

4
6
L

Vorwort und Einleitung

Helden gestalten

Zur Präsenz und Performanz des Heroischen

NIKOLAS IMMER, MAREEN VAN MARWYCK

I. HORIZONTE

Ein Kennzeichen unserer als postheroisch bezeichneten Gegenwart ist die mediale Omnipräsenz des Helden. Vor allem in den Massenmedien hat die Figur des Helden ungebrochen Konjunktur. Das Spektrum reicht von der Aktualisierung antiker Heroen bis zur Etablierung neuer Superhelden, die als Extremform des Heroismus die Entgrenzung menschlicher Fähigkeiten ins Unermessliche verkörpern.¹ Ist aber deswegen, lässt sich in Abwandlung von Bertolt Brechts Galileo fragen, eine Gesellschaft schon unglücklich, nur weil sie offenkundig Helden nötig hat?²

Unabhängig von der Frage nach dem Glückseligkeitsgrad einer Gesellschaft zeigt das permanente Festhalten an heroischen Vorstellungen, dass Heldenbilder konkrete gesellschaftspolitische und soziale Funktionen erfüllen. Prinzipiell dienen sie der physischen, psychischen oder auch ethischen *Orientierung*, indem sie modellhaft in Aussicht stellen, welche Extremleistungen die Gattung Mensch zu erreichen in der Lage ist. Ihre Außerordent-

1 Vgl. Joseph Imorde, Jörg Scheller (Hg.): Superhelden. Zur Ästhetisierung und Politisierung menschlicher Außerordentlichkeit. Marburg 2011.

2 In Brechts Theaterstück äußert Andrea Sarti die Meinung: »Unglücklich das Land, das keine Helden hat!« Daraufhin antwortet Galilei: »Nein, unglücklich das Land, das Helden nötig hat.« (Bertolt Brecht: Leben des Galilei. Frankfurt a. M. 2003, S. 139 f.).

lichkeit liegt in der Grenzüberschreitung zum Außergewöhnlichen, deren Faszinationskraft die Nachahmung des Helden befördert.

Mit dem Konzept ›Ästhetischer Heroismus‹ soll in diesem Band zum einen der ästhetische Konstruktionscharakter fokussiert werden, der von der Antike an das Heroische prägt. In allen Künsten entwickeln sich Verfahrensweisen der ästhetischen Heroisierung, durch welche der exzeptionell Handelnde erst als Held erscheinen kann. In der Literaturgeschichte wird der Held wiederum selbst zum gattungsbestimmenden Element: So wäre etwa die antike Tragödie nicht ohne das Konzept des tragischen Helden denkbar, und in der Narratologie ist bis heute der Ausdruck ›Held‹ als Synonym für ›Protagonist‹ gebräuchlich. Diese Verwendung reduziert zwar den Begriff auf wenige Bedeutungsebenen, macht jedoch deutlich, dass Narration nur schwer ohne das Konzept des handelnden Einzelnen gedacht werden kann, selbst dann, wenn dieses Handeln wie im Fall des »Hesitant Hero« gerade als Unterlassen von Handlung inszeniert wird.³

Mit dem Begriff ›Ästhetischer Heroismus‹ soll zweitens eine Entwicklung in den Blick genommen werden, welche die Geschichte des Heroismus seit der bürgerlichen Moderne prägt: die zunehmende Verlagerung des Heroischen aus der gesellschaftlich-politischen Wirklichkeit in ästhetische Erfahrungsräume. Denn festzuhalten ist, dass im Prozess der Verbürgerlichung die Bedeutung realer Helden weitgehend geschwunden ist, da in bewusster Abgrenzung von menschlicher ›Barbarei‹ verbindliche Grenzen, Normen und Konventionen etabliert worden sind. Für den Heroismus als Phänomen der Grenzüberschreitung hat das die Konsequenz, auf begrenzte Aktionsfelder ausweichen zu müssen. Folglich dienen Helden in der Moderne nicht zuletzt der *Kompensation*, um angesichts einer aheroischen Realität das Bedürfnis nach heroischer Größe in virtuellen Räumen ausleben zu können. In diesem Sinne wurde etwa der Basketballspieler Dirk Nowitzki als »Held im Paralleluniversum« gefeiert, wenn seine exzeptionelle sportliche Leistung gewürdigt wird.⁴

Während das Fiktionspotential künstlerischer Medien die Voraussetzung für die Gestaltung neuer und ungewöhnlicher Heldenbilder schafft, er-

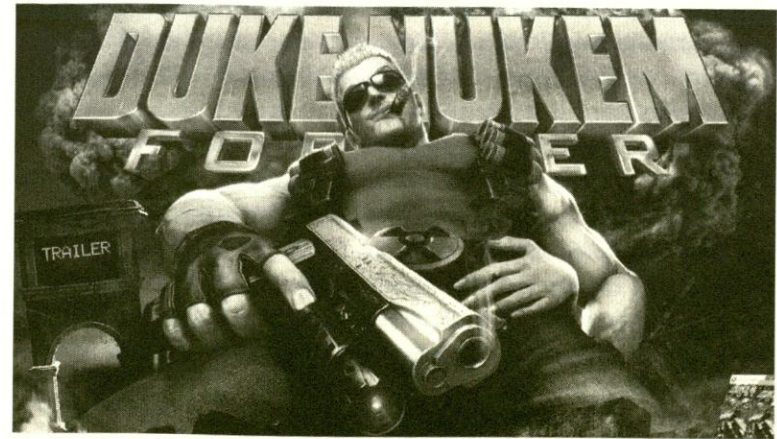
3 Vgl. Theodore Ziolkowski: *Hesitant Heroes. Private Inhibition, Cultural Crisis*. Ithaca, London 2004.

4 Jürgen von Rutenberg: »Held im Paralleluniversum«, in: *Zeit Online* (15. Juni 2011) [<http://www.zeit.de/2011/25/WOS-Nowitzki>; Zugriff: 1. September 2012].

wachsen aus dem ständigen Rekurs auf die Merkmale, das Verhalten und das Aussehen des besonderen Einzelnen verbindliche Ikonographien des Heroischen. In diesem Sinne lässt sich beispielsweise die Internetwerbung für das anspielungsreiche und durchaus selbstironische Computerspiel *Duke Nukem Forever* (2011) lesen, zu der die entsprechende Produkt-Homepage die Spielanleitung liefert:

Setz die Sonnenbrille auf und schlüpf in die Rolle von Duke Nukem, jenes Mannes, der in den Jahren seit seinen letzten Abenteuern zur Über-Legende geworden ist. Alien-Horden überfallen uns, und nur Duke Nukem kann die Welt retten. Schweinebullen, Schrumpfstrahlen und monströse Alien-Bosse können unseren Helden nicht aufhalten: Sein Ziel ist es, die Welt und die Ladys zu retten – und das Ganze mit Style!⁵

Die virtuelle Spielwelt von *Duke Nukem Forever* generiert eine plakative Wirklichkeit mit ins Groteske überzeichneten Charakteren. Dem stereotypen Protagonisten, der zur »Über-Legende« stilisiert wird, stehen ebenso eindimensionale Antagonisten gegenüber. Noch sprechender als der Begleittext ist allerdings die Bildwerbung.



