Jg. 26 H.1 2026
€ 13,-

Universität Siegen

NAVIGATIONEN

Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Anne Deckbar / Daniel Stein / Anita Hachmann i. A. der Stadt Neuss (Hrsg.)

DAS GROSSE KRABBELN IM COMIC

AMAZING SUPER BUGS

Deckbar / Stein / Hachmann: Amazing Superbugs ➤ Schüchter: Jenseits von *High & Low* ➤ Kaufmann: Von Jägern und Gejagten ➤ Werber: Amazing Ants ➤ Deckbar: Of Insects and Women ➤ Stein: Buggin' Out ➤ König: Das Superheld-Insektoid und der Spekulative Realismus ➤ Hachmann: Interview mit Thomas Schmitz-Lippert und Susanne Flimm vom Cöln Comic Haus ➤ Deckbar / Stein / Hachmann: A Bugumentation

Jg. 26, H. 1, 2026

NAVIGATIONEN
Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

Anne Deckbar, Daniel Stein, Anita Hachmann i. A. der Stadt Neuss (Hrsg.)

AMAZING SUPERBUGS
Das grosse Krabbeln im Comic

NAVI
GATIONEN
Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:
Prof. Dr. Jens Schröter
Lehrstuhl für Medienkulturwissenschaft
Lennéstr. 1
53113 Bonn (Hauptherausgeber)

Christoph Borbach und Max Kanderske
Team »Science, Technology and Media Studies«, Universität Siegen
Herrengarten 3
57072 Siegen

Prof. Dr. Benjamin Beil
Institut für Medienkultur und Theater
Meister-Ekkehart-Str. 11
50937 Köln

REDAKTION FÜR DIESE AUSGABE:
Anne Deckbar / Daniel Stein / Anita Hachmann, im Auftrag der Stadt Neuss (Hrsg.)

UMSCHLAGGESTALTUNG UND LAYOUT:
Christina Chalkidou (für diese Ausgabe)
Christoph Meibom und Susanne Pütz (Originaldesign)

TITELBILD VORNE:
Originalentwurf zur Ausstellung von Studio Julius Terlinden, Köln (S. 11)

TITELBILD HINTEN:
Britta Schüssling, Köln

Die Beiträge dieses Hefts basieren auf Vorträgen der Tagung "Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic", die im Rahmen der gleichnamigen Ausstellung (28.4.2024–9.3.2025) in der Dependance des Clemens Sels Museums Neuss, dem Feld-Haus – Museum für Populäre Druckgrafik, stattfand.

CLEMENS SELS MUSEUM NEUSS

STADT NEUSS

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – SFB 1472 „Transformationen des Populären" – 438577023

DRUCK:
UniPrint, Universität Siegen

universi – Universitätsverlag Siegen

Erscheinungsweise zweimal jährlich

Preis des Einzelheftes: € 13,-
Preis des Doppelheftes: € 22,-
Jahresabonnement: € 20,-
Jahresabonnement f. Studierende: € 14,-

ISSN 1619-1641

Erscheint unter der Creative Commons Lizenz CC-BY-SA

Anne Deckbar, Daniel Stein, Anita Hachmann i. A. der
Stadt Neuss (Hrsg.)

AMAZING SUPERBUGS

Das grosse Krabbeln im Comic

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN

INHALT

Anne Deckbar, Daniel Stein und Anita Hachmann
Amazing Superbugs
Eine Einführung in die Welt der Comic-Insekten 7

Nina-Marie Schüchter
Jenseits von *High & Low*
Fliegen, Bienen und andere ›Krabbeltiere‹ in den Bildwelten von Amelie von Wulffen 33

Daniela Kaufmann
Von Jägern und Gejagten
Zur Funktion der Tiermetapher in Art Spiegelmans *MAUS* und Regina Hofers & Leopold Maurers *Insekten* 53

Niels Werber
Amazing Ants
Superbugs & Supercooperators 75

Anne Deckbar
Of Insects and Women
Zur (De)Konstruktion insektoider Superheldinnen und Superschurkinnen .. 97

Daniel Stein
Buggin' Out
Miles Morales und die Bildsemantik Schwarzer Spinnen in Marvels Superheld:innenkosmos 133

Mathias Hagen König
Das Superheld-Insektoid und der Spekulative Realismus 157

Anita Hachmann
Interview mit Thomas Schmitz-Lippert und Susanne Flimm vom Cöln Comic Haus 183

Anne Deckbar, Daniel Stein und Anita Hachmann
A Bugumentation
Zur Ausstellung Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic..... 195

Autor:innen..... 251

AMAZING SUPERBUGS

Eine Einführung in die Welt der Comic-Insekten

VON ANNE DECKBAR, DANIEL STEIN
UND ANITA HACHMANN

Insekten, oft ›als kriechende, krabbelnde, verachtete Kreaturen‹[1] wahrgenommen, stellen essenzielle, aber häufig übersehene Bestandteile der Natur dar. Während Honigbienen oder Schmetterlinge aufgrund ihres Nutzens oder ihrer Schönheit Aufmerksamkeit erfahren, werden weniger ›charismatische‹ Lebewesen oft übersehen.[2] Doch gerade diese häufig missverstandenen ›Kreaturen‹ und unliebsamen Insekten, ebenso wie die zwar nicht zu dieser Klasse zählenden, ihr jedoch oft zugerechneten Spinnen, dienen bereits seit Jahrhunderten als Inspiration für zahllose Erzählungen in Bild und Schrift[3]: sei es in Fabeln und Märchen oder der bildenden Kunst. Auch in populärkulturellen Darstellungen sind sie präsent: von Filmen – man denke an David Cronenbergs *The Fly* (1986) oder John Lasseters *A Bug's Life* (1998) sowie an Zeichentrickproduktionen der Fleischer Brothers wie *Mr. Bug Goes to Town* (1941) oder Hayao Miyazakis *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) – bis hin zu frühen Comicstrips wie *Bugville* (1900–1902) des deutsch-amerikanischen Künstlers Gus Dirks und den mittlerweile global präsenten Comicserien und Filmen mit insektenbasierten Superheld:innen, darunter Spider-Man, Ant-Man und The Wasp.

Für das gesellschaftliche Wissen über Insekten mögen diese Darstellungen aufgrund ihres Unterhaltungsauftrags nicht notwendigerweise förderlich sein, auch wenn die Wissenschaft durchaus versucht hat, sich die Popularität von Comics zunutze zu machen, um ein breites Publikum zu erreichen. So berichteten Emily Kwong, Berly McCoy, Rachel Carlson und Rebecca Ramirez kürzlich im *Short Wave*-Podcast des National Public Radio[4] über eine Webseite des Bhamla Lab am Georgia Institute for Technology, die neben vielen gezeichneten Illustrationen von Insekten auch einen eigenen Comic präsentiert: »The Slingshot Spider« heißt die von Lindsey Leigh in Zusammenarbeit mit dem Bhamla Lab erstellte Comicseite, die über die (Super)Kräfte der im Amazonasgebiet beheimateten Slingshot Spider (dt. Schleuderspinne) in einer farbenfrohen Comic-Ästhetik samt Panels, Sprechblasen und *Captions* informiert. Sie bildet zugleich die erste Ausgabe der neuen

1 Vgl. Haraway: Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene.

2 Vgl. Claessen: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children.

3 Zur Bedeutung literarischer ›Insektentexte‹ siehe Giuriato/Heller: Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie.

4 Kwong u.a.: »A Bug That Jets Pee? These Comics Illustrate Nature's Real-Life Superpowers«.

Serie »The Curious Zoo of Extraordinary Organisms« – betitelt in Anlehnung an Alan Moore und Kevin O'Neills *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999–2019) (Abb. 1). Hier treffen Wissenschaft und Comic in einer Weise aufeinander, die wissenschaftliche Erkenntnisse ansprechend aufbereitet, ohne diese zu trivialisieren, und dazu die Ästhetik und Erzählweisen des Comics nutzt: die Verschränkung von Bild und Text, das Erzählen in Sequenzen, spektakuläre Figuren, Perspektivenvielfalt und serielle Narration.[5]



Abb. 1: »The Slingshot Spider«, Lindsey Leigh und Bhamla Lab, Georgia Institute of Technology, 2025; © Lindsey Leigh and Bhamla Lab

Neben dieser Form der Popularisierung wissenschaftlicher Erkenntnisse über Insekten[6] existieren die bereits genannten Darstellungen dieser Tiere in traditionell

5 Die Serie besteht inzwischen aus 15 Comics, die unter dem folgenden Link gelesen und heruntergeladen werden können: https://bhamla.gatech.edu/comics. Zu den dort vorgestellten Insekten zählen sogenannte »Sharpshooter« (verschiedene Blatthüpferarten), Zikaden und Wasserspinnen.

6 Siehe hierzu u.a. Kockel/Hahn: Tierethik. Der Comic zur Debatte; Wings: Europasaurus – Urzeitinseln voller Leben; das Projekt Erasmus+: BioYouToon. Zur Popularisierung von Wissenschaft siehe Hüppauf/Weingart: Frosch und Frankenstein. Bilder als Medium der Popularisierung von Wissenschaft; Samida: Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert. Weitere Beispiele für diese Praxis sind die Doku-Serie

populärkulturell konnotierten Genres wie Superheld:innencomics und -verfilmungen. Hier steht weniger der Wunsch der Vermittlung von Wissen und einer differenzierten, faktenbasierten Inszenierung von Insekten als das Potenzial der Gliederfüßer für die Gestaltung visuell und narrativ spektakulärer Fortsetzungsgeschichten im Vordergrund. In diesem Kontext sind es vor allem die ambivalenten Empfindungen, mit denen Menschen Insekten und Spinnentieren in der Regel begegnen, die erzählerisch und grafisch genutzt werden, um zwischen dem Monströsen und Bedrohlichen einerseits sowie dem Niedlichen und Lustigen andererseits zu changieren.[7] Beispiele hierfür sind Superschurken wie Killer Moth aus den DC Comics und Swarm alias Fritz von Meyer aus den Marvel Comics oder der Bösewicht Ant King aus dem Manga und gleichnamigen Anime *Solo Leveling* (seit 2024) sowie *Biene Maja* (1975–1980), Raupy aus *Pokémon* (seit 1997) oder die Web Serial Novel *So I'm a Spider, So What?* (2015–2022).



Abb. 2: Grandville (Ignace Isidore Gérard), Die kranke Grille, 1829, Clemens Sels Museum Neuss

Vorfahren in der Kunstgeschichte mögen in Karikaturen wie denen des Franzosen Jean Ignace Isidore Gérard (1803–1847), genannt Grandville, zu finden sein, dessen *Kranke Grille* (1829) aus der Sammlung des Clemens Sels Museums Neuss ein wichtiger Impuls für die Ausstellung »Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic« war (Abb. 2).[8]

A Real Bug's Life (Disney+; dt. Das echte große Krabbeln, 2024–) und Hermons *National Geographic Kids*-Heft *Marvel's Spider-Man Bugs Out!*

7 In manchen Fällen wirken Insekten auch schützend, z.B. wenn sie auf magischen Amuletten erscheinen, wie bei dem Superhelden Blue Beetle.

8 Auch in der populären Druckgrafik finden sich mögliche Vorläufer insektoider Superheld:innen, etwa in den Bildgeschichten der Münchner Bilderbögen, die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts erschienen sind oder auf Sammelkarten, etwa von Liebig. In

Insektenbasierte Comicfiguren können sich im Laufe einer seriellen Erzählung leicht von Schurk:innen zu Held:innen entwickeln, wie die Marvel Anti-Heldin Black Widow,[9] weil das Unheimliche und zugleich Faszinierende, das ihnen inne ist, ebenso wie das Moment der Verwandlung, das wir mit Insekten in Verbindung bringen – etwa die Metamorphose von der Raupe zum Schmetterling –, nicht nur in die Kunstgeschichte, sondern auch in den Kosmos der Superheld:innen Eingang gefunden hat.

Diese Popularisierungsgeschichte zeigt sich auch an der Art und Weise, wie eine Vielzahl von Comics die Darstellung von Insekten mit gesellschaftspolitischen Themen verknüpft und diese Tiere somit in der Verhandlung von Fragen des gesellschaftlichen Wandels und geopolitischer Konflikte als Symbol, Metapher oder Chiffre einsetzt, etwa Krieg, Gewalt, Armut, Migration, Ausgrenzung oder Klimawandel. Beispiele für diese Popularisierung sind neben Graphic Novels für junge Leser:innen (z.B. Jay Hoslers *Ant Story: A Graphic Novel*, 2024) und grafischen Adaptionen literarischer Texte wie die diversen Comic-Versionen von Franz Kafkas *Die Verwandlung* (z.B. Peter Kupers *The Metamorphosis*, 2003, oder Eric Corbeyran und Richard Hornes *La Métamorphose*, 2009) auch Werke wie Sascha Hommers grafische »Allegorie der Ausgrenzung«[10] *Insekt* (2006) und Regina Hofers und Leopold Maurers *Insekten* (2019), eine Aufarbeitung der Kriegsverbrechen von Maurers Großvater während der Nazizeit. Hier sind Insekten zugleich zentrales Motiv und inhaltlicher Kern der Geschichten und prägen überdies deren ästhetische Gestaltung. Wie Daniela Kaufmann in ihrem Beitrag im vorliegenden Themenheft zeigt, führt Hofers und Maurers Graphic Novel das Insektenhafte, das bereits in der Darstellung von Fliegen in Art Spiegelmans klassischem Holocaust-Comic *Maus* (1986, 1991) angelegt ist, weiter, und platziert es zudem prominent auf dem Cover.[11]

Insekten wandeln demnach durch ein breites Spektrum grafischer Erzählungen, das neben den bereits erwähnten Serien und Werken auch Sachcomics wie Hanna Harms' *Milch ohne Honig* (2022) und Wissenschaftscomics wie Tait Howards *Science Comics: Spiders* (2021) oder das von Karen Kwek herausgegebene *World Of Science Comics: Adventures With Insects* (2021) umfasst. Sie sind ebenso in Superheld:innencomics wie *Blue Beetle* (1939–), *Amazing Spider-Man* (1963–), Ant-Man und The Wasp aus *Tales to Astonish* (1959–1968) und deren Verfilmungen – etwa *Ant-Man* (2015, Regie: Peyton Reed) oder *Blue Beetle* (2023, Regie: Angel Manuel

der Sammlung des Feld-Hauses – Museum für Populäre Druckgrafik lassen sich hierzu zahlreiche Beispiele finden.

9 Mehr als auf das gleichnamige Insekt nimmt die Figur der Black Widow vermutlich auf den insbesondere in der Kunst des ausgehenden 19. Jahrhunderts bedeutenden Topos der Femme fatale Bezug. Anders als Comicfiguren wie Spider-Man oder The Wasp besitzt Black Widow keine spektakulären oder übermenschlichen Insektenkräfte.

10 Bare Comic Book Art: »Allegorie der Ausgrenzung – Sascha Hommers ›Insekt‹ (mit James Joyces ›Ulysses‹ und politischen Entwicklungen in Polen im Hintergrund)«.

11 Zu *Insekten* siehe auch den kurz vor Drucklegung dieser Einleitung erschienenen Aufsatz von Gudrun Heidemann: »Schwärmende Parasiten und Mitesser. Nationalsozialistische Tiermetaphern im Comic *Insekten*«.

Soto) – präsent, ein Genre, welches in den Beiträgen von Anne Deckbar, Mathias Hagen König, Daniel Stein und Niels Werber in diesem Heft näher untersucht wird. Auch aus Diskursen zur zeitgenössischen Kunst, »jenseits von *High* und *Low*«, wie es Nina-Marie Schüchter in ihrem Aufsatz über die Mischung von Kunst, Comics und Insekten in den Arbeiten der deutschen Künstlerin Amelie von Wulffen nennt, sind Insekten nicht mehr wegzudenken.



Abb. 3: Plakat zur Ausstellung »Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic«, die 2024 im Feld-Haus – Museum für Populäre Druckgrafik stattfand

Ziel dieses Themenhefts ist es, das große Krabbeln dieser Insekten in ihren verschiedenen Inkarnationen als »Amazing Superbugs« zu untersuchen – wertvolle Wesen, die über besondere Kräfte verfügen und/oder als überdeterminierte Bedeutungsträger über verschiedene Medien und Gattungen hinweg fungieren. Die Beiträge gehen auf Vorträge einer interdisziplinären Tagung zurück, die im Rahmen der gleichnamigen Ausstellung (28.4.2024–9.3.2025) im Feld-Haus – Museum für Populäre Druckgrafik, einer Dependance des Clemens Sels Museum Neuss, stattfand (Abb. 3). Die dort ausgestellten Objekte bildeten den Ausgangspunkt der vorliegenden Beiträge, in denen Perspektiven aus Philosophie, Germanistik, Amerikanistik, Kunst-, Kultur- und Comicwissenschaft vereint werden.

Ergänzt werden diese Beiträge durch ein von Anita Hachmann geführtes Interview mit dem Sammler Thomas Schmitz-Lippert und seiner Frau Susanne Flimm von der Schmitz-Lippert-Stiftung sowie durch eine von Anne Deckbar, Daniel Stein und Anita Hachmann erstellte Dokumentation der Ausstellung. Tagung, Ausstellung und Themenheft sind das Ergebnis einer Kooperation zwischen dem Clemens Sels Museum Neuss und zwei Teilprojekten aus dem an der Universität Siegen angesiedelten Sonderforschungsbereich 1472 »Transformationen des Populären«*:* A01 »Serienpolitik der Pop-Ästhetik: Superhero-Comics und Science-Fiction Heftromane« (Daniel Stein, Niels Werber, Anne Deckbar) und B02 »Billige Bilder: Die Popularisierung kunsthistorischer Farbreproduktionen im 20. Jahrhundert« (Joseph Imorde und Mirja Beck).[12] Die hier versammelten Beiträge, das Interview und die Ausstellung bilden somit nicht nur einen umfassenden Blick auf die kuratierten Objekte und die Welt der Superheld:innen, sondern schaffen zugleich die Grundlage für die theoretische Auseinandersetzung mit Tieren in populären Medien. Aufbauend auf diesen interdisziplinären Zugängen lässt sich der Fokus nun auf Insekten und Spinnen richten, die als spezielle Tiergruppe in Verbindung mit Human- und Cultural Animal Studies sowie Comic- und Populärkultur besonders fruchtbare Perspektiven eröffnen.

VON TIEREN ZU INSEKTEN. THEORETISCHE PERSPEKTIVEN ZWISCHEN HUMAN- UND CULTURAL ANIMAL STUDIES

Als Reaktion auf Krisenerscheinungen wie Krieg, Klimawandel, Artensterben oder Umweltkatastrophen treten laut Bolinski und Rieger »in der jüngeren Vergangenheit Denkansätze in Erscheinung, die sich programmatisch dazu positionieren und andere Haltungen, andere Weltbilder, andere Formen der Kommunikation, der Kollaboration und nicht zuletzt andere Formen von Sozialität« in den Mittelpunkt rücken.[13] Einen zentralen Beitrag hierzu leisten die *Human-Animal Studies (HAS)*, ein interdisziplinäres Forschungsfeld, welches die Beziehungen zwischen Menschen und Tieren untersucht,[14] um dem Eigensinn und dem Eigenwert von Tieren

12 Wir danken Joseph Imorde und Mirja Beck für ihre Unterstützung bei der Organisation und Konzeption des Workshops sowie Uta Husmeier-Schirlitz für die herzliche Eröffnungsrede. Unser Dank gilt allen weiteren Teilnehmenden, insbesondere den Studierenden der Universität Siegen, für ihre konstruktiven Fragen.

13 Bolinski/Rieger: »Eine Lebenswelt von allen und für alle. Zur Programmatik der Multispecies Communities«. Siehe auch Bolinski/Rieger: Das verdatete Tier. Zum Animal Turn in den Kultur- und Medienwissenschaften.

14 Diese wird von einigen Vertreter:innen sogar als eigene Disziplin erachtet. Kompatscher: »Human-Animal Studies«, S. 316. Dazu ausführlicher: Kompatscher-Gufler u.a.: Human-Animal Studies. Eine Einführung für Studierende und Lehrende; Marvin/McHugh: Routledge Handbook of Human-Animal Studies; Ferrari/Petrus: Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen. Die *Animal Studies* sind ein interdisziplinäres Forschungsfeld, das sich seit den 1990er Jahren dynamisch entwickelt hat. Diese werden mit Schwerpunktunterschieden auch als *Animal Studies*, *Critical Animal Studies*, *Animals and Society Studies*, *Humanimalia*, *Anthro(po)zoologie* oder *Zooanthropologie* bezeichnet. Vgl. Spannring u.a.: Einleitung.

Rechnung zu tragen.[15] Das Ergründen der Tierwelt ist somit nun nicht mehr ›nur‹ den Naturwissenschaften vorbehalten, denn mit den *Animal Studies* hat sich »eine theoretische Perspektive für die Erforschung der Tiere etabliert, die eine Alternative zu den traditionellen Naturwissenschaften zu bieten hat«.[16] Hierbei sind einerseits neutral-deskriptive Ansätze entstanden, die Mensch-Tier-Verhältnisse beschreiben, sowie andererseits kritisch-ethische Zugänge, die anthropozentrische Perspektiven überwinden sollen und handlungsnormative Konsequenzen anstreben.[17] Ziel ist es hier, auf gesellschaftliche Dringlichkeiten zu reagieren, um tradierte Ausbeutungsmechanismen offenzulegen und Wege zu ihrer Überwindung zu entwickeln.[18]

Ein zentrales Anliegen der *HAS* ist dabei die Abkehr von einer ausschließlich menschzentrierten Sichtweise hin zu einem Verständnis, das die vielfältigen Interaktions- sowie Beziehungsformen zwischen Menschen und Tieren erfasst, um Tiere nicht länger als Objekte, sondern als Subjekte mit intrinsischem Wert, eigenen Interessen, Perspektiven und Empfindungen zu begreifen.[19] Neben einer politischen Dimension, wie etwa in der Tierethik und bei Fragen der Tierrechte oder in dem anthropologisch-philosophischen Forschungsfeld der *Human-Animal-Relations*,[20] spielen hier Untersuchungen zu literarischen und kulturellen Tier-Repräsentationen und den Beziehungen zwischen Menschen und Tieren eine wichtige Rolle.[21] Als besonders fruchtbar für das vorliegende Themenheft erweist sich in

---

Disziplinierte Tiere?; Borgards: Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch; Borgards: »Cultural Animal Studies«, teilweise sehr eng verknüpft mit dem sog. »Animal Turn«, vgl. Weil: »A Report on the Animal Turn«; Bolinski/Rieger: Das verdatete Tier. Zum Animal Turn in den Kultur- und Medienwissenschaften; Wild: »Animal Turn, Tierphilosophie und Animal Mainstreaming«. Bei den Critical Animal Studies steht die Kritik am menschlichen Umgang mit Tieren im Mittelpunkt und wird mit praktischen Empfehlungen verbunden, die den Kampf gegen Tiermissbrauch mit tierfreundlicheren Lebensstilen verknüpfen. Vgl. Borgards: »Cultural Animal Studies«, S. 69-70; siehe auch Borgards u.a.: Texte zur Tiertheorie; McCance: Critical Animal Studies. An Introduction; Khazaal/Almiron: Like an Animal. Critical Animal Studies Approaches to Borders, Displacement, and Othering.

15 Vgl. Bolinski/Rieger: »Eine Lebenswelt von allen und für alle. Zur Programmatik der Multispecies Communities«.

16 Vgl. Borgards: »Cultural Animal Studies«, S. 68.

17 Vgl. Kompatscher: »Human-Animal Studies«, S. 316.

18 Vgl. ebd.

19 Siehe hierzu Shapiro: »The State of Human-Animal Studies. Solid, at the Margin!« sowie zur »Animal Agency« Hediger/McFarland: Animals and Agency. An Interdisciplinary Exploration; Hribal: »Animals, Agency, and Class. Writing the History of Animals from Below«; Roscher: »Geschichtswissenschaft von einer Geschichte mit Tieren zu einer Tiergeschichte«, S. 83; Wirth u.a.: Das Handeln der Tiere. Tierliche Agency im Fokus der Human-Animal Studies.

20 Siehe einführend hierzu Breyer/Widlock (Hrsg.): The Situationality of Human-Animal Relations. Perspectives from Anthropology and Philosophy.

21 Siehe Borgards u.a.: Tier – Experiment – Literatur 1880-2010; Diedrich u.a.: Archetypen, Artefakte. Komparatistische Beiträge zur kulturellen und literarischen Repräsentation von Tieren; Kompatscher: »Literaturwissenschaft. Die Befreiung ästhetischer Tiere« sowie

diesem Kontext der Bereich der *Cultural Animal Studies* (*CAS*).[22] Dieser etabliert sich zunehmend als ein eigenes Forschungsfeld und verfolgt dabei eine doppelte Zielsetzung: Zum einen sollen über die Analyse tierbezogener Repräsentationen, Praktiken und Diskurse Rückschlüsse auf kulturelle Strukturen und Dynamiken möglich werden; zum anderen sollen kulturwissenschaftliche Theorien und Methoden helfen, das Verständnis von Tieren in ihren historischen, medialen und epistemischen Dimensionen zu vertiefen.[23] In diesem Spannungsfeld verfolgen die *Critical Animal Studies* das Ziel, durch tierbezogene Analysen Erkenntnisse über kulturelle Strukturen zu gewinnen und zugleich kulturwissenschaftliche Perspektiven in Anschlag zu bringen, um Tiere besser zu verstehen. Damit erstrecken sich die *CAS* über unterschiedliche Teilgebiete, die von der Anthropologie und der Soziologie über die Philosophie[24] sowie den Geschichtswissenschaften[25] bis hin zur Kunst-, Literatur- und Medienwissenschaft[26] und den *Gender Studies*[27] reichen. So werden etwa in der literaturwissenschaftlichen Ausprägung der *Animal Studies*[28] Tiere nicht länger primär als symbolische Zeichen oder anthropozentrisch nachgeordnete Objekte begriffen, sondern als eigenständige Akteur:innen in Texten untersucht. Im

Kompatscher u.a.: Human-Animal Studies. Eine Einführung für Studierende und Lehrende.

22 Der Bereich wird seit 2019 durch eine von Roland Borgards herausgegebene gleichnamige Buchreihe (J.B. Metzler/Springer) bespielt. Ausführlicher siehe hierzu auch Borgards: »Animal Studies«; Borgards u.a.: Texte zur Tiertheorie; Borgards »Cultural Animal Studies«, Borgards: Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch; Borgards: Cultural Animal Studies zwischen neuer Tiertheorie und New Ethology; Jaeger: Menschen und Tiere. Grundlagen und Herausforderungen der Human-Animal Studies.

23 Vgl. Borgards: »Cultural Animal Studies«, S. 76.

24 Vgl. Wild: Tierphilosophie zur Einführung.

25 Vgl. Krüger u.a.: Tiere und Geschichte. Konturen einer Animate History; Roscher: »Geschichtswissenschaft von einer Geschichte mit Tieren zu einer Tiergeschichte«; Roscher: »Geschichte des Tierschutzes von der Aufklärung bis zur veganen Revolution«.

26 Vgl. Kompatscher: »Human-Animal Studies«, S. 319. Siehe hierzu Nessel u.a.: Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien; Nessel/Pauleit: »Film«; Nessel: »Tiere und Film«; Aloi: Art and Animals; Baker: Artist/Animal; Leach: Sung Birds. Music, Nature and Poetry in the Middle Ages; Borgards: »Hund, Affe, Mensch. Theriotopien bei David Lynch, Paulus Potter und Johann Gottfried Schnabel«; Borgards: Texte zur Tiertheorie; Borgards: »Tiere und Literatur«; Mehrbrey/Streuer: Animal Dreams in Aesthetic Media; Bolinski/Rieger: Das verdatete Tier; Freeman/Cole: Critical Animal and Media Studies Communication; George: »Issue Introduction«; Bolinski/Rieger: Multispecies Communities. In den Medienwissenschaften hat sich hier sogar der Begriff »Multispecies Turn« etabliert, vgl. Bolinski/Rieger: »Eine Lebenswelt von allen und für alle«; Tsing: »A Multispecies Ontological Turn?«.

27 Siehe hierzu Schachinger: »Gender Studies und Feminismus«; Shelton: »Putting Women in their Place«; Layne: »Wenn eine Eisbärin sprechen könnte, würden wir sie verstehen?«; Fraiman: »Pussy Panic Versus Liking Animals«. Ferner finden sich in diesem Bereich diverse intersektionelle Analysen; siehe Gamerschlag: »Intersektionalität«; Gamerschlag: »Intersektionelle Human-Animal Studies«.

28 Für dieses Themenheft erscheinen in diesem Kontext besonders die *Literary Animal Studies* und auch die *Cultural and Literary Animal Studies* als relevante Referenzen.

vorliegenden Themenheft liegt das Hauptaugenmerk dabei auf Comics und Graphic Novels.[29] Methodisch wird in diesem Kontext zwischen »semiotischen Tieren«, die lediglich als Bedeutungsträger fungieren, und »diegetischen Tieren«, die als handelnde Lebewesen und Subjekte innerhalb der erzählten Welt erscheinen, unterschieden.[30] Die *Literary Animal Studies* knüpfen damit an frühere literaturwissenschaftliche Forderungen an, Tiere um ihrer selbst willen zu berücksichtigen. Sie entwickeln daraus eine Ethik, die über Zeichen- und Bedeutungsprozesse hinausgeht, um ein posthumanes Denken zu ermöglichen, das Mensch und Tier als gleichwertige Akteur:innen im sozialen und ökologischen Gefüge versteht.[31] Vor allem in der Literatur, aber auch in politischen Diskursen und in Gesellschaftstheorien, spielen Tiere traditionell eine bedeutsame Rolle, ob als allegorische Wesen, wie in George Orwells 1945 erschienener politischer Parabel *Animal Farm* (von der übrigens mehrere grafische Adaptionen existieren), oder als soziale Wesen, wie sie Niels Werber in seinem Buch *Ameisengesellschaften* (2013) beschreibt, oder gar beides, wie etwa in Richard Adams' *Watership Down* (1972), in dem Kaninchen die Protagonist:innen sind und als komplexe soziale Wesen dargestellt werden (auch hierzu existieren mehrere grafische Adaptionen), wobei sie zugleich als Metaphern für Migration, Flucht und Exil sowie die Zerstörung der Natur durch den Menschen gelesen werden können.[32]

Neben Arbeiten zu Säugetieren, wie etwa Hunden oder Affen,[33] rücken hier auch zunehmend Insekten und Spinnen in den Fokus der Forschung. Bislang dominieren vor allem Einzelstudien zu spezifischen insektoiden und arachnoiden Phänomenen.[34] Jüngst zeigen sich jedoch, etwa mit dem von Davide Giuriato und Anatol Heller herausgegebenen Buch *Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie* (2025), Bestrebungen, das Feld ganzheitlich zu erfassen. Neben

29 Ausführlicher zur *Literary Animal Studies* siehe Hayer: »Literary Animal Studies«.

30 Hayer: »Literary Animal Studies«, S. 565–566; siehe auch Borgards: »Introduction. Cultural and Literary Animal Studies«; Borgards: »Literatur«; Copeland: »Literary Animal Studies in 2012«; Borkfelt/Stephan: Literary Animal Studies and the Climate Crisis.

31 Hayer »Literary Animal Studies«, S. 566. Mit Referenz auf Zeuch: Die moderne Tierdichtung.

32 In Studien, die sich mit der Darstellung von Migrations- und Fluchterfahrungen in Comics beschäftigen, spielen Insekten bislang allerdings keine Rolle. Siehe Davies/Rifkind: Graphic Refuge. Visuality and Mobility in Refugee Comics; Kauranen u.a.: Comics and Migration. Representation and Other Practices.

33 Vgl. Borgards: »Wolf, Mensch, Hund«; Borgards: »Hund, Affe, Mensch. Theriotopien bei David Lynch, Paulus Potter und Johann Gottfried Schnabel«; Griem: Monkey Business. Affen als Figuren anthropologischer und ästhetischer Reflexion 1800–2000; McHugh: Dog.

34 Wie etwa bei Brown: Insect Poetics; Zimmermann: »Fliegen und andere Insekten. Epiphanien des Scheiterns in der postkommunistischen Kultur Ost- und Südeuropas«.

motivgeschichtlichen Arbeiten, die längere Traditionslinien nachzeichnen,[35] lassen sich dabei drei Schwerpunkte unterscheiden: (1) thematische, etwa Untersuchungen zu sozialen Insekten und deren kultureller Modellierung,[36] (2) historische, z.B. zur Antike oder zum 18. Jahrhundert[37] sowie (3) speziesbezogene Studien, die die Literatur-, Medien- und Kulturgeschichten einzelner Insektenarten, von der Ameise[38] über die Biene[39] bis hin zum Floh[40] mit jeweils unterschiedlichen thematischen und methodischen Ausrichtungen[41] rekonstruieren und die Beiträge in diesem Themenheft mit seinen Betrachtungen von Fliegen, Bienen, Libellen, Schmetterlingen, Motten, Ameisen, Spinnen, Käfern sowie Raupen und Maden rahmen.

Die Auseinandersetzung mit Insekten in Literatur und Kultur, wie auch in audiovisuellen Medien,[42] erweist sich dabei als ambivalentes Feld, das zwischen

35 Riemann: Von Ämsen, Immen und Kerfen. Insektendarstellungen in der deutsch- und englischsprachigen Literatur vom 18. bis zum 20. Jahrhundert; Hollingsworth: Poetics of the Hive. The Insect Metaphor in Literature.

36 Siehe hierzu Werber: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte; Werber: »Schwärme, soziale Insekten, Selbstbeschreibung der Gesellschaft«; Werber: »Soziale Insekten im Gesellschaftsexperiment. Über die Bienen-Demokratie zur Volksgemeinschaft«; Johach: Wilde Soziologie. Soziale Insekten und die Phantasmen moderner Vergesellschaftung.

37 Siehe hierzu Dueck: »Schweig! ich siege. Insekten in der Dichtung des 18. Jahrhunderts«, Berrens: Soziale Insekten in der Antike. Ein Beitrag zu Naturkonzepten in der griechisch-römischen Kultur.

38 Siehe hierzu Werber: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte; Werber: »Die Ameise. Das populäre Tier«; Schütz, Erhard: »›... Ein Vorbild Für Jedes Menschenvolk‹. Mit Ameisen (und Termiten) durch die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts«; Bühler/Rieger: Vom Übertier. Ein Bestiarium des Wissens.

39 Bühler/Rieger: Vom Übertier. Ein Bestiarium des Wissens; Rüdiger: Ihr Name ist Apis. Kulturgeschichte der Biene; Dutli: Das Lied vom Honig. Eine Kulturgeschichte der Biene; Ammerer u.a.: Bienen und Honig. Beiträge zu einer Kulturgeschichte von der Antike bis zur Gegenwart; Klausnitzer: »Von Bienen fabeln. Zur literarischen Beobachtungs- und Faszinationsgeschichte der Apis mellifera«.

40 Stadler: Der ewige Verschwinder. Eine Kulturgeschichte des Flohs; Hayn/Gotendorf: Floh-Litteratur (de pulicibus) des In- und Auslandes, vom XVI. Jahrhundert bis zur Neuzeit.

41 Vgl. Giuriato/Heller: Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie, S. 12.

42 Stewardsons Blogeintrag »So Many Legs, So Much Meaning. An Introduction to Bugs in Horror Cinema« führt aus: »Invertebrates have been the subject of cinema since its infancy, such as the 1913 stop-motion delight, *The Insects' Christmas*. Within genre cinema, specifically, bugs have almost unanimously been portrayed as monstrous. Societal and cultural phobias surrounding bugs are blown to immense scale, either by the literal gigantism of the bug on screen, or simply by the intensity of their appearance«. Wilsons *The Politics of Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation* (2011) erkennt eine dezidierte Insektenpolitik in den Filmen des kanadischen Regisseurs. Godbey wiederum widmet sich Insekten und mikroskopisch kleinen Objekten in ihrer Analyse des von ihr als »Cinema of (Un)Attractions« beschriebenen Kinos. Siehe auch Lange-Berndt: Vom Bienenschwarm zum Mottenlicht. Insekten im Spiel- und Experimentalfilm.

Faszination und Abscheu, Projektion und radikaler Alterität oszilliert.[43] Wie Berenbaum betont, macht gerade diese »zwiespältige Beziehung von Mensch und Insekt« die krabbelnden, kriechenden und fliegenden Tiere zu einem bevorzugten Medium kultureller Selbstreflexion. Denn diese eigentümliche Spannung zwischen Nähe und Fremdheit, allegorischer Überformung und Widerständigkeit des Nicht-Menschlichen, bestimmt auch die literatur-, medien- und kulturwissenschaftliche Tierforschung und prägt die besondere Stellung der Insekten innerhalb der *Human-Animal Studies*.[44]

Während für Literatur, Film und Fernsehen bereits ein beachtlicher Forschungsstand zu insekten- und spinnenbezogenen Repräsentationen existiert, bleibt der Bereich der Comics bislang auffallend randständig. Die neunte Kunst wird in den *Human-* oder den *Cultural Animal Studies,* wie etwa in Borgards *Tiere. Ein kulturwissenschaftliches Handbuch* (2016), fast vollständig ausgeblendet. Angesichts der zentralen Rolle, die Insekten und Spinnen in der visuellen Kultur der Comics einnehmen, ergibt sich eine Forschungslücke, die das vorliegende Themenheft zwar nicht füllen, aber immerhin adressieren und mit ersten Analysen bestücken kann. Aufbauend auf Arbeiten wie David Hermans Sammelband *Animal Comics* (2017) und José Alaniz' Aufsatz »Animals in Graphic Narrative« (2020) soll das Verhältnis von Insekten und Spinnen und visueller Narration im Comic erstmals paradigmatisch erfasst und untersucht werden.[45] Einen ähnlichen Ansatz verfolgte bereits die Ausstellung »Amazing Superbugs« selbst, denn auch im Bereich der Kunstmuseen haben erst in den letzten Jahren umfassendere Präsentationen rund um die Darstellung von Insekten in den bildenden Künsten stattgefunden.[46]

---

43 Vgl. Giuriato/Heller: Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie, S. 13.

44 Vgl. ebd. Siehe auch Berenbaum: Blutsauger, Staatsgründer, Seidenfabrikanten. Die zwiespältige Beziehung von Mensch und Insekt.

45 Zu nennen wäre hier auch noch Kockel/Hahn: Tierethik. Der Comic zur Debatte; Ahmed: Strong Bonds. Child-Animal Relationships in Comics; Haldule: »More Human Than Humans. Exploring Animals in Graphic Novels«. Siehe auch Yezbick: »Animal Narratives in Graphic Novels«.

46 Das Rijksmuseum Amsterdam präsentierte 2022/23 eine Ausstellung zur Wahrnehmung und Wertschätzung von Insekten in Kunst und Wissenschaft. Ihr vorausgegangen war das Symposium *Art & Science in the Early Modern Low Countries* (2015) des Rijksmuseums in Kooperation mit dem Huygens Institute for the History and Culture of the Netherlands. Den Schwerpunkt der Ausstellung bildete die Kunst des 17. und 18. Jahrhunderts. Kunst und Wissenschaft waren zu diesem Zeitpunkt noch keine strikt voneinander getrennten Disziplinen. Vgl. Crawly Creatures. Little Animals in Art and Science, Ausst.-Kat. Rijksmuseum Amsterdam 2022. Auch die National Gallery of Art in Washington, D.C., beleuchtete jüngst das wechselseitig fruchtbare Verhältnis von Kunst und Wissenschaft anhand von Insektendarstellungen und präsentierte Gemälde, Zeichnungen und Drucke (überwiegend aus dem 16. und 17. Jahrhundert) gemeinsam mit Tierpräparaten aus der Sammlung des Smithsonian National Museum of Natural History Washington, D.C.; vgl. Little Beasts. Art, Wonder, and the Natural World, Ausst.-Kat. National Gallery of Art, Washington, D.C., 2025. Im Rahmen eines mehrteiligen Ausstellungsprojekts der Kunsthalle Mannheim, das die Sphären von Mensch und Umwelt im Kontext der Klimakrise aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtete, fand eine Präsentation zur Insektendarstellung

ANIMAL COMICS ALS KONTAKTZONEN. TIERE, SUPERBUGS UND DIE NEUNTE KUNST

Die Darstellung von Tieren in »graphic narratives«[47] hat, wie oben bereits angemerkt, eine lange Tradition.[48] Besonders charakteristisch ist hierbei die vielfältige – bisweilen als intermedial oder multimodal bezeichnete – Kombination von Bild und Text, die synästhetische Rezeptionserfahrungen ermöglichen und lebendige Eindrücke von ›Nicht-Menschen‹ hervorrufen bzw. vermitteln kann.[49] Diese Multimodalität, verbunden mit der spezifischen Materialität des Mediums, seiner flexiblen Darstellung von Formen, Figuren und Narrativen sowie der Darstellung metamorpher Dynamiken zwischen Menschlichem und Nicht-Menschlichem, macht Comics zu einem besonders geeigneten Mittel der Auseinandersetzung mit interspezifischen Beziehungen.[50] Sie ermöglichen demnach ein stärkeres Bewusstsein für sowie Mitfühlen mit Tieren. Wie Taylor argumentiert, können gerade die illustrativen, dokumentarischen und erfinderischen Aspekte visueller Darstellungen ein einflussreiches Bewusstsein für ›kryptische‹ Tiere schaffen und so unser Verständnis sowie unsere Wertschätzung für ihre Existenz vertiefen.[51]

Auf das Potenzial von Comics und verwandten Formen grafischer Erzählungen, sich mit (über)menschlichen Erfahrungen an der Grenze der Mensch-Tier-

---

in der Grafik statt. Vgl. Thomas Köllhofer: »Das Insekt – zu Darstellung in (Zeichen-)Kunst und Wissenschaft«, in: 1,5 Grad. Verflechtungen von Leben, Kosmos, Technik, Ausst.-Kat. Kunsthalle Mannheim 2023, S. 176–182. Zu Insekten in der Gegenwartskunst siehe beispielsweise: Flügelschlag. Insekten in der zeitgenössischen Kunst, Ausst.-Kat. Museum Sinclair-Haus, Bad Homburg vor der Höhe 2019; Jäger und Gejagte – Insekten in der Gegenwartskunst, Ausst.-Kat. Museum Villa Rot, Burgfrieden-Rot 2012.

47 Stein und Thon verstehen hierunter einen über den engeren Begriff ›Comics‹ hinausgehenden, inklusiven Oberbegriff für multimodale Erzählformen, die sowohl visuelle und verbale Elemente integrieren als auch kulturelle, historische und formale Unterschiede berücksichtigen, ohne auf bestimmte Formate oder kulturelle Wertungen festgelegt zu sein. Somit werden, wie auch in diesem Band, die verschiedenen Eigenheiten, wie serielles Erzählen, und Formate, von Comic Strips über Graphic Novels bis hin zu Superheld:innencomics eingeschlossen. Stein/Thon: »Introduction. From Comic Strips to Graphic Novels«.

48 Zur Historie bzgl. der *Animals Graphic Narratives* siehe Alaniz: »Animals in Graphic Narrative«.

49 Vgl. Alaniz: »Animals in Graphic Narrative«; Herman: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Siehe auch Claessen: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children; Brown: »The Speaking Animal. Non-Human Voices in Comics«.

50 Marran: »The Metamorphic and Microscopic in Tezuka Osamu's Graphic Novels«, S. 76.

51 Vgl. Taylor: »Animal Approximations. Depicting Cryptic Species«, S. 132. Siehe auch Claessen: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children.

Verflechtung auseinanderzusetzen, wurde bereits mehrfach hingewiesen.[52] Dennoch bleibt das Feld der ›multispecies storyworlds‹ im Comic ein vergleichsweise junges Forschungsgebiet, das durch eine Lücke gekennzeichnet ist, wie Herman in *Animal Comics* (2017) hervorhebt.[53] Insbesondere Comics eröffnen Möglichkeiten, so Herman, über Erzählformen jenseits des ›Menschlichen‹ nachzudenken. Tiercomics, wie etwa Tier-Autobiografien oder andere experimentelle Formate, werfen dabei grundlegende Fragen nach Genre, ›Wahrheitsstatus‹ und Struktur sowie Formen narrativer Repräsentationen auf und erlauben so eine kritische Auseinandersetzung mit den Politiken narrativer Strategien, etwa dem Anthropomorphismus.[54] Andere Arten des Tier-*Storytelling* können wiederum auf »the ongoing reassessment of value hierarchies premised on the centrality or exceptionality of the human«[55] reagieren und auf die Schwierigkeit hinweisen, biologische, ökologische und ethische Dimensionen, etwa das Artensterben, narrativ erfahrbar zu machen.[56] Erzählprozesse im Comic, so Squire, können Erfahrungen und Emotionen sichtbar werden lassen, indem sie diese in das kulturelle Bewusstsein überführen und auf diese Weise verhandelbar machen.[57] Sie leisten somit nicht nur einen Beitrag zur theoretischen Diskussion über die Repräsentationen von Tieren, sondern auch zur Erforschung kultureller Selbstbilder des Menschen. Herman plädiert daher dafür, Comics zu nutzen, um Einblicke in kulturelle Paradigmen über Tiere zu gewinnen und zu verstehen, wie Menschen über Tiere denken, sie darstellen und behandeln.[58]

Die spezifischen Strukturen und Affordanzen grafischer Erzählungen machen zudem deutlich, wie stark Fragen nach transspezifischen Verflechtungen in einer ›more-than-human world‹ in Erscheinung treten.[59] Herman weist darauf hin, dass ›animal personae‹ im Comic, wie auch im Animationsfilm, häufig genutzt werden, um heikle politische, religiöse oder soziale Themen zu verhandeln, die in

52 Siehe hierzu Alaniz: »Animals in Graphic Narrative«; Alaniz: »›In the Empire of the Senses‹ and the Narrative Horizons of Comics«; Herman: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives.

53 Herman: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives. Siehe auch Chaney: »Animal Subjects of the Graphic Novel«.

54 Herman: »Animal Autobiography; or, Narration beyond the Human«, S. 1.

55 Herman: »Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling«, S.18.

56 Ebd., S. 9-10.

57 Squire: »From Experience-Centred to Socioculturally-Oriented Approaches to Narrative«, S. 48. Vgl. Herman: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives; Claessen: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children.

58 Herman: »Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling«, S. 6. Mit Referenz auf Brown: »The Illustrated Animal«.

59 Herman: »Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling«, S. 12.

realistischen, menschenzentrierten Modi tabuisiert werden.[60] Die dabei entstehende »bestial ambivalence«[61] öffnet den Raum, um Dichotomien von Mensch/Tier und Natur/Kultur zu hinterfragen.[62] In diesem Sinne lassen sich *Animal Comics* auch als narrative Technologien oder Werkzeuge verstehen, die, analog zu den ›Kontaktzonen‹ der *Multispecies Ethnography*,[63] Begegnungen zwischen Menschlichem und Nicht-Menschlichem modellieren und hybride Zonen des Austauschs schaffen können.

Von anthropozentrischen Menschenbildern in Graphic Novels, den *Funny Animals* in Comicstrips bis hin zu spektakulären insektoiden und arachnoiden Superheld:innen in Comicheften bieten Comics ein breites Spektrum tierischer Narration und vielzählige Möglichkeiten, sich damit auseinanderzusetzen.[64] Besonders letztere erweisen sich als geeignetes Medium, weil sie hybriden und in ihrer Gestalt wandlungsfähigen Figuren Raum geben, die Menschliches und Nicht-Menschliches in fluiden Konstellationen miteinander verbinden.[65] Und doch sind gerade die krabbelnden und fliegenden Wesen, die Insekten und Spinnen, die Superbugs, bislang kaum aus comicwissenschaftlicher Perspektive in den Blick genommen worden.[66]

Genau hier setzt das vorliegende Themenheft an, das seinen Fokus auf insektoide und arachnoide Inszenierungen von Superheld:innen und Schurk:innen sowie von Haupt- und Nebenfiguren in Comics legt. Es verbindet dazu kultur-, medien-, literatur-, comic- und kunstwissenschaftliche Ansätze. Untersucht werden die spezifischen Eigenschaften dieser Figuren, ihre historische Einordnung, mögliche Vorbilder und Parallelen sowie die Produktion und Rezeption insekten- und spinnenartiger Charaktere. Zudem stehen Dichotomien der Wertungskommunikation

60 Ebd., S. 18. Mit Referenz auf Wells: The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture, S. 7.

61 Wells identifiziert »a ›bestial ambivalence‹ in (some) animated animals, arguing that this ambivalence interrogates the animal/human and the nature/culture divides, along with related dichotomies«. Nach Wells: The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture, S. 27-28; in: Herman: »Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling«, S.18.

62 Ebd.

63 Nach Kirksey/Helmreich: »The Emergence of Multispecies Ethnography«, S. 566; vgl. Herman: »Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling«, S. 12.

64 Baetens: »Interspecies Relationships in Graphic Micronarratives. From Olivier Deprez to Avril-Deprez«, S.189. Hatfield: »Introduction. A Lab for Living. True Swamp«; Herman: »Animal Autobiography; or, Narration beyond the Human«; Herman: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives.

65 Vgl. Claessen: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children, S. 49. Mit Referenz auf Marran: »The Metamorphic and Microscopic in Tezuka Osamu's Graphic Novels«.

66 Ausnahmen sind Eckhorst: Gus Dirks – Käfer, Kunst & Kummer; Da-Silva u.a.: Marvel and DC Characters Inspired by Arachnids; Da-Silva u.a.: Marvel and DC Characters Inspired by Insects.

(gut/böse, monströs/niedlich, Mensch/Nicht-Mensch) im Mittelpunkt, ebenso wie kulturhistorische, gesellschaftspolitische, ethische und ökologische Fragestellungen, die in Insekten- und Spinnen-Comics thematisiert und verhandelt werden.

NAVIGATION DURCH DIE WELTEN DER AMAZING SUPERBUGS. EINE VORSCHAU AUF DIE BEITRÄGE

Die in diesem Heft versammelten Beiträge spiegeln die thematische wie methodische Vielfalt wider, die sich im Spannungsfeld zwischen Comicforschung, *Human-* und *Cultural Animal Studies* sowie angrenzenden Disziplinen eröffnet. Sie greifen zentrale theoretische Diskussionen auf und entwickeln neue Perspektiven auf das Verhältnis zwischen Menschen und insektoiden- sowie arachnoiden Wesen. Anstatt breit angelegter Überblicksdarstellungen verfolgen die Beitragenden den Weg der exemplarischen Vertiefung: Sie gewähren Einblicke in ästhetische, narrative und ethische Dimensionen insektoider und arachnoider Repräsentationen und beleuchten ihr kultur- und gesellschaftskritisches Potenzial. Im Zentrum steht die Frage, wie Comics und auf Comic-Strategien rekurrierende Formen bildender Kunst im Sinne der oben beschriebenen ›Kontaktzonen‹ fungieren können, in denen sich Menschen, Insekten und Spinnen begegnen, Bedeutungen aushandeln und neue Perspektiven auf die Welt prägen. Das Ziel ist es, die bislang von der Forschung wenig beachteten Formen und Funktionen von Insekten und Spinnen in (meist) populären Darstellungen zu untersuchen und ihre gesellschaftliche Bedeutung in den Blick zu nehmen. Von den hier entwickelten interdisziplinären Überlegungen sollen neben der Comicforschung auch die Populärkulturforschung sowie die geistes-, sozial- und medienwissenschaftlichen Fächer profitieren.

Erstmals versammelt dieses Heft eine Reihe von Beiträgen aus dem deutschsprachigen Raum, die sich aus dezidiert comictheoretischer und bildwissenschaftlicher Perspektive mit Fragen der *Cultural Animal Studies* auseinandersetzen und diese für die interdisziplinäre Comicforschung fruchtbar machen. Die Autor:innen verbinden dabei Ansätze aus den *Comics Studies* und *Human-Animal Studies* mit Forschung aus benachbarten Feldern, etwa der Populärkulturforschung, den *Critical Race Studies*, den *Gender Studies*, der Soziologie, der Philosophie, der Kunstgeschichte sowie der Medienwissenschaft. Die ›Superbugs‹, die in den vorliegenden Beiträgen im Fokus stehen, dienen als Projektionsflächen für gesellschaftliche Konflikte, historische Traumata oder ökologische Krisen und greifen Themen wie Erinnerungskultur, Klimawandel, Geschlechterbilder sowie Machtstrukturen auf. Dabei changiert ihre Wahrnehmung zwischen Ekel und Faszination, Monstrosität und Niedlichkeit, empfundener Bedrohung und Sympathie.

Eine kunsthistorische Perspektive nimmt Nina-Marie Schüchter in »Jenseits von *High & Low*. Fliegen, Bienen und andere ›Krabbeltiere‹ in den Bildwelten von Amelie von Wulffen« ein. Nicht nur in von Wulffens Ausstellungen, sondern auch in ihren Comics dienen Insekten, insbesondere Fliegen, Schmetterlinge und Bienen, als ›parasitäre‹ Figuren im Sinne von Jacques Derrida und Michel Serres. Über

ästhetische Modi des ›Abjekten‹ nach Julia Kristeva wie dem Phantastischen und dem ›Unheimlich-Grotesken‹ werden die kunsthistorische Ordnung der Werke destabilisiert, Hierarchien von *High* und *Low* – der hohen Kunst und populären Darstellungsformen – unterlaufen und somit ein Raum für kritische Reflexionen über Identität, Macht, Erinnerung und das Verhältnis zwischen Menschen und Insekten ermöglicht.

In »Von Jägern und Gejagten. Zur Funktion der Tiermetapher in Art Spiegelmans *Maus* und Regina Hofers & Leopold Maurers *Insekten*« vergleicht Daniela Kaufmann Spiegelmans einschlägigen Holocaust-Comic mit der Graphic Novel *Insekten* (2019) von Regina Hofer und Leopold Maurer und zeigt, wie Tier- und Insektenmetaphorik als visuelle Codierung von Täter- und Opferperspektiven fungieren können. Während *Maus* durch maskenhafte Tierköpfe die Logik nationalsozialistischer ›Entmenschlichung‹ subversiv unterläuft, verwendet *Insekten* gezielt insektoide Körperdarstellungen, um die systemische Kälte, kollektive Anpassung und moralische Ambivalenz der Täter:innen zu thematisieren. Beide Werke verdeutlichen, wie Insektendarstellungen in Graphic Novels Themen wie Erinnerung, Schuld und Verantwortung verhandeln und somit einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung erinnerungskultureller Diskurse leisten.

Niels Werber richtet in »Amazing Ants. Superbugs & Supercooperators« den Blick auf die Ameise als populärkulturelle und biologische Figur. Ausgehend von dem Superhelden Ant-Man aus den Marvel Comics, dessen Fähigkeiten kaum mit den sozialen Eigenschaften des Tiers Ameise verknüpft sind, kontrastiert Werber den Individualismus des Superhelden mit den hoch kooperativen Strukturen ›realer‹ Ameisengesellschaften. Unter Rückgriff auf die entomologische Forschung zeigt er, wie Ameisen als ›Superkooperatoren‹ und Superorganismen zum Modell gesellschaftlicher Ordnung stilisiert werden.

Anne Deckbar beleuchtet in »Of Insects and Women. Zur (De)Konstruktion insektoider Superheldinnen und Superschurkinnen« insektoide und arachnoide Superheldinnen aus einer gendertheoretischen Perspektive. Anhand der Figuren Insect Queen, The Wasp und Tarantula rekonstruiert sie die Comicgeschichte weiblicher Superheldinnen und- schurkinnen zwischen Hypersexualisierung, Monstrosität und Emanzipation. Mithilfe von Konzepten wie Barbara Creeds *Monstrous-Feminine* oder Rosi Braidottis *Becoming-Insect* zeigt sie, wie diese Figuren patriarchale Ängste vor weiblicher Kontrolle visualisieren sowie stereo- und genretypische Weiblichkeitsbilder reproduzieren oder subvertieren. Zentral sind hierbei auch Rezeptions- und Fanpraktiken, die teils zu Umschreibungen oder gar zur Tilgung vereinzelter Figuren aus dem Serienkanon führen können.

Daniel Steins »Buggin' Out. Miles Morales und die Bildsemantik Schwarzer Spinnen in Marvels Superheld:innenkosmos« untersucht die symbolische und ikonografische Bedeutung schwarzer Spinnen im Kontext der Marvel Comics am Beispiel des afro-puerto-ricanischen Superhelden Miles Morales als Spider-Man. Obwohl Spinnen biologisch keine Insekten sind, werden sie aufgrund ihres Aussehens und ihrer kulturellen Konnotationen häufig in insektenbezogenen Narrativen

verankert und in entsprechenden Listen aufgeführt. Stein beleuchtet, wie die Bildsprache schwarzer Spinnen mit der historischen Ästhetik von Lynch-Fotografien verknüpft ist und welche Bedeutung dies für die Darstellungen in Superheld:innencomics hat. Er zeigt, wie visuelle sowie erinnerungskulturelle Strategien die Deutung schwarzer Spinnen in Comics prägen, wie diese sich wandeln und welche gesellschaftlichen, erinnerungskulturellen und historischen Kontexte damit verbunden sind.

»Das Superheld-Insektoid und der spekulative Realismus« von Mathias Hagen König betrachtet insektenartige Superheld:innen als ›nicht-menschliche Agent:innen‹, die den anthropozentrischen Blick unterlaufen können. König verknüpft die Darstellung der Superheld:innen mit der objektorientierten Ontologie und posthumanistischen Theorien. Dadurch werden diese Figuren nicht nur als narrative Konstrukte, sondern auch als Denkinstrumente sichtbar, um die Grenzen zwischen Mensch, Tier, Maschine und Ding neu zu verhandeln.

Es folgen noch zwei weitere Texte: Zunächst ein Interview der Kuratorin der »Amazing Superbugs«-Ausstellung Anita Hachmann mit dem Comic-Sammler Thomas Schmitz-Lippert und seiner Frau Susanne Flimm, die das Cöln Comic Haus aufgebaut und die Kölner Schmitz-Lippert-Stiftung ins Leben gerufen haben, die Hauptleihgeberin der Ausstellung war. Das Interview bietet Einblicke in Schmitz-Lipperts Sammelpraktiken und -interessen sowie in die Aktivitäten der Stiftung und des Cöln Comic Hauses – als Comic-Bibliothek, Ausstellungsort und Anlaufstelle für Comiczeichner, Comicfans sowie Forschende und als Archiv sowie Akteur in der Förderung der Comickultur und der Lesekompetenz von Kindern. Abgerundet wird das Heft durch einen Werkstattbericht mitsamt Ausstellungsdokumentation. Diese von Anne Deckbar, Daniel Stein und Anita Hachmann verfasste ›Bugumentation‹ beginnt mit Druckgrafiken des 19. Jahrhunderts und konzentriert sich anschließend auf die Darstellung insektoider und arachnoider Superheld:innen und -schurk:innen im Wandel der Zeit (von den 1930er Jahren bis heute).

Insgesamt versteht sich das vorliegende Themenheft als Beitrag zu einer interdisziplinären Comicforschung, die Impulse aus den *Cultural Animal Studies* ebenso wie Ansätze aus der literatur-, medien-, kunst- und kulturwissen-schaftlichen Forschung sowie Erkenntnisse aus der Beschäftigung mit dem Populären verbindet. Er knüpft an aktuelle Arbeiten zu *Animal Comics* und posthumane Erzählwelten an, erweitert diese jedoch um die bislang wenig beachtete Dimension der Insekten und Spinnen. Die hier versammelten Texte machen deutlich: Wer sich mit Comics als kulturelle Archive beschäftigt, stößt unweigerlich auf jene kleinen, oft übersehenen, aber symbolisch hoch aufgeladenen Kreaturen, die unsere Vorstellungen von Held:innen, Monstern und Gesellschaft nachhaltig geprägt haben und weiter formen werden. Mit den in diesem Heft versammelten Studien entfaltet sich ein vielstimmiges Mosaik, das von subversiven Strategien in der zeitgenössischen Kunst über erinnerungskulturelle und philosophische Auseinandersetzungen bis hin zu entomologischen, postkolonialen und gendertheoretischen Analysen reicht. Superbugs erscheinen dabei nicht als ›kuriose Randfiguren‹ der Popkultur, sondern als

zentrale Bezugspunkte kultureller Aushandlungsprozesse, in denen Fragen nach Macht, Identität, Ökologie und Ethik verhandelt werden. Im Fokus stehen kreative Akteur:innen, deren Darstellungen oder Kräfte von Insekten oder Spinnentieren inspiriert sind: Lebewesen, die in der Natur unverzichtbar, in der menschlichen Wahrnehmung jedoch oft gefürchtet, verachtet oder übersehen werden. Die hier versammelten Analysen zeigen, dass Superbugs in der neunten Kunst weit mehr verkörpern als bloße Metaphern. Sie fungieren als visuelle und narrative ›Kontaktzonen‹, an denen sich Diskurse über Artengrenzen, Körper, Technologien und die Umwelt neu ordnen. Damit leisten die hier vorliegenden Analysen nicht nur einen Beitrag zur Comicforschung, sondern auch zur weiterführenden Diskussion über die Verflechtungen von Menschlichem und Nicht-Menschlichem zwischen *High* und *Low*.

LITERATURVERZEICHNIS

A Bug's Life (USA 1998, Regie: John Lasseter/Andrew Stanton).

A Real Bug's Life (USA 2024–, Disney+; dt. Das echte große Krabbeln).

Adams, Richard: Watership Down, London 1972.

Ahmed, Maaheen: Strong Bonds. Child-Animal Relationships in Comics, Liège 2020.

Alaniz, José: »Animals in Graphic Narrative«, in: Aldama, Frederick Luis (Hrsg.): The Oxford Handbook of Comic Book Studies, London 2020, S. 326–334.

Alaniz, José: »›In the Empire of the Senses‹ and the Narrative Horizons of Comics«, in: Humanities 6, Nr. 2: 31, https://doi.org/10.3390/h6020031.

Aloi, Giovanni: Art and Animals, London 2012.

Ammerer, Gerhard u.a. (Hrsg.): Bienen und Honig. Beiträge zu einer Kulturgeschichte von der Antike bis zur Gegenwart, Innsbruck/Wien 2023.

Ant-Man (USA 2015, Regie: Peyton Reed).

Baetens, Jan: »Interspecies Relationships in Graphic Micronarratives. From Olivier Deprez to Avril-Deprez«, in: Herman, David (Hrsg.): Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives, London 2018, S. 183–200.

Baker, Steve: Artist/Animal, Minneapolis 2013.

Bare Comic Book Art [Arkadiusz Łuba]: »Allegorie der Ausgrenzung – Sascha Hommers ›Insekt‹ (mit James Joyces ›Ulysses‹ und politischen Entwicklungen in Polen im Hintergrund)«, 17.06.2020. https://bookcomicart.wordpress.com/2020/06/17/insekt/.

Berenbaum, May R.: Blutsauger, Staatsgründer, Seidenfabrikanten. Die zwiespältige Beziehung von Mensch und Insekt, München/Heidelberg 2004.

Berrens, Dominik: Soziale Insekten in der Antike. Ein Beitrag zu Naturkonzepten in der griechisch-römischen Kultur, Göttingen 2018.

Blue Beetle (USA 2023, Regie: Angel Manuel Soto).

Bolinski, Ina/Rieger, Stefan (Hrsg.): Das verdatete Tier. Zum Animal Turn in den Kultur- und Medienwissenschaften, Stuttgart 2019.

Bolinski, Ina/Rieger, Stefan (Hrsg.): Multispecies Communities, in: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Jg. 21, Nr. 1, 2021.

Bolinski, Ina/Rieger, Stefan: »Eine Lebenswelt von allen und für alle. Zur Programmatik der Multispecies Communities«, in: Bolinski, Ina/Rieger, Stefan (Hrsg.): Multispecies Communities, in: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Jg. 21, Nr. 1, 2021, S. 7–29.

Borgards, Roland: »Cultural Animal Studies zwischen neuer Tiertheorie und New Ethology«, in: Jaeger, Friedrich (Hrsg.): Menschen und Tiere. Grundlagen und Herausforderungen der Human-Animal Studies, Stuttgart 2020, S. 41–55.

Borgards, Roland: »Animal Studies«, in: Hajek, Isabelle u.a. (Hrsg.): Rethinking Nature. Challenging Disciplinary Boundaries, London/New York 2017, S. 221–321.

Borgards, Roland: »Cultural Animal Studies«, in: Dürbeck, Gabriele/Stobbe, Urte (Hrsg.): Ecocriticism. Eine Einführung, Köln 2015. S. 68–80.

Borgards, Roland: »Introduction. Cultural and Literary Animal Studies«, in: Journal of Literary Theory, Jg. 9, Nr. 2, 2015, S. 155–160.

Borgards, Roland: »Literatur«, in: Ferrari, Arianna/Petrus, Klaus (Hrsg.): Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen. Bielefeld 2015, S. 225–229.

Borgards (Hrsg.): Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch, Stuttgart 2016.

Borgards u.a.: Texte zur Tiertheorie, Stuttgart 2015.

Borgards, Roland/Pethes, Nicolas (Hrsg.): Tier – Experiment – Literatur 1880–2010, Würzburg 2013.

Borgards, Roland: »Tiere in der Literatur. Eine methodische Standortbestimmung«, in: Grimm, Herwig/Otterstedt, Carola (Hrsg.): Das Tier an sich. Disziplinenübergreifende Perspektiven für neue Wege im wissenschaftsbasierten Tierschutz, Göttingen 2012, S. 87–118.

Borgards, Roland: »Hund, Affe, Mensch. Theriotopien bei David Lynch, Paulus Potter und Johann Gottfried Schnabel«, in: Bergengruen, Maximilian/Borgards, Roland (Hrsg.): Bann der Gewalt. Studien zur Literatur- und Wissensgeschichte, Göttingen 2009, S. 105–142.

Borgards, Roland: »Wolf, Mensch, Hund. Theriotopologie in Brehms Tierleben und Storms Aquis Submersus«, in: Heiden, Anne von der/Vogl, Joseph (Hrsg.): Politische Zoologie, Zürich/Berlin 2007, S. 131–147.

Borkfelt, Sune/Stephan, Matthias: Literary Animal Studies and the Climate Crisis, Cham 2022.

Breyer, Thiemo/Widlock, Thomas (Hrsg.): The Situationality of Human-Animal Relations. Perspectives from Anthropology and Philosophy, Bielefeld 2018.

Brown, Eric C. (Hrsg.): Insect Poetics. Minneapolis 2006.

Brown, Lisa: »The Speaking Animal. Non-Human Voices in Comics«, in: DeMello, Margo (Hrsg.): Speaking for Animals. Animal Autobiographical Writing, New York 2013, S. 73–77.

Brown, Lisa (Hrsg.): The Illustrated Animal, in: Antennae. The Journal of Nature in Visual Culture, Nr. 16, Spring 2011, S. 1–99.

Bühler, Benjamin/Rieger, Stefan: Vom Übertier. Ein Bestiarium des Wissens, Frankfurt a.M. 2006.

Chaney, Michael A.: »Animal Subjects of the Graphic Novel«, in: College Literature, Jg. 38, Nr. 3, 2011, S. 129–149.

Claessen, Suus Agnes: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children, Doctoral Thesis, University of Otago 2022.

Claessen, Suus Agnes: »Visual Narratives & The Posthuman. Making Interspecies Connections Between Cryptic Creatures and Humans Tangible«, in: Performance of the Real, Jg. 2, 2021, S. 14–23, https://doi.org/10.21428/b54437e2.5d4da1da.

Copeland, Marion W.: »Literary Animal Studies in 2012. Where We Are, Where We Are Going«, in: Anthrozoös. A Multidisciplinary Journal of the Interactions between People and Other Animals, Jg. 25, 2012, S. 91–105.

Corbeyran, Eric/Hornes, Richard: La Métamorphose, de Franz Kafka, Paris 2009.

Crawly Creatures. Little Animals in Art and Science, Ausst.-Kat. Rijksmuseum Amsterdam 2022.

Davies, Dominic/Rifkind, Candida: Graphic Refuge. Visuality and Mobility in Refugee Comics, Waterloo 2025.

Diedrich, Alena/Hoffman, Julia/Penke, Niels (Hrsg.): Archetypen, Artefakte. Komparatistische Beiträge zur kulturellen und literarischen Repräsentation von Tieren, Frankfurt a.M. 2013.

Dueck, Evelyn: »Schweig! ich siege. Insekten in der Dichtung des 18. Jahrhunderts«, in: Giuriato/Heller (Hrsg.): Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie, Berlin/Heidelberg 2025, S. 75–89.

Dutli, Ralph: Das Lied vom Honig. Eine Kulturgeschichte der Biene, Göttingen 2012.

Erasmus+ Projekt: BioYouToon Webtoon-Comics, in: bioyoutoon-project, https://bioyoutoon-project.eu/de/webtoon-comics/.

Flügelschlag. Insekten in der zeitgenössischen Kunst, Ausst.-Kat. Museum Sinclair-Haus, Bad Homburg vor der Höhe 2019.

Ferrari, Arianna/Petrus, Klaus (Hrsg.): Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen, Bielefeld 2015.

Fraiman, Susan: »Pussy Panic Versus Liking Animals. Tracking Gender in Animal Studies«, in: Critical Inquiry, Jg. 39, Nr.1, 2012, S. 89–115.

Freeman, Carrie P./Cole, Matthew: Critical Animal and Media Studies. Communication for Nonhuman Animal Advocacy, New York 2016.

Gamerschlag, Andre: »Intersektionelle Human-Animal Studies. Ein historischer Abriss des Unity-of-Oppression-Gedankens und ein Plädoyer für die intersektionelle Erforschung der Mensch-Tier-Verhältnisse«, in: Human-Animal Studies, Bielefeld 2011, S. 151–189.

Gamerschlag, Andre: »Intersektionalität«, in: Ferrari, Arianna/Petrus, Klaus (Hrsg.): Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen, Bielefeld 2015, S. 175–178.

George, Amber E.: »Issue Introduction. Media Studies and CAS«, in: Journal for Critical Animal Studies, Jg. 19, Nr. 2, 2022, S. 2–3.

Giuriato, Davide/Heller, Anatol (Hrsg.): Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie, Berlin/Heidelberg 2025.

Giuriato, Davide/Heller, Anatol: »Literarische Entomologie. Zur Einleitung«, in: Giuriato, Davide/Heller, Anatol (Hrsg.): Insektenpoesie: Ansätze zu einer literarischen Entomologie, Berlin/Heidelberg 2025, S. 1–17.

Godbey, Emily: »The Cinema of (Un)Attractions. Microscopic Objects on Screen«, in: Fullerton, John/Olsson, Jan (Hrsg.): Allegories of Communication. Intermedial Concerns from Cinema to the Digital, Bloomington 2004, S. 277–298.

Grandville (Ignace Isidore Gérard): Die kranke Grille, 1829, Holzstich, koloriert, Blatt 65 aus: »Metamorphoses du jour«, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 1981Gr1750.

Griem, Julika: Monkey Business. Affen als Figuren anthropologischer und ästhetischer Reflexion 1800–2000, Berlin 2010.

Haldule, Tej. »More Human Than Humans. Exploring Animals in Graphic Novels«. The Curious Reader, 16.08.2019. https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/animal-narratives-graphic-novels,

Haraway, Donna: Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene. Durham 2016.

Harms, Hanna: Milch ohne Honig, Hamburg 2022.

Hatfield, Charles: »Introduction. A Lab for Living«, in: Lewis, John (Hrsg.): True Swamp. Choose Your Poison, Minneapolis 2012.

Hayer: »Literary Animal Studies«, in: Bluhm, Lothar/Neuhaus, Stefan: Handbuch Märchen, Berlin 2023, S. 565–575.

Hayn, Hugo/Gotendorf, Alfred N.: Floh-Litteratur (de pulicibus) des In- und Auslandes, vom XVI. Jahrhundert bis zur Neuzeit, München 1913.

Hediger, Ryan/McFarland, Sarah (Hrsg.): Animals and Agency. An Interdisciplinary Exploration, Leiden/Boston 2009.

Heidemann, Gudrun: »Schwärmende Parasiten und Mitesser. Nationalsozialistische Tiermetaphern im Comic INSEKTEN«, in: Keplinger, Maria/Koch, Angela/Loistl, Simone/Schwanninger, Florian (Hrsg.): NS-Geschichte im Comic.

Lebensgeschichten, Erinnerungsorte, Perspektivenwechsel, Wien 2025, S. 91–110.

Herman, David (Hrsg.): Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives, London 2018.

Herman, David: »Introduction. More-Than-Human Worlds in Graphic Storytelling«, in: Herman, David (Hrsg.): Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives, London 2018, S. 1–26.

Herman, David: »Animal Autobiography; Or, Narration beyond the Human«, in: Humanities, Jg. 5, Nr. 4: 82, 2016, S. 1–17, https://doi.org/10.3390/h5040082.

Hermon, Dan: Marvel's Spider-Man Bugs Out! National Geographic Kids Readers, Level I, National Geographic Kids, New York 2024.

Hofer, Regina/Maurer, Leopold: Insekten, Wien 2019.

Hollingsworth, Cristopher: Poetics of the Hive. The Insect Metaphor in Literature, Iowa City 2001.

Hommer, Sascha: Insekt, Berlin 2006.

Hosler, Jay: Ant Story. A Graphic Novel, New York 2024.

Howard, Tait: Science Comics. Spiders: Worldwide Webs, New York 2021.

Hribal, Jason C.: »Animals, Agency, and Class. Writing the History of Animals from Below«, in: Human Ecology Review, Jg. 14, Nr. 1, 2007, S. 101–112.

Hüppauf, Bernd/Weingart, Peter (Hrsg.): Frosch und Frankenstein. Bilder als Medium der Popularisierung von Wissenschaft, Bielefeld 2009.

Jaeger, Friedrich: Menschen und Tiere. Grundlagen und Herausforderungen der Human-Animal Studies, Berlin 2020.

Jäger und Gejagte – Insekten in der Gegenwartskunst, Ausst.-Kat. Museum Villa Rot, Burgfrieden-Rot 2012.

Johach, Eva: Wilde Soziologie. Soziale Insekten und die Phantasmen moderner Vergesellschaftung, Paderborn 2020.

Kauranen, Ralf/Löytty, Olli/Nikkilä, Aura/Vuorinne, Anna (Hrsg.): Comics and Migration. Representation and Other Practices, London 2023.

Khazaal, Natalie/Almiron, Núria (Hrsg.): Like an Animal. Critical Animal Studies. Approaches to Borders, Displacement, and Othering, Leiden/Boston 2021.

Kirksey, S. Eben/Helmreich, Stefan: »The Emergence of Multispecies Ethnography«, in: Cultural Anthropology, Jg. 25, Nr. 4, 2010, S. 545–576.

Klausnitzer, Ralf: »Von Bienen fabeln. Zur literarischen Beobachtungs- und Faszinationsgeschichte der Apis mellifera«, in: Scheuer, Hans Jürgen/Vedder, Ulrike: Tier im Text. Exemplarität und Allegorizität literarischer Lebewesen, Bern 2015, S. 153–192.

Kockel, Julia/Hahn, Oliver: Tierethik. Der Comic zur Debatte, München 2017.

Köllhofer, Thomas: »Das Insekt – zu Darstellung in (Zeichen-)Kunst und Wissenschaft«, in: 1,5 Grad. Verflechtungen von Leben, Kosmos, Technik, Ausst.-Kat. Kunsthalle Mannheim 2023, S. 176–182.

Kompatscher, Gabriela: »Human-Animal Studies«, in: Ach, Johann S./Borchers, Dagmar (Hrsg.): Tierethik. Grundlagen – Kontexte – Perspektiven, Berlin 2018, S. 316–321.

Kompatscher-Gufler, Gabriela u.a.: Human-Animal Studies. Eine Einführung für Studierende und Lehrende, Münster/New York 2017.

Kompatscher, Gabriela: »Literaturwissenschaft. Die Befreiung ästhetischer Tiere«, in: Spannring, Reingard u.a. (Hrsg.): Disziplinierte Tiere? Perspektiven der Human-Animal Studies für die wissenschaftlichen Disziplinen, Bielefeld 2015, S. 137–155.

Krüger, Gesine u.a. (Hrsg.): Tiere und Geschichte. Konturen einer Animate History, Stuttgart 2014.

Kuper, Peter: Franz Kafka. The Metamorphosis, New York 2003.

Kwong, Emily/McCoy, Berly/Carlson, Rachel/Ramirez, Rebecca: »A Bug That Jets Pee? These Comics Illustrate Nature's Real-Life Superpowers«, NPR Short Wave, 14.04.2025. https://www.npr.org/2025/04/14/1244690932/comic-book-bugs-superpower-cicada-pee.

Lange-Berndt, Petra: »Vom Bienenschwarm zum Mottenlicht. Insekten im Spiel- und Experimentalfilm«, in: Tiere im Film. Eine Menscheitsgeschichte der Moderne, Köln 2009. S. 207–219.

Layne, Priscilla: »Wenn eine Eisbärin sprechen könnte, würden wir sie verstehen? Tiere, Fantasie, Race und Gender in Interkultureller Literatur«, in: Ullrich, Jessica/Böhm, Alexandra: Tiergeschichten, Tierstudien 16, Berlin 2019, S. 60–70.

Leach, Elizabeth Eva: Sung Birds. Music, Nature and Poetry in the Middle Ages, Ithaca 2007.

Leigh, Lindsey/Bhamla Lab: »The Slingshot Spider«, Georgia Institute of Technology, 2025. https://www.dropbox.com/scl/fo/1axh131don2aiouq4vwwt/AOeNydrm7XbgiAB3KWzpK0w?dl=0&e=1&preview=SpiderComicFinal_060220_RGB.jpg&rlkey=948kyvxb2fzwuwyh5ex34ly8r&st=xtxyvm9v.

Little Beasts. Art, Wonder, and the Natural World, Ausst.-Kat. National Gallery of Art, Washington, D.C., 2025.

Marran, Christine, L.: »The Metamorphic and Microscopic in Tezuka Osamu's Graphic Novels«, in: Mechademia 8, 2013, S. 73–85.

Marvin, Garry/McHugh, Susan (Hrsg.): Routledge Handbook of Human-Animal Studies, London 2014.

McCance, Dawne: Critical Animal Studies. An Introduction, Albany 2013.

McHugh, Susan: Dog, London 2004.

Mehrbrey, Sophia/Steurer, Hannah (Hrsg.): Animal Dreams in Aesthetic Media. Comparative Perspectives, Paderborn 2023.

Moore, Alan/O'Neill, Kevin: The League of Extraordinary Gentlemen. The Omnibus Edition, New York 2013.

Mr. Bug Goes to Town (USA 1941, Regie: Dave Fleischer).

Nausicaä of the Valley of the Wind (Japan 1984, Regie: Hayao Miyazaki).

Nessel, Sabine: »Tiere und Film«, in: Borgards, Roland (Hrsg.): Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch, Stuttgart 2016, S. 262–269.

Nessel, Sabine/Pauleit, Winfried: »Film«, in: Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen, Bielefeld 2015, S. 105–107.

Nessel, Sabine u.a. (Hrsg.): Der Film und das Tier. Klassifizierungen, Cinephilien, Philosophien, Berlin 2012.

Orwell, George: Animal Farm, London 1945.

Riemann, Dirk: Von Ämsen, Immen und Kerfen. Insektendarstellungen in der deutsch- und englischsprachigen Literatur vom 18. bis zum 20. Jahrhundert, Bünde 2009.

Roscher, Mieke u.a.: »Writing History after the Animal Turn? An Introduction to Historical Animal Studies«, in: Roscher, Mieke u.a.: Handbook of Historical Animal Studies, Berlin 2021, S. 1–18.

Roscher, Mieke: Geschichte des Tierschutzes von der Aufklärung bis zur veganen Revolution, in: Haben Tiere Rechte? Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 2019, S. 39–52.

Roscher, Mieke: »Geschichtswissenschaft von einer Geschichte mit Tieren zu einer Tiergeschichte«, in: Spannring, Reingard u.a. (Hrsg.): Disziplinierte Tiere? Perspektiven der Human-Animal Studies für die wissenschaftlichen Disziplinen, Bielefeld 2015, S. 75–100.

Roscher Mieke: Human-Animal Studies, in: Docupedia-Zeitgeschichte, 25.01.2012, http://dx.doi.org/10.14765/zzf.dok.2.277.v1.

Rüdiger, Wilhelm: Ihr Name ist Apis. Kulturgeschichte der Biene, München 1977.

Samida, Stefanie (Hrsg.): Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert, Bielefeld 2011.

Schachinger, Karin: »Gender Studies und Feminismus. Von der Befreiung der Frauen zur Befreiung der Tiere«, in: Spannring, Reingard u.a. (Hrsg.): Disziplinierte Tiere? Perspektiven der Human-Animal Studies für die wissenschaftliche Disziplinen, Bielefeld 2015, S. 53–74.

Schütz, Erhard: »›... Ein Vorbild Für Jedes Menschenvolk‹. Mit Ameisen (und Termiten) durch die erste Hälfte des 20. Jahrhunderts«, in: Scheuer, Hans Jürgen/Vedder, Ulrike (Hrsg.): Tier im Text. Exemplarität und Allegorizität literarischer Lebewesen, Bern/New York 2015, S. 193–212.

Shapiro, Kenneth: »The State of Human-Animal Studies. Solid, at the Margin!«, in: Society & Animals, Jg. 10, Nr. 4, 2002, S. 331–337.

Shelton, Jo-Ann: »Putting Women in Their Place. Gender, Species, and Hierarchy in Apuleius' Metamorphoses«, in: Defining Gender and Genre in Latin Literature, New York 2005, S. 301–329.

Spannring, Reingard u.a. (Hrsg.): Disziplinierte Tiere? Perspektiven der Human-Animal Studies für die wissenschaftlichen Disziplinen, Bielefeld 2015.

Spiegelman, Art: The Complete MAUS. A Survivor's Tale, London 2003.

Squire, Corinne: »From Experience-Centred to Socioculturally-Oriented Approaches to Narrative«, in: Andrews, Molly u.a. (Hrsg.): Doing Narrative Research, London 2013, S. 47–71.

Stadler, Ulrich: Der ewige Verschwinder. Eine Kulturgeschichte des Flohs, Basel 2024.

Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative, Berlin/Boston 2013.

Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël: »Introduction. From Comic Strips to Graphic Novels«, in: Stein, Daniel/Thon, Jan-Noël (Hrsg.): From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative, Berlin/Boston 2013, 1–23.

Stewardson, Christopher: »So Many Legs, So Much Meaning. An Introduction to Bugs in Horror Cinema, Arrow Films«, in: arrowfilms, https://www.arrowfilms.com/blog/features/so-many-legs-so-much-meaning-an-introduction-to-bugs-in-horror-cinema/.

Taylor, Anne: »Animal Approximations. Depicting Cryptic Species«, in: Burns, Leah/Paterson, Mandy (Hrsg.): Engaging with Animals. Interpretations of a Shared Existence, Sydney 2014, S. 131–148.

Taylor, Nuk/Twine, Richard (Hrsg.): The Rise of Critical Animal Studies. From the Margins to the Centre, London 2014.

The Bhamla Lab: »The Curious Zoo of Extraordinary Organisms«, in: bhamla 2021, https://bhamla.gatech.edu/comics.

The Fly (USA 1986, Regie: David Cronenberg).

Tsing, Anna: »A Multispecies Ontological Turn?«, in: Franklin, Adrian: The Routledge International Handbook of More-than-Human Studies, London 2023, S. 116–128.

Weil, Kari: »A Report on the Animal Turn«, in: Differences. A Journal of Feminist Cultural Studies, Jg. 21, 2010, S. 1–23.

Wells, Paul: The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture, New Brunswick 2009.

Werber, Niels: »Die Ameise. Das populäre Tier«, in: Giuriato, Davide/Heller, Anatol (Hrsg.): Insektenpoesie. Ansätze zu einer literarischen Entomologie, Berlin/Heidelberg 2025, S. 299–313.

Werber, Niels: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte, Frankfurt a.M. 2013.

Werber, Niels: »Soziale Insekten im Gesellschaftsexperiment. Über die Bienen-Demokratie zur Volksgemeinschaft«, in: Borgards, Roland/Pethes, Nicolas (Hrsg.): Tier – Experiment – Literatur 1880–2010, Würzburg 2013, S. 273–286.

Werber, Niels: »Schwärme, soziale Insekten, Selbstbeschreibungen der Gesellschaft. Eine Ameisenfabel«, in: Horn, Eva/Gisi, Lucas Marco (Hrsg.): Schwärme. Kollektive ohne Zentrum. Eine Wissensgeschichte zwischen Leben und Information, Bielefeld 2009, S.183–202.

Wild, Markus: »Animal Turn, Tierphilosophie und Animal Mainstreaming«, in: Jaeger, Friedrich (Hrsg.): Menschen und Tiere. Grundlagen und Herausforderungen der Human-Animal Studies, Stuttgart 2020.

Wild, Markus: Tierphilosophie zur Einführung, Hamburg 2008.

Wilson, Scott: The Politics of Insects. David Cronenberg's Cinema of Confrontation, London, 2011.

Wings, Oliver u.a.: »Paleontology-themed Comics and Graphic Novels, Their Potential for Scientific Outreach, and the Bilingual Graphic Novel EUROPASAURUS – Life on Jurassic Islands«, in: Geoscience Communication, Jg. 6, Nr. 2, S. 45–74.

Wings, Oliver: EUROPSAURUS – Urzeitinseln voller Leben, Bergkirchen 2020.

Wirth u.a. (Hrsg.): Das Handeln der Tiere. Tierliche Agency im Fokus der Human-Animal Studies, Bielefeld 2015.

World Of Science Comics: Adventures with Insects, hrsg. v. Karen Kwek, World Scientific Connect, 2021. https://doi.org/10.1142/12113.

Yezbick, Daniel: Animal Narratives in Graphic Novels, in: Ebsco, 2024, https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/animal-narratives-graphic-novels#full-article.

Zeuch, Julius: Die moderne Tierdichtung, Weimar 1924.

Zimmermann, Tanja: »Fliegen und andere Insekten. Epiphanien des Scheiterns in der postkommunistischen Kultur Ost- und Südeuropas«, in: Frank, Susi K. (Hrsg.): Bildformeln. Visuelle Erinnerungskulturen in Osteuropa, Bielefeld 2018, 335–356.

JENSEITS VON *HIGH & LOW*

Fliegen, Bienen und andere ›Krabbeltiere‹ in den Bildwelten von Amelie von Wulffen

VON NINA-MARIE SCHÜCHTER

1. EINLEITUNG

Die Künstlerin Amelie von Wulffen (*1966) stellt mit ihren Arbeiten traditionelle kunsthistorische Hierarchie- und Gattungslogiken infrage und kreiert dadurch Irritationsmomente.[1] In ihren Comics, Collagen, Skulpturen, Malereien und multimedialen Installationen unterläuft und karikiert von Wulffen tradierte Vorstellungen von *High* und *Low* vor allem durch eine eigenwillige Motiv- und Materialwahl sowie durch Stilelemente der Komik und Ironie sowie des Dilettantismus und des Abjekten. So macht sie, wie die Kunsthistorikerin Katharina J. Cichosch beschreibt, keinen Unterschied »zwischen hoher Malerei und Bad Painting, Jugendzimmermalerei, Bauernschrankmalerei, Stadtmarketingmalerei, Hobbyausstellungsmalerei, Skizzenmalerei. Es passt alles sehr gut und natürlich auch überhaupt nicht zusammen«.[2] Häufig finden sich in ihren Arbeiten malerisch dargestellte Insekten wieder, etwa Käfer, Schmetterlinge oder Libellen. Sie treten aber auch in dreidimensionaler Form auf. Insbesondere das Motiv der Fliege erscheint oftmals als morbide Komponente, wenn es um die Markierung und Kritik an überholten Bildern und Annahmen geht. Ein weiteres Beispiel sind die aus Pappmaché geformten Bienen im Kontext ökologischer und ökonomischer Themen, die dadurch eine besondere Bedeutung und Wirkmacht erhalten. Dies wird in diesem Beitrag anhand verschiedener Qualitäten des Parasitären untersucht.

Insekten greifen in besonderem Maße die historisch lange tradierte Hierarchisierung von *High* und *Low* auf. Einerseits besitzen diese Wesen eine beeindruckende Präsenz und Relevanz für die Tierwelt,[3] denn sie spielen mit ihrer Wandlungs- und Anpassungsfähigkeit eine wichtige Rolle für die terrestrische Gemeinschaft und das

---

1 Kunst- und kulturhistorisch ist die Hierarchisierung der Gattungen vor allem mit den Begriffen *High* und *Low* beschrieben worden, im Sinne einer Distinktion zwischen Hoch- und Massenkultur. Während der Malerei etwa ein höherer Stellenwert als der Skulptur beigemessen wurde, stand die Skulptur über der Tapisserie, die lange als Zeugnis der im Dekor verhafteten Handwerkskunst degradiert wurde. Popkulturelle Ästhetiken wurden darüber hinaus lange Zeit völlig aus dem Bereich der Künste exkludiert. Vgl. Kohout: »Wie der Diskurs über ›high‹ & ›low‹ politisch instrumentalisiert wird«.

2 Cichosch: »Künstlerin Amelie von Wulffen in Bern. Wider jeglichen Kunstkanon«.

3 Innerhalb dieser machen sie einen Anteil von 70 Prozent aus. Vgl. Bundesministerium für Umwelt, Klimaschutz, Naturschutz und nukleare Sicherheit: »Was sind Insekten?«

Fortbestehen vieler Ökosysteme.[4] Dies steht jedoch in großer Widersprüchlichkeit zu der ihnen von Menschen entgegengebrachten Wertschätzung. Andererseits werden Insekten mit Abneigung oder Ekel in Verbindung gebracht, als ›Ungeziefer‹ bezeichnet und aus dem alltäglichen Leben eliminiert, wodurch ihr gesellschaftlicher Status als prekär zu beschreiben ist.[5] Ihre Wichtigkeit steht somit diametral ihrem Ansehen entgegen, was sich nicht zuletzt auch in der Wertschätzungsskala innerhalb des Tierreichs widerspiegelt, in der Insekten ganz unten angesiedelt sind.

