

## Einleitung

*We shall have a noble sport tonight [...];  
this masquerade is a most glorious invention.  
Palamede in John Drydens Marriage à la Mode,  
1673*

*«Let's just say, I could write a hell of a paper  
on a grown man who dresses like a flying rodent.»  
«Bats aren't rodents, Dr. Meridian.»  
Chase Meridian und Batman in Batman Forever  
(Regie: Joel Schumacher), 1995, 5:19–5:27*

Verkleidungen und Maskierungen verleihen vielen Abenteuerhandlungen eine zusätzliche Attraktivität. Maskenepisoden können die Spannung steigern, spassige Momente bieten, heimliche Freuden bescheren oder unheimliches Unheil ankünden, bevor die dazugehörige Demaskierung (im Idealfall) in eine Überraschung mündet und für Staunen sorgt. Der Reiz des Maskenmotivs besteht stets in einem Spiel mit dem Sein und Schein von Identität(en). Ein «Ausbruch aus dem Alltag» lässt sich üblicherweise mit dem Aufsetzen einer gegenständlichen Maske verbinden, wogegen man in der metaphorischen Rede von Maske meist gerade auf das Aufrechterhalten einer sozialen Rolle, also eher den Alltag, Bezug nimmt.

Gleich beide Formen der Maskerade zu einer Lebensart erhebt der fiktionale Figurentypus des maskierten Helden. Maskierte Helden und Heldinnen<sup>1</sup> erschaffen sich durch das Tragen einer Maske eine zweite Identität, in der sie ihre Heldentaten vor den Augen der Öffentlichkeit vollbringen, während sie ihr «wahres» Können in ihrem sozialen Umfeld sorgfältig verbergen bzw. sich sogar als heldenuntauglich inszenieren, um eine «zivile» Identität aufrechtzuerhalten.<sup>2</sup> Die Maskerade ist bei diesen Figuren keine temporäre Angelegenheit, sie stellt vielmehr einen durch den ständigen Wechsel zwischen zwei (oder mehr) Identitäten geprägten Dauerzustand dar. Geschichten um maskierte Helden schöpfen

1 Der Lesefreundlichkeit und Sprachökonomie zuliebe beschränke ich mich in dieser Arbeit auf die Nennung von männlichen Formen, ausdrücklich sind Frauen dabei stets mitgemeint. Obwohl die männlichen maskierten Helden klar in der Überzahl sind, gilt dies insbesondere für den Begriff «maskierter Held».

2 Meyer (2011, 136) formuliert dies als Charakteristikum des «klassische[n] Superhelden».

aus der langen Tradition von Maskenmotiven – kehrte doch schon Odysseus von seinen Irrfahrten als Bettler verkleidet heim nach Ithaka. Als populärer Figurentypus präsentiert sich der maskierte Held aber als eine Erscheinung des 20. und 21. Jahrhunderts.<sup>3</sup>