Internetwerbung für das Computerspiel *Duke Nukem Forever* (2011).

5 <http://www.dukenukem.com/full/de/#/information>; Zugriff: 1. September 2012.

In der Untersicht, mit der die Unterlegenheit des Betrachters und die Überlegenheit der Heldenfigur betont wird, erscheint die übermäßig mit Waffen und Muskeln ausgestattete Figur wie ein ins Monströse gesteigerter Kämpfer. Die Kombination von minimalistischer Mimik und kaschierender Sonnenbrille ruft nicht nur den Action-Typus des *Terminators* (1984) auf, sondern gilt zugleich als äußerer Ausweis heroischer ›Coolness‹.⁶ Schließlich dient die Frauenhand, die Duke Nukem seitlich umfasst, als Signet seiner sexuellen Potenz. In dieser Konfiguration erweist sich der Held als ein virtuelles Phantasma, in dem sich narzisstische Wunschprojektionen wider spiegeln.

Im Gegensatz zu dieser Hyperbolisierung des Helden, dessen Kräfte und Fähigkeiten ins Über- und Widernatürliche gesteigert werden, lässt sich seit dem 20. Jahrhundert das Phänomen seiner Vermassung beobachten. Durch die Integration des Helden in den Lebenshorizont einer Gesellschaft wird er in Opposition zu den virtuellen Helden als Inklusionsfigur fassbar, die ein weites Spektrum an Identifikationsmöglichkeiten bereitstellt. Folglich dienen Helden auch der *Bekräftigung*, um gewöhnliche Formen individueller Präsentation oder Interaktion aufzuwerten und als außergewöhnlich erscheinen zu lassen. Beispielhaft kann in diesem Zusammenhang das Werbekonzept des Pharmakonzerns *Lilly* angeführt werden, der mit der Formel »Helden der Liebe« für seine Präparate zur Bekämpfung erektiler Dysfunktion wirbt. Unter der Rubrik »Helden erzählen« werden auf der Produkt-homepage des Konzerns mehrere Ehepaare vorgestellt, die ihre persönlichen Erfahrungsberichte offen mitteilen.⁷ Da sich die Einnahme von Medikamenten zur Bekämpfung einer körperlichen Einschränkung jedoch mit traditionellen Mustern kaum als heroischer Akt werten lässt, zielt die Werbestrategie auf das ›mutige‹ Verhalten dieser Betroffenen. Ausgestellt wird die Tapferkeit, im Tabubereich sexueller Erkrankung eine individuelle Defizienz zuzugeben und aktiv dagegen vorzugehen. Im Gegensatz zu traditionellen Heldenvorstellungen gilt nicht mehr die direkte Demonstration von körperlichem Potential, sondern das offene Bekenntnis zu einer körperli-

6 Vgl. Annette Geiger: Coolness. Zur Ästhetik einer kulturellen Strategie und Attitüde. Bielefeld 2010; Josef Früchtel: Das unverschämte Ich. Eine Heldengeschichte der Moderne. Frankfurt a. M. 2004, S. 292-300.

7 <http://www.helden-der-liebe.de/helden-erzaehlen/erfahrungen.html>; Zugriff: 1. September 2012.

chen Dysfunktion als heroische Qualität. Nun ist es nicht mehr die solitäre Gesamterscheinung, die den Helden kennzeichnet, sondern das ins Zentrum gerückte Einzelmerkmal. In diesem Horizont ist der Begriff ›Held‹ zu einem universalen Etikett geworden, das jeder für sich in Anspruch nehmen kann.⁸

II. SIGNATUREN

Mit den Aspekten der Orientierung, Kompensation und Bekräftigung sind drei Bestimmungen formuliert, die den sozialen Funktionsgehalt der Leitfigur ›Held‹ umreißen. Doch trotz dieser vorläufigen Koordinaten erscheint es angesichts ihrer langen kulturhistorischen Tradition sowie der Multivalenz ihrer Erscheinungen nahezu unmöglich, eine allgemeingültige Definition des Helden zu formulieren. Vielmehr hat die permanente Umwertung und Umakzentuierung dieses menschlichen Phänotyps zur Variabilität seiner Konfiguration geführt. Erschien der antike Heros noch als Steigerung des Menschlichen ins Göttlich-Allgemeine, ist der moderne Held Ausdifferenzierungs-, Marginalisierungs- und Reaktualisierungsprozessen unterworfen, die den inneren Brüchen und Ambivalenzen des geistesgeschichtlichen Phänomens ›Moderne‹ Rechnung tragen.⁹ Es ist daher zu Recht behauptet worden, dass »kein allgemeines Modell« ausreicht, »den Helden zu identifizieren«, und er demnach über »keine intrinsische Qualität« verfüge.¹⁰ Demgegenüber werden mit der Figur des Helden jedoch noch immer kanonische Eigenschaften und Werte assoziiert, wird mit seiner Präsenz nach wie vor ein vergleichsweise konkreter Erwartungshorizont aufgerufen.

In der historischen Rückschau ist zu konstatieren, dass Johann Heinrich Zedler Mitte des 18. Jahrhunderts noch eine bündige Bestimmung des Helden zu liefern versucht: »Held, Lat. Heros, ist einer, der von der Natur mit einer ansehnlichen Gestalt und ausnehmender Leibes-Stärke begabet, durch tapffere Thaten Ruhm erlanget, und sich über den gemeinen Stand

8 Vgl. Ute Frevert: »Vom heroischen Menschen zum ›Helden des Alltags‹«, in: Merkur 63 (2009), H. 9/10, S. 803-812, hier S. 803.