Auch in der Kunstgeschichte spielen Insekten eine vielschichtige und ambivalente Rolle.[6] Insbesondere in der Tradition von Memento-Mori-Darstellungen fungieren sie als eindringliche Bildträger für Vorstellungen von Vergänglichkeit und Tod. Maden, Fliegen, Käfer und andere krabbelnde Lebewesen sind nicht nur Teil des natürlichen Zerfallsprozesses, sondern verkörpern als bildimmanente Elemente die Sterblichkeit des Menschen und die Vergänglichkeit alles Irdischen. In dieser Funktion dienen sie als mahnende Instanzen für die Endlichkeit des Lebens. Mit dem Übergang ins 20. Jahrhundert verändert sich jedoch ihre symbolische Funktion. Anstatt als aktiv zerstörerische Wesen treten sie zunehmend als Opfer – etwa des Klimawandels – in Erscheinung.[7] Angesichts ökologischer Krisen und industrieller Eingriffe in die Natur manifestiert sich ihr Bild als Spiegel eines umfassenderen Zerfallsprozesses, der nicht nur die Natur selbst, sondern auch das Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt betrifft. In diesem Kontext sind Insekten stille Zeugen für die mit der anthropogenen Erderwärmung einhergehenden Veränderungen, die für Mensch und Tier massive Veränderungen ihrer Lebensweisen bedeuten.

Zudem dienen Insekten im 20. Jahrhundert verstärkt als Projektionsflächen menschlicher Ängste. So schreibt man ihnen emotionale oder existenzielle Bedeutungen zu, sobald Fragen der Unsicherheit, Fremdheit oder des Kontrollverlusts thematisiert werden. Ein paradigmatisches Beispiel ist Franz Kafkas Erzählung *Die Verwandlung* (1915), in welcher der Protagonist Gregor Samsa sich in einen überdimensionalen Käfer verwandelt und die Existenzweise der Insekten als Metapher für Entfremdung, Isolation und Identitätskrise stilisiert wird. Auch in der Kunst Alfred Kubins, etwa in seinen Darstellungen fliegender Heuschrecken, verdichten sich gesellschaftliche Ängste zu albtraumhaften Visionen. Trotz – oder gerade wegen – der nicht nur bei Kafka und Kubin als angstbesetzt inszenierten Fremdheit von

4 Damit hängt auch das massive Insektensterben zusammen, das, hervorgerufen durch anthropogene Erdveränderungen, Auswirkungen auf das gesamte Ökosystem hat, die nur langsam in das gesellschaftliche Bewusstsein eintreten. Durchschnittlich 2 Prozent der Insekten sterben weltweit jedes Jahr aus. Vgl. Sontheimer: »Studie bestätigt globales Insektensterben«.

5 Siehe Schüchter: »Von Insekten lernen. Über metamorphische Erdbeziehungen und Interspezies Care«.

6 Vgl. Kollhöfer: »Das Insekt – zu Darstellung in (Zeichen-)Kunst und Wissenschaft«, S. 176ff.

7 Vgl. ebd., S. 178.

Mensch und Insekt entwickelt sich spätestens mit den Fabeln von Jean de La Fontaine eine anthropomorphe Darstellungsweise der Tiere, die auch in von Wulffens Arbeiten immer wieder zu finden ist.[8] In diesen Arbeiten erhalten Insekten menschliche Züge, werden in sozialen, moralischen oder politischen Konstellationen eingesetzt und regen dadurch zur Reflexion des Verhältnisses von Mensch und Natur an. Im Folgenden wird der Stellenwert von Insekten in von Wulffens Werken untersucht und ihre verschiedenen Funktionen innerhalb spezifischer Bildgefüge herausgearbeitet.

2. AMELIE VON WULFFENS MULTIMEDIALE KUNSTPRAXIS

Amelie von Wulffen arbeitet seit den Anfängen ihres Kunstschaffens multimedial. Ihre künstlerische Ausdrucksweise umfasst eine große Bandbreite, die von architektonisch-surrealistischen Bildcollagen über Low-Budget-Filmproduktionen, deren Bildwelten sie aus Knete formt, bis hin zu Malereien und raumgreifenden Installationen reicht, in denen sie unterschiedlichste Gattungen, Stile, Materialien, Medien und Sujets zusammenbringt. Dabei dient die männliche und heteronormative Kunstgeschichte als Referenzfolie, die sie kritisch-humoristisch aufruft und durch die sie neue narrative Möglichkeiten erprobt, etwa wenn sie selbst als Figur in ihrem Comic *Am kühlen Tisch* (2014) Goya als väterlichen Freund begegnet, mit dem sie Alltagswidrigkeiten und -situationen erlebt und diskutiert. Durch das Aufgreifen und Verändern etablierter Narrative der Kunstgeschichte und das ästhetische Vermischen von Realität und Fiktion sowie von *High* und *Low* ändert sie die Bedingungen von Kunst, etwa der Malerei, wie Amy Sillman eindrücklich beschreibt: »[Von Wulffen] schlitzt sie von hinten auf, sodass ihre Innereien hervorquellen. Sie holt das Innere nach außen, sie dreht und wendet es, high und low sind keine gültigen Kategorien mehr. Und wenn man einmal das Ganze von Innen gesehen hat, wird die Oberfläche der Malerei nie wieder dieselbe sein«.[9] Eine ähnlich transformative Kraft schreibt auch Bernhart Schwenk von Wulffens Werken in seinem Katalogbeitrag *Die Wirklichkeit der Bilder* (2017) zu und konkretisiert diese wie folgt: Die Künstlerin begibt sich an die »Ränder der Gattung Malerei, der Kunst und des Künstlerischen, seziert die jeweiligen Definitionsgrenzen – und kontaminier[t] sie gewissermaßen, indem sie sie ins Zentrum rückt, Getrenntes bewusst vermischt, ironisch ergänzt oder in scheinbarer Unbeholfenheit überzeichnet«.[10] Die daraus entstehenden Irritationsmomente spiegeln »Widersprüche, Ungereimtheiten und seltsame Parallelitäten unserer Kultur«[11] wider. Diese Kontamination von bestehenden dichotomen Feldern und Bereichen, die Jacques Derrida als »Verunreinigung der Gattungen« bezeichnet, bringt er mit der »Ökonomie des Parasitä-

8 Vgl. ebd., S. 177.

9 Sillman: »Warum Amelie von Wulffens Bilder lustig sind«, S. 138.

10 Schwenk: »Die Wirklichkeit der Bilder«, S. 38.

11 Ebd.

ren«[12] zusammen. Diese »Logik des Parasitären«, die Derrida benennt, bezeichnet die Funktionen der Insekten in Werken von Wulffen, wo sie Bildräume stören, kommentieren und verändern.

Parasiten weisen einen ambivalenten gesellschaftlichen Stellenwert auf und sind von einer »aversionsbehaftete[n] Wahrnehmung«[13] betroffen, die sie mit der großen Tiergruppe der Insekten gemein haben. Denn Insekten werden gesellschaftlich einerseits oft als das Fremde, Unerwünschte und Invasive wahrgenommen – etwa als Schädlinge, Eindringlinge oder Krankheitsüberträger (z.B. Mücken, Läuse oder Kakerlaken), besitzen aber andererseits eine wichtige Rolle in Ökosystemen. Durch ihre Interventionen – Bestäubung, Zersetzung, Kreislaufprozesse – zeigen sie auf, dass ihr Eingreifen in bestehende Strukturen essenziell und notwendig ist. Diese ambivalenten Zuschreibungen, die sich zwischen negativen und positiven Konnotationen bewegen, korrespondieren mit den Überlegungen zur Denkfigur des Parasitären.

3. FUNKTIONEN DES PARASITÄREN

Den Begriff des ›Parasitären‹ betrachtend, fällt zunächst sein Rezeptionswandel auf. Während der Parasit aufgrund seiner etymologischen Herkunft (*para* = neben / *sitos* = Mahlzeit, Nahrung) und biologischen Bedeutung lange negativ konnotiert war und als unerwünschtes Lebewesen erschien, galt er in der griechischen Antike als Gast. Der neuzeitliche biologische Blick etablierte dann die verkürzte Sichtweise auf die Existenz des Parasiten als »bloßes Schmarotzertum«.[14] Erst die kulturellen Diskurse der 1980er Jahre knüpften wieder an die positivere antike Ausdeutung des Parasiten an und deuteten ihn zu einer »Metapher für das intervenierende Andere«[15] um, der als »Kommunikator«[16] zwischen verschiedenen Instanzen und Entitäten vermittelt. Dies hält Sabine Fabo in ihrem Text »Parasitäre Strategien« (2007) fest.[17] Über das Potenzial des Parasiten schrieb Michel Serres 1987: »Der Parasit ist ein Erreger. Weit davon entfernt, ein System in seiner Natur, seiner Form, seinen Elementen, Relationen und Wegen zu verwandeln […], [bringt er es vielmehr dazu], seinen Zustand in kleinen Schritten zu verändern«.[18] So besitzt er auch eine subversive Kraft, die es vermag, ›alte‹ Ordnungen zu verwirren, indem er sie durcheinanderbringt und Leerstellen in Systemen findet.[19] Ihm sind Strategien der Subversion, der Systemstörung, der Überlagerung und der Transformation zu

12 Derrida: »Das Gesetz der Gattungen«, S. 245ff.
13 Stullich: »Parasiten, eine Begriffsgeschichte«, S. 21.
14 Fabo: »Parasitäre Strategien«, S. 49.
15 Ebd.
16 Ebd.
17 Ebd., S. 48ff.
18 Serres: Der Parasit, S. 293.
19 Vgl. Fabo: »Parasitäre Strategien«, S. 49.

eigen, durch die er Systeme und Diskurse nicht aktiv zerstört, sondern sie in Bewegung und Schwingung versetzt. Lebendige und wirksame Systeme, wie Serres sie versteht, sind demnach auf die Interaktion mit dem Parasiten – als Initiator von Veränderungen – angewiesen. Diese vermittelnde, transformative Aufgabe, die Serres dem Parasiten zuschreibt, findet sich auch bei Derrida, der den Parasiten als eine Figur des Übergangs denkt. Er beschreibt ihn als keine leicht zu greifende Figur, da seine offene Position die Schwierigkeit seiner Verortung und dadurch ein hohes Maß an Komplexität mit sich bringt. Diese Offenheit spiegelt sich für Derrida auch im Changieren zwischen positivem und negativem Pol der Existenz wider. So schreibt Derrida:

> Dieser Übergang ist enthalten in der Logik des *para*- und des ›mit‹, was bedeutet, dass die Bedeutung des Parasiten sich selbst parasitiert. Und dass man den guten Parasiten und den schlechten Parasiten nicht in aller Strenge gegenüberstellen oder unterscheiden kann, wie man gerne möchte; noch zwischen Gut und Böse allgemein. Das Schlechte ist nicht das Gegenteil des Guten. Es ist sein supplementärer Parasit.[20]

Der Parasit agiert im Verständnis Derridas daher grenzüberschreitend und amalgamierend. Dadurch wird es unmöglich, zwischen einem ›guten‹ und einem ›schlechten‹ Parasiten zu differenzieren, ebenso wenig wie zwischen »Freund und Feind«[21] oder inneren und äußeren Gegner:innen. Mit der Überschreitung dieser Grenze stellt der Parasit die Bedeutung selbst in Frage: »Er wirft Bedeutung selbst über den Haufen. Er verwirrt die Einheit oder die universelle Identität der Bedeutung«.[22]

Die vermittelnde und transformative Aufgabe, die Fabo, Serres und Derrida dem Parasiten zuschreiben, wird anhand der Präsenz des Insekts in von Wulffens Selbstporträt *Ohne Titel* aus dem Jahr 2022 augenscheinlich (Abb. 1). Die 100 x 80 cm große, bemalte Leinwand zeigt eine weiblich gelesene Person, welche die Physiognomie der Künstlerin aufweist. Die als von Wulffen identifizierbare Figur erscheint im Zentrum des Bildes, etwas nach links versetzt, und schaut die Betrachtenden eindringlich an. Auf einem Fenstersims sitzend, befindet sie sich zwischen zwei eindeutig voneinander getrennten Sphären, die durch die zum Fenster gehörende Architektur definiert werden. Auf der linken Seite eröffnet sich der Blick in einen Garten, der von einigen Häusern umsäumt und vor allem durch ein Rasenstück mit einer Mauer erkennbar ist. Auf der rechten Seite sind eine hügelige Landschaft und einige Pferde mit Reiter:innen zu sehen. Zudem sind ein stimmungsvoller Himmel sowie ebenfalls Zivilisationsspuren durch angedeutete Häuser und eine Brücke im hinteren Teil sichtbar. An der Grenze dieser beiden Bereiche befindet sich die Künstlerin, hält einen großen, in Braun- und Blautönen gestalteten Schmetterling in der Hand und präsentiert ihn den Betrachtenden. Dieser Schmetterling

20 Derrida: »Die Signatur aushöhlen – eine Theorie des Parasiten«, S. 33.

21 Ebd.

22 Ebd.

scheint nicht zu den beiden unterschiedlichen Naturräumen auf der rechten und linken Seite zu gehören, sondern bildet eine Art Bindeglied zwischen den beiden Sphären und markiert in diesem Sinne ein Dazwischen, einen Übergang zwischen Heterogenem, das eine Konnexion zwischen beiden Bereichen bildet. Durch seine Existenzweise als metamorphisches Insekt, das seinen Körper und seine Lebensart immer wieder neu modellieren und anpassen kann, steht der Schmetterling für die Fähigkeit zur Metamorphose, einer »Umgestaltung [und] Veränderung [seiner] Gestalt«.[23] Der Schmetterling symbolisiert weniger eine feste Identität, sondern vielmehr eine Momentaufnahme eines sich ständig wandelnden Prozesses. Er ist ein Wesen, das sich einer eindeutigen Kategorisierung entzieht und für die Auflösung von Grenzen zwischen Stadien, Formen und Bedeutungen steht. Dies lässt sich auf von Wulffens künstlerische Praxis und möglicherweise ihr Selbstverständnis als Künstlerin übertragen.



Abb. 1: Amelie von Wulffen, o. T., 2022, Öl auf Leinwand, 100 × 80 cm, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Gunter Lepkowski; © Amelie von Wulffen

Anschließend an dieses Selbstporträt und die theoretischen Überlegungen zum Parasitären werden im Folgenden die Funktionen von Insekten in von Wulffens Werken beleuchtet. Im Fokus der Analyse steht die These, dass Insekten bei von Wulffen verschiedene Qualitäten des Parasitären besitzen, die sich durch die Phänomene des Abjekten, Phantastischen und Unheimlich-Grotesken konkretisieren

23 DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: »Metamorphose«, o.S.

lassen. Diese Modi bringen Momente der Destabilisierung, Ambivalenz und Subversion in das jeweilige Bild- und Bedeutungsgefüge der Arbeiten und unterlaufen die Hierarchie von *High* und *Low* innerhalb der Bildstrukturen. Diese parasitären Qualitäten von Insekten werden an unterschiedlichsten Arbeiten der Künstlerin untersucht.

4. DIE PARASITÄRE QUALITÄT DES ABJEKTEN

Das Abjekte, abgeleitet vom lateinischen Wort *abicere*, bedeutet in seiner Übersetzung ›wegwerfen‹ oder ›fallen lassen‹ bzw. abgeleitet vom Begriff *abiectus* ›verworfen‹, ›niedrig‹ oder ›gemein‹.[24] Der Begriff umschreibt hier etwas Abstoßendes, das sich auf unterschiedliche Weise konstituiert und von Julia Kristeva in *Powers of Horror. An Essay on Abjection* (1980) ebenso konturiert wird.[25] Als Auslöser können Körperausscheidungen, Exkremente, Menstruationsblut, Eiter, Erbrochenes, totes Fleisch, aber auch moralisch nichtige oder kriminelle Handlungen wie etwa Korruption, Verrat oder Vergewaltigung genannt werden. Die emotionalen Reaktionen, die dabei hervorgerufen werden können, manifestieren sich auf einer schwer greifbaren und undefinierbaren Ebene. Sie können am ehesten mit Abscheu, Ekel und Unbehagen – aber auch mit Horror und Angst – beschrieben werden. Kristeva begreift diese Phänomene weder als Objekte noch als Subjekte – »neither subject nor object«[26] –, wodurch ein Zustand tiefer Verunsicherung hervorgerufen wird und die bisher geltenden Gewissheiten darüber, wie die Welt zu verstehen ist, destabilisiert werden.[27] In von Wulffens Arbeiten erscheint das Gefühl des Abjekten in Bezug auf die Präsenz von Insekten immer wieder.

Das Moment des Abjekten wird oftmals mit vermeintlich ›niederen‹ Insekten assoziiert, insbesondere mit den Fliegen, die in unterschiedlichsten medialen Kontexten auftauchen. Ein Beispiel hierfür ist die sog. ›Kotfigur‹, die 2021 im KW Institute for Contemporary Art ausgestellt wurde. Die aus Pappmaché gefertigte Figur (Abb. 2) weist eine braune, unebene Oberfläche auf, die Assoziationen mit Fäkalien weckt.[28] Die Figur hat Spuren auf den weißen Wänden der Ausstellungsarchitektur hinterlassen, die nun von einer Vielzahl an Fliegen bevölkert werden. Kleine, aus Draht und zwei Muschelhälften gefertigte Tiere sitzen auf den fäkal anmutenden Schmierspuren und markieren die ›Verschmutzung‹ der weißen Ausstellungswand,

24 Vgl. Mieszkowski: »Subjekt, Objekt, Abjekt«, S. 104.

25 Siehe Kristeva: Powers of Horror. An Essay on Abjection.

26 Ebd., S. 1.

27 Vgl. Schüchter: wunderkammern als künstlerische Praxis – Sammeln, Ordnen und Zeigen im Anthropozän, S. 184.

28 Zur Geschichte des Fäkalen siehe auch Laporte: Eine gelehrte Geschichte der Scheiße.

wodurch das Museum als »Ort der Reinheit«[29] sowie seine Ästhetik des Vollendeten und Makellosen gestört wird.[30]



Abb. 2: Installationsansicht der Ausstellung »Amelie von Wulffen« in den Räumen des KW Institute for Contemporary Art, Berlin, 2020, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Patrick Armstrong; © Amelie von Wulffen

Der damit markierte Störungsmoment kongruiert mit Peter Geimers Deutung ihrer Existenzweise: »Fliegen intervenieren, sie kommen, ohne gerufen worden zu sein, und lassen sich nieder, wo man sie nicht erwartet hatte. Oftmals ist der Modus ihres Erscheinens die Störung. Sie sind nebensächlich und klein, und doch kann ihr Auftreten große Wirkungen erzeugen und dauerhafte Spuren hinterlassen.«[31] In Verbindung mit der Ästhetik des Fäkalen fungiert die Fliege als Indizgeberin für ein besonders eindringliches Beispiel des Abjekten. Das Fäkale zeigt, wie das Subjekt sich erst durch die Abstoßung solcher ›Nicht-Objekte‹ konstituiert. Es ist nicht Objekt, sondern etwas, was das Objekt-Sein verweigert und etwas Randständiges, für den öffentlichen Raum Verborgenes, darstellt. Nimmt man die Fliege hier als Figur der Störung ernst, so stellt sich die Frage, welches System hier im Sinne Serres'

29 Gerny: »Eklige Müllkunst. Zum Schaffen von Dieter Roth«, S. 49.

30 Vgl. Bianchi: »Müll. Der Schatten der Kunst«, S. 36f.

31 Geimer: Fliegen. Ein Portrait, S. 14.

mittels der Fliege irritiert werden soll. Insbesondere die weiße Museumswand, die ›beschmutzt‹ und von Fliegen belagert wird, steht symbolisch für das Zeigen von Kunst und somit auch für kunstgeschichtliche Ausstellungspraktiken von historisch überwiegend weißen und männlich kanonisierten Positionen. Somit ließen sich die Kotspuren in von Wulffens Arbeit *Ohne Titel* (2020) als feministische Inbesitznahme deuten, wie Katharina Hausladen sie interpretiert.[32] Dieses Spannungsverhältnis zwischen der Fliege als Störerin und tradierten kunstgeschichtlichen Bildern offenbart sich auch in von Wulffens Ölgemälde, das Goya in seinem Atelier darstellt (Abb. 3).



Abb. 3: Amelie von Wulffen, o. T., 2013, Öl auf Leinwand, 200 × 140 cm, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Gunter Lepkowski; © Amelie von Wulffen

Das Gemälde ist mit überdimensionierten, braunen, beflügelten Insekten versehen, die, ebenso wie die Fliege, an verwesende Vergänglichkeit erinnern. So werden mittels der Fliege häufig »Verschiebungen« gekennzeichnet, »die hinter altbekannten Kunstszenarios etwas sehr viel Beunruhigenderes zutage fördern«.[33] Die Fliege kann daher als Schwellenfigur gedeutet werden, die als Kommentatorin zwei heterogene Bereiche verbindet und miteinander in Beziehung setzt. Als Bild vor dem

32 Vgl. Hausladen: Country Club of Manners. Katharina Hausladen über Amelie von Wulffen in den KW Institute for Contemporary Art, S. 219.

33 McLean-Ferris: Tutti Frutti, S. 104f.

Bild »hält [sie] die Schwelle zwischen *im* Bild und *vor* dem Bildmedium, dem Raum der Betrachter:innen, in den sie als Trompe-l'œil hinausragt, ›ist‹ *weder* hier *noch* dort. An ihrer Stelle oszilliert es«.[34]



Abb. 4: Amelie von Wulffen, Am kühlen Tisch (Comic), 2014, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; © Amelie von Wulffen

Die Darstellung von Goya als etabliertem und kanonischem Künstler innerhalb der westlichen Kunstgeschichte findet sich auch in von Wulffens Künstler-Comic *Am kühlen Tisch* (2014). In diesem werden die Ängste und Unsicherheiten, die mit dem Sein und Leben als Künstlerin einhergehen können, auf humoristische und zugleich beunruhigende Weise verhandelt. In dem Comic manifestiert sich Goya als väterlicher Freund, mit dem von Wulffens gezeichnetes Alter Ego Vernissagen besucht, Ausflüge unternimmt und alltägliche Dinge bespricht. Auch an diesem Beispiel wird die Fliege evident, wenn es um das Überwinden tradierter künstlerischer Prinzipien der Malerei geht. Die Künstlerin im Comic kommentiert dies, auf die Leinwand zeigend, mit folgenden Worten: »Und ich greife also diese kalte bürgerliche Malerei

34 Menke: »Die Fliege auf dem Bord. Ins Bild kommen …«, S. 194. Bettine Menke führt hier die Rolle der Fliege als Schwellenfigur anhand des Thomas-Altars aus der Kölner Kartause vom Meister des Bartholomäus-Altars aus. Der um 1499 in Köln entstandene Altar befindet sich heute in der Sammlung des Wallraf-Richartz-Museums.

auf und zerstückele sie erneut. So schaffe ich Fluchtwege, ich zersetze sie und kreiere Psychoräume« (Abb. 4).

In von Wulffens Arbeiten manifestiert sich das Abjekte besonders in der Existenzweise der Fliege, die in Verbindung mit fäkalen Elementen als irritierende Störfigur auftritt und vermeintlich tradierte Gewissheiten der Kunstgeschichtsschreibung destabilisiert. Die Fliege dient dabei als Symbol für das Randständige und Verdrängte, das bestehende kunsthistorische Ordnungen infrage stellt und feministische Deutungen ermöglicht.

5. DIE PARASITÄRE QUALITÄT DES PHANTASTISCHEN

Das Phantastische offenbart sich als skandalöser Bruch, Riss in der Wirklichkeit, als das Bedrohliche, Fremde und Ungewöhnliche. Es umfasst jene Dinge, die außerhalb des Selbstverständlichen liegen. Phantastik, so Victoria von Flemming, »sei nicht allein als die Kombination des Unkombinierbaren, sondern zugleich eine irritierende und täuschende Verschränkung des Wirklichen mit Unwirklichem«[35] zu verstehen.

Im Kontext der Kunstgeschichte sind hybride Lebewesen eng verbunden mit der Ästhetik des Phantastischen, ähnlich wie transgressive Prozesse, die einen normativen Zustand in etwas Neues überführen. Das zeigt sich vor allem in der Kunst des Surrealismus und Dadaismus, in frühneuzeitlichen Drôlerien, Grotesken oder Werken der Wiener Phantastik. Die Metamorphe kann dabei als ein »Urgestein der Phantastik«[36] benannt werden. Das Phantastische spielt in von Wulffens Werken eine zentrale Rolle und erscheint als Mittel der Verunsicherung, Grenzverschiebung und kritischen Reflexion gesellschaftlicher wie kunsthistorischer Normen. Es tritt in Form surrealer Szenarien, hybrid-menschlicher Figuren, übernatürlicher Elemente oder märchenhaft überhöhter Bildwelten auf, die eine brüchige Realität zeigen und das Unheimliche, Unbewusste sowie Verdrängte sichtbar machen. In vielen ihrer Arbeiten vermischen sich reale und imaginierte Ebenen, was einen Moment der Ambivalenz schafft. In diesem Kontext spielt das Comichafte eine zentrale Rolle. Zum einen geschieht dies explizit, wenn es sich um die konkrete Figur Biene Maja handelt, zum anderen subtiler, wenn überdimensionierte Fliegen zu finden sind, die in bewusst dilettantischer Weise aus Miesmuschel, Draht, Pappmaché und Acrylfarbe montiert wurden und eine gewisse comichafte Abstrahierung erfahren.

---

35 Flemming: »Bildende Kunst«, S. 199.

36 Brittnacher: »Metamorph. Die Angstlust der Verwandlung«, S. 342.

Die Figur der Biene Maja – aus Pappmaché geformt – sitzt auf dem Galerieboden in einer gelblich glänzenden Lache aus Acryllack, die an Urin erinnert (Abb. 5).



Abb. 5: Amelie von Wulffen, Biene Maja (Maya the Bee), 2020, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; © Amelie von Wulffen

Die Hände stützend auf den Boden abgesetzt, schaut die Figur mit einem traurigen, fast verzweifelten Gesichtsausdruck in die Höhe. Ihre kleinen, verkümmerten Flügel werden von Drahtkonturen angedeutet. Räumlich befindet sie sich vor einer großformatigen, abstrakt bemalten Leinwand, auf der in Braun- und Gelbtönen geometrische Muster zu erkennen sind, die einerseits Assoziationen zu Honigwaben eröffnen, andererseits – den Titel miteinbeziehend – auf das sog. Bernsteinzimmer hindeuten. Das aus Bernstein, Gold und Edelsteinen gestaltete Zimmer, das ursprünglich im 18. Jahrhundert für den preußischen König Friedrich I. geschaffen wurde, gilt als eines der berühmtesten verschwundenen Kunstwerke der Welt. Insbesondere im Zweiten Weltkrieg spielte es eine symbolische und propagandistische Rolle, vor allem im Kontext des Kunstraubs durch die Nationalsozialisten. Es wurde zum Beutestück und Prestigeobjekt – und sein Verschwinden ist bis heute ein ungelöstes Rätsel.[37] Durch die gelben und braunen Balken und den »bernsteingelbe[n] Urin«[38] wird eine visuelle Brücke zwischen Biene und Bernsteinzimmer hergestellt, sodass sie als etwas Zusammengehörendes erscheinen.

Es stellt sich nun die Frage, wie diese Verbindung zu deuten ist. Jens Hinrichsen verweist in einem Zeitungsartikel vom 21.03.2021 auf die Verbindung von

37 Zur Geschichte des Bernsteinzimmers siehe u.a. Semenova/Minin/Gajdamak: Das Bernsteinzimmer. Ein Weltwunder kehrt zurück; Reuth: Auf der Spur des Bernsteinzimmers. Puschkin, Königsberg, Weimar, Coburg.

38 Hinrichsen: »Ausstellung in der Auguststraße. Bitterböse und zum Schreien komisch«, o.S.

Familiengeschichte (Biene Maja) und deutscher Historie (Bernsteinzimmer).[39] Referenzen zur deutschen Geschichte – vor allem der Zeit des Nationalsozialismus – nutzt von Wulffen oftmals, um menschliche Abgründe aufzuzeigen und diese mit kindlichen, unschuldigen Dingen und der Banalität des Alltags zu kontrastieren. Es lässt sich auch hier eine »psychologische Metapher in Bezug auf Kunst und Geld«[40] erkennen, die Hindrichs als »verdrängtes Indiz für Kreatürlichkeit und Sterblichkeit«[41] deutet.



Abb. 6: Amelie von Wulffen, o. T., 2015, Öl auf Leinwand, 100 × 80 cm, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Gunter Lepkowski; © Amelie von Wulffen

Anthropomorphisierte Insekten mit starken Emotionen finden sich auch in anderen Arbeiten wieder. Ein Beispiel hierfür ist die Arbeit *Ohne Titel* (2015) (Abb. 6), in der drei große Libellen, scheinbar aufrecht gehend, eine Art Wächterrolle einnehmen und die kindliche Figur im Vordergrund der Malerei umsäumen. In dreidimensionaler Form finden sich diese in der Ausstellung der Freedman Fitzpatrick Gallery, wo verschiedene Insekten aus Keramik auf dem Boden der Ausstellung positioniert

39 Ebd.

40 Ebd.

41 Ebd.

sind und menschliches Verhalten adaptieren, indem die Figuren etwa sehnsüchtig aus dem Fenster schauen oder traurig, zusammengekauert auf dem Boden liegen (Abb. 7, 8).





Abb. 7 und Abb. 8: Amelie von Wulffen, Installationsansicht in der Galerie Freedman Fitzpatrick, Los Angeles, 2015, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Michael Underwood; © Amelie von Wulffen

Bei von Wulffen dient das Phantastische als Mittel zur Irritation und Reflexion, indem es reale und imaginierte Ebenen, comichafte Elemente sowie hybrid-menschliche Insektenfiguren verbindet, die emotionale wie gesellschaftliche Abgründe sichtbar machen sollen. Besonders in der Figur der Biene Maja verschränken sich persönliche und kollektive Erinnerungen – etwa an Kindheit und deutsche Geschichte – zu einer vielschichtigen Metapher für Verdrängung, Vergänglichkeit und den Zusammenhang von Kunst, Macht und Trauma.

6. DIE PARASITÄRE QUALITÄT DES UNHEIMLICH-GROTESKEN

Die dritte parasitäre Qualität, die Insekten in von Wulffens Arbeiten einnehmen, beschreibe ich mit dem Begriff des ›Unheimlich-Grotesken‹. Das Groteske ist einerseits als »fantastisch gestaltete Darstellung von Tier- und Pflanzenmotiven in der Ornamentik der Renaissance und der Antike« zu verstehen, andererseits bezeichnet es die »Darstellung einer verzerrten Wirklichkeit, die auf paradox erscheinende Weise Grauenvolles, Missgestaltetes mit komischen Zügen verbindet«.[42] So wird beispielsweise das Komische mit dem Traurigen oder das Schöne mit dem Grausigen verbunden. Das Groteske wird in dieser zweiten Lesart als eine eigenständige ästhetische Kategorie gegenüber dem Erhabenen und dem Komischen gedacht.[43] Während das Komische jegliche Art von Sicherheit und Rückzug auf eine Ordnung grundsätzlich preisgibt, konstituiert sich das Erhabene als dessen ›Gegenpol‹, es übersteigt ebenfalls das sinnliche Fassungsvermögen, jedoch gibt das Groteske die ethische ›Verlässlichkeit unserer Weltorientierung‹ auf.[44] In von Wulffens Arbeiten finden sich viele groteske Darstellungen in unheimlich anmutenden Szenerien.



Abb. 9: Amelie von Wulffen, Some Churchy Types, 2017, Öl auf Leinwand, 110 × 100 cm, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Gunter Lepkowski; © Amelie von Wulffen

Ein Beispiel hierfür ist die Malerei *Some Churchy Types* (2017) (Abb. 9), die eine düstere Szenerie mit verschiedenen Akteuren eröffnet, welche sich als

42 DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: »Groteske«, o.S.

43 Vgl. Oesterle: »Groteske«, S. 297.

44 Vgl. ebd.; Kayser: Das Groteske. Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung, S. 44ff.

Hybridwesen mit menschlichen Physiognomien und Insektenkörpern beschreiben lassen. Das als Außenraum erkennbare Setting wirkt durch eine dunkle Farbpalette sehr düster und unheimlich. Der tiefblaue Himmel, der auf die Nacht verweist, und das ernste Zwiegespräch der Figuren erzeugen eine surreale und bedrohliche Atmosphäre. Der hilflose, auf dem Rücken liegende überdimensionierte Marienkäfer verstärkt diesen Eindruck.

Zudem ist eine symbolische Überfrachtung zu beobachten, die von den heterogenen, anthropomorphen Akteur:innen zu Stillleben- und Blumenstück-Elementen bis hin zur Ausgestaltung des Umraums unterschiedlichste Referenzen aufruft, die jedoch nicht zusammenzupassen scheinen. Das vermeintlich Vertraute verbindet sich hier mit ungewohnten Kombinationen, die irritieren und sich zu keiner einheitlichen oder linearen Narration zusammenfügen lassen. Eine ähnliche Ästhetik besitzt die Arbeit *Ohne Titel (Marées kids, shit, and butterfly*) (2017) (Abb. 10).



Abb. 10: Amelie von Wulffen, o. T. (Marées kids, shit, and butterfly), 2017, Öl auf Leinwand, 110 × 100 cm, Courtesy die Künstlerin und Trautwein Herleth, Berlin; Foto: Gunter Lepkowski; © Amelie von Wulffen

Hier sind drei kindlich anmutende Figuren abgebildet, die mit Kotklumpen und einem Schmetterling spielen. In einer ähnlichen düsteren Szenerie erscheinen die Gesichter der Kinder geisterhaft verzerrt und lassen etwas Unheilvolles und Dystopisches vermuten. Beide Werke besitzen nicht nur groteske Elemente, sondern beinhalten auch Momente des Unheimlichen, die Sigmund Freud in seiner Theorie des Unheimlichen im gleichnamigen Aufsatz von 1919 beschreibt. In diesem beschäftigt sich Freud mit der Frage, aus welchen Gründen bestimmte Dinge oder Situationen als verstörend und unheimlich empfunden werden, obwohl sie nicht direkt dem Bedrohlichen oder Fremden zuzuordnen sind. Anhand von E. T. A. Hoff-

manns Erzählung *Der Sandmann* (1816) beschreibt Freud das Unheimliche als eine Kategorie, die »zum Schreckhaften, Angst- und Grauenerregenden gehört«.[45] Es wird in jenem Zeitpunkt wirksam, an dem Verdrängtes in veränderter Form in das Bewusstsein dringt. Es handelt sich dabei nicht nur um fremde Dinge, die erschrecken und Angst auslösen, sondern um Vertrautes, das durch Verdrängung verborgen lag. Das Unheimliche entspricht somit jener »Art des Schreckhaften, die auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht«[46] und sich vor allem aus diesem speist.

Mit Blick auf von Wulffens Werke beschreibt Manfred Hermes die Präsenz des Unheimlichen wie folgt: »[Es] ist wie ein Knacks, ein Moment, in dem in das Bekannte und Anheimelnde der Schrecken oder die Beklemmung einfährt. Der Knacks bewirkt eine plötzliche Verschiebung«.[47] Was zunächst spielerisch erscheint, kippt ins Beunruhigende, in eine Atmosphäre des tiefen Unbehagens. Die Bildelemente verweisen auf verschiedene kulturelle und kunsthistorische Kontexte, lassen sich jedoch nicht eindeutig auflösen. So verbinden sich in von Wulffens Malereien die ästhetischen Konzepte des Unheimlichen und des Grotesken auf vielschichtige Weise: »Amelie von Wulffens Bilder drehen die Genres durch den Wolf, wodurch Mischformen wie impressionistische Schauerbilder, symbolische Lüftlmalerei oder pornografische Kinderbuchillustrationen entstehen«.[48] Es entstehen Bildräume, in denen sich Bedeutungen überlagern, widersprechen und ins Ungewisse verschieben. Von Wulffen schafft damit nicht nur eine visuelle Strategie der Verunsicherung, sondern auch eine kritische Reflexion über die Brüchigkeit gesellschaftlicher, kultureller und psychologischer Strukturen. Das Groteske und das Unheimliche greifen hier ineinander, um eine Realität zu entwerfen, die aus dem Gleichgewicht geraten ist – eine Realität, die das Verdrängte sichtbar macht und unsere vertrauten Ordnungssysteme infrage stellt.

Von Wulffens multimediale Kunstpraxis nutzt die Figur des Insekts, um tradierte kunsthistorische und gesellschaftliche Ordnungen zu destabilisieren. In ihren Arbeiten fungieren Insekten – insbesondere Fliegen, Schmetterlinge und Bienen – als parasitäre Figuren im Sinne von Derrida, Serres und Fabo: Sie stören, vermitteln und transformieren. Dabei verschränken die Werke das Abjekte, das Phantastische und das Unheimlich-Groteske als parasitäre Qualitäten und schaffen somit Momente der Irritation und der Ambivalenz. Von Wulffens Bildwelten reflektieren dabei nicht nur die Widersprüche zwischen *High* und *Low*, Natur und Kultur oder Subjekt und Objekt, sondern stellen durch humorvolle, surreale und oft beunruhigende Szenarien auch Fragen nach Identität, Macht und Erinnerung. Insekten sind in ihrer Kunst dabei keine Randfiguren, sondern zentrale Träger subversiver Bedeutungen. Sie agieren zwischen den Systemen und überschreiten tradierte Grenzen.

---

45 Freud: »Das Unheimliche«, S. 5.

46 Ebd., S. 7.

47 Hermes: »Malerei als Monstrum«, S. 238.

48 Ebd., S. 237.

LITERATURVERZEICHNIS

Bianchi, Paolo: »Müll. Der Schatten der Kunst«, in: Kunstforum International, Nr. 168, 2004, S. 34–45.

Brittnacher, Hans Richard: »Metamorph. Die Angstlust der Verwandlung«, in: Andererseits: Die Phantastik. Imaginäre Welten in Kunst und Alltagskultur, Ausstellungskatalog, Landesmuseen im Schlossmuseum Linz/Landesgalerie Linz, 2003, S. 331–352.

Bundesministerium für Umwelt, Klimaschutz, Naturschutz und nukleare Sicherheit: »Was sind Insekten?«, 05.07.2023, https://www.bundesumweltministerium.de/faq/was-sind-insekten#:~:text=Insekten%20sind%20die%20artenreichste%20Tierklasse,%2C%20Ameisen%2C%20Zikaden%20und%20Fliegen.

Cichosch, Katharina J.: »Künstlerin Amelie von Wulffen in Bern. Wider jeglichen Kunstkanon«, in: taz, 22.06.2019, https://taz.de/Kuenstlerin-Amelie-von-Wulffen-in-Bern/!5600475/.

Derrida, Jacques: »Das Gesetz der Gattungen«, in: Engelmann, Peter (Hrsg.): Jacques Derrida, Wien 1994, S. 245–283.

Derrida, Jacques: »Die Signatur aushöhlen – eine Theorie des Parasiten«, in: Pfeil, Hannelore (Hrsg.): Eingriffe im Zeitalter der Medien, Bornheim-Roisdorf 1995, S. 29–41.

Fabo, Sabine: »Parasitäre Strategien«, in: Kunstforum International, Nr. 185, 2007, S. 48–59.

Flemming, Victoria von: »Bildende Kunst«, in: Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2013, S. 198–226.

Freud, Sigmund: »Das Unheimliche« [1919], in: Jahraus, Oliver (Hrsg.): Sigmund Freud. Das Unheimliche. Stuttgart 2020.

Geimer, Peter: Fliegen. Ein Portrait, in: Naturkunden, hrsg. v. Geimer, Peter/Schalansky Judith, Bd. 045, Berlin 2018.

Gerny, Alexandra: »Eklige Müllkunst. Zum Schaffen von Dieter Roth«, in: Kunstforum International, Nr. 168, 2004, S. 46–56.

»Groteske«, in: DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache, https://www.dwds.de/wb/Groteske.

Hausladen, Katharina: »Country Club of Manners. Katharina Hausladen über Amelie von Wulffen in den KW Institute for Contemporary Art, Berlin«, in: Texte zur Kunst. Nr. 122, 2021, S. 216–220.

Hermes, Manfred: »Malerei als Monstrum«, in: Podeschwa, Isabel/Schwenk, Bernhart/Scotland, Joe/Wulffen, Amelie von (Hrsg.): Amelie von Wulffen. Bilder 1998–2016, Köln/London 2017, S. 235–240.

Hinrichsen, Jens: »Biene Maja muss mal. Die Kunst-Werke präsentieren die rätselhaften Bilder der Berliner Malerin Amelie von Wulffen«, in: Tagesspiegel, 21.03.2021, o.S.

Hinrichsen, Jens: »Ausstellung in der Auguststraße. Bitterböse und zum Schreien komisch«, in: Tagesspiegel, 20.03.2021, https://www.tagesspiegel.de/kultur/bitterbose-und-zum-schreien-komisch-4238119.html.

Kayser, Wolfgang: Das Groteske. Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung [1957], Tübingen 2004.

Kohout, Annekathrin: »Wie der Diskurs über ›high‹ & ›low‹ politisch instrumentalisiert wird«, in: POP-Zeitschrift, 16.07.2018, https://pop-zeitschrift.de/2018/07/17/wie-der-diskurs-ueber-high-low-politisch-instrumentalisiert-wirdvon-annekathrin-kohout16-7-2018/.

Kollhöfer, Thomas: »Das Insekt – zu Darstellung in (Zeichen-)Kunst und Wissenschaft«, in: 1,5 Grad. Verflechtungen von Leben, Kosmos, Technik, Ausst.-Kat. Kunsthalle Mannheim 2023, S. 176–183.

Kristeva, Julia: Powers of Horror. An Essay on Abjection [1980], New York 1982.

Laporte, Dominique: Eine gelehrte Geschichte der Scheiße, Frankfurt a.M. 1991.

McLean-Ferris, Laura: »Tutti Frutti«, in: Frieze d/e, Nr. 14, 2014, S. 102–109, https://trautweinherleth.de/documents/515/1405_frieze_d-e.pdf.

Menke, Bettine: »Die Fliege auf dem Bord. Ins Bild kommen …«, in: Hosseini, Anita/Kipke, Anne/Kuhn, Holger/Woisnitza, Mimmi (Hrsg.): Ins Bild kommen. Spielräume der Kunstkritik, Paderborn 2023, S. 192–197.

»Metamorphose«, in: DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache, https://www.dwds.de/wb/Metamorphose?o=metamorphose.

Mieszkowski, Sylvia: »Subjekt, Objekt, Abjekt«, in: Scholz, Susanne/Vedder, Ulrike (Hrsg.): Handbuch Literatur & Materielle Kultur, Berlin/Boston 2018, S. 99–107.

Oesterle, Günter: »Groteske«, in: Brittnacher, Hans Richard/May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart 2013, S. 293–299.

Reuth, Ralf Georg: Auf der Spur des Bernsteinzimmers. Puschkin, Königsberg, Weimar, Coburg, Berlin 1998.

Schüchter, Nina-Marie: »Von Insekten lernen. Über metamorphische Erdbeziehungen und Interspezies Care«, in: Tierstudien, Nr. 27, 2025, S. 105–115.

Schüchter, Nina-Marie: wunderkammern als künstlerische Praxis – Sammeln, Ordnen und Zeigen im Anthropozän, Bielefeld 2025.

Schwenk, Bernhart: »Die Wirklichkeit der Bilder«, in: Podeschwa, Isabel/Schwenk, Bernhart/Scotland, Joe/Wulffen, Amelie von (Hrsg.): Amelie von Wulffen. Bilder 1998–2016, Köln/London 2017, S. 33–40.

Semenova, Natalija/Minin, Aleksandr S./Gajdamak, Arkadij: Das Bernsteinzimmer. Ein Weltwunder kehrt zurück, Köln 2003.

Serres, Michel: Der Parasit, Frankfurt a.M. 2016.

Sillman, Amy: »Warum Amelie von Wulffens Bilder lustig sind«, in: Podeschwa, Isabel/Schwenk, Bernhart/Scotland, Joe/Wulffen, Amelie von (Hrsg.): Amelie von Wulffen. Bilder 1998–2016, Köln/London 2017, S. 138–142.

Sontheimer, Leonie: »Studie bestätigt globales Insektensterben«, in: Die ZEIT, 11.02.2019, https://www.zeit.de/wissen/umwelt/2019-02/artenvielfalt-volksbegehren-globales-insektensterben-artenschutz.

Stullich, Heiko: »Parasiten, eine Begriffsgeschichte«, in: Forum interdisziplinäre Begriffsgeschichte, Jg. 2, Nr. 1, 2013, S. 21–29, https://d-nb.info/1129881989/34.

Wulffen, Amelie von: Am kühlen Tisch, London 2014.

VON JÄGERN UND GEJAGTEN

Zur Funktion der Tiermetapher in Art Spiegelmans *MAUS* und Regina Hofers & Leopold Maurers *Insekten*

VON DANIELA KAUFMANN

1. EINLEITUNG

Die Darstellung des Holocaust ist bis heute eng mit der Frage verbunden, wie sich das historisch Unfassbare überhaupt erzählen und visualisieren lässt. Neben dokumentarischen Formen wie Zeitzeug:innenberichten oder historischen Studien haben sich in den letzten Jahrzehnten zunehmend künstlerische Ausdrucksformen etabliert, die den Versuch unternehmen, das Unsagbare über ästhetische Strategien erfahrbar zu machen. Der Comic hat sich dabei als Medium von besonderer Sprengkraft erwiesen und brachte mit Art Spiegelmans *MAUS. A Survivor's Tale*[1] (1986, 1991) einen Meilenstein der grafischen Literatur hervor, dessen Cover-Gestaltung bereits auf das Ungewöhnliche und Neue dieses Werks hinweist: zwei als Mäuse gezeichnete, aber menschlich anmutende Figuren – Spiegelmans Eltern Vladek und Anja – sowie eine Adolf Hitler evozierende Katzenfigur appliziert auf ein riesiges Hakenkreuz im Hintergrund (Abb. 1).

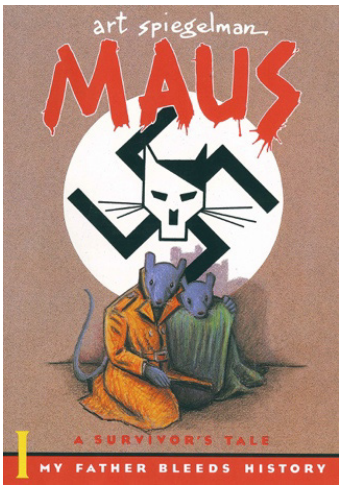


Abb. 1: Art Spiegelman, MAUS I. My Father Bleeds History, Cover, New York 1986; © Pantheon Books

---

1 Vgl. Witek: Art Spiegelman, XIX: Das erste Kapitel aus dem späteren ersten Band *My Father Bleeds History…* wurde im Dezember 1980 im Magazin *RAW* #2 veröffentlicht. Bis 1991 hatte Spiegelman dem gemeinsam mit seiner Frau Françoise Mouly editierten Magazin ein kleinformatiges Supplement mit den einzelnen Kapiteln beigelegt. Art Spiegelmans *MAUS* erschien schließlich gesammelt in zwei Bänden: *MAUS. A Survivors's Tale. My Father Bleeds History…*(1986) und *MAUS. A Survivor's Tale. And Here My Troubles Began…* (1991).

Spiegelman überschritt mit seiner autobiografischen Comicerzählung über seinen Vater Vladek, der Auschwitz und Dachau überlebte, die Grenzen gängiger Holocaust-Darstellungen und etablierte den Comic als ernstzunehmendes Medium historischer Zeug:innenschaft. Der Erfolg manifestierte sich 1992 mit dem Gewinn des *Special Pulitzer Prize*.[2] *MAUS* avancierte zu einem Schlüsselwerk in der Holocaust-Erinnerungskultur und gilt als Referenzwerk für nachfolgende Auseinandersetzungen mit der NS-Vergangenheit im Comic.[3] So etwa für die 2019 veröffentlichte Graphic Novel *Insekten*, auf deren Cover die Verknüpfung von Insekten mit den Insignien des Nationalsozialismus prominent erscheint (Abb. 2).[4]

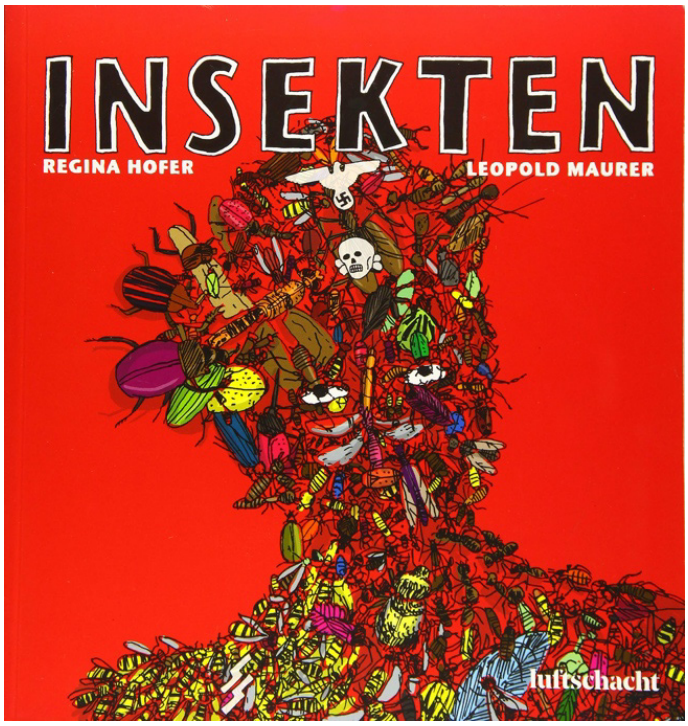


Abb. 2: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, Cover, 2019; © Luftschacht Verlag, Wien

28 Jahre nach der Veröffentlichung des zweiten Bandes von *MAUS*, erschien im Wiener Luftschacht Verlag ein weiterer autobiografischer Dokumentarcomic mit Tiermetaphorik: *Insekten* (2019) von Regina Hofer und Leopold Maurer.[5] Während

2 Vgl. The Pulitzer Prizes (Hrsg.): »1992 Winners and Finalists, Special Awards and Citations – Letters«.

3 Siehe dazu exemplarisch Stańczyk (Hrsg.): Comic Books, Graphic Novels and the Holocaust. Beyond Maus; Merten: Die Shoah im Comic seit 2000. Erinnern zeichnen; Frahm/Hahn/Streb (Hrsg.): Beyond MAUS. The Legacy of Holocaust Comics.

4 Sigmund Freud Museum: »Narrating Violence. Hofer/Maurer«: »*Maus* war natürlich […] ein großer Einfluss […] obwohl bei uns ein Täter zu Wort kommt«. Siehe auch Heidemann: »Ein Bestiarium des nationalsozialistischen Grauens. Gezeichnete Tiere in Regina Hofers und Leopold Maurers Comic *Insekten*«.

5 Vgl. Heidemann: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹«, S. 187. Regina Hofer ist seit 2002 als freischaffende Künstlerin in den Bereichen Animation und Zeichnung tätig,

sich *MAUS* dem Holocaust aus der Perspektive eines Überlebenden nähert und zudem die intergenerationale Weitergabe von Trauma untersucht, beleuchtet *Insekten* die Täterperspektive, indem es die Erinnerungen eines Mitglieds der Waffen-SS thematisiert. Im Zentrum der Erzählung stehen familiäre Verdrängungsmechanismen und die Verschiebung von Schuld sowie die Herausforderung, eine solche Vergangenheit sowohl narrativ als auch visuell zu fassen – eine Frage, mit der sich auch Spiegelman in *MAUS* konfrontiert sah und die er in seinem Referenzwerk *MetaMaus*[6] aus dem Jahr 2011 ausführlich diskutiert.

Die vorliegende Analyse widmet sich der unterschiedlichen Verwendung der Tier- bzw. Insektenmetaphorik in den Werken Spiegelmans und Hofers und Maurers. Der Fokus liegt dabei auf den ästhetischen, narrativen und ikonografischen Strategien, mit denen beide Werke versuchen, traumatische Geschichte visuell zu kodieren. Die Tiergestalten fungieren hierbei nicht nur als Metaphern für Dehumanisierung, sondern auch als symbolische Vermittler eines Geschehens, dessen Darstellungsmöglichkeiten grundsätzlich limitiert sind. Die vorliegende Untersuchung fragt daher nach den Funktionen dieser metaphorischen Kodierungen in der Konstruktion von Geschichte und Erinnerung und geht dabei der Frage nach, wie das Unsagbare sagbar und sichtbar gemacht werden kann.

Vor diesem Hintergrund stellen sich die Fragen, auf welche Weisen die Tiermetaphern in *MAUS* und *Insekten* genutzt werden, um unterschiedliche Perspektiven von Überlebenden und Täter:innen zu gestalten und welche Rolle diese Bildsprache für die Darstellung von Erinnerung und Schuld spielt. Grundlage hierfür sind die bereits geleisteten Vorarbeiten der Autorin zur Rolle anthropomorpher Tierfiguren im Comic – veröffentlicht unter anderem in *Ent-Larvung. Zur Genese der anthropomorphen Tierfigur im Comic* (2014) sowie in »Art Spiegelmans Maus. Vom Suchen und Finden (k)einer Metapher« (2017) oder »Exploring ARTivism. Artistic Activism and Subversion in George Herriman's ›Krazy Kat‹« (2024) – in denen insbesondere Alteritätskonzepte, erzählstrategische Funktionen tierischer Maskierungen und ihre erinnerungskulturelle Tragweite (im Kontext von Holocaust- und Shoah-Darstellungen) untersucht wurden. Die folgende Analyse greift diese Erkenntnisse auf und erweitert sie um eine komparatistische Perspektive: Mit *Insekten* rückt ein Werk in den Blick, das die Metaphorik tierischer Körper primär zur Visualisierung nationalsozialistischer Täterschaft nutzt. Ziel dieses Beitrags ist es, die Tiermetaphorik in *Insekten* mithilfe etablierter Deutungsansätze zur Tierfigur in Art Spiegelmans *MAUS* zu untersuchen und im Spannungsfeld von Ästhetik, Erinnerungskultur und ethischer Repräsentation zu verorten.

---

während Leopold Maurer seit 1998 als freischaffender Künstler in den Bereichen Animation, Cartoon, Comic und Illustration arbeitet.

6 Spiegelman: MetaMaus. A Look Inside a Modern Classic MAUS.

2. *MAUS* – IKONOGRAFIE UND VISUALISIERUNG

2.1 NS-PROPAGANDAÄSTHETIK

»Es ist ja nur recht und billig, die Welt von einer minderwertigen Rasse zu befreien, die sich wie Ungeziefer vermehrt«,[7] wird Adolf Hitler im Epigraph der deutschen Übersetzung des ersten Bandes der Comicerzählung *MAUS. A Survivor's Tale* aus dem Jahr 1989 von Art Spiegelman zitiert. Dass der Autor ausgerechnet die Worte des Diktators voranstellt, durch dessen Regime über elf Millionen Menschen[8] ums Leben kamen, irritiert zunächst. Zusammen mit dem vielsagenden Cover (Abb. 1), markiert das Zitat jedoch bereits programmatisch die Ausrichtung des Werkes: Spiegelman greift hier die Sprache der Nationalsozialist:innen auf, die Jüd:innen als »Ungeziefer« diffamierten, und macht sie zugleich zum Ausgangspunkt seiner eigenen künstlerischen Strategie. Ein wesentlicher Aspekt ist hierbei die Visualisierung der Figuren mit Tierköpfen. Die hier dargestellten Jüd:innen haben Mäuseköpfe, Deutsche Katzenköpfe, Pol:innen Schweineköpfe oder Amerikaner:innen Hundeköpfe.

Im Zuge seiner Recherchen zu *MAUS* setzte sich Spiegelman intensiv mit stereotypen Bildwelten auseinander. Als Inspirationsquellen dienten ihm neben den von Walt Disney stammenden Zeichnungen der Figur Mickey Mouse auch Bebilderungen osteuropäischer Kinderbücher, Zeichnungen der Kinderbuchautorin Beatrix Potter sowie des gesellschaftskritischen, deutsch-amerikanischen Künstlers der Neuen Sachlichkeit George Grosz.[9] Vor allem intensive Recherchen zum Thema Genozid sollten Spiegelman letztlich die Richtung weisen. Bewusst integrierte er in seine anthropomorphen Mäuse subtile Spuren der *Juden-als-Ungeziefer*-Karikaturen, wie sie in nationalsozialistischen Printmedien kursierten. Die verstörendste Quelle fand Spiegelman jedoch in den Propagandamaterialien der Nationalsozialist:innen selbst – allen voran im berüchtigten Hetzfilm *Der ewige Jude* (D 1940), der Jüd:innen zunächst als bärtige, in Kaftane gekleidete Gestalten porträtiert und im nächsten Schnitt mit Ratten gleichsetzt. Seine Erkenntnis ist ebenso klar wie erschütternd: »dehumanization was at the very heart of the killing project«.[10] Damit verwies Spiegelman auf die nationalsozialistische Systematik, die dem

7 Adolf Hitler zit. nach Spiegelman: Die vollständige Maus, S. 8.: Im englischen Original heißt es: »The Jews are undoubtedly a race, but they are not human«. Siehe dazu: Spiegelman: The Complete Maus, S. 10.

8 Vgl. United Holocaust Memorial Museum: »Wie viele Menschen wurden von den Nazis ermordet?«. Das *United States Holocaust Memorial Museum* spricht nach Zusammenführung unterschiedlicher demografischer, historischer und administrativer Datenquellen, darunter Volkszählungen vor und nach dem Krieg, Deportationslisten, Lager- und Erschießungsprotokolle, Zeugenaussagen sowie Nachkriegsuntersuchungen nationaler und internationaler Behörden von etwa 11,7 Millionen Menschen, die im nationalsozialistischen Vernichtungsregime ihr Leben verloren haben.

9 Vgl. Spiegelman: MetaMaus, S. 143.

10 Ebd., S. 115.

industriellen Massenmord und der Verwendung des Schädlingsbekämpfungsmittels *Zyklon B* als chemisches Tötungsmittel den Weg ebnete: die Zerstörung individueller Identität durch rhetorische, visuelle und institutionalisierte Formen der Entmenschlichung.

2.2 PROJEKTIONSFLÄCHEN

In Spiegelmans *MAUS* wird der Prozess der Entindividualisierung und Entmenschlichung in der Visualisierung der Mausfiguren deutlich: Die Häftlinge, ihres Kopf- und Körperhaares beraubt, verlieren nicht nur ihre äußere Identität, sondern werden auch optisch nahezu ununterscheidbar. Die Mäusegesichter reduzierte der Zeichner auf die geometrische Grundform des Dreiecks und verwandelte die Figuren in Projektionsflächen: »[T]he mouse heads are masks, virtually blank, like Little Orphan Annie's eyeballs, a white screen the reader can project on«[11]; »just a nose and eyes – very different from Mickey Mouse with his smiling have-a-nice-day face«.[12] Die Mausmaske lässt das Individuum durch die stilistische Abstraktion hinter einer kollektiven Figur verschwinden, wie Scott McCloud in seinem Sachcomic *Understanding Comics* (1993) anhand eines Dreiecksdiagramms erläutert.[13] Je stärker eine Figur stilisiert wird, desto universeller erscheint sie und desto größer werden die Identifikationsmöglichkeiten für die Lesenden. Vladeks *Charakterkopf* findet sich fernab realistischer Darstellungsmodi in der Ecke des *Meanings* und in Gesellschaft von Offissa Pupp (*Krazy Kat*), Charlie Brown (*Peanuts*) oder Walt Disneys Mickey Mouse. Dadurch entsteht ein paradoxes Spannungsverhältnis: Die Figuren sind entindividualisiert, vermitteln aber dennoch Menschlichkeit und Persönlichkeit.

2.3 ZWISCHEN MICKEY MOUSE UND ANTISEMITISCHER KARIKATUR

Die visuelle Gestaltung der Mäuse resultierte aus einem komplexen Geflecht von Einflüssen. Einen entscheidenden Impuls erhielt Spiegelman durch den Experimentalfilmer Ken Jacobs, der auf die Verbindung der Theatermaskerade des *Blackface* mit Disneys jazzoider Mickey Mouse in *Steamboat Willie* (USA 1928) hinwies.[14] Mit seiner markant weiß umrandeten Augen- und Mundpartie sowie den weißen Handschuhen trat Disneys berühmteste Figur in die Fußstapfen der *Blackface*-Darsteller:innen aus den vielfach rassistisch geprägten *Minstrel Shows*, in der weiße Schauspieler schwarz geschminkt und mit weiß bemalten Lippen auftraten. »I did realize that if I shifted from Ku Klux Kats and anthropomorphized ›darkies‹ to the terrain I

11 Spiegelman: »Little Orphan Annie's Eyeballs«: *Little Orphan Annie's* Augen bestehen ausschließlich aus einem schwarz umrandeten weißen Oval. Damit werden die Lesenden dazu animiert, selbst Emotionen in Annies Augen und in die Figur zu projizieren.

12 Spiegelman: MetaMaus, S. 145.

13 Vgl. McCloud: Understanding Comics. The Invisible Art, S. 52–53.

14 Vgl. Spiegelman: MetaMaus, S. 112. Siehe auch Sammond: Birth of an Industry. Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation.

was more viscerally affected by, the Nazis chasing Jews as they had in my childhood nightmares, I was on to something«,[15] bemerkte Spiegelman rückblickend.

Andererseits nutzte Spiegelman antisemitische Stereotype bewusst als Bildmaterial, wie der Pulitzerpreisträger in einem Artikel mit dem Titel »Little Orphan Annie's Eyeballs« aus dem Jahr 1994 erläuterte: »I remember looking at old cartooning books when I was a kid and learning that a Jew had a hooked line for a nose and large animated hands«.[16] In seine anthropomorphen Mäuse ließ er Spurenelemente der Karikaturen von Philipp Rupprecht einfließen, der unter dem Pseudonym ›Fips‹ u.a. von 1925 bis 1945 für das antisemitische Hetzblatt *Der Stürmer* zeichnete. Selbst die markante Form der Schnauze erinnert unweigerlich an die stereotype *jüdische Hakennase* – eine visuelle Verbindung, die kaum zufällig erscheint. Vielmehr lässt sich argumentieren, dass Spiegelmans Mäuseköpfe beinahe direkt aus dem Bildrepertoire des *ewigen Juden* stammen.

3. *INSEKTEN* – DIE TÄTERPERSPEKTIVE

Auch wenn man auf den ersten Blick vielleicht nicht alle Insignien und Symbole in dem Porträt auf dem Cover von *Insekten* (Abb. 2) erkennen mag, so ist jedenfalls das Zitat auf der Rückseite des Umschlags bezeichnend: »Ja, sicher war ich [Leopold Maurers Großvater (d. Verf.)] bei der Hitlerjugend. Zuerst bei den Hahnenschwanzlern unter Dollfuß, dann die Hitlerjugend. Mit 17 meldete ich mich freiwillig zur Waffen-SS«.[17] Auf dem Cover ist Maurers Großvater[18] zu sehen, oder eigentlich auch nicht, denn hierbei handelt es sich nicht um eine visuelle Darstellung im herkömmlichen Sinne. Stattdessen wird der Großvater förmlich von Insekten zerfressen und ist daher kaum zu erkennen. Er war zeitlebens Nationalsozialist und als Mitglied der Waffen-SS maßgeblich an Massakern in Babyn Jar, Tulle und Oradour-sur-Glane sowie an der Ermordung von Jüd:innen, Partisan:innen und Zivilist:innen beteiligt.[19]

Insekten ist eines jener Werke der Erinnerungskultur, das sich der nationalsozialistischen Vergangenheit aus der Perspektive eines Täters widmet. Die Graphic Novel basiert, ähnlich wie Spiegelmans *MAUS*, auf Tonbandinterviews – im konkreten Fall mit Leopold Maurers Großvater – und beleuchtet die Verarbeitung dieser

15 Spiegelman: MetaMaus, S. 112.

16 Vgl. Spiegelman: »Little Orphan Annie's Eyeballs«.

17 Hofer/Maurer: Insekten, Umschlagseite 4.

18 Wenn im vorliegenden Text der Großvater genannt wird, ist dezidiert Leopold Maurers Großvater gemeint.

19 Vgl. Zoidl: »Rezension. Insekten von Regina Hofer und Leopold Maurer«. Siehe dazu auch Hofer/Maurer: Insekten, S. 238. In der Schlucht von Babyn Jar (dt. Weiberschlucht) ermordeten deutsche Einsatztruppen am 29. und 30. September 1941 über 30.000 Jüdinnen und Juden. Auch in Frankreich verübte die Waffen-SS schwere Kriegsverbrechen: Am 9. Juni 1944 kam es in Tulle zu Massenhinrichtungen unter der Zivilbevölkerung, einen Tag später, am 10. Juni, wurden bei Massakern von Oradour-sur-Glane 642 Menschen getötet.

Verstrickung durch die nachfolgenden Generationen. Die narrative Struktur des Werks zeichnet sich durch ein komplexes Zusammenspiel dreier Ebenen aus: den Schilderungen der skrupellosen Erinnerungen des Großvaters, den retrospektiven Reflexionen des Enkels und der dokumentarischen Recherche. Die visuelle Darstellung der Kriegs- und Nachkriegsgeschichte erfolgt durch ein Wechselspiel kontrastierender Schwarzweiß-Sequenzen, die sich gegenseitig kommentieren und konterkarieren: Während Maurer auf erzählerische Klarheit setzt, arbeitet Hofer mit einer abstrahierenden und assoziativen Bildsprache.[20] Letztere ist für jenen Erzählstrang verantwortlich, der während des Krieges spielt und die Zitate des Großvaters »total ungefiltert«[21] wiedergibt. »Der Großvater hat so seine Rollen: Er redet vom Nationalsozialismus, er schießt eine Runde. Er hat Momente, in denen er nachdenklich und reuevoll wird«, bemerkt Maurer und ergänzt: »aber das wird sofort wieder unterbrochen mit dem Part von Regina [Hofer]«.[22] In einem Interview mit Lisa-Viktoria Niederberger und Petra Weixelbraun erläutert die freischaffende Künstlerin die Aufteilung der einzelnen Abschnitte und begründet diese mit der als notwendig erachteten Distanz, an der es Leopold Maurer aufgrund des engen Verwandtschaftsverhältnisses als Enkel fehlte.[23]

Mit der Kombination aus dokumentarischer Genauigkeit und surrealer Bildsprache gelingt Hofer und Maurer eine kritische Reflexion über Schuld, Verantwortung und die Dehumanisierung der Täterinnen und Täter. Die zentrale Metapher der Insekten wird dabei auf vielschichtige Weise genutzt, um sowohl die Strukturen des Nationalsozialismus als auch die individuelle Verantwortung zu beleuchten.

Im Jahr 2004 führten Leopold Maurer und Regina Hofer mit Maurers Großvater, einige Jahre vor dessen Tod, mehrere Interviews. Das Ergebnis sind rund zehn Stunden an Tonbandaufnahmen, deren Inhalt zutiefst schockierend ist.[24] Die Aussagen hatten eine derart verstörende Wirkung, dass Maurer als unmittelbare Konsequenz den Kontakt zum Großvater abbrach. Nach dessen Tod entsteht *Insekten*, ein verbal-graphisches Zeugnis, das eine fragmentierte Erzählstruktur aufweist und sich auf drei überlappenden Zeitebenen mit der Verdrängung und Rationalisierung der Täterschaft auseinandersetzt. Kombiniert werden die Kriegserinnerungen des Großvaters mit der gegenwärtigen Auseinandersetzung und den Reflexionen Maurers als Nachkomme eines Täters. Darüber hinaus werden auch symbolische Sequenzen integriert, die psychische und moralische Konflikte darstellen (Abb. 3, 4).

---

20 Vgl. Heidemann: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹«, S. 187.

21 Niederberger/Weixelbraun: »Zumutbare Wahrheit. Ein Interview mit Leopold Maurer und Regina Hofer über ›Insekten‹«, S. 238.

22 Ebd., S. 243.

23 Vgl. ebd., S. 238.

24 Vgl. ebd., S. 237.

Heidemann beschreibt diesen Ansatz als ein »polysemantisch gezeichnetes ›Doing Memory‹«,[25] welches sich unter dem Leitmotiv der Insekten entfaltet.

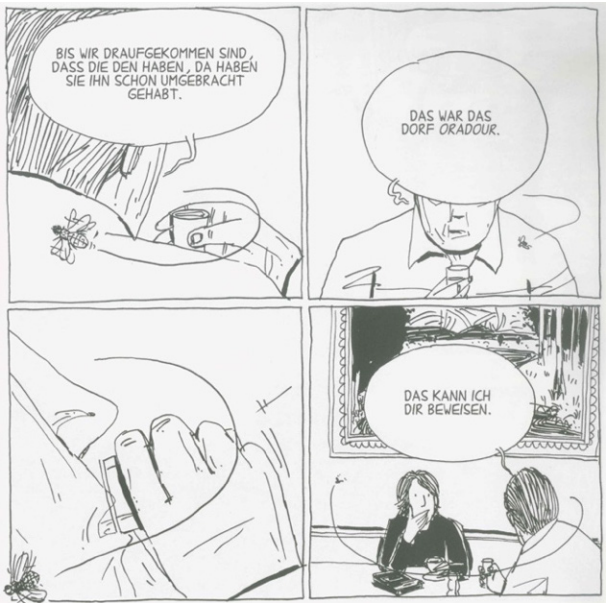


Abb. 3: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, 2019, S. 195; © Luftschacht Verlag, Wien



Abb. 4: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, 2019, S. 55; © Luftschacht Verlag, Wien

Die Vergangenheit des Großvaters erscheint als ein fortwährender, von Schuld und Verdrängung durchzogener Prozess, geprägt von einem kontinuierlichen Ringen zwischen Verleugnung und der Anerkennung eigener Verantwortung. Die Erzählungen sind häufig von einem Unterton der Rechtfertigung durchzogen, wodurch die Erinnerungen des Großvaters aktiv und mitunter verzerrend konstruiert wer-

25 Heidemann: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹«, S. 187.

den. Mit dieser Art der verbalgrafischen Darstellung konfrontiert *Insekten* die Lesenden mit (Abwehr)Mechanismen wie Verdrängung und Rechtfertigung aufseiten der Täter:innen und regt damit zur kritischen Reflexion an. Die Verwendung des Insektenmotivs als visuelle Metapher für Schuld und Kollektivität weist auf eine erinnerungskulturelle Strategie hin, die sich weniger durch Empathie als durch Irritation auszeichnet.

4. TIERMETAPHERN

4.1. MASKEN UND LEERE FORMEN

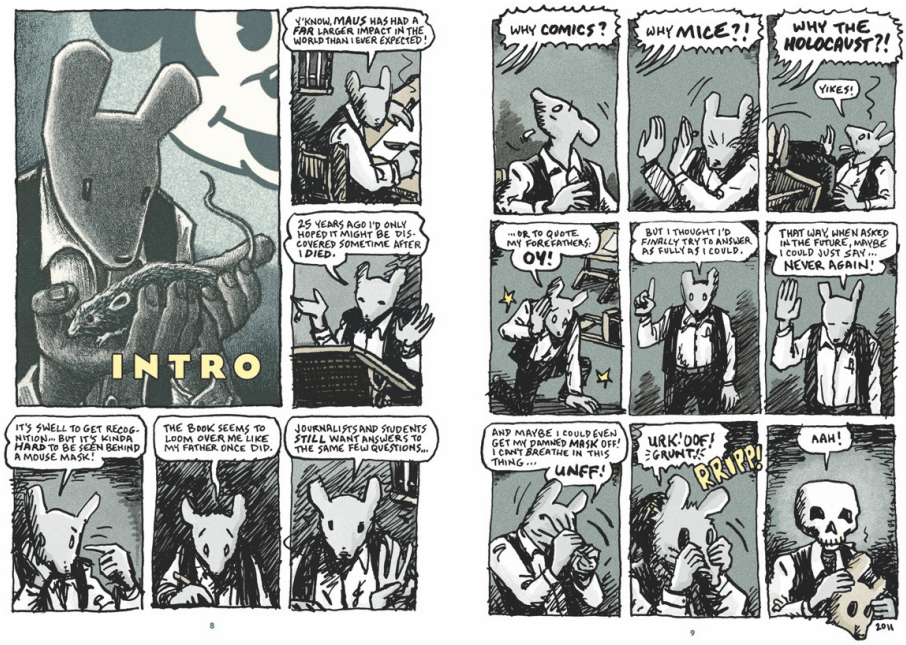


Abb. 5: Art Spiegelman, MetaMaus, Intro, 2011, S. 8f.; © Art Spiegelman

Die Frage der Darstellung der Figuren in *MAUS* war in der Rezeption des Werks stets von besonderer Bedeutung, da es sich doch um Menschen mit symbolischen Tiermasken handelt und nicht um klassische anthropomorphe Tierwesen. Diese Masken fungieren als Metaphern für ideologische Zuschreibungen und greifen die rassistischen Kategorisierungen des NS-Regimes auf, um deren absurde Logik sichtbar zu machen: Jüdische Menschen werden, unabhängig von ihrer Herkunft, als Mäuse gezeichnet, wohingegen nicht-jüdische Menschen etwa als Katzen, Rentiere, Hasen oder auch Motten visualisiert werden. Mit dieser ikonischen Gegenüberstellung von Katze und Maus bediente sich Spiegelman eines archetypischen Bildschemas, das an klassische Tierfabeln[26] anknüpft und somit das Machtgefälle zwischen Täter:innen und Opfern bzw. Jäger:innen sowie Gejagten markiert.

26 Bereits Edmond-François Calvo hatte sich in seinem zweibändigen Bilderbuch *La bête est morte!* (1944/45) der tradierten Tiersymbolik bedient und etwa Hitler als *Großen Bösen Wolf* karikiert.

MAUS und die »kristalline Mehrdeutigkeit«[27] der Tierköpfe wurden in der Vergangenheit bereits vielfach diskutiert. So prägte etwa Ole Frahm den Begriff der »lebendigen Masken«. Er beschreibt die Tierköpfe als Masken ohne dahinterliegendes Gesicht, die sowohl Metaphern als auch keine Metaphern sind. Diese Masken evozieren, so Frahm, die Projektion eines wahren Gesichts, lassen sich jedoch nicht abnehmen, sondern sind mit der Darstellung der Identität untrennbar verschmolzen.[28] Diese Hypothese findet ihre Bestätigung im ersten Panel des Intros (Abb. 5) von *MetaMaus*. Hier wird die aus dem Jahr 1992 und im US-amerikanischen Magazin *Tikkun* veröffentlichte Lithografie *Mickey, Maus + Mouse* mit der anthropomorphen Mausfigur Art (Spiegelman) als Bindeglied inmitten der populären Micky Maus und dem vierbeinigen Nagetier gezeigt. Eindringlich illustriert Spiegelman, dass er sich seiner, sowohl von anderen sowie auch von ihm selbst, auferlegten Maske nicht entledigen und dem Einfluss des Werkes nicht entziehen kann, auch wenn er den Versuch unternimmt: »And maybe I could even get my damned mask off! I can't breathe in this thing...UNFF!«. Letztendlich kommt es jedoch nicht nur zum Verlust der Maske, sondern er *verliert* gleichzeitig sein Gesicht. In diesem Sinne konstatiert Frahm: »Die lebendigen Masken werden nicht getan, sie tun. Sie sind nicht repressiv, sondern produktiv. Sie produzieren die Projektion möglicher Dahinter. [...] Erst durch die lebendigen Masken werden die Individuen zu natürlichen Körpern«.[29] Somit lassen sich die Tiermasken in *MAUS* mehrfach deuten: als Metapher für biologische Rassenzuschreibungen – etwa wenn eine Katze mit einer Maus Kinder bekommt[30]; als Ausdruck individueller Identität – wenn z.B. ein Porträtfoto Vladeks als ›Beweisstück‹ in den Comic montiert ist[31]; oder als Zeichen für das Menschsein an sich – etwa wenn Art sich selbst mit einer aufgesetzten Mausmaske zeichnet (Abb. 6).[32]

27 Ron Weschler zit. in Spiegelman: MetaMaus, S. 34.

28 Vgl. Frahm: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor's Tale, S. 12.

29 Ebd., S. 51.

30 Vgl. Spiegelman: The Complete Maus, S. 291.

31 Vgl. ebd., S. 294.

32 Vgl. ebd., S. 201.



Abb. 6: Art Spiegelman, The Complete MAUS, 2003, S. 201; © Art Spiegelman

Welche Deutung dominiert, kann jedoch nicht generell entschieden werden, sondern muss von Fall zu Fall, von Panel zu Panel provoziert werden. Wie es Clemens Setz formuliert, explodiert die Tiermetapher immer wieder, beispielsweise in einer Panelfolge, in der sich die Figur Anja vor einer ›echten‹ Ratte fürchtet.[33] Gerade diese Grenzverwischung lässt die Masken in *MAUS* zu Metaphern und zugleich zu Nicht-Metaphern werden.

Auf demselben Grundgedanken, dem Prinzip der Entmenschlichung und Verleugnung des Individuums als menschliches Wesen, basiert auch Hofers und Maurers Darstellungsmodus in *Insekten*. In den Erzählungen des Großvaters fehlt den Opfern jegliche Individualität. Hofer geht jedoch stilistisch noch einen Schritt weiter als Spiegelman. Die Opfer erscheinen häufig als schematische, leere Formen. Sie sind gesichtslos.[34] Regina Hofer zeichnet mitunter nur mehr Fünferstriche (Abb. 4),

33 Vgl. Setz: »Dem Chaos abgerungene Zusammenhänge. Über Art Spiegelman«, S. 32.

34 Vgl. Zoidl: »Rezension. Insekten von Regina Hofer und Leopold Maurer«, S. 5f.

um die Vielzahl der Toten anzudeuten – eine Reduktion auf Zahlen, durch welche die Opfer ähnlich der am Unterarm tätowierten Identifikationsnummer entmenschlicht wurden.

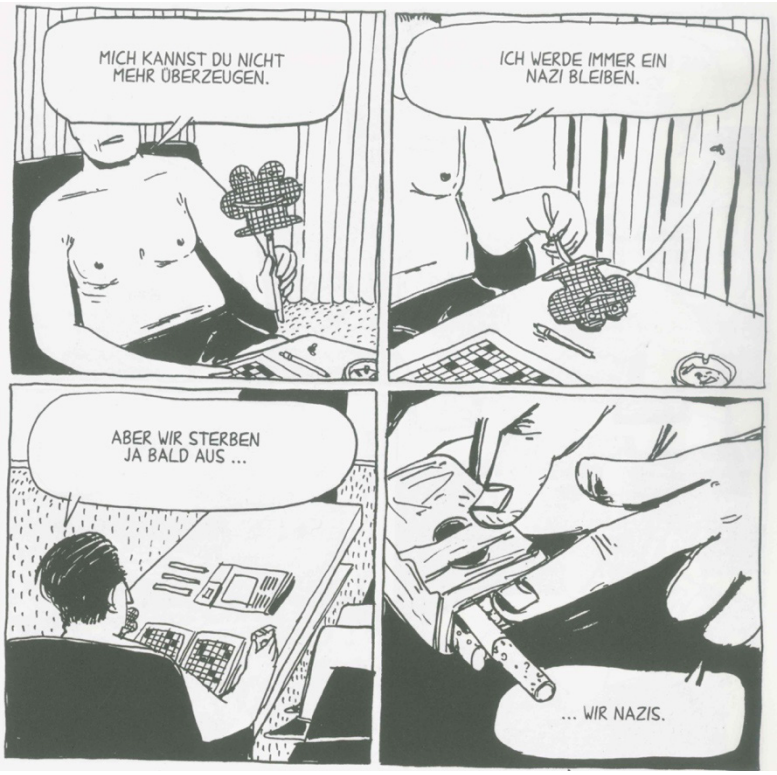


Abb. 7: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, 2019, S. 41; © Luftschacht Verlag, Wien

Aber auch der Großvater zeigt sein Gesicht im Comic nicht – oder besser: Hofer und Maurer zeigen sein Gesicht nicht. All das, was der Großvater so unverblümt ausspricht, steht ihm im wahrsten Sinne des Wortes, häufig durch eine Sprechblase symbolisiert, direkt ins Gesicht geschrieben (Abb. 7). Der Großvater steht stellvertretend für das Kollektiv der Täter:innen,[35] die als Mitläufer:innen in der Menge ebenfalls ihr Gesicht verloren haben: »Ich versuche meinen Großvater auf verschiedenen Fotos [der *Topographie des Terrors* in Berlin (Anm. Verf.)] zu entdecken. Aber jeder und keiner sieht so aus wie er«,[36] bemerkt Maurer in *Insekten*. Während Spiegelman im Intro zu *MetaMaus* sich seiner auferlegten Maske nicht entledigen kann, weil sich Maske und Gesicht vereinen, verliert Maurers Großvater sein Gesicht, weil er völlig fremdgesteuert und manipuliert als Teil der kaltblütigen Masse in derselben versinkt.

35 Sigmund Freud Museum: »Lesung und Künstler:innen-Gespräch mit Regina Hofer und Leopold Maurer«.

36 Hofer/Maurer: Insekten, S. 182.

4.2 INSEKTEN MIT SYSTEM UND ORDNUNG

Während *MAUS* mit der Ambivalenz maskenhafter Tierköpfe spielt und deren metaphorische Sprengkraft nutzt, entwirft *Insekten* ein anderes Konzept. Die dort dargestellten Figuren sind keine Menschen mit aufgesetzten Tiermasken, sondern insektoide Wesen, deren körperliche Transformationen eine visuelle Dehumanisierung auf struktureller Ebene vorantreiben. Im Unterschied zu den *lebendigen Masken* bei Spiegelman steht in *Insekten* die visuelle Gleichsetzung von Täter:innen, aber auch Opfern mit Insekten im Zentrum – eine Darstellung, die weniger zwischen Mensch und Tier oszilliert, als vielmehr systemische Kälte, Automatismus und Kollektivität in Bildform übersetzt. So tummeln sich in Hofer und Maurers Werk nicht nur Parasiten und Schmarotzer, sondern auch vermeintlich fleißige, hoch organisierte Insekten mit komplexen sozialen Strukturen. Dieses Bild verweist sowohl auf die Effizienz totalitärer Ordnung als auch auf das Verstummen der Mitläufer:innen.

In seinem Buch *Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte* (2013) skizziert der Literaturwissenschaftler Niels Werber Insektenstaaten als politische Metaphern, insbesondere für autoritäre und totalitäre Systeme, in denen der Einzelne zur Funktion des Ganzen wird – willenlos, zweckgerichtet, austauschbar.[37] Werber zitiert diesbezüglich unter anderem den Entomologen Karl Escherich, Mitglied der NSDAP und von 1933 bis 1935 Rektor der Universität München, der in seiner Rektoratsrede die NS-Ideologie am Beispiel der Sozialstruktur der Termite verdeutlichte. Dementsprechend sei »das oberste Gesetz des Nationalsozialistischen Staates ›Gemeinnutz geht vor Eigennutz‹ […]. Der Termitenstaat stellt, äußerlich betrachtet, einen Totalstaat reinster Prägung dar, wie er bei den Menschen noch nicht erreicht war«.[38] Das Bild der Termite dient dabei als Symbol für einen Machtapparat, in dem Effizienz, Disziplin und gruppenbezogene Funktionalität über individuelle Identität gestellt werden.

Ähnlich verhält es sich mit der Ameisenmetapher im Comic *Insekten*: »aber auch die Soldaten, also die Ameisen, die eine Straße entlang gehen. Das schaut dann […] aus wie Kriegszüge«.[39] Die Tiermetapher fungiert demnach als Sinnbild kollektiver Anpassung, stummer Kompliz:innenschaft und eines entmenschlichten Systems, das an die Ideologie des Nationalsozialismus erinnert. Aber nicht nur das. »Es geht auch darum, dass ich mir vorstelle, wie es zu einer Zeit war, in der so viele Leute ermordet worden sind und es Leichenberge gab […]. Da muss es ja auch gestunken haben, und da müssen ja auch viele Insekten irgendwie herumgekrabbelt sein«,[40] ergänzt Hofer. Die Vorstellung von Insekten als stumme Zeug:innen des

37 Werber: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte, S. 62. Vgl. auch den Beitrag von Niels Werber in diesem Heft.

38 Escherich: Termitenwahn. Eine Münchener Rektoratsrede über die Erziehung zum politischen Menschen, S. 14.

39 Hofer, in Heidemann: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹«, S. 188.

40 Hofer, in ebd., S. 188.

Grauens, die gleichzeitig die Grausamkeit und das Überleben symbolisieren, verdeutlicht die Vielschichtigkeit der Metapher: Sie repräsentiert sowohl das Entsetzliche und Unvorstellbare als auch das Weiterleben inmitten der Zerstörung. Darüber hinaus steht die Metapher für die Kategorisierung in *nützlich* und *nicht nützlich* – eine Differenzierung, die nicht zuletzt durch die Nationalsozialist:innen selbst propagiert und angewendet wurde.

Eine zusätzliche Deutungsebene wird durch eine von Hofer selbst gezeichnete Szene auf die Figur der Ameise projiziert. Im Gegensatz zu Maurers insektenreicher Bebilderung kommen die von Hofer illustrierten Erinnerungen des Großvaters ohne Insekten aus. Lediglich eine einzige Ameise ist in ihren Zeichnungen zu finden (Abb. 8).

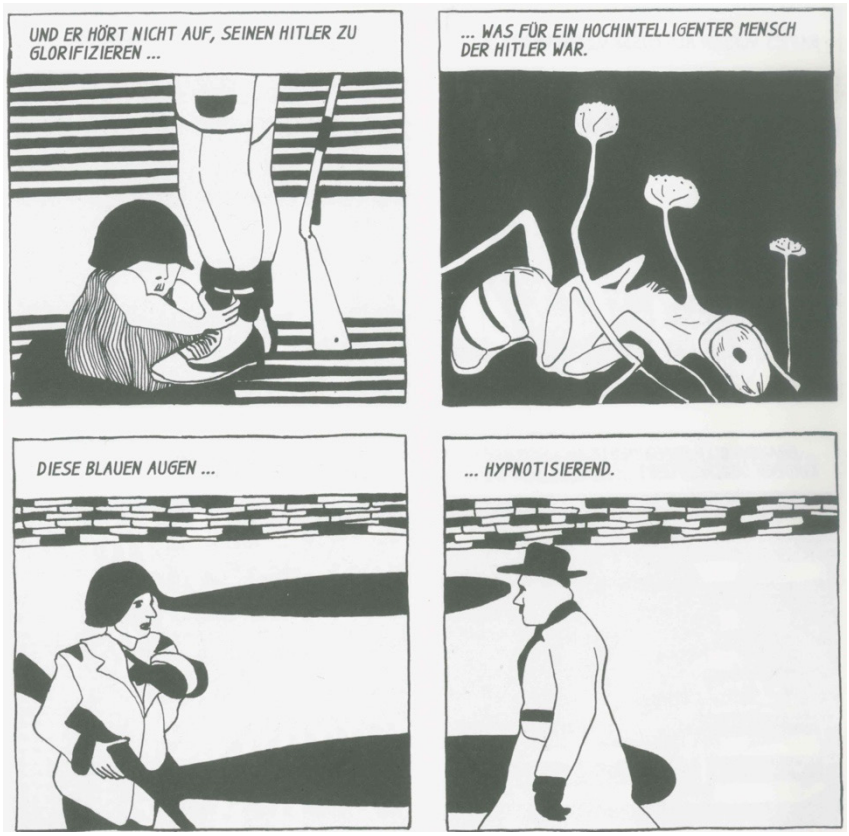


Abb. 8: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, 2019, S. 12; © Luftschacht Verlag, Wien

Diese Ameise kriecht von einem Parasiten befallen durch das Gras. »Was für ein hochintelligenter Mensch der Hitler war«, heißt es über dem Panel.[41] Hofer erläutert diese Darstellung wie folgt: »Das ist einfach ein Parasit, der in der Ameise ist und der von der Ameise lebt. Und die Ameise ist dann ferngesteuert. Das greift auf das Gehirn der Ameise ein und es gibt keinen eigenen Willen mehr«.[42] Hofer präzisiert ihre Beweggründe für die Wahl dieser Visualisierung: »Deswegen habe ich

41 Hofer/Maurer: Insekten, S. 12.

42 Hofer, in Heidemann: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹«, S. 190.

dieses Bild gewählt, um zu zeigen, wenn diese Indoktrinationen passieren durch Hitlerjugend und ähnliches, wie diese Maschinerie funktioniert und dass die Leute danach willenlos werden«.[43] Die Autorin versucht also mit ihrer Tiermetapher eine ideologische Indoktrination zu beschreiben, die Versinnbildlichung einer Art Gehirnwäsche, die bereits im Kindesalter mit gezielter Propaganda und stereotypen Darstellungen in Schulbüchern beginnt, sich in Mobbing und Ausgrenzung fortsetzt und schließlich im Holocaust ihren grausamen Höhepunkt findet.

