem: Der Elektrobarde 478 · J.G. Ballard: Running Wild 481 · Bodo Traber: Die blauen Schafe 484 · Till Müller-Klug: Sprachlabor Babylon 488 · Frank Naumann: FOXp2 – Das Tier spricht 495 · Dietmar Dath: Die Abschaffung der Arten 499 · Florian Flicker/Wolfgang Stahl: Dolphins 506 · Jonathan Meese/Henning Nass/Bernhard Schütz: Illegale Publikationen 510 · Gerhard Meister: Die leuchten in der Nacht 513 · Helmut Mittermaier: :am Dienstag um neun sind die Erdbeeren reif 519 · Günter Kunert: Der Gondoliere von Itzehoe 526 · Chris Ohnemus: Rette sich, wer kann 529 · Ingrid Marschang: Geschichten aus der großdeutschen Metropole 533 · Simon Kamphans/Matthias Lang: Kennst du schon Ken? 537 · Christoph Pils/Stephanie Heim: Irgendwann kriegen wir euch alle 539 · Arto Paasilinna: Adams Pech, die Welt zu retten 540 · Myra Çakan: Xanadu 543 · Bob Konrad/Eckehard Weiss/Marion Nawrath: Das Omega-Prinzip 546 · Myra Çakan: Nachtbrenner 548

FILM

559

Alles, was wir geben mussten 559 · Another Earth 564 · Apollo 18 566 · Assault Girls 568 · Attack the Block 569 · Batman Deliverance 570 · Batman: Year One 572 · Captain America 573 · Conan 576 · Contagion 577 · Cowboys & Aliens 579 · Darkest Hour 581 · Drive Angry 583 · Falling Skies 584 · Game of Thrones 586 · The Green Hornet 589 · Green Lantern 593 · Gullivers Reisen – Da kommt was Großes auf uns zu 595 · Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2 596 · Hell 598 · Hereafter – Das Leben danach 599 · Die Herrschaft der Schatten 603 · The Human Centipede 2: Full Sequence 604 · Ich bin Nummer Vier 609 · Insidious 611 · In Time 613 · Island of Lost Souls 617 · John Carpenter's The Ward 622 · Jonah Hex 624 · Kaboom 626 · Krieg der Götter 627 · Let me in 629 · Melancholia 630 · My Soul to Take 635 · Ohne Limit 636 · Once upon a Time/Grimm 638 · Paul – Ein Alien auf der Flucht 641 · Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten 642 · Der Plan 643 · Planet der Affen: Prevolution 647 · Priest 649 · Red Riding Hood – Unter dem Wolfsmond 651 · Rubber 653 · Source Code 654 · Sucker Punch 656 · Super – Shut Up Crime 658 · Super 8 659 · The Tempest – Der Sturm 662 · Terra Nova 664 · The Thing 665 · Thor 668 · Transfer 670 · Transformers 3 672 ·

The Tree of Life 674 · Trollhunter 678 · Tron: Legacy 679 · Twilight: Breaking Dawn – Bis(s) zum Ende der Nacht, Teil 1 681 · Uncle Boonmee erinnert sich an seine früheren Leben 684 · Vampire Nation 687 · Wake Wood 688 · The Whisperer in Darkness 690 · Wir sind was wir sind 694 · The Woman 695 · Womb 699 · World Invasion: Battle Los Angeles 701 · X-Men – Erste Entscheidung 705

GAME

707

Alice: Madness Returns 714 · Assassin's Creed: Brotherhood 716 · Assassin's Creed: Revelations 718 · Baron Wittard: Das dunkle Geheimnis von Utopia 720 · Bulletstorm 722 · Child of Eden 724 · Crisis 2 738 · Darksiders 740 · Deus Ex: Human Revolution 742 · F.E.A.R. 3 754 · Gray Matter 757 · Kaptain Brawe: A Brawe New World 759 · Portal 2 761 · Tron: Evolution 763 · Rage 765 · Red Faction: Armageddon 768 · The Ball 770

FACT

MARKT

775

Die amerikanische, britische und deutsche Science-Fiction-Szene 2011

BIBLIOGRAFIE

922

Phantastik im Wilhelm Heyne Verlag 2011

TODESFÄLLE

939

PREISE

962

FEATURE

Margaret Atwood

MEINE ABENTEUER IM UNFUGLAND

Fliegende Superhelden, garstige Außerirdische und ferne fremde Welten – die Themen und Figuren der Science Fiction sind älter, als man denkt

»Was nicht ins Bewusstsein gebracht wird,
kommt als Schicksal auf uns zu.«

C. G. Jung

Die modernen Geschichten über das Wunderbare, die man gemeinhin als Science Fiction bezeichnen könnte, habe ich bereits in jungen Jahren kennengelernt. Aufgewachsen bin ich vor allem in den Wäldern des kanadischen Nordens, wo meine Familie den Frühling, den Sommer und den Herbst verbrachte. Mein Zugang zu kulturellen Institutionen im Besonderen und Kulturgütern im Allgemeinen war begrenzt: Es gab nicht nur keine Elektrogeräte, keine Heizung, kein Wasserklosett, keine Schule und keinen Lebensmittelladen, es gab auch kein Fernsehen und – mit Ausnahme einiger russischer Kurzwellensender – kein Radio, kein Kino, kein Theater, keine Bibliotheken. Dafür aber jede Menge Bücher: von wissenschaftlichen Lehrbüchern bis zu Kriminalromanen und allem Möglichen dazwischen. Mir wurde nie gesagt, ich dürfe irgendetwas davon nicht lesen, wie ungeeignet es auch sein mochte.

Ich lernte früh lesen, weil ich Comicstrips in Zeitungen lesen wollte und sich niemand die Zeit nahm, sie mir laut vorzulesen. Damals wurden diese Comicseiten »funny papers« genannt, obwohl viele der Strips gar nicht lustig waren, sondern hochdramatisch, wie zum Beispiel *Terry and the Pirates* mit seiner Femme fatale, der »Dragon Lady«, die stets eine erstaunlich lange Zigarettenspitze in der Hand hielt, oder surreal wie *Little Orphan Annie* – wo waren nur ihre Augen geblieben? In meinem kindlichen Verstand warfen die Zeitungscomics viele Fragen auf, von denen manche bis heute unbeantwortet geblieben sind. Was genau geschah, wenn *Mandrake the Magician* seine »hypnotischen Gesten« vollführte? Warum rannte Princess Snowflower (in *Steve Canyon*) mit Blumenkohl in den Ohren herum? Und wenn das kein Blumenkohl war, was war es dann?