9 Vgl. Früchtel: Das unverschämte Ich (Anm. 6).

10 Hans-Thies Lehmann: »Wunsch nach Bewunderung. Das Theater um den Helden«, in: Merkur 63 (2009), H. 9/10, S. 772-781, hier S. 779.

derer Menschen erhoben.«¹¹ Diese Definition, die vom Heldenbild der Antike ausgeht und vom Urtypus Herakles abgeleitet ist,¹² ruft die Figur eines männlichen Protagonisten auf, der sich durch überragende Körperkraft und die Tugend der Tapferkeit auszeichnet. Doch Zedler beschreibt damit eine Konfiguration, die bereits zur Zeit ihrer Niederschrift brüchig zu werden beginnt. Während im Rahmen des militärischen Heroismus und Kriegsheldentums diese Vorstellungen präsent bleiben, wie Johann Wilhelm Ludwig Gleims *Preußische Kriegslieder* (1758) exemplarisch belegen,¹³ wächst gleichzeitig die Ambition, den traditionellen Heroismus zu karikieren. Vor allem der englische ›mock-heroism‹ treibt die Zahl parodierender und travestierender Heldengestaltungen in die Höhe. Parallel dazu öffnet sich der Heroismus dem erstarkenden Bürgertum. Was als Aufwertung des Bürgers zum Helden beschrieben werden kann,¹⁴ lässt sich gleichzeitig als Entheroisierung oder Depotenzierung überkommener Heldenvorstellungen lesen. So begreift beispielsweise Leonce in Georg Büchners *Leonce und Lena* (1836) Valerios Auffassung vom »Heroismus« nur noch als »Alexanders- und Napoleonsromantik«.¹⁵

Trotz dieser Demontage des Helden werden traditionelle heroische Vorstellungen durch den anti-napoleonischen Patriotismus neu belebt. Während Theodor Körner in seiner prominenten Sammlung *Leyer und Schwerdt* (1814) das soldatische Kriegsheldentum besingt, feiern Dichter wie Fried-

11 Johann Heinrich Zedler: »Held«, in: ders.: *Grosses vollständiges Universal-Lexicon aller Wissenschaften und Künste* [...]. 64 Bde. Halle, Leipzig 1732-1754, Bd. 12, S. 1214 f.

12 Vgl. Herakles/Herkules, Bd. 1: *Metamorphosen des Heros in ihrer medialen Vielfalt*. Hg. von Ralph Kray und Stephan Oettermann in Verbindung mit Karl Riha und Carsten Zelle. Bd. 2: *Medienhistorischer Aufriß. Repertorium zur internationalen Stil- und Motivgeschichte*. Mit einer Einleitung von Ralph Kray. Basel, Frankfurt a. M. 1994.

13 Zur Tradition des Kriegsheldentums vgl. Michael Gratzke: *Blut und Feuer. Heldentum bei Lessing, Kleist, Fontane, Jünger und Heiner Müller*. Würzburg 2011.

14 Vgl. Heinz Schlaffer: *Der Bürger als Held. Sozialgeschichtliche Auflösungen literarischer Widersprüche*. Frankfurt a. M. 1973.

15 Georg Büchner: *Sämtliche Werke, Briefe und Dokumente*. 2 Bde. Hg. von Henri Poschmann. Frankfurt a. M. 1992-1999, Bd. 1, S. 108.

rich Rückert und Georg Herwegh die militärischen Sieger der Befreiungskriege.¹⁶ Angesichts der ›Krise des Heroischen‹ erleben zudem weibliche Helden eine Konjunktur: als kompensatorische Projektionsfiguren, die dem unheroisch gewordenen Mann einen kritischen Spiegel vorhalten,¹⁷ oder als Repräsentanten einer alternativen *anmutigen* Helden- und Gewaltästhetik, der komplementäre Funktionen zum männlich codierten Erhabenen zukommen. Wie das Erhabene dient die anmutig-weibliche Heldeninszenierung dazu, die in der bürgerlichen Ästhetik problematisch gewordene Gewalt des Helden ästhetisch fassbar werden zu lassen und sie zugleich moralisch zu rechtfertigen.¹⁸

Gleichzeitig ist verstärkt die Historisierung bedeutender Heldenfiguren zu beobachten, die als Leitfiguren für nachwachsende Generationen etabliert werden. So verfasst Friedrich Philipp Wilmsen *Heldengemälde aus Roms, Deutschlands und Schwedens Vorzeit* (1814), mit denen er sich ausdrücklich, wie es der Untertitel zu verstehen gibt, an die »Jugend unseres kriegerischen Zeitalters« wendet.¹⁹ Nur wenig später erweitert Thomas Carlyle in seinen Vorlesungen *On Heroes, Hero-Worship, and the Heroic in History* (1840) die geschichtliche Perspektive zu einer typologischen. Die Reihe spannt einen Bogen vom Helden als Gottheit, wofür eingangs Odin namhaft gemacht wird, bis zum Helden als König, den Carlyle als den »erheblichste[n] der großen Menschen« begreift.²⁰ In Anlehnung an die Entwicklungslinien der Historisierung und Typologisierung verstärkt sich gegen Ende des 19. Jahrhunderts die Tendenz zur narratologischen Konzeptualisierung. So bestimmt etwa Friedrich Spielhagen in seiner Rezension

16 Vgl. exemplarisch die Sammlung: *Deutschlands Kampf- und Freiheitslieder*. Hg. von Robert Prutz. Leipzig 1865.

17 Vgl. Anett Kollmann: *Gepanzerte Empfindsamkeit. Helden in Frauengestalt um 1800*. Heidelberg 2004.

18 Vgl. Mareen van Marwyck: *Gewalt und Anmut. Weiblicher Heroismus in der Literatur und Ästhetik um 1800*. Bielefeld 2010.

19 Vgl. F[riedrich] P[hilipp] Wilmsen: *Pantheon deutscher Helden. Ein historisches Lesebuch für die Jugend zur Belebung der Vaterlandsliebe und des Eifers für die Wissenschaft*. Berlin 1830.

20 Thomas Carlyle: *Über Helden, Heldenverehrung und das Heldentümliche in der Geschichte. Sechs Vorlesungen*. Übersetzt von J. Neuberger, hg. von Robert von Erdberg. Berlin [1912], S. 223.

Der Held im Roman (1874) den Helden nicht nur als »das Auge, durch welches der Autor die Welt sieht«, ²¹ sondern wertet ihn konstitutiv zum stofflichen Zentrum der Großgattung ›Roman‹ auf.