5. FLIEGEN IN ZEIT UND RAUM – VERDRÄNGUNG, SCHULD UND GEDÄCHTNIS

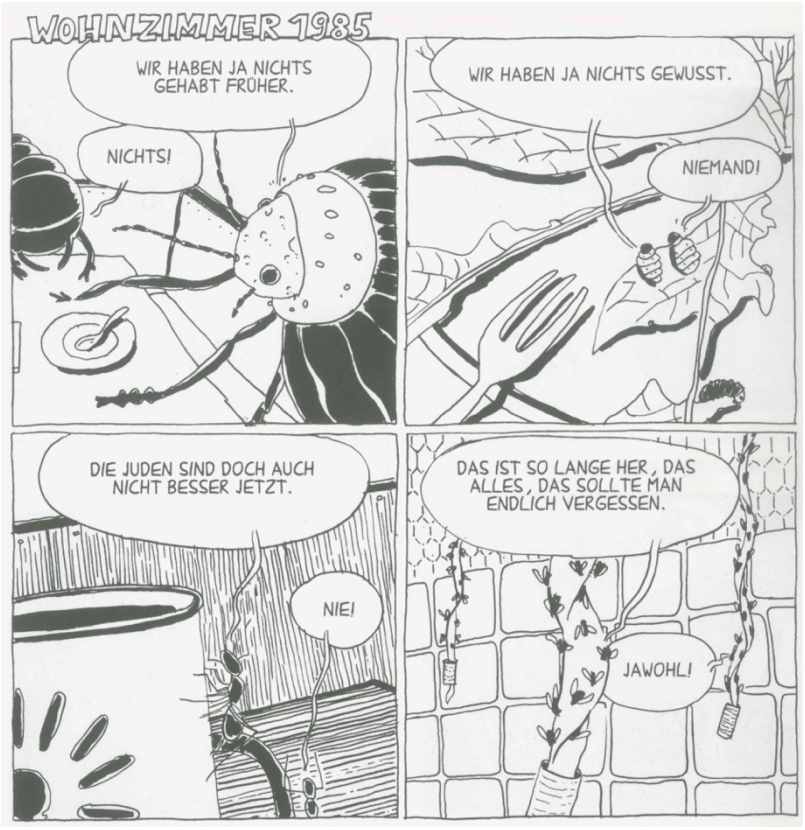


Abb. 9: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, S. 40, 2019; © Luftschacht Verlag, Wien

Neben systemtreuen Ameisen, undefinierbaren Käfern, Raupen und gefräßigen Maden – die Großeltern sitzen hier als solche am Esstisch –, sind es vor allem Fliegen, die sich in die Panels drängen (Abb. 3, 7, 9).[44]

Als immer wiederkehrendes Element begleiten die Fliegen die Erinnerungen und Imaginationen des Enkels. Sie sind omnipräsent, schwirren herum, sind lästig

43 Hofer, in ebd., S. 190.

44 Weiterführende Überlegungen zur literatur- und kulturhistorischen Bedeutung von Tieren finden sich in Peiter: »Von der Fliege zum Elefanten Oder. Ansätze zu einer Literatur- und Kulturgeschichte der Unverhältnismäßigkeit«.

oder kleben leblos an einem der Fliegenfänger in der Küche. Wie in Kafkas *Verwandlung* (1915) passiert die Transformation oft plötzlich, ohne Vorankündigung, von einer Sequenz zur nächsten, so Zoidl.[45] Dies wird auch in Abbildung 8 ersichtlich, in deren Zentrum drei Fliegenfänger – sogenannte Honigstreifen – zu sehen sind, die mit vermeintlich toten Fliegen übersät sind. Als klassische Aasfresser und traditionell mit Tod und Verwesung assoziiert, sind die Insekten im Bild unbeweglich, im Leim konserviert und größtenteils stumm dargestellt. Dass sie dem Tod nicht mehr entrinnen können, hindert zwei der Fliegen jedoch nicht daran, Floskeln zu dreschen. »Das ist so lange her, das alles, das sollte man endlich vergessen«, heißt es von einer der Fliegen, während eine zweite mit »Jawohl« der Aussage Nachdruck verleiht. Metamorphosiert kleben Maurers Großeltern sinnbildlich an ihrer Ideologie.[46] Die Fliegenfänger werden zum Symbol eines eingefrorenen Gedächtnisses, die Fliegen zu Zeug:innen bewusster Verdrängung. Doch der Versuch, zu vergessen, scheitert visuell an der Dominanz des Bildes selbst, da die Vergangenheit buchstäblich im Raum klebt. Die Unterscheidung zwischen Opfer- und Täter:innenrolle bleibt dabei in einem Zustand moralischer Ambivalenz, da sowohl eine Form posttraumatischer Erstarrung, aber zugleich auch Mitläufer:innentum, Verdrängung, Schuld und Scham visualisiert werden. Die moralische Kodierung der Fliegen ist verschwommen und nicht eindeutig als gut oder böse zu klassifizieren, sondern anpassungsfähig und opportunistisch. Die Großeltern haften an der nationalsozialistischen Ideologie, die ihnen alles versprach und ihnen gleichzeitig ohne Rücksicht auf Verluste alles nahm. Die Fliegenfänger können daher auch als Metapher für eine Gesellschaft gelesen werden, die versucht, die Erinnerung einzufangen und zum Verstummen zu bringen. Aber auch die Fliegenklatsche des Großvaters (Abb. 7) verfehlt ihre Wirkung. Ein vollständiges Auslöschen oder Vergessen des Geschehenen gelingt nicht. Das Grauen der Vergangenheit wird nicht aus der Welt geschafft, sondern vielmehr konserviert und wirkt in der Gegenwart durch die Aufarbeitung (der nachfolgenden Generationen) sowie der Gedenk- und Erinnerungskultur nach.

In *MAUS* spielt eine Fliegenmetapher ebenfalls eine zentrale Rolle. Eine vielzitierte Seite (Abb. 6) zeigt Art Spiegelman zu Beginn des zweiten Bandes *And Here My Troubles Began…* (1991) mit einer aufgebundenen Mausmaske an seinem Zeichenpult sitzend. In fünf Panels, in die er mit »Time flies…« einführt, reflektiert der Zeichner den Erfolg des ersten Bandes von *MAUS* und stellt prägende Ereignisse aus der Vergangenheit und der Gegenwart vergleichend nebeneinander. Umkreist von herumschwirrenden Fliegen, spricht Spiegelman die Lesenden direkt an und interagiert persönlich mit dem Publikum, indem er im vierten Panel schließlich, zu den Betrachter:innen gewandt, Blickkontakt aufnimmt. Bereits George Herriman machte sich diesen Kunstgriff in seinen *Krazy Kat*-Comics immer wieder zunutze

45 Vgl. Zoidl: »Rezension. Insekten von Regina Hofer und Leopold Maurer«, S. 5.

46 Vgl. Heidemann: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹«, S. 190. Heidemann schreibt weiter: »Die Täter:innen, also der Großvater und die Großmutter zum Beispiel, sind ja auch teils als Insekten, als Parasiten dargestellt«.

und ließ dabei die Ebenen zwischen Comicfigur und Rezipient:innen auf einer Metaebene verschmelzen. Darüber hinaus konstruiert der Textzusatz »Time flies…« eine weitere Metaebene, die laut Spiegelman als »a Meta-Maus-like commentary on the whole project«[47] verstanden werden kann. Erin McGlothlin definiert in diesem Zusammenhang den Begriff der ›Super-Present‹, die sich neben den simultanen Zeitschichten – der erinnerten Vergangenheit des Vaters und der autobiografischen Gegenwart des Sohnes – etabliert. McGlothlin verweist auf ein aufschlussreiches Zitat des Künstlers, das darüber hinaus verdeutlicht, wie die aufgebundene Mausmaske im konkreten Fall zu verstehen ist[48]: »All of the sudden we now had a kind of super-present. […] we are moving closer to a present where there are people. So that these masks are more obviously masks than ever before. The masks are masks of mice on what's obviously humans wearing them«.[49] Die ›Super Present‹ zeichnet sich dadurch aus, dass sie die Handlung nicht vorantreibt, sondern einen Reflexionsraum über die Unzulänglichkeit der Holocaust-Repräsentation im Medium Comic eröffnet, speziell über die Unmöglichkeit, Vladeks Erfahrungen adäquat wiederzugeben. Die als lästig empfundenen Fliegen fungieren dabei nicht nur als atmosphärisches Störelement, sondern auch als Marker für diese spezifische Zeitlogik. Ihre Präsenz markiert die Unausweichlichkeit des Holocaust-Gedächtnisses, das den Künstler permanent verfolgt und sich seiner Gegenwart aufdrängt. Insofern verfliegt die Zeit in »Time flies…« nicht, vielmehr steht sie still. Die *Fliegen der Zeit* lassen sich nicht abschütteln. Ähnlich wie in Hofer und Maurers *Insekten* bleibt die Vergangenheit in der Gegenwart präsent. Verdeutlicht wird dies vor allem im fünften Panel, in dem Spiegelman samt Zeichenpult auf einem Leichenberg von anthropomorphen Mäusen thront.[50] Im Sinne einer modernen Vanitas schwirren die Fliegen mittlerweile nicht mehr nur um den Kopf des Autors, sondern gleichzeitig um den Leichenberg, der unweigerlich Fotografien aus Auschwitz ins Gedächtnis ruft. Die Insekten durchdringen mit ihrer allgegenwärtigen Präsenz den historischen Raum zwischen der Erinnerung des Vaters Vladek und dem zeitgenössischen Künstlerdasein des Autors Art (Spiegelman) und verschmelzen so Vergangenheit und Gegenwart zu einer einzigen Zeitebene.

6. SYNTHESE UND AUSBLICK

Die Untersuchung der Fliegenmetapher in Hofer und Maurers *Insekten* sowie in Spiegelmans *MAUS* verdeutlicht, wie subtil und vielschichtig die beiden Werke historische Erinnerung und moralische Reflexion vermitteln. Während die Fliegen in *Insekten* zur Chiffre von Verdrängung, Schuld und moralischer Ambivalenz inner-

47 Spiegelman: MetaMaus, S. 165.

48 Vgl. McGlothlin: »No Time Like the Present. Narrative and Time in Spiegelman's Maus«, S. 184–186.

49 Spiegelman in ebd., S. 185.

50 Vgl. Spiegelman: The Complete Maus, S. 201.

halb einer ideologisch geprägten Gesellschaft werden, eröffnen sie in *MAUS* einen Meta-Reflexionsraum, der die simultane Präsenz von Vergangenheit und Gegenwart sowie die Grenzen der Holocaust-Repräsentation reflektiert. Die Gegenüberstellung der beiden Werke zeigt, dass die Fliegenmetapher, trotz divergierender narrativer und visueller Umsetzung, ein prägnantes Instrument ist, um die Persistenz historischen Traumas und die Komplexität erinnerungskultureller Prozesse literarisch erfahrbar zu machen. Spiegelman bedient sich dabei bewusst des visuellen Vokabulars antisemitischer Propaganda, dessen Bedeutung er jedoch subversiv ins Gegenteil verkehrt. Dem Zitat von Adolf Hitler zu Beginn des ersten Bandes – »Es ist ja nur recht und billig, die Welt von einer minderwertigen Rasse zu befreien, die sich wie Ungeziefer vermehrt« – setzt er eine Reizüberflutung durch die Tiermetaphorik entgegen und dekonstruiert durch die ›lebendigen Masken‹ die Logik der Entmenschlichung.

In *Insekten* nutzen Hofer und Maurer die Tiere hingegen sowohl als Opfer als auch als Metaphern für Machtstrukturen. Dadurch verweigern sie sich der nationalsozialistischen Ideologie der Entmenschlichung und stellen die moralischen Implikationen einer solchen Sichtweise infrage. Die Darstellung von Insekten als tragendes Element der Gewalt verweist subtil auf die Brutalität und Entmenschlichung des NS-Regimes und versetzt die Lesenden in die Position der Täter:innen. Während in *MAUS* vorrangig das Leiden der Opfer ins Zentrum rückt und die Rezipient:innen laut Spiegelman eher indirekt in die Perspektive der Täter:innen hineingezogen werden,[51] zwingt die Täterperspektive in *Insekten* dazu, sich mit den Gräueltaten des Nationalsozialismus auseinanderzusetzen und die Verantwortung der Täter:innen zu reflektieren. *Insekten* wird damit nicht nur zu einer Darstellung der Erinnerungen des Großvaters, sondern auch zu einer tiefgehenden moralischen Auseinandersetzung mit der Frage, inwiefern Menschen zu solch extremen Ideologien und Handlungen fähig sind.

Immer wieder stellt sich Maurer auch selbst diese Frage und sucht in manchen Passagen den »Insektenanteil«[52] in seiner Persönlichkeit, z.B. dann, wenn Hansi aus der Fußballmannschaft gemobbt wird. Es entsteht ein Kampf: Wie viel von der Täterschaft des Großvaters ist tatsächlich (un-)menschlich? Welchen Einfluss hatten die gesellschaftlichen Bedingungen und die Propaganda, die in der Bebilderung eine wichtige Rolle spielt und oft den Bildrahmen sprengt?[53] Reicht das als Rechtfertigung? Die Antwort gibt Maurer am Ende in dem Kapitel ›Zumutbare Wahrheit‹ durch ein schwarzes Quadrat[54] – eine grafische Reduktion, die unweigerlich an das *Schwarze Quadrat* (1915) von Kasimir Malewitsch erinnert, welches als *die* Ikone

51 Spiegelman: MetaMaus, S. 128. Spiegelman ergänzt: »If you're given a choice of, ›Would you rather be a cat, a mouse, or a pig?‹ lots of people would say, ›Oh cats sound good.‹ That of course has the advantage of making the reader, in this particular case, complicit with the murderers«.

52 Zoidl: »Rezension. Insekten von Regina Hofer und Leopold Maurer«, S. 6.

53 Vgl. ebd., S. 6f.

54 Vgl. Hofer/Maurer: Insekten, S. 237.

der modernen Malerei gilt und *den* Nullpunkt der Kunst symbolisiert. Das Quadrat ist äquivalent zu jenem am Beginn von *Insekten*, das unmissverständlich signalisiert, dass nun einiges auf den *Tisch* kommt bzw. reiner Tisch gemacht werden soll. Aber der Tisch[55] ist letztendlich genauso wenig *rein* wie das schwarze Quadrat auf Seite 237, das durch nur wenige Wörter mit einer kaum fassbaren Bedeutung aufgeladen ist. Denn am Ende kumuliert die ganze Geschichte in der ernüchternden Erkenntnis Maurers (Abb. 10):

> Mein Großvater war an Kriegsverbrechen gegen die Menschlichkeit beteiligt. Er war an der Zerstörung von Kulturdenkmälern beteiligt … und an der Ermordung von Zivilisten. Die Waffen-SS empfand sich als Elitetruppe aus politischen Soldaten, die das Ziel hatten, ›den Juden‹, den ›Bolschewismus‹ und den ›östlichen Untermenschen‹ zu vernichten. Und mein Großvater war einer von ihnen.[56]



Abb. 10: Regina Hofer und Leopold Maurer, Insekten, 2019, S. 237; © Luftschacht Verlag, Wien

55 Hofer, in Niederberger/Weixelbraun: »Zumutbare Wahrheit. Ein Interview mit Leopold Maurer und Regina Hofer über ›Insekten‹«, S. 244. Hofer führt hier weiter aus: »Am gleichen Tisch, an dem er von den Kriegsverbrechen gesprochen hat, hat er uns eben auch Witze erzählt«.

56 Hofer/Maurer: Insekten, S. 236f.

LITERATURVERZEICHNIS

Benjamin, Walter: »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, Erste Fassung, in: Benjamin, Walter: Gesammelte Schriften [1936], hrsg. v. Rolf Tiedemann/Hermann Schweppenhäuser, Bd. 1.2, Frankfurt a.M. 1980

Bolhafner, J. Stephen: »Art for Art's Sake. Spiegelman Speaks on RAW's Past, Present and Future«, in: The Comics Journal, Nr. 145, 1991, http://bolhafner.com/stevesreads/ispieg2.html.

Calvo, Edmond François: La bête est morte! La guerre mondiale chez les animaux [1944/45], Paris 2007.

Escherich, Karl: Termitenwahn. Eine Münchener Rektoratsrede über die Erziehung zum politischen Menschen, München 1934.

Frahm, Ole/Hahn, Hans-Joachim/Streb, Markus (Hrsg.): Beyond MAUS. The Legacy of Holocaust Comics, Göttingen 2021.

Frahm, Ole: Genealogie des Holocaust. Art Spiegelmans MAUS – A Survivor's Tale, München 2006.

Heidemann, Gudrun: »›Die stummen Zeugen‹ – ›Doing Memory‹ mittels Insektenschwärmen. Ein Gespräch mit Regina Hofer und Leopold Maurer«, in: Heidemann, Gudrun (Hrsg.): Doing Memory Revisited. Transmediale und transgenerationale Aktualisierungen, Göttingen 2023, S. 187–192.

Heidemann, Gudrun: »Ein Bestiarium des nationalsozialistischen Grauens. Gezeichnete Tiere in Regina Hofers und Leopold Maurers Comic *Insekten*«, in: Kubisiak, Małgorzata/Firaza, Joanna (Hrsg.): Animal Body. Tier-Bilder in der deutschsprachigen Literatur, Leiden 2022, S. 167–190.

Hofer, Regina/Maurer, Leopold: Insekten, Wien 2019.

Kaufmann, Daniela: »Exploring ARTivism: Artistic Activism and Subversion in George Herriman's ›Krazy Kat‹«, in: Nordenstam, Anna/Fägersten, Kristy Beers/Wictorin, Margareta Wallin (Hrsg.): Comics, Activism, Feminisms, London 2024, S. 59–70.

Kaufmann, Daniela: »Art Spiegelmans Maus. Vom Suchen und Finden (k)einer Metapher«, in: Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hrsg.): Notwendige Unzulänglichkeit. Künstlerische und mediale Repräsentationen des Holocaust, Berlin 2017, S. 127–142.

Kaufmann, Daniela: Ent-Larvung. Zur Genese der anthropomorphen Tierfigur im Comic, Dissertation, Universität Graz 2014.

Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman, Hildesheim 2004.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art, New York 1994.

McGlothlin, Erin: »No Time Like the Present. Narrative and Time in Spiegelman's Maus«, in: Narrative, Jg. 11, Nr. 2, 2003, S. 177–198.

Merten, Thomas: Die Shoah im Comic seit 2000. Erinnern zeichnen, Berlin 2021.

Niederberger, Lisa-Viktoria/Weixelbraun, Petra: »Zumutbare Wahrheit. Ein Interview mit Leopold Maurer und Regina Hofer über ›Insekten‹«, in: Eggert, Barbara M./Kupczynska, Kalina/Sina, Véronique (Hrsg.): Familie und Comic. Kritische Perspektiven auf soziale Mikrostrukturen in grafischen Narrationen, Berlin/Boston 2023, S. 237–244.

Peiter, Anne D.: »Von der Fliege zum Elefanten Oder: Ansätze zu einer Literatur- und Kulturgeschichte der Unverhältnismäßigkeit«, in: Prospero. Rivista di Letterature e Culture Straniere, Jg. 29, 2024, S. 111–140, DOI: 10.13137/2283-6438/36756.

Rothberg, Michael P.: »›We Were Talking Jewish‹. Art Spiegelman's Maus as ›Holocaust‹ Production«, in: Geis, Deborah R. (Hrsg.): Considering Maus. Approaches to Art Spiegelman's ›Survivor's Tale‹ of the Holocaust [2003], Tuscaloosa/London 2007.

Sammond, Nicholas: Birth of an Industry. Blackface Minstrelsy and the Rise of American Animation, Durham 2015.

Setz, Clemens J.: »Dem Chaos abgerungene Zusammenhänge. Über Art Spiegelman«, in: Akademie der Künste (Hrsg.): Sinn und Form. Beiträge zur Literatur, Jg. 65, Nr. 1, 2013, S. 30–42.

Sigmund Freud Museum: »Narrating Violence: Hofer/Maurer«, in: YouTube, 03.09.2025, https://www.youtube.com/watch?v=rjhUhiaoci4&list=PL0DIUckrFprJD_AvUrBcfuaQJAYLmY7yE&index=2.

Sigmund Freud Museum: »Lesung und Künstler:innen-Gespräch mit Regina Hofer und Leopold Maurer«, in: YouTube, 03.09.2025, https://www.youtube.com/watch?v=7USUSNqfZNU&list=PL0DIUckrF-prJTs4QUlnbYDH5PSOLNGqdU.

Spiegelman, Art: »Maus«, in: Zwigoff, Terry (Hrsg.): Funny Aminals, San Francisco 1972.

Spiegelman, Art: The Complete MAUS. A Survivor's Tale, London 2003.

Spiegelman, Art: Die vollständige Maus, Bd. 2, Frankfurt a.M. 2008.

Spiegelman, Art: »Little Orphan Annie's Eyeballs«, in: Spiegelman, Art: The Complete Maus Files, DVD-ROM, Vancouver 2011.

Spiegelman, Art: MetaMaus. A Look Inside a Modern Classic MAUS, London 2011.

Staatliches Museum Auschwitz-Birkenau (Hrsg.): Auschwitz. Nationalsozialistisches Vernichtungslager, Oświęcim 2009.

Stańczyk, Ewa (Hrsg.): Comic Books, Graphic Novels and the Holocaust. Beyond Maus, London 2019.

The Pulitzer Prizes (Hrsg.): »1992 Winners and Finalists, Special Awards and Citations – Letters«, in: Pulitzer.org, 29.05.2025, https://www.pulitzer.org/prize-winners-by-year/1992.

United Holocaust Memorial Museum (Hrsg.): »Wie viele Menschen wurden von den Nazis ermordet?«, in: encyclopedia.ushmm.org, 02.11.2025, https://encyclopedia.ushmm.org/content/de/article/documenting-numbers-of-victims-of-the-holocaust-and-nazi-persecution.

Werber, Niels: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte, Kindle-Edition, Frankfurt a.M. 2013.

Witek, Joseph: Art Spiegelman. Conversations, Jackson 2007.

Zoidl, Veronika: »Rezension. Insekten von Regina Hofer und Leopold Maurer«, in: Medienimpulse, Jg. 57, Nr. 4, 2019, https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/view/3298/3077.

AMAZING ANTS

Superbugs & Supercooperators

VON NIELS WERBER

1. DIE EINSAMKEIT DER SUPERHELDEN

Wer Marvel-Comics kennt, denkt bei *Amazing Superbugs* unweigerlich an Spider-Man. *Amazing Spider-Man* lautet der Titel der vielbeachteten Comicserie, die Marvel rund um Peter Parker aufgebaut hat, der 1962 seinen ersten Auftritt hatte. Der Biss einer radioaktiv verseuchten Spinne stattet ihn mit Superkräften aus, die ihn *amazing* machen, also *marvelous, wonderful, remarkable, astonishing, mind-blowing, incredible,* jedenfalls außergewöhnlich. In allen unzähligen Marvel-Paralleluniversen gibt es einen Spider-Man, auch wenn der nicht Peter Parker heißen muss, sondern auch den Namen Miles Morales tragen kann. Die *Origin Story,* die den Schüler mit Superkräften ausstattet, ist immer eine Variation des gleichen *Plots* (Spinnenbiss), aber bei aller Redundanz dieser Serialisierung[1] bleibt es stets bei der Singularisierung der Figur: Wie Peter Parker bleibt auch Miles Morales mit seinen Fähigkeiten ein Unikum und, weil Superhelden in aller Regel eine Geheimidentität zu pflegen haben und nur maskiert ihre Kräfte ausspielen, allein.[2] Die moderne Individualität der Person[3] wird zur Singularität gesteigert – und das Verhältnis der Superheld:innen zu gesellschaftlichen Ansprüchen und Verhaltensnormen ist daher stets zum Zerreißen gespannt. »With great power there must also come – great responsibility«.[4] Peter Parker deutet diese Einsicht immer als Selbstüberforderung, weil er seine speziellen, spinnenartigen Kräfte für sehr groß hält und seine Verantwortlichkeit für das Wohlergehen aller ins Unermessliche hochschraubt. Wir müssen uns Spider-Man als einen unglücklichen Menschen vorstellen. Seine enorme Popularität auch in der fiktiven Welt der Diegese macht ihn nicht glücklicher.

Wer danach fragt, inwiefern Ameisen *Superbugs* und *amazing* seien, stößt im Marvel-Universum auf einen weit weniger populären Helden: Ant-Man. Dessen besondere Fähigkeiten beruhen, ähnlich wie bei Iron Man, auf einem technisch avancierten Spezialanzug, der seinen Träger auf die Größe einer Ameise verkleinert und ihn überdies befähigt, mit Ameisen zu kommunizieren. Zugleich potenzieren sich mit der Miniaturisierung seine Kräfte, so wie es auch zum populären Wissen von der Ameise gehört, dass sie das Vielfache ihres eigenen Gewichts transportieren kann und also in Relation enorm stark ist. Der Ant-Man ist klein, aber überaus kraftvoll. Jedenfalls stehen beim Ant-Man, genau wie bei allen Marvel-Held:innen und

1 Siehe Kelleter: »Populäre Serialität. Eine Einführung«.

2 Siehe auch den Beitrag von Daniel Stein zu Miles Morales in diesem Heft.

3 Siehe Luhmann: »Individuum, Individualität, Individualismus«.

4 »Spider-Man«, Amazing Fantasy #15 (1962), S. 19.

auch beim *Amazing* Spider-Man, die Besonderheiten des Individuums im Vordergrund. Obschon prinzipiell Anzüge als technisch reproduzierbar gelten müssen, gibt es stets nur einen Ant-Man. Es kommt nie zu jenem kooperativen, sozialen Verhalten, für das Ameisen berühmt sind und mit dem auch Dr. Henry Pym, der erste Ant-Man, als einer der führenden Myrmekologen der Welt vertraut ist.[5] Ant-Man lebt zwar bisweilen in einem Ameisenhaufen, dem angestammten Wohnsitz eines Superorganismus,[6] und er kommuniziert auch mit den Bewohnerinnen (Abb. 1a/b). Aber weder agiert er als Teil des Schwarms, noch spielen die genuinen Eigenschaften der Ameisen eine Rolle, die sie weit über die Entomologie und Evolutionsbiologie hinaus zum paradigmatischen Organismus der Schwarmintelligenz gemacht haben.[7]



Abb. 1a: Ant-Man #1, April 2020, Cover; © Marvel Comics

5 Siehe Wheeler: Social Insects; Forel: The Social World of the Ants; Gordon: Ants at Work. How an Insect Society is Organized; Hölldobler/Wilson: The Ants; Werber: »Ameisen und Aliens. Zur Wissensgeschichte von Soziologie und Entomologie«; Werber: »Sense per Simplicity. Ant Societies as a Self-description Formula of Society«.

6 Siehe Hölldobler/Wilson: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies.

7 Siehe Nowak/Highfield: Supercooperators. Altruism, Evolution, and Why We Need Each Other to Succeed.



Abb. 1b: Ant-Man #1, April 2020, S. 9; © Marvel Comics

Seit dem Auftritt von Dr. Pym als Ant-Man im Jahr 1979[8] geht es bei diesem Superhelden nicht um die Spezies der Ameisen und ihre erstaunlichen gesellschaftsbildenden Errungenschaften,[9] sondern allein um bestimmte Eigenschaften der Einzeltiere, die, ganz ähnlich im Fall der Spinnen oder Wespen, also all der – hier einmal ganz unentomologisch gesprochen – vielen *Superbugs*, individuellen Fähigkeiten von Spinnen oder Ameisen, die den Superheld:innen zur Verfügung gestellt werden und sie *amazing* machen. Dies wird besonders am Unterschied zu Swarm deutlich, einem der vielen Gegner Ant-Mans, der tatsächlich die sozialen Eigenschaften eines

8 Hank Pym erschien erstmals in *Tales to Astonish* #27 (1962), als Ant-Man in *Tales to Astonish* #35 (1962).

9 Siehe Werber: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte.

Schwarms für seine Zwecke nutzt (Abb. 2a/b/c). Ant-Man dagegen zieht nicht mit einer Ameisenarmee in den Kampf, sondern nutzt eine einzelne Ameise als Reittier – er kooperiert nicht mit der ihn beherbergenden Ameisengesellschaft als Schwarm. Die Analogie, die sich zwischen Superhelden und Superorganismen im Fall von Ant-Man anbieten würde, wird von Marvel nicht genutzt. Seine Stärke kommt nicht aus der uneigennützigen Kooperation der Multitude, sondern resultiert allein aus seinem Spezialanzug.

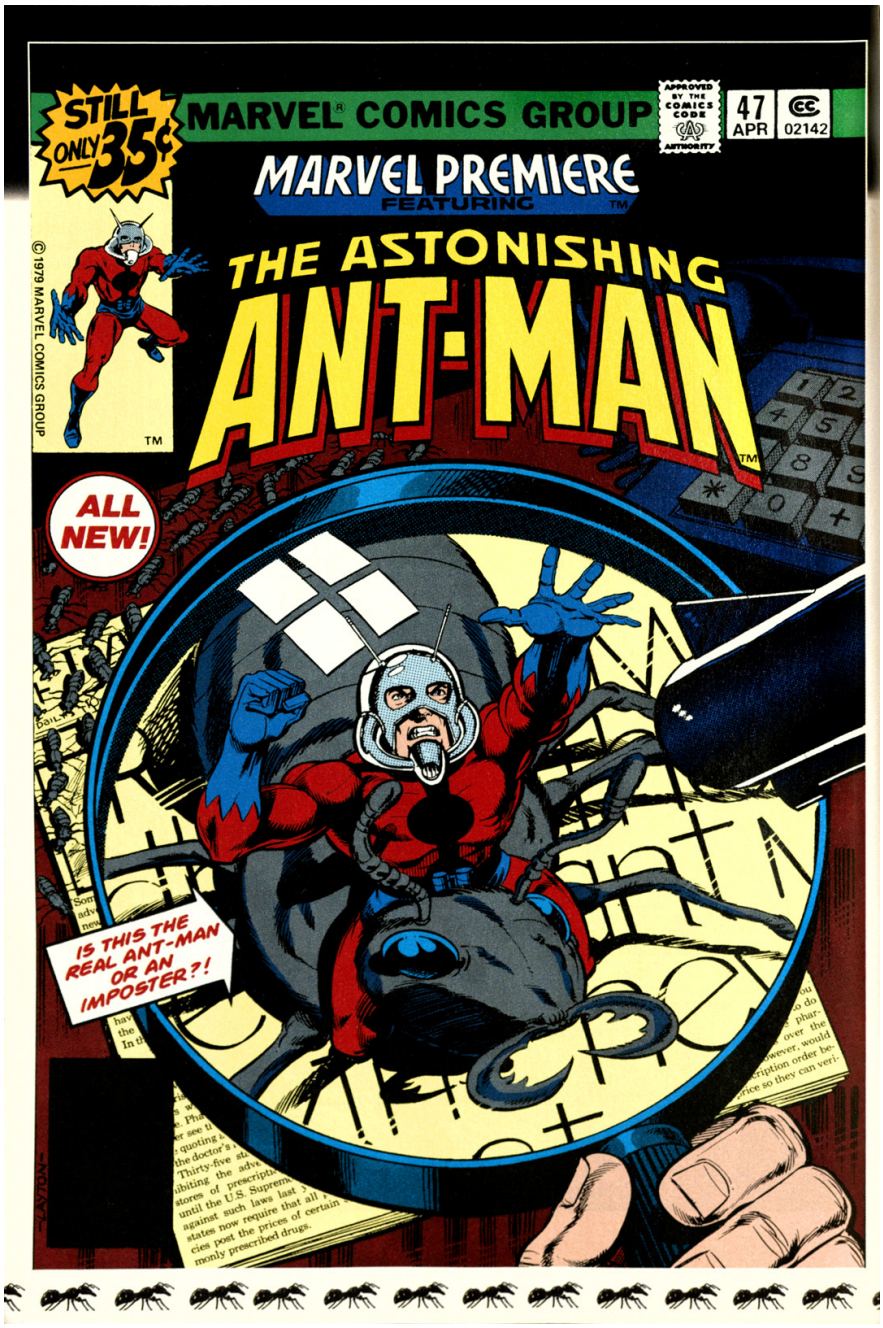


Abb. 2a: Marvel Premiere #47. The Astonishing Ant-Man, April 1979, Cover; © Marvel Comics

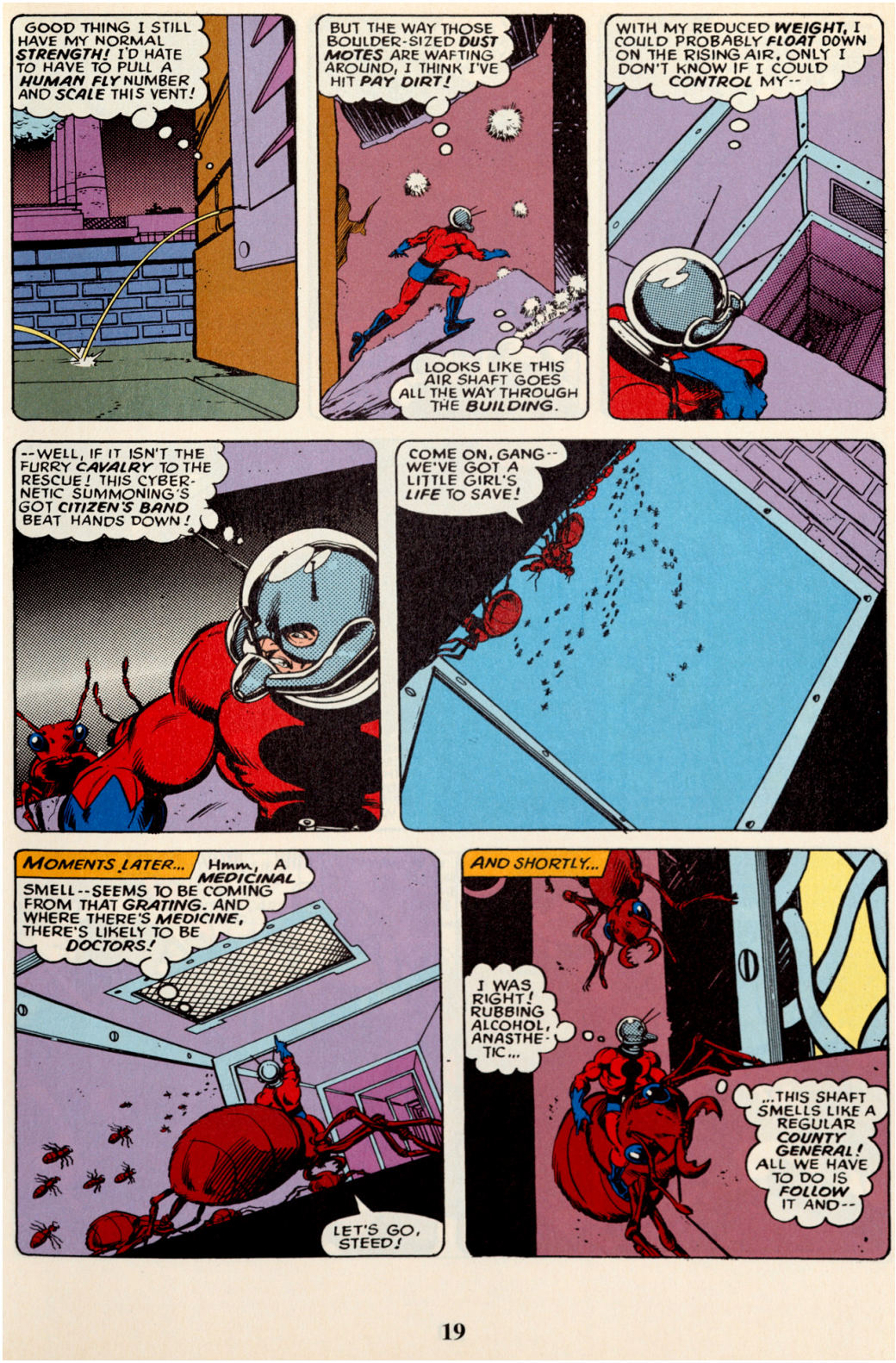


Abb. 2b: Marvel Premiere #47. The Astonishing Ant-Man, April 1979, S. 11; © Marvel Comics



Abb. 2c: Marvel Premiere #47: Ant-Man #1, April 2020, S. 17; © Marvel Comics



Abb. 3a: A Bug's Life, USA 1998, Regie: John Lasseter, Andrew Stanton, Screenshot; © Pixar Animation

Auch in der Kunst- und Literaturgeschichte hat man sich eine lange Zeit für *Bugs* im Allgemeinen und Ameisen im Besonderen vor allem in dieser Hinsicht interessiert, also für das Einzelwesen und seine besonderen Eigenschaften. So etwa in der Tradition der antiken Fabel oder in Allegorien. Die Ameise ist fleißig. Die Drohne ist faul. Dies ändert sich erst dann, wenn *soziale Insekten* in den Blick genommen werden und das Staunen sich nicht mehr auf die Eigenschaften der einzelnen Exemplare einer Spezies richtet, sondern auf die Fähigkeiten der Gattung, also beispielsweise auf den Bienenstaat[10] oder die Ameisengesellschaft.[11] In der modernen entomologischen Forschung werden soziale Insekten als *Superorganismen* behandelt und etwa die Art der Blattschneiderameisen als *Supercooperators*. Dabei geht es nicht um Individuen, die *super* wären, sondern um ihre Fähigkeiten der Organisation und Arbeitsteilung, die sie *amazing* machen, wie auf dem Screenshot aus John Lasseters und Andrew Stantons *A Bug's Life* (USA, Pixar 1998) sowie in der gläsernen Stadt voller Ameisen des Entomologen Bert Hölldobler im Dokumentarfilm *Ameisen. Die heimliche Weltmacht* (ORF 2004) zu sehen ist (Abb. 3a/b).

10 Siehe Lubbock: Ameisen, Bienen und Wespen. Beobachtungen über die Lebensweise der geselligen Hymenopteren; Seeley: Bienendemokratie. Wie Bienen kollektiv entscheiden und was wir davon lernen können.

11 Siehe Sleigh: Six Legs Better. A Cultural History of Myrmecology.

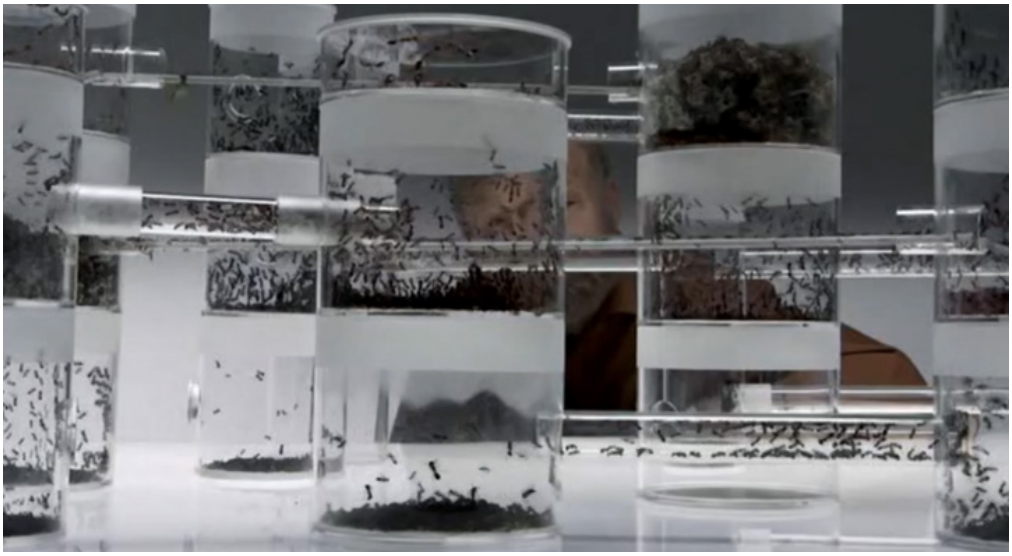


Abb. 3b: Gläserne Stadt voller Ameisen mit dem Entomologen Bert Hölldobler aus dem Film »Ameisen. Die heimliche Weltmacht«, 2004, Regie: Wolfgang Thaler, ORF

2. EINE SPEZIES ALS SUPERORGANISMUS

Der Titel dieses Beitrags: »Amazing Ants« bezieht sich auf die Perspektive auf die Ameisen*gesellschaften*, die die Entomologie seit der Mitte des 19. Jahrhunderts einnimmt und deren Faszinationsgeschichte freilich ebenfalls bis in die Antike zurückreicht, bis zu Aristoteles, der die Ameise als »politisches Tier«, als *zoon politikon* bezeichnet und die Ameisen damit den Bienen und Menschen an die Seite gestellt hat. Die Wissens- und Kunstgeschichte der Bienenkönigreiche muss ich zugunsten der »Amazing Ants« vernachlässigen, obschon es für den vergleichenden Blick äußerst interessant ist, wie unterschiedlich die beiden Insektenspezies politisiert werden – als Königreich bzw. als Republik.[12] Für den vorliegenden Beitrag soll der Hinweis genügen, dass sich seit der Antike Ameisen, Bienen und Menschen vergleichen lassen; und das *tertium comparationis* liegt in ihrer Fähigkeit, sich sozial zu organisieren, und zwar, wie schon Aristoteles betont, sehr unterschiedlich: die Ameisen demokratisch, die Bienen monarchisch und die Menschen darüber hinaus auch noch tyrannisch, oligarchisch, aristokratisch.[13] Welche soziale Ordnung überzeugt, lässt sich deshalb fragen, weil es alternative Ordnungen gibt. Die Insektengesellschaften versorgen das Politische der Gesellschaft mit Kontingenz.

Weil die Natur oder ein Gott selbst die Staaten der Ameisen und Bienen eingerichtet haben, liegt es nahe, die Ameisengesellschaften oder Bienenreiche als Vorbild anzupreisen. Auch im Alten Testament gibt es für diese Perspektive ein Beispiel, wenn in den Psalmen geraten wird: »Gehe hin zur Ameise, du Fauler; siehe ihre Weise an und lerne. Ob sie wohl keinen Fürsten noch Hauptmann noch Herrn

12 Siehe Werber: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte.

13 Siehe Aristoteles: Naturgeschichte der Thiere; Aristoteles: Politik; Werber: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte.

hat, bereitet sie doch ihr Brot im Sommer und sammelt ihre Speise in der Ernte«.[14] Diese vorausschauende Sorge um die Gemeinschaft ganz ohne Fürst, Hauptmann oder Herrn hat seit der Antike immer wieder fasziniert, weil hier eine Alternative zu den hierarchischen und zentralisierten Sozialordnungen in den Blick kam und die Vertreter einer ›gottgewollten‹ oder ›von der Natur eingerichteten‹ monarchischen, aristokratischen oder paternalistischen Ordnung in Verlegenheit brachten.

Aus diesem Grunde stößt die Myrmekologie seit dem 19. Jahrhundert auf das Interesse eines breiten Publikums, denn anders als beim Aufspießen von Schmetterlingen oder Aufschneiden von Käfern erfahren wir bei der Analyse von Ameisengesellschaften nicht allein etwas über Ameisen, sondern stets auch etwas über uns, insofern auch der Mensch, wie die Ameise, ein staatenbildendes Tier ist – ein *zoon politikon*, wie Aristoteles all jene Lebewesen genannt hat, die gemeinsam eine *Polis*, einen Stadtstaat, bewohnen und alleine, jenseits der Gemeinschaft, auf Dauer nicht zu existieren vermögen. Über Jahrtausende hinweg wurde immer wieder über die naturgegebene staatliche Ordnung von Ameisen und Bienen spekuliert – ist es eine Republik? Ist es eine Monarchie? – und als Vergleichsfolie genutzt, um die bestehenden Verhältnisse zu kritisieren oder zu legitimieren. Allein die Annahme Vergils, dass der Bienenstock von einem König regiert und von einer Drohnenarmee geschützt werde, zeigt allerdings, wie sehr das Wissen der Antike über soziale Insekten kulturellen Traditionen folgt: Dass es eine Königin ist, weiß die Wissenschaft erst seit den Entdeckungen Jan Swammerdams aus dem 17. Jahrhundert.[15] Und dass auch die Ameisen eine Königin haben, die freilich nicht regiert, aber alle Mitglieder eines Nests gebärt, war der Antike unbekannt. Die kulturell und künstlerisch folgenreichen Vorstellungen über Ameisen oder auch Bienen stehen in einer aufschlussreichen Spannung zur Wissensgeschichte.[16]

Die Sozialdimension der Insekten gerät erst nach der Publikation von Charles Darwins epochaler Abhandlung über *Die Entstehung der Arten* im Jahre 1859 in den Fokus der modernen entomologischen Forschung, weil Darwin in seinen Überlegungen zu den Ameisenstaaten die äußerst fruchtbaren Fragen aufwirft, wie die Entstehung sozialen Verhaltens überhaupt evolutionstheoretisch erklärt werden kann und wie es möglich ist, soziales Verhalten zu vererben, da doch allein die Königin fruchtbar ist und Tausende von Arbeiterinnen ohne Nachkommen sterben. Als biologisches Rätsel formuliert: Warum sollten Myriaden von Arbeiterinnen ihr ganzes Leben lang für ihre Mutter arbeiten, statt sich selbst zu vermehren, um das eigene Erbe weiterzugeben? Wenn sich Darwins Evolutionstheorie, mit einem Schlagwort von Richard Dawkins, auf einen »Egoismus der Gene«[17] zurückführen lässt, stellen die Gene der sterilen Ameisen eine besondere Herausforderung dar,

14 Psalmen: Sprüche, 6, 6-8.

15 Siehe Swammerdam: Bibel der Natur.

16 Siehe Werber: »Ameisen und Aliens. Zur Wissensgeschichte von Soziologie und Entomologie«.

17 Siehe Dawkins: Das egoistische Gen.

denn sie scheinen, auf den ersten Blick jedenfalls, kein Interesse an ihrer Reproduktion zu haben.

Vor dem Hintergrund der darwinistischen Grundformeln »survival of the fittest« und »natural selection« stellt es sich als Rätsel dar, warum geschlechtsneutrale Ameisen für das Wohlergehen und die Sicherheit der Brut eines anderen Individuums leben und sterben.[18] Warum ordnen sie ihre existentiellen Eigeninteressen dem Nutzen für den Nachwuchs ihrer Mutter und Königin unter? Da die Arbeiterinnen selbst als Neutren ohne eigenen Nachwuchs bleiben, könnten sie das »Darwinistische Spiel« ums Überleben,[19] wie der renommierte US-Entomologe und Soziobiologe Edward Osborne Wilson es genannt hat, ja recht nonchalant spielen und das eigene Leben in hedonistischer Muße genießen, denn ihre eigenen Gene würden ohnehin mit ihnen sterben. Sie vererben nichts, wozu sollen sich die sogenannten »Arbeiterinnen« also abmühen, wenn deren Gene angeblich »egoistisch« seien.

Aber damit nicht genug. Darwin fragt weiter, wie diese sterile Gruppe überhaupt entstehen konnte, wenn sie doch keinen Nachwuchs hinterlässt.[20] Wer soll hier etwas vererben? Verschärft wird das Problem, wenn man davon ausgehen muss, dass diese nicht reproduktionsfähige Gruppe in weitere morphologisch distinkte »Kasten« differenziert ist, Soldaten, Scouts, Nahrungssammler, Honigtöpfe, Ammen, Träger, Torwärter et cetera, alle von ganz unterschiedlicher Gestalt, alle steril und alle ohne Erben. Wie kann es sein, dass diese völlig unterschiedlich aussehenden Neutren von der gleichen Ameisenkönigin geboren werden?

»Anzugeben wie diese Arbeiter steril geworden sind, ist eine große Schwierigkeit«, gesteht Charles Darwin in *On the Origin of Species*.[21] Die Herausforderung liege darin, die seltsame Tatsache zu erklären, dass die geschlechtslosen Arbeiterinnen »bedeutend von ihren Eltern verschieden« seien, »jedoch absolut unfruchtbar« und sie »daher sukzessiv *erworbene* Abänderungen des Baues oder Instinktes *nie* auf eine Nachkommenschaft *weitervererben*« können. Darwin fährt so fort: »Man kann daher wohl fragen, wie es möglich sei, diesen Fall mit der natürlichen Zuchtwahl in Einklang zu bringen?«[22]

Es sind die Ausnahmen, die eine Theorie herausfordern. Darwins Vorschlag zur Lösung der Frage ist wegweisend. Im Falle der »geselligen Insekten« sei die natürliche Zuchtwahl nicht »auf das Individuum« zu beschränken, sondern »auf die Familie« auszuweiten.[23] Denn die Instanz, die dem Sturm der Selektion standhält, sei in diesem Falle nicht der Einzelne, sondern eine Gruppe von Verwandten. Dieser Vorschlag Darwins ist freilich umstritten. Aus der Sicht Dawkins ist die einzige Einheit, die für die Evolution zählt, das »egoistische Gen«, also weder eine Gruppe

18 Vgl. Hamilton: »The Genetical Evolution of Social Behaviour«, S. 28f.

19 Wilson: Anthill. A Novel, S. 246.

20 Vgl. Wilson: The Insect Societies, S. 320.

21 Darwin: Die Entstehung der Arten, S. 328.

22 Ebd., S. 329.

23 Ebd.

noch eine Familie.[24] Darwins Argument scheint mir aber auch vor dem Hintergrund dieser Kritik desto überzeugender, weil im Falle von Ameisen nicht Gene überleben, sondern Gesellschaften.

Wenn sich Eigenschaften der unfruchtbaren Arbeiterinnen als »nützlich« für die gesamte »Gemeinde« erweisen, etwa weil sie, statt sich selbst zu vermehren, die Brut der »Gemeinde« hegen, die Königin versorgen, Läuse melken, Pilze düngen und abernten, Straßen anlegen, das Nest schützen und so weiter, erhöhen diese zunächst »unbedeutenden Modifikationen« die evolutionären Chancen des Nestes als Ganzem. Folglich werden allein solche »Gemeinden« aus der unerbittlichen Konkurrenz mit anderen positiv selektiert, deren »fruchtbare Männchen und Weibchen« in der Lage gewesen seien, weitere, so Darwin,

> »unfruchtbare Glieder mit denselben Modifikationen hervorzubringen. Dieser Vorgang muss vielmals wiederholt worden sein, bis diese Verschiedenheit zwischen den fruchtbaren und unfruchtbaren Weibchen einer und derselben Spezies zu der wunderbaren Höhe gedieh, wie wir sie jetzt bei vielen gesellig lebenden Insekten wahrnehmen«.[25]

Die Ausdifferenzierung neutraler und überdies äußerst nützlicher »Kasten« hat sich als evolutionärer Vorteil für die »community«[26] erwiesen, und deshalb wird die Eigenschaft, derartige »Kasten« zu reproduzieren, von den Geschlechtstieren vererbt. Das Leben in einer *Polis* wird von Darwin als Selektionsvorteil der betreffenden Art angesehen. Das Soziale der sozialen Insekten ist also ein Vorteil gegenüber anderen Arten. Dies ist bei Marvel-Superheld:innen nicht der Fall – wenn sie ihre Fähigkeiten evolutionären Sprüngen oder Mutationen zu verdanken haben, dann handelt es sich gerade nicht um Entwicklungen der Kooperationsfähigkeit, sondern um singuläre Vorzüge der Individuen. Auch die Hymenopteren unter den Superheld:innen, Ant-Man und The Wasp, bilden hier keine Ausnahme, sondern bestätigen die Regel.

Bei Darwin wird die Frage der sozialen Ordnung und ihrer konkreten Ausgestaltung und Weiterentwicklung zu einem evolutionären Faktor. Es liegt sehr nahe, nach den evolutionären Vorzügen von Gesellschaften für *unsere* Spezies zu fragen. Darwin öffnet hier eine neue Tür für Vergleiche zwischen Tier und Mensch:

> »So ist nach meiner Meinung die wunderbare Erscheinung von zwei Kasten unfruchtbarer Arbeiter schon scharf bestimmter Form in einerlei Nest zu erklären, welche beide sehr voneinander und von ihren Eltern verschieden sind. Wir können einsehen, wie nützlich ihr Auftreten für eine *soziale Ameisengemeinde* gewesen ist, *nach demselben Prinzip*,

24 Dawkins: The Selfish Gene, S. 137.

25 Darwin: Die Entstehung der Arten, S. 330f.

26 Darwin: On the Origin of Species, S. 236.

> nach welchem die *Teilung der Arbeit für die zivilisierten Menschen nützlich* ist«.[27]

Von einem zunächst rein biologisch formulierten Problem der Vererbung von Eigenschaften steriler Insekten gelangt Darwin zu einer Theorie der Entstehung von Gesellschaft und zur Teilung ihrer Arbeit. Diese soziale Dimension der Ameisen (oder auch Bienen, Wespen und Termiten) spielt für die Marvel-Superheld:innen keine Rolle. Während sich die biologischen Wissenschaften vom Einzeltier loslösen und die Problematik des Überlebens (also der Evolution) auf der Ebene von Gesellschaften zu lösen versuchen, feiern die einst allein (für die Fabeln, Allegorien, Emblemata etc.) interessanten Eigenschaften der Tiere Triumphe in ihrer Überhöhung Eigenschaften, die Menschen zu Superheld:innen machen.

Darwin jedenfalls führt die Betrachtung der Ameisen so zu zwei überaus wirkungsmächtigen Thesen:

Erstens zur Annahme einer *sozialen Ebene der Evolution*: Demnach wird positiv selektiert, was der Gemeinschaft nützt, alles andere stirbt aus. Umgekehrt gehen solche Kollektive unter, die *nicht* in ihrer Bevölkerung das dem Gemeinwohl Nützliche selektieren, womit im Grunde eine sozialdarwinistische Position formuliert ist. Wenn die Kolonie den entscheidenden Faktor in der Evolution darstellt, dann müssen sich die Individuen dem Wohl des Ganzen bedingungslos unterordnen: »einzelne Verluste sind für eine Kolonie leicht zu verkraften«, erläutern Hölldobler und Wilson.[28] Verluste in einem Abwehrkampf sind unmaßgeblich, wenn nur die Kolonie und ihre Königin überleben. Ausfälle werden »schnell ersetzt«. Sobald solche Beschreibungen aus dem Kontext gelöst und generalisiert werden, wird es heikel.

Zweitens führt Darwin ein ökonomisches Grundprinzip in die *Natural Selection* ein: die Teilung der Arbeit. Die in Ameisengesellschaften zu beobachtende morphologische Differenzierung der unterschiedlichen »Kasten« wird soziologisch erklärt, mit der physiologischen Adaption der Arbeiterinnen an ihre spezifischen Aufgaben, die ihnen arbeitsteilig zukommen. Daher können Arbeiterinnen der gleichen Spezies so unterschiedlich aussehen.

Darwins Schlussbemerkung, die Evolution von *sozialen* Ameisen und *zivilisierten* Menschen stehe unter *denselben Prinzipien* der »Zuchtwahl« und der »Arbeitsteilung«, kann man in ihrer Bedeutung gar nicht überschätzen, denn damit ist nicht weniger gesagt, als dass der Prozess der Zivilisation den gleichen Gesetzen folgt wie die Entstehung von Insektengesellschaften. Jedenfalls wird eine zentrale soziale Errungenschaft, die gesellschaftliche Arbeitsteilung, als Effekt der natürlichen Auslese verstanden. Noch einmal Darwin: »diese bewundernswürdige Arbeitsteilung hat die Natur auf dem Wege der natürlichen Selektion eingerichtet«: »nature has,

27 Darwin: Die Entstehung der Arten, S. 334 (kursiviert von NW).

28 Hölldobler/Wilson: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies, S. 8.

as I believe, effected this admirable division of labour in the communities of ants, by the means of natural selection«.[29]

Heute wird, etwa in Wilsons Buch über die soziale Eroberung der Erde, *The Social Conquest of Earth* (2012), ganz dezidiert die These vertreten, dass nicht nur im Falle von Ameisen, sondern auch von Humanoiden arbeitsteiliges und kooperatives Verhalten »durch natürliche Selektion« entstanden sei. Denn sobald aus *beliebigen, auch völlig zufälligen* Gründen wie der Konzentration von Ressourcen an einem Ort oder seiner der Verteidigung gegen Feinde oder Konkurrenten günstigen Beschaffenheit eine »Gruppe« entsteht – eine selbstsüchtige Herde sozusagen,[30] die aus ganz egoistischen Motiven zusammenarbeitet –, dann können all jene vorher brachliegenden Anlagen positiv selektiert werden, die der Gruppe nutzen.[31] Vorher nicht. Wenn jedoch keine dieser sogenannten präadaptiven Möglichkeiten genutzt werden, erhält die Organisation der Gruppe keine Dauer und zerfällt spätestens mit dem Absterben ihrer Mitglieder. Die Evolution führt also zur Auslese solcher Kollektive, deren Individuen für die Gemeinschaft nützliche Eigenschaften aufweisen und vererben: zum Beispiel die Fähigkeit zur Zeugung einer »Kaste« sterilen wie dienst- und kampfbereiten Personals. Der hohe Verwandtschaftsgrad innerhalb eines solchen Kollektivs ist mithin keine Voraussetzung, sondern eine Folge von Gemeinschaftsbildung.

> »Therefore, the model explains why it is hard to evolve eusociality, but easier to maintain it once it has been established. In our model relatedness does not drive the evolution of eusociality. But once eusociality has evolved, colonies consist of related individuals, because daughters stay with their mother to raise further offspring«.[32]

Nicht der hohe Verwandtschaftsgrad führt zur Genese kooperativen Verhaltens, argumentiert Wilson,[33] sondern die spontane, in der gegebenen Situation vorteilhafte Entstehung einer »Gruppe« stellt eine evolutionäre Errungenschaft dar, die dann, wenn sie durch Vererbung stabilisiert werden kann, die enge Verwandtschaft innerhalb einer Insektengesellschaft erklärt: »The first step in the origin of animal eusociality is the formation of groups within a freely mixing population«.[34]

Im Falle der Menschen wird in der Soziobiologie Vergleichbares behauptet: Die Gesellschaft ist nicht die quasi natürliche Erweiterung verwandtschaftlicher Nahbeziehungen in Familie, Horde oder Stamm, wie Aristoteles annahm, sondern eine Folge der Gruppenselektion. Arbeitsteilung, etwa die Koordination von Auf-

29 Darwin: Origin of Species, S. 242.

30 Siehe Hamilton: »Geometry for the Selfish Herd«.

31 Vgl. Luhmann: Gesellschaft der Gesellschaft, S. 512.

32 Nowak/Tarnita/Wilson: »The Evolution of Eusociality«, S. 1061.

33 Vgl. Wilson: The Insect Societies, S. 331.

34 Nowak/Tarnita/Wilson: »The Evolution of Eusociality«, S. 1060.

zucht und Versorgung des Nachwuchses, von Verteidigung, Nahrungsbeschaffung und Nestbau, kann einer Gruppe so viele Vorteile verschaffen, dass sie den Fitness-Test der Evolution besteht und, anders als weniger arbeitsteilige und weniger kooperierende Ansammlungen, eine eigene Entwicklung einschlägt, nämlich die einer sozialen Gemeinschaft. »The evolution of both«, *Homo sapiens* und Ameisen, »has been driven by group selection comprising competition and often direct conflict between groups«.[35] Deren Wohlfahrt kann dann langfristig auf die, so Darwin, »bewunderungswürdige« Teilung der sozialen Arbeit bauen, sei es im Falle von Ameisen, sei es im Falle von Menschen, um immer voraussetzungsvollere Formen sozialer Kooperation zu entwickeln. Diese Gesellschaften durchlaufen nun eine eigene evolutionäre Karriere und konkurrieren nicht mit Individuen, sondern mit anderen Gesellschaften um die knappen Ressourcen unserer Erde.

Das von Darwin aufgeworfene evolutionstheoretische Rätsel, wie Ameisen ihre komplexe Sozialordnung vererben, bereitet den Weg für eine neue Entomologie, die weniger einzelne Insekten klassifiziert, wie dies zuvor im Rahmen der von Carl von Linné begründeten Systematik üblich gewesen ist, als dass sie vielmehr Gesellschaften beobachtet und nach den biologischen Gesetzen ihrer Entstehung fragt. Abhandlungen aus dem Feld der Insektenkunde verraten nun schon im Titel, worum es geht, beispielsweise John Lubbocks 1883 publiziertes und umgehend ins Deutsche übersetztes Werk: *Ameisen, Bienen und Wespen. Beobachtungen über die Lebensweise der geselligen Hymenopteren*. Sein Buch über die sozialen Hautflügler beginnt wie folgt:

> »Die anthropoiden Affen nähern sich offenbar in ihrem Körperbau dem Menschen mehr als alle andern Thiere; wenn wir jedoch die Lebensweise der Ameisen betrachten, ihre sociale Organisation, ihre grossen Gemeinwesen und kunstvollen Wohnungen, ihre Heerstrassen, ihren Besitz von Hausthieren und in einigen Fällen selbst von Sklaven, so müssen wir zugestehen, dass sie auf der Stufenleiter der Intelligenz dem Menschen zunächstzustehen beanspruchen können«.[36]

Menschenaffen bauen keine vielstöckigen Wohntürme mit Vorratslagern, Mülldeponien, Kinderstuben, Wehrgängen und Kreißsaal, keine Straßen und Brücken. Sie sind weder Ackerbauern noch Viehwirte, weder Arbeiter noch Soldaten. Ameisen hingegen schon. Sie züchten Pilze und melken Blattläuse. Lubbock beobachtet unter den Ameisen Kulturtechniken, die dem »menschlichen Fortschritt merkwürdig entsprechen«.[37] Was er in zahllosen Laborexperimenten mit künstlichen Nestern erforscht, sind die Beziehungen der Ameisen untereinander und zu anderen Tieren,

35 Hölldobler/Wilson: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies, S. 502.

36 Lubbock: Ameisen, Bienen und Wespen. Beobachtungen über die Lebensweise der geselligen Hymenopteren, S. 1.

37 Ebd., S. 76.

ihre Arbeitsteilung und ihr Mitteilungsvermögen. Willam Morton Wheeler, der weltbekannte Myrmekologe des frühen 20. Jahrhunderts, dessen Standardwerk *Ants* (1910) sich Wilson als Knabe vom Taschengeld kauft, hat schon vor hundert Jahren für diese Beschreibungen erstaunlich zeitgemäß klingende Begriffe entwickelt: Kommunikation, soziale Medien, Emergenz.[38] Der soziologisch geschulte Entomologe nutzt paläontologische Funde von Ameisen, die sich über Äonen hinweg beispielsweise in Bernstein erhalten haben, für ein interessantes Argument: Ein Blick auf diese uralten Ameisengattungen zeige, dass die Arbeiterkasten der hochentwickelten sozialen Insekten sich von ihren Schwestern aus der Vorzeit *morphologisch* kaum unterscheiden. Die Arbeitsteilung und funktionale Differenzierung im Insektenstaat sei daher, so Wheeler, *keine* Folge veränderter physiologischer Eigenschaften, sondern »*a result of social life*«![39] Die Forschung spricht daher von »*modernen* Insektengesellschaften«.[40] Modern! Es gibt also auch vormoderne Insektengesellschaften: nämlich »primitive« Gesellschaften.[41] Die Entwicklung der Ameisen vollzieht sich demnach also nicht auf der Ebene der Physiologie, sondern der Gesellschaft. Entscheidend für einen Ameisenstaat ist daher weniger die Morphologie seiner Bewohner, sondern die Weise, wie alle Individuen eines Nestes »in Kommunikation miteinander stehen«.[42] Ein halbes Jahrhundert nach Wheeler betont Wilson, ganz als sei er ein Medienwissenschaftler und Soziologe, er untersuche die Kommunikationssysteme sozialer Insekten und ihre Kommunikationsmittel.[43] Dass Ant-Man mit Ameisen zu kommunizieren versteht und dass sich in den entsprechenden Marvel-Comics die Ameisen im Schwarm untereinander verständigen, stellt ein schwaches Echo dieser Forschungslage dar.

Seit über 150 Jahren weist die Ameisenforschung diesen Zug zur Gesellschaftslehre auf. Die Öffentlichkeit versteht sie immer wieder mit verblüffenden Analogien zu faszinieren. Die »Schönheit, Eleganz und Fremdheit der Insektengesellschaften« zu verstehen, verspricht eine Studie über *Superorganismen* (2009), die Hölldobler und Wilson gemeinsam verfasst haben. Am Beispiel der Blattschneiderameisen sei zu sehen, wie »komplexe Gesellschaften« entstehen und welche Kräfte der Natur »fortgeschrittene soziale Ordnungen« hervorbringen. Das, was man an den Gattungen der sozialen Insekten studieren könne, sei aber kein akademischer Selbstzweck, denn schließlich lerne man nicht nur etwas über Ameisen, sondern man erwerbe zugleich »Wissen« über »unsere Spezies«.[44] Indem die Ameisen ihre Natur

38 Siehe Wheeler: Social Insects; Wheeler: Emergent Evolution and the Social.

39 Wheeler: Social Insects, S. 312.

40 Hölldobler/Wilson: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies, S. xviii.

41 Hölldobler/Wilson: Journey to the Ants. A Story of Scientific Exploration, S. 79, 84.

42 Wheeler: Social Insects, S. 231.

43 Vgl. Wilson: Sociobiology, S. 192.

44 Hölldobler/Wilson: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies, S. 502.

entbergen, decken sie den Myrmekologen zugleich die Funktionsweise unserer Gesellschaft auf: Die Ameisen funktionieren als Spiegel, in den aber nicht jeder zu schauen vermag, sondern nur jene kleine Gruppe von etwa 500 Myrmekologen auf der Welt,[45] *die verstehen*, was in einem Ameisennest zu sehen ist. Ameisen- und Menschengesellschaften, schreibt Wheeler, haben »fundamentale Gemeinsamkeiten«[46]; ihre Evolution folge, so konstatieren Hölldobler und Wilson, den gleichen Gesetzen der Gruppenselektion. »Die modernen Insektengesellschaften haben uns unermesslich viel zu lehren«, schreiben sie einleitend in ihrer Arbeit zum *Superorganismus*.[47] Unermesslich sei es, was wir von Ameisengesellschaften lernen können, fragt sich nur: was?

3. »AMAZINGLY SUCCESSFUL«

In ihren wissenschaftlichen Abhandlungen halten sich die Entomologen zurück, was diese Frage betrifft, aber umso freigiebiger geben sie ihre Meinung in Reden, Essays, Romanen, Autobiographien oder Utopien kund, Genres, die alle hier genannten Gelehrten bedient haben. Um chronologisch vorzugehen:

1920 verfasst Wheeler mit »The Termitodoxa, or Biology and Society« eine Art Phantasiestück, in dem aus der Sicht sozialer Insekten Missstände der amerikanischen Gesellschaft aufgezeigt werden. Unnütze, alte oder kranke Individuen könnten sich wie Parasiten vom Staatskörper ernähren, es fehle jede eugenische Qualitätskontrolle der Bevölkerung und jede Planung der Reproduktionsraten. Wheelers Protagonist empfiehlt die Ablösung der repräsentativen Demokratie durch Biologen, die allein effektive Lösungen für die Probleme einer degenerierenden Gesellschaft vorzuschlagen hätten.

1934 hält Karl Escherich, der in der deutschen Entomologie etwa die gleiche Bedeutung hat wie Wheeler in der amerikanischen und dessen Werk von Wheeler genauso ausführlich zitiert wird wie umgekehrt, in seiner Eigenschaft als Rektor der Ludwig-Maximilians-Universität München eine Rede, die den Untertitel »über die Erziehung zum politischen Menschen« trägt. Aufgrund der »allgemeingültigen Entwicklungsgesetze der Staatenbildung [...] gleichgültig, ob es sich um Insekten- oder Menschenstaaten handelt«, müsse er, der Rektor und Entomologe, die sozialen Insekten »dem Menschen als Vorbild« empfehlen.[48] Denn hier sei der Egoismus des Individuums als »Hemmnis« auf dem Weg zu einer wahren Volksgemeinschaft überwunden und überdies »eine klare, planvolle Arbeitsorganisation« mit größter Effizienz realisiert. »Das oberste Gesetz des Nationalsozialistischen Staates ›Gemeinnutz geht vor Eigennutz‹« sei hier, so Escherich, »bis in die letzte Konsequenz verwirk-

45 Vgl. Hölldobler/Wilson: Journey to the Ants. A Story of Scientific Exploration, S. 1.

46 Wheeler: Ants, S. 4.

47 Hölldobler/Wilson: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies, S. xviii.

48 Escherich: Termitenwahn. Eine Münchener Rektoratsrede über die Erziehung zum politischen Menschen, S. 17.

licht«.[49] Man denke nur an die »Disziplin«, die »Aufopferungsbereitschaft« und den »fanatischen Verteidigungswillen« der Insektenstaaten, die »dem idealen Totalstaat« glichen wie sonst nichts auf der Welt.

2010 legt Wilson mit *Anthill* seinen ersten Roman vor. Die »Welt […] der Ameisen, die in der Erde ihre Staaten bauen [und] für die anderen so gut wie unsichtbar sind«, und die »Gesellschaften der Menschen« werden eng miteinander verflochten. Der Erzähler betont die »Ähnlichkeiten« und »Übereinstimmungen« zwischen ihren Kolonien und unseren Staaten, weshalb, so steht es im *Prolog*, »die Ameisen als Metapher für uns [stehen], und wir für sie«.[50] Einer der Protagonisten ist ein Ameisennest in Nokobee County, Alabama, die sogenannte *Trailhead*-Kolonie, die vom anderen Protagonisten, dem Boyscout, Entomologie-Studenten und *alter ego* Ed Wilsons: Raphael Cody seit seinem 7. oder 8. Lebensjahr beobachtet worden ist.[51] Wilson verbindet hier den autobiographischen Gemeinplatz der Entomologen, bereits als »kleiner Junge« Ameisenkolonien zu studieren, mit dem Offenbarungsversprechen, hier, so erklärt es der kleine Raff seiner Mutter, »sehr viel über das Sozialverhalten beim Menschen [zu] lernen«.[52]

Die Ameisen, von denen wir laut Wilsons Roman etwas über *unser* Sozialverhalten lernen sollen, hätten die Arbeit für die Kolonie »über *altruistische* Regeln der Arbeitsteilung [...] organisiert«.[53] Altruismus bedeutet hier nicht etwa die Nächstenliebe eines Sankt Martin, sondern die völlige Unterordnung der individuellen Interessen unter das Gemeinwohl. Über die Arbeiterinnen schreibt der Protagonist Raff in seiner Abschlussarbeit:

> »Sie akzeptieren ihren Dienst bei der Futtersuche, als Soldatin und bei anderen riskanten Unternehmungen, die sie ständig in Gefahr brachten, häufig sogar so sehr, dass ihnen der frühe Tod sicher war. Die Dominanz der *Trailhead*-Kolonie über ihre individuellen Mitglieder war total. Das Wohlergehen des Superorganismus war absolut vorrangig, und eine individuelle Arbeiterin war in ihrem Lebensweg so vorprogrammiert, dass sie sich den Bedürfnissen des Superorganismus unterordnete«.[54]

Und weiter wäre zu lernen: Eine tote Arbeiterin ist leicht zu ersetzen. Wer als arbeitsunfähig oder krank gilt, verlässt die Kolonie oder stirbt im Kampf.[55] Geführt werden die Arbeiterheere von Eliten: »Die Kolonie brauchte Eliten, um Aktivitäts-

49 Ebd., S, 14f.

50 Wilson: Ameisenroman, S. 9.

51 Vgl. ebd., S. 189.

52 Ebd., S. 189, 184.

53 Ebd., S. 210.

54 Ebd., S. 210f.

55 Vgl. ebd., S. 211.

wechsel zu initiieren und die Nestgefährtinnen dann auch bei der Stange zu halten«. Eliten, erläutert Raff, ergreifen die Initiative, motivieren alle anderen zur Arbeit, geben den »Drückebergern« die nötige „Aufmunterung«.[56] »Eliten führen«, so heißt es im Roman,[57] und man hat schon beinahe vergessen, dass es um Ameisen gehen soll und nicht um eine konservative Einteilung der Bevölkerung in Eliten und Massen, Führer und Gefolgschaft.

Über den beobachtenden Knaben lesen wir bei Wilson: »Die Natur, das lernt Raphael, funktioniert so gut, weil sie geordnet ist«.[58] Es ist im Falle der Ameisenstaaten eine Ordnung, die sich im evolutionären Wettbewerb seit Millionen von Jahren bewährt hat. Warum Ameisen so »unglaublich erfolgreich« sind, möchten Hölldobler und Wilson wissen: »Amazingly successful«.[59] Der Grund dafür ist, so lesen wir in Wilsons Roman, dass die Ameisenkolonie gemeinsam als ein »gut organisiertes Ganzes [...] funktionierte«, dass die Ameisen alle »Arbeit ohne Rücksicht auf ihr eigenes Wohlergehen teilten« und dass etwa 10% der Population den »Status« einer »Elitearbeiterin« erreichten: »Sie arbeiteten härter und ausdauernder, und [...] hörten nicht auf, bevor eine Arbeit erledigt war«. Sie standen am »oberen Ende der Kurve« und sicherten das »Fortleben der Kolonie«.[60] Und weil sie dies seit Millionen von Jahren so erfolgreich machen, wird uns dieses Gesellschaftsmodell als Vorbild hingestellt. Spieltheoretiker und Ökonomen entdecken in Ameisengesellschaften »supercooperators« (wie Nowak sie in seinen Arbeiten bezeichnet[61]), denen es gelungen sei, auf der Ebene der sozialen Kooperation entscheidende evolutionäre Vorteile zu erringen. Aus der *Ant Colony Optimization*-Forschung gehen Algorithmen hervor, die in Sozialen Medien und KI operationalisiert werden. *Superbug*s wären dann jene Störfälle, in denen diese Programme versagen.

»Geh zur Ameise und lerne...«, lautet die immer gleiche Botschaft. Man sollte ihr nicht ohne weiteres folgen, auch wenn Ameisengesellschaften noch so *marvelous* sein mögen. Denn zu lernen ist von den Superorganismen und Superkooperatoren nur etwas über Ameisen, nichts über uns und unsere Gesellschaft. Wenn dagegen *wir* von den *amazing ants* lernen sollen, wird Entomologie zur Ideologie. Nicht Reserviertheit gegenüber der Ameisenforschung, aber gegen ihre Metaphern, Analogien und Übertragungen wäre daher angezeigt. Was man allerdings aus der Engführung von Menschen und Insekten lernen könnte, ist die Einsicht, dass eine Spezies ihre evolutionären Vorteile der Kooperation zu verdanken haben kann und nicht etwa den Superkräften der Individuen.

---

56 Ebd., S. 276, 277.

57 Ebd., S. 244.

58 Ebd., S. 122.

59 Ebd., S. i.

60 Ebd., S. 202, 218.

61 Siehe Nowak/Highfield: Supercooperators. Altruism, Evolution, and Why We Need Each Other to Succeed.

Die Kooperationsfähigkeit einer Spezies kann aus der Perspektive einer anderen Spezies unheimliche Züge annehmen. Schon in Herbert G. Wells Erzählung »Empire of Ants« aus dem Jahre 1905 läuft die Evolutionsgeschichte einer Ameisengesellschaft auf ein Bedrohungsszenario hinaus. Denn das entstehende »Imperium der Ameisen« duldet neben sich keine konkurrierende Spezies. Die bestehende Weltordnung, die aus Sicht eines offenkundig englischen Erzählers vom *Empire* Großbritanniens geprägt wird, gerät ins Wanken. Die gestörte Homöostase ließe sich als Krisenreflexion des britischen Imperiums und seiner aufständischen Kolonien lesen. Saul Bass greift in seinem Film *Phase IV* aus dem Jahr 1974 auf Wells zurück, insbesondere auf das typische Ende aller kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen Ameisen und den Beginn einer Kooperation aller Subspezies für das gemeinsame Wohl und für eine weitere Entwicklung dieser sozialen Fähigkeiten. Diese friedliche Kooperation aller Ameisen untereinander erweist der Film als Bedrohung für die Biodiversität der Welt und des Menschen. Eine Spezies ohne Feinde zerstört das biologische Gleichgewicht. Diesen Schwärmen, die alles (andere) Leben auffressen, gehört im Horrorgenre die Zukunft.

Und die Superheld:innen? Wer auf wunderbare, erstaunliche Superkräfte setzt, um drängende Probleme der Gesellschaft zu lösen, hat die Problemlage nicht einmal hinreichend verstanden.[62] Kein Superman kann uns retten, ein noch so kleiner und starker Ant-Man sowieso nicht. Für das Superheld:innen-Genre könnte die Beobachtung aufschlussreich sein, dass es in neuesten Serienvarianten (etwa *Invincible* [2021-] oder *The Boys* [2019-]) auf den zweiten Blick nicht auf Superkräfte ankommt, sondern auf Zusammenarbeit, wenn die Welt gerettet werden muss. Die Superheld:innen müssen sich all ihrer Singularität zum Trotz darauf besinnen, dass sie auch nur politische Tiere sind. Ob diese Kooperationsfähigkeit die Menschheit bedroht, ist die Frage, die im Marvel Cinematic Universe regelmäßig gestellt wird (wie etwa bei den X-Men).

Weder Superkräfte noch Superorganismen werden uns retten, das kann unsere geplagte Spezies wohl nur selbst.

LITERATURVERZEICHNIS

A Bug's Life (Pixar 1998, Regie: John Lasseter/Andrew Stanton).

Ameisen. Die heimliche Weltmacht (ORF 2004, Regie: Wolfgang Thaler).

Aristoteles: Naturgeschichte der Thiere, Stuttgart 1866.

Aristoteles: Politik, München 1973.

Darwin, Charles: On the Origin of Species by Means of Natural Selection, or the Preservation of Favoured Races in the Struggle for Life, London 1859.

Darwin, Charles: Die Entstehung der Arten [1859, 6. Aufl. 1872], Hamburg 2008.

Dawkins, Richard: Das egoistische Gen [1976], Heidelberg 2006.

62 Siehe Werber: »Hulking out. Störung, Ausnahmefall und Normalisierung«.

Dawkins, Richard: The Selfish Gene [1976], Oxford 2006.

Escherich, Karl: Termitenwahn. Eine Münchener Rektoratsrede über die Erziehung zum politischen Menschen, München 1934.

Forel, Auguste: The Social World of the Ants [1921-23], New York 1929.

Gordon, Deborah: Ants at Work. How an Insect Society Is Organized, New York/London 1999.

Hamilton, William D.: »The Genetical Evolution of Social Behaviour. II«, in: Journal of Theoretical Biology, Jg. 7, Nr. 1, 1964, S. 17–52.

Hamilton, William D.: »Geometry for the Selfish Herd«, in: Journal of Theoretical Biology, Jg. 31, Nr. 2, 1971, S. 295–311.

Hölldobler, Bert/Wilson, Edward O. The Ants, Berlin/Heidelberg 1990.

Hölldobler, Bert/Wilson, Edward O.: Journey to the Ants. A Story of Scientific Exploration, Cambridge, Mass/London 1994.

Hölldobler, Bert/Wilson, Edward O.: The Superorganism. The Beauty, Elegance, and Strangeness of Insect Societies, New York 2009.

Invincible (USA, 2021-; Amazon Prime Video).

Kelleter, Frank: »Populäre Serialität. Eine Einführung«, in: Kelleter, Frank (Hrsg.): Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert, Bielefeld 2012, S. 11–46.

Lubbock, John: Ameisen, Bienen und Wespen. Beobachtungen über die Lebensweise der geselligen Hymenopteren, Leipzig 1883.

Luhmann, Niklas: »Individuum, Individualität, Individualismus«, in: Gesellschaftsstruktur und Semantik, Bd. 3, Frankfurt a.M.1989, S. 149–258.

Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft, Frankfurt a.M.1997.

Marvel Premiere, Vol. 1, #47: The Astonishing Ant-Man, New York, April 1979.

Nowak, Martin A./Tarnita, Corina E./Wilson, Edward O.: »The Evolution of Eusociality«, in: Nature, Jg. 466, Nr. 8, 2010, S. 1057–1062.

Nowak, Martin A./with Highfield, Roger: Supercooperators. Altruism, Evolution, and Why We Need Each Other to Succeed, New York/London 2011.

Phase IV (USA 1974, Regie: Saul Bass).

Seeley, Thomas D.: Bienendemokratie. Wie Bienen kollektiv entscheiden und was wir davon lernen können, Frankfurt a.M. 2014.

Sleigh, Charlotte: Six Legs Better. A Cultural History of Myrmecology, Baltimore 2007.

»Spider-Man«, Amazing Fantasy #15, August 1962, in: The Amazing Spider-Man Omnibus, Vol. 1, New York 2007, S. 9–19.

Swammerdam, Jan: Bibel der Natur, Leipzig 1762.

Tales to Astonish, Vol. 1, #27, New York, Januar 1962.

Tales to Astonish, Vol. 1, #35, New York, September 1962.

The Boys (USA 2019-; Showrunner: Eric Kripke, Amazon Prime Video).

Wells, Herbert George: »Empire of the Ants« [1905], in: Empire of the Ants and 8 Science Fiction Stories, New York 1972, S. 1–19.

Wells, Zeb/Burnett, Dylan/Petrovich, Eduard/Spicer, Mike: Ant-Man #1, New York, April 2020.

Werber, Niels: »Ameisen und Aliens. Zur Wissensgeschichte von Soziologie und Entomologie«, in: Berichte zur Wissenschaftsgeschichte, Jg. 34, Nr. 3, 2011, S. 242–262.

Werber, Niels: Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte, Frankfurt a.M. 2013.

Werber, Niels: »Sense per Simplicity. Ant Societies as a Self-description Formula of Society«, in: MLN (Modern Language Notes), Jg. 130, Nr. 3, 2015, S. 430–446.

Werber, Niels: »Hulking out. Störung, Ausnahmefall und Normalisierung«, in: Behemoth. Imaginationen der Störung, Jg. 9. Nr. 1, 2016, S. 108–124.

Wheeler, William Morton: Ants, New York 1910.

Wheeler, William Morton: »The Termitodoxa, or Biology and Society«, in: The Scientific Monthly, Jg. 10, Nr. 2, 1920, S. 113–124.

Wheeler, William Morton: Emergent Evolution and the Social, London 1927.

Wheeler, William Morton: Social Insects, New York 1928.

Wilson, Edward Osborne: Sociobiology [abridged edition], Cambridge, Mass./London 1980.

Wilson, Edward Osborne: The Insect Societies, Cambridge, Mass./London 1971.

Wilson, Edward Osborne: Anthill. A Novel, New York 2010.

Wilson, Edward Osborne: Ameisenroman. Raff Codys Abenteuer, München 2012.

Wilson, Edward Osborne: The Social Conquest of Earth, New York/London 2012.

OF INSECTS AND WOMEN

Zur (De)Konstruktion insektoider Superheldinnen und Superschurkinnen

VON ANNE DECKBAR

1. EINLEITUNG

Obwohl Spider-Man, Spider-Woman, Ant-Man, The Wasp und Co. als fantastische Figuren in einer imaginären (Um)Welt agieren, ist diese nicht frei von realen, geschichtlichen Ereignissen. Laut Imorde und Scheller hat die »kreative Subversion des Übermenschlichen […] neben der expliziten ästhetischen, immer auch eine implizite politische Seite«.[1] Insbesondere das Superheld:innen-Genre adressiert Themen wie »immigration, Americanization, urbanization, American identity, changing conceptions of race and gender, individualism, capitalism, modernism, and so many other central cultural concerns«.[2] Superheld:innencomics bieten ein reiches Feld für die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Fragen und Normen. Sie spiegeln reale gesellschaftliche Probleme wider und dienen als Mittel der Kritik und Reflexion.[3] Insbesondere Superheld:innencomichefte, deren dokumentarischer Wert häufig übersehen wird, können als Archiv und Medium fungieren, in denen Erinnerungen gespeichert, verarbeitet und aufbereitet werden.[4] So repräsentieren Comics nach Nabizadeh persönliche, historische, soziale und politische Erinnerungen und können dazu beitragen, »[to] recover marginalized and minority voices from the peripheries of representation«.[5] Sie können diesem »recover« aber auch entgegenwirken, indem sie gesellschaftliche Probleme oder Identitätskategorien wie *Race*, *Gender*, *Dis/ability* oder *Class* unreflektiert reproduzieren. Daniela Kaufmann weist darauf hin, dass die frühen Zeitungscomics durch ein als »Stereotypie« bezeichnetes Druckverfahren produziert wurden, wodurch sie nicht nur im wörtlichen, sondern auch auf einer sinnbildlichen Ebene von »Stereotypen« erzeugt

1 Imorde/Scheller: »Superhelden. Zur Ästhetik und Politisierung menschlicher Außerordentlichkeit«, S. 4.

2 Rosenberg/Coogan: What Is a Superhero?, S. xi–xii.

3 Vgl. Palandt: »Gezeichnete Bilder vom Krieg. Konstruierte Wirklichkeit in US-amerikanischen Superhelden-Comics«, S. 272.

4 Vgl. Ahmed/Crucifix: »Introduction. Untaming Comics Memory«, S. 8. Siehe zudem Stein: »Der Comic, das Archiv und das Populäre. Zwei Erklärungsversuche«; Deckbar: »Zum Erinnern und Vergessen der Shoah in US-amerikanischen Superheldencomics. Digitale Fanarchive als Agenten des Aufschubs«.

5 Nabizadeh: Representation and Memory in Graphic Novels, S. 1.

wurden.[6]

In der Geschichte der Superheld:innen kann vor allem die Metapher der Insekten- und Spinnentiere als Mittel verstanden werden, marginalisierten Gruppen und Minderheiten eine Stimme zu geben. Dies bietet sich an, denn viele Insekten, besonders die »uncharismatische[n]« Lebewesen, werden von ethischen Betrachtungen und Schutzstrategien oft ausgeschlossen und stellen somit eine Minderheit und Randgruppe dar.[7]

Superheld:innencomics fungieren als Archive gesellschaftlicher Umbrüche. Die Narrative um Superheldinnen und Superschurkinnen wie Spider-Woman, The Wasp oder Insect Queen sind eng verwoben mit realweltlichen Diskursen über Geschlecht, Macht, Körperlichkeit und Marginalisierung. Dieser Beitrag geht demnach von der Prämisse aus, dass insbesondere insektoide und arachnoide Figuren nicht nur ästhetische Kategorien darstellen, sondern tief in politische und kulturelle Bedeutungsschichten, bzw. in ihre jeweiligen Seriengeschichten,[8] eingelassen sind, und dechiffriert sowie kritisch reflektiert werden müssen. Diesen z.T. ambivalenten Seriengeschichten möchte ich nachspüren, mit dem Ziel, die narrativen, textuellen und visuellen Darstellungen weiblicher Superheldinnen- und Superschurkinnenfiguren mit insektoiden und arachnoiden Zuschreibungen hinsichtlich ihrer Konstruktion von Geschlecht, Körper und Machtverhältnissen zu analysieren. Die vielschichtige Symbolik von Insekten bietet ein bisher wenig erforschtes Feld der Comic-Analyse mit gendertheoretischer Perspektive auf die hier genannten (Identitäts-)Kategorien. In Anlehnung an Konzepte wie Barbara Creeds *Monstrous-Feminine* (1993) und Peter Coogans *Merkmale eines Superhelden* (2009) werden drei exemplarische Figuren – Insect Queen, The Wasp und Tarantula – einem gendertheoretischen *Close Reading* unterzogen. Denn an diesen insektoiden und arachnoiden Superheld:innen lassen sich die Comicgeschichte und der Wandel in der Darstellung von Heldinnen besonders gut rekonstruieren. Hierbei kommen insbesondere die Konzepte der *Good Girl* und der *Bad Girl Art* zum Tragen.[9] Mein Fokus

6 Kaufmann: »Art Spiegelmans Maus. Vom Suchen und Finden (k)einer Metapher«, S. 137; siehe auch Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«.

7 Vgl. Claessen: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children.

8 Zur Bedeutung von Serienevolution im Kontext von Superheld:innencomics und Science-Fiction-Heftromanen siehe Werber/Stein: »Partizipation und Paratext. Die ›Leserkontaktseite‹ und das Perry Rhodan-Fan-Forum als serielle Peri- und Epitexte«.

9 Ausführlicher zur *Good Girl* und *Bad Girl Art* sowie allgemein zur Thematik Gender bzw. der Darstellung von weiblichen Figuren in Superheld:innencomics siehe Brown: »Gender, Sexuality, and Toughness. The Bad Girls of Action Film and Comic Books«; Brown: »Panthers and Vixens. Black Superheroines, Sexuality, and Stereotypes in Contemporary Comic Books«; Brown: Love, Sex, Gender, and Superheroes; Inness: Tough Girls. Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture; Inness: Action Chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture; Robbins: The Great Women Superheroes; Cocca: Superwomen. Gender, Power, and Representation; Cocca: »Reproducing Inequality and Representing Diversity. The Politics of Gender in Superhero Comics«; Oney: »From the

liegt dabei auf der Frage, inwieweit diese Figuren gesellschaftliche Normen sowie stereotype Topoi in Bezug auf Geschlecht und Macht des Superheld:innen-Genres affirmieren, subvertieren oder reproduzieren und welche Rolle dabei den insektoiden und arachnoiden Eigenschaften zukommt sowie welche Verän-derungen sich in Bezug auf die von Fans als problematisch wahrgenommen Darstellungen ergeben.[10]

2. BECOMING-WOMAN – BECOMING-INSECT. INSEKTOIDE UND ARACHNOIDE SUPERHELDINNEN UND -SCHURKINNEN

Wie Braidotti feststellt, führen Insekten und Spinnen als symbolische Darstellungsformen unvereinbare Begriffe wie Leben/Nichtleben, Biologie/Technologie, Mensch/Maschine zusammen.[11] Dabei evoziert das Motiv des »insect uncanny« ebenso Horror wie Faszination und erscheint als etwas, »[that does not] belong to the customs, the morale, the psychology of our globe. One would say that it comes from another planet, more monstrous, more dynamic, more insensate, more atrocious, more infernal than ours«.[12] Nach Langsdale/Coody ist das Monströse eine der grundlegendsten Vorstellungen, durch die Kulturen Sinn stiften.[13] Barbara Creed argumentiert in *The Monstrous-Feminine* bezüglich ebendieser Vorstellung, dass eine enge Beziehung zwischen dem »becoming-monster« und dem »becoming-woman« existiert, »with insects representing monstrous feminine bodies that pose a threat to the masculine order«.[14] Creed identifiziert das »monströse Weibliche« als eine Trope der Gothic-Literatur und als festen Bestandteil des Horror-Genres.[15] Ebenso wird das monströse Weibliche als »becoming-insect« in Science-Fiction-Werken oftmals negativ konnotiert, als Warnung vor dem Eingriff in

Damsel in Distress to Kickass Babes. The Cultural Expansion and Internationalization of the Heroine through Sexuality in the Graphic Novel«; O'Reilly: »The Wonder Woman Precedent. Female (Super)Heroism on Trial«; Sina: Comic – Film – Gender. Zur (Re-) Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm; Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«.

10 Hierbei beziehe ich mich sowohl auf die Fans der Comicserien der 1960er Jahre, die in Leser:innenbriefen oder Fanzines sichtbar werden, als auch auf ›heutige‹ Fans, die Debatten über ›alte‹ Hefte und vermeintlich ›problematische‹ Held:innen, etwa in Online-Foren oder auf Social Media, neu entfachen.

11 Braidotti: Metamorphoses. Towards a Materialist Theory of Becoming, S. 277; vgl. Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«.

12 Ebd., S. 29.

13 Vgl. Langsdale/Coody: »Introduction«, S. 3.

14 Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«, S. 29; Creed: »Horror and the Monstrous-Feminine. An Imaginary Abjection«, S. 2–8.