Die Dragon Lady aus *Terry and the Pirates* – hier mit Schwert statt Zigarettenspitze

Ich war allerdings nicht nur Comicleserin, ich fing auch schon früh mit dem Schreiben und Zeichnen an – meine hauptsächliche Freizeitbeschäftigung in der Abgeschiedenheit, vor allem wenn es regnete. Fast nichts von meinen frühen Werken war naturalistisch, wie vermutlich bei den meisten anderen Kindern auch. Unter acht Jahren fühlt man sich eher von sprechenden Tieren angezogen, von Dinosauriern, Riesen und den verschiedensten fliegenden Menschen – seien es nun Feen, Engel oder Außerirdische –, als etwa von der Darstellung häuslicher Gemütlichkeit oder bukolischer Landschaften. »Malt eine Blume«, hieß es in der Schule, und gemeint war damit eine Tulpe oder eine Narzisse. Aber die Blumen, die wir eigentlich malen wollten, hatten mehr mit Venusfliegenfallen gemeinsam, nur dass sie viel größer waren und halb verdaute Arme und Beine aus den Fangblättern ragten.

Vor Kurzem habe ich meine frühen nicht-naturalistischen Tendenzen in Gestalt meiner Jugendwerke gesichtet, soweit davon noch etwas überdauert hat. Wenn ich »Jugendwerke« sage, meine ich damit nicht die frühreifen Gedichte eines William Blake oder John Keats, sondern das, was ich Mitte der Vierzigerjahre mit sechs oder sieben hervorgebracht habe. Meist drehte es sich um meine Superhelden: fliegende Kaninchen. Sie hießen Blue Bunny und White Bunny und waren zwei realen Stofftieren mit einfallslosen Namen nachempfunden, die tatsächlich durch die Luft flogen, und zwar dank der jahrhundertealten Technologie des »Wurfens«. Allerdings dauerte es nicht lange, bis sich diese beiden schwächlichen Helden in zwei kriegerischere Geschöpfe namens Steel Bunny und Dotty Bunny verwandelten, die dank ihrer Capes eher wie Superhelden flogen. Auf das Cape von Steel waren Gitterstäbe gemalt, auf Dottys Punkte. So weit, so offensichtlich.

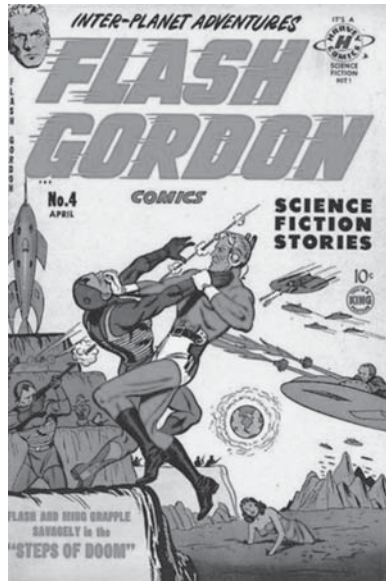
Meine Superheldenkaninchen waren blasse Kopien der weit üppiger ausgestatteten Kreationen meines älteren Bru-

ders. Fliegende Kaninchen waren seine Erfindung, allerdings flogen sie bei ihm durch den Weltraum, waren mit fortschrittlichster Technologie ausgerüstet – Raumschiffe, Flugzeuge, Waffen, alles Mögliche – und kämpften nicht nur gegen ihre Erbfeinde, die bösen Füchse, sondern auch gegen Roboter, menschenfressende Pflanzen und todbringende Tiere. Der Planet, auf dem die Kaninchen meines Bruders lebten, hieß »Bunnyland« – Karnickelland; meine bewohnten einen geheimnisvolleren Ort namens »Mischiefland« – Unfugland. Wie war ich nur darauf verfallen?

Im Unfugland herrschte ein heilloses Durcheinander. Die Kaninchen schwebten mithilfe von Ballons durch die Luft – da es diese im Zweiten Weltkrieg nicht gab, faszinierten sie mich sehr. Außerdem hatte ich inzwischen »Der Zauberer von Oz« gelesen, in dem der Zauberer in einem Korb davonfliegt, der an einem riesigen Heißluftballon hängt. Nicht nur meine Kaninchen, sondern auch die Katzen, die sie als Haustiere hielten, wurden auf diese Weise transportiert. (Ich durfte keine Katze haben, obwohl ich mir sehnlichst eine wünschte, also hatten meine Kaninchen eine ganze Menge davon.) Die Kaninchen aßen die ganze Zeit nur Eiskrem, ein seltenes Vergnügen während des Krieges und der mageren Jahre danach. Und sie vollführten Kunststücke: Vor allem wirbelten sie mithilfe ihrer Flugcapes andauernd durch die Luft. Andererseits interessierten sie sich kaum dafür, mit Pistolen herumzuballern, Verbrecher zu verfolgen, die Welt zu retten und dergleichen, obwohl sie hin und wieder durchaus mit Schusswaffen herumfuchtelten und dabei finster grinnten. Allem Anschein nach wollten sie jedoch vor allem Spaß haben und andere Leute zum Narren halten.

Woher wussten wir Kinder von fliegenden Capes, Superkräften, anderen Planeten und dergleichen? Zum Teil aus den Superhelden-Comicstrips jener Zeit; zu den beliebtes-

ten zählten *Flash Gordon* (Raumfahrt und Roboter), *Superman*, *Captain Marvel* (Superkräfte und fliegende Capes) und *Batman*, der sterblich war und dessen Cape keinen besonderen Zweck erfüllte – im Gegenteil, wahrscheinlich behinderte es ihn sogar, wenn er an einem Gebäude hinaufkletterte –, der jedoch mit *Captain Marvel* und *Superman* eine schwächliche Geheimidentität gemeinsam hatte, hinter der er sich verbarg. (*Captain Marvel* war Billy Batson, der verkrüppelte Zeitungsjunge; *Superman* war Clark Kent, der bebrillte Reporter; *Batman* war Bruce Wayne, der steinreiche Playboy, der im Hausrock herumlungerte.)