Spielhagens literaturtheoretische Fokussierung des Helden steht im Kontext einer wachsenden Heroisierung der Person des Dichters. Dieser Prozess lässt sich als Folge des massiven Dichter- und Memorialkults begreifen, der im 19. Jahrhundert mit der Monumentalisierung Friedrich Schillers und Johann Wolfgang Goethes einsetzt. Nach der Jahrhundertwende etabliert sich mit dem Kreis um Stefan George eine radikale Form heroischer Dichter-Stilisierung.²² Obwohl George selbst nicht mit den Nationalsozialisten sympathisiert, weist doch die in seinem Kreis zelebrierte kulturelle Anerkennung von Führerschaft auf die Machtstrukturen der Faschisten voraus. Der seit der Neuzeit mit moralischer und ethischer Vorbildschaft gekoppelte Heldengedanke wird durch die Integration in das nationalsozialistische Gemeinschaftskonzept eines vermeintlich überlegenen Germanentums ad absurdum geführt.²³ Die massive Instrumentalisierung heroischer Leitbilder findet ihre Fortsetzung in der Ideologie des Sozialismus, die einerseits den Kollektivhelden generiert und andererseits den ›positiven Helden‹ – zumeist in Form eines ›Helden der Arbeit‹ – als überdimensionales und doch anspornendes Beispiel präsentiert. Mit der Ausweitung der kapitalistischen Gesellschaftsordnung und der zunehmenden Technisierung und Medialisierung sind am Übergang vom 20. zum 21. Jahrhundert etliche neue Formationen von Heldenfiguren entstanden. Doch während Film-, Comic- und Computerhelden verstärkt virtuelle Räume beleben, ist, wie eingangs skizziert, der Heldenbegriff längst Bestandteil der Alltagskultur geworden.

Auch wenn die Eingrenzung des menscheitsgeschichtlichen Paradigmas ›Held‹ aufgrund der qualitativ heterogenen und quantitativ nicht mehr überschaubaren Einzelphänomene vergleichsweise schwierig anmutet, soll im Folgenden heuristisch versucht werden, vier übergreifende Strukturfel-

21 Friedrich Spielhagen: Beiträge zur Theorie und Technik des Romans. Leipzig 1883, S. 72.

22 Vgl. Thomas Karlauf: Stefan George. Die Entdeckung des Charisma. München 2007, S. 255.

23 Vgl. beispielhaft: Kurt Berger: Menschenbild und Heldenmythos in der Dichtung des deutschen Idealismus. Berlin 1940.

der zu beschreiben, die es erlauben, die Variationsbreite heroischer Erscheinungsformen systematisch fassbar zu machen.

A. Typologie / Phänomenologie / Differenz

Mit Thomas Carlyles Vorlesungen *On Heroes, Hero-Worship, and the Heroic in History* wird ein frühes Modell zur Kategorisierung heroischer Phänotypen greifbar. Die Differenzierung zwischen dem Helden als Gottheit, Prophet, Dichter, Priester, Schriftsteller und König verklammert den Heroismus nicht nur mit gesellschaftlich exponierten Funktionen, sondern etabliert zugleich ein historisierendes und hierarchisierendes Panorama unterschiedlicher Erscheinungsformen. Während beispielsweise der »Held als Gottheit« und »der Held als Prophet« als »Erzeugnisse früher Zeitalter« begriffen werden,²⁴ verkörpert der »Held als Dichter« – der als *poeta vates* dennoch Verwandtschaft mit dem Propheten zeige – bereits einen modernen Heldentypus. Carlyles historischer Zugriff besteht darin, mit Dante und Shakespeare zwei Dichterpersönlichkeiten zu präsentieren, die ihm zufolge beim Leser noch immer die »unzerstörbare Ehrfurcht für das Heldenartige« zu wecken vermögen.²⁵ Ihre Fortsetzungen hat dieser typologische Versuch Carlyles in Ralph Waldo Emersons Vorlesungen *Representative Men* (1850) und noch in Joseph Campbells Studie *The Hero with a Thousand Faces* (1943) gefunden. In seinem Binnenkapitel »Die Verwandlungen des Heros« unterscheidet der Mythenforscher Campbell zwischen den Heldenfiguren des Kriegers, des Liebenden, des Herrschers, des Welterlösers und des Heiligen.²⁶ Gleichzeitig liefert Campbell mit der ›Heldenreise‹ ein Modell für den klassischen Entwicklungsweg des besonderen Einzelnen, der die Stationen ›Aufbruch – Initiation – Rückkehr‹ umfasst. Einzuschränken bleibt allerdings, dass die Typologisierungen von Carlyle, Emerson und Campbell zwar ein breites Spektrum von Heldenfiguren abbilden, jedoch nur bedingt Ansätze für eine definitorische Eingrenzung des Begriffs ›Held‹ liefern. Ergänzend sind daher neuere Bestimmungsversuche zu nennen, die mit den Aspekten der Liminalität und Transgression sowie der

24 Carlyle: Helden (Anm. 20), S. 89.

25 Ebd., S. 97.

26 Vgl. Joseph Campbell: Der Heros in tausend Gestalten. Übers. von Karl Koehne. Frankfurt a. M. 1953.

Exzeptionalität, Unzeitgemäßheit, Vorbildlichkeit und Konstruiertheit sowie der Differenzqualität, Krisenhaftigkeit und Projektionalität operieren. In einem ersten Ansatz bestimmt Anett Kollmann den Helden als Grenzgänger und weist ihm im Anschluss an die ethnologischen Modelle Victor Turners eine liminale Existenz zu.²⁷ Damit wird der Held in einem Schwellenbereich menschlichen Daseins angesiedelt, von dem aus sowohl die Rückkehr in die zivile Ordnung als auch die Transgression in einen jenseitigen Aktionsbereich möglich erscheint. Daneben begreift Nikolas Immer den Helden als Projektionsfigur, der seine Qualitäten aus dem Spannungsfeld von Individuum und Gemeinschaft bezieht.²⁸ Während sich der besondere Einzelne aufgrund seiner Exzeptionalität über die Masse erhebt, verweisen deren Rezeptionsformen der Glorifizierung und Dämonisierung auf den Konstruktionsgehalt des Helden. Im Hinblick auf diese Stilisierung kann er zu einem Vor- und Leitbild avancieren, aber auch, als unzeitgemäßer Held, in einem Verhältnis der Isolation befangen bleiben. Schließlich akzentuiert Eckhard Schinkel die spezifische Alterität des Helden, dessen Figurationen »Differenz-Erfahrungen zum Ausdruck« bringen.²⁹ Aufgewertet zu einem Objekt kultureller Selbstreflexion, erweist sich der Held als Indikator für soziale Krisenphänomene sowie als Projektionsfläche für aktuelle Problemstellungen in Kultur und Gesellschaft.