Unter der Bezeichnung ‹populärer Figurentypus› verstehe ich ein abstraktes Erzählmodell, das aus der Menge einzelner Figuren gespeist wird, die wiederum als Aktualisierungen des Modells gelten können. Solche Typen populärer Figuren erscheinen teils als genreprägende oder genreverkörpernde Figuren (wie der Archäologenabenteurer oder der Cowboy), können teils aber auch davon losgelöst auftreten (wie etwa die Diva oder die Femme fatale).<sup>4</sup> Gängige Genre- und Subgenrebezeichnungen basieren unter anderem häufig auf der raumzeitlichen Situierung des erzählten Geschehens (zum Beispiel Western, Steampunk) und/oder einer bestimmten Thematik (zum Beispiel Kriminalliteratur, ‹Romantasy›).<sup>5</sup> Hingegen lassen sich populäre Figurentypen als figurenbasierte Erzählstrukturen oder Motive verstehen, die solche üblichen Genretypologien kreuzen und ergänzen.<sup>6</sup> Literarische Figuren können dabei ähnliche Funktionen wie Genrekonventionen erfüllen, wie Anz erklärt: ‹Das ‹Gelingen› literarischer Kommunikation über Figuren und im Medium von Figurendarstellungen setzt voraus, dass Autoren die Schemata, die ihre Adressaten bei der Wahrnehmung bestimmter figurenbezogener Informationen aktivieren, partiell kennen bzw. vermuten, dass die Adressaten ähnliche Schemata verinnerlicht haben [...]› Und geradezu passend für den maskierten Helden fügt er an: ‹Das ist Voraussetzung auch für solche Texte, die solche Schemata thematisieren und sie zur Basis literarisch überaus beliebter Spiele mit sozialen Rollen und personalen Identitäten machen.›<sup>7</sup> Auf der Ebene inhaltlicher Textkategorien stellen solche Figurentypen wohl eine Art von Motiven dar, die allerdings entgegen den häufig zitierten Motivdefinitionen kaum als ‹kleinste bedeutungsvolle Einheit›<sup>8</sup> zu fassen wären.<sup>9</sup> In der Regel

3 Verschiedene Vorläufer aus der Zeit vor 1900 kommen im Kapitel zu den Pulp-Novels zur Sprache.

4 Das *Handbuch Populäre Kulturen* beispielsweise versammelt einige solcher Figurentypen unter der nicht näher spezifizierten Bezeichnung ‹Medien- und Genrefiguren› (Hügel 2003, 21).

5 Zum Genrebegriff vgl. Müller 2003.

6 Vgl. dazu die Erläuterungen zu literarischen Figuren von Anz 2007, 126, wenn auch ohne konkreten Bezug zu maskierten Helden. Mit Bezug auf Motive als kulturelle Verständigungshilfen schreiben Ähnliches etwa Daemrlich/Daemrlich 1987, XI f., oder Wulff 2012, 16.

7 Anz 2007, 126.

8 So formuliert etwa Doering 2007 (meine Hervorhebung).

9 Etwas weiter fasst das Motiv etwa die bekannte Definition von Frenzel (1978, 29) als ‹eine kleinere stoffliche Einheit, die zwar noch nicht den ganzen Plot [...] umfasst, aber doch bereits ein inhaltliches, situationsmässiges Element und damit einen Handlungsansatz darstellt›. Eine genauere Beschreibung der hier erwähnten populären Figurentypen als Motive wäre ebenso wie

eng mit auf sie abgestimmten weiteren Motiven, Topoi und Erzählschemata verknüpft, weisen solche Figurentypen oft Verschränkungen mit bestimmten diskursiven Kontexten auf.<sup>10</sup> Diese können in den konkreten Umsetzungen bloss latent vorhanden sein, nebenbei mitschwingen oder explizit thematisiert werden.

Vor diesem Hintergrund steht die Hauptthese dieser Arbeit: Aufgrund der besonderen Konstruktion des Protagonisten – der Doppelidentität mittels Maske und damit der Vorspiegelung zweier Personen, wo nur eine ist – äussern sich in Erzählungen um maskierte Helden Identitätsvorstellungen des 20. und 21. Jahrhunderts. Hinter der vordergründigen Konzentration auf Action transportieren die entsprechenden populärliterarischen Texte<sup>11</sup> diese weiter; sie partizipieren, wenn auch vielleicht eher indirekt, an der Etablierung, Verbreitung und Diskussion von Identitätsvorstellungen. Der Maskerade kommt dafür eine zentrale Funktion zu: Sie hinterfragt Identitätskategorien bzw. -kategorisierungen und kann gleichermassen der Identitätskonstruktion wie deren Dekonstruktion dienen.