Das waren, vermischt mit dem »Zauberer von Oz«, einem Hauch griechischer Mythologie und unserem einzigen kleinen Buch über das Sonnensystem, wahrscheinlich die Ursprünge unserer zentralen Ideen. Für sich genommen war das Buch über das Sonnensystem harmlos, aber ich gebe zu bedenken, dass die Planeten damals noch relativ unerforscht waren – wer wusste schon, ob es da nicht außerirdisches Leben gab? In unserem Fall waren die Aliens natürlich sämtlich der Menschheit feindsinnige Humanoide mit nur einem Auge und drei Fingern an den Händen oder Tiere mit rasiermesserscharfen Zähnen und der schlechten Angewohnheit, den Menschen irgendwo aufzulauern und sie ab-

zuschlachten, außerdem Fische, die elektrische Blitze aus den Augen schießen oder mit Gas töten konnten, oder Pflanzen mit giftigen Stacheln und Knollen oder peitschenartigen Tentakeln und einem alles verschlingenden Verdauungstrakt. Da unser Vater Entomologe und begeisterter Naturforscher war, konnten wir beispielsweise wissenschaftliche Darstellungen des mikroskopisch kleinen Lebens in einem Teich betrachten, was unsere Vorstellungen von Marsianern, Venusianern, Neptunianern und Saturnianern beeinflusst haben mag.

Unseren Kaninchen stand der Sinn allerdings nicht danach, sich eine Geheimidentität zuzulegen: Da wir klein und jung waren, identifizierten wir uns sowieso schon mit Billy Batson, und ich vermute, dass es für uns bereits Verdoppelung genug war, unser kindliches Ich in ein fliegendes Kaninchen zu projizieren.

Aber woher hatten die Schöpfer der Superhelden in den Zeitungsstrips *ihre* Ideen?, frage ich mich jetzt. *Ex nihilo nihil fit*: Aus welchem Ur-Reservoir stammen diese frühen Superhelden? Offenbar gab es den einen oder anderen Genpool, der infrage kam: Superman stammte vom Planeten Krypton, war also – zum Teil – eindeutig ein Kind der Science Fiction der Dreißigerjahre, in der die Buchstaben K und Z und Y und X und Q – Kuriositäten des Alphabets – häufig vorkamen.

SHAZAM, das magische Wort von Captain Marvel, besteht aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Götter des klassischen Altertums oder anderer nichtklassischer Gestalten – Salomon, Herkules, Atlas, Zeus, Achilles und Merkur –, also ist er gewissermaßen ein Spross der antiken Mythologie. Tatsächlich hatte sich der Zauberer Shazamo, Captain Marvels Mentor, früher mit der Magierin Kirke herumgetrieben, die in der »Odyssee« die Gefährten des Helden in Schweine verwandelt. Seine Schöpfer haben offenbar die gleichen Bü-

UNLIKE SUPERMAN, THE AIR FORCE INTELLIGENCE OFFICER RESPONDS WITH MORE THAN MILITARY FERVOR--



Verhängnisvoller Kuss:
Wonder Woman und Steve Trevor

cher gelesen wie ich als Kind. (Wonder Woman hat dieselben Vorfahren, schließlich heißt sie Diana, nach jener Göttin der Jagd, die sich durch Keuschheit und einen silbernen Bogen auszeichnet, dessen Sehne – so was wissen wir nun mal! – zu Wonder Womans mächtigem Lasso wurde. In ihrer Jugend, sprich in den Comicheften der Vierziger, schmilzt Diana Prince, das Alter Ego von Wonder Woman, jedes Mal dahin und verliert ihre Superkräfte, wenn ihr geliebter Steve Trevor sie küsst; denn die Jungfräulichkeit ist eine weitere Eigenschaft des göttlichen Vorbilds.)

Batman dagegen verdankt alles, was er kann, technischen Tricks. Er ist nichts weiter als ein Mensch und deshalb rührend sterblich, doch seine Ausrüstung, mit deren Hilfe er das Verbrechen bekämpft, ist allumfassend. Das zeitgenössische Magazin, das ihm am ehesten angemessen wäre, ist nicht etwa *Weird Tales*, sondern *Popular Mechanics*. Unter

dem Blickwinkel des Stils und der Kulisse ist er zudem der futuristischste aller Superhelden: In seinen frühen Inkarnationen war Gotham City hochmodern, und zwar mit ausgeprägten Art-déco-Einflüssen.

Mythologie, Reisen zu anderen Planeten und moderne Technologie – das passt alles zusammen. Auf den ersten Blick fällt die Mythologie etwas aus der Reihe, da sie der Antike und nicht der Moderne entstammt; aber wie wir bei Wonder Woman und Captain Marvel gesehen haben, spielt sie eine bedeutende Rolle.

Genau genommen haben die hervorstechendsten Eigenschaften der frühen Comichelden – und folglich auch meiner fliegenden Kaninchen, die, von den Schlappohren und Stummelschwänzen einmal abgesehen, eng mit ihnen verwandt waren – tiefe Wurzeln in der Literatur- und Kulturgeschichte und möglicherweise auch in der menschlichen Psyche.

Andere Welten

Wo kommen andere Welten und Außerirdische eigentlich her? Warum haben kleine Kinder üblicherweise Angst davor, dass etwas unter ihrem Bett lauern könnte – und nicht etwa ihre Hausschuhe? Ist dieses Ungeheuer unter dem Bett ein Archetyp aus grauer Vorzeit, als uns Höhlentiger nachstellten, oder etwas anderes? Warum glauben kleine Kinder außerdem, dass leblose Gegenstände wie Löffel oder Steine – von ihren Stofftieren ganz zu schweigen – dieselben Gedanken haben wie sie und ihnen gegenüber gute oder schlechte Absichten hegen? Gibt es zwischen diesen drei Fragen einen Zusammenhang?