B. Repräsentation / Ästhetisierung / Inszenierung

Konstitutiv für den Bedeutungsgehalt einer Heldenfigur ist die Art ihrer Darbietung. Abhängig vom Medium der Darstellung sowie von der Wirkungsstrategie entwickeln sich je eigene Formen der Ästhetisierung und Inszenierung heroischer Präsenz. Diese wiederum werden insbesondere von Faktoren der Konzeption, der Evaluation, der Tradition und der Repräsentation beeinflusst. Im Fall der *Konzeption* wird die künstlerische Vergegen-

27 Vgl. Kollmann: *Empfindsamkeit* (Anm. 17), S. 17-34.

28 Vgl. Nikolas Immer: *Der inszenierte Held. Schillers dramenpoetische Anthropologie*. Heidelberg 2008, S. 3-12.

29 Eckhard Schinkel: »Die Helden-Maschine. Zur Aktualität und Tradition von Heldenbildern – Stichworte zu einem schillernden Begriff«, in: *Die Helden-Maschine. Zur Aktualität und Tradition von Heldenbildern*. Hg. vom LWL-Industriemuseum. Essen 2010, S. 8-18, hier S. 11.

wärtigung des Helden von dessen theoretischer Fundierung bestimmt, wie das die Modellfälle des stoischen, erhabenen oder coolen Helden belegen. So entwickelt beispielsweise Schiller im Rahmen seiner Tragödienetheorie das Konzept des Pathetisch-Erhabenen, demzufolge der Wechsel vom physischen Leiden zur psychischen Erhebung über das Leiden Bühnenwirksam ausgestellt werden muss. Im Fall der *Evaluation* ist nach der dem Kunstwerk inhärenten Bewertung des präsentierten Helden zu fragen, deren Variationsspektrum sich von der Affirmation bis zur Negation sowie von der Monumentalisierung bis zur Karikierung spannen kann. Auf diese Weise stehen radikalen Huldigungen im Rahmen des Heldenkults Artikulationsformen gegenüber, mit denen die Ridikülisierung des Helden betrieben wird und die dennoch, indem die Karikatur das Charakteristische herausarbeitet, die Kontur des Heldenbildes zu festigen vermögen. Im Fall der *Tradition* bildet sich im kulturhistorischen Verlauf eine Topik heroischer Darstellungen heraus. Aus kennzeichnenden Mythologemen, individualisierenden Attributen oder typisierenden Gesten entwickeln sich ikonografische Muster, deren zentrale rezeptionsästhetische Funktion darin besteht, die Wiedererkennbarkeit der Heldenfiguren zu sichern. Die Etablierung einer festgelegten Darstellungssprache verankert den Helden als konstante Erinnerungsgröße im kulturellen Gedächtnis. Schließlich wird im Fall der *Repräsentation* nach dem gesellschaftlichen Bedeutungshorizont einer Heldenfigur gefragt. Indem sie als liminale Erscheinung in Grenzbereichen sozialer Macht- und Herrschaftsstrukturen agiert, kann ihr exemplarisches Verhalten Perspektiven und Beschränkungen von Gemeinschaftssystemen vor Augen führen. In diesem Horizont avanciert der Held zum strukturrelevanten Träger gesellschaftsbildender Normen und Wertvorstellungen.

C. Historisierung / Funktionalisierung / Ideologisierung

Heldenbilder unterliegen stetiger Veränderung und damit dem historischen Wandel. Auf die Formierung seiner Existenz durch die narrative Beglaubigung folgen Prozesse der geschichtlichen Rekonstruktion und künstlerischen Transformation, die das phänomenologische Profil sowie den funktionalen Gehalt eines konkreten Heldentyps erweitern. Aufgrund der wechselseitigen Relation von Held und Gemeinschaft avanciert der besondere Einzelne zur Explikationsfigur einer mentalitäts-, sozial- und kulturgeschichtlichen Disposition während eines begrenzten historischen Zeit-

raums,³⁰ da die spezifische Konfiguration einer geschichtlichen Epoche maßgeblich zur Bildung und Manifestation heroischer Paradigmen beiträgt.³¹ Nach Herfried Münkler erweist sich der Akt des Selbstopfers als Differenzphänomen zur Unterscheidung heroischer und postheroischer Gesellschaften.³² Während die heroische Gesellschaft über die Ideologie der Verausgabung charakterisiert wird, da ihr der Untergang bevorsteht und sie deshalb den Heldentod als hohen ideellen Wert etabliert, ist in postheroischen Gesellschaften die Vorstellung des Opfertodes obsolet geworden. Aufgrund der »Selbstzufriedenheit postheroischer Gesellschaft« bleibt dem Helden, der sich zu opfern bereit ist, nur der Möglichkeitsraum der Kunst vorbehalten. Exemplarisch belegt dies der Film *Saving Private Ryan* (USA 1998), der die heroische Opferbereitschaft der amerikanischen Soldaten bei der Landung in der Normandie ästhetisch inszeniert und als bewunderungswürdig vorstellt, zugleich aber den Sinn der Opferung des Einzelnen für das Kollektiv aus der Perspektive der postheroischen Gesellschaft hinterfragt. Darüber hinaus erlauben die Schauplätze moderner kriegerischer Handlungen kaum mehr die einzelne heroische Bewährung, da sich mit den Massenkriegen des 20. Jahrhunderts die Perspektive vom Heroismus zum Viktimismus verschoben hat.³³ Daraus folgt, dass in der historischen Kontur des Helden seine funktionale Bedeutung fassbar wird. Als dominante Orientierungsgröße trägt er zur Identitätsbildung einer Gemeinschaft bei und verkörpert ihr prägendes Werteverständnis. Während sich der Held auf diese Weise auch als abschreckendes Gegenbild einsetzen lässt, um ex negativo auf die ethische Ausbildung einer Gruppe hinzuwirken, bleibt er gleichfalls für die Umsetzung ideologischer und demagogischer Wirkungsziele instrumentalisierbar.

30 Vgl. Jan Philipp Reemtsma: »Der Held, das Ich und das Wir«, in: *Mittelweg. Zeitschrift des Hamburger Instituts für Sozialforschung* 36 (2009), H. 4, S. 41-64.

31 Vgl. exemplarisch: Martin Disselkamp: *Barockheroismus. Konzeptionen »politischer« Größe in Literatur und Traktatistik des 17. Jahrhunderts*. Tübingen 2002.

32 Vgl. Herfried Münkler: »Heroische und postheroische Gesellschaften«, in: *Merkur* 61 (2007), H. 8/9, S. 742-752.

33 Vgl. Martin Sabrow: »Heroismus und Viktimismus. Überlegungen zum deutschen Opferdiskurs in historischer Perspektive«, in: *Potsdamer Bulletin für zeit-historische Studien* 43/44 (2008), S. 7-20.