Als Grundlage meiner Analysen dienen soziologische und sozialpsychologische Identitätstheorien. Der Einbezug dieser Theorien erfüllt in dieser Arbeit zwei Zwecke: Als populäre Unterhaltungsmedien thematisieren Pulp-Novels und Superheldencomics, wie bereits angedeutet, Fragen über und Vorstellungen zu Identität(en) – gerade im Vergleich zu einer wissenschaftlichen Diskussionspraxis – nur indirekt (und ohne etwa Begriffe zu differenzieren oder Konzepte explizit und ausführlich zu beschreiben). Die verwendeten Theorien sollen daher zum einen als Analysewerkzeuge helfen, um die Interpretation dieser Quellen zu schärfen. Zum andern belegen sie zumindest ausschnittshaft, in welche Richtungen das Denken über Identität im 20. Jahrhundert erfolgt ist<sup>12</sup> – sie stellen

eine allfällige Differenzierung von weniger stark mit einem «Handlungsansatz» verknüpften Typen wie dem Sonderling – den etwa Frenzel (ebd., 30) als Motiv «menschlicher Typen» und Doering (2007) als «Typen-Motiv» erwähnen – allerdings noch zu leisten. Erschwerenderweise prägt den Motivbegriff nach wie vor eine gewisse Schwammigkeit. Vgl. dazu als einen neueren (filmwissenschaftlichen) Beitrag Wulff 2012, der etwa im «Gesamtkomplex <Zigeuner im Film>» einen Stoffkreis sieht, wobei sich Motive wie die Zigeunerprinzessin durch Kondensierung, Komprimierung und Kombination aus «vorgefundene[n]» Stoffen entwickeln (ebd., 14).

- 10 Wenn man etwa auch den verrückten Wissenschaftler (Mad Scientist) als populären Figurentypus sieht, besteht eines seiner diskursiven «Erzählknäuel» darin, die Gefahren von Wissenschaft und Fortschrittsglauben in Kombination mit Übereifer oder Hochmut zu thematisieren.
- 11 Um Missverständnisse auszuschliessen: Ich gehe von einem weiten Textbegriff aus, der nicht nur schriftliterarische Texte, sondern auch Comics, Filme, Videogames etc. umfasst.
- 12 Identität ist allerdings nicht messbar, womit zu erklären sein dürfte, dass in den beigezogenen wissenschaftlichen Disziplinen eine Tendenz zu beobachten ist, Identität dem Denken mithilfe von Metaphern zugänglich zu machen.

daher die unverzichtbaren Pfeiler dar, um die hier zu untersuchende These zu untermauern.

Da die Maskerade auf Interaktion beruht, erschien es für diese Untersuchung am gewinnbringendsten, Identitätstheorien zu referieren, welche Identität als Phänomen der Interaktion begreifen. Aus diesem Grund kommen hier vor allem soziologische und sozialpsychologische Identitätstheorien zur Sprache, nicht aber psychoanalytische Ansätze.<sup>13</sup> Zentral sind dabei in einem ersten Schritt Identitätstheorien, die sich der Maske als Metapher bedienen. Insbesondere Erving Goffmans Beschreibung des Individuums als Darsteller in zwischenmenschlichen Interaktionen (in *The Presentation of Self in Everyday Life*, mit deutschem Titel *Wir alle spielen Theater*, 1959) bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte für das Konzept des maskierten Helden.

Da aber im 20. Jahrhundert die Kategorie Identität vielfältiger Revision unterzogen wurde,<sup>14</sup> konnte es nicht das Ziel sein, nur auf eine bestimmte Identitätstheorie zu fokussieren. Deshalb werden für die Einzelanalysen maskierter Helden verschiedene weitere Identitätskonzepte herangezogen. Im 20. Jahrhundert wurde dabei die Vorstellung eines fixen, einheitlichen Selbst – je nach Standpunkt – verworfen, überholt oder nur ergänzt durch oft als (post-)modern etikettierte Identitätskonzepte, welche Identität als multipel und prozesshaft denken. Der Frage, wie sich die maskierten Helden in diesem Spannungsfeld positionieren, wird in dieser Arbeit nachgegangen.