15 Siehe Creed: »Horror and the Monstrous-Feminine. An Imaginary Abjection«; Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«; siehe auch Creed: The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis.

unkontrollierbare Naturkräfte[16] wie z.B. bei der Borg-Königin in *Star Trek. Der erste Kontakt* (1996). Das Insekt-Werden wird hier als das Monster-Werden verstanden, was eine fast völlige Aufgabe des Menschseins hin zur Übernahme des *Es* bedeutet, gesteuert von Trieb, Überlebensinstinkt, und Aggressivität. Ferner ist Weiblichkeit mit diesem Bild des Monster-Werdens eng verknüpft, denn historisch betrachtet, so Hynes, wird Weiblichkeit mit Chaos, Körperlichkeit und Animalität und nicht mit Vernunft in Verbindung gebracht.[17] Die Verwendung von symbolischen Insekten- und Spinnendarstellungen sowie -körpern wirft die Frage nach der menschlichen Kontrolle über die Umwelt auf, da Insekten eine Welt repräsentieren, welche sich der ›menschlichen‹ Kontrolle entzieht und damit auch Zerstörungspotenzial birgt.[18] Dabei kommt das Insektenleben als das Abjekte zum Tragen,[19] denn Insekten- und Spinnenkörper stellen eine radikale Andersartigkeit dar, sowohl in kultureller als auch in biologischer Hinsicht, etwa durch das »being« in der Welt.[20] Wilcox bemerkt: »›alien‹ societies are often represented in insect form, as are racialised populations conceived of as outside of the order of the ›human‹ and perceived as threatening the dominant racial order«.[21] Zudem steht der »horror of insects«, insbesondere die Metapher »of the swarm«, auch für weibliche Fortpflanzung außerhalb der patriarchalischen Kontrolle, denn die ›Väter‹ sind hier oftmals abwesend.[22] Hier sei auf das Bild der Gottesanbeterin als Femme fatale verwiesen, die oft als personifizierte Vagina dentata dargestellt wird,[23] z.B. in der Superheldin Mantis aus den Marvel Comics.[24]

16 Vgl. Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«.

17 Vgl. Hynes: »Becoming-Animal and Becoming-Woman Explored Through a Feminine Minor Literature«.

18 Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«, S. 29–30.

19 Siehe hierzu den Beitrag von Nina Schüchter in diesem Heft. Ich beziehe mich auf den Begriff des Abjekten nach Kristeva: Powers of Horror. An Essay on Abjection. Dabei steht das monströse Weibliche (oftmals verbunden mit Bildern wie das Mütterliche, Blut, Körperausscheidungen etc.), das die Ordnung und Identität bedroht, als Symbol des Abjekten, indem es abstößt. Siehe hierzu u.a. Streeten: »A Theory of Feminist Visual Humour«; Mandolini: »Re-Appropriating Abjection. Feminism, Comics and the Macabre Coming-of-Age«.

20 Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«, S. 29.

21 Ebd.

22 Ebd. Mit Referenz auf Haraway: »A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century«, S. 151.

23 Vgl. Hynes: »Becoming-Animal and Becoming-Woman Explored Through a Feminine Minor Literature«.

24 Die personifizierte Gottesanbeterin Mantis, die erstmals in den 1970er Jahren in den Marvel-Heften auftritt und mit ihren weiblichen Reizen und mentalen Fähigkeiten Männer um den Finger wickelt, sie (sexuell) verführt und so Zwietracht unter den Avengers sät, stellt

Gleichzeitig kann die Verbindung von Weiblichkeit und Insektenkörpern als Befreiung von patriarchalen Vorstellungen gelesen werden. Gerade Insekten können eine alternative Form des Daseins bieten, die Autonomie und Anpassungsfähigkeit sowie Resilienz und Resistenz symbolisiert. Fiktive Darstellungen von Insekten und Spinnen-Gestalten können so auch feministische Utopien repräsentieren.[25] Dabei stellt die Trope, also die Stilfigur, der Frau als Insekt beispielsweise in der feministischen Science-Fiction positive Assoziationen zwischen Frauen(leben) und Insekten(leben) her.[26] Das »becoming-insect«, also das Insekt-Werden, bietet demnach Raum für nicht-heteronormative, utopische Konfigurationen, da es die Vielfältigkeit und Unbestimmtheit, die das Insekt aufgrund seiner ›radikalen Andersartigkeit‹ darstellt, umfasst.[27] Creeds Konzept des *Monstrous-Feminine* und Braidottis Erweiterung des »becoming-insect« verbinden die Transformation von Frauenkörpern zu Insekten- und Spinnenkörpern mit feministischen Diskursen über Macht, Sexualität, Körperpolitik sowie Autonomie und Utopie. Anhand von weiblichen insektoiden und arachnoiden Figuren in Superheld:innencomics möchte ich die hier genannten Begriffspaare wie menschlich/nicht-menschlich, »becoming-woman«/»becoming-insect« sowie die Unterschiede in der Darstellung von liebreizenden, niedlichen[28] bis hin zu monströsen Figuren näher beleuchten.

Hierbei soll die Definition von Peter Coogan zur Kategorisierung dienen. Dieser macht drei Merkmale eines:r Superhelde:in aus: Mission, (Super-)Kräfte und Identität.[29] Dabei ist die Mission der Superheld:innen stets prosozial, selbstlos und

---

eine Bedrohung für die männliche (Superhelden-)Ordnung dar. Vgl. *The Avengers* #114 (August 1973); *The Avengers* #112 (Juni 1973).

25 Vgl. Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«.

26 Vgl. Murphy: »Considering Her Ways. In(ter)secting Matriarchal Utopias«.

27 Ebd.; siehe auch Wilcox: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«.

28 Wobei hier zwischen Niedlichkeit im Sinne der *Kawaii*-Ästhetik und dem ›hegemonialen‹ Begriff von Niedlichkeit im Sinne von Attraktivität differenziert werden muss, auch wenn sich entsprechende Elemente bei einigen insektoiden Figuren, wie etwa Raupy aus Pokémon (1997–) oder der Variation von Bumblebee in *DC Super Hero Girls* (2019–2021), beobachten lassen. Vgl. dazu Brown: »›I'm the Goshdarn Batman!‹ Affect and the Aesthetics of Cute Superheroes«; Nittono: »The Two-Layer Model of ›Kawaii‹. A Behavioural Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness«. Vielmehr wird niedlich hier im Sinne des kleinen, schönen, angenehmen bzw. liebreizenden verstanden, welches häufig geschlechtlich als ›weiblich‹ kodiert wird. Vgl. Kohout: »CUTE. Zur Aufwertung des Niedlichen in der Popkultur«, S. 154; Giesz: Phänomenologie des Kitsches, S. 7; Ngai: Our Aesthetic Categories. Zany, Cute, Interesting; Penke: »Das Schöne im Kleinen. Ansätze zu einer Begriffsgeschichte des Niedlichen«.

29 Zu den Gattungsmerkmalen im Superheld:innengenre siehe weiterführend Hatfield u.a.: The Superhero Reader; Kukkonen: »Navigating Infinite Earths. Readers, Mental Models, und the Multiverse of Superhero Comics«; Bongco: Reading Comics. Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books; Friedrich/Rauscher: »Amazing Adventures. Zur Einführung«; Etter/Nehrlich/Nowotny: Reader Superhelden. Theorie – Geschichte – Medien.

universell, denn sie verfolgen altruistische Ziele wie den Schutz der Gesellschaft oder der Kampf Gut gegen Böse.[30] Hier sei angemerkt, dass diese aber auch ›antisozial‹ sein können, z.B. beim Typus des *Vigilante* (Rächer:innen) bzw. bei Antiheld:innen. Das zweite Merkmal der Superheld:innen sind ihre Superkräfte. Sie besitzen übernatürliche, außergewöhnliche, spektakuläre Fähigkeiten und gott-gleiche Kräfte wie beispielsweise überdurchschnittliche Geschwindigkeit, Selbstheilung oder die Fähigkeit zu Fliegen, die ihn/sie von ›normalen‹ Menschen unterscheiden.[31] Das dritte Merkmal, die Identität, umfasst den Codenamen, das Kostüm und die *Origin Story*. Superheld:innen haben in der Regel einen Codenamen, der ihre Identität symbolisiert und mit ihren Kräften oder ihrer Mission in enger Verbindung steht. Das Kostüm dient dabei als Element, das die Identität des:r Superheld:in visualisiert.[32] Es spiegelt Biografie, Charakterzüge und Mission wider und ist ein wichtiges Erkennungsmerkmal. Die Identität wird durch die Hintergrundgeschichte geprägt, die erklärt, wie der:die Superheld:in bzw. ihr:sein ›alter Ego‹ zu seinen:ihren Kräften gekommen ist und was ihn:sie dazu motiviert, als Superheld:in zu agieren. Diese Geschichten sind entscheidend für das Verständnis der Figur. Die *Origin Story* ist zudem zentral für die Serienevolution,[33] denn bei langlebigen Serien wird sie nach dem Prinzip der Serialität, genauer der Wiederholung und Variation,[34] immer wieder neu verhandelt, aktualisiert oder umgeschrieben, insbesondere, wenn sie als nicht mehr zeitgemäß gelten, etwa durch sog. Reboots (*Rebooting*, Neustart), Retcons **(***Retroactive Continuity***)** oder ›fix-it-stories‹.[35] Im Zuge dessen müssen auch Veränderungen der Ursprungsgeschichten oder genauer die *Retellings* der Superheldinnen sowie die damit einhergehenden Diskurse in den Blick genommen werden, denn diese stellen eine Korrektur des Unliebsamen, des Unpopulären und

30 Coogan: »Die Definition des Superhelden«, S. 86. Siehe auch Coogan: Superhero. The Secret Origins of a Genre.

31 Coogan »Die Definition des Superhelden«, S. 87.

32 Ebd., S. 88.

33 Vgl. Werber/Stein: »Partizipation und Paratext. Die ›Leserkontaktseite‹ und das Perry Rhodan-Fan-Forum als serielle Peri- und Epitexte«, S. 664.

34 Hierbei beziehe ich mich auf das Strukturprinzip der Serialität, welches auf Wiederholung und Variation beruht. Siehe hierzu Kelleter: »Populäre Serialität. Eine Einführung«; Mayer: »Serialität«; Haas: »Wiederholung, Variation und Selektion. Serienevolution und Paratext am Beispiel von ›Ms. Marvel‹«.

35 Vgl. Stein: »Prekäre Erinnerung. Retcon und Verschwörungstheorien im Superheldencomic Captain America«.

›nicht Gewollten‹ dar.[36] Dabei kommt im Sinne der »participatory culture«[37] insbesondere den Rezipient:innen, darunter vor allen den Fans, eine wichtige Rolle zu, denn sie machen auf das ›Unliebsame‹, das Unpopuläre sowie vermeintlich problematische Darstellungen aufmerksam, stellen dies wiederum populär aus und sind somit ein bedeutsamer Teil der Serienevolution.

In diesem Beitrag dienen die *Origin Stories* der Figuren als analytischer Ausgangspunkt. Bei jenen Heldinnen, die über eine lange Publikationsgeschichte verfügen, wie etwa The Wasp, die seit den 1960er Jahren in über 3600 Heften durch die Seiten ›flattert‹, erweisen sich vor allem von Fans markierte Zäsuren, Meilensteine und problematische Darstellungen als besonders aufschlussreich. Diese lassen sich unter anderem in Online-Archiven wie dem *Marvel Fandom Wiki* oder auf Plattformen wie *Comicvine* nachvollziehen und stehen oftmals im Widerspruch zu den offiziellen, von den Verlagen kuratierten Erzählungen. Für die vorliegende Analyse wurden sowohl fanbasierte als auch comic-verlegerische Datenbanken herangezogen, mit dem Ziel, jene Figuren zu identifizieren, die innerhalb der (fan-)kulturellen Klassifikationen den Kategorien ›Insekt‹ bzw. ›Spinne‹ zugeordnet werden. Die theoretische Rahmung liefert dabei die Typologie von Peter Coogan, die als Grundlage der Hypothese dient, dass sich drei Haupttypen weiblicher insektoider und arachnoider Figuren in Superheld:innencomics unterscheiden lassen: nicht-menschlich, hybrid und menschlich.

1 **Nicht-Menschlich**: Dies umfasst alle Figuren, deren Physiognomie und Identität gänzlich insektoide oder arachnoide Merkmale umfassen und deren (Super)-
Kräfte insektoiden oder arachnoiden Fähigkeiten entsprechen. Hierbei handelt es sich oftmals um monströse *Insect-Women* und großenteils extraterrestrische Schurkinnen bzw. Antagonistinnen, deren Missionen nicht-heroischer Natur sind. Ihr Ziel es ist, die Welt zu zerstören; sie sind eine Bedrohung für die menschliche (männliche) Ordnung. In den Superheld:innencomics werden schurkische Insekten-Figuren oft als Aliens von einem anderen Planeten dargestellt, häufig in Form von monströsen (weiblichen) Körpern. Diese Merkmale finden sich bei Superschurkinnen wie etwa Insect Queen, Queen Bee, Arachne,[38] Agony, She-Venom oder Slaver Ant wieder. Diese Figuren vereinen die oben beschriebene Darstellung von weiblichen Insekten und Spinnen als das *Insect Uncanny*, das Monströse und das Abjekte.

---

36 Vgl. Coody: »Rewriting to Control. How the Origins of Harley Quinn, Wonder Woman, and Mary Magdalene Matter to Women's Perceived Power«, S. 15–16. Populär wird hier als das verstanden, »was bei vielen Beachtung findet«, unpopulär ist, was bei vielen Beachtung findet, aber keine Beachtung erfahren soll. Vgl. Hecken: Populäre Kultur. Mit einem Anhang ›Girl und Popkultur‹, S. 85; Döring u.a.: »Was bei vielen Beachtung findet. Zu den Transformationen des Populären«, S. 4, 6.

37 Vgl. Jenkins: Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture.

38 Aus *Incredible Hercules* #138 (Januar 2010), nicht zu verwechseln mit Jessica Drew oder Julia Carpenter.

2 **Hybrid**: Hierzu zählen menschliche Superheld:innen, deren Identität und Superkräfte vereinzelt insektoide oder arachnoide Merkmale aufweisen und die zwischen menschlich und nicht-menschlich changieren können. Ihre Mission ist oftmals heroisch und prosozial. Sie können der zweiten Kategorie des Nicht-Monströsen zugeordnet werden, da die menschlichen Merkmale und Eigenschaften überwiegen. Hier finden sich vermeintlich positive, niedliche bis hin zu feministischen, aber auch stereotype Darstellungen, wie etwa bei den Figuren The Wasp, Bumblebee, Angel (Salvadore), Red Bee, Dragonfly, Yellow Jacket (Demara), Spider-Girl (DC), Madame Web, Spider-Woman (Charlotte Witter), Spider-Woman (Matti Franklin), Sun-Spider, The Wanderer, Spidra Queen oder Butterfly.

3 **Menschlich**: Zu dieser Kategorie zählen die Figuren, die lediglich in ihrer Identität, primär im Codenamen und Kostüm, auf Insekten und Spinnen verweisen, aber ansonsten keine außergewöhnlichen insektoiden oder arachnoiden Superkräfte aufweisen. Dies trifft auf diejenigen Figuren zu, die zwischen Heldinnen und Schurkinnen-Dasein und zwischen menschlich-monströs und nicht-monströs changieren, deren Gestalt jedoch stets menschlich ist, z.B. Tarantula, Black Widow, Scarlett Spider, Spider-Girl, Tiger Moth oder Mantis.[39] Häufig agieren sie als Femme fatale und Antiheldinnen und stellen z.T. eine Bedrohung für (männliche) Opfer dar.

Um die hier genannten Kategorien besser zu fassen, möchte ich nun drei ausgewählte Figuren näher untersuchen. Dafür werde ich zunächst auf die Superschurkin Insect Queen als Beispiel für die erste Kategorie eingehen, gefolgt von The Wasp für die zweite und Tarantula für dritte Kategorie. Diese Figuren erweisen sich als besonders interessant, da sie nicht nur eine lange Seriengeschichte aufweisen, sondern in den von den Rezipient:innen geführten Diskursen rund um vermeintlich problematische Darstellungen von Superheldinnen in Comicheften relevant sind, wobei sich hier teilweise eine Serienevolution vollzogen hat, etwa durch Veränderungen in der Darstellung oder gar durch eine Tilgung der Figuren aus dem (Serien)Kanon. Zentral sind hierbei die *Origin Story* und das Kostüm bzw. die visuelle Darstellung als Teil der Identität, die Superkräfte und die Mission der Figur, stets rückgebunden an das Insektoide oder Arachnoide und aus einer gendertheoretischen Perspektive.

39 Diese war zunächst ein Mensch, hat sich aber mittels Metamorphose zu einer Alien-Art transformiert und wird später als Alien klassifiziert.

3. DIE SUPERSCHURKIN ALS MONSTRÖSE *INSECT-WOMAN*. INSECT QUEEN

Die Superschurkin Insect Queen findet sich in 39 Heften des DC-Verlags von 2008–2011.[40] Gegenstand dieser Analyse sind die Hefte *Superman* #671–673 (Februar–April 2008), da diese ihren ersten Auftritt sowie einen größeren Handlungsbogen, die *Origin Story*, umfassen und somit Auskunft über die Identität, Superkräfte und Mission geben. Insect Queen ist eine Insektenkönigin der außerirdischen Spezies *All-Hive*. Sie wurde mit ihren Anhängern auf die Erde entsandt, um dort eine neue Kolonie zu gründen. Hier bildet sie eine Allianz mit dem Superschurken (und Erzfeind von Superman) Lex Luthor (Abb. 1). Sie hat die Absicht, menschliches DNA-Material zu modifizieren, um die Menschheit zu versklaven und eine mächtige Insektenarmee zu erschaffen.

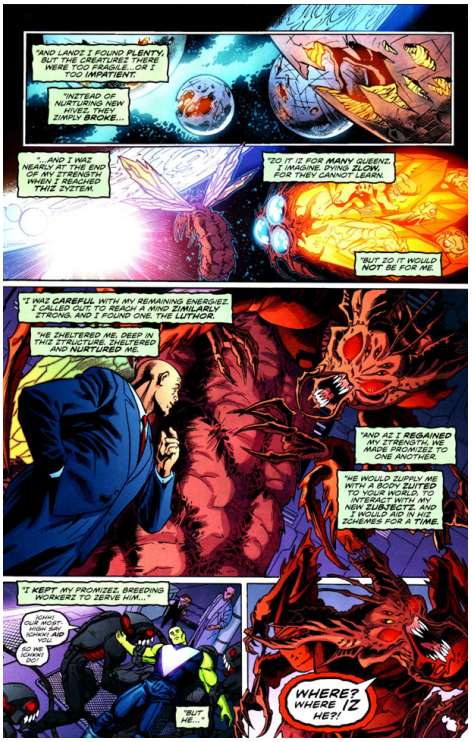


Abb. 1: Superman #672, März 2008, S. 6;
© DC Comics



Abb. 2: Superman #671, Februar 2008, S. 23;
© DC Comics

In ihrer Ursprungsform wird Insect Queen als eine groteske extraterrestrische Gestalt mit rotleuchtenden Augen und insektoiden Elementen visualisiert: rostrotbrauner Körper, Exoskelett, ein monströses Maul mit spitzen Zähnen und Mundwerkzeugen sowie eine Krone mit Antennen. Hier werden insektoide Merkmale vermischt, was ihre Monstrosität unterstreicht. So erinnert die rostbraune Farbe

40 Die Figur ist von der ursprünglichen Insect Queen inspiriert, die Lana Lang in *Superboy*-Comics (1949–1976) des *Silver Age* verkörpert. Siehe *Superboy* #124 (August 1965).

an Ameisen, das Exoskelett an Käfer und die Facettenaugen an Libellen, während die Zähne eher einem Raubtier entsprechen. Phonetisch betont wird ihre Insektenhaftigkeit durch onomatopoetische Z-Laute, wie etwa »iz« statt ›is‹ oder »zhall« statt ›shall‹ (Abb. 1, 2). Im Verlauf der Erzählung entführt sie Lana Lang (*Love Interest* von Superman) und transformiert sich nach Lanas Vorbild zum Menschen (Abb. 2). Während dieser Metamorphose verändert sich der insektoide Körper der Superschurkin zu einer hybriden, (fast) menschlichen Form. Sie verfügt nun über zwei menschliche, sehr lang anmutende Beine und vier Arme sowie durchscheinende Flügel. Diese sind von einer feinen Zellstruktur und zarter Aderung durchzogen, in irisierenden Rosa- und Grüntönen gehalten, und erinnern in ihrer Ästhetik an Libellen- oder Schmetterlingsflügel. Der nackte Körper der Figur verweist auf eine weiblich gelesene Silhouette: ›weibliche‹ Rundungen, ein überdimensionierter Brustbereich sowie eine sehr schmale Taille.



Abb. 3: Superman #672, März 2008, Cover; © DC Comics



Abb. 4: Superman #673, April 2008, S. 3; © DC Comics

Eine lange rote Haarpracht rahmt ein Gesicht mit (fast) menschlichen Zügen, auch wenn die Augen ihre unnatürlich leuchtend rote Farbe beibehalten. Zudem trägt sie in dieser Form ein Chitin-artiges Exoskelett in Form eines Bodysuits. Dieser ist stilisiert und (hyper)sexualisiert und wird durch hochglänzende Handschuhe sowie kniehohe Overknee-Stiefel mit High-Heel-Absätzen ergänzt (Abb. 3, 4). Auf ihrem Kopf trägt sie eine Art Krone, aus der zwei feine, segmentierte Antennen wachsen, die auf ihren Status als Insektenkönigin sowie auf die mentale Fähigkeit der Kontrolle über ihre (Insekten-)Schwärme rekurrieren. In dieser Form verkörpert sie

sogleich die ultimative Chimäre als auch die Femme fatale: Sie changiert zwischen Sinnlichkeit und Schrecken, zwischen Frau und monströsem Insekt.

Durch Telepathie kann sie nicht nur die Gedanken anderer Wesen lesen, sondern auch gezielt in deren mentale Strukturen eingreifen und ihr Verhalten manipulieren. Eine Erweiterung dieser Fähigkeit ist die sog. ›Possession‹, eine Form mentaler Übertragung ihres Willens auf fremde Subjekte, durch die sie die Kontrolle über deren Handlungen erlangen kann. Grundlage ihrer Metamorphose ist eine von ihr abgesonderte, mutagen wirkende Substanz namens ›Ambrosia‹. Diese erlaubt es ihr nicht nur, ihre eigene Gestalt in eine fast vollständig menschliche Form zu überführen. Sie kann auch auf andere Individuen einwirken, sodass diese sich unter bestimmten Voraussetzungen in gigantische insektoide Wesen transformieren. So verwandelt sie etwa die Arbeiter auf Luthors Mondbasis, die sie besetzt, in insektoide Wesen, die nun unter ihrer Kontrolle stehen (Abb. 1).

Die Figur der Insect Queen ist ein produktives Beispiel für das oben beschriebene *Insect Uncanny* und den (*Female*) *Body Horror*.[41] Doch hier wird das Konzept des *Becoming-Insect* umgekehrt, denn sie verwandelt sich von einem Insekt in ein menschenähnliches Wesen mit einem weiblich gelesenem Körper. Diese Umkehrung, vom monströsen Insekt zum vermeintlich menschlich-weiblichen Körper, kann als performative Aneignung normativer Weiblichkeit gelesen werden: Insect Queen ›wird‹ zur Frau, indem sie bestimmte visuelle und körperliche Marker hyperbolisch inszeniert (ausgeprägte weibliche Rundungen, lange Haare, erotische Pose, hautenge Kleidung). In dieser Überzeichnung performt sie Weiblichkeit nicht nur, sondern überführt sie zugleich in ein Stadium des Grotesken und auch Künstlichen. Damit destabilisiert die Figur jene Grenze, die zwischen dem ›natürlichen‹ weiblichen Körper und seiner monströsen Verfremdung gezogen wird. Aus einer posthumanistischen Perspektive im Sinne Donna Haraways lässt sich die Figur der Insect Queen als ›cyborgartiger Hybrid‹ lesen, denn ihr Körper oszilliert zwischen organischem Leben und technologisch-künstlicher Struktur.[42] Das ›Menschliche‹ erscheint hier als etwas, das erst durch Aneignung, Nachahmung und Transformation hervorgebracht wird.

Ihre Andersartigkeit symbolisiert die Bedrohung durch das Fremde und das ›uncanny‹. Zudem wird sie als übersexualisierte Schurkin dargestellt, deren Macht über Männer durch ihre Manipulationsfähigkeiten (Telepathie, ›Possession‹) symbolisiert wird. Ihre Opfer sind ausschließlich Männer, mit Ausnahme von Lana Lang, die sie zwar bedroht, jedoch nicht in ein Insekt verwandelt.[43] Diese Dynamik könnte als patriarchale Angst vor weiblicher Autonomie gelesen werden. Die insektoide weibliche Körperlichkeit wird mit Insect Queens Fähigkeit verbunden, andere zu kontrollieren, was die Verbindung zwischen Weiblichkeit und Monstrosität

41 Vgl. Cruz/Allan: »Mutations and Metamorphoses. Body Horror Is Biological Horror«.

42 Vgl. Haraway: »A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century«.

43 Vgl. *Superman* #671–673 (Februar–April 2008).

unterstreicht.[44] Ihre Herrschaft über eine Armee aus zu Männern verwandelten Insekten zeigt eine Vorstellung von Dominanz und Unterwerfung, wobei diese sich sowohl gegen Superheld:innen als auch gegen die Menschenwelt richtet. Weiblichkeit wird somit zum Ort der Gefahr, zur Oberfläche, hinter der sich Kontrolle, Manipulation und Invasion verbergen. Zudem kommt hier das oben beschriebene Motiv des Schwarms zum Tragen. Die Insect Queen verkörpert eine doppelte Verkehrung. Sie transformiert sich einerseits vom bedrohlichen Insekt zum Menschen und anderseits vom Subjekt der Bedrohung zu einem Objekt des Begehrens, denn ihre Bedrohlichkeit wird durch die ›fetischisierte‹ Darstellung des Körpers ein Stück weit aufgehoben.

Ihre Mission ist die Zerstörung der ›menschlichen‹ Welt bzw. die Kontrolle über die Erde und die Versklavung der Menschen, um die eigene Spezies zu vermehren. Diese Dominanz wird in den Abbildungen 1 bis 4 besonders deutlich. In ihrer Perspektive, genauer der Untersicht, blickt sie stets auf die Menschen herab, sie thront über ihnen. Besonders markant sind in diesem Zusammenhang das Cover und die Seite aus Heft #672 (März 2008) (Abb. 3, 4). Hier hat sie den titelgebenden Superman in eine seidenartige Netzstruktur eingesponnen und in einem kokonartigen Gebilde fixiert. Sie thront über dem ohnmächtigen Helden, ihr Gesicht ist in Schatten gehüllt, was die Ohnmacht des männlichen Helden und den ›Body Horror‹ zugleich betont. Die weiblich konnotierten Merkmale (Abb. 2, 3, 4) wie die ausgeprägte Taille, ihr laszives Räkeln, die vollen Lippen, ein sichtbar ›großer‹ Brustansatz, ein fast exponiertes Gesäß sowie der fast vollständig entblößte Vorderkörper werden nicht nur zur (Hyper)Sexualisierung genutzt, sondern ebenso zur Verstärkung des Schreckensmoments. Ganz im Sinne von Creeds *Monstrous-Feminine* wird Weiblichkeit hier als Bedrohung inszeniert. Ihre Macht basiert auf Kollektivität (Schwarm, wiederholtes »we«), Verschmelzung und Transformation. Die mutagene Substanz fungiert als narrative Chiffre für weibliche Reproduktion außerhalb einer biologischen Normierung. In Verbindung mit Netzproduktion und ›Possession‹ ergibt sich ein Bild des femininen Horrors: ein (weiblicher) Körper, der sich nicht nur verändert, sondern der verschlingt, kontrolliert, multipliziert und seine (männlichen) Opfer ohnmächtig und willenlos macht.

Insect Queen steht exemplarisch für einen Typus weiblicher insektoider Superschurkinnen, wie er insbesondere im Superheld:innencomic und Science-Fiction-Genre wiederkehrend inszeniert wird. Ähnliche Darstellungen finden sich auch bei anderen Schurkinnen der ersten Kategorie, etwa bei den Figuren Zazzala oder H.I.V.E. Queen, beides Versionen von Queen Bee.[45] Diese Schurkinnen verfügen über die Fähigkeit, Menschen zu manipulieren, zu kontrollieren oder sogar physisch umzuformen, z.B. durch Gedankenkontrolle, Pheromon-basierte Beeinflussung oder durch eine biologische Symbiose, in der fremde Organismen die Kontrolle über den menschlichen Körper gewinnen. Zudem weisen sie giftige oder to-

44 Vgl. Creed: The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis.

45 Vgl. *Justice League of America* #20 (Juni 2008); *Superman* #21 (August 2013).

xische Eigenschaften auf, etwa durch biochemische Sekrete oder manipulative Sinnesreize und sind dabei häufig mit einer futuristischen Ästhetik und Technologie verknüpft. Diese Darstellung kombiniert das organisch Insektenhafte mit kybernetischen Elementen, was eine transhumane Bedrohung suggeriert: den Verlust der menschlichen Kontrolle über den eigenen Körper zugunsten einer vollständig fremdgesteuerten Existenz. Trotz ihrer oftmals übermenschlichen Kräfte und Inszenierung als ›Queens‹, also als höhergestellte, dominante Wesen, sind sie selten vollständig autonom. Ihre Handlungsräume und Ziele hängen von der Unterstützung männlicher Superschurken wie Lex Luthor oder Brainiac ab. Diese Abhängigkeit verweist auf eine geschlechtsspezifische Machtstruktur, in der weibliche Figuren trotz scheinbarer Überlegenheit in Abhängigkeit zu männlichen Figuren stehen.

Ein zentrales Element in der Darstellung dieser Schurkinnen ist ihre (Hyper)-Sexualisierung, die dem *Male Gaze* unterliegt, wie ihn Laura Mulvey in »Visual Pleasure and Narrative Cinema« (1975) beschreibt. Mulvey verdeutlicht, wie visuelle Medien, insbesondere der Film – aber übertragbar auf Superheld:innencomics – Frauen als ›passive Objekte‹ des männlichen Blicks inszenieren: »In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female«.[46] Frauenfiguren werden nicht als eigenständig handelnde Subjekte dargestellt, sondern als visuelle Projektionsflächen männlicher Begierden und Fantasien. Weibliche Körper sind oftmals unrealistisch proportioniert, stark sexualisiert und feminin stilisiert. Besonders deutlich wird dies in der Darstellung von Figuren wie Insect Queen oder Queen Bee, deren körperliche Inszenierung ein Spannungsverhältnis zwischen Verführung und Bedrohung erzeugt. Diese Doppelkodierung, zugleich gefährlich und begehrenswert, markiert ein wiederkehrendes Motiv weiblicher Figuren im Superheld:innen-Genre, das tief in patriarchalen Strukturen verwurzelt ist.

Die Doppelkodierung steht in der Tradition der *Bad Girl Art*, einem Subgenre in (Superheld:innen)Comics, das insbesondere in den 1980er- und 1990er-Jahren ›populär‹ war.[47] Der Begriff entstand als Kontrast zur älteren Tradition der *Good Girl Art* und der *Damsel in Distress*,[48] die weibliche Figuren als ›nett‹, glamourös,

46 Mulvey: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, S. 11.

47 Zur *Bad Girl Art* siehe u.a. Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«; Inness: Tough Girls. Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture; Inness: Action Chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture; Cocca: Superwomen. Gender, Power, and Representation; Brown: »Gender, Sexuality, and Toughness. The Bad Girls of Action Film and Comic Books«.

48 Zur Figur der *Damsel in Distress* im Superheld:innencomic und im Film siehe Walderzak: »Damsels in Transgress. The Empowerment of the Damsel in the Marvel Cinematic Universe«; Solis: »Rescuing Women from American Mythology. The Damsel in Distress«; Riley: »Distressed Damsels, Expendable Men. Screen Violence and Masculinity«; Oney: »From the Damsel in Distress to Kickass Babes. The Cultural Expansion and Internationalization of the Heroine through Sexuality in the Graphic Novel«; Brown: Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture.

idealisiert oder hilflos darstellte. *Bad Girls* sind hingegen meist Antiheldinnen, die als physisch stark, aggressiv, brutal, sexuell provokant und moralisch ambivalent auftreten. Oft üben sie aufgrund von Opfererfahrungen, wie etwa Missbrauch oder dem Mord an Angehörigen, Rache. Vertreterinnen dieses Typus werden in der Regel stereotyp überzeichnet feminin, erotisiert und stilisiert dargestellt: mit überproportional großen Brüsten, langen Beinen, sehr schmaler Taille und dramatischen Posen, zumeist physikalisch unwahrscheinlich,[49] ein Stilmittel, das für das Superheld:innen- und Science-Fiction-Genre der 1980er, 1990er und frühen 2000er Jahre typisch ist.[50]

Häufig sind *Bad Girls* mit Motiven des Übernatürlichen, Dämonischen oder Monströsen assoziiert, wie es auch bei der oben beschriebenen Insect Queen der Fall ist. Dabei ist diese Zuspitzung, so Medienwissenschaftlerin Véronique Sina, im Sinne »einer dem männlichen Publikum dienenden Warenlogik« zu lesen, »was sich im kommerziellen Erfolg der *Bad Girl*-Comics im Allgemeinen widerspiegelt«.[51] Ihre (Hyper)Sexualisierung bleibt einem männlich dominierten Blickregime untergeordnet, das weibliche Macht mit Erotisierung und Monstrosität koppelt. Diese Darstellungen reflektieren nicht nur geschlechterspezifische Machtfantasien, sondern auch die Ästhetik ihrer jeweiligen Entstehungszeit. Angela Ndalianis moniert daher »the outrageous sexism that has been embraced as a norm in superhero comics for decades«.[52] Bereits in früheren (Fan)Zines kritisieren (Fan-)Autor:innen die Darstellung der *Bad Girls*, beispielsweise in *Femforce Bad Girl Backlash Satement* (1995) oder *The Heroine Addict #1–11* (1974–1977).[53] So schreibt Rebekah Black in der Einleitung zum *Femforce Bad Girl Backlash Statement* (1995): »The current dominance of the group of comic book titles that has come be named the ›BAD GIRL‹ [Anm.i.O] genre, […] has created a climate that has encouraged women who are readers and some that work within the industry to speak out regarding how female characters are portrayed in comic books«.[54] Weiterhin kritisiert die Autorin: »the majority of ›bad girls‹ titles that are on the market today *all* [Anm.i.O] depend primarly on a focus on sex and violence for sales and the use of revenge and antiheroism as primary motivations for action […]. Women can do more than look

49 Vgl. Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«, S. 36–37.

50 Beispiele dafür finden sich etwa bei Figuren wie Barbarella (1968), Red Sonja (1973–1986) oder Emma Frost.

51 Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«, S. 37. Mit Verweis auf Robbins: The Great Women Superheroes, S. 196.

52 Ndalianis: »Female Fans, Female Creators, and Female Superheroes. The Semiotics of Changing Gender Dynamics«, S. 320.

53 Ab 1977 *The Heroines Showcase*. Auch wenn sich der Begriff *Bad Girl Art* zu dieser Zeit noch nicht etabliert hatte, rückten Fans weibliche Superheldinnen in den Mittelpunkt und kritisierten unter anderem anhand von Figuren wie Barbarella, Vampirella oder Red Sonja insbesondere deren Kostüme und Darstellungen.

54 Femforce Bad Girl Backlash Satement, S. 1.

good and behave violently«.[55] Hier zeigt sich bereits früh eine kritische Haltung und Form von Widerstand gegenüber der *Bad Girl Art*, wenn auch lediglich innerhalb eines kleinen Teils des Superheld:innen-Fandoms.[56]

Spätere kritische Reflexionen, etwa wie der *Hawkeye Initiative* oder der Trope *Women in Refrigerators*,[57] haben ebenfalls auf diese problematischen Darstellungen aufmerksam gemacht und die strukturelle Reduktion weiblicher Figuren auf Hypersexualität, Opferrolle oder narrative Funktion als Projektionsfläche bemängelt. Die weiblichen Comicfans und Künstler:innen der *Hawkeye Initiative* zeichnen z.B. den Marvel-Superhelden Hawkeye in denselben hypersexualisierten Posen, wie sie bei weiblichen Figuren in Superheld:innencomics zu finden sind. Durch diesen gezielten Perspektivwechsel machen sie deutlich, wie normalisiert und unbemerkt diese Darstellungen bei weiblichen Charakteren bleiben, während sie bei männlichen Figuren als übertrieben, absurd komisch und unangemessen empfunden werden. Auf diese Weise werden die geschlechterspezifischen Darstellungsnormen und die dahinterliegende Objektifizierung weiblicher Körper wirkungsvoll entlarvt. Wie Angela Ndalianis treffend formuliert, handelt es sich dabei um »a small, seismic rumble [… that] is expanding outward and is on its way to effecting a major transformation«.[58] Diese von vielen beachtete Kritik an der Darstellung weiblicher Superheldinnen und -schurkinnen markiert erste ›Erschütterungen‹ innerhalb des Genres, die zu einem Wandel visueller und narrativer Konventionen beigetragen haben. Dies ist möglicherweise ein Grund dafür, dass die Schurkinnen Insect Queen oder Queen Bee seit 2010 nicht mehr aufgegriffen und so z.T. aus dem Kanon getilgt wurden.

Die Inszenierung weiblicher Figuren als sexualisierte, dem männlichen Blick untergeordnete Objekte, wie sie bei Insect Queen oder Queen Bee exemplarisch wird, ist eng mit den patriarchalen Strukturen und der Ästhetik des monströsen Weiblichen der jeweiligen Publikationszeit verknüpft. Gleichzeitig zeigen Reaktionen wie die der *Hawkeye Initiative*, dass sich innerhalb des Genres ein Wandel vollzieht. Die wachsende Sensibilität gegenüber genderbasierten Repräsentationen markiert eine Bewegung hin zu differenzierteren und komplexeren Figurenentwürfen, auch wenn diese Entwicklung keineswegs linear oder abgeschlossen verläuft. In diesem Kontext erweist es sich als interessant, auf weibliche Superheldinnen zu fokussieren, die zwischen ›traditionellen‹ Geschlechterrollen und vermeintlich pro-

55 Ebd.

56 Ebenso finden sich hierzu bereits im Digitalen in Form von Blogs und Listen Kritiken an der *Bad Girl Art*, wie etwa bei Jim Borrows »Strong Women in Comics«.

57 *Women in Refrigerators* weist auf die Instrumentalisierung der Gewalterfahrung weiblicher Figuren zur Förderung der Figurenentwicklung männlicher Helden in Comicheften als strukturelle Problematik hin. Siehe hierzu u.a. Nelson: »Women in Refrigerators. The Objectification of Women in Comics«; Scott: »Fangirls in Refrigerators. The Politics of (In)visibility in Comic Book Culture«.

58 Ndalianis: »Female Fans, Female Creators, and Female Superheroes. The Semiotics of Changing Gender Dynamics«, S. 310.

gressiveren Darstellungsweisen oszillieren. Eine solche Figur ist The Wasp, die bereits früh zwischen klassisch weiblicher Stereotypisierung und Ansätzen emanzipatorischer Selbstermächtigung changiert. Sie bietet ein Beispiel für eine hybride Darstellung, die insektoide und menschliche Eigenschaften vereint und die Verschränkung von Geschlecht, Macht und Repräsentation im Superheld:innencomic sichtbar macht.

4. HYBRIDE SUPERHELDINNEN. THE WASP

The Wasp wurde 1963 von Stan Lee und Jack Kirby erschaffen, ursprünglich als Nebenfigur Janet Van Dyne und *Love Interest* von Hank Pym alias Ant-Man.[59] Ihren ersten Auftritt hatte sie in *Tales to Astonish* #44 (Juni 1963). Nach dem Mord an ihrem Vater wird sie von Dr. Hank Pym biologisch verändert und den Pym-Partikeln ausgesetzt, wodurch sie ihre Superkräfte erhält. Durch diese kann sie auf Wespen-Größe schrumpfen, und in dieser Größe besitzt sie Wespenflügel. Als *Sidekick* von Ant-Man ist ihre Mission altruistisch, heroisch und prosozial: »Wasp Is Always Helping People«,[60] weswegen sie zum zweiten Typ der Hybride gezählt werden kann. In ihrer Superheldinnengestalt und bereits im Heldinnennamen zeigen sich insektoide Bezüge zur Wespe, während sie als Janet vor allem durch primär menschliche Merkmale charakterisiert wird.



Abb. 5: »Ant-Man and The Wasp!«, in: Tales to Astonish #44, Juni 1963; © Marvel Comics

Schon im ersten Heft wird ihre binäre Konzeption deutlich. Janet changiert zwischen genderstereotypischen Klischees und vermeintlich feministischen, pro-

59 Zur Bedeutung des Superhelden Ant-Man siehe auch den Beitrag von Niels Werber in diesem Band.

60 Preece: »10 Reasons Why Wasp Is The Best Avenger«.

gressiven Darstellungen. Bereits das Cover sowie die erste Seite des Hefts *Tales to Astonish* #44 veranschaulichen dies (Abb. 5).[61] Es zeigt The Wasp, die nicht gerettet wird, sondern selbst die Initiative ergreift und den Protagonisten der Serie, Ant-Man, rettet. Dieser legt seinen Arm vor sein Gesicht und evoziert einen Eindruck der Schutzbedürftigkeit und Abwehr. The Wasp hingegen hält ihn am anderen Arm fest, um ihn vor der ausgestreckten Hand des grünen Monsters zu retten. Sie wird in einer visuellen Überhöhung und dynamischer Körperhaltung dargestellt, fliegend, mit ausgestrecktem Arm.

Im Text ist es jedoch der Superheld Ant-Man, der zuerst genannt wird, The Wasp bleibt als Nebenfigur und *Sidekick* untergeordnet. Deutlicher wird dies in der Textpassage innerhalb des gelben Pfeils. Der Slogan »Ant-Man's gorgeous, new partner-in-peril« reduziert sie auf ihr Aussehen (»gorgeous«) und positioniert sie als Anhängsel von Ant-Man, sie ist ›seine‹ Partnerin und keine eigenständige Heldin. Auch auf der ersten Seite wird dies deutlich[62]: The Wasp ist hier erneut zentral positioniert mit (unnatürlich) nach hinten geneigtem Oberkörper noch dramatischer inszeniert. Im Kontrast zum Cover wirkt sie hier eher erschrocken, was auf eine hilfsbedürftige oder passive Figur deutet, während Ant-Man die Führung übernimmt. Auch in der *Caption* auf der rechten Seite ist es Ant-Man, der den Text dominiert: »there have been men who become legends, men who have possessed powers […]. Those men have become superheroes […]. The scientist known to […] you as the astonishing Ant-Man!«.[63] Erst im letzten Absatz erfahren die Leser:innen: »you will see him find a companion […] known as … The Wasp!«.[64] Erzählt wird also die Geschichte des männlichen Helden, der seine Fähigkeiten, Ziele und Missionen mit The Wasp teilt. Somit ist ihre Einführung weniger eigenständig als vielmehr ein Teil von Ant-Mans Geschichte.

Im Heft lernen die Rezipient:innen Janet Van Dyne zunächst durch die Augen von Hank Pym kennen. Es sind seine interne Fokalisierung im Erzähltext und seine Gedanken in den Gedankenblasen, die die Leser:innen mit Janet bekannt machen.[65] Hank referiert immer wieder auf ihr ›junges‹ Alter, ihre Naivität und Sprunghaftigkeit, und beschreibt sie als »spoiled brat« und »girl«,[66] was beides auf eine Infantilisierung und Herabstufung hindeutet. The Wasp wird nicht als ›woman‹ oder ›heroine‹ eingeführt, sondern als ›Mädchen‹, im Kontrast zum emanzipierten Ant-*Man*. Dieser Umstand zieht sich durch die Marvel Comics des *Silver Age* und ist z.T. der *Good Girl Art* mit ihren Wurzeln im *Golden Age* zuzuordnen. Es ist geprägt durch die

61 Vgl. *Tales to Astonish* #44 (Juni 1963), S. 1.

62 Ebd.

63 Ebd.

64 Ebd.

65 Ebd.

66 Ebd.

Darstellung attraktiver, körperbetonter Heldinnen in knappen Kostümen.[67] Der Begriff ›good‹ verweist dabei weniger auf die moralische Integrität der Figuren als vielmehr auf ihren Zeichenstil und die ästhetische Inszenierung ›weiblicher Erotik‹, wobei die Erotik hier als unschuldig inszeniert wird, in Anlehnung an die ›Pin-up-Art‹ jener Zeit, vergleichbar mit Filmikonen wie Betty Grable oder Rita Hayworth. Im Kontrast zu der späteren *Bad Girl Art* der 1990er Jahre[68] wirken die *Good Girls* ›gutmütig‹, weniger aggressiv oder gewalttätig. Während für die *Bad Girls* eine übersteigerte Brutalität, extreme Sexualisierung und dämonische Züge charakteristisch sind, repräsentieren *Good Girls* eine klassisch ›weibliche‹ Körperlichkeit.[69] Die Körper der *Good Girls* sind runder, weicher und anatomisch realistischer, sie verfügen über eine ›normale‹ Körpergröße, während die Bad Girls ›einen halben Kopf größer‹ sowie muskulöser und (hyper)sexualisiert sind.[70]

Dies trifft auch auf Janet zu, die im Gegensatz zur oben beschriebenen Insect Queen klein, zierlich und niedlich erscheint. Diese visuell kodierte Fragilität wird durch ihre Superheldinnengestalt verstärkt, da sie auf Wespengröße schrumpft. Insbesondere diese als weiblich präsentierte Niedlichkeit und Fragilität stehen im Gegensatz zum größeren, erhabeneren Ant-Man, der sich zeitweise in Giant-Man verwandelt und somit nicht nur metaphorisch über The Wasp steht, zumal der Begriff des Niedlichen auch mit Verlangen, Begierde und Wollust assoziiert wird.[71] Zudem wird sie als sehr unschuldige und naive Figur dargestellt, die eine Affinität zu Mode und ›Beauty‹ aufweist.

In *Tales of Suspense* #59 (November 1964) verzögert Janet den Beginn einer Wohltätigkeitsveranstaltung und lässt auf sich warten, da sie sich zunächst ihrer äußeren Erscheinung widmen muss. Ihre männlichen Teamkollegen der Avengers kommentieren dies abwertend: sie sind »ready to go! But the Wasp decided to change her makeup« und »the trouble with girls is – they all act like female«.[72] Erneut findet sich hier eine Betonung auf ›girl‹ und eine Abwertung bzw. negative Generalisierung (»all act like female«) statt. Der Fokus der wohlhabenden Erbin

67 Siehe hierzu u.a. Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«; Madrid: The Supergirls. Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines.

68 Wobei es die *Bad Girl Art* z.T. bereits in den 1940er Jahren gab. Ihnen können etwa Señorita Rio, Miss Fury, Dragon Lady oder Catwoman zugerechnet werden. Allerdings florierte das Genre, dank der Lockerungen des Comics Code, besonders in den 1990er Jahren.

69 Vgl. Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«, S. 35–36.

70 Ebd.

71 Vgl. Penke: »Das Schöne im Kleinen. Ansätze zu einer Begriffsgeschichte des Niedlichen«, S. 38.

72 Vgl. *Tales of Suspense* #59 (November 1964).

Janet gilt ihrem Make-up und ihrer Kleidung. Sie möchte die Aufmerksamkeit der ›gorgeous men‹ erregen, anstatt, wie ihre männlichen Kollegen, die Welt zu retten. Zudem ist sie nur ein Teil der Avengers, da sie Ant-Mans *Sidekick* ist, und wird von ihren Kollegen nicht als ebenbürtig angesehen. In frühen Comicheften war sie in vielerlei Hinsicht von Hank Pym abhängig. Zwar trägt sie, im Gegensatz zu anderen Superheldinnen (Spider-Women, Ms. Marvel, Supergirl), deren Name auf ihr männliches Pendant referiert, einen eigenständig Superheldinnennamen (The Wasp statt Ant-Girl oder Ant-Woman). Dennoch hat sie zunächst kein ›eigenes‹ Kostüm. Ihr Kostüm ist in den ikonischen Farben Schwarz, Rot und Blau wie das von Ant-Man gehalten (Abb. 5) und nicht, wie es sich für eine Wespe anbieten würde, in Schwarz und Gelb. Erst viel später erhält sie ihren ikonischen schwarz-gelben Anzug, der auf ihren Superheldinnennamen rekurriert.[73] Ebenso hat sie ihre Kräfte von Hank Pym erhalten und nicht selbstständig erlangt.[74]

Somit besitzt The Wasp keine eigenständige Identität. Ferner wird sie, wie im *Silver Age* üblich, nicht als Heldin, sondern primär als *Damsel in Distress* inszeniert.[75] Zwar ist sie Teil und Gründungsmitglied der Avengers, jedoch steht sie hierarchisch unter den anderen Mitgliedern. Sie gerät ständig in Gefahr, kann sich oftmals nicht selbst verteidigen und muss von ihren männlichen Kollegen gerettet werden. Ähnlich wie bei anderen Superheld:innen ihrer Zeit, etwa Susan Storm aus *Fantastic Four* (1961–), ist sie lediglich Beiwerk der (männlichen) Superheldengruppe und interessiert sich mehr für Mode und Liebesbeziehungen.[76] Damit entspricht sie dem stereotypen Frauenbild der Zeit und folgt dem *Male Gaze* der Autoren und der überwiegend männlichen Zielgruppe.[77]

Zugespitzt wird diese Darstellung in den Heften *Avengers* #212 und #213 (Oktober–November 1981), in denen der Handlungsbogen um Hank Pym (als Superheld Yellowjacket) eine kritische Wendung erfährt. Die Erzählung bedient nicht nur die patriarchalen Rollenzuschreibungen in zeitgenössischen Superheld:innencomics, sondern umfasst eine problematische Darstellung psychischer Fragilität und toxischer Männlichkeit. Hank Pym wird in diesem Kontext als emotional instabil und zunehmend durch Gewaltausbrüche und irrationales Verhalten auffallend

73 In ihrer Seriengeschichte weist sie über 300 verschiedene Kostüme auf. Diese finden sich gut dokumentiert in den Fan-Datenbanken. Vgl. Mainardi: »WASP's Costumes from 1964 to 1972 (from the Beginnings to Avengers #100)«. Eines ihrer bekanntesten Superheldinnenkostüme ist ihr ikonisch schwarzer Anzug mit gelben Mustern, die den Körper einer Wespe nachbilden und ihre Wespen-Kräfte symbolisieren.

74 Zunächst besitzt sie einen Gürtel mit den sog. ›Pym Partikeln‹, die ihr Superkräfte verleihen, später erlangt sie die Fähigkeit, ›Pym-Partikel‹ selbst zu produzieren.

75 Vgl. *Tales to Astonish* #44 (Juni 1963).

76 Vgl. Favaro: »Super(anti)heroines. The Threatening and Revolutionary Force of Superwomen«, S. 4; siehe auch D'Amore: »Invisible Girl's Quest for Visibility. Early Second-Wave Feminism and the Comic Book Superheroine«.

77 Vgl. Ndalianis: »Female Fans, Female Creators, and Female Superheroes. The Semiotics of Changing Gender Dynamics«, S. 310; siehe auch Murphy: »Considering Her Ways. In(ter)secting Matriarchal Utopias«.

präsentiert. Nachdem er in einem Kampf einer wehrlosen Schurkin in den Rücken schießt und so gegen die moralischen Prinzipien der Avengers verstößt, wird er vor ein Kriegsgericht berufen. Diese öffentliche Demütigung mündet in einem psychischen Zusammenbruch, in dessen Folge er sich für mehrere Tage manisch in seinem Labor einschließt.[78]

Schließlich kommt es zur Eskalation und einer Szene häuslicher Gewalt, bei der Hank seine Ehefrau Janet physisch angreift (Abb. 6). Dieser Akt wird allerdings nicht kritisch reflektiert, sondern vor allem funktionalisiert, denn er dient der Dramatisierung sowie der Darstellung von Hank Pyms innerer Zerrissenheit und weist auf die Zuspitzung seiner Lage voraus, die im Sturz des Helden mündet. Janet, die in ihrer Superheldinnen-Identität als The Wasp über große Fähigkeiten verfügt und sich prinzipiell verteidigen könnte, wird hier auf die Rolle eines machtlosen Opfers reduziert. Ihre Viktimisierung dient nicht ihrer eigenen Figurenentwicklung, sondern der Fortschreibung der tragischen Heldenfigur Hank Pym.

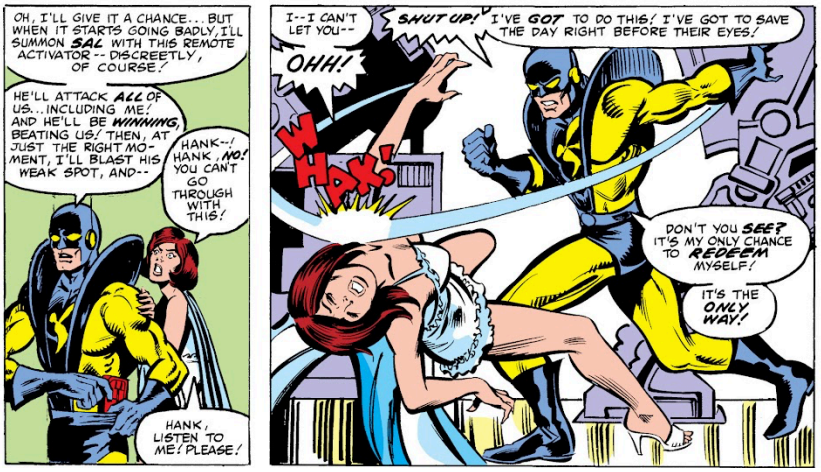


Abb. 6: Avengers #213, November 1981, S. 16; © Marvel Comics

Besonders problematisch ist Janets Darstellung in den vorangehenden Panels. Zuvor sagt sie zu Hank: »I always goof everything up […] I'm such a dumbbell! It's a good thing I found you to think for me, darling! You're so smart […] I need you to protect me«.[79] Diese Selbstabwertung zementiert die Geschlechterhierarchie und unterstreicht die Abhängigkeit der weiblichen Figur vom männlichen Protagonisten. Gleichzeitig wird ein Spannungsverhältnis zwischen privater Unterordnung und öffentlicher Anerkennung deutlich, denn Janet ist zu diesem Zeitpunkt nicht nur eine erfolgreiche Modedesignerin, sondern genießt auch als The Wasp hohes Ansehen. In einem Panel zuvor wird sie von Fans um Autogramme gebeten, wobei einer der Bewunderer sich irritiert nach dem Mann an ihrer Seite erkundigt, mit der Frage, ob es sich bei ihm um ihren »Sidekick Bumblebee« handle.[80] Hanks darauffolgender

78 Vgl. *Avengers* #213 (November 1981).

79 Ebd.

80 Ebd.

Wutausbruch offenbart nicht nur seine Eifersucht auf Janets Bekanntheit, sondern zeigt auch sein brüchiges Selbstbild als männlicher Held in einer Umwelt, in der seine Partnerin, die eigentlich sein *Sidekick* sein sollte, vermeintlich erfolgreicher und beliebter ist als er selbst. Insgesamt markieren die hier thematisierten Hefte einen Wendepunkt im Verhältnis zwischen Janet und Hank, nicht nur inhaltlich, sondern auch metatextuell. Es wird deutlich, wie psychische Erkrankungen, Geschlechterdynamiken und Gewalt nicht isoliert, sondern verflochten auftreten. Dies wirft zugleich Fragen nach dem problematischen Umgang mit sensiblen Themen wie häuslicher Gewalt und *Mental Illness* in Superheld:innencomics auf.

Die Konsequenz für Hank ist sein Ausschluss von den Avengers und die Scheidung von Janet. Janet emanzipiert sich daraufhin von dem Schöpfer ihrer Superheld:innenidentität und Ehemann Hank Pym und entwickelt sich von ihrer untergeordneten Rolle als Ehefrau und *Sidekick* zu einer eigenständigen Superheldin. In *Avengers* #217 (März 1982) wird sie zur Anführerin der Avengers, nachdem Hank die Gruppe verlassen hat und aus ihrem Leben getreten ist. Ihre Ehe und Zusammenarbeit mit dem männlichen Helden müssen erst scheitern, bevor sie sich emanzipieren und als autonome Heldin agieren kann. Wenn Janet eigenständig und als ernstzunehmende Gegnerin dargestellt wird, insbesondere durch die Betonung ihrer physischen Stärke und Kraft, erscheint sie als Bedrohung für Hank, aber auch der männlichen Ordnung. Dies zeigt sich in ihrer monströsen Insektenform, etwa in *Marvel Feature* #8 (März 1973). Im Gegensatz dazu wird sie, wenn sie als liebliche, fragile und niedliche, »wonderful« – ein paratextueller Namenszusatz, der sich ab Heft #52 (Februar 1964) häufig auf den Covern findet – Wasp inszeniert wird, kaum ernstgenommen. Erst durch die Transformation zur *Monstrous-Woman* sowie durch ihre Loslösung vom männlichen Pendant erlangt sie Autonomie und Autorität.

Die Autoren wurden rückblickend für ihren unsensiblen Umgang mit den Themen häusliche Gewalt und psychische Erkrankung kritisiert. Hank Pym gilt zudem z.T. als eine der meistgehassten Figuren der Marvel Comics.[81] Diese Kritik gewann jedoch erst mit der zunehmenden Sichtbarkeit aktivistischer Fankulturen an Gewicht,[82] insbesondere jener Leser:innen, die sich aus einer genderkritischen Perspektive mit weiblichen Figuren im Superheld:innen-Genre auseinandersetzten, wie die oben genannte *Hawkeye Initiative*. Diese Kritik ist vermutlich einer der Gründe dafür, warum die Figuren Ant-Man und The Wasp stark verändert, ihre

81 Vgl. Corley: »Marvel Has One Last Chance to Redeem Its Most Hated Avenger«; McGuire: »The Most Controversial Moment in Avengers History. Hank Pym's Slap«; Goodmann: »How Hank Pym's 1981 Mistake Changed Comics Forever« sowie »The Ballad of Hank Pym«.

82 Z.B. auf Reddit, in Threads wie r/Marvel. Vgl. »What's your opinion of Hank Pym«; »Why is Hank Pym a wife beater, but not Peter Parker?« oder »Was Hank Pym ruined by the slap, or Marvel's handling of it?«.

Seriengeschichte umgeschrieben und die Serien mit anderen Charakteren wie Scott Lang und Nadia Pym weitergeführt wurden.[83]

Im Jahr 2017 erfolgte mit *The Unstoppable Wasp* (2017–) ein *Retelling* der geflügelten Superheldin. Sie wurde unter der neuen Figur Nadia Pym fortgesetzt, Janet Van Dyne trat in den Hintergrund. Die neue Protagonistin ist die Tochter von Hank Pym und seiner ersten Frau, Maria Trovaya, die während ihrer Hochzeitsreise entführt und getötet wurde. Nadia wurde im *Red Room* in Moskau zur Agentin ausgebildet. Sie wird als eine brillante Wissenschaftlerin eingeführt und als technisch versiert charakterisiert. Nadia gründet zudem die *G.I.R.L.* (*Genius In Action Research Labs*), ein Projekt, das sich für die Förderung von Frauen in der Forschung einsetzt. Hier rekrutiert sie talentierte junge Forscherinnen und kämpft gegen Missstände in der Wissenschaft.[84] Im Gegensatz zu ihrer Vorgängerin Janet kann sie sich selbst verteidigen. Durch das Training im *Red Room* ist sie in verschiedenen Kampfkünsten wie Krav Maga geschult, beherrscht Akrobatik und verfügt über taktisches Geschick. Ferner hat sie ihren Wasp-Anzug selbst entwickelt, was ebenfalls im Gegensatz zu Janet steht. Diese war zuvor auf die wissenschaftlichen Fähigkeiten und Erfindungen des männlichen Helden angewiesen, um überhaupt als Superheldin agieren zu können, wohingegen Nadia eigenständig handelt. Ferner stellt das Narrativ um die oben genannte *G.I.R.L.* einen Versuch dar, auf die prekäre Lage von Wissenschaftlerinnen aufmerksam zu machen.

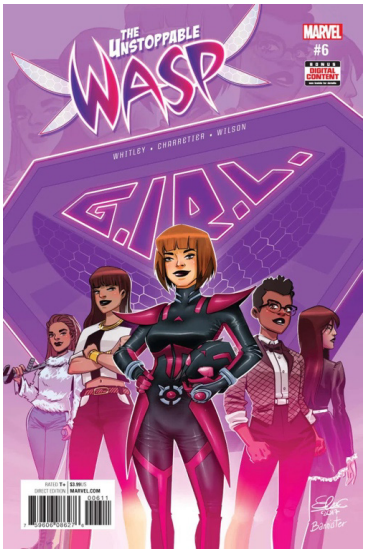


Abb. 7: The Unstoppable Wasp #6, August 2017, Cover; © Marvel Comics

Nadia ist ebenso wie Janet Teil eines Superheld:innen-Teams (Abb. 7), allerdings besteht dieses gänzlich aus einem weiblichen, diversen ›Cast‹. Im Fokus stehen

83 In Janet Van Dynes Biografie auf der Webseite des Marvel Verlags wird das oben beschriebene problematische Narrativ lediglich in einem Nebensatz erwähnt. Aus dem Sammelband zu *The Wasp: Small Worlds* (2023) wurde dies gänzlich getilgt. Vgl. »Janet Van Dyne. The Wasp. Biography«.

84 Vgl. *The Unstoppable Wasp* #6 (August 2017).

Frauen unterschiedlicher Herkunft, Fähigkeiten und sexueller Orientierung. Nadia selbst wurde von der Autorin auf der Plattform X als ›ace character‹ beschrieben, was von den Fans als sehr positiv bewertet wurde.[85] Diese Diversität fördert Formen der Repräsentation und Inklusion in Superheld:innen-Serien, deren Mangel zuvor, wie oben beschrieben, vielfach kritisiert wurde.

Die Superheldin The Wasp durchläuft eine Figurenevolution innerhalb ihrer Seriengeschichte. Ursprünglich 1963 als Janet Van Dyne konzipiert, diente sie zunächst als Ant-Mans *Sidekick* und *Love Interest*. Ihre frühe Darstellung war geprägt von patriarchalen Stereotypen, Infantilisierung und Abhängigkeit, sowohl in der Handlung als auch in ihrer visuellen Erscheinung. Ihre Figurenentwicklung ist eng an Hank Pym gebunden und reflektierte vor allem dessen Geschichte, während sie selbst auf äußerliche Merkmale und weiblich konnotierte Eigenschaften reduziert wurde. Selbst Gewalt gegen sie diente primär der Charakterisierung des männlichen Helden. Erst nach dem Bruch mit Hank Pym beginnt eine Emanzipation, die sie schließlich zur Anführerin der Avengers macht.

Diese Entwicklung war jedoch lange an männliche Abwesenheit und Scheitern gebunden. Die Einführung von Nadia Pym in *The Unstoppable Wasp* bricht mit diesem Erzählmuster. Denn Nadia ist technisch und kämpferisch hochkompetent, agiert eigenständig. Sie leidet ebenso wie ihr Vater an einer bipolaren Störung, mit der jedoch sensibel umgegangen wird,[86] und sie bewegt sich in einem diversen aber rein weiblichen Team. Der Fokus liegt nun auf Autonomie, Diversität und einer kritisch reflektierten, inklusiven Repräsentation von Superheld:innen. The Wasp lässt sich der oben genannten Kategorie der Hybride zuordnen, dabei erweist sich, vergleichbar mit anderen Superheld:innen dieser Kategorie (Bumblebee, Angel Salvadore), ihre Darstellung als niedlich, liebreizend und schön als besonders markant. Einen Ausnahmefall bilden Figuren wie Arachne (Julia Carpenter) und Spider-Woman (Jessica Drew), die zwar nicht-monströs dargestellt werden, aber deren Missionen antiheroisch geprägt sind. Die beiden Figuren entsprechen eher dem Bild der gefährlichen Femme fatale und somit der letzten Kategorie. Allerdings verfügen sie über arachnoide Superkräfte, z.B. hervorgerufen durch Genmanipulation, weswegen sie dieser Kategorie zugeordnet werden.

5. MENSCHLICHE ANTIHELDINNEN. DIE FEMME FATALE TARANTULA

Die letzte Kategorie changiert zwischen den oben beschriebenen Superschurkinnen und Superheldinnen, da viele der hier verortbaren Figuren den Typus der Antiheldin verkörpern, wie etwa Tarantula aus *Nightwing* #71 (September 2002) des DC-Verlags. Tarantula, besser bekannt als Catalina Marie Flores, die sowohl in ihrem Namen als auch durch die Noir-Ästhetik auf den Superhelden Tarantula alias

85 Post von Autor:in Whitley am 28.4.2021 auf Twitter/X zur sexuellen Orientierung von Nadia als »ace character«. Die Reaktionen der Fans: »Nadia finally being acknowledged as ace!! Thank you«.

86 Vgl. *The Unstoppable Wasp* #4 (Januar 2019).

John Law des *Golden Age* der 1940er Jahre referiert, ist eine ambivalente Figur innerhalb des DC-Universums und wird als Antiheldin sowie teilweise als Schurkin dargestellt. Als ehemalige FBI-Agentin mit Migrationshintergrund aus Blüdhaven wird sie zur selbsternannten *Vigilante*. Im Gegensatz zu ›klassischen‹ Held:innen weist ihre Mission keinen eindeutig altruistischen Charakter auf, sondern ist vielmehr von antisozialen Motiven geprägt. Ihre Rolle als Antiheldin oszilliert zwischen der Suche nach Gerechtigkeit (sie möchte die unschuldigen Menschen von Blüdhaven vor Korruption und Verbrechern retten) und moralisch fragwürdigem Verhalten bis hin zu brutaler Gewalt. So weist der Superheld und Protagonist Nightwing darauf hin, dass es in der Verbrechensbekämpfung nur eine Regel gebe: »No Killing«, worauf sie antwortet: »Better we should just lock them up somewhere so they can escape?«.[87] Im Laufe ihrer *Storyline* bricht sie dieses Gesetz regelmäßig, indem sie Verbrecher:innen wie Lady Vic oder Blockbuster kompromisslos erschießt.[88] Tarantula verfügt über keine genuin übernatürlichen Kräfte, sondern bedient sich insbesondere ihrer akrobatischen und athletischen Fertigkeiten sowie moderner Waffen und Technologien. Identität, Codename und Kostüm der Figur Tarantula verweisen auf die gleichnamige Spinne. Über insekten- bzw. spinnenartige Superkräfte verfügt sie jedoch nicht. Die farbliche Gestaltung ihres Kostüms wird von Schwarz und einem kräftigen Rot-Orange dominiert, was eine visuelle Verbindung zu Gefahr und Aggression nahelegt und die Farben der Tarantel aufgreift (Abb. 8).[89]



Abb. 8: Nightwing #87, Januar 2004, Cover; © Marvel Comics

87 Vgl. *Nightwing* #77 (März 2003), S. 11.

88 Vgl. *Nightwing* #90 (April 2004) und *Nightwing* #93 (Juli 2004).

89 Ähnliches lässt sich bei Frank Millers Elektra ausmachen, die als ›Archetyp‹ für die *Bad Girls* gilt. Vgl. *Daredevil* #168 (Januar 1981).

Die Farbwahl evoziert die Femme fatale des frühen Film Noir. Tarantula trägt ein bauchfreies Top, das stark an ein Spinnennetz erinnert, die überkreuzten schwarzen Linien, der X-förmige Schnitt sowie das Spinnenemblem auf Brusthöhe imitieren eine stilisierte Spinnenform und Fangarme. Ihre Brüste sind stark betont und das kurze Oberteil liegt sehr eng an und lässt viel Haut im Brustbereich, an den Armen und am Bauch erkennen. Die enganliegende Lederhose sowie die kniehohen rot-orangefarbenen Stiefel und Handschuhe verleihen ihr zudem ein kämpferisches, martialisches Aussehen. Charakteristisch ist die rote Maske, die sich um die Augen legt und spitz zuläuft; sie ermöglicht die Assoziation mit Spinnenaugen. Jedoch verdeckt die Maske nur ihre Augen, wodurch der Fokus auf die roten vollen Lippen gelegt wird. In ihrer Visualisierung findet sich eine überdeutliche Darstellung sexueller Attraktivität, eine »overt sexualization« und »fetishiz[ation of] female bodies at an almost pornographic level«, wie sie im Superheld:innen-Genre der 1990er und 2000er Jahre bei Antiheldinnen und Femmes fatales üblich ist.[90] Jeffrey A. Brown schreibt hierzu: »Modern female characters are so thoroughly eroticized that it is near impossible to find a superheroine or villainess that is not defined primarily by her sex appeal, all in an attempt to cater to the mostly male comics consumer«.[91]

Als Femmes fatales werden die weiblichen Film-Noir-Figuren der 1940er beschrieben, die »strong«, »mysterious« und »duplicitous« erscheinen und ihre Sexualität einsetzen, um ihre Ziele zu erreichen.[92] Ihre Kleidung ist figurbetont und militaristisch, sie verstärkt ihre ›sexuelle Bedrohlichkeit‹, die visuell an das Konzept des *Male Gaze* anschließt. Tarantula wird als (über)sexualisierte Kämpferin und zugleich männliche Fantasieprojektion inszeniert, die der *Bad Girl Art*[93] entspricht. Dieser Begriff bezieht sich auf »comic book women who were ›anti-heroine characters, often portrayed as cruel, mercenary, or demonic‹ […] having ›super-sized‹ breasts, strong thighs, and thin waists […] often depicted in uncomfortable, erotic positions«.[94]

Die Spinnen-Referenz und damit die Inszenierung der Figur Tarantula stehen hier im Sinne von Braidottis *Becoming-Insect* für eine Grenzüberschreitung zwischen Weiblichkeit und Monstrosität. Hier tritt das Monströse nicht, wie in der

90 Vgl. Brown: Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture.

91 Ebd., S. 77.

92 Tasker/Negra: »Interrogating Postfeminism. Gender and the Politics of Popular Culture«, S. 35; vgl. Brown: Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture, S. 211.

93 Choudhury/Chakraborty: »The Postfeminist World-View and Superheroines. Critiquing Female Representations within the Superhero Genre«.

94 Ebd., S. 196; Florence: »Busting Out All Over. The Portrayal of Superheroines in American Superhero Comics from the 1940s to the 2000s«, S. 97; siehe auch Sina: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«.

ersten Kategorie, auf körperlicher Ebene oder durch übernatürliche Kräfte in Erscheinung, sondern auf einer symbolischen Ebene, als *Monstrous-Feminine*, verkörpert in der Femme fatale, die Männer durch ihre Reize verführt, manipuliert und schließlich zerstört, bis hin zur Tötung.

Dies wird insbesondere in ihrem ambivalenten Verhältnis zum Superhelden Nightwing alias Dick Grayson deutlich. Im Rahmen der Verbrechensbekämpfung kooperiert sie wiederholt mit ihm, wendet sich jedoch ebenso häufig gegen ihn und verbündet sich schließlich mit seinem Gegenspieler Blockbuster. Ihr Ziel ist es, Nightwing zu verführen und für sich zu gewinnen, dafür sabotiert sie seine Beziehung zu Oracle (Barbara Gordan), bis sich diese von ihm trennt.[95] Die ›toxische‹ Beziehung zwischen Tarantula und Nightwing erreicht ihren Höhepunkt in *Nightwing* #93 (Juli 2004). Nachdem Nightwing Zeuge wurde, wie der Schurke Blockbuster die Reporterin Maxine brutal ermordet und Tarantula in dem drauffolgenden Kampf Blockbuster skrupellos von hinten in den Kopf schießt, erleidet Nightwing einen psychischen Zusammenbruch. Tarantula drückt ihn in einer darauffolgenden Szene zu Boden. Trotz Nightwings Einwand »Don't touch me« und seiner Aussage »I'm… poisonous numb«, zwingt sie ihn zum Geschlechtsverkehr. Diese umstrittene Szene, in der Tarantula den psychisch instabilen Dick Grayson ›verführt‹, lässt sich nicht nur als problematische Darstellung sexueller Gewalt analysieren, sondern auch als Darstellung einer Femme fatale. Sie lenkt, manipuliert und besetzt die Rolle des aktiven, gefährlichen weiblichen Subjekts, welche den hilflosen ›male lover‹ ins Verderben stürzt.[96] Somit verkörpert sie den Typus der Femme fatale in der Variante der »spider-woman«, wie sie Deborah Walker-Morrison beschreibt: als eine »most ruthless of fatales«, die Verführung mit Zerstörung kombiniert.[97] Tarantula drängt Dick später sogar zur Eheschließung, was im letzten Moment durch das Auftauchen von Batman verhindert wird.[98]

Somit besetzt sie eine Position zwischen Heldin und Schurkin. Ihre Handlungen stehen in einem Spannungsverhältnis von sozialer Gerechtigkeit und persönlicher Vergeltung und brechen mit ›klassischen‹ Moralvorstellungen weiblicher Superheldinnen. Als Latina steht Catalina Flores zudem für mehrfach marginalisierte Identitäten. Ihre Darstellung als Antiheldin kann als Versuch gelesen werden, komplexere Figuren jenseits stereotyper Opferrollen zu schaffen. Allerdings wird ihre lateinamerikanische Herkunft oft exotisiert; ihre Funktion als gewalttätige sowie hypersexuelle Figur der *Bad Girl Art* verstärkt stereotype Narrative. In dieser Darstellung fungiert die Femme fatale als Projektionsfläche kolonialer Imagination, in der das ›exotic Other‹ als gefährlich-verführerische *Woman of Color* konstruiert

95 Vgl. *Nightwing* #87 (Januar 2004).

96 Vgl. Walker-Morrison: »Sex Ratio, Socio-Sexuality, and the Emergence of the Femme Fatale in Classic French and American Film Noir«, S. 25.

97 Ebd. Siehe auch Tasker/Negra: »Interrogating Postfeminism. Gender and the Politics of Popular Culture«; Brown: Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture.

98 Vgl. *Nightwing* #95 (September 2004).

wird,[99] wie sie häufig bei filmischen Inszenierungen der Femme fatale zu finden sind, die gleichermaßen begehrt und gefürchtet wird. Somit werden hier rassifizierte Stereotype von Sexualität, Gewalt und Bedrohung reproduziert.

Spinnen, insbesondere Taranteln, werden oft mit Gefahren und Angst assoziiert. Als Tarantula verkörpert Catalina das *Monstrous-Feminine*, indem sie patriarchale Ängste vor weiblicher Macht und Sexualität schürt. Die Verbindung zu Spinnen verweist auch hier auf das ›insect uncanny‹. Während Catalina Gewalt nutzt, um korrupte Strukturen zu bekämpfen, bleibt unklar, ob ihre Methoden emanzipatorisch sind oder Gewaltmechanismen reproduzieren. Ihre lateinamerikanische Herkunft und ihre Position als Antiheldin werfen zudem Fragen zur Stereotypisierung von *PoC* auf, besonders im Superhelden-Genre der 2000er Jahre.[100] Sie bricht zwar mit der Tradition passiver Heldinnen, wie etwa bei der oben analysierten Janet Van Dyne,[101] ist kämpferisch und agiert autonom. Gleichzeitig bedient sie Vorstellungen vom ›gefährlichen Latina-Körper‹: exotisiert, hypersexualisiert, moralisch ambivalent. Sie ist eine der wenigen lateinamerikanischen Frauen im DC-Kanon, was sie gleichzeitig marginalisiert und stereotype Bilder reproduziert. Somit verkörpert Tarantula eine Spannung zwischen autonomer Superheldin und patriarchaler, stereotyper bis hin zu rassistischer Projektionsfläche. Als Femme fatale mit arachnoider Symbolik steht sie im Zentrum der Frage, wie insektoide symbolische Darstellungsformen genutzt werden, um Macht, Geschlecht und deviante Weiblichkeit zu verhandeln. Sie agiert als Grenzfigur, denn sie ist weder ganz Heldin noch vollständig Schurkin, sondern, im Sinne von Braidotti als ›insect uncanny‹ ein Störkörper der (männlichen) Ordnung.

Tarantula entspricht hier gänzlich der von Brown beschriebenen »vilification of women as sexually irresistible, deceitful, and castrating«.[102] Ihre Rolle als ›mordende Femme fatale‹ und der kontroverse Vorfall in *Nightwing* #93 präsentieren weibliche Sexualität als gefährlich, ähnlich wie bei weiteren Vertreterinnen dieser Kategorie, darunter Black Widow, Tiger Moth und Mantis. Während die Darstellung von Frauen als Täterinnen im Kontext sexueller Gewalt selten ist, wird Catalina in der oben beschriebenen Szene nicht nur als Täterin, sondern auch als monströs, exotisch und ›moralisch verdorben‹ gezeigt. Im Sinne des *Becoming-Insect* wird sie zum Monster. Barbara Creeds Konzept des *Becoming-Monster* lässt sich unmittelbar auf Tarantula anwenden, denn sie wird zur Bedrohung der männlichen Ordnung, nicht nur durch Gewalt, sondern durch (gefährliche) sexuelle Autonomie. Ihr Verhältnis zu Nightwing kulminiert in einer kontroversen Szene, die eindeutig als

99 Vgl. Caputi/Sagle: »Femme Noire. Dangerous Women of Color in Popular Film and Television«, S. 91–92.

100 Zum Thema *Race* und Superheld:innencomics siehe auch Beitrag von Daniel Stein in diesem Band.

101 Vergleicht man die oben beschriebene ›Gewaltszene‹, findet sich hier eine gänzlich andere Bildsprache.

102 Brown: Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture, S. 38.

Vergewaltigung gelesen werden kann, eine Täter-Opfer-Umkehr, die feministische Debatten über Agency und Trauma ebenso aufgreift wie kritikwürdige Narrative über ›verführerische‹ Täterinnen. Dies reiht sie ein in die Tradition der Femme fatale, die sexuelle Gewalt nicht als Trauma erfährt, sondern als Macht ausübt, ein problematischer, aber z.T. wiederkehrender Topos im Superheld:innen-Genre. Die Vergewaltigung wird zudem im weiteren Verlauf weder thematisiert noch von den Autor:innen aufgearbeitet, was zu Kritik führte, die so weit ging, dass die Autorin hierzu Stellung nehmen musste. In Interviews beschreibt sie die oben genannte Szene zunächst als »[not rape], just non-consensual«.[103] Diese Aussage revidierte die Autorin jedoch später wieder: »I was wrong. I messed that one up and I apologize. My […] comments were uninformed and ignorant«.[104] Dieses von vielen als kritisch wahrgenommene Narrativ, sowie die oben beschriebenen Fanbewegungen, sind vermutlich der Grund, weswegen die Figur nach 2009 im DC-Universum (zumindest vorerst) nicht mehr vorkommt und aus dem Kanon getilgt wurde. Auf der offiziellen Webseite des Verlags wird sie nicht gelistet.[105] Trotz ihrer ambivalenten Seriengeschichte lässt sich ihre Entwicklung dank detaillierter Einträge in Fan-Foren und digitalen Fan-Archiven rekonstruieren, da die Fans hier als ›Agent:innen des Aufschubs‹ fungieren und somit auch marginalisierte oder vergessene Comicgeschichten dokumentieren.[106]

6. FAZIT

Die Analyse der insektoiden und arachnoiden Superheldinnenfiguren Insect Queen, The Wasp und Tarantula verdeutlicht, wie eng Körper, Geschlecht und Macht in Superheld:innencomics verwoben sind. Trotz ihrer unterschiedlichen Erzählungen und historischen Verortung teilen alle drei Figuren die Bezugnahme auf insektoide bzw. arachnoide Merkmale. Dabei ist ihre Darstellung, für die jeweilige Zeit genretypisch, stark vom *Male Gaze* und einer hypersexualisierten Ästhetik geprägt. Zugleich tritt das Motiv des *Becoming-Insect* als Ausdruck des Monströsen in Erscheinung. Dies fungiert hier als Bedrohung der (männlichen) Ordnung. Dabei konnten drei unterschiedliche Typen ausgemacht werden, die monströsen *Insect-Women* als Superschurkinnen, die niedlichen und betont femininen hybriden Superheldinnen und die menschlichen, aber dennoch monströsen Antiheldinnen. Die metaphorische Verbindung von Weiblichkeit mit dem Insektoiden bzw. Arachnoiden fungiert dabei gleichermaßen als Mittel der Marginalisierung und potenzielle Subversion bestehender Geschlechternormen. Während Figuren wie die Insect Queen das Monströse und Abjekthafte verkörpern und damit patriarchale Ängste vor

103 Grant: »TBU Exclusive. Devin Grayson on Her Batman Universe Work«.

104 Ebd.

105 Vgl. »Characters«.

106 Vgl. Deckbar: »Zum Erinnern und Vergessen der Shoah in US-amerikanischen Superheldencomics. Digitale Fanarchive als Agenten des Aufschubs«.

weiblicher Kontrolle und Sexualität visualisieren, oszilliert The Wasp zwischen traditionalistischer Weiblichkeit und Niedlichkeit sowie einer emanzipierten Neubesetzung, die Diversität und Autonomie, durch die Einflussnahme der Fans, stärker ins Zentrum rückt. Tarantula steht als ambivalente Antiheldin in Spannung zur Figur der Superheldin. Sie wird als hypersexualisierte Femme fatale inszeniert, die normative Vorstellungen von Held:innentum herausfordert, zugleich aber stereotype Narrative über deviante, exotisierte Weiblichkeit bedient. Die zentralen Kategorien wie das »becoming-insect« oder das »monstrous-feminine« dienen hier als theoretische Brücke zur Offenlegung der problematischen Aspekte dieser Darstellungen weiblicher Superheldinnen. Alle haben gemein, dass sie aufgrund der Kritik an Darstellungen von Weiblichkeit seitens der Fans umgeschrieben oder gar gänzlich aus dem Serienkanon getilgt wurden. Die Superheld:innencomics agieren so als Zeitdokumente gesellschaftlicher Umbrüche, in denen Geschlechterbilder, Fragen der Repräsentation und Diversität sowie Machtverhältnisse verhandelt werden, oftmals ambivalent, widersprüchlich, aber immer mit Auswirkungen auf die jeweiligen Serien(geschichte).

LITERATURVERZEICHNIS

Ahmed, Maaheen/Crucifix, Benoît: »Introduction. Untaming Comics Memory«, in Ahmed, Maaheen/Crucifix, Benoît (Hrsg.): Comics Memory. Archives and Styles, Cham 2018, S. 1–12.

Avengers #212, Marvel Comics, New York, Oktober 1981.

Avengers #213, Marvel Comics, New York, November 1981.

Avengers #217, Marvel Comics, New York, März 1982.

Bongco, Mila: Reading Comics. Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books, London/New York 2013.

Braidotti, Rosi: Metamorphoses. Towards a Materialist Theory of Becoming, Cambridge 2002.

Brown, Jeffrey A.: »Gender, Sexuality, and Toughness. The Bad Girls of Action Film and Comic Books«, in: Inness, Sherrie A. (Hrsg.): Action Chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture, New York 2004, S. 47–74.

Brown, Jeffrey A.: Dangerous Curves. Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture, Jackson, 2011.

Brown, Jeffrey A.: »Panthers and Vixens. Black Superheroines, Sexuality, and Stereotypes in Contemporary Comic Books«, in: Howard, Sheena C./Jackson II, Ronald L. (Hrsg.): Black Comics. Politics of Race and Representation, London 2013, S. 133–149.

Brown, Jeffrey A.: »›I'm the Goshdarn Batman!‹ Affect and the Aesthetics of Cute Superheroes«, in: Journal of Graphic Novels and Comics, Jg. 9, Nr. 2, 2018, S. 119–136.

Brown, Jeffrey A.: Love, Sex, Gender, and Superheroes, New Brunswick, NJ 2022.

Caputi, Jane/Sagle, Lauri: »Femme Noire. Dangerous Women of Color in Popular Film and Television«, in: Race, Gender & Class, Jg. 11, Nr. 2, 2004, S. 90–111.

Burrows, Jim: »Strong Women in Comics, Part 2. Not the ›Bad Girls‹«, in: Eldacur, 1944–2005. https://www.eldacur.com/~brons/Comics/Women2.html.

»Characters«, in: dc.com. https://www.dc.com/characters?q=Tarantula.

Choudhury, Anindya Syam/Chakraborty, Kinshuk: »The Postfeminist World-View and Superheroines. Critiquing Female Representations within the Superhero Genre«, in: DUJES, Jg. 29, 2020–2021, S. 188–204.

Claessen, Suus Agnes: Insect Play. Transforming Multispecies Stories with Unloved Creatures, Comics, and Children, Dunedin 2022.

Cocca, Carolyn: Superwomen. Gender, Power, and Representation, New York 2016.

Cocca, Carolyn: »Reproducing Inequality and Representing Diversity. The Politics of Gender in Superhero Comics«, in: Eckhoff-Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hrsg.): Spaces Between. Gender, Diversity, und Identity in Comics, Wiesbaden 2020, S. 1–18.

Coody, Elizabeth Rae: »Rewriting to Control. How the Origins of Harley Quinn, Wonder Woman, and Mary Magdalene Matter to Women's Perceived Power«, in: Langsdale, Samantha/Coody, Elizabeth Rae (Hrsg.): Monstrous Women in Comics, Jackson 2020, S. 15–30.

Coogan, Peter: Superhero. The Secret Origins of a Genre, Austin 2006.

Coogan, Peter: »Die Definition des Superhelden«, in: Etter, Lukas/Nehrlich, Thomas/Nowotny, Joanna (Hrsg.): Reader Superhelden. Theorie – Geschichte – Medien, Bielefeld 2018, S. 85–108.

Corley, Shaun: »Marvel Has One Last Chance to Redeem Its Most Hated Avenger, And It Knows It«, in: Screenrant, 04.04.2025. https://screenrant.com/ant-man-hank-pym-redeemed-moon-knight-op-ed/.

Creed, Barbara: »Horror and the Monstrous-Feminine. An Imaginary Abjection«, in: Screen, Jg. 27, Nr. 1, 1986, S. 44–70.

Creed, Barbara: The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis, London/New York, 1993.

Cruz, Lopez/Allan, Ronald: »Mutations and Metamorphoses. Body Horror Is Biological Horror«, in: Journal of Popular Film and Television, Jg. 40, Nr. 4, 2012, S. 160–168.

D'Amore, Laura Mattoon: »Invisible Girl's Quest for Visibility. Early Second-Wave Feminism and the Comic Book Superheroine«, in: Americana. The Journal of American Popular Culture, Jg. 7, Nr. 2, 2008. https://www.americanpopularculture.com/journal/articles/fall_2008/d'amore.htm.

Deckbar, Anne: »Zum Erinnern und Vergessen der Shoah in US-amerikanischen Superheldencomics. Digitale Fanarchive als Agenten des Aufschubs«, in: KulturPoetik. Zeitschrift für Kulturgeschichtliche Literaturwissenschaft, Jg. 25, Nr. 1, 2025, S. 57–81.

Döring, Jörg/Werber, Niels/Albrecht-Birkner, Veronika/Gerlitz, Carolin/Hecken, Thomas/Paßmann, Johannes/Schäfer, Jörgen/Schubert, Cornelius/Stein, Daniel/Venus, Jochen: »Was bei vielen Beachtung findet. Zu den Transformationen des Populären«, in: Kulturwissenschaftliche Zeitschrift, Jg. 6, Nr. 2, 2021, S. 1–24.

Etter, Lukas/Nehrlich, Thomas/Nowotny, Joanna (Hrsg.): Reader Superhelden. Theorie – Geschichte – Medien, Bielefeld 2018.

Favaro, Marco: »Super(anti)heroines. The Threatening and Revolutionary Force of Superwomen«, in: Comics and Feminism, NSU Winter Symposium, Huddinge, Februar 2022.

Femforce Bad Girl Backlash Statement #1 (Dezember 1995). Lindwood: AC Comics.

Florence, Brandi: »Busting Out All Over. The Portrayal of Superheroines in American Superhero Comics from the 1940s to the 2000s«, MA Thesis, Chapel Hill 2002.

Friedrich, Andreas/Rauscher, Andreas: »Amazing Adventures. Zur Einführung«, in: Friedrich, Andreas/Rauscher, Andreas (Hrsg.): Superhelden zwischen Comic und Film, München 2007, S. 3–10.

Giesz: Phänomenologie des Kitsches, München 1971.

Goodman, William: »How Hank Pym's 1981 Mistake Changed Comics Forever«, in: Men's Health, 03.06.2024. https://www.menshealth.com/entertainment-/a60358032/1981-comics-violence-history/.

Grant, D.M.: »TBU Exclusive. Devin Grayson on Her Batman Universe Work«, in: The Batman Universe, 20.05.2014. https://thebatmanuniverse.net/tbu-exclusive-3/.

Haas, Laura Désirée: »Wiederholung, Variation und Selektion. Serienevolution und Paratext am Beispiel von ›Ms. Marvel‹«, in: Medienobservationen, Jg. 27, S. 1–41.

Haraway, Donna J.: »A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century«, in: Haraway, Donna J.: Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature, New York/London: Routledge, 1991, S. 149–181.

Hatfield, Charles u.a. (Hrsg.): The Superhero Reader, Jackson 2013.

Hecken, Thomas: Populäre Kultur. Mit einem Anhang ›Girl und Popkultur‹, Bochum 2006.

Hynes, Margaret: »Becoming-Animal and Becoming-Woman Explored Through a Feminine Minor Literature«, in: Codgito. Student Journal of Philosophy and Theory, Jg. 1, Nr. 1, 2022, S. 6–14.

Imorde, Joseph/Scheller, Jörg: »Superhelden. Zur Ästhetik und Politisierung menschlicher Außerordentlichkeit«, in: Kritische Berichte, Jg. 39, Nr. 1, 2011, S. 3–4.

Inness, Sherrie A.: Tough Girls. Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture, Philadelphia 1998.

Inness, Sherrie A. (Hrsg.): Action Chicks. New Images of Tough Women in Popular Culture, New York 2004.

»Janet Van Dyne. The Wasp. Biography«, in: marvel.com. https://www.marvel.com/characters/wasp-janet-van-dyne/in-comics

Jenkins, Henry: Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture, New York 1992.

Justice League of America #20, DC Comics, New York, Juni 2008.

Kaufmann, Daniela: »Art Spiegelmans Maus. Vom Suchen und Finden (k)einer Metapher«, in: Heindl, Nina/Sina, Véronique (Hrsg.): Notwendige Unzulänglichkeit. Künstlerische und mediale Repräsentationen des Holocaust, Münster 2017, S. 127–142.

Kelleter, Frank: »Populäre Serialität. Eine Einführung«, in: Kelleter, Frank (Hrsg.): Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert, Bielefeld 2012, S. 11–46.