D. Medialisierung / Codierung / Simulation

Helden sind medial konstruierte Figuren. Im kulturhistorischen Verlauf ist die literarische Narration von Heldenviten durch filmische Präsentationen in ihrer Komplexität erweitert worden. Dabei veranschaulicht der Film nicht nur ein breites Darstellungsspektrum heroischer Inszenierungen, sondern erweist sich auch zunehmend als Medium der ästhetischen Selbstreflexion über die Frage, wie Helden gemacht werden.³⁴ Ergebnis dieser Doppelperspektive kann die Spannung zwischen heroischer Visualisierung und ihrer gleichzeitigen reflexiven Infragestellung sein. So tritt beispielsweise John McClane in *Live Free or Die Hard* (USA 2007) als robuster und kampferprobter Akteur in Erscheinung, dessen Heldentum sich zwar mit dem Grad körperlicher Verletzung vergrößert, der es aber in der expliziten Thematisierung von Dispositiven des Heroischen ablehnt, die Rolle eines Helden auszufüllen. Mit der wachsenden Gegenwart des Helden in den visuellen Medien »Film« und »Computerspiel« etablieren sich nicht allein ungewohnte Bildsprachen und Darstellungsmuster, sondern auch neue Codierungen heroischer Präsenz. Beispielsweise werden traditionelle Attribute des Helden aufgerufen, um ins Überdimensionale gesteigert zu werden, wie dies die eingangs genannte Figur »Duke Nukem« anschaulich zeigt. In Opposition dazu entstehen Simulationen, in denen der Held in der Fiktion nahezu verschwindet, indem er mit dem Rezipienten verschmilzt. Exemplarisch ist hier die Gattung der Ego-Shooter zu nennen, in denen der Blickwinkel des Computerhelden mit dem Blickwinkel des Spielers identisch wird. Diese Form der Interaktivität lässt sich als Steigerung des klassischen Verfahrens der ästhetischen Identifikation begreifen.³⁵ Der Rezipient, der in der fiktionalen Rolle des Helden distanzlos dessen Gegenwart erlebt, macht vermittlels der ästhetischen Einfühlung Erfahrungen, die sein Alltagsleben nicht ermöglicht. Problematisch ist der innere Widerspruch, den diese Form der Heroismusrezeption hervorbringt. Zum einen wird das traditionelle Prinzip der Vorbildschaft des Helden zur Perfektion getrieben, indem der Rezipient schon im ästhetischen Erleben des Heros selbst zum »Handeln-

34 Vgl. Josef Früchtl: »Und diesen Unsinn glauben wir. Zur Selbstreflexion der Heldenfigur im Film«, in: *Merkur* 63 (2009), H. 9/10, S. 965-972.

35 Vgl. Hans Robert Jauß: »Levels of Identification of Hero and Audience«, in: *New Literary History* 5 (1974), Nr. 2, S. 283-317.

den«, zum »Helden« wird: Rezeption und Nachahmung fallen hier zusammen. Zum anderen versucht die bürgerliche Literatur und in ihrer Tradition auch der Film und das Computerspiel – anders als in vorbürgerlichen Epochen, in denen die Heldendarstellungen explizit auf die Nachahmung des heroischen Handelns in der Realität zielten, um etwa Soldaten zu tapferem Handeln zu motivieren – das heroische Handeln in der Wirklichkeit durch das ästhetische Erleben zu ersetzen. Held und Zuschauer sollen zwar verschmelzen, jedoch nur in der virtuellen Realität. Diese Heldenästhetik kollabiert genau in dem Moment, in dem Verhaltensweisen des Helden in die unheroische Lebenswirklichkeit importiert werden. Dies ist schon gegen Ende des 18. Jahrhunderts zu beobachten, als die Lektüre von Goethes Briefroman *Die Leiden des jungen Werthers* (1774) ein grassierendes »Werther-Fieber« auslöste, in dessen Verlauf mehrere junge Männer Suizid begingen. In der Gegenwart stehen beispielsweise im Zusammenhang mit zeitgenössischen Phänomenen exzessiver Jugendgewalt immer wieder Computerspiele unter Verdacht, eine Vorbildfunktion für das Verhalten der jugendlichen Straftäter einzunehmen, so etwa das Spiel *Far Cry II*, das vom Amokläufer von Winnenden noch vor seiner Tat gespielt worden war. In diesem Ego-Shooter-Spiel muss der »Held« einen berüchtigten Waffenhändler finden und töten. Auch wenn die Gewalttaten nicht dem fiktionalen Produkt oder dessen Produzenten ethisch oder juristisch zur Last gelegt werden können, zeigen die geschilderten Phänomene doch eines: Die Fixierung auf den simulierten Helden kann im Extremfall eine Konditionierung der Wahrnehmung zur Folge haben, in der Erscheinungsbild und Handlungsprofil des Heros vollständig imitiert werden, während sein Konstruktionscharakter vollkommen ausgeblendet bleibt.

III. PANORAMA

Der vorliegende Sammelband wird von Matthäus HEIL mit einem Aufsatz eröffnet, der sich mit der mythischen Tradition des Helden im antiken Griechenland befasst. Anhand überlieferter kultischer Rituale und Mythen skizziert er die ästhetischen Inszenierungen des Helden als Halbgott und Übermensch und veranschaulicht auf diese Weise die Kontinuitäten und Brüche in der Entwicklung spezifisch moderner Heldenkonzeptionen.

Im ersten Abschnitt »Typologie / Phänomenologie / Differenz« wird die Frage exponiert, durch welche typologischen Merkmale, durch welche Differenzen und Abgrenzungen vom Nichtheroischen sich der Held konstituiert. Versammelt sind hier vier einschlägige Aufsätze, die jeweils einen Heldentypus charakterisieren und zeigen, wie sich dieser in Ausgrenzung eines »Anderen« konstituiert, das jedoch immer auch Teil der Persönlichkeit des Helden selbst ist und ihn infrage stellt. So widmet sich Claudia Simone DORCHAIN der Erscheinungsform des negativen Helden, der in den Theoriebildungen von Sulzer, Schiller über Benjamin und Bataille die Definition des Heros als Abgrenzungsfigur prägt, die gleichzeitig immer wieder Gemeinsamkeiten mit dem Helden aufweist, und hierdurch dessen inhumane, gewaltsame und wahnhaftige Züge entlarvt. Als Sinnbild dieses negativen Heldentyps untersucht Dorchain literarische Darstellungen des Werwolves, der als Inbegriff absoluten Machtstrebens konstruiert wurde. Elisa PRIMAVERA-LÉVY nimmt in ihrem Aufsatz einen Heldentypus in den Blick, der sich vor dem Hintergrund autonomieästhetischer Theoriebildung von Karl Philipp Moritz über Nietzsche bis hin zu Jünger entwickelt. Im Vordergrund steht der Künstler als Held, der explizit mit dem kriegerischen Helden parallelisiert wird, wobei es die Glorifizierung der Tat ist, die beide Typen verbindet. Christopher MEID beschäftigt sich mit dem Helden in seiner Abgrenzung und Identifikation mit dem Wahnsinn im Drama Hugo von Hofmannsthal und Gerhard Hauptmanns. Thomas NEHRLICH widmet sich dem Typus des Superhelden, der seine Abgrenzungsfigur in sich selbst, seinem bürgerlichen Alter Ego findet, und beleuchtet die Funktion der Maske, der Verkleidung und des Identitätswandels als kennzeichnende Merkmale der Superheldenstoffe *Batman* und *Superman*.