Denn die Doppelidentität und damit das Ausleben von zwei (oder mehreren) verschiedenen sozialen Rollen bietet Gelegenheit für das narrative Bespielen verschiedener Identitätsaspekte in Interaktion, seien dies kontrastierende Rollenerwartungen, Identitätskrisen und -bestätigungen, Herausforderungen wie das Alles-unter-einen-Hut-Kriegen, emotionale Zerreißproben und heimliche Triumphe, die sich nur den eingeweihten Figuren und den Lesern erschliessen. Zuweilen treten diese Elemente nur am Rande auf, zuweilen erhalten sie aber auch narrativen «Eventcharakter».

Inwiefern das diesbezügliche Potenzial des maskierten Helden in der jeweiligen narrativen Umsetzung ausgeschöpft wird, ist unterschiedlich und hängt vor

13 Eine Ausnahme bildet ein kurzer Überblick zu C. G. Jungs Konzept des Schattens im Kapitel über die bestehenden Interpretationsansätze zur Doppelidentität.

14 Identität wurde vor allem ab dem 20. Jahrhundert vermehrt zum Gegenstand öffentlicher und spezifischer (wissenschaftlicher) Diskurse. Obwohl es in der Philosophie eine lange Tradition gibt, über Identität nachzudenken, hat dazu wohl nicht zuletzt die um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert erfolgte Institutionalisierung von Psychologie und Soziologie als akademische Wissenschaften beigetragen, die sich ja der Erforschung der menschlichen Psyche, des Verhältnisses zu sich selber und zu anderen widmeten bzw. widmen.

allem davon ab, wie viel Entfaltungsraum der zivilen Identität und der Relation zwischen dieser und der heldischen Identität eingeräumt wird. Da es sich bei maskierten Helden in der Regel um serielle Charaktere handelt, kann dies im Lauf der Zeit sehr verschieden gehandhabt werden – einerseits kann die Doppelidentität eines Helden gänzlich in den Hintergrund gerückt sein oder werden oder sogar verschwinden (wenn sich der Protagonist öffentlich zu seiner Heldenidentität bekennt), andererseits können ‹brachliegende› Doppelidentitäten narrativ wiederbelebt werden.

Der maskierte Held manifestiert sich zweifellos am häufigsten in der Gestalt von Superhelden. Im Superhelden-Kontext wird die Doppelidentität häufig mit der Bezeichnung *secret identity* erfasst, die von den Comics selbst verwendet wird und Teil des Fanjargons ist. *Secret identity* wird oft mit ziviler Identität gleichgesetzt, dies führt aber zu einer inhaltlichen Verwirrung, da nicht eine der beiden Identitäten – die zivile oder die heldische – geheim ist, sondern die Einheit zwischen diesen beiden Hälften (worauf ich im Kapitel zu Maskerade und Identität zurückkomme).<sup>15</sup> Deshalb und weil die Comics in ihrer Verwendung von *secret identity* schwanken (gemeint ist von beiden möglichen Standpunkten aus die jeweils andere Hälfte), ziehe ich die Bezeichnung zivile Identität vor.

Die enge Verbindung von Superheld und Doppelidentität betont etwa Richard Harrison, wenn er anhand von Superman vorschlägt, ein Genre *secret identity fiction* zu denken: «[...] Clark Kent isn't the secret identity in a heroic fiction that stars Superman – Superman is the hero in a *secret identity fiction* that stars Clark Kent. If we can think of the superhero comic as a genre defined by something other than the fantastic powers of its protagonists, it's as a literature of the secret identity [...].»<sup>16</sup> Obwohl es zwischen Super- und maskierten Helden eine grosse Schnittmenge gibt,<sup>17</sup> sind die beiden Konzepte nicht deckungsgleich.<sup>18</sup> Denn zum einen gibt es viele Superhelden ohne Maske (wie die Fantastic Four oder einige der X-Men des Marvel-Verlags), zum andern ist der maskierte

15 Vgl. Morris 2008, 254, sowie Harrison in Easton/Harrison 2010, 277, 339.

16 Harrison in Easton/Harrison 2010, 277 (Hervorhebung im Original). Allerdings gäbe es unter der Bezeichnung *secret identity fiction* noch weitere Verwandte des maskierten Helden zu betrachten – von Spionen/Agenten über Gentleman-Gauner bis zu ‹zweigesichtigen› fantastischen Figuren wie Vampiren, Werwölfen oder Feen (je nach Umsetzung), Stars (z. B. in der TV-Serie *Hannah Montana*, 2006–2011), digitalen Identitäten (Avataren) und nicht zuletzt Crossdressing- und Racial-Passing-Figuren.

17 So beobachten etwa auch Söll/Weltzien (2003, 298), «dass das Genre der Superhelden durchaus unscharf begrenzt ist und zahlreiche Übergänge zu andern Gattungen bietet», «wenn das Motiv der Maskerade als leitendes Kriterium der Definition dient».

18 Ein weiterer Begriff, der sich nur schwer vom maskierten Helden trennen lässt, ist «Masked Avenger», den etwa die *Encyclopedia of Fantasy* für die hier besprochenen Figuren wählt (Westfahl 1997, 629).

Held einer jener Figurentypen, die nicht an eine bestimmte Situierung gebunden sind. Tatsächlich wird der Figurentypus im Mantel-und-Degen-Roman und im Krimi (im weitesten Sinn) etabliert, bevor er mit den Superheldencomics in fantastische Gefilde rückte. Der maskierte Held ist nach wie vor ohne Weiteres in anderen Situierungen denkbar, wobei hier zumindest die maskierten Westernhelden, wie *The Lone Ranger* oder *The Masked Rider*, zu nennen sind.<sup>19</sup>

Trotz aller Veränderungen im Lauf der Zeit zeigt der Figurentypus des maskierten Helden eine erstaunliche Konstanz. Da ein Nebenziel dieser Arbeit ist, die Genese des maskierten Helden nachzuzeichnen, wird den Superheldenvorläufern in den Pulp-Novels – den US-Groschenromanen der 1930er- und 1940er-Jahre – einige Aufmerksamkeit geschenkt. Dies erscheint umso nötiger, weil die Pulp-Novels ausserhalb des Science-Fiction-Bereichs relativ wenig wissenschaftliche Aufmerksamkeit erhalten haben. So werden namentlich *The Scarlet Pimpernel*, *Zorro* und *Jimmie Dale*, die den maskierten Helden «einführen», gesondert betrachtet, bevor dieser durch die zahlreichen Umsetzungen in den Pulp-Thrillern und Krimis vor allem als Detektiv erst zu einem Figurentypus wird. In der Analyse der Pulp beschränke ich mich darauf, die Charaktere mit Goffmans Konzept des Darstellers abzugleichen, verzichte aber auf den Einbezug einer zusätzlichen Identitätstheorie. Stattdessen erfolgt in Bezug auf *The Shadow* eine Kontextualisierung mit New York als idealtypischer grossstädtischer Metropole.

Für die Analysekapitel war aufgrund der Fülle des vorhandenen Materials letztlich eine Beschränkung auf eine vergleichsweise kleine Anzahl von maskierten Helden nötig. Dabei war mir eine Kombination von sehr erfolgreichen und entsprechend bekannten mit weniger berühmten oder in Vergessenheit geratenen Charakteren ein Anliegen. Die Auswahl der konkreten Beispiele gleitet gewissermassen durch einen Flaschenhals: Für die Pulp und die Golden-Age-Comics habe ich mehr in die Breite gelesen, da viele Figuren dieser Quellengruppen relativ kurzlebige Gestalten waren. Ab dem Silver Age der Superheldencomics (ab 1956) habe ich mehr Wert auf den Zeitfaktor gelegt und auf vier ausgewählte, aber langlebigere Beispiele fokussiert.

19 Da deren Doppelidentität meist als eher leeres Motiv erscheint, werden sie hier von der Betrachtung ausgeschlossen. Am vielversprechendsten wäre diesbezüglich noch *The Masked Rider* (1934–1953 als Titelheld von *Masked Rider Western (Magazine)* einer der langlebigsten Pulp-Helden überhaupt), der in Zivil als Wayne Morgan auftritt, was freilich ein Deckname ist; seine «angestammte» Identität bleibt unbekannt. Wie *The Lone Ranger* und *Tonto* reitet aber auch *The Masked Rider* mit seinem Begleiter *Blue Hawk* in jedem Abenteuer an einen neuen Ort, sodass das Tragen einer Maske, um nicht erkannt zu werden, wenig zwingend scheint. Zu den maskierten Helden in Western-Pulp vgl. Carr 1989, Dinan 1983, 36–46, und DeForest 2004, 150–156.

Der Aufbau dieser Untersuchung gestaltet sich wie folgt: In den nächsten beiden Kapiteln wird das theoretische Fundament gelegt. Dazu werden zunächst die narrativen ‹Koordinaten› des maskierten Helden abgesteckt, aufbauend auf (gegenständlicher) Maskerade und Geheimnis als Formen sozialer Interaktion. Das Kapitel *Masken, Rollen, Identitäten* befasst sich mit Identitätsvorstellungen, die von der Metapher der Maske Gebrauch machen. Zum einen fallen hier drei Schlaglichter auf historische philosophische Ansätze, zum andern werden Goffmans Theatermetapher bzw. sein Akteur/Darsteller erläutert. Im anschliessenden Kapitel erfolgt am Beispiel von Superman/Clark Kent eine Auseinandersetzung mit bisherigen Forschungsansätzen zur superheldischen Doppelidentität. Im darauffolgenden Analyseteil werden in den Kapiteln zu den maskierten Helden in Pulp-Novels und im Golden Age der Superheldencomics jeweils mehrere Figuren in den Blick genommen. Zum einen wird die Entwicklung des maskierten Helden im Medium der Pulp-Novel ausführlich verfolgt. Zum andern wird die Darstellung im Golden Age der Superheldencomics näher betrachtet, wobei diese schliesslich in Bezug zu bestehenden Interpretationen zu den Entstehungshintergründen der Superhelden und, damit verknüpft, zu Robert Ezra Parks Konzept des *marginal man* gesetzt werden.

Die folgenden vier Kapitel stellen das Herzstück dieser Arbeit dar und bieten jeweils auf eine bestimmte Identitätstheorie und einen bestimmten Charakter fokussierte Einzelanalysen über relativ lange Zeiträume hinweg. Spider-Man/Peter Parker wird anhand des *protean self* analysiert, Daredevil/Matt Murdock im Rahmen von stigmatisierten Identitäten interpretiert, die Thunderbolts werden mit den *possible selves* gelesen, und Batman/Bruce Wayne wird als Verkörperung narrativer Identität betrachtet. Schliesslich präsentiert ein Fazit übergreifende Resultate der einzelnen Analysen.

Die einzelnen Kapitel sind jeweils so aufgebaut, dass zu Beginn ein mehr oder weniger kurzer ‹Vorspann› in die Produktions- und Publikationskontexte des untersuchten Materials einführt. Auch wenn visuelle Aspekte bzw. Bild-Text-Relationen in den folgenden Erläuterungen weitgehend ausgeblendet werden mussten, um den Fokus auf das gewählte Thema nicht zu zerstreuen, sollen die zahlreichen Abbildungen einen Eindruck der Umsetzung in Text und Bild vermitteln.