Kohout, Annekathrin: »CUTE. Zur Aufwertung des Niedlichen in der Popkultur«, in: POP, Jg. 11, Nr. 2, 2022, S. 152–176.

Kristeva, Julia: Powers of Horror. An Essay on Abjection [1980], New York 1982.

Kukkonen, Karin: »Navigating Infinite Earths. Readers, Mental Models, und the Multiverse of Superhero Comics«, in: Storyworlds: A Journal of Narrative Studies, Jg. 2, 2010, S. 39–58.

Langsdale, Samantha/Coody, Elizabeth Rae: »Introduction«, in: Langsdale, Samantha/Coody, Elizabeth Rae (Hrsg.): Monstrous Women in Comics, Jackson 2020, S. 3–12.

Madrid, Mike: The Supergirls. Fashion, Feminism, Fantasy, and the History of Comic Book Heroines, Port Townsend 2009.

Mainardi, Giuseppe: »WASP's Costumes from 1964 to 1972 (from the Beginnings to Avengers #100)«, in: wondrouswasp, 24.10.2003. http://www.wondrouswasp.altervista.org/ind-eng.htm.

Mandolini, Nicoletta: »Re-Appropriating Abjection. Feminism, Comics and the Macabre Coming-of-Age«, in: Feminist Encounters, Jg. 7, Nr. 2, 2023, Artikel 32.

Marvel Feature #8, Marvel Comics, New York, März 1973.

Mayer, Ruth: »Serialität«, in: Gamper, Michael/Hühn, Helmut/Richter, Steffen (Hrsg.): Formen der Zeit. Ein Wörterbuch der ästhetischen Eigenzeiten, Hannover 2020, S. 324–332.

McGuire, Liam: »The Most Controversial Moment in Avengers History. Hank Pym's Slap«, in: Screen Rant, 08.12.2020. https://screenrant.com/avengers-marvel-most-controversial-moment-hank-pym-slap-accident/.

Mulvey, Laura: »Visual Pleasure and Narrative Cinema« [1973], in: Screen, Jg. 16, Nr. 3, 1975, S. 6–15.

Murphy, Graham J.: »Considering Her Ways. In(ter)secting Matriarchal Utopias«, in: Science Fiction Studies, Jg. 35, Nr. 2, 2006, S. 266–280.

Nabizadeh, Golnar: Representation and Memory in Graphic Novels, London/New York 2019.

Ndalianis, Angela: »Female Fans, Female Creators, and Female Superheroes. The Semiotics of Changing Gender Dynamics«, in: Aldama, Frederick Luis (Hrsg.): The Routledge Companion to Gender and Sexuality in Comic Book Studies, London 2020, S. 310–328.

Nelson, Kyra: »Women in Refrigerators. The Objectification of Women in Comics«, in: AWE (A Woman's Experience), Jg. 2, 2015, Artikel 9. https://scholarsarchive.byu.edu/awe/vol2/iss2/9.

Ngai, Sianne: Our Aesthetic Categories. Zany, Cute, Interesting, Cambridge/Massachusetts 2012.

Nightwing #71, DC Comics, New York, September 2002.

Nightwing #77, DC Comics, New York, März 2003.

Nightwing #87, DC Comics, New York, Januar 2003.

Nightwing #90, DC Comics, New York, April 2004.

Nightwing #93, DC Comics, New York, Juli 2004.

Nightwing #95, DC Comics, New York, September 2004.

Nittono, Hiroshi: »The Two-Layer Model of ›Kawaii‹. A Behavioural Science Framework for Understanding Kawaii and Cuteness«, in: East Asian Journal of Popular Culture, Jg. 2, Nr. 1, 2016, S. 79–95.

Oney, Justin: »From the Damsel in Distress to Kickass Babes. The Cultural Expansion and Internationalization of the Heroine through Sexuality in the Graphic Novel«, in: Muschalik, Kathrin/Fiddrich, Florian (Hrsg.): Sequential Art. Interdisciplinary Approaches to the Graphic Novel, Leiden/Boston 2016, S. 35–46.

O'Reilly, Julie: »The Wonder Woman Precedent. Female (Super)Heroism on Trial«, in: The Journal of American Culture, Jg. 28, Nr. 3, 2005, S. 273–283.

Palandt, Ralf: »Gezeichnete Bilder vom Krieg. Konstruierte Wirklichkeit in US-amerikanischen Superhelden-Comics«, in: Knieper, Thomas/Müller, Marion G. (Hrsg.): War Visions. Bildkommunikation und Krieg, Köln 2005, S. 256–275.

Penke, Niels: »Das Schöne im Kleinen. Ansätze zu einer Begriffsgeschichte des Niedlichen«, in: Zeitschrift für Kulturwissenschaften, Jg. 16, Nr. 1, 2022, S. 37–54.

Preece, Thayer: »10 Reasons Why Wasp Is The Best Avenger«, in: cbr.com, 13.02.2023. https://www.cbr.com/what-makes-wasp-janet-van-dyne-marvel-comics-greatest-avenger/.

Riley, Benjamin: »Distressed Damsels, Expendable Men. Screen Violence and Masculinity«, in: Screen Education, Nr. 92, S. 54–61.

Robbins, Trina: The Great Women Superheroes, Princeton 1996.

Rosenberg, Robin S./Coogan, Peter (Hrsg.): What Is a Superhero?, New York 2013.

Scott, Suzanne: »Fangirls in Refrigerators. The Politics of (In)visibility in Comic Book Culture«, in: Costello, Matthew J. (Hrsg.): »Appropriating, Interpreting, and Transforming Comic Books«, Transformative Works and Cultures, Nr. 13, 2013. 10.3983/twc.2013.0460.

Sina, Véronique: Comic – Film – Gender. Zur (Re-)Medialisierung von Geschlecht im Comicfilm, Bielefeld 2016.

Sina, Véronique: »Comic, Körper und die Kategorie Gender. Geschlechtlich codierte Visualisierungsmechanismen im Superheld_innen-Genre«, in: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung, Nr. 7.5, 2021, S. 31–53.

Solis, Michael A.: Rescuing Women from American Mythology. The Damsel in Distress, Newcastle 2021.

Stein, Daniel: »Der Comic, das Archiv und das Populäre. Zwei Erklärungsversuche«, in: Giesa, Felix/Stemmann, Anne (Hrsg.): Comics & Archive, Berlin 2021, S. 7–70.

Stein, Daniel: »Prekäre Erinnerung. Retcon und Verschwörungstheorien im Superheldencomic Captain America«, in: Zeitschrift für Kulturwissenschaften, Jg. 17, Nr. 1, 2022, S. 39–59.

Streeten, Nicola. »A Theory of Feminist Visual Humour«, in: UK Feminist Cartoons and Comics: A Critical Survey, Cham 2020, S. 31–58.

Superboy #124, DC Comics, New York, August 1965.

Superman #21, DC Comics, New York, August 2013.

Superman #671, DC Comics, New York, Februar 2008.

Superman #672, DC Comics, New York, März 2008.

Superman #673, DC Comics, New York, April 2008.

Tales of Suspense #59, Marvel Comics, New York, November 1964.

Tales to Astonish #44, Marvel Comics, New York, Juni 1963.

Tales to Astonish #52, Marvel Comics, New York, Februar 1963.

Tasker, Ivonne/Negra, Diane: Interrogating Postfeminism. Gender and the Politics of Popular Culture, Durham 2013.

»The Ballad of Hank Pym. Graeme Revisits West Coast Avengers With A Specific Focus«, in: Wait, What? Podcast, 11.11.2014. https://waitwhatpodcast.com/the-ballad-of-hank-pym-graeme-revisits-west-coast-avengers-with-a-specific-focus/.

The Unstoppable Wasp, Marvel Comics, New York, März 2017–September 2019.

The Unstoppable Wasp #4, Marvel Comics, New York, März 2019.

The Unstoppable Wasp #6, Marvel Comics, New York, August 2017.

Walderzak, Joseph: »Damsels in Transgress. The Empowerment of the Damsel in the Marvel Cinematic Universe«, in: McEniry, Matthew J./Peaslee, Robert Moses/Weiner, Robert G. (Hrsg.): Marvel Comics into Film. Essays on Adaptations since the 1940s, Jefferson 2016, S. 150–164.

Walker-Morrison, Deborah: »Sex Ratio, Socio-Sexuality, and the Emergence of the Femme Fatale in Classic French and American Film Noir«, in: Film & History, Jg. 45, Nr. 1, 2015, S. 25–37.

»Was Hank Pym Ruined by the Slap or Marvel's Handling?«, in: Reddit. https://www.reddit.com/r/Marvel/comments/ycoyoa/was_hank_pym_ruined_by_the_slap_or_marvels/.

Wasp: Small Worlds, Marvel Comics, New York, Juli 2023.

Werber, Niels/Stein, Daniel: »Partizipation und Paratext. Die ›Leserkontaktseite‹ und das Perry Rhodan-Fan-Forum als serielle Peri- und Epitexte«, in: LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Jg. 53. Nr. 3, 2023, S. 655–694.

Wilcox, Lauren: »Drones, Swarms and Becoming-Insect. Feminist Utopias and Posthuman Politics«, in: Feminist Review, Jg. 116, Nr. 1, 2017, S. 25–45.

»What's Your Opinion of Hank Pym?«, in: Reddit. https://www.reddit.com/r/Marvel/comments/areh5n/whats_your_opinion_of_hank_pym/.

»Why is Hank Pym a Wife-beater but not Peter Parker?«, in: Reddit. https://www.reddit.com/r/Marvel/comments/1v7pgn/why_is_hank_pym_a_wife_beater_but_not_peter_parker/.

BUGGIN' OUT

Miles Morales und die Bildsemantik Schwarzer Spinnen in Marvels Superheld:innenkosmos

VON DANIEL STEIN

1. EINLEITENDE UND KONZEPTIONELLE ÜBERLEGUNGEN

Dieser Beitrag beginnt mit einem *Disclaimer*, der die Biologiekundigen unter den Lesenden nicht überraschen wird. Denn eigentlich ist ein Text über Spider-Man in einem Themenheft über Insekten bzw. *bugs*, also Ungeziefer, deplatziert. Spinnen gehören weder zur Klasse der Insekten – sie sind Arachniden, was man schon daran erkennt, dass sie acht statt der insektentypischen sechs Beine haben – noch sind sie Ungeziefer. Insofern ist mein Fokus auf den Comic-Superhelden Spider-Man und seine Vernetzung im »Schattenarchiv« fotografischer Inszenierungen von Lynchmorden, die das rassistische Bildrepertoire der USA mitgeprägt haben,[1] sicherlich erklärungsbedürftig.

Es gibt zwei Gründe, warum dieser Beitrag dennoch zum Thema dieses Hefts passt: Erstens werden Spinnen sehr häufig für Insekten gehalten. Wie ich darlegen werde, sind es auch Fragen der Wahrnehmung, die mein Interesse an schwarzen Spinnen begründen und die Verbindung zu diesem Themenheft herstellen. Zweitens ist Spider-Man eine immens populäre und global rezipierte Figur, die oft in Listen mit insektenbasierten Superheld:innen geführt wird, d.h. sie ist im populären Diskurs durchaus insektenhaft konnotiert. Ohne Spider-Man fehlt solchen Listen ein zentrales Aushängeschild. Taucht er nicht auf, büßen die Listen deutlich an Prominenz ein, und Follower:innen fragen gezielt nach der Abwesenheit der Figur: Warum ist Spider-Man nicht mit dabei? The Fly, Blue Beetle, Wasp, Ant-Man, Yellowjacket und The Moth sind wichtige, aber eben keine genreprägenden Beispiele in der von Srijani Ganguly auf *CBR.com* veröffentlichten Zusammenstellung mit dem Titel »10 Best Superheroes Named After Insects, Ranked« (2020).[2] Der:die User:in

1 Siehe dazu Raiford: Imprisoned in a Luminous Glare. Photography and the African American Freedom Struggle; Stein: »Black Bodies Swinging. Superheroes and the Shadow Archive of Lynching«.

2 Siehe auch Hecken: »Ranglisten des Populären«. Gangulys Ranking ist interessant, weil es nicht auf quantifizierbaren Parametern, sondern auf persönlichen Wertschätzungen basiert (es geht um »the *best* superheroes«) und zudem explizit als Teil einer Serie von Rankings markiert wird, wodurch er zumindest implizit eine Einladung an die Lesenden zur Äußerung von Kritik und Feedback ausspricht. So ist am Ende des Rankings der folgende Eintrag zu finden: »NEXT: 10 Best Superheroes Named After Birds, Ranked«. Klickt man auf den darunter platzierten Button »Lists«, kommt man auf eine Seite, die *CBRs* gesamtes Listenangebot aufführt und die Praxis des ›Listens‹ folgendermaßen beschreibt: »From movies to comics, TV and beyond, CBR ranks, rates and curates everything from across the entertainment multiverse into the internet's most eclectic and informative lists« (o.S.).

elderfingolfin löst das klassifikatorische Problem auf der Plattform *Comicvine* dadurch, dass er:sie die immerhin 126 Einträge umfassende Liste mit »insects and spiders« überschreibt und damit sowohl Platz für Spider-Man, Spider-Woman und andere arachnoide Superheld:innen als auch für insektenartige Figuren wie die bereits genannten Blue Beetle und Ant-Man oder auch Killer Wasp schafft.[3]

Nun könnte man ohnehin argumentieren, dass Fragen der biologischen Korrektheit und klassifikatorischen Kohärenz in Superheld:innencomics nicht entscheidend sind. Wir bewegen uns auf dem Feld des Populären, und hier reüssiert die faszinierendste Figur, der interessanteste Schauplatz, die spannendste Geschichte.[4] Gerade weil wir es mit populären Erzählungen zu tun haben, die historisch der niederen Kultur (*Low Culture*) zugeschlagen wurden und seriell publiziert werden, was besonders pragmatische ästhetische und narrative Entscheidungen erfordert, orientieren sich diese Erzählungen ohnehin eher an der Aussicht auf Publikumsresonanz als an wissenschaftlicher Plausibilität. Es ist das, was von vielen beachtet wird, und nicht notwendigerweise das, was wissenschaftlich korrekt ist, was nach der Definition des Siegener SFB 1472 »Transformationen des Populären« als quantifizierbar populär gelten kann.[5]

Zudem wäre Spider-Man beinahe als Superheld mit Insektenidentität konzipiert worden. Der selbsternannte Erfinder der Figur, Stan Lee, berichtet, dass eine Fliege das impulsgebende Wesen für die Idee der Figur gewesen sei. Aber weil »Fly-Man« nicht bedrohlich genug geklungen habe, sei er die Liste der Insekten durchgegangen und habe sich für »Spider-Man« entschieden.[6] Davon abgesehen, dass Lee dafür bekannt war, gerne Ursprungsgeschichten über die Erfindung, Entwicklung und Evolution der Marvel-Superheld:innen zu erzählen und es dabei mit der Wahrheit nicht immer ganz genau zu nehmen,[7] ist auch hier der bereits genannte klassifikatorische Fehlschluss enthalten:

> »I saw a fly crawling on a wall, and I thought, ›Gee, wouldn't it be something if we had a hero who could crawl on walls like a fly?‹ ... So I thought ›Fly-Man?‹ That didn't sound dramatic enough. ›Insect-Man?‹ And I went down a list, and then I got to ›Spider-Man‹ and somehow ›Spider-Man‹,

3 Weitere Überlegungen zu Ant-Man finden sich in Niels Werbers Beitrag in diesem Heft. Siehe auch die Liste »Superhero Characters Inspired by Bugs« von Lydia Lee auf der Webseite *Comic Crusaders*, die mit Wasp, Blue Beetle, Green Hornet und einigen weiteren Superhelden:innen insektenbasierte Figuren und mit Spider-Man eine arachnoide Figur umfasst. Die Webseite *Insight Pest Solutions* präsentiert einige statistische Auswertungen über »Marvel Heroes with Pest-Based Inspirations«. Die Gesamtanzahl liegt bei 144 Figuren, von denen 35 auf Insekten und 43 auf Arachnoiden basieren.

4 Vgl. Stein/Werber: »Reassessing the Gap. Transformations of the High/Low Difference«.

5 Vgl. Döring u.a.: »Was bei vielen Beachtung findet. Zu den Transformationen des Populären«.

6 Vgl. Wood: »Stan Lee Originally Considered Naming Spider-Man After a Different Bug«.

7 Vgl. Stein: Authorizing Superhero Comics. On the Evolution of a Popular Serial Genre, Kap. 2.

> it sounded a little scary, it sounded impressive, so I said, ›I'll call him Spider-Man‹«[8]

Lees Liste der möglichen Namen beginnt mit »Fly-Man«: mit einer Fliege, einem Insekt. Sein zweiter Name ist eine Art meta-generische Figur, »Insect-Man«, der die Logik der Aufzählung benennt. Etwas weiter unten auf der Liste kommt mit »Spider-Man« eine Figur, die streng genommen nicht in die Liste der Insekten gehört, aber aufgrund des Klangs ihres Namens (»scary« und »impressive«) und ihrer vermutlich affektinduzierenden Wirkung (und damit einer zugeschriebenen prospektiven Popularität) auf die Lesenden den Zuschlag bekommt. Um Biologie geht es hier eher nicht, doch bleibt die Wahl aus mehreren Gründen signifikant. Denn aus der Entscheidung, die neue Figur als Spinnenmann zu konzipieren, folgen weitere Entscheidungen: Sie braucht ein spinnenähnliches Kostüm und muss mit spinnenhaften Superkräften ausgestattet werden. Und genau das passiert in der ersten Fassung des Helden in *Amazing Fantasy* #15 (1962) und wenige Monate später in der eigenständigen Serie *The Amazing Spider-Man* (1963–). Peter Parker kann Wände hochklettern und auf Stromleitungen balancieren; er entwickelt immense körperliche Kräfte: »I have the speed, the agility, the very strength of a gigantic spider«, ruft er überrascht in *Amazing Fantasy* #15. Ohne zu zögern, schneidert er sich sein Spinnenkostüm und baut sich sog. *Web Shooters*, die er mit einer klebrigen Flüssigkeit, den Eigenschaften von Spinnenfäden entsprechend, befüllt. Fertig ist der Superheld.[9]

Neben der Genese der Figur, die hier aus Platzgründen nicht weiter ausgeführt wird, interessiert mich vor allem das Phänomen der schwarzen Spinne, und zwar weniger im Reich der Tiere, sondern in Marvels Superheld:innenkosmos. Während das ursprüngliche Spider-Man-Kostüm von Peter Parker die inzwischen ikonische Farbgebung aus rot und blau trägt, trat in den 1980er Jahren ein schwarzer Spider-Man in Erscheinung. Er nennt sich Venom, wird von einer außerirdischen parasitären Lebensform (*Alien Symbiote*) kontrolliert und markiert Peters dunkle Seite.[10] Er trägt damit zur Ausdifferenzierung der Figur bei, indem er dem jugendlichen und oft unsicheren Peter eine zerstörerische und nihilistische Komponente hinzufügt und damit – typisch für Einführung psychologisch komplexer Hauptfiguren im sog. *Silver Age* der Superheld:innen – eine moralische Ambiguität und einen Hauch des Bösen in die Figur einschreibt.

Etwa ein Jahrzehnt zuvor war im Konkurrenzverlag DC Comics bereits eine ähnliche Figur entstanden, die das Böse in ihrer Funktion als Superschurke bzw. Antiheld verkörperte und dazu das Spinnenhafte mit dem Schwarzen verband: Black Spider mit Erstauftritt in *Detective Comics* #463 (1976). Hinter Kostüm und

8 Wood: »Stan Lee Originally Considered Naming Spider-Man After a Different Bug«, o.S.

9 Zu Spider-Mans Funktion als Superheld-Insektoid liefert Mathias Hagen Königs Beitrag in diesem Heft weitere Aufschlüsse.

10 Erstmals in *The Amazing Spider-Man* #252 (1984), umfassender und unter dem Namen Venom in *The Amazing Spider-Man* #300 (1988).

Maske verbarg sich Eric Needham, der – das ist für meine Überlegungen bedeutsam – zum einen afroamerikanischer Herkunft ist und zum anderen besonders gewalttätig agiert. Als Mitglied des *Suicide Squad* verübt er zahlreiche Akte der Selbstjustiz. Auf beide Aspekte – die Darstellung afroamerikanischer Superheld:innen und Fragen von Gewalt und Selbstjustiz – werde ich im Folgenden näher eingehen, muss davor aber noch eine weitere Figur einführen: Miles Morales, der afroamerikanisch/puerto-ricanische Spider-Man, der 2011 von Autor Brian Michael Bendis und der Illustratorin Sara Pichelli geschaffen wurde und sich seitdem in Comics sowie Computerspielen bis hin zu Animationsfilmen wie den ausgezeichneten *Spider-Man. A New Universe* (USA 2018) und *Spider-Man. Across the Spider-Verse* (USA 2023) als äußerst populär erwiesen hat. Miles Morales ist auch deshalb so interessant, weil er die erste langlaufende Afro-Latine-Variation eines der größten Marvel-Superhelden repräsentiert und auf diese Weise nicht nur thematisch, sondern auch visuell neues Territorium erschließt.[11] Genau um dieses neue Territorium und seine ikonografischen Implikationen soll es in diesem Beitrag gehen, denn durch die Transformation von Peter Parker zu Miles Morales entstehen neue Bedeutungsebenen und Bezüge auf US-amerikanische Geschichte und visuelle Kultur, die es zu entschlüsseln gilt.

Auf der Webseite des Marvel-Verlags findet sich diese Zusammenstellung von Miles Morales' Fähigkeiten:

> »Miles possesses similar spider-based abilities as Peter Parker; he has the proportionate strength, speed, stamina, durability, and reflexes of a spider. He can lift up to 10 tons, leap several stories, move much faster than the average human, and is generally more resistant to injury or fatigue than normal people. He can also stick to walls by his fingertips and feet, enabling him to crawl along surfaces and buildings. Thanks to his spider-sense, he can perceive dangers around him before he can see or hear them«.[12]

Wir sehen hier, dass der Figur durch ihre spinnenhafte DNA – bei Peter und Miles durch den Biss einer radioaktiv verseuchten Spinne ausgelöst – zwar Superkräfte entstanden sind, das Arachnoide aber ansonsten keine tiefere Bedeutung zu haben scheint. Das trifft auch auf einen markanten Unterschied im Kräftearsenal der beiden Superhelden zu: »[U]nlike Peter Parker, [Miles Morales] also has the power to direct a bio-electric charge like a sting, including the ability to stun enemies with a ›venom blast‹ and strike with concussive force. He can also camouflage himself to

11 Die Auswirkungen auf seine Rezeption sind profund. So schreibt Angelo Vidal auf *Medium.com* über den ersten Animationsfilm mit Miles Morales, *Spider-Man. A New Universe*: »What rocked my world was simple: Spider-Man was Afro-Latino. Miles Morales (Shameik Moore) was a dark-skinned, curly-haired, Spanglish-speaking, plátanos-eating kid dodging besos from his overprotective Latina mom just like me. For the first time, I could picture myself under my favorite superhero mask« (o.S.).

12 »Miles Morales. Spider-Man«, o.S.

the point of invisibility«.[13] Die Figur verändert sich allerdings signifikant – und dies ist meine zentrale These – durch Miles' afroamerikanisch/puerto-ricanische Herkunft und die damit einhergehende, historisch brisante Ikonografie.

2. AUSFLUG IN DIE BILDTHEORIE

In seiner Kolumne »On Photography« schreibt der nigerianisch-amerikanische Autor, Kritiker und Fotograf Teju Cole in der Ausgabe des *New York Times Magazine* vom 19. März 2017:

> »Images make us think of other images. Photographs remind us of other photographs, and perhaps only the earliest photographs had a chance to evade this fate. But soon after the invention of photography, the world was full of photographs, and newly made photographs could not avoid semantic contamination. Each photograph came to seem like a quotation from the great archive of photographs. Even the earliest photographs are themselves now burdened by this reality, because when we look at them, we do so in the knowledge of everything that came after. All images, regardless of the date of their creation, exist simultaneously and are pressed into service to help us make sense of other images. This suggests a possible approach to photography criticism: a river of interconnected images wordlessly but fluently commenting on one another«.[14]

Coles Ausführungen zur Fotografie lassen sich auf andere Bildmedien übertragen, darunter Comics und verwandte Formen des grafischen Erzählens. Die These, dass Bilder unweigerlich andere Bilder evozieren und dass sich über die Jahrzehnte und Jahrhunderte ein Bildarchiv entwickelt hat, in dem jedes Bild prinzipiell jedes andere Bild evozieren – und damit seine Bedeutung semantisch befruchten oder kontaminieren – kann, lässt sich auch auf die Comics um Miles Morales übertragen. Diese können selbstverständlich andere Comics aufrufen, aber auch Fotografien und anderes Bildmaterial. Und sie tun dies, wie ich zeigen werde, auf eine besonders nachdrückliche – wenn auch nicht zwingend intendierte – Art und Weise.

In ihrer Studie *Lynching Photographs* (2007) schreiben die Kunst- und Bildhistorikerinnen Dora Apel und Shawn Michelle Smith Folgendes über die große Zahl an Fotografien, die vornehmlich afroamerikanische Opfer von Lynchmorden und vielfach auch ein weißes Publikum und ggf. sogar die Mörder (der Großteil der Täter waren männlich) darstellen:

---

13 Ebd.

14 Cole: »A Photograph Never Stands Alone«, S. 14–15.

> »Because their meaning is determined by context and circulation and the interest of specific viewers, the evidence in them cannot be fixed. Even though they seem to offer a stable glimpse of the past, their meaning changes over time and according to who is viewing and to what ends. What is seen and not seen in photographs depends on the cultural filters through which they are viewed, and on the repertoire of images that have shaped looking. Viewers always see photographs through other images«.[15]

Der Anschluss an Coles Überlegungen zur semantischen Kontamination von Bildern ist durch die Aussage »Viewers always see photographs through other images« sofort erkennbar. Ebenfalls wichtig ist die Erkenntnis, dass die Bedeutung von Fotografien – ich würde sagen: von Bildern insgesamt – niemals statisch, sondern immer kontextabhängig und wandlungsfähig ist, und dass die Betrachter:innen zur Interpretation von Bildern auf kulturelle Filter zurückgreifen (und dies oft unbewusst), die sich wiederum aus einem historisch, politisch und anderweitig geprägten Bilderrepertoire (Cole nennt es Archiv[16]) speisen.

Diese beiden Impulse werfen eine Reihe von Fragen auf: Welche Bilder evoziert die Darstellung von Miles Morales als schwarzem Spider-Man? Durch welche kulturellen Filter rezipieren wir diese Bilder? Welches Bildrepertoire kanalisiert unsere Deutungsoptionen? Welche Narrative rufen sie auf? Und was hat das alles mit schwarzen Spinnen oder gar Insekten zu tun?

3. DREI BLICKE AUF DEN SCHWARZEN KÖRPER

Neue Superheld:innen eröffnen neue gestalterische Möglichkeiten. Dies wird in mehreren Darstellungen, u.a. auf den Covern einzelner Comichefte und Anthologien, deutlich, die den in ein schwarzes, mit rotem Spinnenemblem und roten Netzen verziertes Kostüm, gehüllten Miles Morales als den neuen Spider-Man zeigen (Abb. 1). Zum einen wirkt die Figur nun deutlich dunkler und bedrohlicher als der ursprünglich rot-blaue Peter Parker; Stan Lees »scary« und »impressive« wird hier noch einmal gesteigert. Aber es findet auch eine atmosphärische Verschiebung vom »friendly neighborhood Spider-Man« früherer Epochen zu einem dunkleren und mit neuen Herausforderungen konfrontierten Spider-Man statt. Zwar vermeiden Bendis und Pichelli bis auf gelegentliche Hinweise auf Polizeigewalt und verstreute Referenzen auf afroamerikanische und puerto-ricanische Diskriminierungserfahrungen die Auseinandersetzung mit dem durch das *Movement for Black Lives* medienwirksam angeprangerten strukturellen Rassismus der USA. Doch Spider-Mans schwarzes Kostüm (und auch der ›braune‹ Körper darunter) sowie das prägnant gezeichnete, dicke *Webbing* rufen unweigerlich eine Geschichte der *Anti-Black*

15 Apel/Smith: Lynching Photographs, S. 15.

16 Erll und Rigney sprechen von »Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory«.

Violence auf, die die Comics selbst weitgehend ausblenden und die eine deutlich andere Erregungsästhetik entwickeln als der konventionelle, als weißer Teenager kodierte Peter Parker.[17]

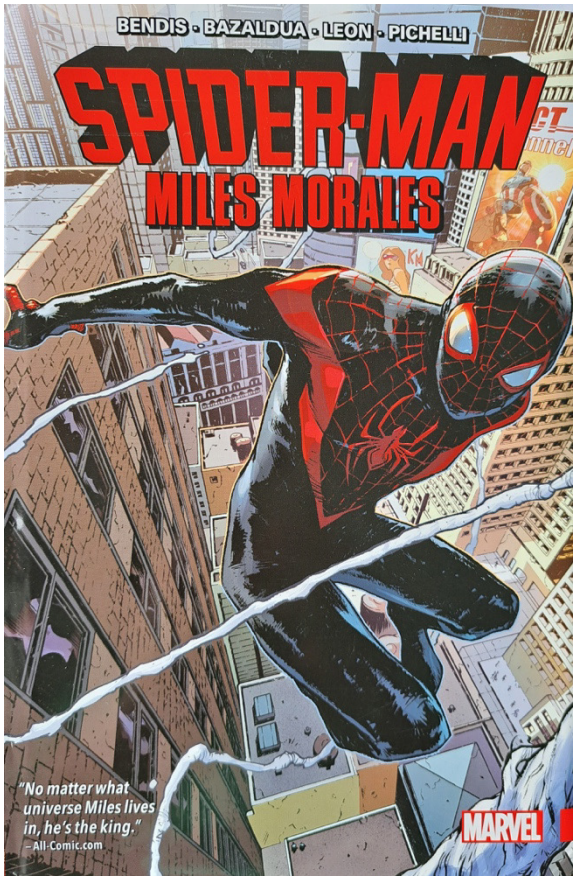


Abb. 1: Spider-Man: Miles Morales, Marvel Omnibus. Brian Michael Bendis, Oscar Bazaldua, Nico Leon, Sara Pichelli, 2019; © Marvel Comics

Ich möchte dies nun anhand einer bildbasierten Reise in die Vergangenheit aufzeigen. Diese Reise beginnt mit einem Blick in die Mitte der 1930er Jahre. Abbildung 2 zeigt eine Metallskulptur des japanisch-amerikanischen Künstlers Isamu Noguchi aus dem Jahr 1935.[18] Die Skulptur trägt den Titel »Death«; sie erinnert in ihrer Form und Beschaffenheit frappierend an Inszenierungen von Miles Morales als schwarzem Spider-Man. Sogar eine Art *Webbing* lässt sich mit der Installation assoziieren: um den Hals der Figur zieht sich eine an einem galgenähnlichen Haken befestigte Schlinge. Noguchi schuf diese Skulptur im Gedenken an die vielen Lynchmorde, die in der Jim Crow-Ära – der Zeit der sog. »Rassentrennung« – in den USA vornehmlich an Afroamerikaner:innen verübt wurden und die zunehmend Eingang

17 Für Santos verfügen die Geschichten von Miles Morales über das von W. E. B. Du Bois Anfang des 19. Jahrhunderts beschriebene *double consciousness*. Siehe Santos: »Talented Tensions and Revisions: The Narrative Double Consciousness of Miles Morales«.

18 The Noguchi Museum: »Birth and Death«.

in das Bildrepertoire von Comics and verwandten grafischen Erzählformen gefunden haben.[19]



Abb. 2: Isamu Noguchi, Death, 1934, Monel-Metall, Seil, Stahl, Holz, Birth and Death (2017). The Noguchi Museum; Foto: Nicholas Knight; © 2026 VG Bild-Kunst, Bonn

Konkret bezieht sich diese Skulptur, die erstmals in einer Ausstellung in der Marie Harriman Gallery in New York gezeigt wurde, auf ein Foto des ermordeten und verbrannten Lynchopfers George Hughes.[20] Soweit es Historiker:innen gelungen ist, die Ereignisse des Jahres 1930 zu rekonstruieren, die zu seiner Hinrichtung in Sherman, Texas, führten, lässt sich Folgendes konstatieren: Hughes war ein schwarzer Landarbeiter, der sich der Vergewaltigung der Ehefrau seines Arbeitgebers wegen eines Lohnstreits schuldig bekannt hatte.[21] Kurz nach seiner Verhaftung

19 Siehe dazu vertiefend Stein: Strange Fruit and Bitter Roots. Black History in Contemporary Graphic Narrative, Kap. 2. Isamu Noguchi, 1904 in Los Angeles geboren und 1988 in New York verstorben, sollte einige Jahre nach dieser Ausstellung selbst Diskriminierungserfahrungen durchleiden. Er wehrte sich in den frühen 1940er Jahren gegen die Internierung seiner japanisch-amerikanischen Mitbürger:innen und ging 1942 aus Protest freiwillig in das *Poston War Relocation Center* in Arizona. Vgl. Winther: »Review of *Isamu Noguchi* by Bruce Altshuler and *Isamu Noguchi. Essays and Conversations* by Diane Apostolos-Cappadona and Bruce Altshuler«. Zur gleichen Zeit waren Superheld:innenhefte von DC Comics und anderen Verlagen voll von anti-asiatischen Stereotypen und rassistischen Darstellungen. Vgl. Olmos: »Racialized ›Superheroes‹ and Villains in DC Comics During WWII«.

20 Wie Noguchi in seiner 1968 erschienenen Autobiografie *A Sculptor's World* beschreibt, nannte der weiße Kunstkritiker Henry McBride die Skulptur abwertend »a little Japanese mistake«. Noguchi: A Sculptor's World, S. 22–23.

21 Ob er tatsächlich schuldig war, lässt sich nicht nachvollziehen. Allerdings bestehen berechtigte Zweifel. Crawford schreibt mit Verweis auf die Historikerin Monica Martinez von der University of Texas: »Hughes's guilty plea should – by its very nature – be

versammelt sich ein Mob von über 5.000 Menschen auf den Stufen des Bezirksgerichts, dringt in das Gebäude ein und setzt den Tresorraum, in dem Hughes zu seinem Schutz festgehalten wurde, in Brand. Hughes stirbt in den Flammen; dem Mob gelingt es, den Tresor zu öffnen; sie ziehen den toten Hughes an einen nahegelegenen Baum und hängen seine verkohlte Leiche auf. Dann machen sie erneut ein Feuer und verbrennen den Körper des Toten ein zweites Mal. Und sie belassen es nicht bei dieser Tat: Sie zerstören Geschäfte afroamerikanischer Bürger:innen und vertreiben diese aus der Stadt, sodass der Gouverneur von Texas, Dan Moody, den Notstand ausruft und die Nationalgarde anfordert, um den »Sherman Riot« zu beenden.[22]

Abbildung 3 zeigt das Bild der verkohlten Leiche. Ich inkludiere es nur, weil es für meine Argumentation unerlässlich ist. Abbildung 4 zeigt ein Foto des lebendigen, von Sheriff Arthur Vaughn an einer Kette ab- und vorgeführten Hughes. Es ist ebenfalls kein unproblematisches Bild, denn auch hier wird die Macht eines weißen Mannes über Hughes ausgestellt und der Gefangene nicht als Person, sondern als Straftäter in Ketten präsentiert. Aber es erinnert daran, dass der Mord an Hughes nicht zwangsläufig war: dass es andere Optionen gegeben hätte, und dass wir Hughes als lebendigen Menschen und nicht als Leiche wahrnehmen können.[23] Es zu zeigen, bedeutet, dem Bilderstrom an Lynch-Fotografien zumindest eine Aufnahme hinzuzufügen, die das Opfer nicht statisch, als Leiche nach dem Gewaltexzess, fixiert.

---

subjected to intense scrutiny. ›It's a corrupt archive‹, [Martinez] declared in an interview with *The Washington Post*, noting that such confessions were usually coerced«. Crawford: »The Lynching of George Hughes«, o.S.

22 Siehe dazu Crawford, »The Lynching of George Hughes«. Der ausführliche und gut belegte englischsprachige Wikipedia-Artikel zu diesem Lynchmord (»The Lynching of George Hughes«) verweist auf vier weitere Anschläge (drei davon Morde), die 1930 in den darauffolgenden Wochen verübt wurden: »The lynching of George Hughes was one of five lynching attacks by Whites on Black men within nine weeks in Texas«. Ermordet wurden George Jackson am 16. Mai, Bill Roan am 18. Juni, Jack Robertson am 28. Juni. Jesse Lee Washington wurde des Mordes an einer weißen Farmerin bezichtigt, von einem Scherif vor dem Lynchmob gerettet, kurz darauf verurteilt und anschließend exekutiert.

23 Das Bildarchiv der transatlantischen Sklaverei ist voll mit Darstellungen von Afrikaner:innen und Afro-Amerikaner:innen in Ketten, sodass Hughes fotografische Vorführung auch als visueller Hinweis auf die lange Geschichte der Sklaverei gelesen werden kann. Noch 65 Jahre nach der Abschaffung der Sklaverei werden schwarze Menschen im Jim Crow South in Ketten gelegt und durch die Selbstjustiz des Mobs ermordet. Man könnte in diesem Zusammenhang eine Brücke zwischen der Sklaverei, dem System der sog. »Rassentrennung« mit seinen *Prison Camps* und *Chain Gangs* und der Masseninhaftierung afroamerikanischer Bürgerinnen ab den 1990er Jahren schlagen. Michelle Alexander spricht in ihrer Studie über den *Prison Industrial Complex* von einem *New Jim Crow* marginalisierter Bevölkerungsgruppen. Siehe Alexander: The New Jim Crow. Mass Incarceration in the Age of Colorblindness.



Abb. 3: »The Corpse of George Hughes«, Sherman, Texas, 9. Mai 1930, International Center of Photography, New York, Gift of Daniel Cowin, 1990[24]



Abb. 4: »George Hughes, left, before he was lynched by a white mob«, Dolph Briscoe Center for American History, The University of Texas at Austin, Roy Wilkinson Aldrich Papers[25]

24 https://www.icp.org/browse/archive/objects/body-of-george-hughes-hanging-from-a-tree-sherman-texas.

25 https://www.keranews.org/texas-news/2025-03-28/the-healing-process-can-actually-begin-at-last-marker-for-1930-sherman-race-riot-to-go-up.

Ikonografisch leistet das Foto der Leiche das, was ich in meinen theoretischen Überlegungen in Anlehnung an Teju Cole, Dora Apel und Shawn Michelle Smith ausgeführt habe: Es erinnert uns an andere Bilder und reklamiert somit seinen Platz im rassistischen Bildarchiv der USA (und darüber hinaus[26]). Umgekehrt formuliert: Durch das neue Kostüm und das prominente *Webbing* von Miles Morales, wie auch durch seine afro-puerto-ricanische Herkunft, fügen sich sowohl Noguchis Skulptur als auch das weniger bekannte Foto von George Hughes' Leiche in den von Teju Cole beschworenen »Fluss miteinander verbundener Bilder« ein, »die sich wortlos, aber fließend gegenseitig kommentieren«. Vielmehr noch: Das Foto eröffnet neue Deutungsoptionen, denn wir können es als Vorläufer von Miles Morales lesen, der – endlich – nicht mehr als Opfer eines rassistisch motivierten Gewaltverbrechens fotografisch fixiert und damit zu Stille und Stasis verdammt ist, sondern sich in populärer Form aktiv durch die Häuserschluchten New Yorks und die Untiefen anderer Universen schwingt und am Ende wieder nach Hause zu seiner Familie gelangt. Das Foto und die Skulptur werden durch den schwarzen Spider-Man als zentrale Bestandteile der visuellen Erinnerungskultur und der politischen Geschichte der USA in den Blick gezogen und machen diese Geschichte sichtbar. Nur wenn alle drei Bilder – das Foto von Hughes, Noguchis Skulptur, das Cover mit Miles Morales – in das visuelle Archiv der USA einbezogen werden, erschließt sich die Komplexität dieser Kultur – und die Spinne schwingt mit, weil sie durch die schwarzen, an Fäden hängenden Körper, evoziert wird.

Das ist demnach, so meine These, kein arbiträres Zusammendenken unabhängiger bildlicher Darstellungen: Allein die Tatsache, dass alle drei Fotos schwarze Körper zeigen, verbindet sie bereits auf einer semantischen und inhaltlichen Ebene. Ikonografisch weisen sie eine nur schwer von der Hand zu weisende Verwandtschaft auf, denn die Form und Farbe der Körper, ihre Positionierung in der Bildmitte – im Fokus der Betrachter:innen – und die Präsenz von Seilen bzw. seilähnlichem *Webbing* erzeugen ein Geflecht von interpiktorialen Beziehungen, die man, mit dem Kulturanthropologen Clifford Geertz gesprochen, als »webs of significance« beschreiben könnte.[27] Und auch ihr narrativer Kontext, d.h. ihr Platz in der Geschichte (im doppelten Sinne), steht in einem signifikanten Zusammenhang. Gemäß der populären Logik des Lynchmords erschien George Hughes als schwarzes »Monster«, dessen (angebliche) Gewalt gegen eine weiße Frau mit Tod und Schändung in Form einer von selbsternannten, außerhalb des Gesetzes handelnden und sich als »heldenhaft« inszenierenden Verteidiger:innen der weißen Suprematie angewandten Lynchjustiz bestraft werden musste.[28] Dagegen wird Miles Morales als Spider-Man selbst zum Verfechter der Selbstjustiz. Wie bei Superheld:innen üblich,

26 Siehe u.a. die Erinnerung an diesen Mord in Kolb: »Lynchtod im Safe. Ein Bild und seine Geschichte«. Die Kunst- und Kulturwissenschaftlerin Linda Hentschel hat im selben Jahr eine sehr lesenswerte deutschsprachige Monografie über das Lynchen veröffentlicht. Siehe Hentschel: Schauen und Strafen. Gegen Lynchen.

27 Geertz: The Interpretation of Cultures, S. 5.

28 Goldsby: A Spectacular Secret. Lynching in American Life and Literature, S. 4.

folgt er zwar einem eigenen moralischen Kodex, hält sich aber nicht unbedingt an Gesetze und handelt auch außerhalb der offiziellen Regeln.[29] Während die ›scariness‹ von Hughes durch den Mord ausgelöscht wird, nutzt Morales seine Fähigkeit als schwarzer Spinnenmann, Angst und Schrecken auszulösen, im Kampf für das Gute.[30] Andersherum gedacht: Während George Hughes gerade nicht durch eine:n Superheld:in gerettet wird und auch selbst über keine überirdischen Kräfte verfügt, ist das bei Miles Morales anders. Auch wenn seine Kräfte wie ein Fluch wirken können und ihn zur Zielscheibe dunkler Mächte und allerlei Superschurken machen – man denke an das Motto aus *Amazing Fantasy #*15: »With Great Power, there must also come great responsibility« – ist er seinen Gegner:innen keineswegs machtlos ausgeliefert, und er ist auch nicht gezwungen, sich seinem Schicksal zu ergeben.[31]

Auch in anderen Superheld:innencomics, die afroamerikanische Geschichte in ihren Kosmos integrieren, wird das Lynch-Narrativ unterwandert. So zum Beispiel in David F. Walker, Sanford Greene und Chuck Browns Serie *Bitter Root* (2018–), die in einer frühen Episode eine typische Lynch-Szene samt unschuldigem schwarzen Opfer und Ku Klux Klan-Mob aufruft, um ihr erwartbares Ende durch einen Auftritt der Rächerfigur Ford Sangerye zu durchbrechen: Sangerye erschießt alle Klan-Mitglieder bis auf einen jungen Mann, der die Kunde von der Rettung des Opfers und die Warnung vor der Rache der Sangerye-Familie in die Welt tragen soll. Hier zeigt sich ein Paradoxon, das insbesondere afroamerikanische Superheld:innen betrifft: Auch wenn sich Figuren wie Miles Morales den Fängen rassistischer Mobs entziehen könnten, indem sie ihre Superkräfte einsetzen, stehen sie mit einigen genreinhärenten Prämissen im Konflikt. Der US-amerikanische Comicforscher Chris Gavaler hat das in einem Aufsatz über die Terrorgruppe des Ku Klux Klan und die Entstehung der Superheld:innen vor einigen Jahren aufgearbeitet: »The superhero, despite the character's evolution into a champion of the oppressed, originated from an oppressive, racist impulse in American culture, and the formula

29 Legt man den Insektendiskurs zugrunde, könnte man diese Logik auch als eine rassistisch motivierte Form der Bekämpfung von schwarzem ›Ungeziefer‹ verstehen. Neben der antisemitischen Rhetorik der Nazis, die Juden vielfach als ›Ungeziefer‹ bezeichneten (was Art Spiegelman als Anlass für seinen Holocaust-Comic *Maus* nimmt; siehe dazu auch den Beitrag von Daniela Kaufmann in diesem Heft), bleiben derartige Verunglimpfungen von Afroamerikaner:innen bis heute bestehen. Der republikanische Politiker Larry Pittman aus North Carolina bezeichnete die Demonstrant:innen der *Black Lives Matter*-Proteste vor einigen Jahren als »vermin«. Morrill: »NC Lawmaker Blasts Black Lives Matter, Calls Protesters ›Thugs‹ and ›Vermin‹«, o.S. Siehe umfassender Sarasohn: Getting Under Our Skin. The Cultural and Social History of Vermin.

30 Worlds und Miller erkennen ein Streben nach »racial justice«. Worlds/Miller: »*Miles Morales*. Spider-Man and Reimagining the Canon for Racial Justice«.

31 Laut Rajeev ist die Spinne Anansi dem populären ghanaischen Mythos zufolge »a trickster folk hero [who] becomes the symbol of not only the struggle of slavery but also a connection to the motherland. His stories of overcoming unimaginable odds and oppressive authority became parallels to the life of a slave, and ignited a spirit of resistance«. Rajeev: »Anansi, Myth, and Resistance. Exploring Anansi Folklore as Transgressive Culture during Slavery«, o.S.

codifies an ethics of vigilante extremism that still contradicts the superhero's purported social mission«.[32] Mit Verweis auf Thomas Dixons populären Roman *The Clansman. An Historical Romance of the Ku Klux Klan* (1905) und David Wark Griffiths noch weitaus populäreren Kinofilm *Birth of a Nation* (1915) führt Gavaler aus: »[T]he Klansmen's characteristics – as introduced by Dixon, adapted by Griffith and emulated by actual Ku Klux Klan members across the United States – continue to shape present-day superheroes«.[33]

Ein Weg, mit diesem Paradoxon – ein schwarzer Superheld in einem Genre, dessen Ursprünge in der Gewalt gegen schwarze Menschen liegen – umzugehen, habe ich mit dem Begriff des »buggin' out« bereits im Titel dieses Beitrags angekündigt. Damit ist ein weiterer Bezug zum Thema Insekten gegeben, auch wenn dieser etymologisch auf etwas wackeligen Beinen steht: Während das *Oxford English Dictionary* »buggin' out« als »To think or behave in an irrational, uncontrolled, strange, or erratic way; to panic or become hysterical« definiert und den ersten Nachweis auf das Jahr 1939 (in einem Roman von Raymond Chandler) terminiert,[34] erhält der Begriff laut der Hip Hop-Webseite *DailyRapFacts* später eine zumindest latent insektenhafte Wendung.[35] So lautet ein Eintrag im Lexikon von *DailyRapFacts* vom 7. Juli 2020: »What does it mean to be ›Buggin‹? The slang term ›Buggin‹ is a verb, which was popularized in the early '90s. The word came from an earlier meaning of bug, to annoy or pester someone. Buggin means being annoying or tripping out. When someone says ›you're buggin‹, you're probably irritating, freaking out, or tripping«.[36] Auch hier wird ein Zustand des Ausflippens und des Kontrollverlusts beschrieben, aber durch die Nennung des Ursprungsworts »bug« und des Verbs »pester« (wie in »pest control«, d.h. »Schädlingsbekämpfung«) werden

32 Gavaler: »The Ku Klux Klan and the Birth of the Superhero«, S. 192.

33 Gavaler: »The Ku Klux Klan and the Birth of the Superhero«, S. 191. Ich gehe dieser These ausführlich in meinem Aufsatz »Black Bodies Swinging. Superheroes and the Shadow Archive of Lynching« und in dem zweiten Kapitel meiner Monographie *Strange Fruit and Bitter Root. Black History in Contemporary Graphic Narrative* nach, auf dem dieser Beitrag basiert.

34 1939 ist das Geburtsjahr von Batman, der dem ein Jahr zuvor eingeführten Superman folgt und zu den langlebigsten aller Superheld:innen zählt. Die Ursprünge des Genres und der Redewendung fallen also zeitlich zusammen.

35 Ian Rose überschreibt seinen Beitrag über die Beziehungen zwischen Menschen und Insekten auf *JSTOR Daily* mit »Bugging Out«. Signifikant ist zweierlei: Erstens entsteht durch die standardisierte Endung – »bugging«, mit ›g‹ als Schlusskonsonant – eine grundlegende Diskrepanz zu dem afroamerikanisierten ›Buggin'‹. Henry Louis Gates, Jr. thematisierte das Phänomen schon in seinem Buch *The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism* (1988). Zweitens bietet eine Beobachtung von Rose – »Our relationship status has always been complicated, but insects fall into three major roles in terms of how they interact with humans – providers, destroyers, and vectors of disease« – interessante Anknüpfungspunkte an Überlegungen zum Verhältnis von Miles Morales zu seiner *Community* und seiner Verantwortung für die Gesellschaft. Rose: »Bugging Out«, o.S.

36 DailyRapFacts: »What does ›Buggin'‹ mean?«, o.S. Siehe auch den Song »Buggin' Out« der Hip-Hop Band A Tribe Called Quest, erschienen auf dem Album *Low End Theory* (1991).

Assoziationen mit Insekten (*bugs*) und den Krankheiten und Epidemien (*pests*), die diese auslösen können, zumindest möglich.[37]

Nun mag das unter Umständen zu konstruiert erscheinen. Es ist dennoch wichtig, nach den interpretatorischen Möglichkeiten zu fragen, die diese denkbare Verbindung eröffnet. Das umfasst den vor allem im frühen Hip-Hop aber auch im afroamerikanischen Slang insgesamt prominenten Anspruch einer Reklamation von Sprache, die ursprünglich zur Ausgrenzung und Erniedrigung ebendieser Gruppen eingesetzt wurde: »buggin' out« als Ausflippen in einem selbst- und nicht fremdbestimmten Sinn, als kreative Form des Andersseins entgegen der rassistischen Gleichsetzung von Schwarz-Sein mit negativ konnotierten Vorstellungen des Verrücktseins.[38] Mit Blick auf das Lynch-Narrativ lässt sich konstatieren, dass der tötende Mob durchaus einem Kontrollverlust unterliegt. Es wäre jedoch eine Vereinfachung, das Morden an der afroamerikanischen Bevölkerung auf einen Moment der Rage zu reduzieren – denn der Lynchmord wird als Instrument des rassistischen Terrors systematisch und kalkuliert eingesetzt.

Eine weitere Interpretationsmöglichkeit ergibt sich durch Spike Lees Filmklassiker *Do the Right Thing* (USA 1989), in dem ein junger Mann namens »Buggin' Out« im New Yorker Stadtteil Bedford-Stuyvesant ›ausflippt‹, weil er an der Wand der Pizzeria des Italo-Amerikaners Sal ausschließlich italienischstämmige Prominente sieht und seine Forderung nach afroamerikanischen Ikonen (Martin Luther King, Malcom X) auf wenig Gegenliebe stößt. Die Hauptfigur Mookie kann Buggin' Out nur mit Mühe davon abhalten, größere Unruhe zu stiften; unter Protest und mit der Aufforderung an die vornehmlich afroamerikanischen Gäste, die Pizzeria in Zukunft zu boykottieren, verlässt Buggin' Out das Restaurant. Dass der Film mit der Tötung von Radio Raheem durch einen weißen Polizisten und einen gewalttätigen Aufstand endet, bei dem Sals Pizzeria in Flammen aufgeht, stellt eine weitere Verbindung zu Themen wie rassistischer Ausgrenzung, Polizeigewalt und Lynching her. Zwar spielen Insekten in diesem Film bis auf den Namen von Buggin' Out keine

37 Siehe dazu auch den Eintrag im *Online Etymology Dictionary*: »1520s, ›to clog, entangle, encumber‹ (a sense now obsolete), probably a shortening of empester, impester, from French empestrer ›place in an embarrassing situation‹ (Modern French empêtrer, Walloon epasturer), from Vulgar Latin *impastoriare ›to hobble‹ (an animal), from Latin im- ›in‹ + Medieval Latin pastoria (chorda) ›(rope) to hobble an animal‹, from Latin pastoria, fem. of pastorius ›of a herdsman‹, from pastor ›herdsman‹ (see pastor (n.)). Or directly from the French word. The sense of ›annoy, disturb, trouble‹ (1560s) is from influence of pest. Related: Pestered; pestering. [A]lso from 1520s«. Hier wird auch der sprachliche Bezug zum Tierreich (»rope« und »hobble an animal«) und zum Moment der Entblößung und Erniedrigung (»place in an embarrassing situation«) des Lynchakts ersichtlich.

38 So schreibt der afroamerikanische Literaturwissenschaftler La Marr Jurelle Bruce: »Anti-black discourse constantly codes black people as savage, irrational, subrational, pathological, and effectively mad«. Bruce: How to Go Mad without Losing Your Mind. Madness and Black Radical Creativity, S. 12.

Rolle, aber neben dem *Lynching Theme*[39] spinnt auch die Demografie der Nachbarschaft, die zu großen Teilen aus Afroamerikaner:innen und Puerto Ricaner:innen besteht, das Beziehungsgeflecht zu Miles Morales weiter (der in den ebenfalls afroamerikanisch und afro-puerto-ricanisch konnotierten Stadtteilen Brooklyn und Harlem wohnt).[40]

Und auch Miles flippt hin und wieder aus, wobei sein Kontrollverlust weniger aus einer Unterdrückungs- oder Diskriminierungserfahrung als eher aus einem Gefühl der generellen Überforderung durch familiäre Konflikte, Beziehungsprobleme oder die Bedrohung durch Superschurken entsteht. In *Spider-Man* #16 (2017) schlägt Miles in Rage eine komplette Bar zusammen, um einen Taschendieb zu fangen. Als ein eher seltener Verweis auf Kontrollverlust durch institutionalisierte Gewalt kann das Cover von *Spider-Man* #20 (2017) dienen, auf dem Spider-Man von einem Polizisten auf den Boden gedrückt und von einem anderen Polizisten mit gezogener Waffe bedroht wird.[41]

4. WAS HAT DAS ALLES NUN MIT SPINNEN – ODER GAR MIT INSEKTEN – ZU TUN?

Falls die voranstehenden Ausführungen die Frage aufgeworfen haben sollten, was das nun alles mit Spinnen oder gar Insekten zu tun haben soll, mache ich zwei weitere Erläuterungsangebote für das Zusammenspiel von Insekten, dem Bildarchiv der Lynchmorde in den USA und dem schwarzen Spider-Man. Zum einen möchte ich einen der faszinierendsten Comics über den amerikanischen Süden der 1930er Jahre vorstellen, in dem die Beziehung zwischen Lynchmord und Insekten explizit wird: Jeremy Loves zweibändiges *Bayou* (2009/2010). Wie ich bereits an anderer Stelle ausgeführt habe,[42] präsentiert dieser Comic mehrere Lynchmorde – neben einer Rekonstruktion der Ermordung Emmett Tills 1955 in Drew, Mississippi, remediatisiert Love mehrere Fotografien bzw. Postkarten aus dem Schattenarchiv

39 Vgl. Lum: »Reflections on ›Black Lives Matter‹ and ›Do the Right Thing‹«. 25 Jahre nach der Veröffentlichung des Films war Lee immer noch erbost über die ersten Rezensionen von David Denby und Joe Klein, die den Vorwurf äußerten, *Do the Right Thing* würde Gewalt und Ausschreitungen provozieren. Lee dazu: »That still bugs the shit out of me«. Cadet: »This 25-Year-Old Reaction To ›Do The Right Thing‹ Still Pisses Spike Lee Off«, o.S.

40 Während Lynchmorden nach dem Bürgerkrieg und durch die Jim Crow-Ära hinweg überwiegend Afroamerikaner zum Opfer fielen, waren auch Menschen lateinamerikanischer Herkunft betroffen. Siehe dazu Delgado: »The Law of the Noose. A History of Latino Lynching«; Villanueva: The Lynching of Mexicans in the Texas Borderlands.

41 Polizeigewalt wird in späteren Heften wie *Miles Morales: Spider-Man* (Vol. 2) #12–#16 (2024) als Teil des *Gang War*-Zyklus, in dem korrupte ehemalige Polizisten zu den Gegnern zählen, aufgegriffen und vertieft. Ich danke Anne Deckbar für diesen Hinweis.

42 Vgl. Stein: »Zu den Potentialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft. Ein Analysevorschlag am Beispiel von Jeremy Loves Graphic Novel *Bayou*«; Stein: »Black Bodies Swinging. Superheroes and the Shadow Archive of Lynching«; Stein: Strange Fruit and Bitter Roots. Black History in Contemporary Graphic Narrative, Kap. 2.

der *Lynching Photographs*, und er tut dies auf eine Weise, die die Gewalt dokumentieren und die Würde der Opfer bewahren soll. Ein besonders prägnantes Stilmittel, das Love für diese Remediatisierung nutzt, sind symbolisch anmutende Insekten – Fliegen, Käfer, Schmetterlinge usw. – die er in die Zeichnungen der Tatorte einbaut und um die Leichen herum platziert (Abb. 5). Während sich vielleicht argumentieren ließe, dass hiermit ein gewisser Realismus-Effekt entsteht, der den oft wenig kontextreichen schwarz-weißen *Lynching Photographs* eine Südstaatenatmosphäre hinzufügt, die man aus populären Erzählungen über die Region kennt, liegt die Pointe der Insekten aus meiner Sicht anderswo: Vor allem die prominent präsentierten Schmetterlinge setzen den verletzen Menschenkörpern einen Kontrapunkt entgegen. Der Fokus liegt nun nicht mehr nur auf den passiv gewordenen Opfern, sondern auf einer fantastischen, mythisch-aufgeladenen und spirituellen Ebene: Aus der Raupe wird ein Schmetterling, der Eier legt, aus denen neue Raupen schlüpfen. Diese hüllen sich in einen Kokon und verwandeln sich schließlich in Schmetterlinge. Diese Möglichkeit der Transformation lässt sich auch als ein Narrativ der Hoffnung – auf bessere Zeiten, auf ein Leben nach dem Tod, auf eine Transzendenz irdischer »Rassendiskriminierung« und Gewalt lesen, zumal der Schmetterling historisch als Symbol des Seelenflugs der Toten und ihrer Verwandlung in den körperlosen Geist der Verstorbenen gilt.[43]



Abb. 5: Jeremy Love, Bayou Vol 1, New York, 2009; © DC Comics

Zum anderen – und das ist ein zweites Erklärungsangebot – ist die Verbindung zwischen afroamerikanischer Kultur und Insekten weitaus umfangreicher, als uns das auf den ersten Blick bewusst sein mag. Hier ist zunächst eine selten erzählte

43 In den Comics mit Miles Morales treten immer wieder Situationen auf, in denen der schwarze Spider-Man seine Gegner in sein *Web Fluid* einwickelt. Das erinnert an das Einspinnen eines Schmetterlings in das Kokon, aber auch an die Technik einiger Spinnenarten, ihr Fressen nicht nur in Netzen zu fangen, sondern diese in ihren Fäden einzuwickeln. Schmetterlinge werden seit der Antike häufig als Verkörperung der Seele (*Psyche*) gelesen; man kann demnach argumentieren, dass die Insekten die Seelen der ermordeten Menschen repräsentieren, die durch die *Southern Landscape* fliegen und krabbeln.

Ursprungsgeschichte zu nennen, die bis in die Anfänge der afroamerikanischen Präsenz auf dem amerikanischen Kontinent zurückreicht. Lindsay Garcia schreibt über die Übersiedlung von Wanzen aus Afrika nach Nordamerika durch den transatlantischen Sklavenhandel im Zuge der *Middle Passage*:

> »[H]istorical entanglement between African slaves, their descendants, and cockroaches began in the Middle Passage. No invasive species to cross the Atlantic reifies racial and class inequalities quite like the American cockroach. The horrifying conditions of the ocean crossing and the formidable economic conditions experienced by African Americans following emancipation gave fuel to a fallacious association between blackness, poverty, and filth that pervades the American cultural imaginary. Among other things, these erroneous relations developed into justifications for laws such as segregation and other material effects of racism. It all began with the slave ship«.[44]

Garcia macht deutlich, dass der Beginn Afroamerikas und die Präsenz der Wanzen auf dem Kontinent in einer kapitalistischen Praxis – dem Raub von Menschen aus Afrika und ihrem erzwungenen Transport in die Neue Welt – zusammenfallen. Dies ist in doppelter Hinsicht relevant, da es erstens dokumentiert, wie eng Menschenhandel und Ökologie miteinander zusammenhängen, und zweitens zeigt, dass die Gier nach Profit und die Ausbeutung menschlicher Ressourcen (man bezeichnete die versklavten Menschen auf den Schiffen als »cargo«, d.h. »Ladung«) unweigerlich mit ökologischen Schäden einhergehen: »If the ships undertook repeated triangular transatlantic journeys, cockroaches proliferated, as the techniques for varmint control in the eighteenth and nineteenth centuries were not very effective: smoking them out or throwing scalding water on them. Roaches and other pests devoured food items intended to keep humans alive«.[45]

Fatalerweise verfestigt sich die imaginäre Verbindung von Ungeziefer und der afroamerikanischen Bevölkerung bereits während der Sklaverei und bleibt auch Jahrzehnte danach – letztlich bis heute – bestehen. Garcia erkennt eine »pervasive negative association between slaves and filth«, die u.a. zu der rassistischen Beleidigung »cockroach« für mehrere *Racial and Ethnic Others* führt und eine Praxis der Schädlingsbekämpfung legimitiert, die wiederum zum Gesundheitsrisiko wird. Noch einmal Garcia:

> »After the Civil War and the end of slavery, institutional and direct racism placed African Americans in the poorest of neighborhoods and housing conditions, meaning the potential for cockroach infestation was greater. In the first half of the twentieth century, housing projects heavily populated by African Americans were subjected to intense

44 Garcia: »American Cockroaches, Racism, and the Ecology of the Slave Ship«, o.S.

45 Ebd.

> chemical solutions used for pest control, such as hydrocyanic acid gas (pre-WWII) and DDT (post-WWII), adding toxicity and the threat of overexposure (death) to the home«.[46]

Gerald M. Oppenheimer spricht in diesem Zusammenhang von einer »black pest thesis« und verweist auf einen Artikel von L. C. Allen im *American Journal of Public Health* (1915), der diese These aus einer rassistischen Rahmung heraus wissenschaftlich zu validieren versucht (und der im selben Jahr wie Griffiths rassistisches Blockbuster-Bürgerkriegsmelodrama *Birth of a Nation* erscheint):

> »Communicable diseases find their favorite propagating grounds in the dirty negro sections of our cities, and in insanitary negro homes in the country. From dirty homes, in these disease-infested sections, negro people come into intimate contact with white people every day that passes. […] The fact is not pleasant to contemplate, but it is nevertheless true, that there are colored persons afflicted with gonorrhea, syphilis, and tuberculosis employed as servants in many of the best homes in the South. Various diseases often spread this way«.[47]

Zwar bezieht sich Allen vor allem auf Keime als Verursacher von Krankheiten und Seuchen, aber die Tatsache, in den Worten Oppenheimers, »[that] Blacks were frequently feared as vectors carrying contagion to White communities«,[48] führt unweigerlich zu dem Schluss, dass die afroamerikanische Bevölkerung der USA neben Insekten und anderem Ungeziefer als Ursache und Träger von Krankheiten – und damit als ein gefährlicher und zu bekämpfender Kontaminationsagent – im amerikanischen Volkskörper (*Body Politic*) gesehen wurde.[49]

Ein wesentlicher Bestandteil von Spider-Mans ursprünglicher *Origin Story* ist Peter Parkers Passion für die Naturwissenschaften. Er zeigt nicht nur großes wissenschaftliches Interesse im Rahmen seiner Schulstunden – seine Mitschüler:innen sehen ihn als *Science Nerd*; er wird zudem bei einem Schulausflug in die Labore von Osborn Industries von der radioaktiven Spinne gebissen, während er sich für die Gerätschaften und Experimente begeistert. Diese Begeisterung ist bei Miles Morales weniger deutlich ausgeprägt – man könnte Bendis, Pichelli und die anderen

46 Ebd.

47 Allen: »The Negro Health Problem«, S. 194.

48 Oppenheimer: »Paradigm Lost. Race, Ethnicity, and the Search for a New Population Taxonomy«, S. 1051.

49 Sie werden dadurch häufig als eine Art *Alien Within* gehandelt und aus der Sozialgemeinschaft ausgegrenzt. Siehe dazu auch de Laforcade/Stein/Waegner (Hrsg.): The Aliens Within. Danger, Disease, and Displacement in Representations of the Racialized Poor. Auch in *Birth of a Nation* wird der schwarze Mann als Bedrohung und Ursache von Verunreinigung präsentiert; hier steht allerdings die Angst vor der Vermischung der ›Rassen‹ durch sexuelle Übergriffe schwarzer Männer auf weiße Frauen im Zentrum des zutiefst rassistischen Narrativs.

Comicschaffenden, die an der Entwicklung der Figur beteiligt sind, dafür kritisieren, dass sie Miles nicht als hochintelligenten Nachwuchswissenschaftler darstellen und damit letztlich auch gewisse rassistische Stereotype bedienen[50] – aber das bedeutet nicht, dass sich diese Verbindung nicht plausibel herstellen ließe. Ich denke hier an die von Kristi M auf der Webseite *Bug Bite Thing* gefeierten »5 Black Entomologists Who Made History« (2021), darunter herausragende afroamerikanische Insektenforscher:innen wie Margaret S. Collins, Charles Henry Turner, Sophie Lutterlough, Lonnie N. Standifer und Alvin Simmons[51] – die zwar nicht üblicherweise als Superheld:innen angesehen werden, aber im Artikel als »incredible Black entomologists who shaped this history with their contributions while overcoming prejudices at the same time«[52] gepriesen werden. Von den Wanzen auf den Sklavenschiffen über Fotografien von Lynch-Morden und der Skulptur des japanisch-amerikanischen Künstlers Isamu Noguchi, von David Wark Griffiths *Birth of a Nation* über Spike Lees *Do the Right Thing*, von Peter Parker zu Miles Morales als schwarzem Spider-Man: Das Netz der kulturellen und ikonografischen Verflechtungen von schwarzen spinnenähnlichen Körpern ist dicht, und trotz aller Wandlungen ist es über Jahrhunderte hinweg ziemlich stabil geblieben.

LITERATURVERZEICHNIS

Alexander, Michelle: The New Jim Crow. Mass Incarceration in the Age of Colorblindness, New York 2010.

Allen, L.C.: »The Negro Health Problem«, in: American Journal of Public Health, Jg. 5, Nr. 3, 1915, S. 183–280.

Amazing Fantasy #15, Marvel Comics, New York, August 1962.

---

50 In seiner *Origin Story* in *Ultimate Comics Spider-Man #1* (2012) sehen wir den jungen Miles mit seinen Eltern, wie er einen Platz an der Brooklyn Visions Academy, einer sogenannten *Charter School*, in einem Losverfahren gewinnt. Der Biss durch die radioaktive Spinne erfolgt dann aber nicht in einem *Science*-Kontext, sondern bei seinem Onkel Aaron auf dem Sofa. Interessanterweise beginnt diese erste Episode in einem Labor von Osborn Industries; sie zeigt Osborn und einen seiner afroamerikanischen Wissenschaftler, wie sie buchstäblich einen sinistren Plot spinnen und dabei auf die Figuren Athena und Arachne aus der griechischen Mythologie verweisen. Die Bildikonografie der Arachne weist allerdings keine Parallele zu Miles Morales auf; allenfalls der später in die Serie eingeführte böse Spider-Man mit seinen metallischen Beinen erinnert an die Arachne; im Comic stellt sich heraus, dass Miles' totgeglaubter Onkel unter diesem Kostüm steckt.

51 In neueren Versionen des Black Panther, sowohl in Comics als auch in den beiden Filmen von Ryan Coogler (*Black Panther*, USA 2018; *Black Panther: Wakanda Forever*, USA 2022), wird das Stereotyp des weißen männlichen Wissenschaftlers sogar durch T'Challa's Schwester Shuri intersektional durchbrochen, vgl. Stein: »Ta-Nehisi Coates's *Black Panther* and Afrodiasporic Archives«. RiRi Williams ist eine weitere weibliche schwarze Figur aus dem Marvelkosmos, auf die dies zutrifft, vgl. Gipson: »Now It's My Time! Black Girls Finding Space and Place in Comic Books«.

52 M: »5 Black Entomologists Who Made History«.

Amazing Spider-Man #1, Marvel Comics, New York, März 1963.

Amazing Spider-Man #252, Marvel Comics, New York, Mai 1984.

Amazing Spider-Man #300, Marvel Comics, New York, Mai 1988.

Apel, Dora/Smith, Shawn Michelle: Lynching Photographs, Chapel Hill 2007.

Bendis, Brian Michael u.a.: Spider-Man. Miles Morales Omnibus, New York 2019.

Birth of a Nation (USA 1915, Regie: David W. Griffith).

Black Panther (USA 2018, Regie: Ryan Coogler).

Black Panther. Wakanda Forever (USA 2022, Regie: Ryan Coogler).

Bruce, La Marr Jurelle: How to Go Mad without Losing Your Mind. Madness and Black Radical Creativity, Durham 2021.

»Bug. Verb«, in: Oxford English Dictionary, https://www.oed.com/dictionary/bug_v1?tab=phrasal_verbs&tl=true#1215248790.

Cadet, Danielle: »This 25-Year-Old Reaction To ›Do The Right Thing‹ Still Pisses Spike Lee Off«, *Huffpost*, 24.6.2014, https://www.huffpost.com/entry/spike-lee-do-the-right-thing-anniversary_n_5526614.

Cole, Teju: »A Photograph Never Stands Alone«, in: New York Times Magazine, 19.3.2017, S. 14–17.

Conway, Gerry/Chan, Ernie/McLaughlin, Frank: »Bat-Man: Death Web«, in: Detective Comics #463, New York, September 1976.

Crawford, Dustin: »The Lynching of George Hughes«, in: East Texas History, https://easttexashistory.org/items/show/367.

DailyRapFacts: »What Does ›Buggin'‹ Mean?«, 2020, https://dailyrapfacts.com-/what-does-buggin-mean/ [Facebook, 07.07.2020].

Delgado, Richard: »The Law of the Noose: A History of Latino Lynching«, Working Paper, Alabama Law Scholarly Commons, 2014, https://scholarship.law-.ua.edu/fac_working_papers/42.

de Laforcade, Geoffroy/Stein, Daniel/Waegner, Cathy C. (Hrsg.): The Aliens Within. Danger, Disease, and Displacement in Representations of the Racialized Poor, Berlin, 2022.

Dixon, Thomas Jr.: The Clansman. An Historical Romance of the Ku Klux Klan [1905], Lexington 1970.

Do the Right Thing (USA 1989, Regie: Spike Lee).

Döring, Jörg, u.a.: »Was bei vielen Beachtung findet. Zu den Transformationen des Populären«, in: Kulturwissenschaftliche Zeitschrift, Jg. 6, Nr. 2, 2021, S. 1–14.

Elderfingolfin: »Insects and Spiders«, in: ComicVine, https://comicvine.gamespot.com/profile/elderfingolfin/lists/insects-and-spiders/18419/?page=2.

Erll, Astrid/Rigney, Anne (Hrsg.): Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory, Berlin 2009.

Ganguly, Srijani: »10 Best Superheroes Named After Insects, Ranked«, in: CBR.com, 3.12.2020, https://www.cbr.com/insect-superheroes-marvel-dc-ranked/#the-fly.

Gates, Henry Louis, Jr.: The Signifying Monkey. A Theory of African-American Literary Criticism, New York 1988.

Garcia, Lindsay: »American Cockroaches, Racism, and the Ecology of the Slave Ship«, in: Environment & Society Portal, Arcadia (Autumn) 29, Rachel Carson Center for Environment and Society, 2017, doi.org/10.5282/rcc/8048.

Gavaler, Chris: »The Ku Klux Klan and the Birth of the Superhero«, in: Journal of Graphic Novels and Comics, Jg. 4, Nr. 2, 2012, S. 191–208.

Geertz, Clifford: The Interpretation of Cultures [1973], New York, 2000.

Gipson, Grace D.: »Now It's My Time! Black Girls Finding Space and Place in Comic Books«, in: Stein, Daniel/Werber, Niels (Hrsg.): New Perspectives on Pop Culture, Arts, Jg. 12, Nr. 5, 2023, S. 66, https://doi.org/10.3390/arts12020066.

Goldsby, Jacqueline: A Spectacular Secret. Lynching in American Life and Literature, Chicago 2006.

Hecken, Thomas: »Ranglisten des Populären«, in: Hecken, Thomas/Werber, Niels (Hrsg.): Listen, Rankings, Charts. Zur Behauptung des Populären, Kulturwissenschaftliche Zeitschrift, Nr. 2, 2024, S. 14–41, https://doi.org/10.28937/9783787349319_2.

Hentschel, Linda: Schauen und Strafen. Gegen Lynchen, Berlin 2021.

Insight Pest Solutions: »Marvel Heroes with Pest-Based Inspirations«, https://insightpest.com/pest-insect-superheroes/.

Kolb, Matthias: »Lynchtod im Safe. Ein Bild und seine Geschichte«, in: Süddeutsche Zeitung, 16.9.2016, www.sueddeutsche.de/politik/ein-bild-und-seine-geschichte-lynchtod-im-safe-1.2624546.

Lee, Lydia: »Superhero Characters Inspired by Bugs«, in: Comic Crusaders, 2020, https://comiccrusaders.com/editorial/superhero-characters-inspired-by-bugs/.

Love, Jeremy/Morgan, Patrick: Bayou. Volume 2, New York 2010.

Love, Jeremy/Morgan, Patrick: Bayou. Volume 1, New York 2009.

Lum, Jeremy: »Reflections on ›Black Lives Matter‹ and ›Do the Right Thing‹«, in: The Gourmand Film Writer, 22.6.2020, https://www.gourmandfilmwriter.com/home/2020/6/22/reflections-on-black-lives-matter-and-do-the-right-thing.

»The Lynching of George Hughes«, Wikipedia, 07.11.2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Lynching_of_George_Hughes.

M, Kristi: »5 Black Entomologists Who Made History«, in: Bug Bite Thing, 19.02.2021, https://www.bugbitething.com/blogs/bug-bite-news/5-black-

entomologists-who-made-history?srsltid=AfmBOopSYfeOW8uDFUjSwfxm-4H2c5rUw2xoUEZc7KeAyaYVFkEgTPAGM.

Morrill, Jim: »NC Lawmaker Blasts Black Lives Matter, Calls Protesters ›Thugs‹ and ›Vermin‹«, in: The Charlotte Observer, 16.6.2020, https://www.charlotteobserver.com/news/politics-government/article243568942.html.

»Miles Morales: Spider-Man«, in: Marvel.com, https://www.marvel.com/characters/spider-man-miles-morales/in-comics.

Noguchi, Isamu: A Sculptor's World, New York 1968.

The Noguchi Museum: »Birth and Death«, 2017, https://www.noguchi.org/museum/exhibitions/view/birth-and-death/.

Olmos, Yesenia: »Racialized ›Superheroes‹ and Villains in DC Comics During WWII«, in: Pacific Atrocities Education, 12.7.2019, https://www.pacificatrocities.org/blog/racialized-superheroes-and-villains-in-dc-comics-during-wwii.

Oppenheimer, Gerald M.: »Paradigm Lost. Race, Ethnicity, and the Search for a New Population Taxonomy«, in: American Journal of Public Health, Nr. 91, 2001, S. 1049–1055.

»pester (v.)«: Online Etymology Dictionary, https://www.etymonline.com/word/pester.

Raiford, Leigh: Imprisoned in a Luminous Glare. Photography and the African American Freedom Struggle, Chapel Hill 2011.

Rajeev, Mrinal: »Anansi, Myth, and Resistance. Exploring Anansi Folklore as Transgressive Culture during Slavery«, in: Confluence: Journal of Interdisciplinary Studies, Jg. 7–8, 2024, https://cjids.in/anansi-myth-and-resistance-exploring-anansi-folklore-as-trangressive-culture-during-slavery/.

Rose, Ian: »Bugging Out«, in: JSTOR Daily, 31.5.2023, https://daily.jstor.org/bugging-out/.

Santos, Jorge J., Jr.: »Talented Tensions and Revisions: The Narrative Double Consciousness of Miles Morales«, in: Dagbovie-Mullins, Sika A./Berlatsky, Eric L. (Hrsg.): Mixed-Race Superheroes, New Brunswick 2021, S. 179–198.

Sarasohn, Lisa T.: Getting Under Our Skin. The Cultural and Social History of Vermin, Baltimore 2021.

Spider-Man #16, Marvel Comics New York, Juli 2017.

Spider-Man #20, Marvel Comics, New York, November 2017.

Spider-Man: A New Universe (USA 2018, Regie: Peter Ramsey/Bob Persichetti/Rodney Rothman).

Spider-Man. Across the Spider-Verse (USA 2023, Regie: Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson).

Stein, Daniel: Strange Fruit and Bitter Roots. Black History in Contemporary Graphic Narrative, Jackson 2026.

Stein, Daniel. »Ta-Nehisi Coates's *Black Panther* and Afrodiasporic Archives«, in: Breitenwischer, Dustin/Wrobel, Jasmin/Reid-Pharr, Robert F. (Hrsg.): Archives of Resistance. Picturing the Black Americas, Amerikastudien/American Studies, Jg. 67, Nr. 2, 2022, S. 127–143.

Stein, Daniel: Authorizing Superhero Comics. On the Evolution of a Popular Serial Genre. Columbus 2021.

Stein, Daniel: »Black Bodies Swinging. Superheroes and the Shadow Archive of Lynching«, in: Krüger-Fürhoff, Irmela/Schmidt, Nina (Hrsg.): Comic – Kunst – Körper, Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung, Jg. 7, Nr. 5, 2021, S. 54–78, http://www.closure.uni-kiel.de/closure7.5/stein.

Stein, Daniel: »Zu den Potentialen einer kulturwissenschaftlichen grafischen Literaturwissenschaft. Ein Analysevorschlag am Beispiel von Jeremy Loves Graphic Novel *Bayou*«, in: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung, Jg. 3, S. 4–22, http://www.closure.uni-kiel.de/closure3/stein.

Stein, Daniel/Werber, Niels: »Reassessing the Gap. Transformations of the High/Low Difference«, in: Stein, Daniel/Werber, Niels (Hrsg.): New Perspectives on Pop Culture, Arts, Jg. 12, Nr. 5, 2023, https://doi.org/10.3390-/arts12050199.

Ultimate Comics Spider-Man #12. New York, Juli 2012.

Vidal, Angelo: »Across the Spider-Verse Hits Harder for Black, Brown, & Latine Viewers«, in: Medium.com, 13.6.2023, https://medium.com/@angelowrites/across-the-spider-verse-hits-harder-for-black-brown-latine-viewers-a4aeb9531437.

Villanueva, Nicholas, Jr.: The Lynching of Mexicans in the Texas Borderlands, Albuquerque 2017.

Walker, David F./Brown, Chuck/Greene, Sanford: Bitter Root Omnibus. Book One, New York 2023.

Winther, Bert: »Review of *Isamu Noguchi* by Bruce Altshuler and *Isamu Noguchi. Essays and Conversations* by Diane Apostolos-Cappadona and Bruce Altshuler«, in: Art Journal, Jg. 54, Nr. 3, 1995, S. 113–115.

Wood, Robert: »Stan Lee Originally Considered Naming Spider-Man After a Different Bug«, in: ScreenRant, 25.7.2021. https://screenrant.com/spider-man-stan-lee-original-name-fly-inspiration/.

Worlds, Mario/Miller, Henry ›Cody‹: »*Miles Morales*. Spider-Man and Reimagining the Canon for Racial Justice«, in: English Journal, Jg. 108, Nr. 4, 2019, S. 43–50.

Ziglar, Cody u.a.: Miles Morales. Spider-Man. Volume 2. Marvel Comics, New York 2023.

DAS SUPERHELD-INSEKTOID UND DER SPEKULATIVE REALISMUS

VON MATHIAS HAGEN KÖNIG

1. DAS ÖKOLOGISCHE BEWUSSTSEIN

Der Mensch lebt derzeit in einem Zeitalter, in dem er selbst zu einem der bedeutendsten Einflussfaktoren auf die biologischen, geologischen und atmosphärischen Prozesse der Erde avanciert ist. In Anbetracht diverser menschengemachter und -beeinflusster Naturphänomene wird der Menschheit in großen Teilen der Erde seit dem 20. Jahrhundert zunehmend bewusst, dass dem Einzelnen eine Verantwortung gegenüber der Natur zuteilwird. Dass der Mensch einvernehmlich mit der Natur existiert, ohne ihr zu schädigen, ist zunehmend eine politische und ökonomische Frage, die unlösbar erscheint. Im fortwährenden Clinch befinden sich ein anthropozentrisches und physiozentrisches Argument.

Die Ausbeutung der Natur durch industriegesellschaftliche Systeme führt zu ökologischer Belastung und Zerstörung. Die Biosphären und Ökosysteme werden irreparabel *verändert*, sei es durch radioaktive Strahlung, Abholzung, Müll oder Abgase, die zum Klimawandel und Treibhauseffekt beitragen. In dieser Ausbeutung der Natur durch die Menschheit nimmt ein Großteil der Weltbevölkerung bewusst eine tiefe ethische Schuld auf sich. Ihre Lebensführung orientiert sich an der Befriedigung eigener Interessen. Ob aus dieser Schuld heraus eine Aus- und Versöhnung zwischen Menschheit und Ökosystemen möglich ist, bleibt fraglich.

Angetrieben von ethischen und gesellschaftlichen Debatten vor dem Hintergrund dieses ökologischen Bewusstseins, kam es seit dem 20. Jahrhundert zu Paradigmenwechseln im philosophischen Denken. Zwei dieser Wechsel sind Gegenstand dieses Artikels, der sich insbesondere mit der Strömung des Spekulativen Realismus beschäftigt und sich ferner für die interdisziplinäre Wahrnehmung der Mensch-Tier-Beziehung interessiert. Der Charakter des Superheld-Insektoids, bekannt aus amerikanischen Comicbüchern seit den 1940er Jahren, verkörpert einen ästhetischen Versuch dieser Aussöhnung und greift beide Theorien auf. In seinem Wesen vereint das Superheld-Insektoid die Körperlichkeit und Handlungsfähigkeit des Menschen mit der organischen, mikroökologischen Naturverbundenheit der Gliederfüßer. Das Superheld-Insektoid besteht demnach aus einer Dreiteilung aus Mensch (Physiologie), Natur (Eigenschaft des Gliederfüßers) und Mythologie (Superkraft). Im Aufgreifen mythologischer und archetypischer Erzählmuster abendländischer Literatur, appelliert das Superheld-Insektoid an eine Urform und Urvertrautheit, welche den Menschen mit seiner natürlichen Schöpfungsvergangenheit versöhnt. In der Kombination aus Mythologisierung der Superhelden und der Erdverbundenheit referiert das Superheld-Insektoid schlussendlich auf die Objektivierung der philosophischen Strömung des Spekulativen Realismus.

Im Folgenden wird auf diverse Comicbuch-Helden, überwiegend aus dem Marvel- sowie dem DC-Verlag, Bezug genommen. Der 1959 erfundene Held The Fly ist ein Paradebeispiel für die mythologische Figur des Superheld-Insektoids. Auf ihn wird im letzten Abschnitt gesondert eingegangen.

2. DAS SUPERHELD-INSEKTOID

Dass der Mensch in Einheit mit der Natur leben kann, findet in der Darstellung von Superhelden in amerikanischen Comicbüchern Niederschlag. Neben dem Superheld-Insektoid, ein Hybrid aus Mensch und Insekt/Spinnentier, sind zahlreiche anthropomorphe Figuren sowie vegetabile Pflanze-Mensch-Hybride zu nennen. Zu diesen Figuren zählen u.a. Batman, Catwoman und Hawkman aus dem DC-Verlag sowie Black Panther, Lizard, Toad, Vulture und Wolverine aus dem Marvel-Verlag.[1] Zu den Pflanze-Mensch-Hybriden zählen Poison Ivy, Black Orchid, Floronic Man und Swamp Thing aus dem DC-Verlag, und Swamp Things Pendant Man-Thing, Plantman sowie Groot aus dem Marvel-Verlag. Diese Figuren gehen meist eine geistige sowie körperliche Symbiose mit Pflanzen ein. Sie sind Metaphern für die Überwindung eines Patho- sowie Biozentrismus.[2] Besonders radikal erscheint hier Swamp Thing, der einen radikalen Physiozentrismus verkörpert. Swamp Thing ist ein radikaler Naturmensch. Der radikale Naturmensch ruht ohne künstliche Bedürfnisse und ohne komparatives Bewusstsein friedlich *in* der Natur, das heißt, in unmittelbarer Existenz, und besitzt reflexionslose Gedanken und Gefühle. Er ist eher ein vegetativer Organismus als ein handelndes Subjekt, bettet sich in Girlanden aus Efeu und bewundert den Moos- und Pilzwuchs auf seinem Körper. Als Teil der Natur kann Swamp Thing Verantwortung und Handeln nicht losgelöst von der Natur denken. Ihm wird — sofern er über Selbstachtung verfügt — eine absolute Verantwortung für die gesamte Umwelt zugeschrieben, einschließlich Nachkommen, Tiere und pflanzliche Organismen.[3] Letztlich überwinden diese anthropomorphen und Pflanze-Mensch-Hybride in ihrer Darstellung die Dichotomie von Mensch und Natur/Tier.

Einen bedeutenderen Stellenwert unter den Superheld-Hybriden nimmt das Superheld-Insektoid ein, ein Hybrid aus Mensch und Insekt oder Spinnentier. Spider-Man ist das Superheld-Insektoid mit dem international höchsten Wiedererkennungswert. Eine Vielzahl an weiteren Superheld-Figuren stehen ihm in nichts nach,

---

1 Der Anthropomorphismus und die Animalisierung des Menschen hat in der Geschichte der Vereinigten Staaten einen tiefgreifenden kulturhistorischen Kontext. Für eine erste Einführung siehe König: Sovereign Outsider, S. 264–269.

2 Vgl. Becher: Zwischen Mensch und Pflanze, S. 383–392.

3 Verdeutlicht wird dies in Alan Moores Darstellung des Swamp Thing in der Comicserie *The Saga of the Swamp Thing* von 1984 bis 1987. Zur Bedeutung von Swamp Thing siehe auch Ahmed: Monstrous Imaginaries. The Legacy of Romanticism in Comics, S. 54–84.

darunter Ant-Man, The Wasp und Mantis im Marvel-Verlag, Blue Beetle, Insect Queen und Firefly im DC-Verlag, um nur einige der prominenteren Figuren zu nennen.[4]

Unweigerlich stellt sich hier allerdings die Frage: Wieso Insekten und Spinnen als sympathische Protagonisten einer Handlung wählen, wo sie doch kulturhistorisch abstoßend auf den Leser und Betrachter wirken? Mehr noch: Wieso Insekten und Spinnen als Grundlage für einen Superhelden verwenden? Wäre ein Insekt oder eine Spinne nicht das ungeeignetste Wesen, welches einen Superhelden repräsentiert? Sie sind mitunter mikroskopisch klein, übertragen Krankheiten (wie etwa Moskitos, Zecken, Flöhe) und sind Ursache vieler Phobien und Neurosen. Arachnophobie, die Angst vor Spinnen, ist eine anerkannte psychische Störung. Die Akarophobie beschreibt die Angst vor Insektenstichen und die Insektenphobie oder Entomophobie die allgemeine Angst vor Insekten. Die Empathie des Menschen für Insekten und Spinnen ist physisch sowie soziologisch sehr gering. Zwar gibt es biologische Gemeinsamkeiten zwischen Menschen und Insekten – 60% des DNA-Codes von Menschen und Fruchtfliegen ist identisch, die jeweilig produzierten Enzyme sind durchaus vergleichbar, und Organe, wie Gehirn und Herz, sowie Muskeln und Nerven funktionieren ähnlich[5] –, doch Insekten und Spinnen entziehen sich rein physiologisch, mit ihren sechs oder acht Armen, Flügeln, Antennen, Facettenaugen usw., dem Empathie-Muster des Menschen. Das Insekt ist darüber hinaus als Schwarmtier charakterlos. Denn die meisten Insekten organisieren sich in Schwärmen oder Kolonien und sind als Individuen hilflos. Sie sind damit, im Gegensatz zum Superheld-Insektoid, wie noch gezeigt werden wird, Mitläufer und keine Einzelkämpfer.[6] (Fress)Feinde wehren sie nahezu ausschließlich im Schwarm ab. Da sie einer Schwarmintelligenz und einem Schwarmtrieb unterliegen, besitzen sie wenig Individualität und werden traditionell nicht als Individuen per se wahrgenommen. Ihrem Gesamtwesen wird weder eine Psyche noch Seele zugesprochen.

Ihrer Erscheinung und Bewegung nach sind Insekten und Spinnen dem Menschen andersartig und fremd. Das Fremde meint etwas vom Vertrauten Abweichendes, von dem man sich bewusst abgrenzen will. Insekten und Spinnen verweisen in diversen kulturwissenschaftlichen Theorien auf Andersartigkeit und Monstrosität. Die Literaturtheoretikerin Julia Kristeva entwickelte in *Powers of Horror. An Essay on Abjection* (1980) eine Theorie der »Abjection«. Das Abjekte beschreibt einen Zustand, in dem etwas unterschieden wird von Normen und Regeln innerhalb der Gesellschaft und Moral.[7] In ihrer Konzeption des Abjekten unterscheidet Kristeva zwischen Subjekt (Teil eines Selbst) und Objekts (etwas, das unabhängig

4 Für eine sehr umfangreiche, wenngleich unvollständige, Liste, siehe Da-Silva u.a.: »Marvel and DC Characters Inspired by Insects«, S. 10–36. Zur Figur Ant-Man siehe Niels Werber in diesem Heft, zu den weiblichen Superheldinnen The Wasp, Mantis und Insect Queen den Beitrag von Anne Deckbar.