Im zweiten Abschnitt »Repräsentation / Ästhetisierung / Inszenierung« werden ästhetische Praktiken und Techniken diskutiert, mit denen Helden repräsentiert und inszeniert werden. Josef FRÜCHTL befasst sich mit der in der dekonstruktivistischen Theorie lange in Misskredit geratenen Kategorie der »Präsenz«, die heute in verschiedenen philosophischen Theorien eine Rehabilitierung erfährt. Früchtl demonstriert, dass es diese Kategorie ist, die das ästhetische Erleben des Helden in einer seiner wichtigsten zeitgenössischen Wirkungsformen codiert: dem Sport. Sandro HOLZHEIMER fragt nach den Bedingungen einer »Ästhetik der Tat«, die für die Inszenierung des Heroischen wesentlich ist. Hierfür findet er in Gilles Deleuzes Konzept des Aktionsbildes eine ideale ästhetische Konzeption vor, die Handlung als

vorrangiges Merkmal der Inszenierung etabliert. Aus der Perspektive der Deleuze'schen Theorie analysiert Holzheimer Büchners Drama *Dantons Tod* und macht plausibel, wie hier die Ästhetik des Aktionsbildes konterkariert wird und sich das Drama als antiheroische Inszenierung erweist. Jesko REILING nimmt den Helden als rezeptionsästhetisches Phänomen in den Blick und konzentriert sich auf die »Ästhetik des ersten Auftritts«, indem er dessen affektmodulatorische Strategien untersucht. Carsten ROHDE weist nach, dass auch in zeitgenössischer antiheroischer Literatur noch Heldenbilder herangezogen werden, um soziale Utopien zu transportieren. So reaktiviere Rainald Goetz mit *Rave* und anderen Schriften aus den 1990er Jahren in seiner Inszenierung der nächtlichen Lebenswelt des Rave als sozialer Utopie nicht nur das (alt-)heroische Energiezentrum schlechthin, das Pathos. Vielmehr ziele Goetz mit seinen Techno-Texten insgesamt auf eine Vorstellung von Individualität und Sozialität, die in vielerlei Hinsicht einer postheroischen Re- und Umcodierung heroischer Werte (Größe, Kraft, Tatkraft usw.) gleichkommt.

Im dritten Abschnitt »Historisierung / Funktionalisierung / Ideologisierung« konzentriert sich die Diskussion auf die epochenspezifische Funktionalisierung des Heroischen. Ein zentrales historisches Schlüsselmoment dieser ideologischen Gewichtung des Helden lässt sich mit den Napoleonischen Kriegen benennen, die nachhaltig zur Reaktualisierung heroischer Werte im 19. Jahrhundert beitragen. In dieser Zeit zeichnet sich ein Konflikt zwischen den heroismuskritischen Tendenzen aus dem Geiste der Aufklärung und den reheroisierenden Strömungen im Geiste des Nationalismus ab. Paradigmatisch für diese Ambivalenz ist für Martin DISSELKAMP die diffizile und ambivalente Codierung des Heroischen in Eichendorffs Roman *Ahnung und Gegenwart*. In dem Roman werden zwar die Napoleonischen Kriege als Inbegriff der Reheroisierung der deutschsprachigen Gesellschaft des frühen 19. Jahrhunderts aufgegriffen und ästhetisiert. Aus der Perspektive eines an der pragmatischen Wirklichkeit scheiternden Helden, der sich in ein Eremitendasein zurückzieht, wird jedoch die unheroische Gegenwart kritisiert. Darüber hinaus wird mit der satirischen Darstellungsform auch die konventionelle Medialisierung des Heroischen infrage gestellt. Vor dem Hintergrund einer negativen Zeitdiagnose enthalte *Ahnung und Gegenwart* einen paradoxen Entwurf heroischer Größe, der dazu tendiert, sich allen medialen Vermittlungen des Heroischen zu entziehen und sich schließlich selbst zu annihilieren. Claude HAAS widmet sich einer Ent-

wicklung, die im 19. Jahrhundert beginnt und entscheidende Auswirkungen auf die Heroisierung des modernen Massenkrieges nimmt: das Verschwinden des ebenbürtigen Gegners als Held und die Selbstopferung als oberstes Gebot der heroischen Selbstkonstitution. Der Massenkrieg bringe keine typischen Bewährungssituationen des Helden mehr hervor, wie es paradigmatisch im heroischen Zweikampf der Fall war. Die Gegner treffen nicht mehr als ebenbürtige Heroen aufeinander, die sich einen Grundbestand an Respekt entgegenbringen, sondern bleiben anonym, was zur Dämonisierung des Gegners führt. Nun verbürgt nicht mehr das Kampfgeschick, sondern die Bereitschaft, im Krieg zu sterben, die heroische Konstitution des Individuums. Theodore ZIOLKOWSKI nimmt mit dem Bundesroman in der Tradition des *Wilhelm Meister* das ambivalente Verhältnis von Kollektiv und Heros in der sozialistischen Ideologie in den Blick. Ein Held kann – gemäß den sozialistischen Idealen – nur derjenige sein, der sich beispielhaft dem Kollektiv unterordnet. Hierdurch geraten die Inszenierungen jedoch zwangsläufig in Konflikt mit typologischen Merkmalen des Helden wie denen der Exzeptionalität und Individualität. Jan SÜSELBECK beschäftigt sich mit ausgewählten Heldenfiguren im antisemitischen »Bildungsroman« des 19. Jahrhunderts. In Gustav Freytags *Soll und Haben* und Wilhelm Raabes *Der Hungerpastor* wird mit der Figur des deutschen Kaufmanns ein »Heroismus der Mittelmäßigkeit« etabliert, der gerade in Abgrenzung von traditionellen heroischen Werten Kontur gewinnt. Die mit Anton Wohlfart und Hans Unwirrsch konstruierten nationalen Selbstbilder konstituieren sich dabei über die rassistische Abwertung jüdischer Referenzfiguren.

Im vierten Abschnitt »Medialisierung / Codierung / Simulation« behandeln die Beiträge vorwiegend filmische Inszenierungen des Helden und ihren ästhetischen und zeitspezifischen Implikationen. Irina GRADINARI beleuchtet die medienspezifischen Codierungen des weiblichen Heroismus in den Jeanne-d'Arc-Verfilmungen. Nikolas IMMER widmet sich der erfolgreichen amerikanischen Fernsehserie *Navy CIS*, um daran das Konzept des seriellen Helden zu untersuchen. Im Zentrum der Analyse steht die Figurenanlage von Special Agent Leroy Jethro Gibbs, der sich zwar einer heroisierenden Glorifizierung bewusst verweigert, dessen Unbedingtheit bei der Verbrechensbekämpfung jedoch unbestreitbar heroische Züge zutage treten lässt. Die serielle Wiederholung der typisierten Heldenkonfigurationen sichert ihre Wiedererkennbarkeit und evoziert ein enges Bindungsverhältnis zwischen Serienheld und Zuschauer. Tanja PROKIC analysiert die Inszenie-

rung weiblicher Helden im zeitgenössischen Actionfilm und zeigt, dass sich die Figuren dadurch auszeichnen, dass sie weibliche und männliche Geschlechteridentitäten in sich vereinen und damit die Geschlechterdifferenz unterwandern. Diese neuen Figuren seien ›extraexzeptionell‹, ›extra-liminal‹ und ›extra-transgressiv‹, da sie Geschlechtsmerkmale beider Geschlechter in ein übermenschliches Modell integrieren. Mareen VAN MARWYCK setzt sich mit dem Verhältnis von Heroismuskurs und dem Diskurs des Humanen auseinander. In filmischen Inszenierungen des 20. und 21. Jahrhunderts wird die seit der Moderne emphatisch human gedachte Figuration des Heroischen durch die wachsenden Kompetenzen der Technik und die Eigenmächtigkeit künstlicher Intelligenz infrage gestellt. Beispielhaft setzen die *Matrix*-Filme von Andy und Lana Wachowski den vergeblichen Kampf um eine spezifisch humane heroische Identität in Szene und ästhetisieren mit dem Verhältnis von Mensch und Avatar eine neue Heldenfiguration. Hierfür greift die Filmreihe auf zwei ästhetische Heroismuskonzeptionen zurück, die vor allem um 1800 eine entscheidende Rolle spielten: die Anmut und das Erhabene.

Der Sammelband schließt mit einem neuen Typus des Helden, der bewusst mit tradierten Männlichkeits- und Heldenbildern bricht, der jedoch vom Hollywoodkino wiederum mit Mustern überlieferter Heldenmythen charakterisiert ist. Es ist der Nerd, der Hacker, der Computerfreak, der im Mittelpunkt von Florian LEITNERS Beitrag steht. Leitner zeichnet die heroisierenden Strategien des Hollywoodkinos in der Darstellung des Nerds nach und zeigt, dass die Filme das teleologische Geschichtsmodell, das der Computerkultur inhärent ist, rezipieren und die Nerds zu Gründervätern einer neuen, digitalen Ordnung stilisieren.

Heroen

Halbgötter aus dem antiken Griechenland

MATTHÄUS HEIL

Achilleus, Herakles und die anderen Helden des antiken Griechenland sind nicht dem Vergessen anheimgefallen. Ihnen kam gleich mehreres zugute: Große Kämpfer und Kraftkerle, die Ungeheuer totschiagen – solche Figuren sind für alle leicht fasslich und nicht an ein spezifisches Publikum gebunden. Außerdem wurden der Trojanische Krieg, die Heimkehr des Odysseus und ähnliche Geschichten schon früh zum Gegenstand von Literatur in Griechisch und dann auch in Latein, und diese wiederum wurde – neben der Bibel und den Kirchenvätern – zur Grundlage aller höheren Bildung des europäischen Mittelalters und noch mehr der Neuzeit bis tief ins 19. Jahrhundert. Infolgedessen haben auch neuzeitliche Maler, Bildhauer und Schriftsteller die alten Helden immer wieder dargestellt und sie damit lebendig gehalten.¹ Zwar hat das Bildungsgut aus der Antike mittlerweile an öffentlicher Geltung verloren, aber ein starker Bodensatz ist noch immer vorhanden, und seine Wirkung lässt sich bis in die Populärkultur hinein verfolgen.² So sind auch noch die modernen Vorstellungen

1 Etliches Material hierzu bietet Herbert Hunger: *Lexikon der griechischen und römischen Mythologie*. Wien 1959 (oft nachgedruckt). – Die antiken Texte und Inschriften sowie die altertumswissenschaftlichen Standardwerke werden im Folgenden zitiert gemäß dem Abkürzungsverzeichnis in: *Der Kleine Pauly. Lexikon der Antike in fünf Bänden*. München 1964-1975.

2 Siehe z. B. Otta Wenskus: *Umwege in die Vergangenheit. Star Trek und die griechisch-römische Antike*. Innsbruck 2009.

NIKOLAS IMMER, MAREEN VAN MARWYCK (Hg.)

Ästhetischer Heroismus

Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden

[transcript]

Gedruckt mit Hilfe der Geschwister Boehringer Ingelheim Stiftung
für Geisteswissenschaften in Ingelheim am Rhein.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2013 transcript Verlag, Bielefeld

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Umschlagabbildung: Franz von Stuck: *Siegergenius*,

mit freundlicher Genehmigung des Nachlasses Franz von Stuck.

Lektorat: Nikolas Immer, Mareen van Marwyck und Mechthild Kühling

Satz: Nikolas Immer

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 978-3-8376-2253-9

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet: <http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis und andere Broschüren an unter:
info@transcript-verlag.de

Inhalt

VORWORT UND PROLOG

Helden gestalten.

✕ Zur Präsenz und Performanz des Heroischen

Nikolas Immer und Mareen van Marwyck | 11

✕ Heroen.

Halbgötter aus dem antiken Griechenland

Matthäus Heil | 29

A. TYPOLOGIE / PHÄNOMENOLOGIE / DIFFERENZ

Ästhetik der Gewalt.

Der ›Werwolf‹ als Symbol des negativen Heroismus und politischer Willkür

Claudia Simone Dorchain | 51

Helden der Autonomie.

Genieästhetik und der Heroismus der Tat

Elisa Primavera-Lévy | 63

Pathologischer Heroismus im Drama der Jahrhundertwende – Hugo von Hofmannsthals *Elektra* und Gerhart Hauptmanns *Bogen des Odysseus*

Christopher Meid | 83

✕ Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird.

Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden

Thomas Nehrlich | 107

L153543

Univ.-Bibl.
Bamberg