Die Fähigkeit, die Welt mit den Augen eines anderen zu sehen, ist von Biologen in letzter Zeit genauer unter die

Lupe genommen worden, insbesondere von Frans de Waal in seinem Buch »Das Prinzip Empathie«. Früher ist man davon ausgegangen, dass nur Menschen dazu in der Lage sind, aber das scheint ein Irrtum zu sein; Elefanten und Schimpansen können das auch, Affen im Allgemeinen nicht. Es wird angenommen, dass diese Fähigkeit ein gewisses Selbstempfinden voraussetzt. Nachprüfen kann man das zum Beispiel mit einem Spiegel. Erkennt ein Tier, das hineinblickt, sich selbst in seinem Spiegelbild? Mit Elefanten sind faszinierende Experimente durchgeführt worden: Nachdem man ihnen ein großes, gut sichtbares Zeichen auf eine Kopfseite und ein entsprechendes unsichtbares Zeichen auf die andere Kopfseite gemalt hatte, um den Tastsinn als Faktor auszuschließen, wurde ihnen ein elefantengroßer Spiegel vorgehalten. Wenn der Elefant das Zeichen in seinem Spiegelbild sieht und es dann an sich selbst berührt, weiß er offensichtlich, dass er das Spiegelbild »ist«. Bevor ihm diese Tatsache bewusst wird, schaut er oft hinter den Spiegel. Menschenkinder verhalten sich genauso.

Wenn man eine Vorstellung – oder ein Bild – von sich selbst hat, kann man sich auch vorstellen, nicht man selbst zu sein; und man kann sich vorstellen, wie ein anderer die Welt sieht, eine Welt, der man selbst angehört. Man betrachtet sich von außen. Für das vorgestellte Ich sieht man vielleicht wie ein geliebter Mensch oder ein potenzieller Freund aus, oder auch wie ein leckeres Abendessen oder ein erbitterter Feind. Wenn ein kleines Kind sich vorstellt, was sich unter dem Bett befinden könnte, stellt es sich gleichzeitig vor, was es selbst für die unsichtbare Kreatur darstellen mag: für gewöhnlich Beute. Möglicherweise ist es keine gute Idee, kleinen Kindern zu sagen, dass man sie zum Fressen gern hat. Karly das Kätzchen mag eine solche Liebesbezeugung nicht beunruhigen, da ihr die Fähigkeit zur Empathie

fehlt; Karla das Kind dagegen bekommt vielleicht einen hysterischen Anfall.

Eine der brilliantesten Innovationen des Romans »Krieg der Welten« von H. G. Wells sind seine plastischen Schilderungen, wie wir schwächlichen Menschen auf einen gottgleichen Intellekt wirken mögen, der uns weit überlegen ist. Seither sind uns zahlreiche ähnliche Geschichten erzählt worden. Oder wie Shakespeare es ausgedrückt hat, wobei er sich jedoch auf Götter bezog, die uns etwas näher stehen als Marsianer: »Was Fliegen sind den müß'gen Knaben, das sind wir den Göttern; sie töten uns zum Spaß.«

Andere Welten mit fremdartigen Bewohnern sind in der Mythologie und Literatur der Menschheit zahlreich vertreten. Ich vermute sogar, dass es, all die von Kindern ausgedachten und nie veröffentlichten Phantasielandschaften eingeschlossen, mehr erfundene Schauplätze gibt als reale. Ob das nun – gute wie schlechte – Orte sind, die wir nach unserem Tod aufsuchen, oder das Zuhause von Göttern oder anderen übernatürlichen Geschöpfen, verlorene Zivilisationen oder weit, weit entfernte Planeten, eines haben sie alle gemeinsam: Sie existieren nicht im Hier und Jetzt, sondern in fernster Vergangenheit oder in abgelegenen Regionen, vielleicht sogar nur vage definiert in »der Zukunft« oder in einer »anderen Dimension« unserer Raumzeit. Die übliche Vorstellung scheint zu sein, dass fremdartige Lebewesen von sonst wo urplötzlich in unserem Wohnzimmer auftauchen können, allerdings ohne die ganze fremdartige Welt, von der sie stammen, mitschleppen zu können. Wir hingegen können durch einen Schrank schlüpfen oder durch ein Wurmloch im Weltraum und dadurch in ihrem Reich landen. Geschichten über Begegnungen mit fremdartigen Lebewesen handeln auf die eine oder andere Art stets auch von Reisen. Etwas oder jemand bewegt sich von »hier« nach

»dort«, oder wir selbst bewegen uns von »hier« nach »dort«. Es wimmelt nur so von Toren, Portalen, Durchgangsstationen und Fahr- und Flugzeugen – wie auch, wenn ich weiter darüber nachdenke, in den antiken Mythen mit ihren Höhleneingängen und Feuerwägen.

Diese Fähigkeit, uns frei erfundene Schauplätze vorzustellen – ein Irgendwo, das nicht sofort fassbar ist, im Gegensatz zu den Schweinekoteletts, die es zum Abendessen gibt –, entwickeln wir bereits in frühester Kindheit. Anfangs ist es ein Fall von »aus den Augen, aus dem Sinn«: Gegenstände, die wir nicht mehr sehen können, verschwinden einfach und tauchen dann wieder auf. Wir brauchen eine Weile, um herauszufinden, dass die Gummi-Ente, die jemand hinter dem Vorhang versteckt hat, immer »irgendwo« ist und nicht etwa »nirgendwo«.

Nachdem wir festgestellt haben, dass Gegenstände nicht einfach aufhören zu existieren, sondern schlicht »woanders« sind, fällt es uns schwer, diese Erkenntnis wieder abzuschütteln. »Hier« sein und dann plötzlich nicht mehr – haben die Vorstellungen vom Leben nach dem Tod, von der Teleportation und so weiter dort ihren Ursprung? Verdankt Scotty aus *Star Trek* seine Fähigkeit, Leute an einen anderen Ort zu beamen, der Entdeckung, dass die Gummi-Ente in unseren kindlichen Guck-guck-Spielen in Wirklichkeit noch da war? Versucht die tote Großmutter, die in der Geisterwelt herumschwebt, mit uns Kontakt aufzunehmen? Und werden wir es ihr gleichtun – schließlich ist es schwer, sich vorzustellen, dass es uns einmal nicht mehr geben wird? Die Toten gehen doch bestimmt irgendwohin und nicht nur ins Grab. Früher gingen sie ins Jenseits der Ägypter, wo ihre Seelen gewogen wurden, oder in den Asphodeliengrund oder himmelwärts, wo sie zu einem Sternbild wurden, oder sie zogen in den konkreten Himmel ein. Heutzutage kommen

auch der Planet Krypton infrage oder wohin auch immer E.T. verschwunden ist. Und sind der Asphodeliengrund und der Planet Krypton nicht ein und dasselbe?