5 Vgl. Hollsten: Human-Bug Encounters in Multispecies Networks, S. 12f.

6 Sie dazu auch den Beitrag von Niels Werber in diesem Heft.

7 Zum Abjekten siehe Nina-Marie Schüchter in diesem Heft.

vom Selbst existiert).[8] Dazu gehören Körper und Dinge, die ein Mensch als abstoßend und ekelhaft empfindet. Durch dieses Ekelempfinden gegenüber dem Objekt wird das Subjekt, das Menschsein, wiederum definiert. Diese Alterität zwischen Mensch und Insekt schließt eine Identifikationsmöglichkeit aus. Der Spekulative Realismus wird, wie in Abschnitt 3 gezeigt werden wird, diese Subjekt-Objekt-Theorie in eine Objekt-Objekt-Theorie zur Versöhnung zwischen Mensch und Insekt ummünzen.

Wieso also ein Insekt oder eine Spinne zu Protagonisten einer Handlung machen, die fernerhin *heroisiert* werden? Das Superheld-Insektoid ist der *Held* eines Abenteuers. Geprägt durch seine morphische Variabilität und Hybridisierung, ist eine vollständige Identifizierung der Lesenden mit diesem Helden doch niemals vollends möglich. Das Superheld-Insektoid ist nicht der Bösewicht oder Widersacher einer Handlung, der bei den Rezipienten Antipathie auslöst. Die Motivation des Superheld-Insektoids liegt in einer heroischen und moralischen Handlung begründet. Es ist somit für die Lesenden kein obskures oder rätselhaftes Wesen, wie etwa in Franz Kafkas *Die Verwandlung* (1915), sondern, wie im Falle Spider-Mans, die »freundliche Spinne aus der Nachbarschaft«.

Zum näheren Verständnis des Superheld-Insektoids müssen zwei Begriffe definiert werden. Zum einen ›Insekt‹ bzw. ›Gliederfüßer‹, zum anderen ›Superheld‹. Insekten sind Gliederfüßer (*Arthropoda*), die artenreichste Klasse der Tiere überhaupt, mit einer Million (oder mehr) wissenschaftlich bekannter Arten, die seit Hundertmillionen von Jahren existieren. Spinnentiere sind ebenfalls Gliederfüßer, doch keine Insekten.[9] Der ›Superheld‹ ist eine fiktive kostümierte Figur mit menschlicher Physiognomie. Er besitzt übermenschliche Fähigkeiten. Hinzu kommt häufig eine Ausrüstung, mit deren Unterstützung er die Bevölkerung beschützt. Er handelt stets moralisch und hält seine wahre Identität durch ein Pseudonym geheim. Kurzum: Das Superheld-Insektoid ist ein Hybrid aus Superheld und Gliederfüßer. Weil der Begriff ›Insekt‹ vertrauter erscheint, wird der Begriff ›Insektoid‹ hier beibehalten.[10]

Ein entscheidendes Merkmal wird von Superhelden und Gliederfüßern geteilt: sie existieren jeweils in einem *Zwischenbereich*. Das Insekt in einem mikrobiologischen, der Superheld in einem mythologisch-fiktiven. Darüber hinaus ist das Insekt – aus einer anthropozentrischen Sichtweise – primitiv und belanglos. Gliederfüßer hausen, tummeln, wühlen und nisten im Erdreich, was sie für das menschliche Auge unsichtbar macht. Selbst jene, die zum Fliegen fähig sind, suchen stets die Erdnähe.

8 Vgl. Kristeva: Powers of Horror. An Essay on Abjection.

9 Die Unterscheidung zwischen Insekt und Spinnentier ist womöglich nicht allen Lesern bekannt. Ironischerweise wurde die radioaktive Spinne, welche Peter Parker bzw. Spider-Man in seiner Ersterscheinung (vgl. *Amazing Fantasy* #15, August 1962) biss, fälschlicherweise als ›Insekt‹ bezeichnet. Siehe dazu auch den Beitrag von Daniel Stein in diesem Heft.

10 Die Bezeichnungen ›Anthropoda‹ (›ánthropos‹ [›Mensch‹] und ›podós‹ [›Fuß‹]) oder ›Arthropomorph‹ (›árthron‹ [›Glied‹, ›Gelenk‹] und ›morphē‹ [›Form, Gestalt‹]) sind ungeeignet.

Sie sind dem Organischen, den Wurzeln, Pilzen, Algen und Milben nahe. Sie sind Bestandteil des Ökosystems, ›der Natur‹, ›der Welt‹. Im Gegensatz zum Superhelden befinden sich Gliederfüßer dort, wo Leser ihre antiken und modernen Helden niemals sehen: auf dem Boden, im Dreck, niedergeschlagen. Ihrem Wesen nach verkörpern sie Unterlegenheit, Schwäche und Scheitern.

Der Superheld bekleidet als mythologisches Fabelwesen eine andere räumliche Hemisphäre als der Gliederfüßer. Er befindet sich auf dem Olymp, körperlich wie geistig. In seinen Fähigkeiten stehen Superhelden irgendwo zwischen Gottheiten und dem Menschen. Der Superheld besetzt demnach im Gegensatz zum Gliederfüßer keine weltliche, stattdessen eine idealisierte, heroisierte und mythologische Sphäre. Was bedeutet es nun, den Gliederfüßer in die Sphäre des Superhelden zu erheben, indem er als Gott-Mensch heroisiert und glorifiziert wird?

Ein kommunikativer Zugang zu Gliederfüßern und der Natur per se ist diffizil. Aufgrund ihrer Andersartigkeit erfolgt zunächst keine Identifikation mit ihnen. Die Natur, ihre Ereignisse und Wesen darin, erschließen sich dem Menschen hauptsächlich in menschlichen Begriffen. Alle Organismen und Lebewesen können von dieser menschlichen Kommunikation ausgeschlossen werden und liegen damit außerhalb des Wertesystems. Eine Kommunikationsebene zwischen Mensch und Gliederfüßer herzustellen, scheint aufgrund des geringen Identifikationspotentials problematisch. Eine dauerhafte Interaktion zwischen Mensch und Gliederfüßer erscheint unmöglich. Ohnehin scheinen Mensch und Gliederfüßer völlig anderen Interaktionswelten anzugehören.

Damit die Identifikations- und Kommunikationsebenen zwischen Lesenden und Gliederfüßern gelingt, werden dem Superheld-Insektoid drei besondere Eigenschaften zugesprochen: (1) die Mythologisierung, (2) die Superkraft und (3) die Erdverbundenheit.

(1) Die Idealisierung der Superhelden besteht in der Mythologisierung ihrer Vorbildfunktion. Griechische und römische Heroen, wie Odysseus, Herkules oder Hermes, sind als Mitglieder des Olymps altertümliche Helden.[11] Die *Origin*-Erzählungen der Comicbuch-Superhelden sind moderne Revisionen der antiken Helden-Mythen. Zwar kommt und kam es in den vergangenen Jahrzehnten zu permanenten Revisionen der jeweiligen Superhelden (Kostümänderungen, Modernisierungen usw.), allerdings blieben die ursprünglichen Handlungsereignisse und Eigenschaften (Symbole, Kräfte usw.) bestehen.[12] Der Teenager Peter Parker wurde von einer gewöhnlichen Hausspinne (*Achaearanea tepidariorum*), mutiert unter dem wieder-

11 Vgl. Coogan: Superhero. The Secret Origin of a Genre. Einige Superheldinnen und Superhelden, wie Wonder Woman und Flash, wurden nach Gottheiten der Antike modelliert.

12 Das Ausmaß an Revision ist nahezu unerschöpflich. Sowohl die Comics von Marvel als auch die von DC konstituierten Multiversen, zusammengestellt aus mehreren fiktiven Universen, in denen jeweilige Handlungen und Ereignisse stattfinden. Das uns vertraute ›Marvel Universum‹ (engl.: *The Marvel Universe*) existiert zum Beispiel innerhalb eines *Multiversums* bestehend aus Tausenden separaten Universen, die Erfindungen des Marvel Comic-Verlags sind.

holten Einfluss radioaktiver Strahlung, gebissen, sodass er zu Spider-Man wurde. Die komplexen Enzyme im Blut der Spinne lösten eine Mutation in Peter Parkers Körper aus, der daraufhin Spinnen-ähnliche Superkräfte erlangte und fortan gegen das Böse kämpfte.[13] Indem diese *Origin Story* wiederholt erzählt wird, in Neuauflagen unterschiedlicher Medien, ob Comicbuch, Film oder Streaming-Serie, wurde sie mythologisiert. Der Kern der Handlung ist immer derselbe, somit wird er standardisiert und memoriert.

(2) Dem Superheld-Insektoid wird eine zweite entscheidende Eigenschaft zugesprochen, die sowohl in der Mythologisierung des Helden als auch im Gliederfüßer begründet liegt: die Superkraft. Die Superkraft ist traditionell eine mythologische Besonderheit der Superheld-Insektoide: ein Attribut, eine Eigenschaft, welche die Heroen der Antike beschreibt, z.B. Kraft, Ausdauer, Unsterblichkeit. Die Superkraft liegt beim Superheld-Insektoid allerdings in den Fähigkeiten der Gliederfüßer begründet. Sie ähnelt den Fähigkeiten und Eigenschaften der Insekten bzw. Spinnentieren. Spider-Man kann Wände hinaufklettern, verfügt über einen ›Spinnen-Sinn‹ und ist übermenschlich stark, Ant-Man kommuniziert telepathisch mit Ameisen, The Wasp kann fliegen, Mantis besitzt einen Heilungsfaktor usw. Das Superheld-Insektoid erhält seine Superkräfte meist durch einen magischen Gegenstand, respektive einer mystischen Zeremonie. In *Superboy* #124 wird Lana Lang zur Insect Queen, nachdem sie einen bio-genetischen Ring von einer außerirdischen Lebensform erhält (Abb. 1).[14] Ebenfalls einen außerirdischen Ring erhält The Fly, und zwar vom Volk der Fly People.[15] Diese magischen Gegenstände können darüber hinaus einen konkreten mythologischen Bezug aufweisen. Der Ägyptologe Peter Ward verwandelt sich beim Reiben eines antiken Rings in The Scarab, die Reinkarnation eines antiken ägyptischen Hohepriesters; Blue Beetle, der Archäologe Dan Garrett, erhält seine Kräfte von einem mystischen ägyptischen Skarabäus (Abb.2). Dragonfly erhält ihre Kräfte von einer heraufbeschworenen extradimensionalen Insekten-Gottheit, Mantis wiederum von den außerirdischen Kree, die sie als *Celestial Madonna* anhimmeln. Killer Moth, ganz faustisch, verkauft seine Seele einem Dämon und verwandelt sich in eine braune, fleischfressende Motte.

13 Vgl. Lee: The Official Handbook of the Marvel Universe, S. 108.

14 Vgl. Binder/Papp: *Superboy* #124 (Oktober 1965).

15 Vgl. Various/Kirby, Jack: *The Adventures of the Fly* #1 (August 1959).



Abb. 1: Lana Lang wird zur Insect Queen, Superboy #124, New York 1965, S. 3; © DC Comics



Abb. 2: Dan Garrett und der ›Jeweled Scarab‹, Blue Beetle #1, Derby 1964, S. 9; © Derby Comics

Neben der mythologischen Bedeutung der Superhelden, wird auch manchen Gliederfüßern kulturhistorisch eine mythologische Bedeutung zugesprochen. In diversen Mythen sind Gliederfüßer vertreten. In der ägyptischen Mythologie repräsentiert der Skarabäus, der Mistkäfer, Auferstehung und Leben: Die vor ihm gerollte Dungkugel wird häufig mit der aufgehenden Sonne verglichen.[16] Weltweit existieren mehrere mythologische Entwürfe zu Spinnen-Menschen. In der Mythologie der Ashanti aus Ghana kann die Gottheit Anansi sowohl die Gestalt einer Spinne als auch eines Menschen annehmen.[17] Die Hopi glauben ebenfalls, dass die Welt erschaffen wurde durch das Netz einer ›Spinnen-Großmutter‹.[18] Dass Eigenschaften und Fähigkeiten von Gliederfüßern in diversen Kulturen mythologisch verklärt und auf Menschen übertragen wurden, war und ist nicht unüblich.[19] Darüber hinaus war und ist es in diversen Kulturkreisen üblich, aufgrund von animistischen und pantheistischen Glaubensmodellen Mensch und Tier miteinander verbandelt zu denken – wie die Heroen sind die Gliederfüßer psychische Manifestationen, welche das Wesen der Seele darstellen, als Aspekt der Progression und Regression.[20] In der Zusammenführung aus (Super)Held und Gliederfüßer zum Superheld-Insektoid handelt es sich um eine verstärkte Form des idealisierten mythologischen Urbilds der beiden.

Diese Narrationen schaffen Identifikationsmöglichkeiten. Die Gliederfüßer werden durch die Physiologie des Superhelden vermenschlicht, ohne ihnen ihre Eigentümlichkeit (wie etwa das Fliegen, das Klettern, die Sehschärfe und die ausgeprägten Tastsinne usw.) abzusprechen. Mehr noch: Die Eigenschaften der Gliederfüßer, welche uns gewöhnlich befremdlich anmuten, werden ins Gegenteil verkehrt. Der Gliederfüßer wird somit idealisiert.

(3) Der dritte Aspekt ist die Erdverbundenheit. Ökologisch sind Gliederfüßer von großer Bedeutung für Ökosysteme, nur durch sie können diese Systeme florieren.[21] Sie sind dem Erdboden, den Blüten und Ästen nahe, näher als der Mensch, dennoch nicht immobil, wie die Pflanzen und Bäume. Sie bewegen sich durch das Dickicht und über die Erdkrusten. Mittels ihrer sensorischen Reize bilden sie mit ihrer Umwelt biochemisch-symbiotische Prozesse, die ganze Ökosysteme regulieren. Mit ihren glatten, strammen, haarigen sowie glitschigen Oberflächen gehen sie mit dem Erdboden undifferenzierte, wandelbare Verbindungen ein. Die ›Welt‹ wird gerade durch sie als das Neben- und Auseinander der psychischen Projektionen der verschiedenen Tiere und Tiergattungen ersichtlich, inklusive der Menschen. Trotz der unterschiedlichen Projektionen aus Vorstellungswelten und Lebensräumen,

16 Vgl. Levinson/Levinson: »Venerated Beetles and Their Cultural-historical Background in Ancient Egypt«, S. 33–75.

17 Vgl. Haase: The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales, S. 31.

18 Vgl. Mullett: Spider Woman Stories. Legends of the Hopi, S. 1–6.

19 Vgl. Cherry: »Magical Insects«, S. 11–13.

20 Vgl. DeMello: Animals and Society, S. 44ff.

21 Vgl. Hollsten: Human-Bug Encounters in Multispecies Networks, S. 1ff.

wird alles versammelt in einem einzelnen Erdreich. Die Abenteuer der Superheld-Insektoide zeugen davon. Ant-Man hält sich häufig in Ameisennestern auf. The Wasp befindet sich im Kampf mit kleineren Säugetieren wie Ratten in einem Versuch der Selbstbehauptung,[22] ebenso Forager.[23] Im One-Shot *Bug* (1997) kämpft Bug, ein insektenähnlicher Weltraumreisender, auf mikroskopischer Ebene gegen Annihilus (selbst ein Hybrid aus Insekt und Fledermaus), nachdem dieser das Raum-Zeit-Kontinuum manipuliert hat.[24] Im Hintergrund des Kampfes werden die *Origin Stories* der bekanntesten Superhelden des Marvel-Verlags dargestellt, wie etwa die ikonische Ursprungsgeschichte von Peter Parker, der durch den Spinnenbiss seine Superkräfte erhält und sich in der Folge zu Spider-Man transformiert.[25] In dieser Referenzialität und Intertextualität auf Mikroebene wird das Superheld-Insektoid als stetiger Begleiter und Mitakteur der Ereignisse beschrieben.

Die Naturwissenschaftshistorikerin Donna Haraway beschreibt dieses Ideal der *Erdverbundenheit* der Gliederfüßer in ihrem Werk *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene* (2016) als ›Capitalocene‹: »They are terran, not cosmic or blissed or cursed into outer space. The Capitalocene is terran; it does not have to be the last biodiverse geological epoch that includes our species too«.[26] Die Erdverbundenheit beschreibt das, was Haraway als ›Kinship‹ bezeichnet, eine Verwandtschaft des Menschen zum Erdreich und den Krabbeltieren darin, gebunden durch eine gemeinsame Abstammung und Genealogie.[27] Zweifelsohne liegt aufgrund der unterschiedlichen Lebensräume und -wahrnehmungen eine Verfremdung, eine fehlende Identifikation, zwischen Mensch und Gliederfüßer vor, und doch sind beide mittels des Erdbodens aneinander gebunden. Dies wird durch das Superheld-Insektoid deutlich. »Kin making«, schreibt Haraway, »is making persons, not necessarily as individuals or as humans«.[28] Die Vermenschlichung eines Gliederfüßers kann eine erhöhte Identifikation evozieren, indem eine Persönlichkeit postuliert wird. Diese Artverwandtschaft zwischen Mensch und Gliederfüßer als gemeinsame Erdbewohner erzeugt Identifikationsmöglichkeiten.[29] Der Mensch ge-

22 Vgl. Whitley/Charretier: *The Unstoppable Wasp* #2 (Februar 2017).

23 Vgl. Allred/Allred/Allred: *BUG! The Adventures of Forager* #1 (Juli 2017). Darüber hinaus wird Forager in dieser Ausgabe wiederholt wiederbelebt, indem er aus einem Kokon schlüpft: eine Metapher auf die mythologische Bedeutung der Reinkarnation.

24 Vgl. Dezago/Aucoin: *Bug* (März 1997).

25 Außerdem aufgegriffen werden die Ursprungsgeschichten von Hulk und Wolverine, des alkoholkranken Tony Stark (Iron Man), sowie der sich anbahnende Konflikt zwischen Reed Richards, Mr. Fantastic, und Victor von Doom (Dr. Doom).

26 Haraway: Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene, S. 49.

27 Ebd., S. 102.

28 Ebd.

29 Vgl. ebd. Haraway spricht von »relatives without ties by birth, lateral relatives«. In dieser Verwandtschaft der Arten erkennt sie ein gesellschaftliches Ideal einer neuen Ära, die sie »Chthulucene« nennt: »One way to live and die well as mortal critters in the Chthulucene

hört mit den Spinnentieren und Insekten zu einer Ansammlungsart an Lebewesen, »kinds-as-assemblages«, während alle Lebewesen einen gemeinsamen Körper, »flesh«, teilen, »laterally, semiotically, and genealogically«, auch wenn die Wahrnehmung von Gliederfüßer beim Menschen oftmals mit Unheimlichkeit und Abstoßung einhergeht erscheinen.[30] Obwohl ›die Natur‹ und ›die Welt‹ unfähig sind, mit dem Menschen zu kommunizieren, kann sich der Mensch dennoch mit ›der Natur‹ verbunden fühlen.

Es gilt festzuhalten: Das Superheld-Insektoid vereint die Körperlichkeit und Handlungsfähigkeit des Menschen mit der organischen, mikroökologischen Naturverbundenheit der Gliederfüßer. In der Vereinigung aus menschlicher Physiologie, Mythologie und Natur durch das Superheld-Insektoid wird die Schamgrenze und das Befremdliche von Gliederfüßern überwunden.

3. DAS SUPERHELD-INSEKTOID UND DER SPEKULATIVE REALISMUS

Zur Verdeutlichung der Erdverbundenheit wird im Folgenden die philosophische Strömung des Spekulativen Realismus herangezogen. Ausgangspunkt des Spekulativen Realismus ist eine Kritik am Anthropozentrismus. Diese Kritik ermöglicht die Annäherung von Mensch und Natur, wie sie das Superheld-Insektoid verkörpert. Ergänzend wird Bezug genommen auf Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie. Merkmal beider Theorien ist ihr reversibles Subjekt-Objekt-Verständnis.

3.1 KRITIK AM KORRELATIONISMUS UND ANTHROPOZENTRISMUS

Auf der ersten Seite des Comicbuchs *Spider-Woman: Origin* von 2006 wird nonchalant ein tiefes philosophisches Problem im Sinne des Realismus wegrationalisiert. Dort heißt es: »Arthropods, in forms ranging from insect to arachnid and crustacean, have lived on this earth since before man was biologically possible. And they will remain here long after the memory of our brief reign has faded« (Abb. 3).[31] Ist das möglich? Kann ein Lebewesen oder ein Gegenstand existieren, unabhängig eines menschlichen Bewusstseins, welches es wahrnimmt? Gewissermaßen wird hier die Antwort vorweggenommen: Es ist evident, dass das Lebewesen oder der Gegenstand auch *zuvor* ohne menschliches Bewusstsein existierte. In der abendländischen Philosophiegeschichte war und ist die Beantwortung dieser Frage nicht so eindeutig.

---

is to join forces to reconstitute refuges, to make possible partial and robust biological-cultural-political-technological recuperation and recomposition« (S. 102).

30 Vgl. ebd., S. 103.

31 Bendis/Reed/Luna/Luna: *Spider-Woman: Origin* #1 (Februar 2006), S. 1.

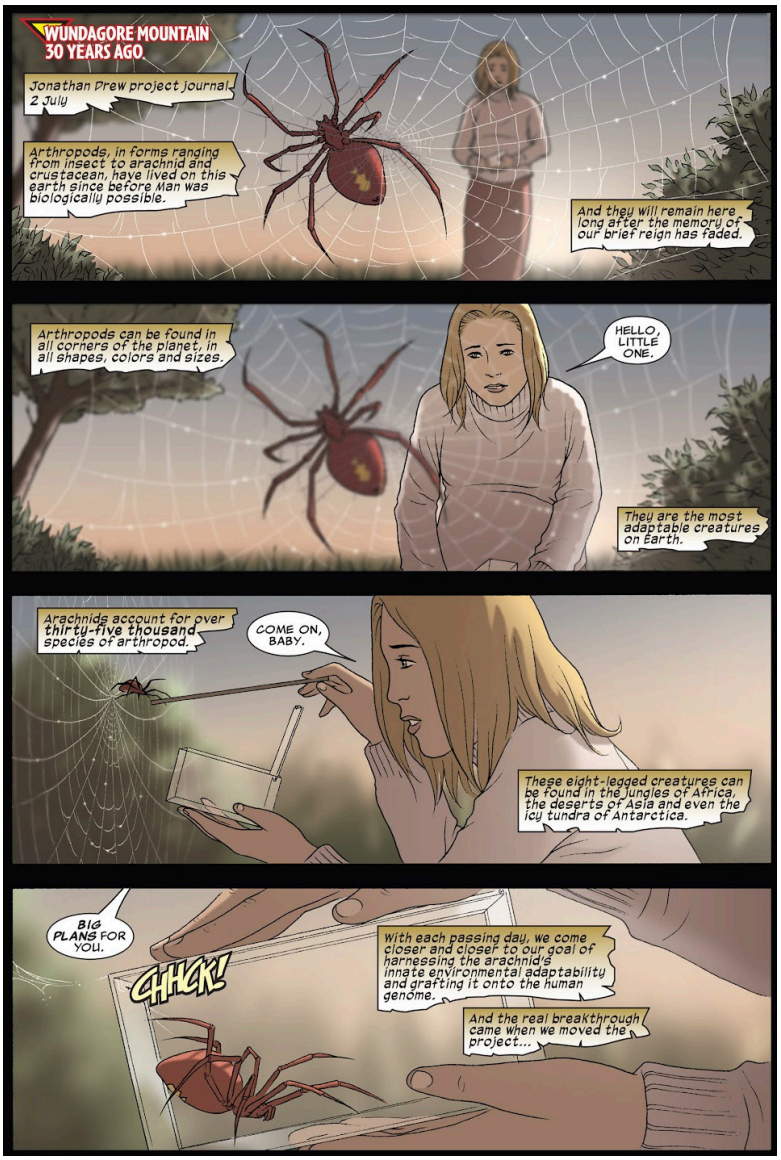


Abb. 3: ›Arthropods‹, Spider-Woman Origin #1, New York 2006, S. 1; © Marvel Comics

Der Spekulative Realismus ist eine philosophische Strömung, die sich zu Beginn des 21. Jahrhunderts konkretisiert. Er ist ein loser Zusammenschluss aus britischen, französischen und amerikanischen Philosophen und keine einheitliche Bewegung. Im deutschsprachigen Raum entwickelte der Philosoph Markus Gabriel, parallel zum Spekulativen Realismus, in seinem Werk *Warum es die Welt nicht gibt* (2015) eine vergleichbare philosophische Grundidee, die er unter dem Begriff ›Neuer Realismus‹ subsumierte.[32] Die Vertreter des Spekulativen und des Neuen Realismus nehmen im Einzelnen sehr unterschiedliche Positionen ein. Gemeinsam ist ihnen aber der Anti-Anthropozentrismus. Mit dem Anti-Anthropozentrismus postulieren die Vertreter des Spekulativen und des Neuen Realismus eine Notwendigkeit des Denkens jenseits des Menschen. Neben Markus Gabriel wird sich dieser Artikel

32 Siehe Gabriel: Warum es die Welt nicht gibt.

hauptsächlich auf die Werke des Franzosen Quentin Meillassoux und des Amerikaners Graham Harman beziehen.[33]

Im wissenschaftlichen Mensch-Tier-Verhältnis liegt ebenfalls ein Paradigmenwechsel vor, der ebenso im Anti-Anthropozentrismus begründet liegt. In der Tradition des abendländischen Denkens kam es zu einer Dichotomie und Hierarchisierung von Mensch und Tier. Aus einer anthropozentrischen Perspektive wurde das Dualitätskonzept von Mensch und Tier auf der Prämisse der exklusiven Vernunftbegabung des Menschen aufgebaut: Das entscheidende Merkmal des Menschen wurde in der Vernunft begründet, wie bereits in Aristoteles' Werk und seiner Konzeption des *zoon politikon*[34] nachzulesen ist und wurde gegen Ende des 18. Jahrhunderts von Immanuel Kant weitergeführt.[35] Das Verhältnis von Mensch und Tier wird durch tierethische und gesellschaftliche Debatten seit der vergangenen Jahrhundertwende jedoch neu bewertet. Kritik am anthropozentrischen und westlich-hegemonialen Tierverständnis schlägt sich in den interdisziplinären *Human-Animal Studies* nieder.[36] Vertreter unterschiedlichster wissenschaftlicher Disziplinen begreifen Tiere nun mehr als Akteure, Subjekte und Individuen neben dem Menschen als Teil eines Multispezies-Netzwerkes. Omnipräsent vertreten ist hier Bruno Latours Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT).[37] Die kategoriale Differenzierung zwischen Mensch und Tier ist nach der ANT ebenso konstruiert wie die Ordnung des Menschen über das Tier.

Sowohl der Spekulative Realismus als auch die ANT kritisieren den Anthropozentrismus. Ausgangspunkt der Theorie des Spekulativen Realismus ist die Kritik an Immanuel Kants Korrelationismus, welche insbesondere durch Meillassoux in seinem Hauptwerk *Après la finitude* (*Nach der Endlichkeit*) (2006) erfolgt.

Ob ein Lebewesen oder ein Gegenstand unabhängig von einem menschlichen Bewusstsein existieren, ist eine fortwährende philosophische Debatte, in der sich historisch zwei Denkmodelle gegenüberstanden und stehen: zum einen der Realismus, zum anderen der Idealismus. Der Realismus vertritt die Theorie, dass die Welt unabhängig vom menschlichen Denken existiert, und somit eine von menschlichen

---

33 Neben den o.g. werden die Briten Iain Hamilton Grant, Ray Brassier und Timothy Morton, sowie die Amerikaner Levi R. Bryant und Ian Bogost dem Spekulativen Realismus zugeordnet.

34 Vgl. Aristoteles: Politik, 1253a. In seinem Werk *De Anima* (1994) attestierte Aristoteles dem Menschen die Eigenschaft des *anima rationalis*, die Fähigkeit zum rationalen Denken und zur Vernunft, dem Tier lediglich die *anima sensitiva*, das Seelenvermögen für die Sinneswahrnehmung.

35 Vgl. Kant: Metaphysik der Sitten. Metaphysische Anfangsgründe der Tugendlehre, S. 443.

36 Vgl. Kompatscher-Gufler/Spannring/Schachinger: Human-Animal Studies. Eine Einführung für Studierende und Lehrende, S. 23.

37 Siehe Latour: Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers Through Society; Latour: Wir sind nie modern gewesen. Entwurf einer symmetrischen Anthropologie; Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie.

Gedanken unabhängige Realität.[38] Der Idealismus, wiederum, postuliert demgegenüber, dass die Welt nur existiert, wenn sie durch einen Menschen, durch ein Subjekt, wahrgenommen wird. Die Objekte der Außenwelt werden schlichtweg als Bündel an Sinnesdaten im Verstand derer angesehen, die sie wahrnehmen.[39]

Kant greift den Idealismus in seiner Theorie des Korrelationismus auf. Dieser besagt, dass die ›Welt‹ nicht unabhängig von einem Menschen existiert, der sie wahrnimmt, bzw., dass es nichts Seiendes gibt, zu dem nicht auch ein subjektiver Zugang besteht.[40] Vereinfacht: Zu einer objektiven Welt gehört immer ein Subjekt, welches diese wahrnimmt. Objekte bestehen unerkennbar außerhalb der Kategorien des menschlichen Verstandes. Für Meillassoux bedeutet Kants Korrelationismus die Unmöglichkeit eines gedanklichen Zuganges zu einem vom Denken unabhängigen Sein.[41] Die ›Welt‹ muss somit von einem Menschen wahrgenommen werden, um eigenständig zu existieren. Damit nimmt uns der philosophische Korrelationismus in seiner Teilung in menschlich (Kultur) und nicht-menschlich (Natur) die ›Wahrnehmung‹ des, wie Meillassoux es nennt, »*Großen Außen*«,[42] oder, wie es in der englischsprachigen Übersetzung heißt, »*the great outdoors*«.[43]

Der Korrelationismus führt zwangsläufig zu einer anthropozentrischen Sicht der Dinge, einer Weltsicht, die durch die menschlichen Vorstellungen kontaminiert ist. In der Unterteilung aus (menschlichem) Subjekt und (realem) Objekt ist das Subjekt dem Objekt stets übergeordnet. Dem Menschen wird zwangsläufig eine Privilegierung gegenüber dem materiellen Wesen eingeräumt. Der Anthropozentrismus schreibt bestimmte Attribute (z.B. Verstand, Autonomie, Moral) ausschließlich dem Menschen zu, während alle anderen Wesen durch Naturgesetze, Impulse, Stimuli, Instinkte usw. determiniert werden. Prinzipiell werden Erscheinungen unterteilt in menschlich und nicht-menschlich und dementsprechend gewertet. Dieser *Homo-Mensura*-Satz, dass der Mensch das Maß aller Dinge ist, widersetzt sich die Theorie des Spekulativen Realismus. Ausgangs- und Mittelpunkt ihrer Theorie ist eine Ontologie der Objekte, nicht die Subjekt-Objekt-Beziehung.

Im Gegensatz zu Kant hebt der Spekulative Realismus diese Privilegierung auf, indem er beansprucht, dass Objekte unabhängig von menschlicher Wahrnehmung existieren – Realismus bedeutet hier, dass vom menschlichen Bewusstsein unabhängige Phänomene existieren, die auf den Menschen (ein)wirken und die er sprachlich bezeichnen kann.[44] Der Argumentation des Realismus folgend, postuliert

38 Vgl. Gabriel: »Der neue ontologische Realismus«, S. 189–200.

39 Vgl. Gabriel: »Realismus, Materialismus, Naturalismus und Idealismus als ontologische Grundpositionen«, S. 452.

40 Vgl. Meillassoux: After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency, S. 5.

41 Vgl. Meillassoux: Nach der Endlichkeit. Versuch über die Notwendigkeit der Kontingenz, S. 18.

42 Ebd., S. 21.

43 Meillassoux: After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency, S. 7, 26–29, 63.

44 Vgl. Mackay: »Editorial Introduction«, S. 3–13.

Meillassoux die Existenz einer Realität, die ohne jeden Bezug und grundlos zum menschlichen Denken existiere.[45]

Was für Kant eine Unerkennbarkeit der Dinge zwischen Subjekt und Objekt ist, ist für den Spekulativen Realismus eine ontologische Eigenschaft der Dinge selbst. Das Objekt, die eigenmächtige und -ständige Natur, kann durchaus von der Wahrnehmung des Subjekts, des Menschen, erkannt werden. Die Natur existiert und entfaltet sich losgelöst von der Wahrnehmung des Subjekts. Objekte existieren unabhängig vom Menschen und sind in diesem Sinne autonom. Objekte müssen damit unabhängig vom Menschen gedacht werden. Allerdings ist der Zugang zu ihnen abhängig von dem, wie sie Menschen erscheinen. Der Mensch muss sich die Objekte mittels des eigenen Bewusstseins erschließen.

Setzen wir das ›Objekt‹ nun gleich mit ›Natur‹, wird ›der Natur‹ eine Eigenständigkeit und ein Eigenwert unabhängig von menschlicher Wahrnehmung attestiert. Darüber hinaus ist sie unendlich, unbeeinflusst und unabhängig von des Menschen Endlichkeit.

Meillassouxs Denkfiguren des *Archifossils* und *anzestral* greifen dieses Verständnis der Unendlichkeit bzw. der Endlichkeit des Menschen auf. Das *Archifossil* beschreibt eine Realität unabhängig vom Menschen und dessen Wahrnehmung: Die modernen Wissenschaften zeigen, dass es ein Universum, eine Erde und organisches Leben lange vor dem menschlichen Bewusstsein gegeben habe.[46] Meillassoux bezeichnet das als *anzestral*.[47] Vor dieser Idee verschließt sich die Philosophie Kants und auch die seiner Nachfolger. Unter dieser Prämisse ist der Mensch ein Ding, ein Objekt, und unterscheidet sich in seiner Wertigkeit nicht von einer Mücke, einem Stein oder Fossil. Die Privilegierung des Menschen und die Vernachlässigung der anorganischen Realität in der Philosophie ist durch nichts zu rechtfertigen. Die Natur entziehe sich der Erklärung durch menschliche Modellvorstellungen. Sie ist das eigentliche Subjekt, nicht, wie im Anthropozentrismus, der Mensch.

3.2 »OBJECT-ORIENTED ONTOLOGY« UND DER NEUE REALISMUS

Graham Harman und Markus Gabriel erweitern die Idee einer objektzentrierten Philosophie, welche aus Meillassouxs Kritik an Kants Korrelationismus resultiert.

---

45 Vgl. Meillassoux: After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency, S. 5.

46 Vgl. Meillassoux: Nach der Endlichkeit. Versuch über die Notwendigkeit der Kontingenz, S. 24.

47 Vgl. ebd.: »Wir nennen *anzestral* jede Wirklichkeit, die dem Aufkommen der menschlichen Gattung vorausgeht. […] Wir nennen *archifossil* oder *fossile Materie* nicht nur die Stoffe, die Spuren vergangenen Lebens anzeigen, was die Fossilien im eigentlichen Sinne tun, sondern auch die Stoffe, die die Existenz einer anzestralen Realität oder eines anzestralen Ereignisses anzeigen, die dem irdischen Leben vorgehen. Ein *Archi*fossiles bezeichnet demnach den materiellen Träger, von dem aus sich Experimente anstellen lassen, die zur Bewertung eines anzestralen Phänomens führen« (S. 24).

Harmans Ansatzpunkt ist dabei die Konzeption seiner »object-oriented ontology« (OOO),[48] Gabriels seine Idee der ›Sinnfelder‹.[49] Es wird bei beiden der Versuch unternommen, eine neue *realistische* Metaphysik oder Ontologie der Objekte zu begründen.

Nach Harman, neben Meillassoux der bedeutendste Vertreter des Spekulativen Realismus, sind reale Objekte autonom und unabhängig von einem Subjekt: »All objects must be given equal attention, whether they be human, non-human, natural, cultural, real or fictional«.[50] Harmann begreift Objekte sowohl als materielle Dinge (z.B. Steine, Bäume, Comicbücher) als auch Gedanken oder Ideen über diese Dinge (wie etwa das Steinehüpfen, die Baumrodung, *Comic Book Conventions* [kurz: *Comic Cons*]). Sowohl die materiellen Dinge als auch die immateriellen Gedanken können ein Verhältnis zur Umwelt eingehen und diese beeinflussen. Somit besitzt jedes reale Objekt zwei Seiten: eine sinnliche, die berührt werden kann, und eine reale, das heißt, eine immaterielle, die sich der Sichtbarkeit entzieht. Die Beziehungen der Menschen und der Dinge zu den ihnen umgebenden realen Objekten sind nicht weniger real als die Beziehungen zu den sinnlichen, materiellen Objekten. So existieren reale Objekt teils verbunden, teils zusammenhanglos nebeneinander. Keines dieser Objekte hat einen speziellen oder gesonderten Status. Nach heutiger wissenschaftlicher Erkenntnis werden Objekte bzw. Dinge als Anhäufungen kleinerer Teile (wissenschaftlicher Naturalismus) oder als Konstruktionen menschlichen Verhaltens und Gesellschaft (sozialer Relativismus) betrachtet und eingeordnet.[51]

Der deutsche Philosoph und Begründer des Neuen Realismus, Markus Gabriel, verfolgt eine vergleichbare Grundidee. Seiner Auffassung zufolge konstituieren sich Objekte nicht ausschließlich aus materiellen Gegenständen, sondern beinhalten zudem Geist und Ideen. Gedanken über Objekte, bspw. fiktive Entwürfe wie Spider-Man, Superman oder die Idee einer *Comic Con*, sieht er ebenfalls als Objekte an, genauso wie Naturgegenstände, bspw. Steine, Bäume oder Gliederfüßer. ›Die Welt‹, essentieller Kritikgegenstand in Gabriels *Warum es die Welt nicht gibt*, ist nicht gleichzusetzen mit ›der Natur‹ und ihren Dingen darin. ›Die Welt‹ umfasst neben den materiellen Objekten auch Ideen, Konzepte, fiktive Charaktere oder Weltentwürfe.[52] Aber auch hier gilt: Der Ausgangspunkt von Gabriels Kritik an der Position Kants ist die Unerkennbarkeit der Welt, Gabriel führt hier an, dass ›die Welt‹ als solche, als Totalität, in der Realität nicht existiert. Stattdessen existieren

48 Vgl. Harman: Object-Oriented-Ontology. A New Theory of Everything.

49 Vgl. Gabriel: Warum es die Welt nicht gibt.

50 Harman: Object-Oriented-Ontology. A New Theory of Everything, S. 11.

51 Vgl. Bogost: Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing, S. 6. Harman beschreibt diese unterschiedliche(n) Wertung(en) als ›undermining‹ und ›overmining‹ in seiner Monografie *Object-Oriented-Ontology. A New Theory of Everything* (S. 31ff). Der Terminus ›Undermining‹ beschreibt hier die Reduktion eines Objekts auf seine atomaren Teilchen, ›overmining‹ hingegen bezeichnet das Erheben eines Objekts in idealisierte Sphären, mit größtmöglichem Einfluss auf die menschliche Existenz.

52 Siehe Gabriel: Warum es die Welt nicht gibt.

nur unzählige ›Sinnfelder‹, wie Gabriel sie beschreibt. Unter ›Sinnfeldern‹ versteht er Erscheinungen der einzelnen Gegenstände in bestimmten Fragestellungen, z.B. unter dem Aspekt ihrer physikalischen Beschaffenheit in einem naturwissenschaftlichen ›Sinnfeld‹, oder unter dem Aspekt der Nützlichkeit in einem ökonomischen ›Sinnfeld‹. Die Erkenntnis ist gemäß Gabriel die angemessene Erfassung eines Gegenstandes innerhalb der Regeln des jeweiligen ›Sinnfeldes‹. Alle Phänomene, egal ob materielle oder vorgestellte, werden in diesem Konzept eines ontologischen Pluralismus gleichbehandelt.

Levi R. Bryant, ein weiterer Vertreter des Spekulativen Realismus, argumentiert in *The Democracy of Objects* (2011) in vergleichbarer Weise. Im letzten Kapitel seines Werkes erläutert er seine Idee einer »flat ontology«.[53] ›Flat Ontology‹ beschreibt, dass alle Objekte, ob belebt oder unbelebt, gleichwertig und gleichermaßen zu berücksichtigen sind. Hierzu entwickelt Bryant vier Grundideen[54]: (1) Es existiert keine Entität, auf die alle Objekte als Ursprung zurückzuführen sind, (2) die Welt existiert nicht, das heißt, es gibt kein »super-object that gathers all other objects together in a single, harmonious unity«,[55] (3) der menschlichen Wahrnehmung wird kein Privileg zuteil, und schließlich (4) alle Entitäten müssen mit derselben ontologischen Würde betrachtet werden, unabhängig davon, ob sie natürlich oder künstlich sind. Die strategische Idee dieses Umdenkens ist es, den zentralen Fokus innerhalb sozialer, politischer und kultureller Theorien auf den Menschen einzuschränken, um eine größere Anerkennung nicht-menschlicher, natürlicher Entitäten zu etablieren.[56]

Eine Versöhnung zwischen Mensch und Natur unter dem Spekulativen Realismus erfolgt zunächst auf nihilistischem Wege. Mensch und Gliederfüßer eint in Anbetracht des Spekulativen Realismus, dass sie jeweils als Objekt betrachtet werden können. Der Mensch ist als Objekt gleichzusetzen mit dem Objekt des Gliederfüßers. Aufgrund seiner Endlichkeit, welche Meillassoux in seinem Hauptwerk aufgreift, ist der Mensch, in den Worten Haraways, nicht mehr Wert als Kompost.[57] Das haben Mensch und Gliederfüßer gemein. Der Mensch teilt dasselbe Schicksal. Als (tote) Organismen wächst und gedeiht in und um ihnen das Erdreich. Der Planet Erde ist ein selbstorganisierendes und -regulierendes Biotop, in dem die Entfaltung

53 Bryant: The Democracy of Objects, S. 245–290.

54 Ebd., S. 245f.

55 Ebd., S. 246.

56 Vgl. ebd.

57 Vgl. Haraway: Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene, S. 55: »They are a buzzing, stinging, sucking swarm now, and human beings are not in a separate compost pile. We are humus, not Homo, not anthropos; we are compost, not posthuman. As a suffix, the word *kainos*, ›-cene,‹ signals new, recently made, fresh epochs of the thick present. To renew the biodiverse powers of terra is the sympoietic work and play of the Chthulucene. Specifically, unlike either the Anthropocene or the Capitalocene, the Chthulucene is made up of ongoing multispecies stories and practices of becoming-with in times that remain at stake«.

und das Aussterben diverser Organismen evolutionstechnisch vorgesehen sind, im Sinne des gesamten Ökosystems. In dieser Symbiose des Erdreichs aus Menschlichem sowie Tierischem, kumulierend in der ästhetischen Darstellung des Superheld-Insektoids, liegt eine Angleichung der Arten. »The Children of Compost«, wie Haraway Mensch und Tier nennt, »came to see their shared kind as humus, rather than as human or nonhuman«.[58] Aufgrund ihrer Schicksalsgebundenheit vor dem Tod muss zwischen den Arten, Mensch, Insekt und Spinnentier, nicht differenziert werden: Dreck, Schlamm, Matsch sind ihre gemeinsame Zukunft. Im Schlamm wird eine Symbiose eingegangen, welche den Tier-Symbiont nährt, wie Haraway schreibt: »The human and animal symbionts keep the relays of mortal life going, both inheriting and inventing practices of recuperation, survival, and flourishing«.[59] Die Einheit aus Mensch und Gliederfüßer erscheint hier teleologisch. Die Gesamtheit der Existenz zielt auf diese und vergleichbare Symbiosen ab.

Haraways Beschreibung der ›Kinship‹ ist eine versöhnlichere Beschreibung für Meillassouxs Konzeption des *Archifossils*, und zwar in der Hinsicht, dass der Mensch, obwohl irrelevant für die Existenz der ›Welt‹, dennoch versöhnlich mit ihr existieren kann. Verschiedene Lebensformen in der Natur können demnach miteinander interagieren, ohne dieselben Erkenntnismöglichkeiten zu besitzen, wenngleich komplexer, je unterschiedlicher die Lebenswelten sind. Der Mensch unterscheidet sich vom Tier in seinen physiologischen und psychischen animalischen Prozessen. Innerhalb des Psychischen liegt immer eine geistige Sonderkompetenz, die dem Menschen zugesprochen werden muss. Die Vorstellungswelt der Lebewesen gemäß den jeweiligen Sinnesorganen und der übrigen physiologischen und psychischen Ausstattung unterscheidet sich. Die Vorstellungswelt und die Lebensräume von Mensch, Löwe, Wal oder Gliederfüßer unterscheiden sich vehement voneinander, dennoch gehören Mensch und Tier in ein und dieselben gemeinsamen identischen Raum-Zeit-Welten. Ihre Umwelt wird zu einem Kollektiv aus Objekten.

Eine Theorie, die den Anthropozentrismus und den Dualismus aus Mensch/Tier und Subjekt/Objekt ebenso kritisiert, ist Bruno Latours ANT. Die ANT unternimmt den Versuch, nichtmenschlichen Entitäten, Tieren und Dingwelten in der Natur in ihrem Verhältnis zur menschlichen Kultur eine neue Bedeutung beizumessen. An die Stelle tradierter Subjekt-Objekt-Dualismen rückt die relationale Vorstellung eines Netzwerkes von Menschen und nichtmenschlichen Wesen, die Interaktionsbeziehungen zueinander eingehen, Kollektive, welche Subjekt und Objekt auflösen.[60] Gliederfüßer werden als eigenständige Akteure oder *Companions* eines aktiv mitwirkenden speziesübergreifenden Netzwerkes begriffen.[61]

58 Ebd., S. 140.

59 Ebd.

60 Vgl. Jaeger: »Die Human-Animal Studies als Herausforderung der Kulturwissenschaften«, S. 8.

61 Vgl. Latour: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft; Haraway: When Species Meet.

Zwischen Mensch und Gliederfüßer besteht eine »contact zone«,[62] in der Mensch und Gliederfüßer gleichberechtigt erachtet werden.[63] Gliederfüßer sind nicht nur Teil der Natur, sondern soziale Akteure. Wie der Spekulative Realismus hebt die ANT eine Subjekt-Objekt-Beziehung und ihre Wertigkeit auf.

Wo die ANT den Spekulativen Realismus erweitert, ist in ihrer Integration der mikrobiologischen Ebene als Teil der Netzwerke. Eine zentrale Aussage der ANT besteht darin, dass in der Gesellschaft nicht nur Subjekte, Menschen und Personen als alleinige Akteure agieren, sondern immer in Abhängigkeit zu nichtmenschlichen Entitäten, einschließlich Entitäten auf mikroskopischer Ebene. Atome, Quarks, Moleküle, Elektronen sowie die Umwelt der Gliederfüßer auf Mikroebene sind Bestandteil der Netzwerke. Aufgrund seines Helms kann Ant-Man durch telepathische Schwingungen mit Ameisen kommunizieren, sofern die Frequenz stimmt.[64] Er formt somit ein kommunikatives Netzwerk aus Frequenzen auf mikroskopischer Erdebene.

The Fly (Archie Comics) (1959) ist in seinen drei wiederkehrenden Erscheinungsformen seit 1959 ein Paradebeispiel eines mythologischen Superheld-Insektoids und weist alle drei oben genannten Eigenschaften dieser Figur auf: Mythologisierung, Superkraft, Erdverbundenheit. In der ersten Version aus dem Jahr 1959 findet der Waisenjunge Tommy Troy eines Abends auf einem Dachboden einen Ring (Abb. 4). Mit diesem Ring schwört er Turan herauf, einen Vertreter der sog. *Fly People*, dieser erklärt ihm, dass das Volk der *Fly People* einst die Erde regierte. In ihren Kriegen bedienten sie sich magischer Kräfte. Der letzte Krieg wurde verloren, woraufhin ein Teil der Bevölkerung als Hausfliegen untertauchte, während der andere Teil in eine andere Dimension flüchtete und seither auf ihren Retter wartet. Tommy soll dieser besagte Retter sein und verwandelt sich durch das Reiben des Rings zum ›erwachsenen‹ Superhelden The Fly, ein Fliegen-ähnlicher Superheld, der mit den Fliegen seiner Umwelt interagiert.[65]

---

62 Borgards: Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch, S. 2.

63 Vgl. ebd., S. 8.

64 Vgl. Aguirre-Sacasa/Hans: *Avengers Origins: Ant-Man & The Wasp* (Januar 2012).

65 Vgl. Various/Kirby: *The Adventures of the Fly #1* (August 1959).



Abb.4: ›Origin Story‹ von ›The Fly‹, Adventures of the Fly #1 (1959), Sparta, S. 5; © Radio Comics

In einer Neuauflage von 1983 ist der junge Tommy Troy erwachsen und arbeitet als Anwalt, unterstützt durch seine Partnerin Fly Girl, sowohl im öffentlichen Leben als auch als *Crime-Fighter* im Sinne von Recht und Ordnung. Er strebt nach den traditionellen Werten von heroischer Moral und Gerechtigkeit und wird ihnen nicht gerecht: »… How on God's earth, are The Fly and Fly Girl going to cure the ills of a society … That is not crippled and insane … It's terminally ill?!«,[66] spricht Fly Girl das Dilemma des Helden-Daseins aus.

66 Steranko/Kirby: *The Fly #1* (Januar 1983), S. 12.



Abb. 5: Cover von ›The Fly‹, The Fly #1, New York 1991, Cover; © DC Comics

In seiner letzten Solo-Comicserie von 1991 greift ein junger Tommy Troy die Mythologisierung eines Helden konkret auf (Abb. 5). Der Comic nimmt seinen Anfang mit einer Unterrichtsstunde, in welcher der antike Helden-Mythos thematisiert wird: »Throughout History, there has been one constant that defines human culture … The call to heroism. In stories, songs and popular literature. The mythic hero always appears, taking on the challenges of its society«,[67] so die Aussage des fiktiven Geschichtslehrers von Troy. Dieser führt weiter aus: »Humble beginnings disguise great nobility and the hero arises to face terribly, dangerous tests from these tests he emerges purified«.[68] Bis der Geschichtslehrer zusammenfasst: »heroes and stories are universally linked in the cultural form we call myth - -«.[69] Zunächst zeigt sich der Protagonist Troy gelangweilt von diesem Vortrag, wird dann aber von seinem Lehrer dazu animiert, einen eigenen Helden zu erschaffen. Als Fundament dienen Troy die *humble beginnings* seines selbstentworfenen Helden. Über ein Buch zu »Insects Arachnids« entwirft er die ikonische Figur der *Fly*, die später Grundlage seiner Superheldenidentität sein wird (Abb. 6).[70] Aus einer anthropozentrischen Sicht sind die gemeine Hausfliege und die gemeine Hausspinne, etwa im Falle Spider-Mans, als Wesen von minderer Bedeutung zu betrachten. Ihre ausgeprägte Verbundenheit mit der Natur und den *humble beginnings* heroisieren sie umso mehr.

67 Strazewski/Parobeck: *The Fly* #1 (August 1991), S. 1.

68 Ebd., S. 2.

69 Ebd., S. 3.

70 Vgl. ebd., S. 5.

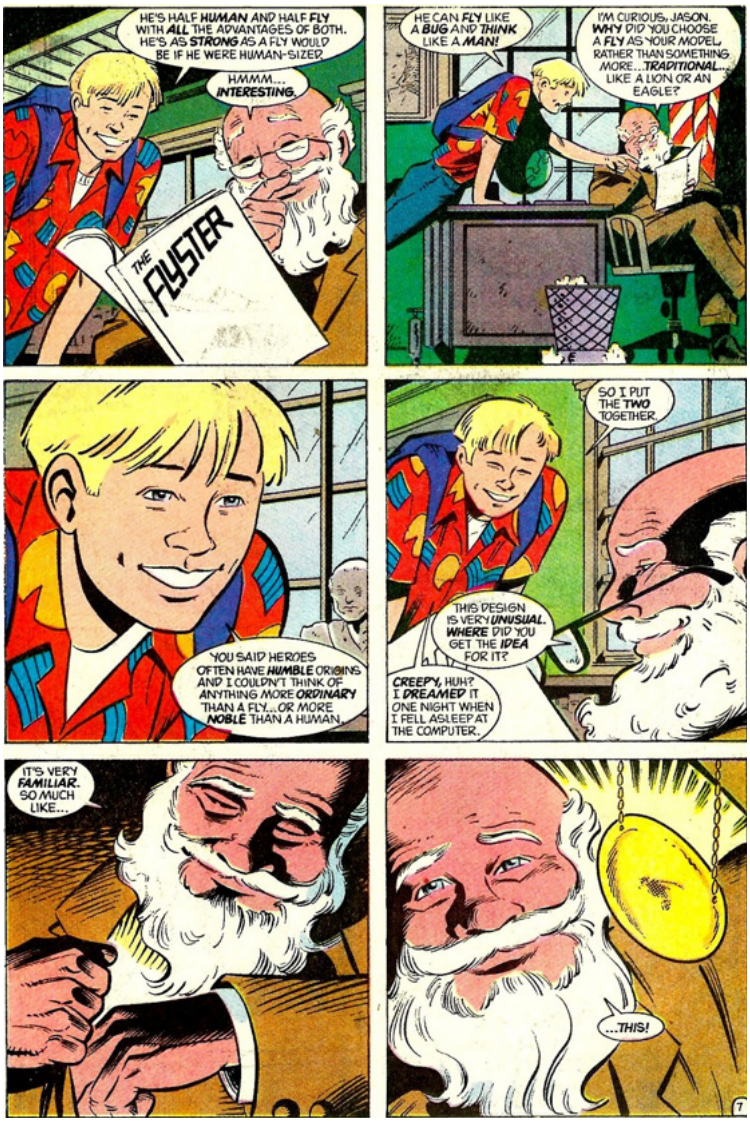


Abb. 6: Troys Entwurf eines Superhelden, The Fly #1, New York 1991, S. 7; © DC Comics

Im Aufgreifen mythologischer und archetypischer Erzählmuster appelliert die Erscheinung des Superheld-Insektoids an eine Urform und Urvertrautheit des Menschen. In der Kombination aus ihrer Mythologisierung der Superhelden und der Erdverbundenheit rekurriert das Superheld-Insektoid auf die Objektivierung des Spekulativen Realismus. Die Idealisierung und Heroisierung der Erdverbundenheit des Gliederfüßers und ihrer Fähigkeiten appelliert an die Objektivierung des Menschen. Somit wird der Mensch nicht über die Natur erhoben. Indem Gliederfüßern Superkräfte fiktiver Superhelden zugesprochen werden, werden Harmans sowie Latours Theorien, dass sowohl materielle als auch immaterielle Dinge Objekte mit Einfluss sein können, vergegenwärtigt. Indem der Mensch objektiviert und die Idee der Verbundenheit mit der Natur idealisiert wird, wird der Mensch von seiner Schuld, die Natur auszubeuten, gelöst und über den Gliederfüßer, als Repräsentant der Natur, versöhnt.

Die Symbiose aus Mensch und Gliederfüßer schafft somit erfolgreich eine Versöhnung mit der Umwelt. Das Gliederfüßer-Werden des Menschen ermöglicht eine Korrespondenz der Natur-Kultur-Grenze. Die Serialisierung und Repetition der Superheld-Insektoid-Geschichten der monatlich erscheinenden Comicbücher schafft eine Vereinheitlichung zwischen Mensch und Gliederfüßer durch die Strukturierung ihrer Unterschiede. Die Idee der Superheld-Insektoide ist eine romantische Vorstellung von der Einheit zwischen Mensch und Gliederfüßer, zwischen Kultur und Natur.

LITERATURVERZEICHNIS

Aguirre-Sacasa, Roberto/Hans, Stephanie: Avengers Origins. Ant-Man & The Wasp, Marvel Comics, New York, Januar 2012.

Ahmed, Maaheen: Monstrous Imaginaries. The Legacy of Romanticism in Comics, Jackson 2020.

Allred, Lee/Allred, Michael/Allred, Laura: BUG! The Adventures of Forager #1, DC Comics, New York, Juli 2017.

Aristoteles: Politik, Reinbek bei Hamburg 1994.

Becher, Christina: Zwischen Mensch und Pflanze. Vegetabile Hybriden in literarischen und grafischen Texten des 20. und 21. Jahrhunderts, Göttingen 2024.

Bendis, Brian Michael/Reed, Brian/Luna, Jonathan/Luna, Joshua: Spider-Woman: Origin #1, Marvel Comics, New York, Februar 2006.

Binder, Otto/Papp, George: Superboy #124, DC Comics, New York, Oktober 1965.

Bogost, Ian: Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing, Minneapolis 2012.

Borgards, Roland: Tiere. Kulturwissenschaftliches Handbuch, Stuttgart 2016.

Bryant, Levi R.: The Democracy of Objects, Ann Arbor 2011.

Cherry, Ron: »Magical Insects«, in American Entomologist, Jg. 51, Nr. 1, 2005, S. 11–13.

Coogan, Peter: Superhero: The Secret Origin of a Genre, Austin 2006.

Da-Silva, Elidiomar Ribeiro u.a.: »Marvel and DC Characters Inspired by Insects«, in Research Expo International Multidisciplinary Research Journal, Jg. IV, Nr. III, September 2014, S. 10–36.

DeMello, Margo: Animals and Society. An Introduction to Human-Animal Studies, New York 2012.

Dezago, Todd/Aucoin, Derec: Bug, Marvel Comics, New York, März 1997.

Gabriel, Markus: »Der neue ontologische Realismus«, in: Gabriel, Markus u.a. (Hrsg.): Das neue Bedürfnis nach Metaphysik/The New Desire for Metaphysics, Berlin 2015, S. 189–200.

Gabriel, Markus: Warum es die Welt nicht gibt, Berlin 2015.

Gabriel, Markus: »Realismus, Materialismus, Naturalismus und Idealismus als ontologische Grundpositionen«, in: Urbich, Jan/Zimmer, Jörg (Hrsg.): Handbuch Ontologie, Stuttgart 2020, S. 452–458.

Haase, Donald: The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales, Westport 2008.

Haraway, Donna J.: Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene, Durham 2016.

Haraway, Donna J.: When Species Meet, Minneapolis 2008.

Harman, Graham: Object-Oriented-Ontology. A New Theory of Everything, New York 2018.

Hollsten, Laura: Human-Bug Encounters in Multispecies Networks, Leiden 2025.

Jaeger, Friedrich: »Die Human-Animal Studies als Herausforderung der Kulturwissenschaften«, in: Jaeger, Friedrich (Hrsg.): Menschen und Tiere. Grundlagen und Herausforderungen der Human-Animal Studies, Stuttgart 2020, S. 1–21.

Kant, Immanuel: Metaphysik der Sitten. Metaphysische Anfangsgründe der Tugendlehre, in: Kant's Werke, Band VI, Königlich Preußische Akademie der Wissenschaften Berlin 1914.

Kompatscher-Gufler, Gabriela/Spannring, Reingard/Schachinger, Karin: Human-Animal Studies. Eine Einführung für Studierende und Lehrende, Stuttgart 2021.

König, Mathias Hagen: The Sovereign Outsider. 19th Century American Literature, (Non-)Discursive Formation and Postanarchist Politics, Marburg 2014.

Kristeva, Julia: Powers of Horror. An Essay on Abjection [1980], New York 1982.

Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie, Frankfurt a.M. 2007.

Latour, Bruno: Science in Action. How to Follow Scientists and Engineers Through Society, Milton Keynes 1987.

Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Entwurf einer symmetrischen Anthropologie, Berlin 1995.

Lee, Stan (Hrsg.): The Official Handbook of the Marvel Universe. Volume Six. Radioactive Man to Stiltman, New York 1987.

Lee, Stan/Ditko, Steve: Amazing Fantasy #15, Marvel Comics, New York, August 1962.

Levinson, Anna/Levinson, Hermann: »Venerated Beetles and Their Cultural-historical Background in Ancient Egypt«, in: Spixiana. Supplement 27, 2001, S. 33–75.

Mackay, Robin: »Editorial Introduction«, in: Mackay, Robin: Collapse, 2 (1), S. 3–13.

Meillassoux, Quentin: After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency, London 2008.

Meillassoux, Quentin: Nach der Endlichkeit. Versuch über die Notwendigkeit der Kontingenz, Zürich 2018.

Mullett, G. M. Mullett: Spider Woman Stories. Legends of the Hopi, Tucson 1979.

Strazewski, Len/Parobeck, Mike: The Fly #1, DC Comics, New York, August 1991.

Steranko, Jim/Kirby, Jack: The Fly #1, Archie Comics, New York, Januar 1983.

Various/Kirby, Jack: The Adventures of the Fly #1, Archie Comics, New York, August 1959.

Whitley, Jeremy/Charretier, Elsa: The Unstoppable Wasp #2, Marvel Comics, New York, Februar 2017.



Foto: Sabrina Didschuneit

INTERVIEW MIT THOMAS SCHMITZ-LIPPERT UND SUSANNE FLIMM VOM CÖLN COMIC HAUS

VON ANITA HACHMANN

Wir sind heute zu Gast im Cöln Comic Haus, um mit Thomas Schmitz-Lippert und seiner Frau Susanne Flimm zu sprechen. Herr Schmitz-Lippert ist seit fast 55 Jahren ein passionierter Comicsammler. Gemeinsam mit seiner Frau gründete er 2008 die Schmitz-Lippert-Stiftung, die Träger des Cöln Comic Hauses ist. Die Stiftung war Hauptleihgeber der Ausstellung »Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic« (28.04.2024–09.03.2025) im Feld-Haus – Museum für Populäre Druckgrafik, einer Dependance des Clemens Sels Museums Neuss. Das Interview führte Anita Hachmann, Stellvertretende Direktorin des Museums. Sie kuratierte die Ausstellung »Amazing Superbugs« gemeinsam mit Anne Deckbar, Doktorandin am Seminar für Anglistik der Universität Siegen.

> **AH:** Wir sind heute zu Gast in Ihrem *Passion Project*, dem Cöln Comic Haus, und freuen uns wahnsinnig, dass Sie sich ein bisschen Zeit genommen haben, um mit uns über Ihre Sammlung, Ihre Sammelleidenschaft, aber auch über diese schöne Kölner Institution zu sprechen. Wie hat das eigentlich alles für Sie angefangen, wie sind Sie überhaupt zum Comicsammeln gekommen? Also, was ist Ihre *Origin Story*?

TSL: Ja, ziemlich früh. Vor dem Sammeln kommt natürlich das Lesen. Und ganz am Anfang, als ich so vier, fünf Jahre alt war, hat mir meine Mutter die *Lustigen Taschenbücher* von Micky Maus und Donald Duck vorgelesen. Und dann kam die Schule. Nach und nach konnte ich selbst lesen. Da habe ich zunächst die *Micky-*

Maus-Hefte gelesen, und so mit sieben oder acht Jahren dann Superheldencomics. Die ersten waren *Superman* und *Batman*. Die Hefte kamen damals alle vierzehn Tage im Ehapa-Verlag raus. Und meiner Mutter habe ich gesagt, dass das ja viel billiger wird, als die *Micky Maus* zu lesen, weil die ja jede Woche rauskommt .... 1974 hatte ich dann das Glück, dass der Williams Verlag die klassischen Marvel Hefte – also *Spider-Man*, *Fantastic Four* und die *Avengers* – alle ab dem ersten Heft auf Deutsch rausbrachte. Unwissentlich wurde ich so in die frühen 60er Jahre der Superhelden-Comicgeschichte zurückversetzt, denn in den USA gab es die Hefte ja schon seit mehr als zehn Jahren. Marvel habe ich daher, sozusagen von der Pike auf, gelesen. Vor dem Williams-Verlag gab es auch noch Hit- und Top-Comics. Hit-Comics brachte ebenfalls Marvel-Helden heraus und Top-Comics DC-Charaktere, allerdings ohne Superman und Batman. Bald hatte ich einen kleinen Stapel von vielleicht zwanzig Heften. Die waren noch völlig ungeordnet, aber das war meine erste eigene kleine Sammlung und die Keimzelle des heutigen Sammlungsbestands, und wenn man so will auch der Schmitz-Lippert-Stiftung und des Cöln Comic Hauses.

> **AH:** Können Sie sich noch an die ersten Hefte erinnern, die Sie gekauft haben? Und sind die noch in Ihrer Sammlung?

TSL: Ja, natürlich, da ich nie in meinem Leben ein Heft verkauft oder sonst irgendwie weggeworfen habe, sind auch die allerersten Hefte noch Teil meiner Sammlung. Die Erinnerungen an die ersten eigenen Comics sind natürlich besonders lebendig.

> **AH:** Welche Bedeutung hatten Comics für Sie, als Sie aufgewachsen sind?

TSL: Eine große Bedeutung hatten vor allen Dingen die Superhelden für mich. Vielleicht liegt das auch daran, dass ich fünf Jahre alt war, als mein Vater starb. Und dann fehlte vielleicht ein männliches Vorbild. Und da haben die *Superheroes* möglicherweise die Vaterfigur ersetzt. Allen voran mein Lieblingscharakter Superman, weil der ein fast allmächtiges Wesen ist und trotzdem nichts Böses im Sinn hat, sondern Gutes tut und den Menschen helfen will. Und gerade das hat mich schon immer besonders an den Superhelden fasziniert. Zugegeben, ich habe natürlich auch *Asterix und Obelix* oder *Tim und Struppi* gelesen, wie damals fast jedes Kind. Aber, die richtigen Lieblinge, das waren die Superhelden von Marvel und DC.

> **AH:** Würden Sie vielleicht eine schöne Kindheitserinnerung mit uns teilen, eine die Ihnen noch lebhaft vor Augen steht?

TSL: Comics waren irgendwie immer dabei. Es sind viele schöne, kleine Momente … ich sehe es noch genau vor mir: Es war Ostern und es schneite draußen. Wir saßen mit meiner Tante oben im Restaurant des Kölner Messeturms – das gibt es heute gar nicht mehr – und ich las ein Heft, in dem Graf Dracula gegen Gegner kämpfte, und in Transsilvanien – also im Heft – schneite es auch … oder ein anderes

Mal als wir mit meiner Mutter einen Ausflug ins Frankfurter Senckenberg Naturmuseum gemacht haben, da hatte ich das *Spider-Man*-Heft #54 dabei, mit Doctor Octopus … ja, man erinnert sich bei den frühen Heften wahrscheinlich recht genau, wo man was, wie gelesen hat.

> **AH:** Wahnsinn, dass Sie das noch so genau wissen, sogar inklusive der Heftnummern … Welche Comicgenres und -figuren stehen im Fokus Ihrer Sammlung?

TSL: Der Grundstock der Sammlung sind *Superhero Comic Books*, aber auch ganz, ganz viele Trade-Paperbacks und Hardcover-Sammelbände alter US-Hefte seit den 1940er Jahren. Die Marvel und DC-Hefte habe ich seit mehr als 40 Jahren im Abo. Seit den 1990er Jahren sind Hefte von Image Comics sowie andere Genres dazu gekommen, zum Beispiel Horror und Crime. Aber es waren immer vorrangig US-amerikanische Comics.

> **AH:** Das wäre dann sozusagen der rote Faden Ihrer Sammlung?

TSL: Genau. Ich habe zwar auch ein paar franko-belgische Comics, aber der Fokus meiner Sammlung liegt auf US-amerikanischen Comics, insbesondere den Superhelden.

> **AH:** Inwiefern spielt Nostalgie für Sie noch heute eine Rolle beim Sammeln?

TSL: Ja, die Nostalgie. Besonders beim Lesen von Kerntiteln wie *Amazing Spider-Man* oder den *Fantastic Four* fühlt man sich natürlich schon sehr in seine Kindheit zurückversetzt und man erinnert sich an diese oder jene *Storyline*. Die Geschichten werden ja immer und immer wieder neu erzählt. Ich bin früher dienstlich viel auf Reisen gewesen. Und wenn ich dann im Anzug und mit Krawatte im Flieger in der Business Class saß, guckten die Leute immer ganz komisch, wenn man als Erwachsener ein Comicheft las. Aber ich habe mich da heimlich drüber gefreut und fand es toll, dass ich das machen kann.

> **AH:** Lesen Sie denn noch regelmäßig Comics? Die Zeiten, in denen Sie jedes Heft lesen konnten, sind ja sicher vorbei …

TSL: Genau das fragen die Leute gerne: »Haben sie denn auch alle Comichefte gelesen?« Genauso wie Büchersammler gefragt werden, ob sie alle Bücher gelesen haben, die sie besitzen. Aber das ist gar nicht möglich. Man kann nicht hunderttausende Comichefte lesen, selbst, wenn man sein ganzes Leben lang Comics liest. Allein von den Trade Paperbacks und Sammelbänden habe ich rund 30.000 Stück. Aber ich bin und bleibe auch ganz aktiv Comicleser, insbesondere von Marvel und DC, also *Spider-Man*, *Daredevil*, *Fantastic Four*, *Avengers* und *Thor*, *Superman*, *Batman* und *Wonder Woman* – eben die Kerntitel.

AH: Das heißt, die alten Lieblinge sind auch die aktuellen Lieblinge?

TSL: Ja, wahrscheinlich schon, ja. Das ist richtig. So neuere Charaktere aus dem heutigen Universum der Comics, wie etwa Spider-Gwen mag ich zwar auch – weil ich damals eben auch schon Gwen Stacy mochte –, aber sie sind nicht der Hauptfokus meiner Comiclektüre.

AH: Wie viele Hefte umfasst Ihre Sammlung eigentlich?

TSL: Über die vielen Jahrzehnte ist da schon einiges zusammengekommen. Die Sammlung umfasst alleine 800.000 Comichefte. Dazu kommen dann als Hardcover und Trade Paperbacks die bereits erwähnten Sammelbände. Wir arbeiten in der Stiftung stetig daran, alles zu inventarisieren.

AH: Können Sie uns vielleicht ein oder zwei Hefte nennen, die von besonderer Bedeutung für Sie sind? Zum Beispiel, weil Sie besonders lange danach gesucht haben oder weil es ein guter Zufallsfund war, oder weil das Heft Ihnen persönlich viel bedeutet?

TSL: Da fällt mir direkt *Amazing Fantasy* #15 ein! Das ist die *First Appearance* von Spider-Man. Ich finde es schon bemerkenswert, wie die Geschichte von Spider-Man auf so wenigen Seiten so konzentriert erzählt wird, dass sie im Keim alles enthält, was Spider-Man bis heute ausmacht. Die Ausgabe erschien immerhin bereits 1962! Und noch 60 Jahre später wirkt die Geschichte fort, wird immer wieder mit neuen Ansätzen erzählt.

AH: Und ist dieses Heft schon lange Teil Ihrer Sammlung?

TSL: Ja, das habe ich schon vor fast 30 Jahren erworben. Zum Glück, denn heute sind diese alten Hefte doch sehr, sehr teuer geworden.

AH: Gibt es denn noch ein Heft, das Sie sich sehr für Ihre Sammlung wünschen würden, so eine Art »Heiligen Gral«?

TSL: Schon, aber das ist, glaube ich, Träumerei … *Action Comics* Nummer 1! Das ist die *First Appearance* von Superman. Das Heft mit dem *Cover-Date* Juni 1938 ist der erste Superheldencomic überhaupt und der Beginn des *Golden Age* des Superheldencomics, sozusagen mit Superman als Stammvater. Aber das hätte man wohl auch vor 30 oder 40 Jahren kaufen sollen, denn im guten Zustand kostet das Comicheft heute zwischen drei und vier Millionen Dollar. Das ist natürlich völlig illusorisch, wenn ich das so sagen darf.

AH: Haben Sie eigentlich einen Lieblingscomic-Zeichner?

TSL: Ja, das muss ich schon sagen: John Buscema, der Michelangelo der Comiczeichner, zumindest meiner Meinung nach. Er hat zum Beispiel die Figur The

Vision gezeichnet oder auch ein ganz berühmtes Cover, nämlich *Avengers* #57, also die *First Appearance* von The Vision und des Silver Surfer in den späten 1960er Jahren. Das ist in meinen Augen die vielleicht bestgezeichnete Comicserie aller Zeiten.

> **AH:** Neben Comicheften sammeln Sie ja auch *Original Art*. Orientiert sich die Auswahl da auch an den Hauptthemen und -figuren Ihrer Sammlung?

TSL: Ja, das stimmt, die Auswahl an *Original Art* in der Sammlung orientiert sich schon an den Serien oder Charakteren, die mir besonders am Herzen liegen, z.B. Originalzeichnungen zu Thor oder den Avengers von Jack Kirby oder eine Black-Panther-Skizze, und natürlich Zeichnungen von John Buscema etwa zu Thor und ganz viel zu Conan der Barbar.

> **AH**: Sammeln Sie *Original Art* schon genauso lange wie Comichefte?

TSL: *Original Art* sammle ich erst seit etwa fünfzehn Jahren. Damit hätte man besser auch früher angefangen. In den späten 1970er und frühen 1980er Jahren konnte man Originale von Jack Kirby für 10 Dollar das Stück kaufen. Heute zahlt man dafür um die 100.000 Dollar. Das ist schon irre. Da braucht man heute schon etwas Glück für einen guten Fund.

> **AH:** Vielleicht hängt das auch damit zusammen, dass das Zeichnen – also das händische Zeichnen – zunehmend verschwindet. Comichefte werden vermehrt digital erstellt. Vielleicht ist das Zeichnen auf Papier eine aussterbende Kunstform?

TSL: Vielleicht, vielleicht aber auch nicht. Wir hatten schon oft Künstler hier in der Stiftung, die gesagt haben, Thomas, von dem Geld aus dem Verkauf dieser Originalseiten werde ich das Studium meiner Kinder finanzieren, d.h. es gibt durchaus Künstler, die nach wie vor analog zeichnen und für die *Original Art*, also das Unikat, eine wichtige Einnahmequelle ist. Auch das seltenste Comicheft gibt es schließlich mehrfach. Selbst von so einem seltenen Heft wie *Action Comics* #1 soll es weltweit etwa zehn Hefte in sehr gutem Zustand geben.

> **AH:** Wo kauft man denn am besten *Original Art*? Im Comicbuchladen, in speziellen Shops oder vielleicht sogar über Broker?

TSL: Auch, aber *Original Art* wird vor allem auf Messen verkauft. Eine der bekanntesten hier in Europa ist das Comic Art Festival in Como, das ist in der Nähe von Mailand. Dann gibt es auch noch eine kleine, aber feine Messe in Köln, die Comicmesse Köln [früher Intercom; Anm. d. Verf.], die halbjährlich in Mülheim stattfindet. Und manche Künstler und Künstlerinnen vertreiben auch *Original Art* über ihre Websites.

AH: Das Interesse an Comics steigt merklich. Lesen Ihrer Meinung nach heute auch mehr Menschen Comics als früher?

TLS: Ehrlich gesagt glaube ich das nicht, nein. Nur mal so zum Vergleich: In den 1940er Jahren, dem *Golden Age* des Comics, hatte Superman eine Auflage von weit mehr als einer Million Hefte. Heute kann man schon froh sein, wenn ein Heft eine Auflage von 100.000, 150.000 oder 200.000 hat ... Das heißt, es lesen insgesamt weniger Leute Comics. Aber spätestens seit 2008 sind Comics durch Filme, insbesondere die von Marvel, besonders präsent. *Avengers Endgame* war 2019 für einen Moment sogar der erfolgreichste Film aller Zeiten! Durch das MCU, also dem Marvel Cinematic Universe, sind die Comics im Mainstream der Gesellschaft angekommen, glaube ich. Also früher, als ich angefangen habe, Comics zu lesen, war das eine absolute Nische. Da kannte auch kein Mensch Spider-Man, oder kaum einer. Heute kennt den natürlich jedes Kind. Wir erleben es bei Kindergeburtstagen im Cöln Comic Haus häufig, dass die Kinder sogar fast alle Charaktere kennen, aber eben nicht unbedingt aus Comics, sondern durch Filme, Spiele, Merchandise und so weiter.



AH: Kann man denn auch sagen, dass der Comic im Mainstream zwischenzeitlich nicht nur lesens- oder sehenswert ist, sondern auch als Kunstform verstanden wird?

TSL: Oh, ob der Comic im Sinne von Kunst anerkannt wird oder als etwas ebenso Lesenswertes wie ein Roman … Hierzulande wohl eher nicht. Anders als in Frankreich oder Belgien, hatte der Comic hierzulande immer einen minderen Stellenwert und galt lange sogar als Schmutz und Schund … Das lässt sich vielleicht historisch begründen. Denn gerade Superhelden wie Superman oder Captain America kämpften ja gegen Nazi-Deutschland. Ich sehe hier in der Ausstellung etwa *Captain America* #1. Das Heft erschien im Dezember 1940. Also kämpfte Captain America bereits ein Jahr bevor die Vereinigten Staaten in den Zweiten Weltkrieg eingetreten sind gegen Nazi-Deutschland. Erschaffer von Superman und Captain America, wie Jerry Siegel und Joe Shuster oder Joe Simon und Jacob Kurtzberg, der sich Jack Kirby nannte, waren allesamt jüdischer Herkunft. Die wussten natürlich genau, was in Nazi-Deutschland vor sich ging. Und deswegen hasste Nazi-Deutschland diese amerikanischen Superhelden.

Entsprechend wurde in ihrer Propaganda behauptet, diese Comics seien Schmutz und Schund. Erst 1954 konnte man in Deutschland *Superman*-Comics kaufen. Comics hatten in Deutschland also schon immer einen schweren Stand. Selbst wenn sich das heute leicht verschiebt oder verschoben hat, ist die Comicliebe hier eine andere als in Frankreich oder Belgien, wo Comics als neunte Kunstform gelten.

> **AH:** Dass Comics als neunte Kunst gelten, ist ein ganz schönes Stichwort, denn wir sitzen hier in der Bonner Straße Nummer 9, wo das Cöln Comic Haus und auch die Schmitz-Lippert-Stiftung zu Hause sind. Was hat Sie und Ihre Frau denn dazu bewogen, Ihre Comicsammlung in eine gemeinnützige Stiftung zu geben?

TSL: Vielleicht erst einmal ganz kurz zur Nummer 9: Es ist schon ein toller Zufall – und es ist wirklich ein Zufall – dass wir hier in der Bonner Straße 9 sitzen. Das Grundstück gehörte schon meinem Urgroßvater, der auch das erste Haus darauf gebaut hat. Es wurde im Krieg zerstört und ursprünglich nur bis zum ersten Geschoss wiederaufgebaut. Das Grundstück hatte also schon die Nummer 9, als wir das Cöln Comic Haus als Heimat der Schmitz-Lippert-Stiftung errichtet haben. Und die Nummer 9 findet sich auch in unserem Logo, also als Symbol für die neunte Kunst.

SF: Die Stiftungsgründung ist eine gemeinsame Überlegung gewesen, geleitet von der Frage: Was machen wir nun mit diesen tausenden und abertausenden, ja hunderttausenden von Comicheften?

TSL: Ja, wie so viele Ideen war auch die Gründung einer Stiftung die Idee meiner Frau. Zu Hause war alles voller Comichefte, und dann sagte meine Frau irgendwann, »oh, da ist aber für mich kein Platz mehr. Wir müssen jetzt einen Ort schaffen, wo wir die Comics hinbringen können. Einen Ort, der letztlich auch die Heimat einer Stiftung sein kann«. Und glauben Sie mir, eine gemeinnützige Stiftung für die Förderung der Comickultur in Deutschland zu gründen, ist gar keine so einfache Angelegenheit, oder war es jedenfalls damals nicht. Wir hatten aber glücklicherweise eine gute Beratung. Nach zwei Jahren war es dann im Jahr 2008 endlich so weit, die Stiftungsgründung war vollzogen. Mit dem Gebäude, also der körperlichen Heimat der Stiftung, sind wir 2010 fertig geworden. Aber Susanne, magst Du noch dazu sagen, warum wir eigentlich eine Stiftung für Comics gegründet haben?

SF: Das hat tatsächlich etwas mit meiner Unzulänglichkeit zu tun. Ich bin nicht mit Comics aufgewachsen. Ich habe in meinem Leben drei Comics gelesen und hatte überhaupt keinen Bezug zu diesem Medium. Es hat sich mir nicht erschlossen. Wie man jeden Tag Comics lesen kann, habe ich nicht verstanden und auch nicht, warum man überhaupt Comics sammelt und dann auch noch in diesem Ausmaß. Allerdings war natürlich unübersehbar, dass jeder freie Platz in der Wohnung mit Comics und Büchern gefüllt war. Da war einfach kein Platz mehr für mich. Es war klar: Wollten wir zusammenleben, müsste sich etwas ändern. Das ist das eine. Und als ich das Ausmaß der Sammlung gesehen habe, wurde mir auch schnell klar, dass ich,

sollte Thomas mal etwas zustoßen, gar nicht damit umgehen kann. Das ist einfach eine Welt, zu der ich so schnell keinen Zutritt finde. Ich weiß auch überhaupt nicht, wo die Leute stecken, die davon Ahnung haben, also die Händler und die Sammler, wo sind die alle? Das sind ja lichtscheue Wesen. Irgendwie war klar, wir müssen vorsorgen, und ich packe gerne an, ich baue gerne auf. Vor diesem Hintergrund habe ich gedacht, wir überführen das mal lieber in eine saubere Organisation, und sollte der Notfall einmal eintreten, dann wird es irgendwie weitergehen. Der Gedanke einer Stiftung fühlt sich – auch heute noch – gut an, weil die Sachen dann nicht auseinandergerissen, nicht verkauft werden, sondern als eine Einheit in Köln bleiben. Zu wissen, dass Sammlung und Stiftung unabhängig von uns fortbestehen werden, ist ein beruhigender Gedanke.

> **AH:** Die Stiftungsgründung war der erste Schritt. Welche Ziele verfolgt die Schmitz-Lippert-Stiftung genau?

SF: Laut Stiftungs-Satzung fördern wir die Comickultur in Deutschland. Aber wir sind im Kern eine Comicbibliothek. Das ist das Ziel, auch wenn uns aktuell noch das Personal fehlt, um tatsächlich als Präsenzbibliothek funktionieren zu können. Nun können aber viele Leute nichts, oder, wenn überhaupt, nur wenig mit Comics anfangen, geschweige denn mit einer ganzen Bibliothek voller Comics. Also muss man erst mal Hemmschwellen abbauen. Deshalb bieten wir Ausstellungen, Lesungen und Zeichenworkshops an, obwohl es uns eigentlich primär um die Comicgeschichten und das Comiclesen geht. Tatsächlich haben wir vor kurzem ein Programm zur Leseförderung aufgesetzt. Wir zäumen das Pferd gewissermaßen von hinten auf und nähren uns unserem eigentlichen Ziel in kleinen Schritten.

> **AH:** Spannend, dass sie die Ausstellung als Vermittlungsmedium für sich entdeckt haben, und auch unser Glück, denn so haben ja auch wir zueinander gefunden. Aber wie finden Sie eigentlich Ihre Themen? Stellen Sie nur Objekte aus dem eigenen Bestand aus?

SF: Wir stellen nicht nur aus eigenem Bestand aus, sondern fungieren als ein Mitmachhaus. Tatsächlich richten wir die Themen danach aus, was die Besucher sich wünschen. Beispielsweise haben ein paar Kinder vor zwei Jahren gesagt, dass sie gerne eine *Star-Wars*-Ausstellung möchten. Also haben wir eine *Star-Wars*-Ausstellung gemacht, oder genauer eine Science-Fiction-Ausstellung mit einem Schwerpunkt auf *Star Wars*. Auch eine *X-Men*-Ausstellung hatten sich die Besucher gewünscht. Ich persönlich habe mir eine Ausstellung zum Thema »Love and Romance« gewünscht. Wir greifen also auch Anregungen auf, die von außen kommen und beraten das dann alles in einem Kurator:innenteam. Aber Thomas, vielleicht kannst Du noch etwas zu den Anfängen unserer Ausstellungen sagen?

TSL: Die allererste Ausstellung war 2011 der neunten Kunst gewidmet. Wir haben damals hauptsächlich mit Kölner beziehungsweise deutschen Künstlern, wie z.B. Martin Schlierkamp oder unserem Kuratoriumsmitglied Miguel Riveros, ausgestellt,

der auch ein bekannter Künstler ist. Anschließend habe ich eine Ausstellung zu 75 Jahre Superman gemacht. Es folgten Präsentationen zu 75 Jahre Batman, dann kamen Spider-Man, Avengers, Wonder Woman, X-Men und schließlich die Superschurken. Aktuell zeigen wir eine Ausstellung zu 85 Jahren Marvel. Also haben wir insgesamt fast ein Ausstellungs-Gleichgewicht zwischen Marvel und DC, wenn man so will.

SF: Parallel finden zwischenzeitlich auch vorne im Comic Lab, wo früher ein Comicladen war, kleinere Ausstellungen statt. Unsere »Love and Romance«-Ausstellung lief beispielsweise parallel zu unserer Science-Fiction-Präsentation. Das sind gleich zwei Themen, die nicht aus dem *Superhero*-Genre stammen. Wir haben auch andere Themen eingeflochten, die uns angeboten worden sind und die wir spannend fanden, zum Beispiel »Gung-Ho«, kenianische Comics, oder E.O. Plauens »Vater und Sohn« oder eine Ausstellung zum Kölner Dom von Sebastian Stromberg. Außerdem zeigen wir immer die Max und Moritz-Preisträger-Wanderausstellung von Darjush Davar. Wir versuchen also, auch außerhalb unseres Sammlungsschwerpunktes Ausstellungen anzunehmen, die für das Publikum interessant sein könnten, so nach dem Motto: Wir können auch anders als nur Superhelden.

> **AH:** Sie binden die Wünsche der Öffentlichkeit also aktiv in Ihr Ausstellungsprogramm ein. Könnte man sogar davon sprechen, dass Sie der Öffentlichkeit und der Comicszene eine Plattform zum Austausch anbieten? Wie aktiv sind Sie mit der Comicszene vernetzt?

TSL: Vielleicht nochmal einen Schritt zurück, wenn ich darf, ganz kurz zu den Ausstellungen: Der Grundstock ist tatsächlich immer unser eigener Bestand. Sowohl was die Comichefte betrifft als auch die Statuen und so weiter. Darunter befinden sich auch viele Leihgaben von unseren Kuratoriumsmitgliedern, allen voran Michael Germund. Von ihm stammen die großen Superhelden-Statuen im Maßstab 1:4. Die vielen Merchandise-Artikel sind Leihgaben von Axel Hager. Unser jüngstes Mitglied im Kurator:innenteam ist Platon, ein zehnjähriger Junge, der Helme sammelt. Aktuell ist sein Magneto-Helm in unserer Ausstellung zu sehen. Also das Depot der Stiftung ist schon ein besonders wichtiger Ausgangspunkt für uns und soll auch in Zukunft noch mehr im Vordergrund stehen, z.B. durch Depotführungen.

SF: Wir wollen das Herz des Cöln Comic Hauses gemeinsam mit Interessent:innen erschließen, und das ist unsere Sammlung, die letztlich eine Comicbibliothek ist.

> **AH:** Ja, auch unser gemeinsames Ausstellungsprojekt »Amazing Superbugs« hat sich ja in ganz wesentlichen Teilen aus Ihrer Sammlung gespeist.

TSL: Ja, das war uns eine große Ehre und eine Freude, da etwas beitragen zu dürfen. Und es war eine wirklich sehr, sehr schöne Ausstellung, fand ich, fantastisch kuratiert.

AH: Vielen Dank. Das freut uns sehr! Ist denn das Ausleihen von Comicheften und Objekten etwas, das Sie zukünftig vielleicht verstärkt machen wollen? Quasi als eine weitere Möglichkeit, die Bekanntheit der Stiftung zu steigern?

SF: Wir haben uns erst mal dagegen entschieden und möchten als Kölner Institution gerne einen Fokus auf das Cöln Comic Haus setzen und die Leute dazu anregen, sich die Sammlung hier anzusehen.

TSL: Das stimmt, wir wollen die Gäste schon hier ins Cöln Comic Haus ziehen. Aber es gab, gibt und wird immer auch Ausnahmen geben. Neben der »Superbugs-Ausstellung« im Feld-Haus, waren wir letztes Jahr auch in der Superhelden-Ausstellung des Düsseldorfer NRW-Forums mit vielen Leihgaben vertreten. Wir empfinden das schon auch als eine Win-Win-Situation, da unsere Stiftung dadurch bekannter wird.

SF: Wir sind gewissermaßen ein *Grassroots*-Projekt, ein Mitmachhaus ohne großes Werbebudget. Dadurch ist man natürlich auch nicht so bekannt.

AH: Aber, wenn ich mich richtig erinnere, dann kommen doch sogar Gäste aus dem Ausland gezielt ins Cöln Comic Haus, oder?

SF: Ja, das stimmt. Wir sind in dem einen oder anderen holländischen Reiseführer über Köln unter den kuriosen Top-Ten gelistet. Aber wir wollen ja eigentlich hier ein Ort für unsere *Community* sein, ein Treffpunkt im ›Veedel‹ sozusagen, wo Erwachsene und Kinder hinkommen können, um zu lesen, zu zeichnen und Ruhe zu finden. Und dieses Anliegen werden wir im kommenden Jahr verstärkt in den Fokus rücken.

AH: Haben Sie schon konkrete Pläne, wie Sie das umsetzten möchten?

SF: Mein Mann geht nächstes Jahr in den vorzeitigen Ruhestand, und daher werden wir bald mehr Zeit haben. Bislang haben wir uns vorrangig an Samstagen um die Belange des Cöln Comic Haus gekümmert, und nun können wir bald mehr Zeit investieren und so auch mehr schaffen, wie etwa verbesserte Öffnungszeiten anbieten oder auch die Leseförderung für die Kinder ausbauen und verstetigen. Perspektivisch soll man hier Comicbücher lesen und sich grundsätzlich mit dem Thema Comickunst auseinandersetzen können. Wir haben zum Beispiel auch sehr viel Sekundärliteratur: Biografien über fast jeden Comiczeichner oder -zeichnerin: Nachschlagewerke, Art Books. Wer forschen möchte, muss nicht unbedingt ins Internet oder bei der Library of Congress anfragen, eventuell haben wir das Gesuchte auch hier.

AH: Ja, ein schöner Punkt, den Sie da ansprechen. Unser Ausstellungsprojekt wurde ja auch in Zusammenarbeit mit zwei Teilprojekten aus dem Sonderforschungsbereich »Transformationen des Populären« der

Uni Siegen konzipiert und umgesetzt. Das war eine echte Bereicherung für das Projekt. Denken Sie, dass die Comicforschung insgesamt zu einer größeren Akzeptanz des Comics als einer durchaus ernstzunehmenden Kunstform führt?

SF: Da bin ich mir nicht ganz sicher. In jedem Fall können wir in diesen Dingen erst seit kurzem eine Anlaufstelle für Forscher sein, weil wir unsere Buchbestände zwischenzeitlich zu großen Teilen inventarisieren konnten. Wir haben uns auch von der Zusammenarbeit mit der Universität und Ihnen inspirieren lassen und möchten im kommenden Jahr eine Ausstellung mit dem Arbeitstitel »250 Jahre USA. Comic Highlights« zusammen mit einer Hochschule machen sowie eine Präsentation zu »25 Jahre 9/11«. Da wir auch das Western-Genre aufgreifen möchten, ist es uns ein besonderes Anliegen, dies in einer angemessenen und dem aktuellen Forschungsstand entsprechenden Form zu tun.

AH: Ja, ich glaube, das ist auch wirklich eine schöne Möglichkeit, Studierenden die Gelegenheit anzubieten, mit Originalen zu arbeiten und mal eine eigene Ausstellung zu konzipieren, vielleicht auch in ein künftiges Berufsfeld hineinzuschnuppern …

SF: Ja, und anders als das Lesen, das eher eine Sache ist, die man allein macht, bietet eine Ausstellung eben die Möglichkeit des interaktiven Zusammenarbeitens. Man schafft gemeinsam etwas, man baut etwas auf, man diskutiert, welche Hefte, welche Statuen wohin kommen, wie dieses oder jenes sein soll und das ist einfach schön, es verbindet.

TSL: Und das ist auch schon des Pudels Kern, glaube ich. Natürlich machen wir Ausstellungen auch, um Besucherinnen und Besucher anzulocken, aber eben auch, weil es uns einfach Spaß macht, dem Kurator:innenteam ebenso wie dem Kuratorium. Wir engagieren uns hier alle ehrenamtlich, investieren viel Zeit und Herzblut in unsere Projekte. Es ist also wichtig, dass wir das, was wir hier machen, gerne tun. Wir sind halt alle echte Fans: Jedes Ausstellungsprojekt ist gemeinsam gelebte und mit der Öffentlichkeit geteilte Leidenschaft für Comics!

AH: Ja, das spürt man auch deutlich, wenn man hier zu Besuch ist. Das Cöln Comic Haus ist im positivsten Sinne ein sehr feines und dynamisches Haus und ich hoffe, dass viele, die dieses Interview lesen hier mal vorbeischauen werden. Ich hätte jetzt noch drei Fragen, die ich zum Abschluss unseres Interviews gerne noch an Sie richten würde, Herr Schmitz-Lippert.

TSL: Gerne.

AH: Wenn heute jemand zu Ihnen kommt und sagt, ich möchte Comichefte sammeln, welche Tipps würden Sie der Person mitgeben?

TSL: Es ist sicher gut, sich zu fokussieren und sich nicht in der unglaublichen Masse des Angebots zu verlieren. Konzentrieren Sie sich zum Beispiel auf einzelne Genres oder Superhelden. Da spreche ich auch aus eigener Erfahrung. Der Schwerpunkt meiner Sammlung liegt beim US-amerikanischen Comic, insbesondere den Superhelden, und dieser Bereich ist schon sehr, sehr breit. Franko-belgische Comics besitze ich nur vereinzelt.

> **AH:** Und gibt es Comicmuseen oder -sammlungen, die öffentlich zugänglich sind, deren Besuch Sie und Ihre Frau Interessierten empfehlen können?

SF: Also, unbedingt ab nach Brüssel und das Comic Art Museum besuchen. Auch das Musée Hergé außerhalb der belgischen Hauptstadt, das dem Schöpfer von *Tim und Struppi* gewidmet ist, können wir sehr empfehlen. Der Besuch dieser Häuser ist ein echtes Erlebnis, etwas Vergleichbares gibt es bei uns gar nicht.

TSL: Das Geppi's Entertainment Museum in Baltimore, Maryland, also vor den Toren von Washington, D.C., war sehr, sehr eindrucksvoll, was seine Bestände zu Superhelden und überhaupt zur Popkultur und -geschichte der Vereinigten Staaten angeht. Dieses Privatmuseum des Diamond Comics Distributors Stephen A. Geppi wurde leider 2018 geschlossen. Ein Großteil seiner Sammlung ging an die in derselben Stadt gelegene Library of Congress.

SF: Wir haben bei diesen Besuchen auch viel gelernt. Zum Beispiel wie man in einem Comicmuseum arbeitet und ausstellt. Wir sind selbst weder Kunsthistoriker noch Kuratoren. Comics oder auch *Original Art* sind gar nicht so einfach zu präsentieren und bringen die Message, glaube ich, nicht ausreichend rüber. Deswegen kombinieren wir diese in unseren Ausstellungen immer mit Statuen in Vitrinen ... Aber um nochmal auf Ihre Frage zurückzukommen: Ich würde auch empfehlen, den Comic-Salon in Erlangen zu besuchen. Der findet alle zwei Jahre statt. Der ganze Ort ist dann fünf Tage lang im Comicfieber. Und da gehen alle hin: da findet man die Sammler, die Künstler aus dem In- und Ausland und alle Comicverlage. Das ist jetzt kein Museum, aber dieses Festival können wir uneingeschränkt empfehlen.

> **AH:** Wunderbar. Letzte Frage. Wenn Sie sich eine Superkraft wünschen dürften, welche wäre das?

TSL: Boah, gute Frage. Da müsste ich, glaube ich, länger drüber nachdenken. Obwohl, wenn ich mich hier so umgucke und Superman sehe … Ja, wahrscheinlich schon Superstärke. Also: Superpower, um dem Bösen entgegenzutreten, das es überall auf der Welt gibt.

> **AH:** Könnten wir gut gebrauchen. Ich bedanke mich ganz herzlich für das Interview!

TSL: Sehr, sehr gerne. War uns eine Freude!

A BUGUMENTATION

Zur Ausstellung Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic

VON ANNE DECKBAR, DANIEL STEIN
UND ANITA HACHMANN

1. EINLEITUNG

Von Spider-Man über Ant-Man bis hin zu Killer Moth oder Queen Bee: Krabbelnde, insekten- und spinnenartige Superheld:innen sowie Schurk:innen haben eine lange Tradition in der Comicgeschichte und sind fester Bestandteil der Popkultur. Insbesondere Spider-Man ist seit Jahrzehnten populär und begeistert ein breites Publikum, auch in der Ausstellung *Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic,*[1] die vom 28. April 2024 bis 9. März 2025 im Feld-Haus – Museum für Populäre Druckgrafik, einer Dependance des Clemens Sels Museums Neuss, gezeigt wurde und die der vorliegende Beitrag analysierend dokumentiert.[2] Diese Popularität sorgt darüber hinaus für hohe Geldwerte: So spielte der Film *Spider-Man: No Way Home* (USA 2021, Regie: Jon Watts) fast zwei Milliarden US-Dollar an den Kinokassen ein,[3] und der Preis des ersten Spider-Man-Hefts, *Amazing Fantasy* #15 (1962), in dem die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft ihren ersten Auftritt hatte, liegt gegenwärtig bei rund drei Millionen Euro. Eine Originalseite aus *Secret Wars* #8 (1984), jenem Heft, in dem Spider-Man erstmals das ikonische schwarze Kostüm trägt, wurde 2022 für 2,9 Millionen Euro versteigert und gilt nun als die teuerste Comicseite der Welt.

Neben den Comicheften selbst haben sich auch Sammelkarten, Actionfiguren sowie limitierte *Collectibles* zu einem bedeutenden Bestandteil der Comic- und Popkultur entwickelt. Ihr Wert bemisst sich, wie auch derjenige der Comics, nicht nur monetär, etwa wenn Funko-Pop-Figuren[4] oder seltene *Trading Cards* auf dem Sekundärmarkt hohe Preise erzielen, sondern vor allem durch ihre Bedeutung als Ausdruck fankultureller Identifikation und gesamtkultureller Anerkennung. Sammler:innen erwerben solche (Fan-)Objekte oftmals, um Kindheitserinnerungen zu pflegen, die sie mit bestimmten Marken und Figuren verbinden. Dabei gelten Ex-

1 Die Schreibweise des Ausstellungstitels lehnt sich an den Disneyfilm *Das grosse Krabbeln (A Bug's Life)* von 1998 an.

2 Die Ausstellung umfasste rund 130 Exponate aus der Sammlung des Clemens Sels Museums Neuss, der Schmitz-Lippert-Stiftung sowie von privaten Leihgeber:innen.

3 Statista: Ranking of Highest-Grossing Spider-Man Movies.

4 Funko-Pop-Figuren sind kleine Vinylfiguren, die auf dem japanischen Stil, der als Chibi bekannt ist, basieren, was kurz und süß bedeutet. Gut erkennbar sind sie etwa an ihren Köpfen, die größer als die Körper sind.

klusivität, Limitierung und emotionale Bindung als zentrale Motivation des Sammelns, das zur einer Wertschöpfung führt, die wiederum selbst einen Anreiz zu sammeln stiftet. Hier greifen kulturelle Bedeutung, persönliches Prestige und ökonomischer Marktwert – verstärkt durch die transmediale Präsenz von Comicfiguren und Sammelkarten weit über die gedruckten Comichefte hinaus – ineinander. Aus diesem Grund waren in der Ausstellung neben Comicheften auch Sammelfiguren und Sammelkarten vertreten, denn die Objekte zeigen, wie tief Spider-Man, Ant-Man oder Blue Beetle in unsere Erinnerungskultur eingeschrieben sind und wie stark Sammelpraktiken zur Sichtbarkeit und Wertschätzung von Comics beitragen.[5] Auch die Spider-Man-Filme erzielen nicht nur an den Kinokassen beeindruckende Einspielergebnisse, sie werden sogar, wie im Fall des Animationsfilms *Spider-Man: A New Universe* (Original: *Spider-Man: Into the Spider-Verse,* USA 2018, Regie: Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman), mit renommierten Preisen wie dem Oscar ausgezeichnet.

Während aber manche Superheld:innen wie Spider-Man, Ant-Man, The Tick oder Black Widow weltweit bekannt sind und auch in TV-Serien und Videospielen transmediale Beliebtheit genießen, geraten kleinere oder weniger präsente Held:innen wie Killer Moth, Bug oder Queen Bee oftmals in Vergessenheit. Wir wollen daher hier einen Einblick in diese vielfältige, häufig übersehene Seite der Comicgeschichte geben und neben den Großen auch die kleinen, insektoiden Figuren der Comicwelt in den Fokus rücken. Die Dokumentation – wir nennen sie, in Anlehnung an den für Superheld:innen typischen Hang zu Wortspielen, *Bugumentation* – bietet die Gelegenheit, die faszinierende Welt der krabbelnden und surrenden Comicfiguren und ihre (Kunst-)Geschichte ins Gedächtnis zu rufen. Wir beginnen mit Bildgeschichten des 19. Jahrhunderts, fokussieren uns dann auf die verschiedenen Epochen der Superheld:innencomics und laden so die Lesenden dazu ein, in die Welt der *Amazing Superbugs* einzutauchen und sie gemeinsam mit uns zu erkunden.

2. FRÜHE INSEKTENGESCHICHTEN

Die Geschichte der bildlichen Darstellung von Insekten erstreckt sich weit über das Medium des Comichefts hinaus. Insekten haben eine lange Tradition in der Kunstgeschichte, und sie tauchen auch in den frühen Bildgeschichten und sequenziell arrangierten Bilderfolgen auf, die gemeinhin als Vorläufer des Comics gelten. Schon im 19. Jahrhundert existierten bildlich inszenierte Geschichten der kleinen Krabbelwesen, wie etwa der *Insekten-Ball* (1893/94) von Adolf Holm (1858–1923) (Abb. 1) aus der Reihe der Münchener Bilderbögen, als Sammelbilder, in handkolorierten Lithografien wie der *Kranken Grille* (1829) von Jean Ignace Isidore Gérard, genannt

5 Vgl. Stein: Authorizing Superhero Comics. On the Evolution of a Popular Serial Genre, Kap. 4.

Grandville (1803–1847), oder in Büchern wie *Bilder aus der Insektenwelt* (1914) des Naturwissenschaftlers Jean-Henri Fabre (1823–1915).[6]



Abb. 1: Adolf Holm, Der Insekten-Ball, 1893/94 (Nachdruck aus dem 20. Jh.)

Der Maler, Lithograf und Karikaturist Grandville veröffentlichte zeitkritische Insektendarstellungen, in denen er Menschen als Tiere und Insekten darstellte. Zunächst publizierte er in Zeitschriften wie *La Caricature* und *Le Charivari*, musste sich jedoch im Jahr 1835 aufgrund verschärfter Zensurgesetze nach dem Attentatsversuch auf König Louis-Philippe I. zurückziehen, denn die neue Pressegesetzgebung untersagte Kritik am König und an der Monarchie, ebenso die satirische Darstellung politischer Themen sowie die Publikation und Verbreitung nicht staatlich genehmigter Druckgrafiken. Grandville wandte sich daher von der politischen Satire ab und entwickelte in seinen Buchillustrationen eine raffinierte Form sozialkritischer Tierdarstellungen.

6 Insektendarstellungen finden sich bereits früher, z.B. in Holzschnitten und Kupferstichen, etwa beim Tier-Kodex (1399–1477) oder im Münchener Kodex (*Cgm 415*) des frühen 15. Jahrhunderts. Ebenso existieren sie in chinesischen und indischen Schriften, z.B. in der Enzyklopädie *Erh-ya* von Pu Shang (geb. 507 v. Chr.). Im 17. Jahrhundert nahm die Zahl von Insektendarstellungen in der Kunst zu. Kupferstiche von Insekten lösten gar eine Sammelmode aus. Vgl. Schimitschek: VIII. Insektendarstellungen, S. 86.

Seinen ersten größeren Erfolg erzielte er 1828 mit der Lithografienfolge *Les Métamorphoses du jour,* einer Serie von über siebzig humoristischen Sittenbildern, in denen Menschen mit Tierköpfen dargestellt sind. Darunter finden sich auch zahlreiche Insektendarstellungen, etwa die bereits erwähnte *Kranke Grille* (Abb. 2).



Abb. 2: Grandville (Ignace Isidore Gérard), Die kranke Grille, 1829

Grandville nutzt hier eine tierische Maskierung, um menschliche Charaktereigenschaften und gesellschaftliche Schwächen zu karikieren, dabei übersteigert er die Physiognomie der Tiere, um bestimmte Emotionen und Charakterzüge sichtbar zu machen. In seinen metaphorischen Tiergestalten verbindet er naturalistische Beobachtung mit präziser Sozialkritik. Dies zeigt sich auch in der Darstellung der »Grille«, in der ein anthropomorphisierter Grashüpfer in einem Morgenmantel von mehreren Ärzten umgeben ist, die ihn mit routinierter, beinahe demonstrativer Gleichgültigkeit behandeln. Die Szene karikiert die gängige Praxis des im 19. Jahrhundert noch weit verbreiteten Aderlasses, der hier als medizinisch fragwürdiges, zugleich aber ökonomisch profitables Ritual entlarvt wird. Der überdimensionierte Heuschreckenkopf sowie seine Kleidung verstärken zugleich die Lächerlichkeit und die Verletzlichkeit des gut betuchten Patienten, während die Ärzte, anthropomorphe Blutegel in Gehrock und Zylinder, durch ihre steife sowie distanzierte Körperhaltung falsche medizinische Autorität und Überlegenheit verkörpern. Zudem verweist deren Darstellung als Blutegel – diese wurden seinerzeit für den Aderlass eingesetzt – auf eine parasitäre Beziehung der Ärzte zum Patienten. Das beiläufige Urteil »Wir werden Sie morgen zur Ader lassen, fahren Sie bis dahin mit der Diät fort« unterstreicht die Absurdität einer Medizin, die weniger der tatsächlichen Heilung dient als vielmehr eine profitable, pseudomedizinische Praktik ist. Grandville nutzt die tierische Maskierung, um soziale Rollen sichtbar zu machen und das

Zusammenspiel von Macht, Standesdünkel und medizinischem Halbwissen bloßzustellen.

1838 erhält Grandville den Auftrag zur Illustration von Jean de La Fontaines (1621–1695) Fabeln, was ihm großen Erfolg einbringt. Gemeinsam mit dem Verleger Pierre-Jules Hetzel entwickelt er kurz darauf das Werk *Scènes de la vie privée et publique des animaux* (1842, dt. *Bilder aus dem Staats- und Familienleben der Thiere*), für das unter anderem Honoré Balzac, Alfred und Paul de Musset sowie George Sand (Amantine Aurore Lucile Dupin de Francueil) die Texte beisteuern. In dieser Satire überträgt Grandville erneut menschliche Verhaltensweisen, Laster und gesellschaftliche Strukturen auf Tiere, wodurch eine komplexe Allegorie des zeitgenössischen Lebens entsteht. Eine ähnliche Serie erscheint zwischen 1841 und 1842 unter dem Titel *Animaux parlants* (dt. *Sprechende Tiere)*, die menschliche Gesellschaftsentwürfe persifliert. Grandville gilt damit zurecht als einer der ersten Künstler:innen, der Tiere nicht nur vermenschlicht, sondern sie in die soziale Welt seiner Zeit überführt – ausgestattet mit Kleidung, Gestik und Rollen, die sonst Menschen vorbehalten waren.[7] Seine hybriden, aus Mensch und Tier zusammengesetzten Figuren waren für ihre Zeit innovativ, prägten die Arbeiten vieler Illustrator:innen, Karikaturist:innen und Werbegrafiker:innen folgender Generationen und inspirieren zahlreiche Comicschaffende bis heute.[8]

Weitere Vertreter des 19. Jahrhunderts sind Martin Disteli (1802–1844) und Wilhelm Busch (1832–1908), die in ihren Fabelbildern eine Kenntnis der Tierwelt mit symbolischer Bedeutung und Gesellschaftskritik verbinden. So finden sich etwa bei Distelis Illustrationen zu Abraham Emanuel Fröhlichs (1796–1865) *Heuschreckenpredigt* (um 1833) oder bei Buschs Bildergeschichte *Schnurrdiburr oder Die Bienen* (1872), in seinem Blatt *Der kleine Maler mit der großen Mappe* (erstmals erschienen 1859 als Münchener Bilderbogen Nr. 248, mit der Vertreibung der Ameisen) sowie im fein illustrierten Märchen *Hänschen Däumeling* (1865 als Teil der Sammlung Bilder-Beeren, mit Maikäfer-, Hirschkäfer- und Nashornkäferfiguren) diverse Beispiele für Insektendarstellungen mit satirischen und moralisierenden Funktionen.

Etwas später schuf der französische Naturwissenschaftler und Schriftsteller Jean-Henri Fabre mit *Souvenirs entomologiques I–X* (1879–1907) einen mehrbändigen Klassiker der naturkundlichen Literatur. Das Titelbild zeigt eine schwarz-weiße Zeichnung mit vier Skarabäen, gemeinhin bekannt als Mistkäfer, von denen zwei im Vordergrund eine große Kugel aus Dung rollen (Abb. 3). Fabre, von Victor Hugo als *Homer der Insekten* bezeichnet, widmete sich in zahlreichen Studien nicht nur der systematischen Beobachtungen von Insekten und Spinnentieren, sondern ent-

7 Bereits im 16. und 17. Jahrhundert finden sich zahlreiche genrehafte Darstellungen, in denen anthropomorphisierte Affen in die Rolle von Menschen schlüpfen und diese *nachäffen*, sogenannte *Singeries*. Eine Lithografie Grandvilles aus dem Jahr 1832 trägt den Titel *Singeries* und zeigt ebensolche Szenen.

8 Bryan Talbot (1952–) benannte den Protagonisten seiner gleichnamigen Graphic-Novel-Serie nach Grandville.

wickelte einen Schreibstil, der Naturbeobachtung, Erzählung und Reflexion miteinander verknüpft, ohne in einen für Laien nur schwer verständlichen Fachjargon zu verfallen. Seine Schriften, die heute dem Genre des *Nature Writing* zugerechnet werden, sind zugleich wissenschaftliche Protokolle und poetische Ausführungen über das Leben im Allgemeinen: Die Insektenwelt – Lebensweise, Habitate, Instinkte und Verhaltensweisen unterschiedlicher Krabbeltiere – war für Fabre ebenso eine Quelle des Staunens wie der Erkenntnis, gespickt mit zahlreichen Lebensmetaphern.



Abb. 3: Jean-Henri Fabre, Bilder aus der Insektenwelt, 1914

Er selbst erklärte dazu, er habe einen legeren Ton gewählt, um nicht nur Naturforscher(:innen) als Leser(:innen) zu gewinnen, denn er »schreibe für Leute, die genug Verstand haben, um Geschmack an Insektenkunde zu finden«[9]:

> Was für eine Aufregung um einen einzigen Fladen! Nie haben Abenteurer aus allen vier Enden der Welt mit solcher Leidenschaft […] gearbeitet […]. Wer ist denn das, der da zum Haufen trippelt, voller Angst, zu spät zu kommen? Seine langen Beine bewegen sich ruckartig und unbeholfen, wie von einem Mechanismus betätigt; seine rot-braunen Fühler entfalten ihre Fächer, ein Zeichen heftiger Gier. Er kommt, er ist da, nicht ohne einige Gäste umzuwerfen. Das ist, ganz in Schwarz,

9 Mahsberg: »Buchbesprechung: Jean-Henri Fabre. Erinnerungen eines Insektenforschers IX«, S. 160. Ferner wird diese Haltung in einem Brief an Charles Darwin vom 3. Januar 1880 deutlich: »Comme le sujet est de nature, à intéresser de nombreux lecteurs, j'ai cru devoir abandonner la forme académique, trop sévère, et laisser courir un peu plus librement ma plume; toutefois, telle qu'elle est, la forme n'enlève rien à la rigoreuse exactitude des faits«, in: »Brief von J.-H. Fabre« 1880.

> der Heilige Pillendreher, unser größter und bekanntester Mistkäfer. Dort ist er an der Tafel, neben anderen Gästen […]. Beobachten wir nun die Herstellung der berühmten Kugel […]. Wenn der Proviant beisammen ist, muss der Scarabaeus das Getümmel verlassen und ihn an einen passenden Ort bringen. […] Er beginnt sofort und umgreift die Kugel mit den beiden langen Hinterbeinen, deren in die Masse verhakte Endkrallen als Drehzapfen dienen: Mit den mittleren Beinen hält er sich an der Kugel fest, die gezähnten Vorderbeine benutzt er als Hebel, die sich abwechselnd vom Boden abdrücken, und geht mit seiner Bürde rückwärts, den Körper gebeugt, den Kopf nach unten, das Hinterteil hoch […]. Und drauflos! Das Ding geht, das Ding rollt […]. Nimm wenigstens diesen Pfad, der führt dich hoch in sanfter Steigung! Nein, keineswegs! Steht es vor einem steilen Hang, der unmöglich zu erklimmen ist, nimmt das sture Insekt ihn. Dann beginnt eine Sisyphusarbeit. […] Nicht immer befördert der Scarabaeus die kostbare Kugel allein; zuweilen nimmt er sich einen Partner, oder, genauer, der Partner nimmt ihn […]. Sie arbeiten zusammen, und jeder tut sein Bestes, die Pille in Sicherheit zu bringen. Wurde auf dem Bauplatz tatsächlich ein Vertrag geschlossen, eine stillschweigende Vereinbarung, sich den Kuchen zu teilen? […] Solche Kooperation habe ich nie erlebt; die Mistkäfer waren bei der Arbeit immer mit ihrer Sache beschäftigt, so dass der zuletzt Gekommene keine Rechte erwarb.[10]

Die Verbindung von naturwissenschaftlicher Beobachtung, humorvoller Personifikation, lebhafter Beschreibung und moralischer Deutung macht bis heute den Reiz von Fabres Beschreibungen aus.

Fabres Werke sind ein Plädoyer für Aufmerksamkeit und Verantwortung des Menschen gegenüber der Natur. Seine Beobachtungen zeigen, dass Gliederfüßer keineswegs lästiges kleines Getier sind. Weit vor der Entstehung der modernen Ökologie fordert er einen umfassenden Schutz selbst der unscheinbaren und oft unbeliebten sowie missachteten Lebewesen und prägt eine Haltung, die das Staunen über sie zur Grundlage wissenschaftlicher Erkenntnis macht. Der Einfluss seiner Schriften war enorm: In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurden sie zu Bestsellern.[11] 1904 wurde Fabre sogar für den Literaturnobelpreis vorgeschlagen, sein zehnbändiges Opus magnum, die *Bilder aus der Insektenwelt*, wurde mehrfach übersetzt, und sein Einfluss reicht bis in die Gegenwart.[12] Zeitgenossen wie Charles

10 Fabre: Erinnerungen eines Insektenforschers, S. 11–15.

11 So brachte es *Le Ciel* (1865, dt. *Der Himmel*) auf elf Auflagen. Noch heute sind seine Werke in zahlreichen Ausgaben erhältlich und werden im Deutschlandfunk oder auf YouTube besprochen.

12 Fabres *Bilder aus der Insektenwelt* werden in grundlegenden Werken der Arachnologie wie in Rainer F. Foelix' *Biologie der Spinnen* (1979) zitiert.

Darwin, Victor Hugo oder Marcel Proust zeigten sich beeindruckt. Darwin bemerkte, die Lektüre Fabres sei »so erfüllend wie die Beobachtung der Insekten selbst«.[13]



Abb. 4: Insectes Femmes, aus der Serie Insectes et Chenilles und »Schmetterlings-Mädchen«, Liebig-Sammelbilder, 19. Jh.

Ein weiteres Beispiel für die Popularität anthropomorpher Insektenmotive im 19. Jahrhundert sind die Liebig-Sammelbilder (Abb. 4). Diese aufwendigen Chromolithografien wurden zwischen 1875 und 1940 mit unterschiedlichsten Motiven von der Firma Liebig's Fleisch-Extract als Produktbeigaben ausgegeben. Serien wie *Insectes Femmes* (Serie 118, Frankreich, 1883–1885), *Insectes et Chenilles* (Serie 91, Frankreich, 1878–1883) oder die deutschen »*Schmetterlings-Mädchen*« (Serie 256, 1890) zeigen märchenhafte, fantastische Mischwesen, halb Mensch, halb Insekt. Die

13 Vgl. »Brief an J.-H. Fabre«, 1880.

Liebig-Sammelbilder folgten einem seriellen Prinzip in thematisch geordneten Sets von zumeist sechs Motiven, die den Sammeltrieb und somit den Kaufreiz bei Kund:innen anregen sollte. Die populären Druckgrafiken verknüpfen Naturmotivik und Fantastik mit Werbe- und Konsumkultur. Zugleich scheinen hier wichtige Merkmale von Comicfiguren antizipiert zu werden: Wiedererkennbarkeit, Figurenvarianz, Sequenzialität und visuelle Kontinuität. Ähnliche Sammelkarten wurden auch von dem Schokoladenhersteller Stollwerck oder anderen zeitgenössischen Unternehmen in Umlauf gebracht.[14] Durch ihre große Verbreitung schlagen die Kärtchen eine Brücke zu den seriellen Bilderzählungen des frühen 20. Jahrhunderts und damit zu den Comicstrips, die kurz darauf die Zeitungsseiten erobern sollten.

Bereits im 19. Jahrhundert existieren somit sequenziell arrangierte Insektendarstellungen und Bildgeschichten bzw. Bilderfolgen, die als Serien in Zeitungen, Magazinen und umfassenden Bänden publiziert werden. Besonders häufig werden vermenschlichte Insekten und Spinnen wie Käfer oder Grashüpfer als Karikaturen in Satireblättchen sowie in den frühen Comicstrips, den sogenannten *Funnies*, dargestellt.

Als Meilenstein und erster moderner Comic gelten die Zeichnungen rund um die Figur Yellow Kid, die ab dem 5. Mai 1895 zunächst in der *New York World* erschienen. Darin wurden allerdings nicht Insekten, sondern andere Tiere zu Darsteller:innen in Tableaus der modernen Großstadt. Man findet Pferde, Esel, Ziegen, Kühe und Stiere, Katzen, Hunde, Papageien, Enten, Hühner und Hähne, Truthähne, Krähen, Affen, Kamele, Fische.[15] Während die Tiere bei Comiczeichner Richard F. Outcault (1863–1928) noch weitgehend als *tatsächliche* Tiere auftreten, werden sie in Zeitungsstrips wie George Herrimans (1880–1944) *Krazy Kat* (1913–1944), Walt Kellys *Pogo* (1948–1975) oder in den allseits bekannten Disney-Charakteren[16] zu anthropomorphen Figuren, die bisweilen gesellschaftskritisches Potenzial entwickeln. Mit dem Comicstrip *Bugville* (1900–1920) im Magazin *Judge* erschafft Gus Dirks (1881–1902) schließlich eine Insektenwelt voll von anthropomorphen Käfern, Grillen, Libellen, Raupen und anderem Kriech- und Fluggetier, was ihm den Spitznamen »the bug artist« einbrachte.[17]

---

14 Siehe weiterführend Beck u.a.: Ein Bild für alle Fälle. Sammelkarten von Stollwerck bis Liebig und Panini bis Pokémon.

15 Die *Yellow Kid*-Comics sind enthalten in: Blackbeard: R. F. Outcault's The Yellow Kid. A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics. Zur Serialität, Modernität und Transmedialität der Figur siehe Meyer: Producing Mass Entertainment. The Serial Life of the Yellow Kid.

16 So z.B. in der von 1929 bis 1939 produzierten Animationsserie *Silly Symphonies*, darunter McAllister Beelzebub Bugg, der ebenfalls in Comics auftrat, aber auch Grashüpfer und Ameisen in dem Kurzfilm *The Grasshopper and the Ants* von 1934 sowie Micky, Donald & Co. aus den in Deutschland sehr beliebten *Lustigen Taschenbüchern*.

17 Roidner: »Das große Krabbeln. Gus Dirks – ›The Bug Artist‹«; Eckhorst: Gus Dirks. Käfer, Kunst & Kummer.

3. DIE GESCHICHTE DER SUPERHELD:INNEN

»Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Superman!« – Mit diesen Worten, die, wenn auch nicht auf ein Insekt, immerhin auf ein fliegendes Tier verweisen, wurde nicht nur ein Superheld geboren, sondern auch ein neues Kapitel in der Welt der Comics aufgeschlagen.[18] Die Geburt von Superman im Jahr 1938 in *Action Comics #1* verhalf dem Genre der Superheld:innencomics zu seinem Gründungsdokument, das bis heute die Popkultur prägt. Im Laufe seiner Entwicklung hat das Genre zahlreiche insektoide Figuren hervorgebracht, mal als Antagonisten – zum Beispiel in *Action Comics #326* (1965), in einer Story von Otto Binder (1911–1974), Curt Swan (1920–1996) und George Klein (1915–1969), in der Superman gegen eine »Legion of Super Creatures«, eine Armee aus Stahl, Stein und weitere Substanzen fressenden Insekten kämpft –, mal als superheldische Protagonist:innen wie Ant-Man oder The Wasp. Jerry Siegel (1914–1996) und Joe Shuster (1914–1992) sind die Urheber des fliegenden, übermenschlichen Helden vom Planeten Krypton. Die bunten *Stories* um den ikonischen Außerirdischen lassen die Verkaufszahlen von Comicheften in die Höhe schnellen und verschaffen Superman sogar eine eigene Radiosendung in den frühen 1940er Jahren. Es folgt eine Vielzahl weiterer Superheld:innen wie Batman, Captain America, Wonder Woman und Blue Beetle. Sie prägen das Goldene Zeitalter der Superheld:innencomics (*Golden Age)* und machen das Comicheft zur festen Größe in der US-amerikanischen Unterhaltungskultur (und darüber hinaus).[19] Das klassische Heftformat, meist 17,8 × 26 Zentimeter groß und in der Regel mit 32 oder 64 Seiten, erscheint wöchentlich oder monatlich und richtet sich an ein vornehmlich junges Publikum. Bei den Geschichten arbeiten Autor:innen, Zeichner:innen und *Letterer* gemeinsam an der Serienproduktion. Ein wichtiges Erkennungsmerkmal ist das Cover, das mit dynamischen Szenen in leuchtenden Farben und den ikonischen Held:innen unter dem Serientitel die Aufmerksamkeit potenzieller Leser:innen auf sich zieht. Held oder Heldin werden dabei meist in einer markanten Pose oder in einer actiongeladenen Auseinandersetzung mit ihren Widersacher:innen dargestellt, wodurch der Inhalt des jeweiligen Hefts angeteasert wird. Auf dem Cover von *Action Comics #326* finden sich beispielsweise neben Superman eine übergroße Spinne und eine riesige Fliege. Auch dieser Superheld muss sich demnach mit Insekten auseinandersetzen (wobei Spinnen keine Insekten sind, doch häufig als solche bezeichnet werden).

Die Geschichte der Superheld:innencomics wird konventionell in Phasen unterteilt: vom *Golden Age* (ca. 1938–1956), über das *Silver Age* (ca. 1956–1970), das *Bronze Age* (ca. 1970–1985) und das *Modern Age* (ab 1985) bis hin zum heutigen

18 Die Worte stammen aus der US-Radioserie *The Adventures of Superman*, die erstmals am 12. Februar 1940 auf dem New Yorker Sender WOR AM ausgestrahlt wurde und nicht aus den Comicheften.

19 Zu den DC-Insekten zählen neben dem Blue Beetle u.a. Killer Moth, Ambush Bug, Queen Bee, Bumblebee, Tarantula und Insect Queen.

Movie Age oder *Blue Age*.[20] Jede Phase zeichnet sich durch eigene Charakteristika, Stilrichtungen, Motive und Themen sowie ästhetische Entwicklungen aus, die sich auch auf die Darstellung und Deutung von insektoiden und arachnoiden Superheld:innen und -schurk:innen auswirken und die wir im Folgenden vorstellen.

Im Goldenen Zeitalter der späten 1930er Jahre verfolgten die Vereinigten Staaten von Amerika (bis zum Angriff auf Pearl Harbor im Dezember 1941) eine Politik ohne Kriegsteilnahme (»short of war«) – trotz der immer bedrohlicheren Weltlage. Comichefte reagierten mit patriotischen, aber auch eskapistischen Narrativen, in denen Superheld:innen als moralische Instanzen und Verteidiger:innen der USA auftraten.[21] Ein ikonisches Beispiel hierfür ist das Cover von *Captain America* #1 (1941). Hier versetzt der – nicht insektoide – Superheld dem Diktator Adolf Hitler und seiner Ideologie – die Juden als Ungeziefer bezeichnete und ihnen die Verbreitung von Seuchen unterstellte – einen kräftigen Faustschlag, und zwar noch bevor die USA in das Kriegsgeschehen eintreten.[22]

Superheld:innencomics werden somit zum Propagandainstrument – die US-Regierung finanzierte das *Writers' War Board,* das die Comics z.T. gestaltete – und die Figuren zu einer Art Allzweckwaffe gegen den Faschismus, was aufgrund der jüdischen Herkunft vieler Schreiber:innen und Zeichner:innen, wie etwa Joe Shuster und Jerry Siegel, aber auch der Erfinder von Captain America, Jack Kirby (1917–1994) und Joe Simon (1913–2011), nicht weiter überrascht.[23] Superman, Captain America und Wonder Woman kämpfen gegen Nazis, Spione und Saboteure im In- und Ausland, Batman kümmert sich um Gotham City, während Blue Beetle – der bereits 1939 als insektoide Superheldenidentität des Polizeibeamten (später umgeschrieben zum Archäologen) Dan Garrett erscheint – gegen Lokalverbrechen im urbanen Raum im Inland vorging. Gemeinsam etablieren diese Figuren die Archetypen des Genres: Held:innen, die oft als moralische Instanzen gegen das Böse agieren und deren Mission auch durch ihre Superkräfte und Identität (Name und *Icon*)

---

20 Siehe Grand: Understanding Superhero Comic Books. A History of Key Elements, Creators, Events and Controversies; Gabilliet: Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books; Johnson: Super-history. Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present; Rhoades/Geppi: A Complete History of American Comic Books; Resha: »The Blue Age of Comic Books«.

21 Siehe Murray: Champions of the Oppressed? Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II.

22 Die Forschung zieht Verbindungen zwischen Captain America und Insekten, wie einem Aufsatz über Bienen als »superheroes within the Animal Kingdom« in der Zeitschrift *Zoology* nachzulesen ist. Goczał: »Captain America Without the Shield. Elytra Loss and the Evolution of Alternative Defence Strategies in Beetles«, o.S.

23 Siehe Fingeroth: Disguised as Clark Kent. Jews, Comics, and the Creation of the Superhero; Brod: Superman Is Jewish? How Comic Book Superheroes Came to Serve Truth, Justice, and the Jewish-American Way; Lund: Re-Constructing the Man of Steel. Superman 1938–1941, Jewish American History, and the Invention of the Jewish–Comics Connection.

transportiert wird. Die Handlung folgt zumeist einem linearen *Storytelling* und wird in der Regel innerhalb eines Hefts abgeschlossen.

Nach Ende des Zweiten Weltkriegs ändert sich die Stimmung in den USA. Das Bedürfnis nach heroischen Superheld:innen nimmt ab. Viele Serien verlieren an Popularität. Hinzu kommt der Kampf gegen den sogenannten Schmutz und Schund, denn die Superheld:innencomics geraten ebenso wie die Pulp-Heftchen und Groschenromane Anfang der 1950er Jahre ins Kreuzfeuer reaktionärer Kritiker:innen, die sich an deren vermeintlich unmoralischen Inhalten stören.[24] Besonders missbilligt werden die Horror-, Crime- und Romance-Comics des Verlags EC Comics, in denen es nur so vor ekelhaften Wesen wimmelt.[25] So veröffentlichte der in Deutschland geborene Psychiater Fredric Wertham (1895–1981) im Jahr 1954 seine (Pseudo-)Studie *Seduction of the Innocent,* in dem er Comics als jugendgefährdende Schriften und Ursache für den moralischen Verfall brandmarkt. Wertham findet in den Geschichten von Batman und Robin homoerotische Untertöne, in Wonder Woman die Bedrohung traditioneller Geschlechterrollen und in Horrorcomics eine Verherrlichung von Gewalt.[26] Seine Bemühungen, die Comichefte abzuwerten, führten noch im selben Jahr zur Gründung der *Comics Code Authority* (CCA),[27] einem Selbstzensurorgan der US-Comic-Verlage. Der sogenannte *Comics Code*, ein Prüfsiegel für sittlich als einwandfrei und gewaltlos klassifizierte Inhalte, beeinflusste die Comicproduktion über Jahrzehnte. Viele Verlage mussten Serien einstellen oder Themenbereiche wie Tod, Sexualität und politische Kritik vermeiden. Das *Comics-Code*-Siegel, das seitdem viele Cover ziert (zu sehen auf diversen Ausstellungstücken), markiert das Ende der ungebremsten Experimentierfreude der frühen Superheld:innen.

Mit dem *Silver Age* setzte Mitte der 1950er Jahre eine Wiederbelebung des Superheld:innen-Genres ein. Nach der durch Zensur und gesellschaftliche Skepsis ausgelösten Krise der Comichefte in der ersten Hälfte des Jahrzehnts markiert das Jahr 1956 mit der Veröffentlichung von *Showcase #4* (DC Comics), das den neuen Flash alias Barry Allen einführt, den Beginn einer neuen Ära. Das *Silver Age* ist von technologischen Fortschritten und wissenschaftlicher Faszination geprägt: Strahlung, Mutation und außerirdische Einflüsse werden zu zentralen Motiven, die den Zeitgeist und die Verunsicherung durch den Kalten Krieg und das atomare Zeitalter

24 Siehe Nyberg: Seal of Approval. The History of the Comics Code; Hajdu: The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America.

25 Ihren Stil sollte einige Jahrzehnte später die Comicserie Insect Fear (1970–1973) mit Arbeiten von Spain Rodriguez, Jim Osborne, S. Clay Wilson, Justin Green, Rory Hayes, Kim Deitch, Roger Brand, Charles Dallas, Larry S. Todd, Jack Jackson, Joe Schenkman wieder aufnehmen.

26 Siehe Bart Beaty: Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture.

27 Zunächst wurde 1954 die *Comics Magazine Association of America* (CMAA) zur Selbstkontrolle gegründet, um staatlichen Sanktionen zuvorzukommen. Kurz drauf wurde die CCA eingerichtet, eine Art offizielles Prüfungsorgan zur Begutachtung der Einhaltung des verfassten Katalogs.

verarbeiten. Superheld:innen erscheinen nun nicht mehr nur als göttlich-heroische Figuren (auch wenn diese weiterhin existieren) und Vertreter:innen eines moralischen Absolutismus, sondern als Produkte wissenschaftlicher Experimente, technischer Innovation oder kosmischer Zufälle. Figuren wie The Flash, Green Lantern oder Atom verkörpern diese Rationalisierung des Übernatürlichen.

Parallel dazu vollzieht sich bei den Marvel Comics eine inhaltliche und formale Erneuerung, die auch die Darstellung insektoider Superheld:innen wie Ant-Man, The Wasp, Bug, Mantis, The Human Fly, Madame Web und Black Widow betrifft. Mit der Gründung des Marvel-Universums durch Stan Lee (1922–2018) und Jack Kirby, beginnend mit *The Fantastic Four* #1 (1961), treten zunehmend Held:innen in den Vordergrund, die neben Superkräften auch menschliche Schwächen besitzen und von Zweifeln, Ängsten oder Alltagssorgen geplagt werden. *The Amazing Spider-Man* (1963–heute), die *X-Men* (1963–heute) und *Iron Man* (1968–heute)[28] sind Paradebeispiele dieses Paradigmenwechsels, deren Protagonist:innen als Außenseiter:innen und gebeutelte Figuren erscheinen, die mit moralischen Dilemmata, Identitätsfragen, gesellschaftlichem Druck und Alltagssorgen konfrontiert werden.[29]

Oftmals von der Science-Fiction geprägt, erhalten die Held:innen ihre Kräfte durch Unfälle oder fehlgeschlagene Experimente und verweisen somit auf das *Space Race* und die Angst vor der atomaren Katastrophe.[30] Die Schauplätze der Superheld:innen beschränken sich nicht mehr (nur) auf fantastische Orte wie Metropolis oder Gotham, sondern erstrecken sich auch auf existierende Städte wie New York City. Reale Ereignisse, Bezüge zur Popkultur und alltägliche Situationen finden zunehmend Eingang in die Hefte. Das *Silver Age* markiert somit die Comicepoche des wissenschaftlichen Wunders und des Realismus, eine Phase, in der Superheld:innen als Projektionsfläche gesellschaftlicher Ambivalenzen und Ängste zwischen technologischem Fortschritt und existenzieller Unsicherheit dienen und sich vom Status des Übermenschlichen und Gottgleichen lösen. Weitere wichtige Figuren dieser Ära sind neben Hulk und den Avengers auch die insektoiden Superheld:innen Ant-Man, The Fly und The Wasp, die auf ihre Weise den Diskurs um die Gefahren des wissenschaftlichen Fortschritts kommentieren. So ist Henry (Hank) Pym alias Ant-Man ein Biophysiker, dessen Entdeckung der sogenannten Pym-Partikel ihm die Fähigkeit zur Verkleinerung auf Ameisengröße und die Kontrolle ganzer Ameisenstaaten verleiht. An seiner Seite steht mit Janet van Dyne eine insektoide Partnerin, zunächst als *Sidekick* und später als zweite Ehefrau, die mithilfe biochemischer Prozesse zur Superheldin The Wasp wird.[31]

---

28 Spider-Man erscheint erstmals in *Amazing Fantasy* #15 (1962), Iron Man in *Tales of Suspense* #39 (1963).

29 Siehe Fawaz: The New Mutants. Superheroes and the Radical Imagination of American Comics.

30 Zur Bedeutung des Atomaren in den Comics dieser Zeit siehe Szasz: Atomic Comics. Cartoonists Confront the Nuclear.

31 Siehe dazu auch die Beiträge von Anne Deckbar und Niels Werber in diesem Heft.

Das darauffolgende *Bronze Age* (ca. 1970–1986) markiert weitere Transformationen. Während das *Silver Age* noch durch die Darstellung von Fortschritt und Innovation, Science-Fiction und Wissenschaft sowie eine vermeintlich klare moralische Ordnung getragen war, rücken nun gesellschaftliche und politische Krisen ins Zentrum der Erzählungen. Die 1970er Jahre der USA sind geprägt von Vietnamkrieg, Watergate-Skandal, Ölkrise und wachsender sozialer Ungleichheit, alles Themen, die sich in Comicheften wiederfinden. Die Superheld:innen von DC und Marvel stellen sich diesen Konflikten; die Comics greifen moralische Ambivalenzen und gesellschaftliche Probleme auf und stellen ihre Charaktere vor ethische Konflikte, die sich der einfachen Unterscheidung von Gut und Böse entziehen.

Green Lantern/Green Arrow #76 (1970) gilt hier als Meilenstein: Dennis (Denny) O'Neil (1939–2020) und Neal Adams (1941–2022) führen die beiden Helden auf eine Reise durch die USA, auf der sie Armut, Rassismus und Korruption begegnen. Die Serie ist sowohl erzählerisch als auch moralisch ein Einschnitt, denn Superheld:innen fungieren von nun an als kritische Beobachter:innen gesellschaftlicher Realitäten. Erstmals werden Themen wie Drogenmissbrauch, psychische Erkrankungen sowie Umweltkatastrophen offen behandelt. Marvels *Amazing Spider-Man* #96–98 (1971) thematisiert Drogenkonsum (zunächst ohne das Prüfsiegel der *Comics Code Authority*), was oftmals als Beginn des neuen Comicrealismus gewertet wird. Mit Gwen Stacy stirbt in *The Amazing Spider-Man* #121–122 (1973) eine zentrale Figur – ein Tabubruch und Wendepunkt für das Genre. Superheld:innen sind nicht länger unantastbar, und ihre Entscheidungen haben bleibende Konsequenzen. Anstelle von moralischem Idealismus und übermenschlicher Perfektion treten nun Verlust, Verletzlichkeit und psychologische Ambivalenzen in den Vordergrund.

Die Held:innen des *Bronze Age* werden als komplexe Charaktere, oft als Außenseiter:innen Neurotiker:innen oder desillusionierte Figuren dargestellt, die mit persönlichen Konflikten und gesellschaftlichen Spannungen ringen und sich in moralischen Grenzzonen bewegen. Gleichzeitig werden neue Held:innen mit unterschiedlichen sozialen, ethnischen und kulturellen Hintergründen eingeführt, während die Präsenz weiblicher Superheld:innen zunimmt. Zeichnungen und Layouts experimentieren mit Perspektiven, Panelstrukturen sowie Farbpaletten und nähern sich immer mehr dem Medium Film an. Handlungsübergreifende *Story Arcs* (Handlungsbögen) und langfristige Charakterentwicklungen betonen die Kontinuität der Serien. Gegen Ende der 1970er und in den frühen 1980er Jahren verdichtet sich diese Entwicklung zu einer psychologischen und thematisch-ästhetischen Komplexität, die in Werken wie Frank Millers (1957–) *Batman: The Dark Knight Returns* (1986) und Alan Moores (1953–) und Dave Gibbons (1949–) *Watchmen* (1986/87) kulminiert, die parallel zu Comics wie Keith Giffens (1952–2023) vierteiliger, parodistisch angehauchter Miniserie *Ambush Bug* (Jan.–Sept. 1985, ebenfalls DC Comics) erscheinen. Diese Graphic Novels dekonstruieren ebenso wie die Miniserie den Superheldenmythos und präsentieren Held:innen als zweifelnde Individuen. Das *Bronze Age* versammelt Figuren, die außerhalb der klassischen Konventionen agieren: gebrochene Antiheld:innen, Vigilanten oder brutale Schläger:innen, auch

ideologiekritische Ansätze gewinnen an Bedeutung. Zur gleichen Zeit verlagert sich der Vertrieb von speziellen Comicläden in den Buchhandel.

Wichtige Figuren dieser Epoche sind Luke Cage, Blade, Punisher, Dick Grayson, Shang-Chi, Daredevil sowie die insektoiden und arachnoiden Bumblebee, Black Goliath, Ambush Bug, Tarantula, Black Widow, Spider-Woman und Madame Web.[32] Letztere veranschaulichen, wie stark insektoide und arachnoide Motive zur ästhetischen und narrativen Vielfalt des Superheld:innencomics beitragen. Sie markieren Schnittstellen und Darstellungsformen zwischen Körper, Insektenmetaphorik, Metamorphose und (fiktiver) Technologie – alles Themen und Motive, die im Folgenden anhand ausgewählter Ausstellungstücke näher beleuchtet werden. Wir beginnen mit Blue Beetle, dem ältesten insektoiden Superheld.

4. INSEKTOIDE UND ARACHNOIDE SUPERHELD:INNEN

BLUE BEETLE. METAMORPHOSEN ZWISCHEN KÄFER, MYTHOLOGIE UND MASCHINE



Abb. 5: Blue Beetle #1, 1939, Cover; © DC Comics

Die verschiedenen Zeitalter der Comics zeigen sich auch deutlich in den Motiven und Charakteristika der Exponate von insektoiden und arachnoiden Superheld:innen. Bereits im *Golden Age* entstanden die ersten Comics mit solchen Figuren,

32 Black Widow tauchte bereits in den 1960er Jahren auf (z.B. bei *Spider-Man*), aber sie war erst ab dem *Bronze Age* als komplexe Femme fatale und eigenständige Antiheldin (z.B. bei *Daredevil* und *Spider-Man*) präsent.

heldenhaften wie antagonistischen. Einer der frühesten Protagonisten dieser Art ist Blue Beetle, der seit seinem ersten Auftritt zahlreiche Wandlungen durchlief. Die Serien um den blauen Käfer wurden im Laufe der Zeit mehrfach eingestellt und ebenso häufig wiederbelebt. Heute ist Blue Beetle im DC-Universum verankert, was verdeutlicht, wie sich Superheld:innen durch mehrere *Ages* hinweg transformieren können, Umbrüche erleben, neu interpretiert und umgeschrieben werden.

Der Charakter mit insektoidem Alter Ego wurde bereits 1939 von dem Zeichner Charles Nicholas Wojtkoski (1921–1985) geschaffen (nicht von Comiclegende Will Eisner [1917–2005], der aber als Autor an den Comics beteiligt war) und hat Höhen und Tiefen erlebt. In seiner langen Historie finden sich diverse Charaktere, die den Namen sowie das blaue Skarabäus-Kostüm übernommen haben. Die bekanntesten sind Dan Garrett, Ted Kord und Jaime Reyes. Ursprünglich erschien die Figur Dan Garret (später Dan Garrett) in der Anthologie-Reihe *Mystery Men Comics* #1 (1939) bei Fox Comics, später dann bei DC Comics. In *Blue Beetle* #1 (1939)[33] erhält der frisch ausgebildete Polizist Dan Garret vom Apotheker Doktor Franz ein Vitaminpräparat namens 2-X, das seine physischen Kräfte steigert, sowie ein kugelsicheres Kostüm, das entfernt an einen blauen Käfer erinnert. Die deutlichste Anspielung auf das namensgebende Insekt findet sich an seinem Gürtel, den ein Skarabäus-Symbol ziert (Abb. 5).

In späteren Versionen entdeckt Dan Garret, nun als Archäologe, bei Ausgrabungen den geheimnisvollen blauen Skarabäus, ein ägyptisches Amulett, das ihm übermenschliche Kräfte verleiht. Mit dessen Hilfe bekämpft er Verbrechen, Korruption und soziale Ungerechtigkeit, zunächst in seiner Stadt, später in fantastischen Abenteuern. Die Geschichten von Blue Beetle finden rasch Anklang und werden nicht nur in Comics, sondern auch als wöchentliche Radioserie veröffentlicht, die ein Millionenpublikum erreicht. Doch mit dem Abflauen der Superheld:innenwelle nach 1945 gerät der blaue Käfer in Vergessenheit. Die Serie wird, nachdem Fox Comics Konkurs anmelden musste, eingestellt. Der Held verschwindet vorerst aus der öffentlichen Wahrnehmung.

In den darauffolgenden Jahrzehnten wird Blue Beetle mehrfach neu interpretiert, ein typisches Schicksal langlebiger Superheld:innenfiguren.[34] So erhält die Figur in den 1960er Jahren eine Neuauflage (einen sog. *Reboot*) bei Charlton Comics. Die erste Ausgabe ist eine neue Ursprungsgeschichte (*Origin Story*), in der der Archäologe Dan Garrett in den Besitz eines mystischen ägyptischen Skarabäus gelangt, der ihm Superkräfte verleiht. Insbesondere in der ägyptischen Mythologie spielt der kleine Glückskäfer eine große Rolle. Wie uns bereits Fabre lehrt, symbolisiert er Leben, Schöpfung und Wiedergeburt. Zudem gilt er als überaus nützlich und wird zu Unrecht als Mist- und Dungkäfer abgewertet. In der *Blue Beetle*-Serie

33 Hierbei handelt es sich teilweise um einen Reprint von *Mystery Men Comics* #1 (1939).

34 Die Publikationsgeschichte von *Blue Beetle* war z.T. unregelmäßig: Die ersten 19 Hefte erschienen bei unterschiedlichen Verlagen (z.B. von Heft #12 bis #30 bei Holyoke). Das Heft #43 wurde nie veröffentlicht, ebenso kam es zwischen 1947 und 1950 zu längeren Erscheinungspausen.

erfährt dieses fantastische kleine Wesen eine Aufwertung. Es fungiert als Träger spiritueller wie technologischer Macht und bildet später die Grundlage für verstärkte Science-Fiction-Elemente im Stil des *Silver Age*, in dem mythologische Motive mit außerirdischen Technologien verknüpft werden.



Abb. 6: Blue Beetle #53, 1965, Cover; © Charlton Comics

Der blaue Skarabäus wird zum Symbol des Superhelden und steigert seinen Widererkennungswert, wie das Cover von *Blue Beetle* #53 (1965) exemplarisch zeigt, welches uns zugleich in die farbintensive Pop-Welt des *Silver Age* hineinführt (Abb. 6). Blue Beetle steht leicht seitlich groß im Bildfeld, die linke Faust angehoben, sein blaues Kostüm im Kontrast zum schwarzen Hintergrund. Im oberen Teil des Covers prangt der große Schriftzug *Blue Beetle* in kräftigem Rot (vermutlich eine Referenz auf die alten Hefte, hier war der Hintergrund der Cover rot und der Schriftzug dunkelblau gehalten). Der 3D-Effekt hebt den Titel vom Cover ab und legt den Fokus auf die Figur bzw. die Serie, eine gängige Praxis, um Held:innen als Marke zu etablieren. Die Figur des Blue Beetle verbindet das klassische Superheldenmotiv mit der Insektenmetapher des Käfers. Auf dem Cover wird dies durch das Skarabäus-Symbol oben rechts sowie durch das Superheldenkostüm deutlich, das, um beim Bild des Insekts zu bleiben, wie ein Panzer wirkt. Das Skarabäus-Motiv wiederholt sich zudem in seinem Gürtel. Auffällig ist die verdunkelte Brille, die an Facettenaugen erinnert und die insektenhafte Erscheinung verstärkt. Dennoch ist ein menschliches Gesicht zu erkennen. Bedrohlich überzeichnete Insekten in gelb-schwarzen Farbtönen sind weitere Elemente des Covers: Ein überdimensional anmutendes Insekt thront in King-Kong-Manier rechts oben auf Wolkenkrat-

zern und blickt auf die Betrachter:innen herab, während unten links ein großes libellenartiges Wesen (Kampf-)Flugzeuge attackiert. Verstärkt wird diese Insektendarstellung durch die orange-gelbe Textblase auf der linken Seite, die kommentierend in die Bildkomposition eingreift und das Insektoide verstärkt: »An army of giant insects on the rampage! Run for your life here they come… ›The People-Thieves‹«. Der Ausdruck »Army of Giant Insects« sticht in leuchtend grüner Schrift heraus, ein Farbton, der nicht nur mit Insekten und Natur in Verbindung gebracht wird, sondern auch mit Toxizität und biologischer Anomalie. Dadurch wird die Bedrohung durch das Insektenhafte auch farblich akzentuiert. Darüber hinaus tragen die unregelmäßige, fast zitternde Linienführung der Schrift bei »The People-Thieves« sowie die Form der Sprechblase, deren gezackte Kontur von der linken Bildseite nach innen drängt, zur Erzeugung einer onomatopoetischen Wirkung bei. Die Buchstaben scheinen zu vibrieren und zu summen und erzeugen so scheinbar ein akustisches Echo des Insektenlärms. In der semiotischen Logik des Comics steht die Form der Blase für das Eindringen der Sprache in das Bildfeld und betont zugleich ein Moment der Warnung, Panik und Bewegung. Damit wird die Textblase nicht nur zum Informationsträger, sondern zum aktiven Bestandteil des Covers. Die existenzielle Bedrohung der Menschheit wird durch die insektoide Armee zugleich visuell und semantisch erfahrbar gemacht. In der rechten unteren Ecke findet sich zudem eine *Caption*, die den kommenden Handlungsstrang ankündigt: »You guessed it! He's behind this heinous deed… The Praying Mantis Man back for vengeance«. Damit wird nicht nur der Superheld, sondern auch der Antagonist eingeführt, den treue *Blue Beetle*-Leser:innen bereits erkannt haben: The Praying Mantis Man. Neben dem Text ist der Kopf des insektoiden Schurken als *Icon* platziert, wodurch selbst neue Lesende eine Vorstellung des bösen Gegenspielers erhalten.

Dieser Superschurke rekurriert, sowohl im Namen als auch in seiner Erscheinung, auf eine Gottesanbeterin. Er besitzt ein grünliches Gesicht, eine Farbgebung, die in der Bildsprache der Superheld:innencomics mit Alienhaftigkeit assoziiert wird, aber auch auf seinen insektoiden Ursprung hindeutet. Sein rötlich brauner Anzug, die grünen Facettenaugen und die antennenartigen Fühler auf dem Kopf verstärken das Insektenhafte. Die Mimik ist zu einer grinsenden Fratze verzerrt, der Blick höhnisch und herausfordernd. Zugleich kontrastiert seine grüne Farbe mit der menschlichen Haut von Blue Beetle – eine Dichotomie, die das Spannungsfeld zwischen Held und Schurke, Mensch und Insekt, Zivilisation und Natur markiert. Das Cover konstruiert ein Narrativ der Bedrohung zwischen Science-Fiction und urbanem Katastrophenszenario. Das Motiv des übermächtigen Insekts, das die Zivilisation angreift, verweist auf die Diskurse der 1960er Jahre, insbesondere das Spannungsverhältnis zwischen Naturbeherrschung, Technologie und atomarer Angst – alles Themen, die in US-amerikanischen Superhelden:innencomics des frühen *Silver Age* allegorisch verarbeitet werden.

Ähnlich wird das Bedrohungspotenzial des Insektoiden und Arachnoiden im US-amerikanischen Horror- und Science-Fiction-Film der späten 1950er und 1960er Jahre verhandelt, insbesondere in *B-Movies,* wo *Creature Features* wie *Them!*

(1954), *Tarantula* (1955), *The Fly* (1958) oder *Die, Monster, Die!* (1965) riesenhafte mutierte Ameisen, Spinnen, Fliegen und Käfer als Manifestationen des monströsen Insekts auftreten, dessen Übermacht zugleich Naturfurcht, Kontrollverlust über die Umwelt und Angst vor einem Atom-Krieg repräsentiert – Motive, die zeitgleich in Superheld:innencomics auftauchen.[35]

Das Cover von *Blue Beetle* #53 inszeniert den Superhelden als hybrides Wesen zwischen Tier, Mensch und Technik. Der Käfer wird zum Symbol der Ermächtigung, zur Metapher einer heroischen Metamorphose, in der das Insektenhafte nicht mehr Objekt der Beobachtung, sondern Träger heldenhafter Kraft wird. Hier wird die naturhistorische Bildtradition vom wissenschaftlich dokumentierten Tier, wie etwa bei Fabre, zum popkulturell überhöhten Superwesen erweitert. Der Blue Beetle erscheint als moderner *Heiliger Pillendreher*, als Kämpfer, der die Last der Welt *rollt* und Ordnung ins Chaos bringt. Zugleich wird durch den Praying Mantis Man auf dem Cover das Insektenhafte zur Metapher für das Bedrohliche und Andersartige.

TED KORD. BLUE BEETLE ZWISCHEN MYTHOS UND TECHNOLOGIE

In den 1980er Jahren erfolgt eine erneute Überarbeitung des blauen Käfers, an der unter anderem Len Wein (1948–2017) und Gil Kane (1926–2000) beteiligt waren.[36] Der neue Blue Beetle, Ted Kord, ein Schüler von Dan Garrett, übernimmt nach dessen scheinbarem Tod die Rolle seines Mentors. Als milliardenschwerer Industrieller und Leiter von Kord Industries vertraut er weniger auf übernatürliche Kräfte als auf technische Innovation. Das Cover von *Secret Origins* #2 (1986; Abb. 7) zeigt Ted Kord in einem neuen blau-violetten Kostüm vor einem leuchtend gelben Hintergrund, in dem das übergroße Insektensymbol des Skarabäus als stilisierter Schatten erscheint, durchsetzt von weißen Punkten, die an einen Sternenhimmel erinnern. Kord tritt aus diesem Schatten hervor, der linke Fuß ragt bereits aus der Silhouette heraus, während hinter und leicht über ihm der alte Blue Beetle, Dan Garrett, schwebt. Diese Bildkomposition visualisiert den Generationswechsel: Kord löst sich buchstäblich aus dem Schatten seines Vorgängers. Über den beiden Köpfen der Figuren schwebt ein verniedlichter blauer Skarabäus. Während das Skarabäus-Symbol zuvor ein starrer Bestandteil des Comictitels war, ist es hier aus seiner typografischen Fixierung gelöst und als eigenständiges insektoides Wesen dargestellt. Zudem wird hier der komödiantischere Ton, der der Serie zugrunde liegt, unterstrichen. Der kleine Käfer versinnbildlicht die Kontinuität zwischen den Generationen der Helden, Garrett und Kord. Zugleich verweist der lebendig

35 Vgl. dazu den Beitrag von Mathias Hagen König in diesem Heft.

36 In den 1960er und 1970er Jahren kam es zu Unterbrechungen der Serie, darunter eine Reihe von Ersatzgeschichten, etwa in *Captain Atom* #83 (1966) bis #86 (1967). Diese wurden von Steve Ditko (1927–2018) gezeichnet, wobei Blue Bettle als Ted Kord hier bereits *neu erfunden* wurde. Darauf folgte ein kompletter Neustart in *Justice League* #1 (1987) als Ted Kord.

gewordene Miniatur-Beetle auf die ikonografische Tradition der Superheld:innencomics, in denen kleine Embleme oder ikonische Symbole als visuelle Verdichtung und variierende Wiederholungen eines größeren Mythos erscheinen. So wird der kleine »Blue Beetle« zum Bindeglied zwischen den beiden Figuren, zur Metapher einer transformierten Superheldenidentität, denn er fliegt, im wörtlichen wie im übertragenen Sinn, vom alten Superhelden Blue Beetle zum neuen. Das Kostümdesign reflektiert zudem die Ästhetik des *Bronze Age*, ist klarer, technischer, funktionaler. Das Skarabäus-Emblem, das zuvor am Gürtel prangte, ist nun zentral auf der Brust platziert und dient als Erkennungszeichen, vergleichbar mit dem Markenzeichen von Superman, dem ikonischen ›S‹, das den Anfangsbuchstaben seines Namens markiert und als kryptonisches Symbol für das Haus ›El‹ und somit für die Herkunft von Kal-El (Clark Kent ist ein Tarnname) steht.



Abb. 7: Secret Origins #2, 1986, Cover; © DC Comics

Ferner hält Kord eine stilisierte Waffe in der Hand, die an eine futuristische Technologie erinnert. Seine gelben Brillengläser verweisen auf die Facettenaugen des Insekts und transformieren das biologische Motiv in ein technologisches. Der Übergang des Hintergrunds vom kosmischen Raum zur angedeuteten Skyline markiert zugleich einen Genrewechsel: weg von mythisch-mystischen Abenteuern hin zu urbaner Kriminalität, die es zu bekämpfen gilt, und auch zu wissenschaftlicher Rationalität, hier angedeutet durch die Waffe. Das Cover zeigt die Umdeutung des Insektenmotivs: Der Skarabäus ist kein magisches Symbol mehr, er wird zum technischen Gadget und somit zum Emblem menschlicher Technologie. Damit verschiebt

sich die Insektenmetaphorik von der mythischen Metamorphose zur technisch-rationalen.

Ted Kord erscheint in dieser Phase als brillanter Wissenschaftler ohne Superkräfte und erinnert an andere Helden dieser Kategorie, wie Batman oder Iron Man, die auf Verstand, Technik und Disziplin setzen, was besonders im *Bronze Age* sehr populär war. Nach dem Aufkauf von Charlton Comics durch DC Comics in den 1980er Jahren wird Blue Beetle endgültig in das DC-Universum integriert. Kord wird Mitglied der Justice League, bevor die Figur im Mai 2005 im Comic *Countdown to Infinite Crisis* #1 schließlich (vorerst) den Tod findet.

JAIME REYES. DER TEENAGER-BLUE BEETLE UND DIE SKARABÄUS-KI

Im Jahr 2006 führt DC Comics mit Jaime Reyes eine neue Inkarnation von Blue Beetle ein.[37] Im Gegensatz zu seinen Vorgängern ist Jaime ein gewöhnlicher Teenager aus El Paso, Texas, eine bewusste Rückkehr zu einem jugendlichen, identifikationsstiftenden Held:innenkonzept, das an Figuren wie Peter Parker alias Spider-Man oder die *Teen Titans* (1966–) erinnert. Die Serie findet zunächst nur kurzzeitig Anklang und wird bald wieder eingestellt. Im Zuge des umfassenden Relaunchs *DC Rebirth* (2016) erfährt die Figur jedoch ein *Reboot* und wird in das ›erweiterte‹ DC-Universum integriert.

Jaime Reyes' Kräfte stammen wie bereits bei seinen Vorgängern vom Skarabäus, der sich aber nicht wie zuvor als starres Amulett, sondern als hochentwickelte außerirdische KI-Technologie entpuppt. Der blaue *Blue Beetle Scarab*, auch *Khaji Da* genannt, ist ein Anzug mit künstlicher Intelligenz und fremdartiger Biotechnologie, der mit Jaime symbiotisch verbunden ist und ihm übermenschliche Kräfte verleiht. Jaime wendet sich hilfesuchend an den Wissenschaftler, Unternehmer und ehemaligen Blue Beetle Ted Kord, der zum Weggefährten und Mentor wird. Gemeinsam finden sie heraus, dass der Skarabäus außerirdischen Ursprungs ist. Er übermittelt seine Gedanken und Empfindungen, fast telepathisch, direkt an Jaime und kommuniziert so mit ihm. Die Leser:innen erhalten dadurch einen Einblick in die Empfindungen und Gefühle des alienartigen Insekts, was ein besseres Verständnis und Einfühlen für und in die Figur ermöglicht.

Das Cover von *Blue Beetle* #18 (Abb. 8) visualisiert diese hybride Beziehung von Mensch und Insekt. Im Zentrum steht Jaime in einer blau-schwarzen Rüstung als Bindeglied zwischen organischem Leben und technologischer Konstruktion. Der Superheldenanzug wirkt natürlich, denn die Linien folgen zum Teil der Anatomie eines Käferpanzers, während die metallischen Reflexe sowie die blau-schwarze netzartige Struktur an Armen und Beinen an kybernetische Oberflächen erinnern. Dadurch changiert das Kostüm zwischen Natur und Technologie. Der neue Anzug unterscheidet sich deutlich von Blue Beetles früheren Inkarnationen. Während das

37 Die Serie wurde nach Heft #36 eingestellt, später aber wieder aufgegriffen. Als Teil der *New 52 Initiative* (2011–2013) erfolgte ein erneuter Rückgriff auf die Figur.

Kostüm des ersten Blue Beetle (Dan Garret im *Golden Age*) noch einem klassischen Superheldenkostüm entsprach, sehr stofflich sowie enganliegend, mit aufgesetztem Symbol und Gürtel, und das Kostüm des zweiten Blue Bettle Ted Kord aus dem *Bronze Age* als technische Weiterentwicklung in Form eines taktisch-funktionalen Spionanzugs gelesen werden konnte, scheint Jaimes aktueller Anzug ein vollständig symbiotisches System aus Natur und Technologie zu sein. Er trägt den Anzug nicht einfach, er ist mit ihm verwachsen.



Abb. 8: Blue Beetle #18, 2018, Cover; © DC Comics

Das Insektenhafte wird nicht mehr nur symbolisch sichtbar. Die blaue Oberfläche wirkt chitinartig, glänzend und segmentiert, wenn auch unnatürlich für einen realen Käfer. Die Glieder, insbesondere Arme, Schultern und Schienbeine, sind durch Gelenkplatten verbunden, was an das Exoskelett eines Käfers erinnert. Statt Stoff oder anderer Substanzen wie etwa Metall wird eine biomechanische Substanz suggeriert, denn das Material wirkt sowohl organisch als auch technologisch. Charakteristisch erscheinen an dieser Stelle die Antennen, zwei kleine auf dem Kopf sowie zwei große, die aus dem Rücken hervorragen. Sie wirken zugleich funktional (als Kommunikationsorgane bzw. Sensoren) und ikonisch, denn es handelt sich um eine Reminiszenz an Käferfühler sowie um ein Zeichen der Verbindung mit dem außerirdischen Scarab (*Khaji Da*). Dies betont die Hybridität des Superhelden, und auch die Maske verweist darauf, denn die leuchtend gelben, facettierten Augenflächen erinnern an Insektenaugen, wenngleich die Pupillen eher etwas Reptilienhaftes haben. Im Gegensatz zu Kords gelbfarbener Brille, die humanoide Augen erahnen lässt, oder Garretts menschlicher Gesichtsform, sind Reyes' Augen vollständig von

der Rüstung überzogen. Das Menschliche wurde gänzlich getilgt, wodurch er umso insektoider wirkt. Lediglich der Mund weist menschliche Züge auf, wenn auch zu einem gruseligen starren Grinsen verkümmert. Hände und Füße sind zu Klauen bzw. Flossen geworden, was das Tier- bzw. Insektenhafte betont. Gleichzeitig erinnert die tief geduckte, sprungbereite Superheldenpose auf dem Cover an ein Raubtier. Das Insektenmotiv wird zu einer Bewegungsgeste, der Held ist ein biomechanisches Wesen, noch sieht er wie ein Käfer aus, verhält sich aber deutlich angriffslustiger.

Im Unterschied zu Kord und Garrett ist der Skarabäus bei Reyes nicht mehr ein Emblem am Gürtel oder auf der Brust, sondern in den Körper der Comicfigur integriert. Eine schwarze Linienstruktur über der Brust verbindet die Körperteile netzartig, was das Bild von Spinnennetzen evoziert, aber auch an Schaltkreise erinnert. Hier wird die Silhouette des Skarabäus-Käfers zur Metapher für Vernetzung und Datenfluss: ein visuelles Interface zwischen organischem und künstlichem Leben. Während Garretts Kostüm das Religiös-Mystische (der Skarabäus als Talisman) und Kords Version das Technisch-Rationale (der Käfer als technisches Gadget) verkörpern, impliziert Jaime Reyes' Anzug das Posthumane: Der Käfer ist nicht mehr Symbol oder Werkzeug, sondern Teil seiner Identität. Er ist Rüstung, Körper und Bewusstsein zugleich.

Das leuchtende, metallische Blau von Jaimes Anzug steht im Kontrast zum weiß-gelben Hintergrund. Wir sehen mittig hinter dem Helden eine Anordnung von kleinen, golden schimmernden Tafeln, auf denen teilweise Symbole erkennbar sind, die in ihrer Form an Hieroglyphen erinnern. Unter dem Superhelden ragt das legendäre Transportmittel *The Bug* hervor, ein vertikal startendes und landendes Fluggerät (orig. *VTOL*: *Vertical Take-Off and Landing Vehicle*), das von Kord in Steve Ditkos Version in *Captain Atom* #86 (1967) entworfen wurde. *The Bug* spielt in dieser Serie eine zentrale Rolle und besitzt, ähnlich wie das Batmobil, einen hohen Wiedererkennungswert. Es fungiert als ikonisches Erkennungsmerkmal von Blue Beetle sowie als Symbol für die Verbindung von Mensch und Technik und taucht als zentrales Motiv seit den 1960er Jahren in diversen *Blue Beetle*-Serien auf. Zudem unterstreicht *The Bug* die insektoide Ästhetik des Helden, wenngleich es selbst auch etwas Niedliches an sich hat.

Auf der linken Seite sind die Köpfe von Blue Beetles Weggefährt:innen abgebildet, allen voran links oben Ted Kord, deutlich größer als der Rest. Auf der rechten Seite sind seine Gegner:innen und Feinde zu sehen, wie der Schurke Blur. Darüber ist der Kopf des legendären Superhelden und Magiers Doctor Fate alias Kent Nelson zu erkennen. Bei dem abgebildeten Cover von Heft #18 (Abb. 8) handelt es sich um eine Wiederholung des Covers von *Blue Beetle* #1 (2016) mit dem Titel »Deja Blue«. Beide Cover erscheinen nahezu deckungsgleich. Die Macher:innen spielen hier mit Wiederholungen und Variationen, ein Prinzip, das für die Serialität der Superheld:innencomics zentral ist. Dies wird bereits auf der ersten Seite in Heft #1 deutlich (Abb. 9).



Abb. 9: Blue Beetle #1, 2016, S. 1; © DC Comics

Der Paratext beschreibt neben dem Titel »Deja Blue« kurz die Figur: »Jaime Reyes: Reluctant wielder of the power of the Blue Beetle scarab. Ted Kord: Billonaire industrialist and sidelined superhero. Together they are the blue beetle. Whether they like it or not«. Der Untertitel »A New Blue Beginning« signalisiert von Beginn an Selbstreferenzialität,[38] während der Titel mit der Idee des Déjà-vu spielt, dem Gefühl, etwas bereits erlebt oder gesehen zu haben. Das Wort ›vu‹ wird im Schriftzug durch rote, x-förmige Linien gestrichen und durch ein blaues ›Blue‹ ersetzt. So wird die Wiederholung visuell sowie textuell inszeniert und gleichzeitig der Traditionslinie des Heldennamens Blue Beetle, der seit den 1930er Jahren immer wieder neu interpretiert wurde, ein augenzwinkernder Verweis hinzugefügt. Zudem findet sich auf dieser Seite das charakteristische Blue-Beetle-*Icon*, ein visuelles Element, das sich durch sämtliche Inkarnationen der Figur zieht. Durch das Nebeneinander von Jaime Reyes, dem aktuellen Blue Beetle, und Ted Kord, seinem Vorgänger, deren Köpfe links und rechts neben dem Einführungstext erscheinen, wird die *Vererbung* des Heldentitels visualisiert. Ferner sind diese kurzen Charakterbeschreibungen für das Genre typisch: Die kondensierten Paratexte funktionieren als eine Art *Was-bisher-geschah*, die den Leser:innen kurz und bündig Orientierung innerhalb komplexer, vielfach verzweigter Serienkontinuitäten bieten und zugleich neue Leser:innen in das laufende Narrativ einführen sollen.

Links sind eine Anubis-Statue sowie ein Obelisk zu sehen, auf den Bruchstücken im Vordergrund und den schwebenden Fragmenten sind feine, linienhafte

38 *Blue Beetle* #1 (2016), S. 1.

Gravuren zu erkennen, die teilweise an Hieroglyphen erinnern. Diese pseudo-hieroglyphischen Zeichen sind, wie auch in Abbildung 8, kein direktes Zitat authentischer Schriftzeichen, sondern stilisierte Symbole, die den Anschein von Alter, Rätselhaftigkeit und ägyptischer Kultur erzeugen sollen. Sie fungieren als visuelles Echo des mythologischen Ursprungs des Skarabäus. Diese Annahme wird in der oberen, blauen *Caption* bestätigt: »I didn't **say** ancient Egypt. I mean, it looked like […] a pyramid thing«.[39]

Die typografische und kompositorische Gestaltung knüpft an klassische Erste-Seite-Konventionen des Genres an – Exposition, Wiedererkennung, Einordnung –, variiert diese aber durch die ironische Brechung des Titels und die Metaebene des neuen Anfangs. Auf diese Weise wird Serialität fortgesetzt und reflektiert: Jede neue Iteration von Blue Beetle schreibt die Geschichte fort, wiederholt und modifiziert sie zugleich, sodass das Motiv des ewigen Neubeginns zum ästhetischen und narrativen Grundprinzip wird. Auf der Folgeseite ist schließlich der oben genannte Superheld Doctor Fate zu sehen, der gegen einen monströsen, übergroßen blauen Käfer kämpft. Zu Beginn der Serie tritt Doctor Fate als Gegenspieler auf, entwickelt sich jedoch im Verlauf der Handlung zur warnenden Instanz. Er erkennt die gefährliche Natur des Skarabäus und versucht, Jaime vor dessen außerirdischem Ursprung zu schützen. Denn der *Scarab*, der Jaime Reyes seine Kräfte verleiht, wurde von den *Reach,* insektoid anmutenden Außerirdischen, erschaffen.

Der *Scarab* oder *Khaji Da* ist im Grunde eine autonome, künstliche Intelligenz, die ursprünglich dazu bestimmt war, den Wirt vollständig zu kontrollieren, ein Instrument der *Reach* zur Unterwerfung ganzer Spezies. Bei Jaime kehrt sich dieses Verhältnis um. Statt ein parasitärer Kontrollkörper zu sein, entwickelt der *Khaji Da* eine partnerschaftliche, wenngleich konflikthafte Symbiose mit seinem Träger. Der *Scarab* kommentiert, rät, widerspricht, warnt und greift gelegentlich in das Geschehen ein. So entsteht ein permanenter innerer Dialog zwischen Jaime und der außerirdischen, insektoiden Macht – eine dynamische, quasi-symbiotische Beziehung von Mensch und Technologie. Die insektoiden Aliens der *Reach* werden zu Antagonist:innen der Serie und spiegeln zugleich die dunkle Seite der insektoiden Motive: kollektive Kontrolle, Verlust individueller Autonomie und das Böse, das sich gegen die Menschen richtet. Jaime Reyes hingegen steht für die Möglichkeit einer Versöhnung von Mensch und insektoider Lebensform, für Symbiose statt Unterwerfung.

Jaime ist gegenwärtig die zentrale Figur des Blue Beetle im DC-Universum und Mitglied der Teen Titans, in den Comics wie in der gleichnamigen Verfilmung des DC Extended Universe (*Blue Beetle*, USA, Regie: Ángel Manuel Soto, 2023). Begleitend zum Film wurde von der Marke Funko eine Pop!-Sammelfigur zu Jaime Reyes produziert, die ebenfalls Teil der Ausstellung war (Abb. 10). Das insektoide Element wurde hierbei vollständig getilgt, lediglich das kleine blaue Skarabäus-Amulett in Jaimes Hand verweist noch auf die Superhelden-Identität des kleinen blauen

39 Ebd.

Käfers. Sammelfiguren dieser Art verwandeln die zweidimensionale Erzählwelt der Superheld:innencomics in ein physisches Objekt und übertragen Ikonografie und Ästhetik aus dem Comic in die Wohnzimmeregale der Sammler:innen. Die Pop!-Figuren von Funko, die sich großer Beliebtheit erfreuen, zeichnen sich durch ein stilisiertes Design aus: Überproportionale Köpfe, vereinfachte Formen und markante Merkmale wie das *Icon* oder Kostüm der Figuren referieren auf Superheld:innencomics, TV-Serien, Filme und Videospiele.



Abb. 10: DC Blue Beetle Jaime Reyes, Vinyl-Sammelfigur im Chibi-Stil aus der Funko-Pop!-Movies-Serie, 2023; © Funko-Pop

Der Blue Beetle gilt als ältester insektoider Superheld der Comicgeschichte, zugleich ist er eine Figur zwischen Tradition und Erneuerung, die Höhen und Tiefen erlebt hat und zeitweise sogar in Vergessenheit geriet. Ganz anders der womöglich bekannteste insektoide Superheld, der allerdings arachnoider Natur und somit eigentlich gar kein Insekt ist: Spider-Man, der von Beginn an einen hohen Stellenwert in der Comicgeschichte der Superheld:innen innehat.

5. THE MANY MASKS OF SPIDER-MAN. TRANSFORMATIONEN EINER SPINNE

Im Silbernen Zeitalter Anfang der 1960er Jahre erleben Superheld:innencomics eine Renaissance, und mit ihr entsteht eine neue Ikone: Spider-Man. Die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft wurde 1962 von Comiclegende und Autor Stan Lee sowie Zeichner Steve Ditko (mit Zutun von Jack Kirby) geschaffen und hatte ihren ersten Auftritt in Marvels *Amazing Fantasy* #15. Seit seinem Debüt hat sich Spider-Man durch diverse Medien und Formate wie Comics, TV-Serien, Filme des Marvel Cinematic Universe, Videospiele, Romane und sogar Theaterstücke geschwungen. Die Comicserie wurde in viele Sprachen übersetzt und die Comicfigur mannigfaltig adaptiert, mal, wie in Japan, als Manga-Held Yu Komori, mal als

indischer Pavitr Prabhakar und sogar parodistisch als Spider-Ham alias Peter Porker, wo aus der Spinne ein Genre-Konventionen verspottendes Schwein wird. (Abb. 11).



Abb. 11: Peter Porker. The Spectacular Spider-Ham #4, 1985, Cover; © Marvel Comics

Mittlerweile hat sich um Spider-Man das *Spider-Verse* etabliert, eine ganze Welt innerhalb des Marvel-Universums, das sich auf verschiedene Erzählwelten bezieht, in denen eine Variante von Spider-Man existiert. Hierzu zählen neben Peter Parker unter anderem Figuren wie Venom, Miles Morales, Spider-Gwen, Iron-Spider und Madame Web sowie die verschiedenen Inkarnationen von Spider-Woman (Abb. 12). Die zentrale Botschaft: Jede:r kann die Maske tragen. Die Rolle von Spider-Man ist somit nicht an eine einzelne Person, Ethnie oder an ein Geschlecht gekoppelt, sondern kann prinzipiell von jeder oder jedem übernommen werden.



Abb. 12: Marvel Action, Spider-Man [#1]. Erste Abenteuer, 2020, Cover; © Panini

PETER PARKER. DIE FREUNDLICHE SPINNE AUS DER NACHBARSCHAFT

Stan Lee und Steve Ditko entwarfen die Ursprungsfigur als Highschool-Schüler mit den typischen Schwierigkeiten eines Heranwachsenden und stellten der Spinne viele Nebenfiguren wie Flash Thompson, J. Jonah Jameson und Harry Osborn, Freundinnen wie Gwen Stacy und Mary Jane Watson sowie Feinde wie den Grünen Kobold oder Doctor Octopus an die Seite. Aus der Perspektive der Ausstellung besonders interessant ist die Tatsache, dass Ditko gleich auf der ersten Seite der »Spider-Man!«-Geschichte in *Amazing Fantasy* #15 Peter Parker nicht nur als jugendlichen Helden mit Alltagsproblemen einführt, sondern seine gespaltene Identität – Peter Parker und Spider-Man – silhouettenhaft an eine Wand projiziert. Der muskulöse Körper des neuen Superhelden erscheint vor einem Spinnennetz, in dem auch eine übergroße Spinne krabbelt. Der Kopf ist in der Mitte des Netzes verortet, die Spinne krabbelt auf ihn zu. Die genetische Verbindung von Mensch und Spinne, die Peters Leben bestimmen wird, ist perfekt inszeniert.

Peter wird von seiner Tante May und seinem Onkel Ben in New York City aufgezogen. Er erhält seine übermenschlichen Spinnenkräfte und -fähigkeiten, als er bei dem Besuch einer *Science Exhibit* von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen wird: »As the experiment begins, no one notices a tiny spider, descending from the ceiling on an almost invisible strand of web … A spider whom fate has given a starring, if brief, role to play in the drama we call life!«, heißt es in Stan Lees melodramatischem Duktus. »Accidentally absorbing a fantastic amount of radioactivity, the dying insect, in sudden shock, bites the nearest living thing, at the split second before life ebbs from its radioactive body«. Durch die Strahlung wird die Spinne glühend rot, und ihr Biss verursacht große Schmerzen bei Peter: »Why is it

burning so? Why is it glowing that way?«, ruft der verwunderte Teenager. Der Biss löst eine physische und psychische Transformation aus, die auch als Metapher für entsprechende Veränderungen während der Pubertät fungiert, aber auch mit Blick auf die Beziehung von Mensch und Spinne relevant ist: Sein Kopf fühlt sich »strange« an, Peter wird bald einen »spider sense« entwickeln, eine »fantastic energy« durchströmt seinen Körper; er verfügt von nun an über übermenschliche Kräfte, große Beweglichkeit, ultraschnelle Reflexe sowie an Wänden und Decken haftende Finger. Mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, baut er sich sogenannte »web shooter«, mit denen er ultrastarke Spinnenfäden schießen und sich von Objekt zu Objekt hangeln kann. Sein selbstgeschneidertes Ganzkörperkostüm verbindet die Signalfarben rot und blau mit einem Spinnendesign, das neben einem Spinnen-*Icon* auf der Brust auch einer an Spinnenaugen erinnernde Maske und Netze unter den Achseln umfasst. Er nennt sich »Spiderman«, begreift seine Aufgabe – Verbrecher zu jagen – jedoch erst nach dem tragischen Tod seines geliebten Onkels, an dem er eine Mitschuld trägt. Die am Ende der Geschichte in der *Caption* formulierte Einsicht »with great power there must also come – great responsibility!« wird zum Leitmotiv der Serie und gilt bis heute als einer der bekanntesten Sätze der Comicgeschichte.

In den darauffolgenden Monaten und Jahren wird Spider-Man immer wieder gegen tierische Antagonisten antreten: das Chamäleon in Heft #2 der Serie *The Amazing Spider-Man* (die nach dem Erfolg von *Amazing Fantasy* #15 gestartet wird), den Geier in Heft #3, Doktor Octopus in Heft #3, die Eidechse in Heft #6. In Heft #12 kämpft er gegen eine Horde wildgewordener Tiere (Löwe, Bär, Gorilla, Leopard), die Doktor Octopus aus dem New Yorker Zoo befreit und auf ihn hetzt. Aus der Tiermetaphorik lassen sich leicht Varianten ein und derselben narrativen Konstellation – Spider-Man gegen Bösewichte – entwickeln, doch auch zum spezifisch Spinnenhaften des Superhelden finden sich Hinweise. So thematisiert der *Daily Bugle*, das von Chefredakteur und Spider-Man-Hasser James Jonah Jameson geführte New Yorker Schmierblatt, in Heft #11 Spider-Mans Verbindung mit Spinnen. »Look, the Bugle even has a picture of a spider trying to show how dangerous they are. They are, and claiming that must be dangerous, too!«, ruft eine Klassenkameradin, und das Panel zeigt den Zeitungsausschnitt mit dem Bild einer Vogelspinne. Spinnen werden hier nicht als nützlich, sondern als gefährlich bezeichnet, was aber in der Serie als Vorurteil entlarvt wird, weil Spider-Man schließlich auf der Seite des Guten steht.

Im Laufe seiner Entwicklung trifft Spider-Man immer wieder auf insektoide Antagonist:innen. Damit verknüpft der Marvel-Verlag zum einen die in den 1960er und 1970er Jahren zunehmende Tendenz, gesellschaftspolitische Konflikte in das Serienuniversum einzulassen und Peter Parker bzw. Spider-Man mit diesen Konflikten zu konfrontieren. Zum anderen muss der Superheld immer wieder gegen fantastisch konnotierte Schurken wie den Kobold kämpfen, die raffiniert genug sind, seine Spinnenkräfte zumindest temporär auszuschalten – exemplarisch zu sehen in dem in Deutschland im Williams-Verlag erschienenen Heft *Die Spinne* #99 (1977),

das auf dem Cover einen in schwindelerregender Höhe von einer Gebäudewand abrutschenden Spider-Man zeigt (Abb. 13). Das Cover des einige Jahre zuvor erschienenen Hefts *Die Spinne* #51 (1976; im Original *Amazing Spider-Man* #50, 1967) zeigt einen entmutigten Peter, der sich in einem Moment des Selbstzweifels von seinem Alter Ego abwendet und seine Spinnenidentität hinter sich lässt. Heft #101 der deutschen Serie konfrontiert den Helden mit seinen stärksten Gegnern – »Endlich! Die erbittertsten Feinde der Spinne geben sich ein Stelldichein … Geier! Kobold! Echse! Doc Ock! Kingpin!«, verspricht ein in roter Schrift auf gelbem Hintergrund platziertes Banner – und stellt Spider-Mans human-arachnoide Identität grundsätzlich in Frage: »Mensch oder Spinne?« (Abb. 14).



Abb. 13: Die Spinne #100, 1977, Cover;
© Williams Verlag



Abb. 14: Die Spinne #101, 1978, Cover;
© Williams-Verlag

Zu Spider-Mans insektoiden Antagonistinnen zählt auch die Schwarze Witwe (orig. Black Widow), die auf dem Cover von Heft #87 der deutschen *Die Spinne*-Serie (Abb. 15) als sein »weibliches Ebenbild« vorgestellt wird, die den Superhelden in seinen »härtesten Kampf« verwickeln wird und auch für die Lesenden eine Bedrohung darzustellen scheint: »Hütet euch vor der schwarzen Witwe!«, steht in roten Buchstaben in der unteren Bildhälfte. Auch wenn das Arachnoide der Femme fatale auf dem Cover nicht zu sehen ist und die von Spider-Man reklamierte Bedrohlichkeit der Figur vor allem in ihrer Weiblichkeit zu liegen scheint, evoziert der Name der schwarzen Witwe das Verhalten der Spinnenart, bei der die Weibchen dafür bekannt sind, ihre Männchen nach der Paarung zu töten, und ihr Gift auch für den Menschen äußerst schmerzhaft ist. Wie dieses Beispiel zeigt, sind Gendervorstellungen in die Serie eingeschrieben. Sie reichen von reaktionären, sexistischen und patriarchalen Perspektiven bis hin zu progressiveren Positionen und Darstellungen.[40]

40 Vgl. den Beitrag von Anne Deckbar in diesem Heft.



Abb. 15: Die Spinne #87, 1977, Cover; © Williams-Verlag

Im Heft *The Amazing Spider-Man* #193 (1979) bekommt es Spider-Man in »The Wings of the Fearsome Fly!« mit dem Superschurken Human Fly (Richard Deacon) zu tun, der nach einem Gefängnisaufenthalt erneut straffällig wird. Das Cover (Abb. 16) ist aufschlussreich, weil es den arachnoiden Spider-Man und den insektoiden Fly im Kampf über den Dächern der Stadt zeigt und ihre übermenschlichen Fähigkeiten grafisch hervorhebt.