Eine Methode, uns diesen »anderen Welten« zu nähern, besteht darin, ihrem literarischen Ursprung nachzuspüren: von der mesopotamischen Unterwelt über das ägyptische Jenseits, dem Reich des Pluto, der christlichen Hölle, dem Utopia von Thomas Morus, der Insel der Houyhnhnms und von Dr. Moreau bis zum Planeten X und Gethen und Chiron. Diese anderen Welten hat es in zahlreichen Kulturen gegeben, innerhalb derer sich viele unterschiedliche Ursprungslinien nachzeichnen lassen. Ist die Neigung, solche Welten hervorzubringen, vielleicht eine wesentliche Eigenschaft der menschlichen Phantasie, des limbischen Systems und des Neocortex, ebenso wie die Empathie?

Kleider machen Leute

Es war einmal eine Zeit, da trugen übermenschliche Geschöpfe Gewänder wie Engel oder gar nichts wie der Teufel, doch die Kleidung der Superhelden des 20. Jahrhunderts hat ihren Ursprung in Modeerscheinungen, die nicht gar so weit zurückliegen. Die hautenge Kluft mit dem Badeanzug über dem Unterleib, dem breiten Gürtel und den wadenhohen Stiefeln stammt wahrscheinlich von der archaischen Zirkuskleidung der Jahrhundertwende ab, vor allem von der der Hochseilartisten und Kraftmenschen. (Erfreulicherweise schließt sich hier ein Kreis, wenn sich die Stars von World Wide Wrestling heute in Kostüme kleiden, die jenen der Comicfiguren ähneln, deren farbenprächtige und den Waschbrettbauch entblößende Kluft wiederum an die frühen Muskelmänner gemahnt.)

Das Cape geht möglicherweise auf die Ritter zurück, die in der präraffaelitischen Kunst allgegenwärtig waren und den Erfindern der Superhelden geläufig gewesen sein dürften, oder – etwas zeitnaher – auf Bela Lugosi als Dracula in dem Schwarz-Weiß-Film desselben Titels, damals, als Vampire noch finstere Gestalten waren und unangenehm rochen und noch nicht im Sonnenlicht und in den Träumen junger Mädchen funkelten, wie es heute eher der Fall zu sein scheint. Außerdem gab es noch die Tarnkappe der Sagen- und Märchenwelt, die, technologisch verbrämt, in Wells' »Zeitmachine« wieder auftaucht und dann, in ihrer ursprünglichen magischen Gestalt, in den Harry-Potter-Büchern. In William Gibsons »Neuromancer« wurde sie dann zu einem völlig neuen Tarnmaterial. Aber keiner der frühen Comichelden besaß eine Tarnkappe, wahrscheinlich weil es nur schwer möglich war, einen unsichtbaren Menschen zu zeichnen. (Allerdings kommt der durchscheinende Hubschrauber von Wonder Woman, der mit gepunkteten Linien dargestellt wird, der Unsichtbarkeit einigermaßen nahe.)

Das Tragen einer Maske war für Superhelden nicht obligatorisch: Weder Superman noch Captain Marvel benötigten eine Maske, um ihre Identität zu verbergen, denn beide konnten in einen völlig anderen Körper schlüpfen. (Clark Kents Fähigkeit, in einer Telefonzelle seinen Reporteranzug abzustreifen und plötzlich zu etwas weit Größerem und Muskulöserem zu werden, wurde allerdings nie angemessen erklärt.) Batmans Maske mag der Tradition der *Commedia dell'arte* entstammen oder der von Rittern mit geheimen Namen wie Ivanhoe. Oder – und jetzt wird es immer unheimlicher – dem Phantom der Oper oder Fantômas, einem maskierten und ebenfalls französischen bösen Genie aus der Zeit der Jahrhundertwende. Vielleicht geht sie aber auch lediglich auf die üblichen maskierten Ganoven der Comics



Superman in der Telefonzelle – nach missglückter Wandlung

zurück. Da Batman sterblich ist und sich auch nicht körperlich von einer Gestalt in eine andere verwandeln kann, ist leicht einzusehen, warum er eine Maske braucht.

Kleidung – oder besondere Kostüme und Insignien – dieser Art haben natürlich eine lange Tradition. Mit Zeremonien wie etwa bei Universitätsabschlüssen sind wir vertraut; dabei erhält man einen kapuzenähnlichen Gegenstand, einen Hut oder eine Schriftrolle und wird so zu einer neuen

Person. Bei der Investiturzeremonie eines Papstes bekommt der neue Papst einen Fischerring, der ihm in den Augen der Gläubigen große spirituelle Macht verleiht, über die er ohne dieses Symbol nicht verfügen würde. (Ringene werden schon lange besondere Fähigkeiten zugesprochen; man denke nur an die magischen Ringe in »Tausendundeine Nacht« oder an den Ring-Zyklus von Richard Wagner und den mit diesem durchaus in Beziehung stehenden »Herrn der Ringe« von J. R. R. Tolkien, die sich beide auf weit ältere Traditionen beziehen.) Bei Krönungen fungieren Krone und Zepter als magische Gegenstände: Sie verkörpern die Rolle des Königs, wie der König einst das Reich verkörperte, das er regierte. Je weiter wir zurückgehen, umso stärker waren die Gegenstände, die getragen wurden, mit Bedeutung aufgeladen. Im Zeitalter der Gottkönige, wie zum Beispiel im alten Ägypten oder Sumer, waren der Mann oder die Frau und ihre Kostüme und Insignien fast ein und dasselbe: Sie *waren* ihre Rolle, und die Rolle *war* die Kleidung und ihre Verzierungen. Sie wurden nicht bloß getragen, sondern waren buchstäblich der Sitz der Macht.

Betrachten wir das älteste Gedicht, das wir bruchstückhaft kennen, den mesopotamischen Zyklus, der manchmal »Inannas Gang in die Unterwelt« genannt wird. Darin steigt die Lebensgöttin Inanna in die Unterwelt hinab, um ihrer Schwester, der Todesgöttin Ereschkigal, entgegenzutreten. Um sich auf dieser Wanderschaft zu beschützen, führt Inanna eine erstaunliche Anzahl mächtiger talismanischer Gegenstände mit sich: besondere Sandalen, die sieben Insignien, die Wüstenkrone, die königliche Perücke, einen Stab, mehrere Edelsteine, zwei Schultergürtel, einen goldenen Ring, Gesichtsschminke und ein Herrschaftsgewand. Die Gesetze der Unterwelt besagen jedoch, dass sie all das aufgeben muss, und nachdem alle ihre Schutzamulette fort

sind, ist sie nackt; woraufhin sie stirbt und an einem Nagel aufgehängt wird. Jeder Achilles hat seine Ferse, seinen verletzlichen Punkt; für jeden Superman gibt es ein Kryptonit, eine Macht, die seine besonderen Kräfte aufhebt.

Die Geschichte aus Mesopotamien nimmt ein einigermaßen glückliches Ende. Inanna ist die Göttin des Lebens und der Fortpflanzung, also wäre es eine Katastrophe, bliebe sie im Reich der Toten zurück. Aber kein Sterblicher kann in die Unterwelt geschickt werden, um sie mit dem »Wasser des Lebens« zu retten, da jeder Sterbliche stirbt, der dort hinabsteigt; also erschafft der Gott Enkil aus dem Schmutz unter seinen Fingernägeln zwei nichtmenschliche Geschöpfe und schickt sie stattdessen in die Tiefe, womit er uns sozusagen die Vorfahren der Golems geschenkt hat, der Statuen, die zum Leben erwachen, und damit letztlich auch der Roboter. Wir erfahren nicht, ob Inanna auf ihrer Wanderschaft zurück an die Oberfläche ihre Insignien wiederbekommt, aber da sie später wieder ihre Krone trägt, können wir wohl davon ausgehen.

Um wie viel älter als Mesopotamien ist der Zusammenhang zwischen Kleidern, Talismanen und größerer Macht? Ein ganzes Stück älter. Manche der seltenen Darstellungen von Menschen in paläolithischen Höhlengemälden sind genau genommen nur halb menschlich; Fachleute glauben, dass es sich dabei um Schamanen handelt, die sich Felle und Hörner von Tieren anlegen und dadurch selbst zu Tieren werden, in Gedanken eine Verbindung zu anderen Tieren herstellen und damit ihren Aufenthaltsort ermitteln – und sie vielleicht sogar bitten, ihren Leib dem hungrigen Stamm zu opfern.

Diese Verkleidung und das damit verbundene Ritual verkörpern die Macht der Schamanen. Die Schamanen der Jäger und Sammler lebten mit ihren Mitmenschen zusam-

men, nicht in einem Palast oder Tempel. Die meiste Zeit gingen sie wie alle anderen auch ihren täglichen Verrichtungen nach, doch bei Bedarf verwandelten sie sich in ihre magischen Alter Egos, um der Gemeinschaft zu dienen. In einem Film über die australischen Ureinwohner namens *10 Kanus, 150 Speere und 3 Frauen*, der in den Tagen vor der ersten Besiedlung durch die Europäer spielt, kann man beobachten, wie diese Transformation abläuft. Die Macht des Schamanen ist gefragt; er verschwindet hinter einem Busch und taucht am ganzen Körper bemalt wieder auf, bereit, seine Magie zu wirken. Er ist zwei Menschen gleichzeitig: sein gewöhnliches Ich und sein anderes Ich, das ungewöhnlich mächtig ist und zwischen der sichtbaren und der unsichtbaren Welt hin und her wechseln kann. Sein besonderer Schmuck ist, wie bei Captain Marvel auch, ein Signal an die Zuschauer, dass sich seine Daseinsform gewandelt hat.

Die Doppelidentität

Die zweifache Existenz der Superhelden hat also eine lange Tradition. Und in der Epoche unmittelbar vor der Geburt der Comichefte wimmelt es nur so von direkteren Vorfahren.

In der erzählenden Literatur des 19. Jahrhunderts sind Doppelgänger ein häufiges Phänomen, wie auch in der Oper und im Ballett jener Zeit – denken wir nur an den weißen und schwarzen Schwan in »Schwanensee«. Stevensons Dr. Jekyll und sein kleinerer, jüngerer und haarigerer Doppelgänger, der fiese Mr. Hyde, Wildes Dorian Gray und sein sieches, verderbtes Bildnis und Poes William Wilson und sein spöttischer Zwilling sind die bekanntesten literarischen Beispiele. Zudem wird spekuliert, dass diese Paarungen von Gut und Böse zumindest teilweise in realen Personen wur-

zeln könnten – zum Beispiel in dem Diebesfänger Jonathan Wild, der insgeheim als Meisterverbrecher agierte, oder in Diakon Brodie aus Edinburgh, einem respektablen Gentleman, dessen mitternächtliche Untaten vermutlich Stevenson inspirierten.

Aber das sind die finsternen Doppelgänger. Für das schwache, eher alberne Alter Ego, das dem starken, tugendhaften Helden als Fassade dient – Clark Kent und Superman sind hier ein geläufiges Beispiel –, sollten wir uns wahrscheinlich eher dem »Scarlet Pimpernel« zuwenden – tagsüber ein feiger Stutzer, nachts ein Kämpfer für die Gerechtigkeit mit Nerven aus Stahl – und möglicherweise auch dem »Grafen von Monte Christo« von Alexandre Dumas, einem Helden, der unterschiedliche Decknamen annimmt, darunter auch den eines exzentrischen englischen Lords, um die Tugendhaften zu belohnen und die Verbrecher zu bestrafen. Und Sherlock Holmes, der klügste Kopf von allen, der große Spurenverfolger und Verbrecherjäger, war ein Meister der Verkleidung und schlüpfte oft in die Rolle anderer Menschen, sei es die eines schwächlichen, netten alten Pfarrers oder die eines arbeitslosen Stallburschen.

Außer diesem »normalen« Alter Ego gehörte es sich für einen Superhelden der Vierzigerjahre, einen oder auch zwei mächtige Feinde zu haben. Jung machte kein Geheimnis daraus, dass ein Großteil seiner Kartierung der menschlichen Psyche auf Literatur und Kunst gründete. Seine Theorie des »Schattens« zum Beispiel hatte eine Menge mit »Hoffmanns Erzählungen« gemeinsam wie auch mit manchen anderen Doppelgängergeschichten, die ich bereits erwähnt habe. Eine Comicfigur, die ein Doppelleben führt und in einen Kampf zwischen Gut und Böse verwickelt ist, mag durchaus Jung'sche Charakteristika aufweisen, und Batman ist sogar eine geradezu perfekte Fallstudie.

Batman hat drei Hauptfeinde, die für einen Jungianer ganz offensichtlich Projektionen von Bruce Wayne darstellen, die Wayne noch nicht verarbeitet hat. (Mit Blake gesprochen könnte man die beiden männlichen Gegenspieler als »Geisterwesen« bezeichnen und die weibliche Gegenspielerin als »Emanation«.) Für Bruce sind Frauen ein zweischneidiges Schwert – er ist ein eingefleischter Junggeselle, in seinem Leben gibt es keine zarte Beziehung zu einem netten Mädchen à la Lois Lane. Doch die sinnliche und begehrenswerte Catwoman, mit der er gelegentlich herumplänkelt, kann nichts anderes sein als die dunkle Seite seiner Jung'schen »weiblichen Seele«: Sogar ein Kind erkennt, dass es zwischen den beiden funkt.

Der sadistische Kartenspieler Joker mit seiner unheimlichen Clownsgestalt ist, im Jung'schen Sinne, Batmans »Schatten« – seine eigene Faszination für Kostüme und Streiche

Ach wie gut,
dass niemand
weiß, dass ich
Superman
heiß ...





Danny DeVito als Kapitalismuskarikatur – der Pinguin in *Batman Returns* von 1992

ins Bösartige gewendet. Daneben gibt es einen weiteren Schattenschurken – den Pinguin –, der sich in einen Anzug kleidet, der an zeitgenössische Kapitalismuskarikaturen erinnert, samt Gamaschen, Zigarettenspitze und Zylinder. Sein ziviles Alias trägt den dreifachen, präntiösen, alt-plutokratischen englischen Namen Oswald Chesterfield Cobblepot. Der Pinguin entspricht dem reichen Playboy Bruce Wayne, nur eben ins Widerliche übertrieben.

Dann hätten wir da noch den Wunderknaben Robin, das Mündel von Bruce. Ist Bruce schwul? Daran ist nicht einmal zu denken! Aus dem Blickwinkel der Mythologie ist Robin ein Elementargeist, wie Puck und Ariel bei Shakespeare – der Vogelname deutet seine Verbindung zur Luft an. Robins Funktion innerhalb der Handlung besteht darin, den überaus gewitzten Batman bei der Durchführung seiner Pläne

zu unterstützen. Jungianer würden Robin als Peter-Pan-Figur bezeichnen – er wird nie erwachsen –, die das verdrängte Kind in Bruce Wayne repräsentiert, dessen Eltern, wie wir wissen, ermordet wurden, als er noch sehr jung war, was das emotionale Wachstum von Bruce hemmte.

Beschäftigt man sich eingehender mit Comicsuperhelden, gelangt man zu diesen mehr oder minder ergiebigen Einsichten. Genau wie Jung selbst können Superhelden durch eine hoffmanneske magische beziehungsweise rosa-rote Brille betrachtet und damit als Teil ein und derselben Mythologie aufgefasst werden.

Aber für uns Kinder – für die Hauptzielgruppe – war Robin einfach genau wie wir. Er war, wie wir auch gewesen wären, wenn wir ebenfalls eine Maske und ein Cape gehabt hätten und damit hätten herumrennen können, ohne dass jemand gewusst hätte, wer wir waren, und ohne dass uns jemand pünktlich ins Bett geschickt hätte. Wie gern wären wir ein Teil dessen gewesen, was wir törichterweise für die Welt der Erwachsenen hielten.

Flugkünste

Batman konnte eigentlich gar nicht fliegen. Das hat meine Begeisterung für ihn wahrscheinlich schon ein wenig gedämpft, da Fliegen – wie die überlieferten Bilder nahelegen – diejenige Eigenschaft von Superhelden war, die mich während meiner Zeit als junge Superheldenzeichnerin am meisten interessierte. Fast alles in meiner erfundenen Welt Unfugland flog herum. Warum war ich vom Leben in der Luft eigentlich so angetan? Und wenn ich es mir genau überlege – warum waren die Schöpfer der Superhelden davon so angetan?

Jedenfalls scheint diese Vorliebe weit verbreitet zu sein. Ein – allerdings weniger bekannter – Superheld, auf den ich kürzlich gestoßen bin, heißt »Kidney Boy«. Ich bin ihm auf Twitter begegnet und habe, von seinem Pseudonym fasziniert, angeboten, ein Kostüm für ihn zu entwerfen, inklusive Superkräften und einem Zauberwort. In der Realität ist Kidney Boy ein ziemlicher Nerd: ein Nephrologe, ein Nierenarzt. Er hat mir erklärt, dass er nur zu gerne Zauberkräfte hätte, vor allem welche, die es ihm ermöglichen würden, neue Nieren für seine Dialysepatienten zu erschaffen. Aber falls das nicht drin sei, würde er am liebsten ... fliegen können.

Selbstverständlich habe ich ihm alle seine Wünsche erfüllt: ein Kostüm mit einem violetten Nierenhelm; ein magisches Skalpell, das nie fehlgeht; ein Zauberwort (»Nephro-Change-O«), das nicht nur aus dem Nichts Nieren erschafft, sondern auch dafür sorgt, dass sie in die Patienten hineingleiten, ohne dass diese operiert werden müssen; und natürlich konnte er fliegen.

Die Ontogenese wiederholt die Phylogenese – haben Kidney Boy und ich unsere Begeisterung fürs Fliegen von irgendjemandem geerbt? Ist sie unseren Genen eingeschrieben, oder steckt ein Mem dahinter, wie Richard Dawkins sie bekannt gemacht hat: ein Thema, eine Idee, ein Motiv, das von Generation zu Generation weitergeben wird, sich selbst repliziert, mutiert und dabei mit anderen Memen konkurriert? So oder so ist es bestimmt kein Zufall, dass die Fähigkeit zu fliegen, ob nun mit oder ohne Flügel, Flugschuhen, einem Cape, einem Pferd, einem Teppich, einem Ballon, aerodynamischen Nieren oder Ähnlichem eine lange Geschichte hat.

Was bedeutet die Flugfähigkeit für einen Superhelden oder sogar für einen Gott? Wir reden hier nicht von Flugzeu-

gen oder Hubschraubern. Es geht nicht um ein möglichst schnelles und effizientes Transportverfahren. Es geht um Flügel, seien sie nun wirklich oder impliziert, und darum, sich über die Erde zu erheben und ohne Anstrengung von einem Ort zum anderen zu segeln. Es geht darum, die Grenzen der eigenen Körperlichkeit zu überwinden, die Last der Sterblichkeit, die wir mit uns herumschleppen, hinter sich zu lassen. »Wenn ich Engelsflügel hätte«, so heißt es in einem schwermütigen Volkslied, »würde ich über die Gefängnismauern hinwegfliegen ...« Aber wir haben keine. Obwohl wir uns offenbar schon immer welche gewünscht haben.

Auf den ersten Blick könnte man meinen, Flügel wären eine super Sache, und zwar ohne jede Einschränkung. Dabei stellen Flügel bei nichtmenschlichen Wesen sogar ein Alarmsignal dar.

Zum Beispiel Inanna, die Lebens- und Liebesgöttin Mesopotamiens, die ich bereits erwähnt habe. Sie war mit Flügeln ausgestattet, und sie war



Darstellung der geflügelten Göttin Inanna im Louvre

eindeutig jemand, mit dem man sich nicht anlegen wollte. Ebenso wie ihre spätere Inkarnation Ishtar, die einen Auftritt im Gilgamesch-Epos hat, konnte Inanna zwischen unterschiedlichen Reichen – Erde und Unterwelt, Erde und Himmel – hin und her wechseln, und beide waren dafür berüchtigt, dass sie sterbliche Männer verführten, denen dann ein tragisches Schicksal drohte. Als Ishtar Gilgamesch auffordert, ihn zu heiraten, zählt er prompt ihre zahlreichen Exliebhaber auf, die sie ermordet oder gefoltert oder in Wölfe oder Zwerge verwandelt hat.

Die Griechen kannten zwei Götterboten: Iris, eine moralisch neutrale Sterbliche mit goldenen Flügeln, und Hermes, der für die Kommunikation zuständig war (weshalb auf Bell-Telefonbüchern aus den Vierzigerjahren ein Jüngling mit Lockenkopf prangt, der traditionsgemäß geflügelte Sandalen und einen geflügelten Helm trägt, aber zugleich leicht modernisiert wurde – um seinen Unterleib schlingen sich züchtig dicke Telefonkabel). Hermes war außerdem der Gott der Wanderschaft und geleitete als solcher die Seelen der Toten in die Unterwelt; auch ihn hatte man also nicht allzu gern an seiner Seite. Darüber hinaus gab es noch Nike, die Siegesgöttin, genau genommen allerdings die Göttin, die den Sieger verkündete – eine weitere Botin. Auch sie hatte Flügel. Aber ein Sieg für die eine Seite bedeutet, wie wir wissen, eine Niederlage für die andere.

In der jüdisch-christlichen Tradition werden himmlische Boten »Engel« genannt, wobei *àngelos* nichts anderes als das griechische Wort für Bote, Abgesandter ist. Das hebräische Wort hat dieselbe Bedeutung. In den Schilderungen der Bibel verfügen Engel nur selten über Flügel; meist treten sie in Gestalt einfacher Menschen auf, wenn auch die Seraphim im Buch Jesaja sechs Flügel besitzen und manche Engel im Neuen Testament ganz offensichtlich fliegen oder sich an

andere Orte teleportieren können. Spätere Darstellungen in der Kunst haben die Flügel der zweiflügeligen Engel höchstwahrscheinlich bei Nike oder Iris geklaut oder – im Falle der jüngeren Cherubim – von Eros, dem kleinen Gott der Liebe. Ob mit oder ohne Flügel, Engel veranschaulichen das beunruhigende Wesen der Boten sehr gut. Schließlich ist es bestimmt nicht lustig, zu erfahren, dass die eigene Heimatstadt in Bälde von Feuer und Schwefel zerstört wird, oder dass du, eine unverheiratete Jungfrau, demnächst schwanger wirst. Auf dem Gesicht der Jungfrau Maria in Gemälden der Renaissance spiegelt sich meist Besorgnis, nicht Freude. Iris, Hermes oder auch die jüdisch-christlichen Engelsboten brachten nun mal gute wie schlechte Nachrichten.

Dass himmlische Wesen fliegen können, bedeutet nicht unbedingt, dass man ihnen über den Weg trauen sollte. Wie die Sprüche der Orakel sind auch ihre Botschaften oft äußerst mehrdeutig.

Tricks und Transformationen

Hermes, der Bote mit den Flügeln an Helm und Sandalen, ist nicht nur der Gott der Kommunikation, er ist außerdem der Gott der Diebe, Lügen und Späße. Das ist eine weitere interessante Seite vieler fliegender Nichtmenschlichen: ihr seltsamer Sinn für Humor, ihre Freude daran, Menschen zu täuschen und ihnen Streiche zu spielen. In den Dramen Shakespeares gibt es, wie ich bereits erwähnt habe, zwei bemerkenswerte nichtmenschliche Wesen, die fliegen können: Puck im »Mittsommernachtstraum« und Ariel im »Sturm«. Beide sind Boten und Diener, die die Pläne und Anordnungen von Oberon und Prospero ausführen; und beide sind Verwandlungskünstler, die es faustdick hinter den Ohren



Sascha Mamczak, Sebastian Pirling, Wolfgang Jeschke

Das Science Fiction Jahr 2012

eBook

ISBN: 978-3-641-09987-9

Heyne

Erscheinungstermin: März 2013

Einzigartig und informativ – mehr Science Fiction geht nicht!

Wir sind rundum von Dingen umgeben, die jahrzehntelang als reinste Science Fiction galten: Raumfahrt, Nanotechnologie, Smartphones, Twitter ... Nie waren wir der Zukunft näher als jetzt. Welche Auswirkungen das auf Literatur, Wissenschaft und Medien hat, erfahren Sie im völlig neu überarbeiteten Science-Fiction- Jahr – randvoll mit Essays, Rezensionen, Interviews und Beobachtungen zum erfolgreichsten Genre der Welt.