Abb. 16: The Amazing Spider-Man #193, 1979, Cover; © Marvel Comics

So lassen zum Beispiel die übergroßen Flügel des Schurken und seine Geschwindigkeit Spider-Mans Netz abprallen und damit wirkungslos werden. »If the Fly has all my powers – then how can I ever defeat him?«, fragt sich Spider-Man und erzeugt

damit die für das Genre essenzielle Spannung (wer die Antwort wissen will und sich mit der Aussage der Fliege, »The answer should be obvious, web-slinger! You can't!«, nicht zufriedengibt, muss das Heft kaufen und die Geschichte lesen). Zudem zeichnen Keith Pollard (1950–) und Bob McLoed (1951–) die Menschen auf der Straße in ameisenähnlicher Manier als kleine schwarze Strichfiguren, die wie ein aufgeschreckter Ameisenstaat aussehen.[41]

Doch Spider-Man muss sich nicht nur mit insektoiden Antagonist:innen auseinandersetzen. Gelegentlich stehen ihm solche Wesen auch bei, wie in *Marvel Team-Up* #60 (1972). Mit The Wasp und Yellowjacket kämpfen zwei wespenartige Superheld:innen gegen den Schurken Equinox an Spider-Mans Seite (Abb. 17). Das ist entomologisch signifikant, weil Wespen in der Natur auf dem Speiseplan einiger Spinnenarten stehen. Die Serienfiguren folgen hier einer fiktionalen, auf Unterhaltung ausgelegten Logik und sind weniger an biologischer Präzision interessiert.



Abb. 17: Marvel Team-Up featuring Spider-Man and the Wasp #60, 1972, Cover; © Marvel Comics

Diese Darstellungen bleiben nicht auf die 1960er und 70er Jahre beschränkt. In den 1980er Jahren finden wir Auftritte des Superschurken Tarantula, der als »deadly monster« inszeniert wird, zum Beispiel auf dem Cover von *The Amazing Spider-Man* #235 (1982) (Abb. 18). Seine »many ways to sting« und »retractable finger blades« können Spider-Man gefährlich werden, auch wenn dieser sich auf dem Cover des Hefts #233 (1982) gegen die Angriffe wehren kann (Abb. 19).

41 Zum Verhältnis von Superheld:innen und Ameisen siehe den Beitrag von Niels Werber in diesem Heft.



Abb. 18: The Amazing Spider-Man #235 1982, Cover; © Marvel Comics



Abb. 19: The Amazing Spider-Man #233, 1972, Cover; © Marvel Comics

Neue Serien wie *Web of Spider-Man* (1985–1995) entwickeln zudem eine ganz andere Bildästhetik, die Spider-Mans arachnoide Körperlichkeit eindrucksvoll fasst. Auf dem Cover von Heft #32 (1987) sehen wir eine unheilvoll anmutende schwarze Spinnenfigur, die sich vor Spider-Mans Grabstein aus dem schlammigen und verregneten Erdreich emporhebt und eine Wiederauferstehung des Superhelden verkörpert (Abb. 20).



Abb. 20: Web of Spider-Man #32, 1987, Cover; © Marvel Comics

ANNE DECKBAR/DANIEL STEIN/ANITA HACHMANN

VENOM. ANTIHELD ZWISCHEN PARASITISMUS UND PARTNERSCHAFT

Mit dem schwarzen Spider-Man aus *Web of Spider-Man* entsteht eine dunkle Version des Superhelden, der durch Symbiose mit dem parasitären Alien-Symbiont Venom gesteigerte Superfähigkeiten erhält, aber Gefahr läuft, von ihm dominiert und psychisch gleichsam aufgefressen zu werden. Später wird Venom zu einer eigenen Figur, der jedoch einen menschlichen Wirt braucht und daher den Journalisten Eddie Brock befällt. Ab dann tritt er als Spider-Mans Widersacher auf. Aus einer entomologischen Perspektive ist bemerkenswert, dass Parasiten, auch wenn sie nicht notgedrungen Insekten sind, im allgemeinen Bewusstsein als solche wahrgenommen und mit insektoiden Flöhen, Läusen, Mücken oder Wanzen sowie arachnoiden Milben und Zecken sowie der Übertragung von Krankheiten assoziiert werden. Dementsprechend agiert Venom als Antiheld, als Gegenentwurf zu seinem früheren Wirt Spider-Man. Die parasitäre Verbindung (von der sich Spider-Man letztlich befreien kann) deutet auf die Schattenseiten von Peter Parkers Psyche.

Dass sich der schwarze, bedrohlich wirkende Venom gut als Gegenspieler zum rot-blauen und geschmeidig schwingenden Spider-Man eignet, zeigt die transmediale Verbreitung der Figur, zum Beispiel in mehreren Folgen der Fernsehserie *Spider-Man: The Animated Series* (darunter die erste Episode aus dem Jahr 1994), als Actionfigur in der von Toy Biz produzierten *Marvel Heavy Hitters*-Linie (Vicious Venom vs. Amazing Spider-Man, 1998) (Abb. 21) und als Protagonist des Kinofilms *Venom* (USA 2018, Regie: Ruben Fleischer).



Abb. 21: Vicious Venom vs. Amazing Spider-Man, Actionfiguren aus der Marvel-Heavy-Hitters-Serie von Toy Biz, 1998; © Marvel Comics

Überhaupt passt Venom gut in die Zeit, denn mit seiner Entstehung in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre steht er am Übergang zwischen dem *Bronze Age* und dem *Modern Age* (auch bekannt als *Dark Age*, mit Frank Millers *Batman: The Dark Knight*

Returns als neuer, wegweisender Interpretation des Superhelden). Venom ist in mehrfacher Hinsicht eine Figur der Schwelle, des Übergangs und damit Insekten und Spinnen nicht unähnlich.

MILES MORALES, MANGA UND SPIDER-MAN INDIA. DIE SPINNE EINER NEUEN GENERATION

Eine der jüngsten Reinkarnationen von Spider-Man ist der afro-amerikanisch-puerto-ricanische Miles Morales, den Autor Brian Michael Bendis, Zeichnerin Sara Pichelli und Marvel-Redakteur Axel Alonso 2011 ins Leben riefen. Miles' arachnoide Eigenschaften und die Verbindung der Figur mit dem Spinnenhaften geht nicht entscheidend über das hinaus, was in der ursprünglichen Version von Peter Parker angelegt war. Allerdings deuten sich mit der Einführung von Miles Morales als *Person of Color* signifikante Verschiebungen in der Farbkodierung des Superhelden an. So ist das Dunkle und Schwarze nicht länger per se negativ konnotiert, sondern ermöglicht positive Einblicke in das Leben eines *mixed-race* Teenagers, dessen afroamerikanischer Vater Polizist beim New York Police Department und dessen Mutter je nach *Storyline* als Krankenschwester oder Lehrerin arbeitet.[42] Das Arachnoide wird hier positiv gewendet, auch wenn der schwarze Körper und das schwarzrote Kostüm dieses Spider-Mans andere – historisch brisante – Assoziationen wecken kann, darunter die lange Geschichte von Lynchmorden an Schwarzen in den USA.[43]

Nichtsdestotrotz kommt Miles Morales eine besonders wichtige Rolle im Marvel-Universum zu, denn er verkörpert zusammen mit Figuren wie Kamala Khan (Ms. Marvel) eine diverse Serienwelt, die Raum für eine Vielzahl an Ethnizitäten und kulturellen Identitäten bietet.[44] Das zeigt sich in Filmen wie *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (USA 2018, Regie: Peter Ramsey, Rodney Rothman, Bob Persichetti) und der Fortsetzung *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (USA 2023, Regie: Joaquim Dos Santos, Kemp Powers, Justin K. Thompson; der dritte Teil, *Spider-Man: Beyond the Spider-Verse,* ist für 2027 angekündigt) ebenso wie in der Popularität der beiden *Black Panther*-Filme von Ryan Coogler (USA, 2018, 2022) und der Streamingserie *Ms. Marvel* (USA, 2022).

Dass Figuren wie Miles Morales und Kamala Khan global anschlussfähig sind, wird durch die internationalen Erfolge der Verfilmungen deutlich, auch wenn die Reaktionen auf Ms. Marvel – der ersten muslimischen pakistanisch-amerikanischen

42 Siehe auch die Geschichten in Bendis/Bazaldua/Leon/Pichelli: Spider-Man. Miles Morales.

43 Vgl. dazu den Beitrag von Daniel Stein in diesem Heft sowie Stein: Strange Fruit and Bitter Roots. Black History in Contemporary Graphic Narrative.

44 Zur historischen *Whiteness* der Superheld:innen siehe Guynes/Lund: Unstable Masks. Whiteness and American Superhero Comics. Zur neuen Diversität im Marvel-Universum siehe Brown: Panthers, Hulks and Ironhearts. Marvel, Diversity and the 21st Century Superhero.

Superheldin – in Pakistan durchaus gemischt waren.[45] Als US-amerikanische Produktionen sind sie Teil einer hegemonialen Kulturindustrie, die weltweit populär ist, aber nicht ohne Vorbehalte rezipiert wird. Zugleich existieren alternative Entwürfe, darunter sogenannte Transkreationen wie die japanischen Manga-Serien von Spider-Man, die seine Abenteuer im Manga-Stil visualisieren und dabei die Charakterisierung der Figuren sowie die Präsentation der Handlung teilweise verändern (Abb. 22), oder die indische Miniserie *Spider-Man India*, die dem Superhelden eine neue Ursprungsgeschichte sowie veränderte Fähigkeiten verleiht und ihn vor alternative Herausforderungen stellt, die ihn mit der indischen Mythologie verbinden (Abb. 23).[46]



Abb. 22: The Manga Spider-Man #1, 1997, Cover; © Marvel Comics



Abb. 23: Spider-Man India #3, 2004, Cover; © Marvel Comics

6. INSEKTOIDE SUPERSCHURK:INNEN

Insekten als Sinnbild für das Bedrohliche, Monströse, Heimtückische und Nicht-Fassbare haben nicht nur in der bildenden Kunst eine lange Tradition, sondern auch als Antagonist:innen in der Welt der Superheld:innen. Ihre vielgestaltigen Formen, von Käfern über Gottesanbeterinnen bis hin zu Motten, sowie ihre oft als unheimlich und unergründlich empfundenen Lebensweisen, ihre Toxizität, ihre Fähigkeit

45 Siehe Warraich: »Marvel's Muslim Teenage Girl Superhero Spurs Mixed Pakistani Reactions«.

46 Siehe Stein: »Of Transcreations and Transpacific Adaptations. Investigating Manga Versions of Spider-Man«.

zu stechen, beißen und töten sowie die von ihnen geweckten menschlichen Phobien bieten einen reichen Fundus an Motiven. Für die Erschaffung von Superschurk:innen werden vor allem das Groteske, Unheimliche und Unkontrollierbare, das Unberechenbare und Animalische in den Vordergrund gerückt. Neben den Geschichten mit Superheld:innen präsentieren auch die Horrorcomics der 1950er Jahre, vor allem die Serien des Verlags EC Comics, insektoide und arachnoide Kreaturen, die Angst und Schrecken verbreiten.

Während des *Golden Age* manifestiert sich diese Faszination in Figuren wie Fire Bug (*Black Cat* #28, 1951), Grasshopper (*Plastic Man* #6, 1947) oder Gentlemen Roach (*Unusual Tales* #10, 1958) von Steve Ditko. Diese frühen Beispiele nutzen das Insektenmotiv entweder als bizarre Gadgets oder als visuelle Marker für das Böse, um das Groteske und Gruselige auszustellen sowie Angst und Ekel zu evozieren. Im *Silver Age* wandelt sich die Darstellung: Insektenartige Wesen treten nun wie außerirdische Superwesen oder als Ergebnis wissenschaftlicher Experimente in Erscheinung, die dadurch übermenschliche insektoide oder arachnoide Fähigkeiten erlangen, wie etwa Bug-Eyed Bandit (*The Atom* #26, 1966) der mit seinen Kräften ganze Insektenarmeen kontrollieren kann. Im *Bronze Age* verändern sich die insektoiden und arachnoiden Figuren erneut. Während im *Silver Age* das Insektenhafte vor allem ein Resultat wissenschaftlicher Experimente oder außerirdischer Herkunft ist, werden sie hier psychologisch vielschichtiger, ambivalenter und alltagsnäher. Es entstehen Schurk:innen, deren insektoide und arachnoide Züge weniger bloßes Beiwerk oder das simplifizierte Böse darstellen, sondern vielmehr Ausdruck innerer Zerrissenheit, Mutation oder gesellschaftlicher Entfremdung sind. Charaktere wie Crimson Centipede (urspr. aus dem *Silver Age*) oder Tarantula verkörpern diese Ambivalenz. Sie sind zugleich Opfer und Täter:innen, gezeichnet von Experimenten, Unfällen, sozialen Missständen oder Missbrauch. Damit symbolisiert das Insektoide im *Bronze Age* nicht nur das Monströse, sondern verhandelt auch die fragile Grenze zwischen Mensch und Mutation.

Diese Entwicklung findet sich auch in der Ausstellung wieder, die eine Bandbreite dieser ebenso faszinierenden wie furchterregenden und bisweilen missverstandenen Superschurk:innen zeigt, von den klassisch-insektoiden Killer Moth und Firefly über Black Spider, Queen Bee und Insect Queen bis hin zu den Anti-Held:innen wie Venom oder den Femmes fatales Tarantula und Black Widow, die zwischen Superheld:innen- und Superschurk:innendasein changieren.

KILLER MOTH. ANTI-BATMAN UND SCHATTEN DER NACHT

Erschaffen von Bill Finger (1914–1974) und Lew Sayre Schwartz (1926–2011), trat Killer Moth zum ersten Mal in *Batman* #63 (1951) auf. Seitdem macht er die Straßen von Gotham unsicher und kämpft nicht nur gegen den legendären *Dark Knight*, sondern auch gegen DC-Held:innen wie Batwoman oder Green Arrow. Ein lilagrün-weißer Anzug, ein orangefarbener Umhang und lilafarbene Stiefel bilden die Grundlage seines Schurkenkostüms. Das Markanteste an seinem Outfit ist zweifel-

los die Maske, die einen Mottenkopf mit Fühlern und zwei zangenförmige, an Mandibeln erinnernde Mundwerkzeuge, nachahmt. Auf seinem Rücken trägt er Flügelattrappen, die seine Gestalt bedrohlich erscheinen lassen. Unter dem Deckmantel des millionenschweren Philanthropen Cameron Van Cleer baut sich der selbsternannte ›Anti-Batman‹ eine geheime Basis, die *Mothcave* (als Gegenpol zur *Batcave*). Mit seinem *Mothmobile* (angelehnt an das Batmobil) und seinen tückischen Plänen stellt er sich dem Dunklen Ritter und dessen *Sidekick* Robin entgegen. Die Ursprünge von Killer Moth reichen bin ins *Golden Age* zurück, womit er zu den ältesten insektoiden Superschurken zählt.



Abb. 24: Batman Family #15, 1978, Cover; © DC Comics

In Abbildung 24 sehen wir Killer Moth als zentrale Figur auf dem Cover von *Batman Family* #15 (1978) im Kampf gegen Batgirl und Robin. Killer Moth steht im Mittelpunkt der dynamischen, farbintensiven, von Jim Aparo (1932–2005) gezeichneten Szene. Er trägt sein gelb-grünes Kostüm aus dem *Golden Age*, das in seiner Erscheinung auf die Motte rekurriert. Dazu gehören in der Regel, wenn auch hier nur zum Teil sichtbar, stilisierte Flügel, eine Maske mit großen, insektoiden Augen sowie ein kokonartiger Gürtel bzw. Brustpanzer. Diese Darstellung betont das Böse des Insekts, ein Motiv, das vom *Golden* bis zum *Bronze Age* vorherrscht. Klassische Schurken waren oft visuell markant, in ihrer Motivation jedoch eher ›schlicht‹ und dienten in erster Linie als direkte Gegenpole zu den Held:innen mit oft tierischen Identitäten (wie hier etwa Batman). Sie bevorzugten bei Namen und Kostüm meist Tiermotive bzw. Insekten sowie Spinnen, ohne übermenschliche, insektoide Superkräfte aufzuweisen. Killer Moths Kostüm ist ein klassisches Beispiel dieser Tradition. Es ist überzeichnet, fast komisch und basiert auf einem spezifischen Insektenmotiv, das Unbehagen, Ekel oder Angst hervorrufen soll (Abb. 24).

Killer Moth ist hier kein vielschichtiger, moralisch ambivalenter Charakter (wie es im *Bronze Age* üblich wurde), sondern ein klassischer, eindimensionaler Schurke mit auffälligen Gadgets und dem Ziel, Reichtum und Macht durch kriminelle Machenschaften zu erlangen. Seine Bedrohung liegt auf der Ebene des Verbrechens, nicht der psychologischen Manipulation. Er nutzt seine insektoide Identität, um Angst zu verbreiten und seine Schandtaten zu inszenieren. Wie viele andere tierische Schurken aus dem *Golden Age* bedient er die negativen Konnotationen von Insekten als unheimliche und zerstörerische Schädlinge. Name und Kostüm sind darauf ausgelegt, eine visuelle Schurkenidentität zu schaffen, die sich von der Ikonografie der Held:innen abhebt. Ähnliches gilt für den Schurken Firefly.

THE (HUMAN) FIREFLY. ILLUSIONSSCHURKE IN TRÜGERISCHEM LICHT

In seiner *Origin Story* ist Firefly (Garfield Lynn) ein gescheiterter Spezialeffektekünstler, der Verbrechen begeht, um seinen Lebensunterhalt zu sichern. Seine Ursprungsgeschichte ist ein klassisches Beispiel für einen *Golden Age*-Schurken: Ein eigentlich gewöhnlicher Mensch nimmt aufgrund persönlicher bzw. beruflicher Krisen eine kriminelle Identität an, greift zu einem prägnanten Kostüm und entwickelt eine charakteristische Persona. Bei Firefly ist es das Licht, stellvertretend für den Leuchtkäfer, besser bekannt als Glühwürmchen.

Lynn beginnt seine kriminelle Karriere mit einem Raubüberfall während einer Theaterpremiere in *Detective Comics* #184 (1952), bei dem er durch fingierte Feueralarme und Rauchbomben Chaos stiftet. Seine Flucht vor Batman und Robin gelingt, weil das Heldenduo ein echtes Glühwürmchen für seine glimmende Zigarette hält und der falschen Spur folgt. Dieses Missverständnis ist nicht nur ein ironischer Aspekt der Handlung, sondern der entscheidende Impuls für Lynns Transformation. Ausgehend von dem Insekt, das ihn (wenn auch ungewollt) gerettet hat, übernimmt er die Schurkenidentität The Firefly. Das insektoide Motiv steht hier für das Unscheinbare, Störende und Flüchtige – Merkmale, die Lynn strategisch nutzt, indem er die Wirkung von Licht, Blendung und Illusion als Waffe einsetzt. Anders als seine *Bronze Age*-Inkarnationen ist er in dieser frühen Version kein pyromanischer Soziopath, sondern ein trickreicher Dieb, dessen kriminelle Aktivitäten auf Technologie und Täuschung beruhen.

Das Cover, gezeichnet von Win Mortimer (1919–1998), zeigt Batman und Robin im Kampf gegen den besagten Schurken (Abb. 25). Firefly ist hier weniger insektoid im biologischen Sinne, sondern thematisch an einen Leuchtkäfer angelehnt. Sein Kostüm ist überwiegend in Violetttönen gehalten mit giftgrünen Akzenten. Auf der Brust trägt er ein schwarzes rundes Emblem mit zwei gelben *FF* in der Mitte als *Icon* für seine Firefly-Identität. Er hat keine Flügel, wie etwa Killer Moth oder verwandte Schurk:innen, sondern trägt einen schlichten grünen Umhang, der entfernt an Flügel erinnert. Besonders auffällig ist seine grüne Maske, die den Großteil seines Gesichts bedeckt und deren kleine, Insektenfühler andeutende Antennen auf seinen Superschurkennamen referieren. Sein Gimmick ist ein großer, auffälliger

Gürtel, aus dem regenbogenfarbene Lichtstrahlen kaleidoskopartig herausschießen, die Batman und Robin blenden und das Motiv des *täuschenden Lichtes* ins Zentrum rücken. Irisierende Lichter dienen in der Insektenwelt häufig zur Tarnung oder Täuschung. Einige Insekten nutzen das wechselnde Lichtspiel, um ihre Körperkonturen verschwimmen zu lassen, was sie in Bewegung schwerer erkennbar macht, oder um größer und bedrohlicher zu wirken. In ähnlicher Weise setzt Firefly das Licht ein, hier als simplifizierte, stilisierte Darstellung des Regenbogenlichts, um die Superhelden zu täuschen (Abb. 25).



Abb. 25: Detective Comics #184, 1952, Cover; © DC Comics

Firefly ist nur einer von vielen insektoiden Superschurk:innen, die seit den 1940er Jahren die Comicseiten füllen. Das Insektoide fungiert dabei häufig als Chiffre des Bedrohlichen, Fremden oder Monströsen. Im Gegensatz zu ihren heroischen Gegenstücken, wie etwa Blue Beetle, Spider-Man oder Batman, verkörpern diese Figuren die dunkle Seite der tierisch-insektoiden Metamorphose. Im Verlauf der Jahrzehnte sammeln sich unzählige solcher Figuren, deren Namen und Kostüme auf krabbelnde, schleichende und giftige Insekten und Spinnen verweisen: beispielsweise Killer Moth, Firefly, Tarantula, Black Beetle, Spider-Man oder Queen Bee. Zugleich ist zu betonen, dass die epochalen Übergänge der Comicgeschichte, also der *Ages*, keineswegs trennscharf verlaufen. Zentrale Motive und Darstellungsweisen des *Golden Age* wirken im *Silver Age* fort, existieren parallel zu neuen Entwicklungen und lösen sich nicht in klar abgrenzbaren Phasen ab. Dasselbe gilt für das *Bronze Age*. Die ästhetischen und narrativen Muster bleiben fluid und überlappen sich dauerhaft. Zahlreiche Figuren durchlaufen in ihrer Publikationsgeschichte diverse Veränderungen, sogenannte *Reboots* oder *Retcons*. Zudem sind viele

Schurk:innen heute in Vergessenheit geraten, was nicht zuletzt auf die serielle Logik des Superheld:innen-Genres zurückzuführen ist, denn ihr Überleben hing stets eng mit der Popularität und den Verkaufszahlen ihrer jeweiligen Held:innen zusammen. Schurken wie Killer Moth existieren als negative Folie, als Kontrastfigur und schurkische Pendants, die das Heldennarrativ stabilisieren und zugleich erneuern. Dieser dialektischen Struktur von Held:in und Schurk:in, Wiederholung und Variation, entspringt die zentrale Dynamik der Superheld:innencomics: eine potenziell endlose Serie von Kämpfen, Reinkarnationen und Metamorphosen, in denen auch das Insektoide und Arachnoide zu Symbolen fortwährender Mutationen und Anpassungen werden. Dies trifft auch auf die nachfolgenden Superheld:innen und Superschurk:innen zu.

7. ANT-MAN. DIE ERSTAUNLICHE SUPER-AMEISE

Von Stan Lee, Larry Lieber (1931–) und Jack Kirby erschaffen, krabbelt der Ameisenmann seit seinem ersten Auftritt in *Tales to Astonish* #35 (1962) durch den Marvel-Kosmos. Die Ursprünge von Ant-Man führen zurück zu Dr. Henry (Hank) Pym, einem Biophysiker und Sicherheitsexperten, der nach dem tragischen Verlust seiner Ehefrau den Entschluss fasst, Superheld zu werden. Durch die Erfindung der Pym-Partikel, die es ihm ermöglichen, auf Ameisengröße zu schrumpfen, und der Entwicklung eines Helms zur Kontrolle von Ameisen, verwandelte sich Pym in den erstaunlichen Ant-Man. Gemeinsam mit seiner Partnerin Janet van Dyne (The Wasp), bekämpft er das Böse und Feinde wie Egghead, Whirlwind oder Ultron. Im Laufe der Jahre haben weitere Charaktere den Namen Ant-Man angenommen, von Scott Lang, über Eric O'Grady bis hin zu Dr. Zayn Asghar. Scott Lang wird zum zweiten Ant-Man, nachdem er den von Pym entwickelten Anzug gestohlen hat, um das Leben seiner Tochter zu retten. Unter der Anleitung von Hank Pym tritt er in die Fußstapfen seines Vorgängers, wird fester Bestandteil der Avengers und ist gegenwärtig der Hauptträger des Ameisenanzugs im Marvel-Universum sowie Protagonist der *Ant-Man*-Filme des Marvel Cinematic Universe (MCU).

In der Ausstellung *Amazing Superbugs* zeigt die von Eric Sosa gestaltete Skulptur den Comichelden in seinem ikonischen *Ant-Man Suit*, der enganliegend und in kräftigem Rot und Schwarzblau gehalten ist (Abb. 26). Insbesondere das Rostrot erinnert an den Chitinpanzer einer Ameise. Dies wird noch deutlicher, wenn man die emsigen Miniaturameisen betrachtet, die sich zu Füßen der Ant-Man-Skulptur tummeln. Der Körperanzug ist segmentiert modelliert, besonders im Bereich von Schultern, Brust und Oberschenkeln, und erinnert dadurch an die gegliederten Körperpartien eines Insekts. Auf der Brust ist das Ant-Man-*Icon* zu erkennen, die stark stilisierte, fast abstrakte Darstellung einer Ameise.[47]

47 Der kreisförmige Teil symbolisiert hier den Kopf des Insekts, während die beiden sich zu den Schultern hin erstreckenden Linien die Fühler andeuten. Der darunterliegende Balken verweist auf den Körper der Ameise, wobei die konturierten Brustmuskeln des Kostüms die Form der Beine schemenhaft andeuten.



Abb. 26: Eric Sosa, Ant-Man Action-Figur, 2015; © Marvel Comics

Besonders markant ist der glatte, metallisch silberglänzende Helm mit zwei seitlich hervorstehenden fühlerartigen Antennen auf dem Kopf sowie einem Mundstück mit Atemfiltern, das an die zangenartigen Mundwerkzeuge der Ameise erinnert und das Gesicht teilweise entmenschlicht. Ant-Man trägt zudem einen Gürtel, an dem seine Pym-Partikel-Steuerungseinheit befestigt ist. Dadurch kann er auf Ameisengröße schrumpfen oder auf gigantische Größe anwachsen.

Die Skulptur zeigt Ant-Man umgeben von realistisch gestalteten, wenn auch übergroßen Ameisen, während rechts neben ihm eine geflügelte Riesenameisenfigur auf einem Steinblock hervorragt. Auf ihr reitet eine verkleinerte Version des Helden, wodurch seine Fähigkeit zur Vergrößerung bzw. Verkleinerung auf Ameisengröße plastisch inszeniert wird. Diese Darstellung unterstreicht die enge Verbindung zwischen Ant-Man und seinen Ameisen(kolonien), die in den Comics eine zentrale Rolle spielen und die er befehligen und kontrollieren kann. Sie fungieren als nützliche Verbündete und Helferinnen im Kampf gegen das Böse. Ant-Man selbst wird damit in seiner Insektengestalt in ein kollektives Schwarmwesen eingebunden. Die rechte Hand der großen Ant-Man-Figur ist angewinkelt, der Zeigefinger zeigt zum Kopf, eine Geste, die an einen Salut erinnert, jedoch wohl eher seine telepathische Kontrolle über die Ameisen andeutet. Dieses stilistische Mittel findet sich häufig in Comics als Chiffre für mentale oder psychische Fähigkeiten, wie etwa bei Professor X von den X-Men. In seiner linken Hand hält Ant-Man zudem eine futuristische Pistole, die, ähnlich wie bei Ted Kord als Blue Beetle, auf die Nutzung technischer Erfindungen verweist. Denn bei Ant-Man stehen – ganz im Sinne des *Silver Age* – wissenschaftlicher Fortschritt und moderne Technologien im Vordergrund. Er hat seine Gadgets selbst entwickelt und erlangt durch sie übermenschliche (Ameisen-)Kräfte, statt auf mystische, übernatürliche Fähigkeiten zurückzugreifen. Diese Verbindung aus Technologie und insektoider Identität findet sich

auch bei der Heldin Bumblebee wieder, die dieses Motiv um eine weibliche und zugleich progressivere Perspektive erweitert.

8. BUMBLEBEE. PIONIERIN ZWISCHEN WISSENSCHAFT, AFROFUTURISMUS UND WIDERSTAND

Die Superheldin Bumblebee hatte ihren ersten Auftritt in der Comicserie *Teen Titans*, zunächst als Karen Beecher in Heft #45 (1976), dann als Bumblebee in Heft #48 (1977). Sie wird als intelligente Wissenschaftlerin und Erfinderin charakterisiert. Auch wenn ihre anfängliche Motivation, als Superheldin zu agieren, darin besteht, ihrem Lebensgefährten Mal Duncan zu helfen und ihn vor den Teen Titans in einem besseren Licht erscheinen zu lassen, gilt ihre Darstellung bis heute als progressiv. Sie unterläuft die stereotypische Inszenierung weiblicher Figuren der 1970er Jahre, die häufig auf die Rolle von *Sidekicks* oder *Love Interests* reduziert und hypersexualisiert dargestellt wurden. Als Ingenieurin (ein Berufsfeld, das zu dieser Zeit männlich dominiert war) und Erfinderin ihres Kostüms und ihrer Ausrüstung erlangt sie ihre Kräfte eigenständig und steht nicht im Schatten eines männlichen Pendants. Dies spiegelt sich auch in ihrem Superheldinnennamen wider, der, anders als bei Batwoman, Supergirl oder Spider-Woman, nicht von einem männlichen Superheldennamen abgeleitet ist.

Als erste afroamerikanische Superheldin im DC-Universum erweitert Bumblebee die feministische Perspektive, indem sie die Intersektion von Geschlecht und ethnischer Identität *(Race)* sichtbar macht und einen entscheidenden Schritt zu mehr Diversität und Repräsentation markiert. Im *Silver* und *Bronze Age* rücken verschiedene Superheld:innen *of Color* wie Black Panther, Luke Cage, Spawn, Black Goliath (ebenfalls in der Ausstellung vertreten) oder Storm (X-Men) und Bumblebee in den Mittelpunkt und erhalten teilweise eigene Serien. Sie markieren den Versuch, Diversität in das Genre zu bringen, marginalisierte Identitäten sichtbarer zu machen und die bisweilen rassistischen und sexistischen Konventionen des *Golden Age* und frühen *Silver Age* zu durchbrechen.[48]

Die Darstellung von Bumblebee ist besonders bemerkenswert, da sie als Wissenschaftlerin und Anführerin auftritt, in einer Zeit, in der afroamerikanische Frauen sowohl in der Fiktion als auch in der Realität, insbesondere in intellektuellen oder leitenden Funktionen, stark unterrepräsentiert waren. Auch die Wahl ihres insektoiden Alter Egos ist bedeutungsvoll, denn die Hummel steht sinnbildlich für Gemeinschaft, Beständigkeit und Produktivität. Diese Eigenschaften prägen Karens Handlungen als Mitglied der Teen Titans. Sie agiert als technische Expertin, unter-

48 Siehe auch Nama: Super Black. American Pop Culture and Black Superheroes; Whaley: Black Women in Sequence. Re-Inking Comics, Graphic Novels, and Anime; Burke: Hero Me Not. The Containment of the Most Powerful Black, Female Superhero. Problematische Darstellungen wie die Figuren Whitewash Jones, Yellow Fang oder Man-Ape reproduzierten (koloniale) Bildtraditionen, bei denen Menschen afrikanischer, asiatischer oder lateinamerikanischer Herkunft sowie Native Americans entmenschlicht, exotisiert oder durch tierische Metaphern abgewertet werden.

stützt und befruchtet ihr Umfeld im übertragenen Sinn mit Wissen und Tatkraft. Ihr ikonisches Kostüm, bestehend aus einem gelb-schwarzen, enganliegenden Anzug mit Flügeln und einer Schutzbrille, die an Facettenaugen erinnert, verstärkt diesen Bezug. Der Anzug verleiht ihr die Fähigkeit zu fliegen, Energieblitze und Schallvibrationen zu erzeugen und (in früheren Versionen) sich zu verkleinern, ähnlich wie Ant-Man.

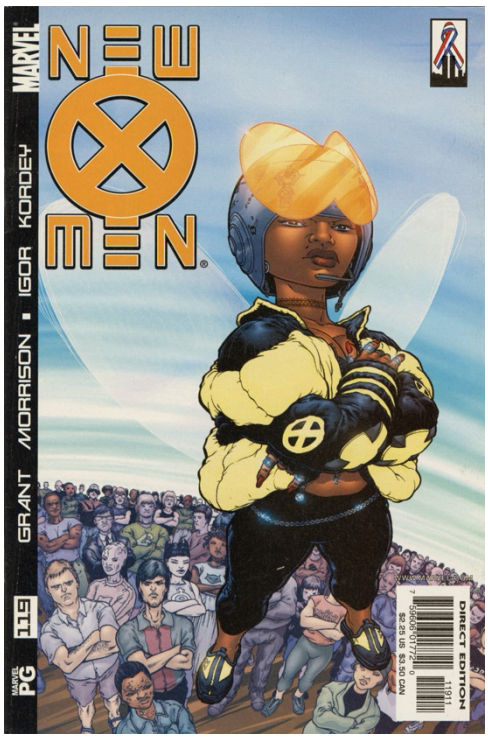


Abb. 27: New X-Men #119, 2001, Cover; © Marvel Comics

Auf dem Cover von *New X-Men* #119 (2001) steht Bumblebee in einer selbstbewussten, nahezu konfrontativen, fast trotzigen Pose im Vordergrund des Geschehens (Abb. 27). Die leichte Untersicht lässt sie dominant und imposant erscheinen. Ihre Arme sind vor der Brust verschränkt, der Blick ist direkt und richtet sich herausfordernd an die Betrachtenden. Ihr Kostüm greift in Farbgebung und Formensprache das Erscheinungsbild einer Hummel auf. Sie trägt eine kurze, voluminös wattierte gelb-schwarze Jacke, deren Oberfläche an den glänzenden Pelz von Hummeln erinnert. Der Farbkontrast aus kräftigem Gelb und tiefem Schwarz ist nicht nur visuell prägnant, sondern verweist auch auf die Warnfärbung der (Erd-) Hummel (ein klassisches Beispiel aus der Natur, bei dem Signalfarben Wehrhaftigkeit und Stärke trotz kleiner Körpergröße anzeigen sollen). Auf ihren Jackenärmeln sind X-Symbole (das Symbol der X-Men) angebracht, die sie der Gruppe der Mutant:innen zuordnen. Das Outfit greift zudem ästhetische Elemente der Hip-Hop- und Streetwear-Kultur auf, die in der afroamerikanischen *Community* eine zentrale Rolle spielt. Die kurze Bomberjacke mit breiten Schultern und glänzendem Stoff, die weite Silhouette, kombiniert mit enger Hose, die markanten Sneaker und Accessoires wie die Tattookette, die vielen Fingerringe, das Bauchnabelpiercing

und die Ohrringe sowie ihr Make-up mit schwarzem Eyeliner und konturierten Lippen in Brauntönen greifen ästhetische Marker sowie ikonische Bestandteile einer Mode auf, die in den 1980er und 1990er Jahren in der Hip-Hop-Szene entstand. Dieser Stil entwickelte sich in afroamerikanischen *Communities* als Ausdruck von Identität, kultureller Selbstbehauptung sowie eines urbanen Selbstverständnisses, wurde später allerdings von der überwiegend *weißen* Modeindustrie kommerziell angeeignet. Insbesondere Hip-Hop-Mode wird oft als Form von *Visual Resistance* beschrieben, als etwas Widerständiges, das sich von der Masse abhebt. In diesem Sinne lässt sich Bumblebees Kleidung als eine Form der *Resistance* und Rekodierung des Superheld:innenkostüms verstehen. Statt eines glatten, hypersexualisierten Outfits trägt sie *roughe* Kleidung, die ihre kulturelle Verortung und Alltagserfahrung ausdrückt. Zwar sind ihre Accessoires nicht funktional, sie stehen aber für ihre (afroamerikanische) Kultur sowie Mode. Zudem bricht die Darstellung mit etablierten Körpernormen wie der schmalen Wespentaille. Stattdessen zeigt sie in ihrer Rolle als Hummel einen kräftigeren, realistischeren und zugleich sportlichen Körper, der nicht dem Figurenideal früherer hypersexualisierter Superheldinnen entspricht. Sie verkörpert ein alternatives Körperbild, das für viele Leser:innen näher an der eigenen Lebenswirklichkeit liegt. Ihre transparenten, fast unsichtbaren, insektoiden Flügel, die aus ihrem Rücken hervorwachsen, verleihen ihr außerdem eine hybride Erscheinung. Sie erinnern an die filigrane Struktur von Hummelflügeln, sind aber stilisiert und als genetische Erweiterungen lesbar.

Auffällig ist ihr Helm mit dem großflächigen, gelb getönten Visier, das an die Facettenaugen eines Insekts erinnert. Auf dem Helm befinden sich kleine Zeichnungen, darunter eine niedlich anmutende Hummel und das Symbol für Anarchie. Diese Elemente ähneln Graffiti-Tags und verweisen erneut auf urbane Straßenkultur, die mit afroamerikanischen Jugendkulturen und künstlerischen Formen des Widerstands verbunden ist. Ihre Gestalt verknüpft das Insektoide mit dem Futuristischen. Besonders interessant ist die Verbindung der oben beschriebenen Modeelemente mit afrofuturistischen Ästhetiken. Der visierartige Helm, der partiell ihr Gesicht bedeckt, und die technoid wirkenden Flügel kontrastieren die urbane Streetwear und schaffen eine ästhetische Spannung zwischen Gegenwart und Zukunft, Alltag und Science-Fiction, die ein zentrales Element der X-Men und auch ein Kernmotiv des Afrofuturismus darstellt. Diese Stilfusion zeigt Schwarze Identität als modern und zukunftsorientiert.

Ihr Gesichtsausdruck ist selbstbewusst und ernst, nahezu trotzig. Durch die gewählte Perspektive hebt sie sich von der in gedeckten Farben gehaltenen Menschenmasse im Hintergrund ab. Auch wenn sie mit ähnlichen Gesichtsausdrücken und in Posen Bumblebees Haltung spiegeln, dominiert sie die Szene durch ihre leuchtenden Farben und die (erhöhte) Position. Sie wird zur zentralen Figur, stellvertretend für diejenigen, die sonst überhört oder übersehen werden. Die hinteren Figuren sind Mutant:innen. Ihre Andersartigkeit zeigt sich in Hautfarben von Lila bis Hellblau, alienartigen Köpfen und Augen, schuppenartiger bis menschlicher Haut sowie unterschiedlichen Altersgruppen und Ethnien. In den Marvel-Comics, insbe-

sondere bei den X-Men, stehen Mutant:innen für Ausgrenzung, Marginalisierung und gesellschaftliche Ablehnung. Aufgrund ihrer Mutation werden sie verfolgt, vertrieben und diskriminiert.[49]

Auf dem oben abgebildeten Cover der *New X-Men*-Serie wird die gesellschaftliche Position der Mutant:innen sichtbar, und Andersartigkeit wird zum zentralen Narrativ. Die Mutant:innen verschränken wie Bumblebee ihre Arme und blicken trotzig in Richtung der Betrachtenden. Durch diese Nachahmung der Resistenzpose wird ihr Widerstand visuell verstärkt. Die Szene zeigt eine kollektive Haltung des Aufbegehrens. Der Anarchie-Tag auf dem Helm von Bumblebee ergänzt diese Aussage, denn er ist ein Symbol für Rebellion, Aufstand und die Ablehnung eines repressiven Systems. Bumblebee fungiert als Sprachrohr dieser marginalisierten Gruppe und wird buchstäblich zu einer zentralen Figur der Diversität: eine Schwarze Superheldin, die ihre Stimme für die Mutant:innen, die Marginalisierten und Ausgegrenzten, erhebt und sich gegen Unrecht und Diskriminierung einsetzt. Besonders markant erscheint, dass die Heldin hier auf die Hummel referiert. Denn auch Insekten werden oft nicht beachtet, ihre Lebensräume von Menschen zerstört, und sie verkörpern ebenso Andersartigkeit. In dieser Bezugnahme können Insekten als Metaphern für das Marginalisierte und das Ausgegrenzte gelesen werden. Als insektoide Superheldin und Mutantin wird Bumblebee zum Symbol des Widerstands, der Emanzipation, des Kampfes um Gleichberechtigung. Während sie als Hummel das Übersehene und Marginalisierte verkörpert, verdichtet die Figur Queen Bee die Symbolik des monströsen Andersartigen. Als intergalaktische Gegenspielerin wird die Bienenkönigin zur Bedrohung für die Superheld:innen und die Menschheit.

9. QUEEN BEE. DIE INTERGALAKTISCHE HERRSCHERIN DER BIENEN

Queen Bee, eine Schöpfung von Gardner Fox (1911–1986) und Mike Sekowsky (1923–1989), debütierte in *Justice League of America* #23 (1963). Als Zazzala, Königin der außerirdischen Korll, ist sie eine intergalaktische Eroberin und erbitterte Feindin der Justice League of America (JLA). Innerhalb des DC-Universums existieren verschiedene Inkarnationen dieser Bienenkönigin. Sie trägt einen schwarzorange (in späteren Versionen gelb) gestreiften Anzug, der in seiner Farbgebung und Musterung einer Biene ähnelt. Besonders prominent sind, wenn auch hier auf dem unteren Cover nicht zu sehen, ihre großen transparenten und filigranen Flügel. Zazzala, die Anführerin der Korll, möchte den Trank der Unsterblichkeit erlangen. Dazu erschafft sie eine Armee von Bienenmenschen und zwingt mit ihnen die Justice League of America, diesen für sie zu finden. Doch die JLA durchkreuzt ihre Machenschaften, indem sie den Trank in einer unzerstörbaren Flasche versiegelt. Getrieben von Rache gründet die Königin daraufhin ihr eigenes Team von Superschurk:innen, um die JLA zu vernichten. In den 1960er und 1970er Jahren kommt

49 Siehe Fawaz: The New Mutants. Superheroes and the Radical Imagination of American Comics.

es zu weiteren Duellen mit ihren Gegner:innen, bevor Queen Bee für mehrere Jahrzehnte von der Bildfläche verschwindet. Mittlerweile existieren unzählige Variationen sowie unterschiedliche Kostüme, etwa als Herrscherin Bialya oder als außerirdische H.I.V.E Queen, die mit ihren insektoiden Fähigkeiten Menschen manipuliert und versklavt.



Abb. 28: Justice League of America #60, 1968, Cover; © DC Comics

Das Cover von *Justice League of America* #60 (Abb. 28) zeigt Queen Bee in einer dominanten Position und folgt einem im *Silver Age* verbreiteten Motiv, das Superschurk:innen mit spektakulären Körpern als Bedrohung inszeniert. Die Figur erscheint überproportional groß im Verhältnis zu den Miniaturdarstellungen der (größtenteils männlichen) Justice-League-Mitglieder, die in einer von ihr erzeugten (Honig-)Wabenstruktur gefangen sind. Dieses Größenverhältnis betont nicht nur Queen Bees Machtposition, sondern evoziert zugleich das Motiv der gefährlichen Frau, die die (männlichen) Helden physisch wie symbolisch dominiert. Ihr Kostüm erinnert an eine Biene, ähnelt aber in seiner knappen Körperbetonung einem *Swimsuit* und folgt der Ästhetik des *Silver Age* mit seinen (sexualisierten) Darstellungen von *Pin-up Girls*. Queen Bee zeigt die Ambivalenz der Superschurkinnen dieser Zeit: Weibliche, vermeintlich machtvolle Figuren werden sichtbarer, aber in einer Form, die zugleich durch den *Male Gaze* und durch Formen des *Othering* markiert ist.

Im Vordergrund sieht man, wie mehrere männliche Helden, darunter Superman, The Flash, Green Lantern und Green Arrow, hilflos in einer Art Kokon aus

Energiefäden mit Wabenstruktur an ihr vorbeigeschleudert werden. Lediglich Batgirl nähert sich von der anderen Seite und stellt sich dem Kampf gegen Queen Bee. Diese Darstellung erzeugt ein Umkehrbild klassischer Geschlechterrollen auf Covern von Superheld:innencomics: Nicht die weibliche Figur ist die *Damsel in Distress* (Jungfrau in Nöten), sondern die männlichen Helden werden zu Objekten der Gefangenschaft und müssen von Batgirl gerettet werden. Zugleich bleibt die Szene überzeichnet und typisch für das *Silver Age*, wo Gefahren und Bedrohungen oft stilisiert und komisch überhöht dargestellt wurden.

Der Text auf dem Cover, »Winged Warriors of the Immortal Queen!«, bekräftigt Queen Bees Status als übermenschliche Herrscherin mit insektoider Monstrosität und imperialer Macht, die eine Armee geflügelter Krieger befehligt. Die ikonografische Verbindung von Insektenmotiv und Weiblichkeit folgt einem Muster, das weibliche *Villains* als hyperfeminin, exotisiert und als nicht-menschlich oder unheimlich kodiert. Damit schreibt das Cover klassische Geschlechterstereotype fort, zeigt aber auch die frühen Versuche, starke weibliche Figuren zu präsentieren. Insgesamt reflektiert diese Darstellung die widersprüchliche Position weiblicher Figuren in der Welt der Superheld:innen der 1960er Jahre.

10. MADAME WEB. DAS ORAKEL IM NETZ

Madame Web (Cassandra Webb), geschaffen von Dennis (Denny) O'Neil (1939–2020) und John Romita Jr. (1956–), debütierte in *The Amazing Spider-Man* #210 (1980) und ist eine der ungewöhnlichsten weiblichen Figuren im Spider-Man-Kosmos. Im Gegensatz zu vielen Superheldinnen und Superschurkinnen des *Silver* und *Bronze Age*, die häufig über normschöne Körperbilder, Jugendlichkeit und (hyper-) sexualisierte Kostüme verfügten, verkörpert Madame Web eine seltene Darstellung von Weiblichkeit. Sie ist eine ältere Frau mit körperlicher Beeinträchtigung, die durch Blindheit und eine neuromuskuläre Erkrankung an eine lebenserhaltende Apparatur gebunden ist. Diese Konzeption bricht mit der traditionellen Superheld:innen-Trope, nach der eine Behinderung durch die Erlangung von Superkräften entweder geheilt oder irrelevant gemacht wird. Ihre Blindheit und neuromuskuläre Erkrankung sind integraler Bestandteil ihrer Existenz als Superheldin und Teil ihrer spinnenähnlichen Fähigkeiten, die sie zu ihrem Vorteil nutzt. Damit wird der Körper, der im dominanten Superheld:innenparadigma als nicht-heroisch gilt, bei ihr nicht als Defizit inszeniert, sondern als Quelle besonderer Fähigkeiten bzw. Superkräfte. Als hellsichtige Mutantin agiert Madame Web weniger über körperliche Stärke als über Wissen und strategische Weitsicht, Kompetenzen, die in Superheld:innencomics des *Silver* und *Bronze Age* traditionell männlichen Mentoren (wie Professor Xavier bei den X-Men) zugeordnet werden. Ihre Darstellung erweitert das Spektrum (weiblicher) Repräsentation, die sowohl Alter, Behinderung und *Agency* miteinander verknüpft und stereotype Vorstellungen des vermeintlich schwachen weiblichen Körpers unterläuft (wenn auch mit Einschränkungen, denn auch hier finden sich simplifizierende Narrative und Darstellungen).

Zunächst erscheint Madame Web für Spider-Man als potenzielle Antagonistin oder zumindest ambivalente Akteurin, deren undurchdringliche Wissensmacht als Bedrohung gedeutet wird. Im weiteren Verlauf entwickelt sie sich zu einer Art Mentorin, die sowohl die Position des *Sidekicks* als auch die eines moralischen Kompasses übernimmt. Ihre Figur unterwandert damit die bis dahin vorherrschenden normative Rollenmuster. Sie ist weder jung noch körperlich agil, weder sexualisiert noch passiv, weder *Damsel in Distress* noch *Love Interest*, auch wenn sie immer noch als Nebenfigur präsentiert wird.



Abb. 29: The Amazing Spider-Man #210, 1980, Cover; © Marvel Comics

Das Cover von *The Amazing Spider-Man* #210 (Abb. 29) zeigt Madame Web in einer zentralen Position und betont ihre körperliche Immobilität. Sie sitzt in einer großen schwarzen blasenförmigen, organisch-technischen Apparatur, deren Form entfernt an einen Spinnenkokon erinnert. Diese Apparatur fungiert, wie die Leser:innen später erfahren, als erweitertes körperliches Interface. Sie stabilisiert ihren Körper und visualisiert zugleich ihre Behinderung, denn nur die Apparatur hält sie am Leben. Madame Web ist zudem im Zentrum eines komplexen (Spinnen-) Netzes aus silbernen, metallisch wirkenden Leitungen, Kabeln und Netzstrukturen positioniert. Wir erfahren im Heft, dass es sich dabei um Datenleitungen- und Netzwerke handelt, die ihr Informationen liefern, wodurch sie nahezu allwissend wird und ein Stück weit in die Zukunft schauen kann. Diese Darstellung macht sie im doppelten Sinne zu einer Knotenfigur innerhalb eines Wissens- bzw. Informationsnetzwerks, das das Know-how des Superhelden Spider-Man übersteigt. Es ist ebenso ein arachnoides Motiv, das für futuristische Technologie und Wissenschaft,

wie es im *Silver Age* häufig genutzt wird, steht. Ihr hochgeschlossenes schwarz-rotes Kostüm rekurriert auf die Spinne, einerseits durch die Farbgebung und das Material, andererseits durch das weiße Spinnensymbol auf der Brust. Weil lediglich ihre Hände und der Kopf zu sehen sind, wenngleich eine Augenbinde bzw. Maske ihre Augen verdeckt, wirkt sie wie ein hybrides Wesen aus Mensch und Spinne, nahezu *uncanny*. Die Abwesenheit eines hypersexualisierten Kostüms markiert zudem eine signifikante Abweichung von typischen weiblichen Superheldinnenkostümen des *Silver Age*, in dem deren Körper häufig zum Objekt gemacht wurden.

Spider-Man, der sich dynamisch von oben ins Bild schwingt, erscheint als Eindringling in ihr Territorium. Sein rot-blauer Körper bewegt sich im oberen Bereich des Covers in Richtung des Netzes, während die Sprechblase »Hey, Spidey – think you're the **only** web-head in town…? ... Meet Madame Web!« die narrative Hierarchie verschiebt. Denn Madame Web stellt mit ihrer Existenz seine Position als einziger Spinnenheld infrage. Damit wird sie als gleichwertige, wenn nicht gar überlegene Figur präsentiert. Ferner nutzt das Cover Kontraste zwischen Bewegung und Stillstand, Technik und Körper, Jugend und Alter, um Spannung aufzubauen. Madame Web wird hier nicht, wie man zunächst annehmen mag, als Opfer ihrer Immobilität dargestellt, sondern als zentrale Autorität, die Kontrolle über das gesamte Umfeld zu haben scheint und sich von dem Auftauchen Spider-Mans nicht aus der Ruhe bringen lässt. Im Gegensatz zu Spider-Man, dessen Spinnenbezug primär über gesteigerte Körperlichkeit, Reflexe und Beweglichkeit hergestellt wird, erscheint Madame Webs Arachnoidität radikal anders. Sie verkörpert nicht die agile Spinne, sondern das sensorische Zentrum des Netzes. Ihre Apparatur fungiert wie ein techno-organischer Kokon, der körperliche Immobilität in eine Form gesteigerter Wahrnehmung übersetzt, vergleichbar mit den hochsensiblen Vibrationssinnesorganen realer Spinnen, die Beute und Bewegungen nicht durch Sehen, sondern durch das Erspüren minimaler Resonanzen im Netz wahrnehmen. Madame Webs Kräfte sind damit weniger aktionsorientiert als vielmehr spinnenhaft erweitert, wodurch sie zum Teil sogar in die Zukunft schauen kann. Insbesondere ihre körperliche Einschränkung wird zum ästhetischen und narrativen Ausdruck ihrer Macht: Ihre *Dis/Ability* ist somit keine Begrenzung, sondern eine Erweiterung ihrer Fähigkeiten, ihr Körper wird zur Superkraft.

11. SCHLUSSBETRACHTUNG

Von Beginn an nehmen Superheld:innen, und insbesondere die insektoiden bzw. arachnoiden Vertreter:innen, einen nicht unerheblichen Stellenwert in der Populärkultur ein. Ursprünglich in Comicheften anzutreffen, haben sich diese faszinierenden und zugleich ambivalenten Wesen über die Jahre hinweg über vielfältige Formate und Medien ausgebreitet. Sie fliegen, krabbeln und springen über Kinoleinwände und Fernsehbildschirme, sind in Video- und Gesellschaftsspielen anzutreffen oder als Sammelkarten und -figuren erhältlich. Sie sind zudem nicht mehr nur auf ihr Heimatland, die USA, beschränkt, sondern finden globale Verbreitung.

Ihre Geschichten erschaffen neue Welten in Bild und Schrift und bieten so die Möglichkeit, auf Distanz zur Alltagswelt zu gehen und sie gleichzeitig fiktional zu bearbeiten, was ihre anhaltende Faszination erklären mag. Dabei kommt häufig das Motiv von Insekten oder Spinnen entweder als Metapher für das Andersartige und Marginalisierte oder als das Monströse und Bedrohliche in spektakulären (Abenteuer)Geschichten zum Einsatz.

Die Ausstellung *Amazing Superbugs: Das grosse Krabbeln im Comic* sowie die hier vorliegende begleitende Dokumentation bieten neue Perspektive auf Superheld:innen und Superschurk:innen. Anhand zahlreicher Objekte, darunter Comichefte, Spielfiguren und Sammelkarten, gewähren sie spannende Einblicke in die ikonischen Geschichten krabbelnder, fliegender und springender Superbugs wie Blue Beetle, Spider-Man, Ant-Man, Killer Moth, Firefly, Bumblebee oder Queen Bee.

LITERATURVERZEICHNIS

Action Comics #1. New York, NY, Juni 1938.

Action Comics #326. New York, NY, Juli 1965.

Amazing Fantasy #15. New York, NY, August 1962.

The Amazing Spider-Man #11. New York, NY, April 1964.

The Amazing Spider-Man #12. New York, NY, Mai 1964.

The Amazing Spider-Man #96–98. New York, NY, Mai–Juli 1971.

The Amazing Spider-Man #121–122. New York, NY, Juni–Juli 1973.

The Amazing Spider-Man #193. New York, NY, Juni 1979.

The Amazing Spider-Man #210. New York, NY, November 1980.

The Amazing Spider-Man #233. New York, NY, Oktober 1982.

The Amazing Spider-Man #235. New York, NY, Dezember 1982.

Ambush Bug. New York, NY, Januar–September 1985.

Ant Man, Skulptur von Eric Sosa, Edition 700, 2015.

The Atom #26. New York, NY, August 1966.

Batman #63. New York, NY, Februar 1951.

Batman Family #15. New York, NY, Januar 1978.

Beaty, Bart: Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture, Jackson, MS, 2005.

Beck, Mirja u.a. (Hrsg.): Ein Bild für alle Fälle. Sammelkarten von Stollwerck bis Liebig und Panini bis Pokémon, Siegen 2025.

Bendis, Brian Michael u.a.: Spider-Man. Miles Morales, New York, NY, 2019.

Blackbeard, Bill: R.F. Outcault's The Yellow Kid. A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics, Northampton, MA, 1995.

Black Cat #28. New York, NY, April 1951.

Black Panther (USA 2018, Regie: Ryan Coogler).

Black Panther. Wakanda Forever (USA 2022, Regie: Ryan Coogler).

Blue Beetle #1. New York, NY, Oktober 2016.

Blue Beetle #53. Derby, CT, Dezember 1965.

»Brief an J.-H. Fabre. Letter no. 12406«, in: Darwin Correspondence Project, 06.01.1880, https://www.darwinproject.ac.uk/letter/?docId=letters/DCP-LETT-12406.xml.

»Brief von J.-H. Fabre. Letter no. 12398«, in: Darwin Correspondence Project, 03.01.1880, https://www.darwinproject.ac.uk/letter/?docId=letters/DCP-LETT-12398.xml.

Brod, Harry: Superman Is Jewish? How Comic Book Superheroes Came to Serve Truth, Justice, and the Jewish-American Way, New York, NY, 2016.

Brown, Jeffrey A.: Panthers, Hulks and Ironhearts. Marvel, Diversity, and the 21st Century Superhero, New Brunswick, NJ, 2021.

Burke, Chesya: Hero Me Not. The Containment of the Most Powerful Black, Female Superhero, New Brunswick, NJ, 2023.

Busch, Wilhelm: Der kleine Maler mit der großen Mappe, Blatt Nr. 248, 1859.

Busch, Wilhelm: Drei Märchen. Das brave Lenchen. Die beiden Schwestern. Häns-chen Däumeling, Leipzig 1959.

Busch, Wilhelm: Schnurrdiburr oder die Bienen, München 1872.

Captain America #1. New York, NY, März 1941.

Captain Atom #83–#86. Derby, CT, November–Juni 1967.

Countdown to Infinite Crisis #1. New York, NY, Mai 2005.

Detective Comics #184. New York, NY, Juni 1952.

Devarajan, Sharad u.a.: Spider-Man India #3. Los Angeles, CA, 2004.

Eckhorst, Tim: Gus Dirks. Käfer, Kunst & Kummer, Berlin 2016.

Fabre, Jean-Henri: Bilder aus der Insektenwelt, 2 Bde., Stuttgart 1914.

Fabre, Jean-Henri: Le Ciel, Paris 1865.

Fabre, Jean-Henri: Erinnerungen eines Insektenforschers [1879], Berlin 2010.

The Fantastic Four #1. New York, NY, November 1961.

Fawaz, Ramzi: The New Mutants. Superheroes and the Radical Imagination of American Comics, New York, NY, 2016.

Fingeroth, Danny: Disguised as Clark Kent. Jews, Comics, and the Creation of the Superhero, New York, NY, 2007.

Foelix, Rainer F.: Biologie der Spinnen, Stuttgart 1979.

Franzius, Wolfgang: Animalium Historia Sacra, in qua plerorumque Animalium prae-cipuae proprietates, Wittenberg 1612.

Fröhlich, Abraham Emanuel: »Die Heuschrecken-Predigt«, um 1833.

Gabilliet, Jean-Paul: Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books, Jackson, MS, 2010.

Goczał, Jakub: »Captain America Without the Shield. Elytra Loss and the Evolution of Alternative Defence Strategies in Beetles«, in: Zoology, Jg. 1, Heft 3, https://doi.org/10.1007/s00435-023-00593-9.

Grand, Alex: Understanding Superhero Comic Books. A History of Key Elements, Creators, Events and Controversies, Jefferson, NC, 2023.

Grandville, Jean Ignace Isidore Gérard: *Scènes de la vie privée et publique des animaux*, Paris 1842.

Grandville, Jean Ignace Isidore Gérard: Les Métamorphoses du jour par Grandville, Paris 1854.

Grandville, Jean Ignace Isidore Gérard: Bilder aus dem Staats- und Familienleben der Thiere von Grandville, Hamburg 1969.

The Grasshopper and the Ants (USA 1934, Regie: Wilfred Jackson).

Green Lantern/Green Arrow #76. New York, NY, April 1970.

Guynes, Sean/Lund, Martin (Hrsg.): Unstable Masks. Whiteness and American Superhero Comics, Columbus, OH, 2020.

Hajdu, David: The Ten-Cent Plague. The Great Comic-Book Scare and How It Changed America, New York, NY, 2009.

Ikegami, Ryoichi: Spider-Man: The Manga #1, 1970, New York, NY, 1997.

Insect Fear, Berkeley, CA, 1970–1973.

Johnson, Jeffrey K.: Super-history. Comic Book Superheroes and American Society, 1938 to the Present, Jefferson, NC, 2012.

Justice League of America #23. New York, NY, November 1963.

Justice League #1. New York, NY, Mai 1987.

Justice League of America #60. New York, NY, Februar 1968.

Lund, Martin: Re-Constructing the Man of Steel. Superman 1938–1941, Jewish American History, and the Invention of the Jewish–Comics Connection, Cham 2016.

Mahsberg, Dieter: »Buchbesprechung: Jean-Henri Fabre. Erinnerungen eines Insektenforschers IX«, in: Abhandlungen des Naturwissenschaftlichen Vereins Würzburg, Jg. 54, 2021, S. 153–161.

Marvel Action, Spider-Man [#1] – Erste Abenteuer. Stuttgart, März 2020.

Marvel-Heavy-Hitters-Linie von Toy Biz, Vicious Venom vs. Amazing Spider-Man, 1998.

Marvel Team-Up #60. New York, NY, August 1972.

Meyer, Christina: Producing Mass Entertainment. The Serial Life of the Yellow Kid, Columbus, OH, 2019.

Miller, Frank: Batman: The Dark Knight Returns, New York, NY, 1986.

Moore, Alan/Gibbons, Dave: Watchmen. New York, NY, 1987.

Murray, Christopher: Champions of the Oppressed? Superhero Comics, Popular Culture, and Propaganda in America During World War II, Cresskill, NJ, 2011.

Mystery Men Comics #1. New York, NY, August 1939.

Nama, Adilifu: Super Black. American Pop Culture and Black Superheroes, Austin, TX, 2011.

New X-Men #119. New York, NY, Dezember 2001.

Nyberg, Amy Kiste: Seal of Approval. The History of the Comics Code, Jackson, MS, 1998.

Peter Porker. The Spectacular Spider-Ham #4. New York, NY, November 1985.

Plastic Man #6. New York, NY, Dezember 1947.

Resha, Adrienne: »The Blue Age of Comic Books«, in: Inks. The Journal of the Comics Studies Society, Jg. 4, Nr. 1, 2020, S. 66–81.

Rhoades, Shirrel/Geppi, Steve: A Complete History of American Comic Books, New York, NY, 2008.

Roidner, Jan: »Das große Krabbeln. Gus Dirks – ›The Bug Artist‹«, in: Closure. Kieler Journal für Comicforschung, Nr. 5, 2018. https://www.closure.uni-kiel.de/-closure5/roidner.

Schimitschek, Erwin: »VIII. Insektendarstellungen von wissenschaftlich und künstlerisch hohem Rang«, in: Veröffentlichungen aus dem (des) Naturhistorischen Museum(s), NF_014, 1977, S. 84–93.

Secret Origins #2. New York, NY, Mai 1986.

Showcase #4. New York, NY, Oktober 1956.

Silly Symphonies (USA 1929–1939, Disney Studios).

Spider-Man. The Animated Series (USA 1994–1998, Fox Kids Network).

Spider-Man. A New Universe (USA 2018, Regie: Peter Ramsey, Rodney Rothman, Bob Persichetti).

Spider-Man. No Way Home (USA 2021, Regie: Jon Watts).

Die Spinne #51. Hamburg, Februar 1976.

Die Spinne #87. Hamburg, Januar 1983.

Die Spinne #99. Hamburg, Januar 1977.

Die Spinne #100. Hamburg, Januar 1977.

Die Spinne #101. Hamburg, März 1978.

Statista: Ranking of Highest-Grossing Spider-Man Movies Worldwide as of November 2024, by Box Office Revenue, https://www.statista.com/statistics/138-8739/highest-grossing-spider-man-movie-worldwide-box-office/?srsltid=Af-mBOoqH-Oqn5XGEFbnxhi4_K3-gAneGxodDq-Wj-7xmpcfrSdFed0Uc.

Stein, Daniel: Authorizing Superhero Comics. On the Evolution of a Popular Serial Genre, Columbus, OH, 2021.

Stein, Daniel: »Of Transcreations and Transpacific Adaptations. Investigating Manga Versions of Spider-Man«, in: Shane Denson u.a. (Hrsg.): London 2013, S. 145–161.

Stein, Daniel: Strange Fruit and Bitter Roots. Black History in Contemporary Graphic Narrative. Jackson, MS, 2026.

Szasz, Ferenc Morton: Atomic Comics. Cartoonists Confront the Nuclear, Reno, 2013.

Tales of Suspense #39. New York, NY, März 1963.

Tales to Astonish #35. New York, NY, September 1962.

Teen Titans #45. New York, NY, Dezember 1976.

Teen Titans #48. New York, NY, Juni 1977.

Unusual Tales #10. Derby, NY, Januar 1958.

Venom (USA 2018, Regie: Ruben Fleischer).

Warraich, Shehryar: »Marvel's Muslim Teenage Girl Superhero Spurs Mixed Pakistani Reactions«, in: UPI.com, 22.01.2014, https://www.upi.com/Top_News-/Special/2014/01/22/Marvels-Muslim-teenage-girl-superhero-spurs-mixed-Pakistani-reactions/2138561109476/.

Web of Spider-Man #32. New York, NY, November 1987.

Wertham, Fredric: Seduction of the Innocent, New York, NY, 1954.

Whaley, Deborah Elizabeth: Black Women in Sequence. Re-Inking Comics, Graphic Novels, and Anime, Seattle, WA, 2016.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Wenn nicht anders angegeben, befinden sich die Objekte im Besitz von:
Cöln Comic Haus, Schmitz-Lippert-Stiftung

Abb. 1: Holm, Adolf, *Der Insekten-Ball*, 1893/94 (Nachdruck aus dem 20. Jh.). Münchener Bilderbogen, Nr. 1084, Farbdruck, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 1987II.029

Abb. 2: Grandville (Ignace Isidore Gérard), *Die kranke Grille,* 1829, aus: Les Métamorphoses du jour, Blatt 65, Holzstich koloriert, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 1981Gr1750

Abb. 3: Jean-Henri Fabre, *Bilder aus der Insektenwelt,* Erste Reihe, 1914, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 2024.072

Abb. 4: Liebig-Sammelbilder, 1878–1890, in: Album für (Liebig-)Sammelkarten, 1900–1920, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 2015.002,06; v.l.n.r.: *Insectes Femmes,* 1883–1885, Serie 118 (Frankreich), 3 von 6 – *Insectes et Chenilles,* 1878–1883, Serie 91 (Frankreich), 3 von 6 – »*Schmetterlings-*

Mädchen«, 1890, Serie 256 (Deutschland), 3 von 6, Chromolithografien mit Goldruck

Abb. 5: *Blue Beetle* #1, Fox Features Syndicate, 1939 (kein Exponat)

Abb. 6: *Blue Beetle* #53, Charlton Comics, 1965

Abb. 7: *Secret Origins* #2, DC Comics, 1986, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 2024.083

Abb. 8: *Blue Beetle* #18, DC Comics, 2018

Abb. 9: *Blue Beetle* #1, DC Comics, 2016, S. 1 (kein Exponat)

Abb. 10: DC Blue Beetle Jaime Reyes, Vinyl-Sammelfigur im Chibi-Stil aus der Funko-Pop!-Movies-Serie, 2023, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 2024.071

Abb. 11: *Peter Porker. The Spectacular Spider-Ham* #4, Marvel Comics, 1985, Privatbesitz

Abb. 12: *Marvel Action, Spider-Man* [#1] – Erste Abenteuer, 2020, Privatbesitz

Abb. 13: *Die Spinne* #100 Williams-Verlag, 1977

Abb. 14: *Die Spinne* #101, Williams-Verlag, 1978

Abb. 15: *Die Spinne* #87, Williams-Verlag, 1977

Abb. 16: *The Amazing Spider-Man* #193, Marvel Comics, 1979

Abb. 17: *Marvel Team-Up* #60, Marvel Comics, 1972

Abb. 18: *The Amazing Spider-Man* #235, Marvel Comics, 1982

Abb. 19: *The Amazing Spider-Man* #233, Marvel Comics, 1972

Abb. 20: *Web of Spider-Man* #32, Marvel Comics, 1987

Abb. 21: Vicious Venom vs. Amazing Spider-Man, Actionfiguren aus der Marvel-Heavy-Hitters-Serie von Toy Biz, 1998, Privatbesitz

Abb. 22: *The Manga Spider-Man* #1, Marvel Comics, 1997, Privatbesitz

Abb. 23: *Spider-Man India* #3, Gotham Entertainment Group, 2004, Privatbesitz

Abb. 24: *Batman Family* #15, DC Comics, 1978

Abb. 25: *Detective Comics* #184, DC Comics, 1952

Abb. 26: Eric Sosa, *Ant-Man,* 2015, Skulptur, Edition 700, Michael Germund, Köln

Abb. 27: *New X-Men* #119, Marvel Comics, 2001, Clemens Sels Museum Neuss, Inv.-Nr. 2024.087

Abb. 28: *Justice League of America* #60, DC Comics, 1968

Abb. 29: *The Amazing Spider-Man* #210, Marvel Comics, 1980

AUTOR:INNEN

Anne Deckbar (M.A.) ist Promotionsstudentin an der Universität Siegen. Zuvor war sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im Seminar für Anglistik der Universität Siegen sowie im Teilprojekt A01 »Serienpolitik der Popästhetik: Superhero-Comics und Science-Fiction-Heftromane« des SFBs 1472 »Transformationen des Populären«. In ihrem Dissertationsprojekt »Populäre Fanpraktiken« befasst sie sich mit Erinnerungsstrategien, Archivierungspraktiken und Partizipation in und um Superheld:innencomics. Zu ihren Forschungsinteressen zählen Kultur- und Medientheorie, Medienästhetik, Serialitäts- und Paratextforschung, Erinnerungskultur sowie Comic- und Fanforschung. Zuletzt erschienen u.a. »Zum Erinnern und Vergessen der Shoah in US-amerikanischen Superheldencomics: Digitale Fanarchive als Agenten des Aufschubs« (2025), »#NotMyShip: Die Entwicklung von Anti-Fandoms innerhalb populärer Fanfiction« (2024) und »Fan Studies und populäre Fanfiction« (2024).

Anita Hachmann (M.A.) ist seit 2019 stellvertretende Direktorin und Kuratorin am Clemens Sels Museum Neuss, wo sie seither zahlreiche Ausstellungen zur Kunst des 19. bis 21. Jahrhunderts sowie zur populären Druckgrafik kuratierte. Kustodisch betreut sie dort überdies die Kunstsammlung des 13. bis 19. Jahrhunderts sowie die populäre Druckgrafik. Zuvor wirkte sie verantwortlich an der Konzeption und Umsetzung komplexer Ausstellungs- und Vermittlungsprojekte an renommierten Kunstmuseen mit, darunter am Wallraf-Richartz-Museum & Fondation Corboud, Köln, am Kunstpalast, Düsseldorf, sowie am Museum Folkwang, Essen. Zu ihren umfangreichen Ausstellungsprojekten zählen u.a.: *Untiefen des Raums. Simon Schubert im Feld-Haus* (2025/26), *FOTO – KUNST – FOTO. Von Julia Margaret Cameron bis Thomas Ruff* (2024/25), *Amazing Superbugs. Das grosse Krabbeln im Comic* (2024/25), *Ein Bild für alle Fälle. Sammelkarten von Stollwerck bis Liebig und Panini bis Pokémon* (2023/24), *Me as Mickey Mouse. Rock- und Popstars von John Lennon bis Udo Lindenberg zeichnen* (2022), *Loïe Fuller Superstar. Tänzerin aus Licht und Farbe* (2021/22). Aktuell bereitet sie die Ausstellung *Zeit und Ewigkeit. Vision und Abstraktion von Toorop bis Mondrian* vor (Herbst 2027). Zu ihren vielfältigen Publikationen und Herausgeberinnenschaften zählen u.a.: *Ein Bild für alle Fälle. Sammelkarten von Stollwerck bis Liebig und Panini bis Pokémon* (2025), *FOTO – KUNST – FOTO. Von Julia Margaret Cameron bis Thomas Ruff* (2024), *Loïe Fuller Superstar. Tänzerin aus Licht und Farbe* (2021) und *Es war einmal in Amerika – 300 Jahre US-amerikanische Kunst* (2018).

Mag. Dr. **Daniela Kaufmann** ist Comicforscherin, Kuratorin, Dozentin und Pädagogin aus Graz. Sie promovierte in Kunstgeschichte an der Karl-Franzens-Universität Graz mit der Dissertation »Ent-Larvung: Zur Genese der anthropomorphen Tierfigur im Comic« (2014). Als Mitglied der Österreichischen Gesellschaft für Comic-Forschung (OEGEC), der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) sowie der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor) forscht sie in den Bereichen der anthropomorphen Tierfigur, der Holocaust-Studies sowie kunsthistorischer Themen. Zuvor als Projektkoordinatorin an der Universität Graz tätig, unterrichtet sie seit 2011 am BG/BRG/BORG Kapfenberg die Fächer Kunst & Gestaltung, Wissenschaftliches Arbeiten und Eventmanagement. Parallel dazu veröffentlicht sie regelmäßig wissenschaftliche Beiträge und hält Vorträge auf Konferenzen und Tagungen. Ihre Publikationen umfassen unter anderem Beiträge zu Art Spiegelmans *MAUS*, George Herrimans *Krazy Kat* und den Comicadaptionen von Nicolas Mahler. Zuletzt veröffentlichte sie 2024 in der Reihe *Routledge Studies in Gender, Sexuality, and Comics* den Beitrag »Exploring ARTivism. Artistic Activism and Subversion in George Herriman's Krazy Kat« (2024). Im Frühjahr 2025 wurde unter ihrer Federführung erstmals die Comic-Ausstellung »›Wie geht es dir?‹ Zeichner:innen gegen Antisemitismus, Hass und Rassismus« in Österreich gezeigt.

Dr. phil. **Mathias Hagen König** ist Abteilungsleiter der Regionalen Geschäftsstelle Bildungsnetzwerk des Rhein-Kreises Neuss sowie Mitglied der »Comicforschung am Rhein«, einem Zusammenschluss von Comicforschenden der Universitäten Bonn, Duisburg-Essen, Düsseldorf und Köln. Er promovierte 2014 am Englischen Seminar der Universität zu Köln mit einer Arbeit über die US-amerikanische Literatur unter dem Titel »The ›Sovereign Outsider‹ in 19th Century American Literature. (Non-)Discursive Formation in Antebellum America and Strategies of Postanarchist Politics«, in der er zugleich die Politisierung des amerikanischen ›Comic-Buch-Superhelden‹ untersucht. Zuvor erwarb er 2011, ebenfalls an der Universität zu Köln, den Magister Artium in Deutscher Philologie, Englischer Philologie und Philosophie.

Dr. **Nina-Marie Schüchter** ist Kunsthistorikerin und seit 2018 wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunstgeschichte der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Dort arbeitet sie im Bereich der modernen und zeitgenössischen Kunst sowie visuellen Kultur. Sie studierte Kunstgeschichte, Germanistik und Kunst- und Designwissenschaft in Düsseldorf, Basel und Essen. Im Februar 2024 promovierte sie mit ihrer Arbeit zum Phänomen der frühneuzeitlichen Kunst- und Wunderkammer in zeitgenössischer künstlerischer Praxis. Die Monografie *wunderkammern als künstlerische Praxis: Sammeln, Ordnen und Zeigen im Anthropozän* erschien 2025. In ihrem Postdoc-Projekt forscht sie zu Gender- und Hierarchiediskursen in den Künsten, insbesondere im Kontext abstrakter Kunst. Zu ihren weiteren Forschungsschwerpunkten zählen feministische Kunstkritik und -geschichte, die

Historiographie der Moderne sowie Fragen zum Verhältnis von Kunst und Anthropozän. Zu ihren Publikationen gehören u.a. »Kunst im Anthropozän« (2023), »Zeitgenössische ›Wunderkammern‹ als maritime Reflexionsräume« (2024) und »Louisa Clements ›Puppen‹. Reproduzierte Körper zwischen Virtualität und Realität« (2022).

Daniel Stein ist Professor für Nordamerikanische Literatur- und Kulturwissenschaft an der Universität Siegen, Dekan der Philosophischen Fakultät und PI des Teilprojekts A01 »Serienpolitik der Popästhetik: Superhero-Comics und Science-Fiction-Heftromane« im SFB 1472 »Transformationen des Populären«. Er ist Mitherausgeber der Zeitschrift *Anglia: Journal of English Philology* und der *Anglia Book Series* (De Gruyter Brill) sowie der Buchreihe *Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft* (Winter Verlag). Zu seinen wichtigsten Publikationen zählen die Monografien *Music Is My Life: Louis Armstrong, Autobiography, and American Jazz* (2012), *Authorizing Superhero Comics: On the Evolution of a Popular Serial Genre* (2021) und *Strange Fruit and Bitter Roots: Black History in Contemporary Graphic Narrative* (2026). Seine Forschungsschwerpunkte sind African American Studies, Populärkultur, Comics und Graphic Narratives.

Niels Werber ist seit 2009 Professor für Neuere deutsche Literaturwissenschaft am Germanistischen Seminar der Universität Siegen und seit 2021 Sprecher des DFG-Sonderforschungsbereichs 1472 »Transformationen des Populären« sowie PI des Teilprojekts A01 »Serienpolitik der Popästhetik: Superhero-Comics und Science-Fiction-Heftromane« an der Universität Siegen. Zudem war er Fellow des HKFZ der Uni Trier sowie des Exzellenzclusters »Kulturelle Grundlagen der Integration« der Universität Konstanz. Er ist Herausgeber der Zeitschrift Lili. Literaturwissenschaft und Linguistik und der Buchreihen LiLi sowie Siegen. Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen u.a. Literaturwissenschaft und Systemtheorie, das Populäre der Gesellschaft, soziale Insekten und Geopolitik der Literatur. Seine vielfältigen Publikationen umfassen etwa die Monografie Ameisengesellschaften. Eine Faszinationsgeschichte (2013) sowie Ameisen und Aliens. Zur Wissensgeschichte von Soziologie und Entomologie (2011), Die Ameise: Das populäre Tier (2025) und Theorien des Populären: Systemtheorie (2024).

LIEFERBARE HEFTE

Kulturen des Kopierschutzes I
Herausgegeben von Jens Schröter, Ludwig Andert, Carina Gerstengarbe, Karoline Gollmer, Daniel Köhne, Katharina Lang, Doris Ortinau, Anna Schneider u. Xun Wang; weitere Beiträger: Stefan Meretz u. Martin Senftleben.
2010 Jg. 10 H.1 - 135 Seiten

Kulturen des Kopierschutzes II
Herausgegeben von Jens Schröter, Ludwig Andert, Carina Gerstengarbe, Karoline Gollmer, Daniel Köhne, Katharina Lang, Doris Ortinau, Anna Schneider u. Xun Wang; weitere Beiträger: Brian Winston, Till A. Heilmann u. Alexander Fyrin.
2010 Jg. 10 H.2 - 138 Seiten

High Definition Cinema
Mit Beiträgen von Jens Schröter, Marcus Stiglegger, Helmut Schanze, Ivo Ritzer, Jörg von Brincken, Benjamin Beil und einem Nachruf für Gundolf Winter.
Herausgeber: Jens Schröter, Marcus Stiglegger
2011 Jg. 11 H.1 - 111 Seiten

Game Laboratory Studies
Mit Beiträgen von Benjamin Beil, Thomas Hensel, Jens Schröter, Philipp Bojahr, Tobias Gläser, Lars Schröer, Gisa Hoffmann, Marlene Schleicher u.a.
Herausgeber: Benjamin Beil, Thomas Hensel
2011 Jg. 11 H.2 - 149 Seiten

Film Körper. Beiträge zu einer somatischen Medientheorie
Mit Beiträgen von Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger, Kai Naumann, Julia Reifenberger, Irina Gradinari, Susanne Kappesser, Romi Agel u.a.
Herausgeber: Ivo Ritzer, Marcus Stiglegger
2012 Jg. 12 H.1 - 145 Seiten

I am Error - Störungen des Computerspiels
Herausgeber: Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Markus Rautzenberg, Stephan Schwingeler, Andreas Wolfsteiner
2012 - Jg. 12 H.2 - 118 Seiten

Der Medienwandel der Serie
Mit Beiträgen von Dominik Maeder, Daniela Wentz, Gabriele Schabacher, Michael Cuntz, Nicola Glaubitz, Lorenz Engell, Herbert Schwab u. Isabell Otto.
Herausgeber: Dominik Maeder, Daniela Wentz
2013 - Jg. 13 H.1 - 145 Seiten

Vom Feld zum Labor und zurück
Mit Beiträgen von Raphaela Knipp, Johannes Paßmann, Nadine Taha, Anna Brus, Juri Dachtera, Anja Dreschke, Katja Glaser, Matthias Meiler u.a.
Herausgeber: Raphaela Knipp, Johannes Paßmann, Nadine Taha
2013 - Jg. 13 H.2 - 187 Seiten

Pasolini - Haneke: Filmische Ordnungen von Gewalt

Mit Beiträgen von Marijana Erstic, Christina Natlacen, Konrad Paul, Hans J. Wulff, Oliver Jahraus, Uta Felten, Marcus Stiglegger u.a.
Herausgeber: Marijana Erstic, Christina Natlacen
2014 - Jg. 14 H.1 - 130 Seiten

50 Jahre Understanding Media

Mit Beiträgen von Jana Mangold, Florian Sprenger, Barbara Filser, Till A. Heilmann, Rembert Hüser, John D. Peters, Nina Wiedemeyer u. Marshall McLuhan.
Herausgeber: Jana Mangold, Florian Sprenger
2014 - Jg.14 H.2 - 124 Seiten

Medien der Kooperation

Mit Beiträgen von Erhard Schüttpelz, Sebastian Gießmann, Susan Leigh Star, Heinrich Bosse, Kjeld Schmidt, Mark-Dang Anh, Ilham Huynh u. Matthias Meiler.
Herausgeber: AG Medien der Koperation
2015 - Jg.15 H.1 - 148 Seiten

Von akustischen Medien zur auditiven Kultur
Zum Verhältnis von Medienwissenschaft und Sound Studies

Mit Beiträgen von Bettina Schlüter, Axel Volmar, Rolf Großmann, Maren Haffke, Felix Gerloff, Sebastian Schwesinger, Lisa Åkervall u.a.
Herausgeber: Bettina Schlüter, Axel Volmar
2015 - Jg.15 H.2 - 164 Seiten

Playin' the City
Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts

Mit Beiträgen von Judith Ackermann, Andreas Rauscher, Daniel Stein, Miguel Sicart, Martin Reiche, Michael Straeubig, Sebastian Quack u.a.
Herausgeber: Judith Ackermann, Andreas Rauscher, Daniel Stein
2016 - Jg.16 H.1 - 182 Seiten

Medienwissenschaft und Kapitalismuskritik

Mit Beiträgen von Christian Siefkes, Christoph Hesse, Christine Blättler, Martin Doll, Jens Schröter, Till A. Heilmann, Andrea Seier u. Thomas Waitz.
Herausgeber: Jens Schröter, Till A. Heilmann
2016 - Jg.16 H.2 - 165 Seiten

Medienpraktiken
Situieren, erforschen, reflektieren

Mit Beiträgen von Mark Dang-Anh, Simone Pfeifer, Clemens Reisner, Lisa Villioth, Anna Lisa Ramella, Christian Meyer, Christian Meier zu Verl, Raphaela Knipp, Christoph Borbach, Erhard Schüttpelz u. Andreas Henze.
Herausgeber: Mark Dang-Anh, Simone Pfeifer, Clemens Reisner, Lisa Villioth
2017 - Jg. 17 H.1 - 169 Seiten

Medien, Interfaces und implizites Wissen

Mit Beiträgen von Christoph Ernst, Jan Distelmeyer, Timo Kaerlein, Thomas Christian Bächle, Peter Regier, Maren Bennewitz, Regina Ring, Sabine Wirth u. Jens Schröter.
Herausgeber: Christoph Ernst, Jens Schröter
2017 - Jg. 17 H.2 - 155 Seiten

Queer(ing) Popular Culture

Mit Beiträgen von Daniel Stein, Uta Fenske, Florian Krauß, Joanna Nowotny, Rebecca Weber, Tim Veith, Joanna Stàskiewicz, Andreas Rauscher, A. Benedict Wolf u. Sebastian Zilles.
Herausgeber: Sebastian Zilles
2018 - Jg. 18 H.1 - 181 Seiten

Medienindustrien
Aktuelle Perspektiven aus der deutschsprachigen Medienwissenschaft

Mit Beiträgen von Florian Krauß, Skadi Loist, Nathalie Knöhr, Marion Jenke, Pablo Abend, Andy Räder, Kiron Patka, Elizabeth Prommer, Thomas Wiedemann u. Tanja C. Krainhöfer.
Herausgeber: Florian Krauß, Skadi Loist
2018 - Jg. 18 H.2 - 199 Seiten

Immersion
Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts

Mit Beiträgen von Thiemo Breyer, Dawid Kasprowicz, Rainer Mühlhoff, Theresa Schütz, Franziska Winter, Christiane Heibach, Jan Torpus, Andreas Simon u.a.
Herausgeber: Thiemo Breyer, Dawid Kasprowicz
2019 - Jg. 19 H.1 - 146 Seiten

Neue Rechte und Universität

Mit Beiträgen von Jens Schröter, Clemens Knobloch, Friedemann Vogel, Erhard Schütz, Nadine Taha, Carolin Wiedemann u.a.
Herausgeber: AG Siegen Denken
2019 - Jg. 19 H.2 - 166 Seiten

Spiel|Material

Mit Beiträgen von Claudius Clüver, Max Kanderske, Timo Schemer-Reinhard, Finja Walsdorff, Felix Raczkowski, Judith Ackermann, Pablo Abend u.a.
Herausgeber: GamesCoop
2020 - Jg. 20 H.1 - 199 Seiten

Filter(n) - Geschichte Ästhetik Praktiken

Mit Beiträgen von Theresia Bäcker, Jasmin Kathöfer, Christian Schulz Hartmut Winkler, Monique Miggelbrink, Ilka Becker, Till A. Heilmann, Golo Föllmer u.a.
Herausgeber: Theresia Bäcker, Jasmin Kathöfer, Christian Schulz
2020 - Jg. 20 H.2 - 198 Seiten

Multispecies Communities

Mit Beiträgen von Ina Bolinski, Stefan Rieger, Clara Mancini, Hanna Wirman, Fredrik Aspling, Jinyi Wang, Oskar Juhlin, Jens Hauser, Jussi Parikka, Martina Szopek u.a.
Herausgeber: Ina Bolinski, Stefan Rieger
2021 - Jg. 21 H.1 - 262 Seiten

Zukünftige Medienästhetik

Mit Beiträgen von Tilman Baumgärtel, Karel Dudesek, Christoph Ernst, Jens Schröter, Sabine Flach, Carolin Höfler, Marius Goldhorn u.a.
Herausgeber: Jens Schröter, Tilman Baumgärtel, Christoph Ernst, Anja Stöffler
2021 - Jg. 21 H.2 - 200 Seiten

Navigieren
Zugänge zu Medien und Praktiken der Raumdurchquerung

Mit Beiträgen von Christoph Borbach, Max Kanderske, Susanne Müller, James R. Akerman, Manfred Pfaffenthaler, Asher Boersma, Karina Kirsten, Stefan Höltgen u.a.
Herausgeber: Christoph Borbach, Max Kanderske
2022 - Jg. 22 H.1 - 272 Seiten

Unfälle. Kulturen und Medien der Akzidenz

Mit Beiträgen von Dominik Maeder, Christoph Ernst, Florian Sprenger, Julia Bee, Felix Hüttemann u.a.
Herausgeber: Dominik Maeder
2022 - Jg. 22 H.2 - 186 Seiten

Tech|Demo

Mit Beiträgen von Julia Eckel, Christoph Ernst, Claude Rosental, Jordan Gowanlock, Canan Hastik, Katharina Rein, Sven Grampp, Jens Schröter u. Mareike Meis.
Herausgeber: Julia Eckel, Christoph Ernst, Jens Schröter
2023 - Jg. 23 H.1 - 134 Seiten

Tech|Imaginations

Mit Beiträgen von Christian Schulz, Jens Schröter, Christoph Ernst, Martin Doll, Felix Hüttemann, Agnieszka Jelewska, Michał Krawczak, Özgün Eylül İşcen u.a.
Herausgeber: Christian Schulz, Jens Schröter, Christoph Ernst
2023 - Jg. 23 H.2 - 194 Seiten

Musical|Medien

Mit Beiträgen von Laijana Braun, Jasmin Kathöfer, Heike Klippel, Lukas Foerster, Eva Theresa Beck, Sebastian Matthias, Sebastian Stoppe u.a.
Herausgeber: Laijana Braun, Jasmin Kathöfer
2024 - Jg. 24 H.1 - 208 Seiten

Liefern. Logistiken, Daten und Politiken

Mit Beiträgen von Miglė Bareikytė, Julia Bee, Gerko Egert, Armin Beverungen, Hannah Wiemer, Michelle Pfeifer, Patricia Ward u.a.
Herausgeber: Miglė Bareikytė, Julia Bee
2024 - Jg. 24 H.2 - 210 Seiten

Media Cultures of Value. Economy, Politics, and Art in Web3

Mit Beiträgen von Johannes Bennke, Mirjam Schaub, Nathan Schneider, Jens Schröter, Paul Seidler, Katrin Becker, Viktoria Hilsberg, Laura Niebling u. Sebastian R. Richter
Herausgeber: Johannes Bennke, Mirjam Schaub
2025 - Jg. 25 H.1 - 139 Seiten

Kulinarische Sensorik

Mit Beiträgen von Felix Hüttemann, Jens Schröter, Chris Salter, Christina Bartz, Stefan Rieger, Christoph Raffelt, Toni Askitis, Jens Ruchatz, Martin J. Hoffmann u. Benno Wagner
Herausgeber: Felix Hüttemann, Jens Schröter
2025 - Jg. 25 H.2 - 187 Seiten



universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN