



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master Thesis

»Doom Messiah«
**Mythen in der narrativen Religionsästhetik von
Science Fiction- und Supermenschencomics**

verfasst von / submitted by

Martin Günter Schwarzenbacher, BA

Angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the
degree of

Master of Arts (MA)

Wien, 2019 / Vienna, 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 800

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Religionswissenschaft

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Hans Gerald Hödl

«אוש ילתהת יב, דוס רייניע
נה הלגנ יל, וחש וזמר יל יכ ינא דדוד.

רא ריטיאר מע ברע
יגיגהו רל פרט,
יאוב אנ, יאוב אנ, יאוב ילא.»ⁱ

»I raise a toast to the Gods of the Damned and Banned

[...]

Write of my journeys and fights back to back

Sing of my deeds and my glories

Hide all the things that are burning my heart

Deep down devouring my Soul of Black

Until I will confess and redeem

To the last Arcane King»ⁱⁱ

ⁱ Amitai Ne'eman, *Le'or Chiyuchech* (Entstehungsjahr unbekannt).

ⁱⁱ Elvenking, *The Voynich Manuscript*, in: *Secrets of the Magick Grimoire* (2017).

Lektorat: Lisa Kottas

Lektorat (engl. abstract): Linnéa S. Rowlett

Der Titel dieser Arbeit wurde aus *Secret Wars* (2015) Nr. 2: [6] übernommen.

Alle Abbildungen sind © Marvel Comics. Der Autor verwendet diese mit der ausdrücklichen Genehmigung des Rechteinhabers Marvel Comics gemäß der Vereinbarung vom 30. Mai 2017. Im Rahmen dessen möchte der Autor hervorheben, dass alle Abbildungen rein erzieherisch-bildenden, belegenden und / oder analytischen Zwecken dienen. Für die genaueren Details der Vereinbarung verweist der Autor auf die sich im Anhang befindliche Kopie der oben besagten Genehmigung des Rechteinhabers.

Abstrakt (deutsch)

Diese Masterarbeit beschäftigt sich mit der Verwendung von Mythen in Science Fiction- und Supermenschencomics. Für dieses Unterfangen wird die *Storyline Memento Mori* aus der Marvel Comics-Serie *New Avengers* (2013–2015) unter Federführung des Comicautors Jonathan Hickman herangezogen. Dieser verarbeitet in der Argumentation des Autors mythische Strukturen und Mythenästhetiken über die Vermittlung zweier Science Fiction-Werke (*When Worlds Collide* und *God Emperor of Dune*), um über das Unterhaltungsmedium Comic eine lebens- bzw. moralphilosophische Diskussion zum Wert des menschlichen Lebens im Angesicht eines todbringenden, sinnlosen Universums anzustellen (d. i. kosmischer Pessimismus). Dafür übernimmt Hickman in Teilen narrative Strukturen aus dem Flutmythos und dem Chaostkampfmotiv (z. B. aus dem babylonischen Schöpfungsbericht), um die Erfahrung einer Menschendämmerung (d. i. die endzeitliche Erwartung des baldigen Aussterbens der Menschheit) zu allegorisieren. Anhand einer Kombination aus religionsästhetischen, -anthropologischen und -geschichtlichen Methoden, die der Autor hier als »narrative Religionssemiotik« zusammenfasst, untersucht die Arbeit verschiedene Ebenen der Mythenverwendung in Medien. Darunter werden neben dem Produktionsumfeld des Comicautors die genrespezifischen Kommunikationsmöglichkeiten von Science Fiction- und Superheld_innengeschichten in der Analyse berücksichtigt. Die Arbeit legt zudem besonderen Wert auf eine eingehende, kritische Betrachtung der akademischen Mythenbegriffsbildung und plädiert letztlich für eine erzähltheoretische Wende der Mythenforschung in der zeitgenössischen Religionswissenschaft.

Anmerkung: Das Dokument enthält 18 Abbildungen.

Schlagwörter: Mythos; Comic; Religionsästhetik; Science Fiction.

Abstract (English)

This Master's thesis examines the deployment of myths in the narrative structure and rhetoric of superhero comics within the genre of science fiction. Written by Jonathan Hickman from 2012 to 2015, the Marvel Comics *Memento Mori* storyline from the *New Avengers* series is taken as a case study. The central hypothesis is that Hickman uses the mythic structures of the Mesopotamian creation and deluge myths as metaphors to express a worldview here articulated as 'Menschendaemmerung' (the 'Twilight of Humanity'). In his philosophical discussion about morals and the worth of human life in a senseless, misanthropic universe, Hickman's debt to Mesopotamian myth is facilitated by science fiction authors such as Frank Herbert (*Dune*), Philip Wylie and Edwin Balmer (*When Worlds Collide*). This thesis further examines Hickman's mythic semiotics with methods adapted from ethnographic writing, aesthetics of religion, and history of religion. Through this methodological mixture, the research takes a heightened interest in genre-specific modes of communication in science fiction comics peopled with superheroes. By doing so, the thesis advances a critical, pluralistic approach to the definition of myth and argues for a narrative turn for the study of myth within the field of religious studies.

Note: This document contains 18 figures.

Keywords: Aesthetics of Religion; Comic Books; Myth; Science Fiction.

Abstrakt / Abstract	v
Prolog:	
Mythendämmerung?	1
I. <u>Oublier Mythes, Vergesst Mythen! Zur Ethnographie Moderner Mythen</u>	13
1. <u>Writing Religion: Religionsanthropologisches Arbeiten</u>	13
Religionswissenschaft und die Anthropologie	15
»Writing is Theory«: Wie man mit der Anthropologie Religionswissen schafft	18
»But the Goal is Ethnography«: Der religionsethnographische Arbeitsethos	21
<i>Follow the Writer</i> : Herangehensweise in der Datenerhebung	27
Das ethnographische Dreieck	29
2. Die Vielfalt mythischer Theorien:	
<u>Eine Kritik an den akademischen Mythenbegriffen</u>	30
»Was sind Mythen?«: Akademische Definitionsversuche	31
<i>The Longing for Myth in Anthropology</i> :	
Die Geschichte der religionsanthropologischen Theorien	37
<i>Armchair Schools of Myth</i> :	
Evolutionistische Denkschulen der frühen Anthropologie	39
Jahrhundert der Einschnitte:	
Die Vielfalt anthropologischer Mythentheorien im 20. Jahrhundert	42
Zwischen Skylla und Charybdis: Der Versuch einer Definition	47
3. <u>Mythenmanufakturen: Eine Sozialgeschichte mythischen Erzählens</u>	49
Anthropologie des Geschichtenerzählens	50
<i>Symposion, Polis, Kaiser und Mäzene</i> :	
Die Entwicklung der Mythenmanufakturen in der Antike	57
Proteische Mythen: Mythenerzählen im antiken Griechenland	57
»Currenti Legis et Legis Cacanti«: Griechische Mythen als römische Literatur	63
»His Name is Adam«: Die Neue Mythologie in der <i>American Renaissance</i>	67
<i>True Believers in Pulp Mythologies</i> :	
Comics und Science Fiction als massenproduzierte Mythen der Konsumkultur	70
»Mythenredaktionen«: Mythen in Science Fiction-Magazinen und Comicbüchern	72
Μύθος πέον, Mythos fließt:	
Mythos als ein transmediales Zeichensystem	80

II. »The Strange Poetics of Jonathan Hickman«:

Die Ästhetik des Mythenerzählens in Science Fiction Comics 83

4. Narrative Religionssemiotik: Wie Mythen in Comics zu lesen sind 83

Comics schreiben: Zur Biographie und Tätigkeit von Jonathan Hickman 87

Mythen als Erzählen religiöser Zeichen:

Einführung in die Narrative Religionssemiotik 97

Das Spielen mit Mythen: *Shûkyo Asobi* in Hickmans *The Avengers* 107

5. Decoding Myths: Wie Mythen in der Science Fiction zu finden sind 118

Memento Mori: Alles muss sterben 120

Mythos erkennen: Überlegungen zur Semiotik von Mythen 126

Was macht eine Flutmythe aus? Zur Dekonstruktion mythischer Geschichten 132

Rogue Planets: Zur Veränderung des Flutmythos in der Science Fiction 144

6. Doom Messiah: Wie sich Mythen in der Science Fiction äußern 153

Secret Wars: Gottkaiser Dooms Unglück und Ende 155

Der kosmische Messias: Mythen als soziotechnologisches *Novum* 160

Prometheisches Wissen, dionysischer Erlöser & marduk'scher Held:

Die Politik der Mythen als intertextuelle Erzählstrategie 164

III. **The Epic of Doomed Creation oder Die Mythologie der Entzauberung 175**

7. Menschendämmerung:

Wie Mythen in Supermenschencomics zu verstehen sind 175

Mythen verstehen: Schlüsselfragen der Mythologie 178

Die tragischste aller möglichen Welten:

Die pessimistische Kosmologie der Supermenschencomics 186

Kosmos und Kontinuität: Einführung in das neue Weltbild der Comics 187

»Der finstere Ozean der Metaphysik«:

Die Beyonders als Zeichen der Menschendämmerung 196

Die existentielle Mythologie: Die Lösung für das unlösbare Problem 205

Supermensch, Allzumensch:

Das moralische Scheitern des Superheld_innen-Konzepts 211

Memento Vivere: Der Tod und das moralische Drama 221

Conclusio:

	Mythenröte? Die neue Rede vom Mythos	235
IV.	<u>Quellenverzeichnis</u>	<u>243</u>
	Abbildungsverzeichnis	243
	Comicverzeichnis	244
	Literaturverzeichnis	245
	Videographie	261
V.	<u>Anhang</u>	<u>263</u>
	Lebenslauf	263
	Kopie der Vereinbarung mit Marvel Comics vom 30. Mai 2017	264

Mythendämmerung?

In der Religionswissenschaft werden Mythen als Betätigungsfeld der Religionsethnologie verstanden, die es »mit Religionen schriftloser Kulturen zu tun [hat]« (Hock 2002: 115). Mythen sind demnach Bestandteil von nicht-Westlichen, nicht-industriellen Religionstraditionen (sogen. ethnischen Religionen) (vgl. Wernhart 2003: 260; 273f). Der Westen hingegen gilt als *mythenlose Gesellschaft* (vgl. Graf 1993: 1). Zwar werden Mythen im Westen noch kommuniziert, für eine_n Religionsethnolog_in fehlt es aber schlichtweg am *Glauben* der Westlichen Menschen in den Wahrheitsgehalt mythischer Geschichten. Im Gegensatz dazu sind Mythen in »ethnischen Religionen« unbezweifelt (vgl. Schuster 1993: 191f). Dort können sie, wie Wernhart es ausdrückt, »eigentlich nicht erzählt, sondern m[ü]ss[en] zelebriert werden« (Wernhart 2003: 273). Bereits im 19. Jahrhundert beklagt die amerikanische Schriftstellerin Margaret Fuller, dass es in »unserem« analytischen, rationalen Zeitalter einfach an der Kreativität für neue Mythologien mangle¹ (vgl. Richardson 1978: 65). Dem mythenpessimistischen Westen steht demnach ein mytheneuphorischer, »ethnischer« Rest der Welt gegenüber.

Solchen kulturevolutionistischen Sichtweisen nach sind jedoch diese euphorischen Ethnien mitsamt ihrer Mythen durch den technologischen Fortschritt und die Westliche Expansion vom Aussterben bedroht. Die Aufgabe von Religionsethnolog_innen an der Wende zum 20. Jahrhundert war es daher, so viele ethnische Mythen »wie nur möglich« in Ethnographien festzuhalten, um das mythische Erbe für die Nachwelt zu bewahren (vgl. Bošković 2002: 121f).

Wendet sich dagegen der Blick auf Mythen von einer *ethnologischen* zu einer *anthropologischen* Perspektive, wird für die Betrachtenden ersichtlich, dass – wie ich hier betonen möchte – Mythen eine Form des Geschichtenerzählens sind. Anthropologisch meint im religionswissenschaftlichen Zusammenhang, dass das Allgemeinmenschliche zur Grundlage der Erforschung eines religionskulturellen Phänomens herangezogen wird (vgl. Baier 2006: 14). Die Frage nach dem Aufsuchen, Untersuchen und Konservieren von Mythen in verschiedenen Ethnien weicht jener der gemeinsamen bzw. vergleichbaren Basis: Wie machen Menschen über Raum und Zeit Erzählungen zu Mythen und Mythologien? Wie kann ein Mensch über Raum und Zeit Mythos äußern?

Eine solche anthropologische Perspektive verlangt für die Untersuchung eine gewisse Selbstreflexion, ein Zurücktreten von Religionswissenschaftler_innen, und die Einsicht, dass alle Phänomene und Untersuchungsgegenstände von Geistes-, Sozial- und Kulturwissenschaft-

¹ »the age of Greeks was the age of Poetry; ours was the age of Analysis. We could not create a Mythology« (Fuller zit. n. Richardson 1978: 65).

ten *zutiefst* anthropozentrisch, d. h. von Menschen betrachtet und konstruiert sind. *Nicht die Mythe macht den Menschen, sondern der Mensch macht die Mythe* auf Grundlage seiner Erzählfähigkeit. Dafür muss kritisch verstanden werden, dass ›Mythe‹ (oder richtigerweise ›Mythos‹), um als Untersuchungsgegenstand zu taugen, keine religionsgeschichtliche, kulturübergreifende, universale Kategorie, sondern ein eurozentrischer Begriff ist, der dem antiken Griechenland entstammt und über Jahrtausende verschiedentlich konnotiert wurde, bevor er seinen Platz in der religionswissenschaftlichen Werkzeugkiste gefunden hat. Allerdings muss gleichzeitig beachtet werden, dass auch die Religionswissenschaft nicht eigenmächtig bestimmen kann, was nun ›wahre‹ Mythe ist und was nicht. Wer ›Mythe‹ im religiösen Feld äußert, hat, überspitzt formuliert, Recht, denn der Begriff ist hier ein Diskurs, dem ein_e Religionswissenschaftler_in nachgeht: Was bedeutet ›Mythe‹ für diese_n religiöse_n Akteur_in? Was bezeichnet er_sie damit? Was *kann* das Phänomen ›Mythe‹ für ihn / sie, was nicht? etc.

Wird der Begriff ›Mythe‹ zunächst ganz allgemein als eine Geschichte aufgefasst, die Teil eines Austauschs (Erzählen) zwischen Sender_innen (Erzähler_innen) und Empfänger_innen (z. B. Zuhörer_innen) ist, dann muss festgestellt werden, dass, wie der ungarische Folklorist Vilmos Voigt betont, Geschichtenerzählen *immer* zeitgenössisch ist:

»Even if we concentrate only on ‘tales’ in the proper sense of the term we could easily find stories that we can classify as tales in ancient Egypt and in the present day, from Greenland to the Sahara and Taiwan. Within at least four or five thousand years of tale-telling from five continents, *there is always a place for ‘contemporary’ storytelling.*«

(Voigt 1990: 23; meine Markierung)

Mythen oder andere Formen des Geschichtenerzählens haben weder in der konsumistischen (Post) Moderne an Funktion eingebüßt, noch sind sie in gesellschaftlich marginale, vernachlässigbare Positionen ›gedrängt‹. Geschichten wie Märchen oder Mythen werden, idealistisch gesehen, nicht (nur) an der Bettkante dem Kind von den Eltern oder den Großeltern vorgelesen, um es zum Einschlafen zu animieren; sondern sind selbst Methoden der Betriebswirtschaft – also, dem Management von Wirtschaftsunternehmen (sog. ›Firmen‹ oder ›Konzernen‹). Diese Form des betriebswirtschaftlichen Geschichtenerzählens nennt sich in der wirtschaftswissenschaftlichen Literatur *(Corporate) Storytelling* (vgl. Fog *et al.* 2010; Krüger 2015; Thier 2010) und wurzelt in der Methode *learning histories*, welche am *Massachusetts Institute of Technology* (kurz MIT) im US-amerikanischen Cambridge »von einer großen Gruppe von Forschern, Journalisten und Managern großer Unternehmen (z. B. Federal Express, Shell, Philips, Hewlett Packard) entwickelt« wurde (Thier 2010: 3). Diese Methode dient einerseits u. a. dem *Human Resource Management* (d. i. betrieblich-strukturierte Verwaltung und Organisierung von Mit-

arbeiter_innen) und andererseits der *Public Relations* (kurz PR; d. i. Kommunikation mit der Öffentlichkeit) sowie dem *Branding* (d. i. Erstellen von Markenprofilen für Konsumgüter).

In all diesen Fällen dient *Storytelling* der Kommunikation. So fungierte die betriebswirtschaftliche Erzählmethode z. B. bei der *Voestalpine Stahl* als Form zur Erfassung und Weitergabe von kulturellem Wissen und zur Projekterfahrung zwischen zwei Projektteams zum Bau einer zweiten Feuerverzinkungsanlage (vgl. Thier 2010: 4). Ebenso wird sie für die Erstellung von Erfahrungsgeschichten von ausscheidenden Expert_innen verwendet, um Erfahrungsressourcen (»*Know-how*«) im Unternehmen »zu halten«, damit neue Mitarbeiter_innen leichter in Arbeitsabläufe eingeschult werden können, was Folgekosten einsparen soll (vgl. Thier 2010: 30).

Im *Branding*-Prozess erzeugt das Geschichtenerzählen Werte und Emotionen um einen Konzern oder ein bestimmtes Konsumprodukt (vgl. Fog *et al.* 2010: 22f). Was dann zwischen Konzern und Konsument_in kommuniziert wird, ist nicht die Ware oder die Marke selbst, sondern ihr Abbild (»*Image*«), der ideelle »Wert« der Ware oder Marke:

»Harley-Davidson [...] represents the story of “freedom”, while Nike represents the “will to win”. [...] In a nutshell the story reflects the brand values.«²
(Fog *et al.* 2010: 50)

Nike, die griechische Personifikation des Sieges auf dem Schlachtfeld und in sportlichen Wettbewerben (vgl. Bellinger 2002: 359), wird im *Corporate Storytelling* von einer religiös-mythischen Figur zu einer konsumgesellschaftlichen Allegorie – einem Sinnbild (*Image*) – konvertiert, wie die Kulturtheoretikerin Debra Benita Shaw ausführt:

»[T]he shoes that I’m wearing today are actually copies of a sports shoe originally produced for athletes in the 1950s. You might ask why the hell I’m wearing a high performance sports shoe when I’m sitting at a desk and only my fingers are getting any exercise. The answer might be that I’ve paid for the image of the shoes, which is a technologically mediated appeal to my need to consider myself fashionable or practical or a member of a social elite.«
(Shaw 2008: 24)

Auf der anderen Seite werden Geschichten oder erzählerische Elemente nicht nur als betriebswirtschaftliche Instrumente eingesetzt, sondern sie können als Romane, Filme oder Vi-

² Es ist jedoch kritisch anzumerken, dass das, was die Autoren hier *story* nennen, vielmehr ein allegorisches Zeichen ist. Die Markenzeichen erzählen keine Geschichten, sondern sind wenigstens Motive, um Geschichten über Freiheit oder den Siegeswillen um diese herum zu entwickeln. Eine Allegorie, wie wir unten sehen werden (vor allem S. 180 und S. 193), ist, einfach gesagt, ein Bild oder Zeichen, das für etwas Abstraktes steht; z.B. *Nike* steht für den Siegeswillen oder Erfolg. Das *Nike*-Symbol auf Konsumprodukten repräsentiert, ähnlich wie die griechische Göttin Nike in der Kunst, den Sieg.

deospiele selbst zur ›Substanz‹ von Konsumprodukten werden. So bemerkt der Religionswissenschaftler Hans Gerald Hödl, dass z. B. Computer- und Videospiele (kurz *Games*) mythologische Grundmotive wie die »abenteuerliche Suche« (auch *Quest* genannt) enthalten (vgl. Hödl 2003a: 515). Dieses Grundmotiv tritt am Augenscheinlichsten in den frühen *Games* der 1980er bzw. frühen 1990er Jahre – wie *Super Mario Bros.*, *King's Quest* oder *Legend of Zelda*³ – zutage; und lässt sich auch in rezenten Videospielen wie *Xenoblade Chronicles 2* (2017) wiederfinden, das die *Quest* mit anderen mythologischen Elementen aus Daoismus, Gnosis und griechischen Mysterienkulten zu einer Suche nach dem Weltenschöpfer, dem Architekten, vermengt.

Den Grund für die Allgegenwärtigkeit von Erzählungen sieht der amerikanische Drehbuchschreiber Andy McKee in dem »unstillbaren Appetit« des Menschen auf Geschichten, die sich für ihn als eine Konstante im menschlichen Alltagsleben darstellen:

»Story is not only our most prolific art form but rivals all activities—work, play, eating, exercise—for our waking hours. We tell and take in stories as much as we sleep—and even then we dream.«
(McKee 1997: 11)

In McKees Konzeption wurzelt dieser ›Appetit‹ im Bedürfnis nach Lebensorientierung, die traditionell von den vier gesellschaftlichen ›Säulen‹ – Philosophie, Wissenschaft, Religion und Kunst – bereitgestellt wurde, welche aber mittlerweile für die Mehrheit der Menschen unverständlich, unzugänglich oder, wie im Fall von Religion, schlichtweg ritualistische Heuchelei (»empty ritual that masks hypocrisy«) sind. Von diesen Säulen bietet nur die Kunst – genauer, die *Erzählkunst* – ausreichende Verfügbarkeit und Zugänglichkeit, die sie für McKee zur dominanten Institution für Lebensorientierung am Ende des letzten Jahrhunderts macht. Statt Hegel, Soziolog_innen oder Priester_innen geben nun Kinos, Buchhandlungen, Theater oder Fernsehen dem Leben Sinn (vgl. McKee 1997: 11f).

An McKees Standpunkt illustriert sich, dass sich das Geschichtenerzählen in der (Post) Moderne verändert: Neue Variationen einer Geschichte können ihre Motive modernisieren – demnach können Züge, Telefone oder Fernsehapparate in einer ›traditionellen‹ Geschichte

³ Mittlerweile haben sich auch eigene überspannende Mythologien von langlaufenden Videospielserien wie *Legend of Zelda* gebildet, die einzelne Spiele miteinander narrativ verbinden. So besitzt die Spielewelt von *Zelda* eine eigene Erschaffungsmythe, etwaige Schriftsysteme, kulturelle Evolution und mehrere religiöse Systeme, die das ›einfache‹ *Quest*-Motiv ergänzen und die einzelnen Spiele zusätzlich mit Bedeutung aufladen können. Bspw. sind die drei Hauptfiguren – der Protagonist Link, die Prinzessin Zelda und der Schurke Ganondorf – einem Reinkarnationszyklus unterworfen: Wann immer Ganondorf als Inkarnation des Bösen in die Spielewelt Hyrule zurückkehrt, werden Link und Zelda wiedergeboren, um ihn aufzuhalten. Zelda stellt seit dem Spiel *Skyward Sword* (2011) die Wiedergeburt der Schutzgöttin Hylia dar, während Link der Held der Göttin ist. Für zusätzliche Informationen zur Mythologie von *Legend of Zelda* (vgl. Shioya / Richardson 2013).

erscheinen. Andererseits kann sich die Motivation bestimmter Geschichten verändern, da sie ihren religiösen oder fabelhaften Charakter verlieren. Selbst das Produktions- und Distributionsumfeld nimmt Einfluss auf die Form, die Geschichten bspw. im Fernsehen annehmen (vgl. Voigt 1990: 23f).

Geschichten beziehen folglich *Jetztzustände* mit ein, sodass sie sich stets ›aktualisieren‹ und ihre Funktion an die jeweiligen gesellschaftlichen Umstände anpassen. Hierbei besitzen zahlreiche narrative Medien und Genres den Anspruch, die *Neue Mythologie* ›unserer‹ Zeit und Gesellschaft zu verkörpern. Sie sollen im ›zivilisierten Westen‹ einen ähnlichen Platz einnehmen, wie in ›primitiven Völkern‹ oder unter den antiken Griech_innen.

So sieht z. B. das AutorInnen-Paar Alexei und Corey Panshin im Erzählgenre Science Fiction die neue, legitime Form von Mythen. Sie nehmen in ihrem mit dem *Hugo Award* ausgezeichnetem Sachbuch *The World Beyond the Hill* (1989) einen religionsevolutionistischen Standpunkt zu Mythen ein. Beeinflusst vom Mythologen Joseph Campbell (vgl. Panshin / Panshin 2002: 671), steht für sie Transzendenz im Zentrum einer Mythen-erzählung (vgl. ebd.: 14). Sie argumentieren, dass ab dem 17. Jahrhundert der rationale Materialismus, geprägt durch die aufkommende ›neue Wissenschaft‹ um Kepler, Galileo oder Descartes, alles, was nicht überprüft, gemessen oder logisch argumentiert werden konnte, in Zweifel zieht. Ihrer Meinung nach ließe sich dieser Bruch in der Literaturgeschichte des 17. Jahrhunderts ablesen (vgl. ebd.: 17f):

»In the early years of the Seventeenth Century, in *Macbeth*, *Hamlet* and *The Tempest*, Shakespeare might write of witches, ghosts and magic. Even as late as the 1660s and 1670s, in *Paradise Lost* and *The Pilgrim's Progress*, John Milton and John Bunyan could still write with the old seriousness of Hell and Heaven. By the 1690s, this was no longer possible. The transcendent symbols of traditional mythic literature could no longer be considered plausible. As things of the spirit, they had no part in a material world.«

(Panshin / Panshin 2002: 18)

Fantasiereiche Literatur wird im Narrativ von Alexei und Corey Panshin ab dem Ende des 17. Jahrhunderts rar oder kleide sich fortan, wie Jonathan Swifts *Gullivers Reisen* (1726), in Satire. Erst im Laufe der Jahrhunderte entwickle sich mit der Science Fiction eine Literaturgattung, die die spirituellen, transzendenten Kräfte der Mythen mit dem neuen, rationalen Denken vereine (vgl. Panshin / Panshin 2002: 18f). Diese Kreuzung von Transzendenz und Wissenschaft illustrieren sie mit der Autorin Mary Shelley und ihrem Werk *Frankenstein oder Der moderne Prometheus* (1818) (vgl. ebd.: 35f; 37f), die über die Verbindung von damals

neuen wissenschaftlichen Erkenntnissen sowie möglichen Zukunftsvisionen⁴ die Trope der *super-science* entwickelt, indem es ihrem Protagonisten Dr. Viktor Frankenstein gelingt, einen aus zusammengesammelten Leichenteilen erschaffenen Menschen zum Leben zu erwecken (vgl. ebd.: 31–35; 37f).

Science Fiction stellt sich somit für Panshin und Panshin als Westliche Mythenform dar, deren transzendente Kräfte sich nicht magisch, sondern wissenschaftlich plausibel äußern. In der Science Fiction stellen sich transzendente Wesen nicht als Dämonen oder Geister dar, sondern als mechanische Roboter, mutierte Menschen oder Außerirdische von fernen Planeten. Auch werden jenseitige Welten nicht mehr durch Ober- oder Unterwelten lokalisiert, sondern befinden sich irgendwo im Weltall, dem Forschungsbereich der Astronomie, oder in Parallelwelten, die sich anhand von mathematisch-theoretischen Modellen postulieren lassen (vgl. Panshin / Panshin 2002: 14).

»As a myth, science fiction speaks in their own language to those persons who “think Western,” those people who are the product of the logic of Descartes, the physics of Newton, the encyclopedism of Diderot, the skepticism of Voltaire, the practical experimentation of Franklin, the biology of Darwin, the inventions of Edison, and the revised relativistic physics of Einstein.«

(Panshin / Panshin 2002: 14)

Dass die Science Fiction hintergründig ein technokratisches Weltbild reflektiert, das die Stellung des Menschen in einem unendlichen Universum behandelt, zeigt Hödl mit der Fernsehserie *Star Trek: The Next Generation*. Sie gibt den mythischen Elementen einen »nietzschischen Bedeutungsrahmen«, indem »d[er] Verlust der Mitte« thematisiert wird, »die mit dem modernen kopernikanischen Weltbild einhergeht« (Hödl 2003a: 517). Statt im Mittelpunkt aller kosmischen Aufmerksamkeit zu stehen, zeige die hochtechnologisierte *Star Trek*-Zukunft »den Menschen aber am Rande des Universums, einsam in den Weiten des Weltalls, zurückgelassen (ein Thema, das Nietzsche in seiner Philosophie [...] immer wieder behandelt hat [...])« (ebd.: 517f).

Ein weiteres rezentes Genre, das sich ebenfalls in einer legitimen Nachfolge zu den antiken Mythologien wähnt, sind die Supermenschen-Erzählungen, welche vornehmlich in Form von einzelnen Comicheften verbreitet werden und in den letzten Jahren die Kinoleinwände mit Filmen wie den Avengers-, Iron Man- oder Batman-Serien dominieren. Diese Verwandtschaft untermauern Comicwissenschaftler_innen anhand von ikonographischen Ähnlichkeiten mit

⁴ Die heute fantastisch anmutende Idee, womöglich eine Leiche wieder zum Leben erwecken zu können, stammt aus Berichten von galvanischen Experimenten, die Charles Darwins Großvater Erasmus betrieben hat (vgl. Panshin / Panshin 2002: 34f). Der italienische Arzt Luigi Galvani entdeckte unwissentlich im 18. Jahrhundert in einem Experiment, dass sich die Muskeln von losen Froschschenkeln durch elektrischen Strom bewegen können (Galvanismus). Galvanis Erkenntnisse wurden von Alessandro Volta für die Elektrizitätslehre und zur Entwicklung der elektrischen Batterie einbezogen (vgl. alumniTUGraz 2019).

den antik-griechischen Hero_innengeschichten (speziell Herakles). Folglich reiht der Germanist und Comicforscher Thomas Nehrlich im *Reader Superhelden* (2018) zunächst den trojanischen Kampf zwischen den Heroen Achilles und Hektor aus Homērs *Ilias*, die *Zwölf Arbeiten des Herakles* aus den *Bibliotheken des Apollodor*, das *Nibelungenlied* und die *Edda* der Supermenschen-Geschichte voran (vgl. Nehrlich 2018: 28–33; Etter / Nehrlich / Nowotny 2018: 35–70). Diese Einordnung von Supermenschen in eine Ahn_innenreihe, an deren Anfang die Mythen stehen, geschieht aus literaturgeschichtlichen, aber auch aus disziplinspolitischen Überlegungen. Ergibt der Vergleich von Comics und Mythen aufgrund von Neuinterpretationen von Thor oder Hercules oder aufgrund von Namensverwandtschaften von Supermenschen mit mythischen Wesen, wie Cyclops (vgl. Stahl 1976: 21f) oder Proteus (beide aus *X-Men*) bzw. Shazam⁵, zwar Sinn, verleiht diese literarische Nachfolge dem meist unterschätzten Comicmedium eine Aufwertung innerhalb der Wissenschaft – August Stahls Einschätzung dazu lautet wie folgt:

»Seien es nun Märchen, Epen oder auch Mythen, erst als solche aufgefaßt und mit dem Zusatz ‚modern‘ versehen, sind die Comics [...] als Gegenstände ernsthafter Beschäftigung nicht länger strittig. Und dies ist tatsächlich eine der bedeutendsten Folgen der Rede von der „Mythologie der Comics“[.]«
(Stahl 1976: 20)

Nichtsdestotrotz wohnt den Superheld_innen aus Stahls Sicht im Hinblick auf ihr mythisches Erbe wohl eine gewisse primitive Religiosität inne – in ihnen äußere sich nämlich das kapitalistische Weltbild. Stahl diagnostiziert, dass die Comics »eine Mythologie des reinen Wunschdenkens und des fatalen Glaubens an den unaufhaltsamen Fortschritt« (1976: 23) sind. Auch das zugrundeliegende Menschenbild orientiere sich am leistungs betonenden Ideal der Gegenwart (vgl. Stahl 1976: 26f). Die Geschichten beantworteten in ihrer Funktion als Moderne Mythen »die Frage nach der Stellung des einzelnen in der Leistungsgesellschaft« (Stahl 1976: 28).

In einer Kritik an der Massenproduktion und den Massenmedien bezieht auch der italienische Literaturkritiker Umberto Eco in seinem Essay *Der Mythos von Superman* eine freud'sche, antikapitalistische Position zu Comics, indem er ihrer Fankultur primitiv-religiöse, massenneurotische Züge zuschreibt (vgl. Eco 2018: 277; 279):

»Im Zusammenhang der Comics handelte es sich jedoch um massenhafte Reaktionen, um den *Aufschrei einer Gemeinde von Gläubigen*, die den Gedanken [vom Tod einer sympathischen Comicfigur] nicht ertragen konnte[...]. Die Hysterie geht auf die Enttäuschung einer Empathiewirkung zurück, darauf, daß der physische Träger notwendiger Projektionen fehlt. Das Bild stürzt ein, und damit stürzen auch die Ziele, die das Bild symbolisierte.

⁵ Der Name ›Shazam‹ ist ein Akronym aus **S**olomon, **H**ercules, **A**tlas, **Z**eus, **A**chilles und **M**erkur, von denen der gleichnamige Superheld seine Kräfte bezieht (vgl. *DC Database* 2019).

Die Gemeinde der Gläubigen gerät in eine Krise, die nicht nur eine *religiöse*, sondern auch eine psychische ist.«
(Eco 2018: 279; meine Markierungen)

Ähnlich wie der oben erwähnte August Stahl, geht auch Eco davon aus, dass sich das kapitalistische Weltbild in dem populären Superhelden *Superman* widerspiegle. Doch – gegensätzlich zu Stahls Thesen – konstatiert Eco, dass sich in Superheld_innen krankhaft bürgerliche Sehnsüchte vereinen würden, sodass *Superman* ein bürgerlicher Mythos sei, der die Umkehr des kapitalistischen Gesellschaftslebens – und nicht wie bei Stahl dessen Vorgaben und Ideale – propagiere:

»[I]n einer nivellierten Gesellschaft, in der psychische Störungen, Enttäuschungen, Minderwertigkeitskomplexe an der Tagesordnung sind, in einer Industriegesellschaft, die den Einzelnen seiner Besonderheiten enteignet [...] und in der individuelle Kraft [...] angesichts der Kraft der Maschine [...] lächerlich wird – in einer solchen Gesellschaft muß der positive Held die Selbständigkeitswünsche und Machträume, die der einfache Bürger hegt, aber nicht befriedigen kann, geradezu exzessiv auf sich versammeln. Superman ist der geeichte Mythos für diese Bürger.«
(Eco 2018: 279)

Die vorliegende Masterarbeit behandelt Comics und Science Fiction als ›Neue Mythologien‹, wobei ein kritischer Fokus auf die Fragen ›Was sind *überhaupt* Mythen‹ und ›Welche gesellschaftlichen Funktionen übernehmen sie‹ gelegt wird. Um einen möglichst weitsichtigen, ernsthaften Blick auf diese Fragen einzunehmen, wird eine religionsanthropologische Perspektive eingenommen, die einen kritisch reflektierten Vergleich von Mythen und ihren Funktionen über Raum und Zeit zulässt.

Diese Schrift versteht sich als eine Arbeit, die etablierte Ansätze der Mythenforschung kritisch hinterfragt. Infolgedessen legt sie einen besonders großen Wert auf das Aufschlüsseln der Theoriehistorie und das Dekonstruieren von Begriffen, die im Zusammenhang mit Mythen stehen – wofür neben der anthropologischen Sicht eine religionsästhetische Verfahrensweise Anwendung finden wird. Auch werden Themen wie Gender- oder Machtstrukturen anhand von religionshistorischen Beispielen und bestimmten Mythen diskutiert. Im Gegensatz zu einer Mehrzahl von akademischen Arbeiten möchte ich die Frage, ›was Mythen sind‹, nicht mittels einer bloßen Auflistung von Theoriegebäuden begegnen (vgl. bspw. Kirk 1990; Segal 2004; Von Hendy 2001), sondern bemühe mich um empirische Aussagen, die sich auf soziale Wirklichkeiten beziehen. Ziel dieser Maßnahmen ist es, den Leser_innen neue, eventuell unbekannte Einsichten und Perspektiven auf Mythen zu gewähren.

Die Arbeit stellt sich in eine *ethnologische* Tradition – betrachtet aber statt ›fremder, primitiver Völker‹ die (Post) Moderne, Westliche Konsumgesellschaft in dieser Weise. Sie sieht Theorien als erkenntnisgewinnende Hilfsmittel und Werkzeuge, die die Begebenheiten im untersuchten Feld fassbar machen sollen, und die an diese gegebenenfalls angepasst werden müssen. In diesem ethnologisch-anthropologischen Rahmen sollen Kontinuitäten und Brüche betont und empirisch ausgemacht werden, um die überspannende Fragestellung zu klären, ob Mythen in der Konsumgesellschaft noch vorhanden sind. Mythen werden hier – ganz generell – als traditionelle, religiöse Erzählungen aufgefasst, die einerseits ikonographisch mit Gött_innen oder anderen übernatürlichen Entitäten ausgestattet sind; andererseits die Stellung des Menschen im Verhältnis zum Kosmos klären und eine Anleitung zur Gestaltung der Lebenswelt geben.

Um den erforderlichen, religionswissenschaftlichen Fokus zu gewährleisten, werden hier für den Anfang ausschließlich Erzählungen als Mythen gewertet, die religionshistorisch einen klassisch griechischen Bezug aufweisen. Dieser Ansatz weist einen expliziten Eurozentrismus auf, den ich aus methodischen Gründen forcieren, um einerseits den zutiefst eurozentrischen Charakter des Begriffs aufzuzeigen, indem ich die Begriffshistorie von seinen griechischen Anfängen bis zu seiner Globalisierung in »Kapitel 2 nachzeichne. Daraufhin soll andererseits eine sozialwissenschaftlich orientierte Geschichte des Erzählens vornehmlich griechisch geprägter Motive Bruchstellen, Kontinuitäten und Transformationen offenlegen, die das Konzept ›Mythe‹ im Laufe seiner Geschichte erfahren hat, um es am Ende des ersten Hauptteils eben nicht mehr als Teil ethnischer oder primitiver Religionen, sondern als ein transkulturelles, (Post) Modernes Phänomen des Erzählens zu verstehen.

In diesem Sinne verfolgt die vorliegende Arbeit einen transmedialen Ansatz zu Mythen; d. h. dass Mythen nicht nur mündlich, sondern vielmehr medienübergreifend überliefert werden (z. B. von Oral zu Textuell; oder von Roman zu Film) (vgl. Thon 2016: 11). Dieses und die anderen oben umrissenen Vorhaben werden anhand der amerikanischen Comicserie *The Avengers* vom Verlagshaus Marvel Comics umgesetzt⁶. Da es sich bei der *Avengers*-Serie um eine seit 1963 erscheinende Fortsetzungsgeschichte handelt, beschränkt sich meine Untersuchung im Wesentlichen auf den Zeitraum von 2012 bis 2015. Für diese Zeit trug der Comicautor Jonathan Hickman die Verantwortung für die Gestaltung der narrativen Episoden von *The Avengers* und *New Avengers* und entnahm dafür mythische Strukturen und religiöse Äs-

⁶ Die Untersuchung berücksichtigt ausschließlich die Comics in der originalen, englischen Sprache und nicht die deutschen Übersetzungen vom *Panini*-Verlag.

thetiken aus zwei Science Fiction-Romanen, nämlich Frank Herberts *God Emperor of Dune* (1981) und *When Worlds Collide* (1933) von Philip Wylie und Edwin Balmer.

Über diese beiden Romane als (kulturelle) Vermittler von Mythen konstruiert Hickman seine *Avengers*-Geschichte als *science fiction story*, in welcher das gesamte Multiversum, ein System mehrerer Parallelwelten, allmählich in sich zusammenstürzt. Infolgedessen droht zu verschiedenen Zeiten die Gefahr, dass verschiedene Erdplaneten aus parallelen Welten in dieselbe Raumzeit einbrechen und miteinander kollidieren, was die Zerstörung der betroffenen Universen zur Folge hat. Als eine Geheimgesellschaft von Superhelden – die Illuminati – auf das Problem aufmerksam wird, stehen sie fortan vor einem Dilemma. Während sie eine Lösung suchen, müssen sie regelmäßig einfallende Parallelerden abwehren und zerstören, um ihre Welt kurzfristig zu retten.

Als Ursache gilt die Gottheit Rabum Alal, mit deren Geburt sich ein kosmisches Rad der Zerstörung zu drehen begann. Die dabei zerstörten Planeten werden von ihrem im Multiversum verstreuten Kult zu Opfern gegeben verklärt. Letztlich können die Illuminati den Kollaps des gesamten Systems aufgrund von Streitigkeiten infolge ethischer Fragen nicht aufhalten, weswegen sie ein Rettungsschiff konstruieren. Dieses Raumschiff soll eine ausgewählte Gruppe von Wissenschaftler_innen vor dem Weltuntergang retten, um eine erneute Kolonisierung der Menschheit in den Überresten des zerstörten Multiversums zu ermöglichen. Die Rettungsaktion schlägt letztlich fehl; nur eine kleine Gruppe von Superheld_innen entkommt der Zerstörung und strandet Jahre später auf dem kleinen Planeten Battleworld.

Diese Geschichte wird dann in der Miniserie⁷ *Secret Wars* (2015) weitergeführt. Auf dem Planeten Battleworld herrscht der aus dem vorher zerstörten Marvel Comics-Universum bekannte Superschurke Doctor Doom als Gottkaiser. Es stellt sich heraus, dass *er* die Ursache für das Kollabieren des Multiversums war. Doom hatte zuvor von der Absicht der Schöpfer des Multiversums – den Beyonders – erfahren, dass sie ihre Schöpfung im Rahmen eines Experiments auf einen Schlag zu zerstören planen. Um das Leben-an-sich zu retten, greift er vor dem Start des Experiments ein und löst neben dem Zerstörungsprozess einen geheimen Krieg zwischen den Beyonders und verschiedenen Fraktionen von kosmischen Entitäten aus. Er verschleierte sein bewusstes Fehlhandeln, indem er einen Kult um sich gründet, indem er verschiedene weibliche gesellschaftliche Außenseiter_innen dazu bringt, für ihn in diesem Krieg gegen die Beyonders zu kämpfen. Kurz vor der endgültigen Zerstörung konfrontiert Doom die Beyonders und stiehlt ihre Kräfte, wodurch er selbst zum Gott wird. Er erschafft nach dem

⁷ Für die Organisation von Narrationen in Comics (»Kapitel 4) s. u. S. 87.

Kollaps aus den Überresten des Multiversums den ›Patchwork-Planeten‹ Battleworld und kreiert bekannte Superheld_innen und -schurk_innen neu, die ihn als Gottkaiser, Kulturhelden und Schöpfer allen Seins verehren. Als das Raumschiff mit den überlebenden Superheld_innen auf Battleworld landen, organisieren sie eine Revolte gegen den Gottkaiser Doom und nehmen ihm seine göttlichen Kräfte ab, womit sie das alte Multiversum wieder neu erschaffen.

Um zu belegen, dass diese komplexe *Storyline* mythische Motive und Strukturen im ›Modernen Gewande‹ verwendet, gliedert sich die vorliegende Masterarbeit in drei Teile (I–III), deren Hauptaugenmerk auf einer Verbindung zwischen Ethnographie und Religionsästhetik beruht. So befasst sich das I. Hauptkapitel nach einer Einführung in das ethnographische Schreiben mit dem Begriff der ›Mythe‹, wofür im Laufe des zweiten Kapitels die akademische Begriffsbildung kritisch aufgearbeitet wird. Infolgedessen wird ›Mythe‹ sodann als eine Form des Erzählens definiert (ab S. 30). Kapitel 3 beschäftigt sich in weiterer Folge einerseits mit dem sozialen Kontext des Mythenerzählens. Hierbei wird der Verwendung des mythischen Erzählguts in verschiedenen Medien besondere Aufmerksamkeit geschenkt (ab S. 49). Dieses I. Hauptkapitel dient vornehmlich der Vorbereitung der Leser_innen auf die nachfolgende Untersuchung.

Auf Basis der in Teil I gewonnenen Einsichten werden die Leser_innen im II. Hauptteil mit der narrativen Religionsästhetik (oder Religionssemiotik) bekanntgemacht. Dieser Teil folgt meiner Annahme, dass nicht nur ganze Erzählblöcke überliefert werden, sondern dass auch einzelne Elemente aus bisherigen Mythen, wie Namen, Figuren, Motive – kurzum, einzelne ›Zeichen‹, übernommen werden. Um diese Hypothese den Leser_innen verständlich zu machen, dient Kapitel 4 zunächst zur Einführung in die dafür notwendige, zeichentheoretische Methode der narrativen Religionssemiotik (S. 83). Im Anschluss vertiefen Kapitel 5 und 6 die verschiedenen, vorfindbaren Aspekte der narrativen Religionsästhetik in Hickmans *Avengers*-Geschichte, die als beispielhafte ›Nahaufnahmen‹ der Erzählmuster des Comicautors zu verstehen sind. Dabei schult vor allem Kapitel 5 in die kritische Rekonstruktion mythischer Erzählressourcen und in das Abgleichen mythischer Strukturen ein. Dadurch sollen Ähnlichkeiten zwischen dem Flutmythos und Hickmans Geschichte konkret nachgezeichnet werden (S. 118). Kapitel 6 zeigt dann die intertextuelle Erzählstrategie des Autors auf, indem auf den genrespezifischen Erzählmechanismus, das *Novum*, geblickt wird. In diesem Kapitel wird illustriert, wie Mythen zum ideologischen Leitfaden für die Akteur_innen innerhalb der Handlung werden (S. 153). Dieser II. Hauptteil soll, zusammenfassend gesagt, die verschiedenen Dimensionen des Mythengebrauchs erörtern und den Leser_innen den zusammenspielenden

Pluralismus unterschiedlicher Mythendefinitionen in der Erzählweise von Jonathan Hickman vor Augen führen.

Der letzte – der III. Teil erläutert die Interpretation der herausgefilterten, mythischen Motive. Dieser Teil unterliegt meiner zweiten Hypothese, dass mythische Strukturen ein Weltbild – eine Kosmologie – allegorisch abbilden und darüber eine Kommunikationsplattform konstruieren, worüber über das menschliche Dasein in besagtem Kosmos gesprochen wird. Dies ist meiner Auffassung nach die Funktion einer Mythenerzählung. Demzufolge sind Mythen nicht buchstäbliche, dogmatisch glaubhafte Abbildungen gesellschaftlicher Kosmologien, sondern sie können auch z. B. soziale Umstände behandeln, illustrieren oder umschreiben. Im letzten Kapitel 7 wird dieser Ansatz weiter ausgeführt (ab S. 175), indem den Leser_innen das interpretative Lesen von Mythen nähergebracht werden soll. Dabei wird Schritt für Schritt aufgearbeitet, wie die vorliegende *Avengers*-Geschichte eine lebensphilosophische Diskussion über das Leben in einem entzauberten, vergänglichen Kosmos darstellt.

Daran schließt die Schlussfolgerung an, in der nochmals kurz darauf eingegangen wird, wie Mythen in einer narrativen Religionsästhetik anhand der vorliegenden Geschichte eingesetzt werden können (S. 235). Das Ziel dieser Arbeit ist es, bisheriges Wissen zu und über Mythen zu hinterfragen, neue Gedanken für etwaige zukünftige Projekte zu erproben und die Möglichkeiten und Potentiale einer religionswissenschaftlichen Erzähltheorie aufzuzeigen.

I.

Oublier Mythes, Vergesst Mythen! **Zur Ethnographie Moderner Mythen**

1. *Writing Religion*: Religionsanthropologisches Arbeiten

Die Erforschung von Religionen, die hierzulande ›Religionswissenschaft‹ genannt wird, vereint zahlreiche Methoden, unter denen historische, vergleichende oder sozialwissenschaftliche Ansätze eine überwiegende Rolle einnehmen. Die Gewichtung, welcher methodische Blickwinkel bevorzugt wird, unterscheidet sich traditionell von Land zu Land (bisweilen auch von Universität zu Universität), was sich in verschiedenen Disziplinsbezeichnungen niederschlägt. Entsprechend heißt ›die‹ Religionswissenschaft in Italien, wo der Forschungsschwerpunkt traditionell auf der historischen Methode liegt, mehrheitlich *la storia delle religioni* (dt. die Geschichte der Religionen). Als transnationale Bezeichnungen werden die diversen Richtungen z. B. unter *religious studies* (dt. religiöses Studium) oder *study of religion(s)* (dt. Religions- oder Religionenwissenschaft) subsumiert (vgl. Stausberg 2007: 296).

Vorläufer_innen der heutigen Religionswissenschaft – wie die Vertreter_innen der ›intellektuellen Revolution‹ des 17. Jahrhunderts (z. B. John Spencer) – betrieben ihre Untersuchungen von Religion(en) überwiegend in einem explizit konfessionellen Rahmen, weswegen ihre Abhandlungen meist polemisch bzw. aus einer unreflektiert christlichen Perspektive abgefasst wurden. Einen ersten Bruch stellt David Humes *Natural History of Religion* (1757) dar, der einen Paradigmenwechsel einleitet, da er Religion als ein Produkt der Natur betrachtet (vgl. Stausberg 2007: 298f). Parallel zu Humes oder auch Friedrich Schleiermachers Religionsdefinition, sind gesellschaftliche Impulse und Entwicklungen für die wissenschaftliche Beschäftigung mit Religion(en) verantwortlich. Ihr Auftreten wird durch soziopolitische Maßnahmen wie die Trennung zwischen Kirche und Staat oder die Religionsfreiheit, die linguistische Entdeckung von Sprachfamilien (z. B. Friedrich Max Müller, s. u. S. 179), aber auch kirchliche Interessen wie Missionstätigkeiten (z. B. Pater Wilhelm Schmidt, s. u. S. 22) und Kolonialismus (usw.) begünstigt (vgl. Strausberg 2007: 299).

All diese Einflüsse gründen die Religionswissenschaft auf einem eurozentrischen Fundament – nämlich die Kategorie ›*Religion*‹ selbst. Religion wird anfänglich – und gesellschaft-

lich wohl bis heute – als eine eigenständige, universale Sphäre der menschlichen Realität angesehen (z. B. im Perennialismus, s. u. S. 21). Erst mit dem *reflexive turn*, mit welchem die wissenschaftliche Tätigkeit und die impliziten Vorannahmen selbst zum Gegenstand von geisteswissenschaftlicher (Selbst-)Kritik werden, erkennen Gelehrte wie der Religionshistoriker Dario Sabbatucci, dass es keine objektiven Kriterien gibt, bestimmte Daten aus nicht-Westlichen Gesellschaften als spezifisch ›religiös‹ zu klassifizieren¹⁰, »since the category of religion was valid and functional only in the Western cultural environment« (Stausberg 2007: 300).

Aufgrund ihrer wissenschaftshistorischen Nähe – und Kontinuität – pflegt die Religionswissenschaft ein Verhältnis zur (christlichen) Theologie, die meist undefiniert und je nach Situation unterschiedlich ausfällt. Demzufolge wird die Theologie einerseits als Ergänzung zur Religionswissenschaft, andererseits als Konkurrentin aufgefasst; auf Instituten fällt das Verhältnis daher unterschiedlich – von harmonisch bis umstritten – aus. Auffällig ist dabei auch, dass zahlreiche Erkenntnisse und Fortschritte zum Thema ›Religion(en)‹ von ›fachfremden‹ Disziplinen, wie Philologie, Orientalistik, Ethnologie, Soziologie oder Psychologie, bereitgestellt werden (vgl. Stausberg 2007: 303). Dementsprechend wurde die Religionswissenschaft im deutschsprachigen Raum während der Weimarer Republik (1918–1933) von theologischen Außenseiter_innen (z. B. Rudolf Bultmann oder Karl Barth) oder Vertreter_innen anderer Felder (z. B. Sigmund Freud, Martin Heidegger oder Ernst Troeltsch) geprägt (vgl. Stausberg 2007: 304f). Auch wird die religionssoziologisch ethnologische Denkschule um Émile Durkheim (Marcel Mauss, Henri Hubert, Maurice Leenhardt) am Anfang des 20. Jahrhunderts zum Bruchpunkt für die Dominanz christlich theologischer Sichtweisen auf Religion (vgl. ebd.: 307). Damit prägen Gelehrte aus anderen Disziplinen die Religionswissenschaft deutlich nachhaltiger und einflussreicher als Lehrstuhlinhaber_innen für Vergleichende Religionswissenschaft oder Religionsgeschichte (vgl. Stausberg 2007: 303). Zwei transdisziplinäre Vertreter, die das Fach in den letzten Jahrzehnten maßgeblich beeinflusst haben, sind der Klassizist Walter Burkert und der Ägyptologe Jan Assmann (vgl. Stausberg 2009: 272).

Liegt der Fokus der Religionswissenschaft nach den beiden Weltkriegen zunächst hauptsächlich auf der Religionshistorie, werden in den frühen 1990er Jahren Bemühungen unternommen, das Fach für einen breiteren Zugang zu Religion zu öffnen – Versuche, die in den Bemühungen münden, Namensänderungen der nationalen und internationalen Dachverbände

¹⁰ »Das Arabische weist keinen äquivalenten Begriff [zu Religion] auf. [...] Heute wird das englische „religion“ im Indischen mit „Dharma“ [(Gesetz, Sitte, Ordnung)] übersetzt. Im Chinesischen wird Religion meist mit ‚Zong jiao‘ (himmlische Lehre) wiedergegeben« (Knoblauch 1999: 9f).

von Religionsgeschichte zu Religionswissenschaft durchzusetzen, und die teilweise zurückgeschlagen werden¹¹; so wehrt die Präsidentschaft von Ugo Bianchi die Namensänderung der International Association for the Study of the History of Religions (IASHR; gegründet 1950) »erfolgreich« ab. Diese Bemühungen spiegeln aber nicht nur das neue Selbstverständnis der Religionswissenschaftler_innen wider, das Feld um Psychologie, Soziologie und Anthropologie zu erweitern, sondern erklären sich auch daraus, dass »rubbing shoulders with social sciences may have been part of a strategy to side with disciplines that got increased attention and a larger share of institutional funding than institutionally declining branches of humanities such as philosophy or the study of antiquity« (Stausberg 2008: 309). Nichtsdestotrotz führt diese Entwicklung am Ende des letzten Jahrhunderts mittlerweile zu einer neuen Methodenvielfalt und Herangehensweise an das Thema »Religion« (vgl. ebd.).

Religionswissenschaft und die Anthropologie

Einer dieser Einflussfaktoren ist das Grenzfach der Kultur- und Sozialanthropologie (auch Ethnologie, im dt. Sprachraum veraltet Völkerkunde). Sie leistet insbesondere in ihrer Frühphase (Ende 19. bis frühes 20. Jh.) (für damals) aufschlussreiche Beiträge zur Frage nach dem Ursprung von »Religion« (vgl. Stausberg 2008: 312). In jenen Zeiten stellt ihr Ansatz, außereuropäische Kulturen zu untersuchen, eine Innovation für die Religionswissenschaft dar, die auf Überlegungen des schottischen Orientalisten und Bibelforschers William Robertson Smith beruht.

Basierend auf Edward B. Tylors Konzepten führt Smith den Kulturvergleich zwischen Modernen und »primitiven« Kulturen ein (vgl. Bošković 2002: 117). »Primitiv« (abgeleitet v. lat. *primus*; dt. der Erste) bezieht sich in diesem Paradigma auf die Annahme, dass sich schriftlose, außereuropäische Gesellschaften in einem ursprünglichen, kulturell einheitlichen Menschheitsstadium – einem immerwährenden »Naturzustand« – befänden (vgl. Kohl 2005: 295), sodass die menschliche Kulturgeschichte durch den ethnologischen Kulturvergleich von evolutionären Überbleibseln (sogen. *survivals*¹²) von der Frühzeit bis in die Moderne (und

¹¹ Während sich der Schweizer oder österreichische Dachverband bereits mit ihrer Gründung 1977 bzw. 1993 der Religionswissenschaft zuordneten, verschreiben sich die wesentlich älteren Verbände in den Niederlanden (1947), Deutschland (1950), Italien (1951) oder Großbritannien (1954) zunächst der Religionsgeschichte (z. B. *Deutsche Vereinigung für Religionsgeschichte*) und ändern dies erst nach und nach (in Deutschland 2005) – oder im Fall der *Società Italiana di Storia delle Religioni* gar nicht (vgl. Stausberg 2008: 308f).

¹² *Survivals* sind Merkmale prähistorischer Vorstellungen und Bräuche, deren ursprüngliche Funktion und Bedeutung verloren gegangen sind, die sich aber dennoch in zeitgenössischen Gesellschaften erhalten haben (vgl. Bošković 2002: 117). Das Hauptproblem dieser Methode liegt laut Margit Warburg darin, dass ein_e Forscher_in selbst entscheidet, ob etwas ein *survival* ist oder nicht; »[this is] based on *a priori* suppositions of the

darüber hinaus) rekonstruiert werden könne (vgl. Bošković 2002: 117). Mit dieser Ansicht beeinflusst Smith Anthropolog_innen wie James George Frazer¹³ oder die oben erwähnte französische Denkschule um Émile Durkheim und seinem Neffen Marcel Mauss (vgl. Bošković 2002: 106; 116). Zudem illustriert bspw. Klaus Hocks *Einführung in die Religionswissenschaft* von 2002 Smiths langlebigen Einfluss auf die Religionswissenschaft und deren Verständnis von Religionsethnologie, indem Hock der Religionsethnologie zwei große Beschäftigungsfelder zurechnet: Mythen als theoretische und das Ritual als praktische Ebene (vgl. Hock 2002: 115; 118) (näheres dazu, s. u. S. 41).

Gegenwärtig besitzen Anthropologie und Ethnologie den Anspruch, »sich mit dem Status von Mensch und Gesellschaft weltweit zu befassen« (Hahn 2018: 301). Während die Ethnologie (v. griech. *ethnos*, »Volk«, und *logos*, »Kunde«) sich, grob umrissen, mit den Lebensweisen von zunächst »schriftlosen«, später dann (dem Westen) »fremden« Völkern¹⁴ beschäftigt (in Frankreich wurde sie zu Beginn des 20. Jh. mit der *Rassenkunde* gleichgesetzt) (vgl. Fischer 2005b: 105), orientiert sich die Anthropologie (v. griech. *anthropos*, »Mensch«) in ihrer amerikanischen Ausgestaltung (*cultural anthropology*) umfassender an biologischen, archäologischen, linguistischen und ethnologischen Ansätzen zur Erforschung des Menschen und des Menschseins (vgl. Barnard 2006a: 1–3). Darunter verfolgt die Anthropologie vielfältige Ansätze, um das Phänomen »Religion« zu untersuchen – wenngleich, wie oben bereits festgestellt worden ist, keine klare Definition von »Religion« im Kulturvergleich gefunden werden kann (vgl. Schmidt 2005: 311). Oftmals stellen Aussagen zu »fremden« Religionen einen »Ausdruck unserer eigenen Ängste und Sehnsüchte« dar (Hauschild 1993: 307), sodass die Religionsanthropologie vielmehr »einer Abfolge von Dekonstruktionen« impliziter, kultureller Vorannahmen gleicht

direction and character of historical development. As a consequence the method easily leads to tautologies and/or becomes supported by prejudices« (Warburg 1989: 45 zit. n. Bošković 2002: 117).

¹³ William Robertson Smith kann als eine Art Mentor seines jüngeren, schottischen Kollegen James George Frazer angesehen werden. Als Herausgeber der neunten Ausgabe der *Encyclopædia Britannica* teilt Smith Frazer für die Bearbeitung und Neuerstellung einiger anthropologischer Einträge wie z. B. zum Totemismus (1885) ein. Der Totemismus-Artikel wird infolgedessen von Frazer erweitert und 1887 als eigenständige Monographie veröffentlicht. Auch erscheinen ein Jahr nach Smiths einflussreicher Vorlesung *Lectures on the Religion of the Semites* (1889) die ersten zwei Bände von Frazers *Magnum Opus The Golden Bough* (1890), mit welchen er Smiths Methodik verfeinert und die *Myth-and-Ritual-School* (s. u. S. 41) auf Smiths Grundlagen begründet (vgl. Von Hendy 2001: 91f).

¹⁴ Letztlich scheitert meines Erachtens die Ethnologie (aber auch die Kultur- und Sozialanthropologie) mit ihrer alleinigen Fokussierung auf nicht-Westliche Gruppen oder Menschen, die im oder dem Westen »fremd« oder »anders« seien, um ihre traditionelle Ausrichtung, »primitive« Völker (egal, wie sie nun genannt werden) zu untersuchen, beibehalten zu können. Ein krampfhaftes Festhalten an diesen Kategorien verschließt meines Erachtens den Blick für kulturellen Wandel und inter- oder transkulturelle Kooperationen. Auch muss die Anthropologie – wenn sie ihrem Anspruch, den Menschen allgemein zu untersuchen, gerecht werden möchte – ihren Blick auch auf die Westlichen Gesellschaften, Ethnien und Menschen werfen, wofür meine Arbeit letztlich plädiert. Gleichzeitig gibt aber Lisa Kottas in ihrer Masterarbeit *Ghetto of the Mind* zu bedenken, dass nicht jede Menschengruppe als »Menschen« (u. a. Afrikaner_innen, Flüchtlinge, etc.) verstanden wurde und wird (vgl. Kottas 2017: 168–173).

(ebd.) – z. B. die Dekonstruktion der Annahme, Mythen seien Bestandteil ›ethnischer‹ oder ›primitiver‹ Religionen oder Anzeichen eines kulturellen Verfalls (dazu in »Kapitel 2, s. u. S. 37).

Die Religionsanthropologie hat sich – trotz ihrer anfänglichen Popularität – in Westeuropa kaum institutionalisiert; so gibt es hierfür keinen eigenen spezialisierten Lehrstuhl auf einer westeuropäischen Universität (vgl. Stausberg 2008: 312). Vielmehr fristet sie – speziell meiner Erfahrung nach – ein Nischendasein zwischen Anthropologie / Ethnologie, Religionswissenschaft und einigen Kulturwissenschaften (z. B. Indologie). Daneben bieten bspw. das religionswissenschaftliche Institut der Lancaster University ein eigenes BA-Curriculum in Religionsanthropologie und jenes an der University of Aberdeen (Schottland) einen Lehrgang für Postgraduierte in *Social Anthropology of Religion* an. Durch (oder trotz) diese(r) fließenden Grenzen steigt der Einfluss der Religionsanthropologie auf die Religionswissenschaft (vgl. Stausberg 2008: 312f).

Die Anthropologie nimmt vor allem im (teils) schwierigen Verhältnis zwischen der Religionswissenschaft zur Theologie eine abgrenzende Rolle ein. Die deutsche Theologie reagiert auf die seit den späten 1980er Jahren anwachsende Zahl von Studierenden an religionswissenschaftlichen Instituten mit einer Neupositionierung als *eine* Religionswissenschaft, womit sie religionswissenschaftliche Diskurse kreuzt – vor allem bei der Erforschung von Christentümern (vgl. Stausberg 2008: 314f). Als ein erster *offener* Bruch zwischen der Religionswissenschaft und theologischen sowie phänomenologischen Ansichten wird die Reaktion von R. J. Zwi Werblowsky auf die *keynote lecture* (ein programmatischer Vortrag) *The Future Task of the History of Religions* von Generalsekretär Claas Jouco Bleeker auf der internationalen Konferenz der IAHR 1960 in Marburg gewertet (vgl. Stausberg 2008: 315; Figl 2003: 26). Bleeker postuliert in seinem Vortrag, »dass Religion letztlich die Realisierung einer *transzendenten Wahrheit* ist« (Bleeker zit. n. Figl 2003: 27; meine Markierung). Im Folgenden entbrennt erstmalig eine Diskussion um die Rolle der Methodologie in der Religionswissenschaft (vgl. Figl 2003: 26). Werblowsky reagiert mit einem Manifest auf Bleekers Vortrag, in dem er fünf grundlegende Mindestvoraussetzungen für die Vorgangsweise in der Religionswissenschaft vorschlägt (vgl. Stausberg 2008: 315).

»The second of these presuppositions begins: ›*Religionswissenschaft* understands itself as a branch of the Humanities. *It is an anthropological discipline*, studying the religious phenomenon as a creation, feature and aspect of human culture[.]«

(Stausberg 2008: 315; nur Markierung in Zeile 2 von mir)

Werblowskys Stellungnahme wird zwar im offiziellen Konferenzbericht nicht erwähnt und von den Mitgliedern der *old school* ignoriert, jedoch unterschreiben zahlreiche damals prominente Religionswissenschaftler_innen wie Brandon, Brelich, Eliade, Lanternari und Marcel Simon das ›Marburger Manifest‹ (vgl. Stausberg 2008: 315), was dem späteren Aufkommen von neuen methodischen Ansätzen und der Multidisziplinarität in der Religionswissenschaft vorausgeht (vgl. Figl 2003: 27–29) – wovon die für diese Arbeit grundlegende anthropologische Vorgangsweise *eine* Herangehensweise unter vielen ist. Daher legt die Abhandlung keinen Wert auf die Findung von ewigen, absoluten Wahrheiten, wie in der Theologie oder Religionsphilosophie (vgl. Figl 2003: 38), sondern möchte – in diesem Fall – Mythen kultur- und sozialanthropologisch als ein menschengemachtes Phänomen betrachten und das Thema gemäß der sogleich vorgestellten ethnographischen Methodik bearbeiten.

»Writing is Theory«¹⁵:
Wie man mit der Anthropologie
Religionswissen schafft

Die wesentliche Methode der Anthropologie, soziokulturelle Phänomene wie Mythen zu untersuchen, ist die *Ethnographie* (v. griech. *graphia*, ›Beschreibung‹) (vgl. Fischer 2005a: 102). Der Begriff entsteht in Göttingen am Ende des 18. Jahrhunderts und bezeichnet ursprünglich – nach dem Vorbild der *Geographie* – das Fach der Völkerkunde selbst (vgl. Gingrich 2005: 70f; Fischer 2005a: 102). Noch heute besitzt ›Ethnographie‹ im Fach zwei Bedeutungen, da sich der Begriff zum Einen auf den *Prozess* der Datenerhebung und zum Anderen auf das geschriebene *Produkt* (Artikel, Monographien) von Anthropolog_innen bezieht (vgl. Sanjek 2006: 193; Fischer 2005a: 103). Eine allgemeine, meines Erachtens überbordende Definition von Ethnographie sieht sie als eine »beschreibende und theoretisch einbettende Darstellung eines Volkes bzw. seiner Lebensweise« (Fischer 2005a: 103). Eine solche Begriffsbestimmung suggeriert allerdings, dass ein_e Ethnograph_in die Kapazität besäße, die Gesamtheit einer untersuchten Gesellschaft in all ihrer Komplexität abbilden zu können – was noch in der Vorstellung wurzelt, dass die Ethnographie ›primitive‹, ›einfache‹ Gesellschaften (wie Jäger_innen- und-Sammler_innen-Kulturen) abbilde.

Die hier vorliegende Ethnographie versteht sich vielmehr als eine rahmende Textgattung, die einen Erkenntnisprozess zu einem soziokulturellen Phänomen abbildet und in einem methodischen ›Experiment‹ versucht, die hier behandelte Untersuchung zum Mythengebrauch

¹⁵ Zitat entnommen von Silverman 2005: 324.

in Jonathan Hickmans Supermenschen-Comics in eine Theorie zu fassen¹⁶ (siehe dazu »Kapitel 4). Da in der Postmodernen Ethnographie die Autorität von Ethnograph_innen zutiefst hinterfragt wird (vgl. Silverman 2005: 324), werden Begriffe und methodologische Konzepte nicht im Vorhinein von mir bestimmt und festgelegt, um Ethnoprojektionen zu vermeiden. Vielmehr werden meine Begriffe und Methoden explizit gemacht und kritisch diskutiert, so dass ein *Arbeitsbegriff* von »Mythe« für diese Abhandlung entsteht, der Vergleiche zwischen Hickmans und bspw. Hesiods Mythenverwendung – also transhistorische und -kulturelle Vergleiche – zulässt. Diese Arbeit bildet also nicht die Gesamtheit der hier behandelten »Mythengesellschaften« oder gar der Menschheitsgeschichte ab, sondern bemüht sich, einerseits Hickmans Umgang mit Mythen zu rekonstruieren und andererseits das soziokulturelle Phänomen »Mythe« in einem Westlichen, (Post) Modernen Kontext verständlicher zu machen.

Der personenzentrierte Ansatz, religionswissenschaftliche Phänomene anhand einer Person zu untersuchen, orientiert sich einerseits am ethnographischen Vorgehen, sich in den Feldforschungen vor Ort mit Individuen (im Gespräch oder alltäglichen Situationen) auseinanderzusetzen und aus den gesammelten Datenmaterialien Rückschlüsse oder Neuerkenntnisse auf individuelle Gegebenheiten oder Veränderungen abzuleiten »that effect shifts in the social order at large« (Sanjek 2006: 196). Andererseits bezieht sich das Konzept der *personenzentrierten Religionswissenschaft* auf eine in Lisa Kottas' Masterarbeit *Ghetto of the Mind* vorgestellte Arbeitsweise, den afroamerikanischen Comickünstler Jiba Molei Anderson und dessen Comic in Verbindung mit seiner Spiritualität zu untersuchen (vgl. Kottas 2017: 5–7).

Die personenzentrierte Religionswissenschaft steht meines Erachtens explizit im Gegensatz zu den statischen Entwürfen der Religionssoziologie, die Individuen in isolierte Analyse-kategorien unterteilt und Verhalten quantitativ ausdrückt. Die vornehmliche Aufgabe des personenzentrierten Ansatzes ist es, den Individuen *zuzuhören* (vgl. Sanjek 2006: 196) und ihre Lebensweise, ihr eigenes Verständnis und ihre eigene Kultur Anderen (auch mittels Empathie) verständlich und nachvollziehbar wiederzugeben (vgl. Salzman 2006: 366). Es gilt aber zu beachten, dass die ethnographischen Beschreibungen nicht nur die jeweils Untersuchten, sondern auch den_die jeweilige_n Forscher_in widerspiegeln (s. u. Reflexivität). Neben diesem humanistischen Blickwinkel sollen aber auch mögliche wissenschaftliche Generalisierungen und Erklärungsansätze bemüht werden (vgl. ebd.), die induktive Schlüsse für die Religionswissenschaft zulassen. Im Mittelpunkt stehen aber die Einbettung der jeweiligen Individuen in ihrer eigenen Kultur und aus ihrer Sicht auf diese (s. u. *emisch*). Gegebenenfalls sol-

¹⁶ Eine »Frühform« meiner theoretischen Herangehensweise kann in dem *Online-Essay Ist Selbstreflexivität im Comic eine Matter of Culture?* gefunden werden (vgl. Kottas / Schwarzenbacher 2018: 158–160).

len populäre Missverständnisse, die die Religion oder Spiritualität des Individuums betreffen, aufgeklärt oder auch Protest gegen solche aus der Sicht des Forschungsobjekts mitgeteilt werden (vgl. Salzman 2006: 367). Dieses ethnographische Verfahren soll einerseits Debatten zu dem jeweiligen Themengebiet provozieren und andererseits theoretische Revisionen sowie Innovationen anregen (vgl. Sanjek 2006: 196).

Im Gegensatz zur theologischen Anthropologie, »die den Menschen im Spiegel christl[icher] Ethik und Lehre betrachtet« (Müller 2005: 27), versteht sich der hier verwendete Ansatz der Religionsanthropologie als eine Metaperspektive auf das Menschsein; wie der Mensch Mythen konstruiert, lebt, einsetzt und reguliert. In einer religionsanthropologischen Perspektive sind Religionen wie z. B. Christentum, Buddhismus oder Islam eigene, religiöse Anthropologien, die den Menschen oder das Menschsein durch die jeweilige Linse betrachten und dessen Stellung in der Welt für sich oder auch interreligiös klären. *Die Religionsanthropologie ist daher eine Metaperspektive*, da sie diese Religionen als Produkte menschlicher Kulturen ansieht und gegebenenfalls miteinander vergleicht.

Dieses Postulat einer Metaperspektive birgt gleichwohl zwei wesentliche, methodische Unzulänglichkeiten, die Berücksichtigung finden müssen:

Zum Ersten untersuchen – wie in jeder Humanwissenschaft – Menschen andere Menschen, sodass dieser Ansatz nicht als eine metaphysische Disziplin zu verstehen ist, sondern als eine zutiefst anthropozentrische Perspektive. Der Begriff »Metaperspektive« bezieht sich hier verstärkt auf einen komparativen Charakter, der sich bemüht, allgemeine Aussagen zu religionswissenschaftlichen Fragen zu treffen und *biases* (dt. »Neigungen«, »Voreingenommenheit«) in den menschlichen »Erkenntnisapparaten« ausfindig zu machen.

Die zweite methodische Schwäche eines anthropologischen »Meta-Postulats« beruht auf der ontologischen Ebene. Auch wenn Anthropolog_innen und andere Religionsforscher_innen andere Religionen »nur« beschreiben, »schwebt« die jeweils beschreibende Ethnographie *nicht* über den Dingen. Sie ist nicht wertneutral oder »klinisch isoliert«, sondern ist eine bereits kognitiv verarbeitete Wiedergabe der eigentlichen Beobachtung (vgl. Kremser 2001: 140), sodass die Persönlichkeit maßgebliche Einflüsse auf das letztendliche Ergebnis haben kann. Darüber hinaus bewegen sich gerade Religionsanthropolog_innen in Feldern, die ihre eigenen, unbewussten Weltbilder herausfordern, indem sie Gesellschaften (vor Ort) untersuchen, wo z. B. Magie oder Geister als gesellschaftlich akzeptierte Kategorien Auswirkungen auf ihre Forschungen haben können (vgl. Wright 2008: 87). So kann bspw. ein_e Schaman_in auf »Zurück« seines_ihres Geistes, wegen dem (auch falschen) Verdacht auf Missionsbemühungen oder

aus Angst vor übernatürlichen Konsequenzen potentiell aufschlussreiche Informationen verwehren, sodass einem_einer Anthropolog_in aufgrund seiner_ihrer (christlichen oder Westlichen) Herkunft, Naivität oder sogar aufgrund unglücklicher, situativer Umstände bestimmte Beschränkungen auferlegt werden können (vgl. Wright 2008: 88). Ein_e Forscher_in unterliegt damit einerseits einer ›regionalen Ontologie‹ (vgl. Wright 2008: 85) und trägt andererseits seine_ihre eigene ›persönliche Ontologie¹⁷‹ mit sich – auf welche sich dieser Abschnitt aufgrund seiner Relevanz für diese Arbeit in einem Exkurs konzentrieren möchte.

»But the Goal is Ethnography«¹⁸:

Der religionsethnographische Arbeitsethos

Durch ihre westeuropäische bzw. US-amerikanische Prägung betreiben bis in die 1980er Jahre mehrheitlich Forscher_innen mit unterschiedlicher christlicher Prägung Religionswissenschaft (vgl. Stausberg 2008: 315). Obwohl sich die Nachkriegsgeneration (sogen. *Baby Boomers*) von Religionswissenschaftler_innen mittlerweile überwiegend als nicht explizit christlich versteht (vgl. ebd.: 316), werden zeitgenössische, Westliche Christentümer meist gemieden oder nach theologischem Muster untersucht, was letztlich auch die Marginalisierung von heterodoxen Christentumsformen verstärkt. Stattdessen liegt der religionswissenschaftliche Fokus auf außereuropäische, meist afrikanische Christentümer oder Pentecostal-Gruppierungen. Daneben finden sich aber auch *spiritual seekers* unter den religionswissenschaftlichen und -anthropologischen Studierenden und Lehrenden, die ihr Studium und ihre Forschung mit der Motivation betreiben, spirituell inspiriert zu werden (vgl. ebd.: 314f).

Solche spirituell Suchenden (auch ›Religionist_innen‹) streben nach religiöser Einsicht und Bestätigung ihres eigenen Glaubens durch ›andere‹ Religionsformen, indem sie eine spirituelle, ›innere Dimension‹ der Realität annehmen, auf die sich *alle* Religionen einheitlich beziehen würden. Obwohl sich solche Behauptungen im transkulturellen sowie historischen Vergleich nicht halten lassen, bewerten Religionist_innen solche Kontextualisierungsversuche als

¹⁷ ›Ontologie‹ ist die ›Lehre vom Sein‹ und meint in der Philosophie die verschiedenartigen, nicht systematisierten Ansätze zur Erklärung des Seins (vgl. Busse *et al.* 2014: 1). In den mir vorliegenden sozialanthropologischen Artikeln bleibt allerdings die genaue Definition von ›Ontologie‹ unklar. Wenn ich hier den Begriff ›Ontologie‹ verwende, so meine ich damit Konzepte, die Aussagen zur Beschaffenheit der Realität als Summe und zum Beziehungsgeflecht allen Seins treffen. In einer ›persönlichen Ontologie‹ nimmt eine Person an – oder hält es für möglich –, dass bestimmte ontologische Aussagen in Bezug auf ihr persönliches Erleben zutreffen. Mit diesem Begriff beschreibe ich nicht nur religiöse oder spirituelle Annahmen, sondern auch die lebensweltliche Verwendung von natur- oder geisteswissenschaftlichen Aussagen über die Welt, die der persönlichen Orientierung in der Welt dienen.

¹⁸ Titel (teilweise) übernommen von Miller 2017.

›wertlosen Materialismus‹, welcher angesichts der spirituellen Erkenntnisfähigkeit verblassen würde (vgl. Hanegraaff 2014: 11f; derselbe 2015: 56–58).

Ein lokales, historisches Beispiel für eine solche Suche nach Selbstbestätigung, die im krassen Widerspruch zur Datenlage steht, ist der Gründer des Wiener Völkerkunde-Instituts, Pater Wilhelm Schmidt. Dieser nutzte das Wiener Institut als Ausbildungsstätte für katholische Missionare für u. a. Afrika, welche Datenmaterialien zu seiner Theorie des Urmonotheismus in vornehmlich abgeschiedenen Sammler_innen-Gesellschaften erhoben. Diese kreationistische Theorie versucht, die Religionsethnologie mit der Bibel zu harmonisieren, indem sie behauptet, dass alle Völker ursprünglich einen Ein-Gott-Glauben besaßen, der mit der Zeit kulturell verfallen sei. Daher mussten die ›rückständigsten‹ Völker noch eine Form von monotheistischer Religiosität praktizieren. Obwohl die immense Datenlage Schmidts Postulat nicht bestätigen konnte, hielten seine Schüler bis in die 1970er Jahre an der Urmonotheismus-Theorie fest (vgl. Gingrich 2005: 97; 109f).

Ontologische Vorannahmen beschränken sich jedoch nicht allein auf explizit gläubige Personen: Ein atheistischer – und von Tanya Luhrmann als *peculiar* (dt. ›sonderbar‹) bezeichneter – Fall von ›Religionismus‹ ist meines Erachtens der Standpunkt des französischen Mythographen Claude Lévi-Strauss¹⁹, dass »the myths he described wrote themselves through him [...]« (Luhrmann 2018: 80). Diese Ansicht gründet sich nicht auf einen religiösen Glauben im herkömmlichen Sinn, sondern stützt sich auf linguistische Theorien (dazu s. u. Roland Barthes' Tod des Autors, S. 27, Strukturalismus, S. 45, und Postmoderne, S. 46).

Die Erforschung von Religionen stellt Wissenschaftler_innen also vor ein ontologisches Dilemma, wie der Glaube an Entitäten wie Gott oder andere religiöse Phänomene für den Erkenntnisprozess handzuhaben sind (vgl. Luhrmann 2018; Barnard 2006b: 64). Zwar gelten durchaus anerkannte Religionsanthropolog_innen wie E. E. Evans-Pritchard, Mary Douglas oder Victor Turner als gläubige Menschen, jedoch bleiben religiöse Findungserlebnisse, wie Evans-Pritchards Konversion zum Katholizismus unter dem Eindruck der Hexerei unter den Azande, oder Geisterglauben unter Anthropolog_innen zu großen Teilen ein Tabuthema (vgl. Luhrmann 2018: 79; vgl. auch Schmidt 2005: 311). Die Diskussion, wie mit ›regionalen Ontologien‹ im Verhältnis zum eigenen Weltbild umzugehen ist, führt die Religionsanthropologie in eine ontologische Wende, welche u. a. von Eduardo Viveiros de Castros Vortrag *Who is Afraid of the Ontological Wolf?* (vgl. 2014) getragen wird, und die dafür plädiert, dass die religiösen Sichtweisen von Beforschten nicht als falsch angesehen oder rational ›wegerklärt‹,

¹⁹ weiters zur Kritik am strukturalistischen Paradigma und Lévi-Strauss, s. u. S. 46.

sondern als gleichwertige »worlds of vision« bewertet werden sollen (Viveiros de Castro 2011: 133 zit. n. Luhrmann 2018: 80), um das anthropologische Denken auf Kosten des praktizierten methodischen Atheismus von »kolonialen Annahmen« zu »befreien«²⁰. Mittlerweile ziehen sich aber die anthropologischen Ontolog_innen auf bisherige, methodische Positionen wie den epistemologischen Relativismus zurück (vgl. Luhrmann ebd.; auch s. u.). Dennoch bleibt die Frage nach dem Umgang mit anderen Weltbildern bestehen, die Tanya Luhrmann zwar mit dem Ernstnehmen der eigenen Unsicherheit, »what is real« (2018: 81), erwidert, aber auf die ich mit einem methodischen Atheismus durkheim'scher Prägung reagieren möchte²¹.

Die Frage nach meiner Position in dieser Ethnographie scheint mir gerade in Hinsicht auf die personenzentrierte Religionsforschung um Jonathan Hickman interessant und muss meines Erachtens dargelegt werden, um einerseits klarzustellen, dass – auch wenn bestimmte Schwierigkeiten zur Erhebungslage bestehen (s. u. S. 28) – hier Hickmans Ansichten in meiner Interpretation und Herangehensweise wiedergegeben werden; andererseits lege ich hier bestimmte Grundpfeiler meines ethnographischen Arbeitens offen, um eine gewisse sozialwissenschaftliche Qualität und Aussagekraft zu gewährleisten. Die oben postulierte Metaperspektive religionsanthropologischen Arbeitens gründet sich daher auf bestimmte Prinzipien, um dem Umgang mit Modernen Mythen auf einer ontologischen Ebene zu begegnen.

Die Grundlage dieser Prinzipien gründet sich auf dem Arbeitsethos, Hickmans ontologische Wissensbestände (z. B. seine Definition von »Mythe«) als soziale Fakten – als seine »Sicht der Dinge« – zu *akzeptieren*. Die Methodik, religiöse Phänomene als soziale Fakten oder Tatbestände anzusehen, wurde von Émile Durkheim im Essay *De la définition des phénomènes religieux* (1897/98) für die Erforschung von Religion(en) vorgeschlagen. Das jeweilige Thema ist ohne eine vorgefasste Meinung, teleologische Argumentation, Mutmaßungen von individuellen Absichten oder übertriebene psychologische Erklärungen zu bearbeiten (vgl. Von Hendy 2001: 98). Ziel ist es, die Untersuchten und ihre Konstruktion(en) anhand eines veranschaulichenden theoretischen Modells *verstehen* zu lernen.

²⁰ Mit »kolonialen Annahmen« wird hier wohl auf das wissenschaftliche Selbstverständnis der Anthropologie verwiesen, welches die Disziplin für Nigel Rapport und Joanna Overing »[as] a child of the wedding of Enlightenment with nineteenth-century evolutionist thought« ausweist, »[which] could hardly escape its own parent's ambitions for domination in matters of reason, truth and scientific *respectability*« (Rapport / Overing 2000: 274). Mit einer solchen Einstellung dürfen Anthropolog_innen zwar daran glauben, »that powerful shamans are highly intelligent, but not that the shamans' stories about cosmic rays of paranoia and spirit ogres of the forest are true, or even rational« (ebd.).

²¹ Es ist schließlich nicht die Aufgabe eines_einer Religionsforscher_in zu *glauben* – nichtsdestoweniger können (oder vielmehr *sollten*) persönliche religiöse, spirituelle oder atheistische Empfindungen zwar in der Ethnographie beschrieben (s. u. (3) *Reflexivität*), aber möglichst von der Theorie getrennt behandelt werden.

Die unten stehenden, kurz diskutierten ethnographischen Prinzipien *ergänzen* Durkheims Ansichten, sodass methodische Schwächen von mir explizit genannt werden und programmatisch entsprechende Berücksichtigung finden.

- (1) Relativismus
- (2) ›Dichte Beschreibung‹
- (3) Reflexivität

ad (1) Relativismus

›Relativismus‹ meint hier, dass soziale Tatbestände in Relation zu anderen sozialen Tatbeständen gesetzt werden müssen und nicht über einen absoluten (bspw. teleologischen) Wertmaßstab beurteilt werden dürfen – d. h. dass ein bestimmtes kulturelles Phänomen im Rahmen der Kultur, aus der es stammt, beschrieben und schließlich bewertet werden soll; ohne entsprechende historische und kulturelle Einbettung sind induktive Verallgemeinerungen *nicht zulässig* (vgl. Silverman 2005: 262; Stagl 2005a: 226). Daher ist es meines Erachtens notwendig, nicht nur Daten zu präsentieren, die sich allein mit Hickmans Mythenumgang befassen, sondern auch Materialien mit einzubeziehen, die sein Umfeld (Comic-Industrie), seine ›Kultur‹ (Science Fiction) und Lebenswelt betreffen, um das vorliegende Phänomen möglichst *dicht zu beschreiben*, wodurch man_frau zu einem umfassenderen Urteil kommen soll.

ad (2) ›Dichte Beschreibung‹

Der Begriff ›dichte Beschreibung‹ (eig. engl. *thick description*) wurde vom amerikanischen Anthropologen Clifford Geertz eingeführt, den er vom britischen Philosophen Gilbert Ryle übernommen hat (vgl. Geertz 1973a: 6–10). Für Geertz ist Kultur ein Ensemble von Texten, das von Anthropolog_innen »over the shoulder of those to whom [the texts] properly belong« interpretiert werden muss (vgl. Geertz 1973b: 452f). Menschen leben laut ihm in kulturspezifischen Symbolsystemen, die sie sowohl prägen, als auch selbst beeinflussen können. Die Bedeutung dieser Symbole muss aus der Perspektive der betroffenen Menschen verfasst werden und möglichst viele Fakten einbeziehen (daher ›dicht‹) (vgl. Gottowik 2005: 79), sodass ein ethnographisches ›Netz an Bedeutungen‹ hervorgeht, das das jeweilige Phänomen relativistisch erklärt (vgl. Silverman 2005: 321) und Bedeutungsstrukturen und -zusammenhänge offenlegt, »die den Einheimischen selbst verborgen bleiben« (Gottowik 2005: 79). Dennoch bleibt jede *noch so*

dichte Beschreibung lediglich eine Annäherung an die Perspektive der behandelten Personen und gibt kein textliches Replikat einer Kultur wieder (vgl. Gottowik 2005: 80).

Die dichte Beschreibung wird hier durch die Fokussierung auf Macht und Konflikt ergänzt, die ich aus dem Ethos der sogenannten anthropologischen *Manchester School* um Max Gluckman beziehe (vgl. Barnard 2006a: 84–87), und die sich gegen Vorstellungen von gesellschaftlicher Stabilität und Uniformität wendet (vgl. Barth 2005: 38). Dieser Blick auf Macht und Konflikt, und wie sie gesellschaftliche Phänomene formen, wird am Beispiel von Mythen und Gender (z. B. die Mythe von Kore, s. u. S. 53) bzw. Herrschaft (s. u. Mythenmanufaktur, S. 55f) an theoretischen Ausführungen erläutert.

ad (3) Reflexivität

Das Prinzip der methodischen ›Reflexivität‹ und Selbsthinterfragung des eigenen Selbst stellt zuletzt den eigentlichen Kern der oben etablierten Metaperspektive der Religionsanthropologie dar. Dadurch, dass Menschen andere Menschen oder menschliche Phänomene untersuchen, hängt die Untersuchung von zahlreichen zwischenmenschlichen Faktoren wie dem Grad der Sympathie (oder auch Antipathie) zum Forschungssubjekt, dem Ausmaß des Verstehens oder von (un)bewussten Vorurteilen (auch Idealisierungen) ab. Die Persönlichkeit eines_einer Forscher_in wird in der anthropologischen Arbeit zum Messinstrument (vgl. Kremser 2001: 138), deren methodische Herangehensweise oder Erkenntnisprozesse bspw. infolge unzureichender Finanzierung und durch andere Auswirkungen auf Zeit- und Organisationsressourcen zudem beeinflusst werden können (vgl. Salzman 2006: 365).

Um andere Personen – von anderen Kulturen oder Zeiten ganz zu schweigen – akkurat verstehen und beschreiben zu können, muss ein_e Forschende_r sich im Klaren über solche Einflussgrößen und ihre Auswirkungen auf das Unternehmen sein. Weder ›die Mythe‹ als kulturelles Phänomen, noch Jonathan Hickman als *person of interest* sind Gegenstände, die einfach »da [liegen] [...und] darauf [warten], vom Wissenschaftler untersucht zu werden« (Kremser 2001: 138; auch in ähnlichem Kontext zit. in Kottas / Schwarzenbacher 2018: 158). Beide ›Gegenstände‹ existieren unabhängig von mir und entziehen sich zu – zugegeben – sehr großen Teilen meiner Wahrnehmung (vgl. dazu Kremser 2001: 140). So hängt der Zugang zum Interessensfeld der ›Mythen‹ und zur Erkenntnis, was Mythen nun sind, vor allem vom Vorhandensein von

Zeit (für Recherche), Verfügbarkeit von Materialien²² (in Bibliotheken, im Internet oder Buchhandel), Eigen- und institutionellen Interessen (Abschluss) und der eigenen Finanzlage ab. Daher bildet diese – wie jede wissenschaftliche – Arbeit, eine schriftlich festgehaltene Momentaufnahme eines Forschungsprozesses ab, »der offen und [eigentlich] *niemals* abgeschlossen« werden kann (Kottas / Schwarzenbacher 2018: 159). Unter diesen Umständen *darf* eine Ethnographie das Scheitern eines Forschungsvorhabens beinhalten (vgl. Miller 2017: 28). Probleme und Fehler sind *Teil* eines Forschungsprozesses – wenn nicht ständige Begleiter_innen wissenschaftlichen Arbeitens – und dienen folglich der Methodenkritik (vgl. Kremser 2001: 140).

›Reflexivität‹ bezieht sich daher auch auf den Umgang mit Theorien und Methoden. Demnach können behandelte Individuen durch eine selektive Repräsentation – bei gleichzeitig dichter Datenlage, aber deskriptiver, autoritärer Rhetorik (vgl. Rosaldo 1986: 87–93) – unter der ›Allmacht‹ einer Theorie ›begraben‹ werden; wie sich an der anhaltenden Kritik am Religionsanthropologen Edward Evan Evans-Pritchard zeigt²³ (vgl. Sanjek 2006: 195; Barnard 2006a: 170; Rosaldo 1986). Dessen religionsanthropologische Monographie *Nuer Religion* (1956) bemüht sich zwar ihren Leser_innen die Essenz der gleichnamigen Religion durch die Worte, Symbolismen und Rituale der Nuer_innen deskriptiv zu versinnbildlichen, »[i]t is worth remembering, though, that 'Nuer religion' is not itself a Nuer concept; it is [Evans-Pritchard's] one« (Barnard 2006a: 160). Die Wahl von Theorien sollte sich daher – auch in einer möglichen Kombination aus mehreren Ansätzen (vgl. Salzman 2006: 365) – verstärkt am Handeln und an den Strategien der untersuchten Individuen orientieren (induktiv), und weniger an einer bereits vorhandenen Theorie (deduktiv), um vorschnelle Verallgemeinerungen zu vermeiden.

Um diese Diskussion zum Abschluss zu bringen, wird mein Postulat einer Metaperspektive des religionsanthropologischen Arbeitens philosophischen, theologischen oder naturwissenschaftlichen Ansichten wahrscheinlich nicht gerecht; eher ist die Religionsethnographie eine wissenschafts*literarische* Metaperspektive, durch die Menschen über das Menschsein schreiben – was von allen am Schriftstück Beteiligten – Ethnograph_innen wie Rezipient_innen – eine kritische (Selbst-)Reflexion abverlangt.

²² So bin ich auch auf Vorarbeiten anderer Wissenschaftler_innen aus anderen Disziplinen mit ergänzenden Interessensfeldern angewiesen. Ein Ausbleiben solcher Arbeiten zu einem bestimmten Teilaspekt meiner Recherche schränkt damit auch meine Untersuchung ein. Bspw. beschäftigen sich zwar zahlreiche Artikel mit Alchemie (vgl. u. a. Hedesan 2015; Stuckrad 2004: 152–159; Voss 1998), aber nur drei Quellen behandeln (eher kurz) die Rolle von Mythen oder mythischen Figuren in dieser okkulten Wissenschaft (vgl. Secret 1992a; Secret 1992b sowie Powell 2009: 26f) (näheres dazu, s. u. S. 106).

²³ Evans-Pritchards Monographie *The Nuer* (1940) »subordinat[es] [the Nuer] to a powerful theory of how descent ideology organizes group life and cattle management against the vagaries of annual ecological transformation and population movement« (Sanjek 2006: 195).

Follow the Writer:

Herangehensweise in der Datenerhebung

Die Aufgabe der vorliegenden Ethnographie ist es, das konsumkulturelle Einsetzen von Mythen aus der *emischen* Sicht von Jonathan Hickman nach den oben behandelten Prinzipien darzustellen. ›Emisch‹ bezeichnet die Interpretation von Handlungen und Begriffen durch eine kulturspezifische Wahrnehmung – d. h. Menschen nehmen einen bestimmten Begriff – z. B. ›Mythe‹ – nicht als solchen wahr, sondern interpretieren diesen anhand ihrer kulturellen Sozialisation und Lebenserfahrung (vgl. Barnard 2006c: 182). Dem *sollte* die *etische* Sichtweise gegenüberstehen, welche eine objektive, universale Wahrnehmung – in wissenschaftlichen Kategorien wie biologischen Taxonomien, physikalischen Messungen oder Genealogien – einnimmt. Der Begriff ›etisch‹ versteht sich als explizit *außerkulturell* (oder *nicht-kulturell*) (vgl. Barnard 2006a: 114), weswegen er abzulehnen ist, da die Position eines_einer Forscher_in auch seiner_ihrer kulturellen Wahrnehmung unterliegt und damit selbst ›emisch‹ ist.

Dieser Ansatz, Hickmans emische Perspektive auf seine Comicgeschichte zu behandeln, richtet sich explizit gegen Roland Barthes' Postulat vom *Tod des Autors*. Der Strukturalist Barthes meint in dem gleichnamigen Essay, dass ein_e Autor_in für die Interpretation des niedergeschriebenen Textes aus semiotischer Sicht keinerlei Bedeutung besäße – er_sie erfülle ausschließlich die Funktion des Schreibens (vgl. Barthes 1977: 145). Was aus einem Text spräche, ist für Barthes (wie die Mythe bei Lévi-Strauss, s. o. S. 22 sowie unten S. 45) schlicht *die Sprache selbst* (vgl. Barthes 1977: 143f).

»The text is a tissue of quotations drawn from innumerable centres of culture. [... The Author's] only power is to mix writings [...]. Did he wish to *express himself*, he ought at least to know that the inner 'thing' he thinks to 'translate' is itself only a ready-formed dictionary[.]«
(Barthes 1977: 146)

Als ein mögliches Argument gegen das ›Verschwinden des Autors‹ im Angesicht des Textes (vgl. Barthes 1977: 147) kann der antik-griechische Dichter Homēr herangezogen werden. Hier können klassische Philolog_innen trotz dessen fragwürdigem, legendärem Charakter bestimmte (kulturelle, historische) Attribute eines Autors in den Werken *Ilias* oder *Odyssee* ausmachen, wie seinen Dialekt, moralische Strukturen oder die politischen Verhältnisse seiner Zeit (vgl. Encyclopaedia Britannica 1998; Rüpke 2012: 44; Dowden 2000: 63) – was somit darauf hindeutet, dass ein_e Autor_in nicht mit dem Verfassen des Textes ›stirbt‹, sondern der Text (teils) profunde Rückschlüsse auf ihn_sie zulassen kann.

Um den Comicautor Hickman im späteren Verlauf der Arbeit nachvollziehen zu können (s. u. ab »Kapitel 4), wurde daher zur Erhebung relevanter Daten die Arbeitsweise der *multi-sited ethnography* für dieses Fallbeispiel adaptiert (vgl. Kottas 2017: 6f). Diese versucht im Gegensatz zur klassischen *single-sited ethnography*, Menschen, Praktiken oder Phänomene über lokale Grenzen hinweg und an mehreren, zusammenhängenden Standorten zu untersuchen, um die Bewegung und Transkulturalität von kulturellen Prozessen besser erfassen zu können (vgl. Marcus 1995: 96f). Ihr Initiator, George E. Marcus, stellt dafür mehrere *modes of construction* vor (vgl. ebd.: 105–113), die einem_einer Ethnograph_in als Anleitung dienen, einer Metapher (vgl. ebd.: 108) oder Geschichte (vgl. ebd.: 109) entlang mehrerer Quellen »nachzufolgen« (z. B. »Follow the Metaphor« oder »Follow the Plot, Story or Allegory«).

Meine Ethnographie gründet sich auf einer Adaption von Marcus' Ansatz, da ich den Autor Hickman »[through] the realm of discourse and modes of thought« (Marcus 1995: 108) »verfolge« — d. h. ich beziehe mich nicht allein auf seine Aussagen in Interviews, sondern ziehe neben der zu bearbeitenden Comicserie *The Avengers* auch weitere Werke unter Hickmans »Federführung« heran (z. B. *Pax Romana* oder *God is Dead*), und sehe sie in *einem* Zusammenhang, um bestimmte Motive, Ideen oder Diskurse in Hickmans interpretativer Logik herausarbeiten zu können. Diese von mir sogenannte *Follow the Writer*-Methode richtet sich in der Quellenwahl nach Jonathan Hickman — oder wie es Lisa Kottas in ihrer bereits erwähnten Masterarbeit formuliert:

»Wo auch immer [der Autor; Bearb. M. Schw.] auftritt, was auch immer er anfasst; dort liegt der Fokus meiner
Forschungen.«
(Kottas 2017: 6)

Aufgrund dieser Einstellung wurde auch Hickmans Lieblingsbuch *God Emperor of Dune* aus der Romanserie *Dune* von Frank Herbert (vgl. Marshall 2015: 320n; Khouri 2007; Blanch / Pierce 2014: 17:50min) untersucht und mit der vorliegenden Comicgeschichte abgeglichen, um einen besseren Eindruck auf die narrativen Vorgänge und (möglichen) Interpretation zu gewinnen. Dieser Ansatz begründet sich — entgegen möglicher Vorstellungen der Leser_innen — auf Hickmans Verschwiegenheit in Sachen Interpretation seiner Geschichten, sodass ein »Nachverfolgen« seiner Quellen und Kontextualisieren seines Geschichtenerzählens notwendig wurde. So beschreibt und begründet der Comicautor in einem Vortrag seine »Philosophie« in der Unterhaltungsindustrie wie folgt:

»How do you be not a brand but an artist, a real artist, whose work is about the art. One thing that you can't do is *talk about* the art. Like the *exchange* is real between me and someone when they buy a book of mine, because I *make* something and I give it to you. [...] What I don't have any *right* to do [...]—where I stop being an artist—,

is when I break that exchange, and I say: ›Here is the thing I am selling, and here it is what it's about, and here is what the *story means*, and here is me explaining my art entirely, *and* (pause)—*consumer*—this is it how you should feel about it, and if you don't agree with me, then you are wrong. [...]‹ When you break that barrier [...] between you and the person who is consuming the pop culture that you're making, then you're actually committing suicide. [...] If you got something to say [...], *don't say it!* [...] Just *don't!* Just give it to people and let 'em figure it out. That's the cool thing about ideas is that they're *infectious*. This is why I don't do interviews [...] anymore, because all questions are ›What did you mean?‹ [...] It's why all of my synopses are *dishonest* [...] they] are blatant *lies* [...]»

(Hickman 2018: 4:55–8:20min; meine Transkription)

Infolgedessen fehlen besonders im dritten Teil der Abhandlung nähere Details zu Hickmans ›Warum‹ in der Interpretation der Geschichte, sodass es hier nicht um einen dahinterliegenden persönlichen *Glauben* gehen kann, sondern nur um ihre ›bloße‹ Bedeutung und wie sie den Zeitgeist (z. B. Gött_innenbilder, Weltbild, Sinn des Lebens) im Zusammenhang mit der Comicwelt widerspiegelt. Um Angaben zur Textinterpretation zu treffen, werden daher religionsphilosophische und ontologische Konzepte aus dem Bereich der Science Fiction (besonders aus *Dune* und H. P. Lovecrafts *Call of Cthulhu*) zum leichteren Verständnis herangezogen, die mit Hickmans Aussagen und Diskursen (kritisch) überprüft werden. Ein solches Aufarbeiten der emischen Struktur liegt nichtsdestoweniger im Aufgabenbereich von Ethnograph_innen, denn »as informants [...] might be unable to describe the emic system which underlies their cultural understandings and practices. The discovery of that system is the task of the analyst, not the informant« (Barnard 2006a: 114).

Das ethnographische Dreieck

Diese ethnographische Arbeit stützt sich aufgrund der oben genannten Schwächen auf ein anthropologisches Dreieck, das die folgenden Kapitel über die Arbeitsschritte *kritische Reflexion*, *Vergleichen* und *Dichtes Beschreiben* gestaltet (bei Sanjek: *ethnography*, *comparison* und *contextualization* (vgl. 2006: 193)). Diese dienen uns dazu, ein soziokulturelles Phänomen wie Mythen in einer zeitgenössischen, US-amerikanischen Superheld_innengeschichte betrachten zu können. Deswegen müssen ›Maßstäbe‹ und ›Werkzeuge‹ in Form von Begriffen und Definitionen ›gezimmert‹ werden, die einen möglichst weiten historischen, kulturellen und menschheitsgeschichtlichen Vergleich zulassen, um einerseits kulturelle Entwicklungen und Übergänge auszumachen; und um andererseits das behandelte Beispiel *nicht* als isolierten Einzelfall erscheinen zu lassen. Daher muss ein ›komparativer Rahmen‹ festgelegt werden (vgl. Sanjek 2006: 195f), der eine klare Arbeitsdefinition von ›Mythe‹ zulässt, sodass dieser

ähnliche Phänomene valide erklären und vergleichen kann. Die Findung dieses Arbeitsbegriffs steht im Fokus des I. Hauptteils, der in den folgenden Kapiteln möglichst transparent aufschlüsselt, was eine ›Mythe‹ ist.

Da uns meinem Arbeitsethos nach die Gesellschaft bereits vordefinierte Kategorien bereitstellt (vgl. Parkin 2005: 177), gilt es die uns sozial aufbereitete Kategorie ›Mythe‹ und deren Hintergründe kritisch zu hinterfragen. Hierzu wird die Wissenschaftsgeschichte als Teil der Religions- und Begriffsgeschichte betrachtet (vgl. Mohn 2004: 304). Das zweite Kapitel befasst sich dementsprechend mit dieser kritischen Aufarbeitung des akademischen Mythenbegriffs, und dient als ausformulierte Problemstellung dieser Arbeit. In Kapitel 3 wenden wir uns sodann dem (dichten) Beschreiben, Kontextualisieren und Vergleichen mythischer Erzählpraktiken in Antike und Neuzeit zu, um eine Arbeitstheorie zu entwickeln, die uns ein Basisverständnis zu Mythen bereitstellt, mit dem in den Untersuchungsgegenstand – Jonathan Hickmans Comicgeschichte – übergeleitet wird.

2. Die Vielfalt mythischer Theorien: Eine Kritik an den akademischen Mythenbegriffen

Befasste sich Kapitel 1 mit der ethnographischen Schrift als literarischem Werk, das von Menschen über Menschen oder menschliche Phänomene unter Berücksichtigung bestimmter Prinzipien (u. a. kulturelle Relativität, Dichtes Beschreiben und Reflexivität) verfasst wird, widmet sich dieses Kapitel in ähnlicher Weise der akademischen Begriffsbildung von Mythen.

Begriffe wie ›Mythe‹ beschreiben keine kulturellen Essenzen ›an sich‹, sondern bezeichnen kulturelle Konstrukte, die sich (auch unter Mithilfe von Wissenschaftler_innen) soziohistorisch entwickelt haben. Da das Schreiben ein wesentlicher, meist implizit gehaltener Teil der Repräsentation von Forschungsergebnissen ist, ist die verwendete Sprache als ein kommunikatives ›Werkzeug‹ anzusehen, dessen ›Feinheiten‹ wie Definitionen oder Gedankenmodelle explizit gemacht werden müssen, um den Lesenden darzulegen, dass (und warum) ›Mythe‹ nicht immer ›Mythe‹ ist. Hier soll demonstriert werden, dass Mythenbegriffe aus Theorien und Denkschulen nicht untereinander auswechselbar sind, ohne Unschärfemomente zu erzeugen.

Diese nächsten zwei Kapitel beschäftigen sich somit anhand ethnographischer Prinzipien mit der Leitfrage ›Was *sind* Mythen?‹ Während dieses Kapitel also vorhandene Ansätze zu

Mythen kritisch reflektiert und deren Herkunft und impliziten Annahmen dekonstruiert, behandelt Kapitel 3 (ab S. 49) im Rahmen einer transhistorischen, transkulturellen Ethnographie die Rolle des mythischen Erzählens, um einen Basisbegriff von ›Mythe‹ zu erarbeiten, der das Phänomen auf *eine* – d. h. *nicht*-universale – Weise erklärt. Dieser wird das begriffliche Fundament der Arbeit bilden, auf welchem verschiedene Mythenbegriffe aufgebaut und untereinander verglichen werden können, um Transformationen mythisch-narrativer Strukturen in Hickmans *Avengers*-Geschichte besser ersichtlich zu machen.

›Was sind Mythen?‹

Akademische Definitionsversuche

Wie die Wiener Anthropologin Elke Mader hervorhebt, ist es nicht einfach, den kleinsten gemeinsamen Nenner in der Definition von ›Mythe‹ auszumachen, sodass eher »ein Konsens [...] darüber« besteht, »was Mythen *nicht* sind« (Mader 2008: 13; auch in Schwarzenbacher 2015: 4f; meine Markierung). Eine *theory of everything*, die *alle* Theorien unter einen einheitlichen Mythenbegriff vereint und verallgemeinernd erklärt, ist daher unmöglich, da ›Mythe‹ in einer Fachrichtung eine Bedeutung annimmt, die inkompatibel mit der Verwendung des gleichen Begriffs in einer anderen ist. Schließlich tragen heute u. a. Anthropologie / Ethnologie, Philosophie, Psychologie, Soziologie, Theologie (vgl. Hödl 2003b: 570), Kognitions-, Sprach- (vgl. Mader 2008: 8) und Literaturwissenschaft (vgl. Segal 2004: 79–90; Bohrer 1983) oder klassische Philologie zur Vielfalt mythischer Begriffe und Theorien bei.

Die denkbar einfachste Erklärung bietet der Psychologe Robert Segal, welcher ›Mythe‹ schlicht als eine Geschichte, einen Glauben oder ein Credo (wie z. B. das amerikanische ›vom Tellerwäscher zum Millionär‹) auffasst (vgl. Segal 2004: 4). Segals Ansatz steht nun aber am Anfang eines Spektrums, welches dieser simplen Definition zahlreiche Bedingungen ›anhängt‹, damit eine Geschichte erst als eine Mythe ›anerkannt‹ wird. So berichtet der Klassizist Barry B. Powell, dass für manche Forscher_innen ›Mythe‹ eine traditionelle Geschichte sein soll, die *ernste* Themen bespricht, indem die behandelten Gött_innen nicht humoristisch sein dürfen (vgl. Powell 2009: 16). Elke Mader merkt wiederum an, dass Mythen nicht nur mündliche oder schriftlich verfasste Erzählungen sind, sondern auch visuelle oder performative Dimensionen aufweisen (vgl. Mader 2008: 13), da sie z. B. getanzt oder nachgespielt werden können (vgl. ebd.: 23). Der Religionswissenschaftler Hans Gerald Hödl sieht Mythen als den kosmologisch »„lehrhaften“ Teil« einer Religion, welcher der handlungsorientierten, rituellen Dimension gegenübersteht (vgl. Hödl 2003b: 571). Demgegenüber sind Mythen in den Sit-

zungen des Psychotherapeuten Rollo May narrative Muster, die einer sinnlosen Welt Sinn verleihen (vgl. May 1993: 15), indem sie Individuen als persönlich anzueignende Narrationen mentale Stabilität in Verbindung mit ewigen Werten anbieten (vgl. ebd.: 16; 20).

Diese kurz illustrierte Mannigfaltigkeit an Ansichten fängt das Paar Aleida und Jan Assmann in einer Liste von sieben differenzierten Mythenbegriffen ein, was als ›Mythe‹ bzw. ›Mythos‹ gesehen werden kann. Nach ihnen fallen Mythen in folgende (idealtypische) Kategorien (kurz M1–7) (vgl. Assmann / Assmann 1998: 179–181):

- M1. Mythos als eine im Westen überwundene, archaische Denkweise (z. B. Irrationalität, Aberglaube, kognitives Missverständnis oder falsches Bewusstsein)
- M2. Mythos als zeitgemäße Allegorie einer zeitlosen Wahrheit (neuplatonische Mythenhermeneutik, s. u.)
- M3. Mythos als kosmologisches oder die gesellschaftliche Ordnung legitimierendes Regelwerk in schriftlosen Gesellschaften (ethnologischer Begriff, s. u. S. 42)
- M4. Mythos als nationales, gesellschaftspolitisches Credo (z. B. der *American Dream* oder John Winthrops *City upon the Hill*)
- M5. Mythos als erzählerisches Element (z. B. Mythe als der Inhalt einer Geschichte, s. u. S. 101)
- M6. Mythen als (abendländisch) literarische Werke, die existentielle Fragen des Menschseins erörtern (z. B. *Parzival*, *Faust*, *Robinson* oder *Werther*)
- M7. Mythen als politische Ideologien und parawissenschaftliche Gesellschaftstheorien (z. B. Marxismus oder Sozialdarwinismus (vgl. Hödl 2003b: 571))

Diese Aufzählung ließe sich noch beliebig mit weiteren Einträgen fortführen, wie z. B.:

- M8. Mythos als Verklärung (z. B. der ›Mythos Cordoba‹ oder »Mythos Woodstock« (Schuster 1993: 192))
- M9. Mythos als Synonym für Mystik (z. B. mythische Erfahrung, mythische Landschaft)
- M10. Mythos als eine Glaubensform oder Religion (z. B. bei NSDAP-Ideologe Alfred Rosenberg²⁴ oder dem Mythologen Joseph Campbell²⁵)

²⁴ Autor des rassentheoretischen Nazi-Pamphlets *Der Mythos des 20. Jahrhunderts* (1930), womit er »de[n] Mythos des Blutes« meint, »de[n] Glaube[n], mit dem Blute auch das göttliche Wesen des Menschen überhaupt zu verteidigen« (Rosenberg 1934: 114).

²⁵ So kritisiert Powell an Campbell, dass dessen Arbeiten »für die Wissenschaft [...] nur begrenzt nützlich [sind], da er nicht zwischen Mythos und Religion unterscheidet« (2009: 40).

M11. Mythos als ein missverstandenes oder verklärtes historisches Ereignis (auch Euhemerismus²⁶ (vgl. Hödl 2003b: 573; Powell 2009: 22f) – z. B. die Noah-Geschichte als Hinweis auf eine globale Flut (vgl. Segal 2004: 11f))

Dabei gilt es zu beachten, dass sich all diese Definitionsversuche auf langwierige, intensive Diskussionen unter europäischen Gelehrten gründen, woraus sich überhaupt erst der Begriff ›Mythe‹ gebildet hat. Im Mittelalter werden nämlich Erzählungen mit paganen Gött_innen *fabulae* – *nicht* Mythen o. ä. – genannt und in Handbüchern gesammelt (vgl. Powell 2009: 25). Auch steht über Jahrhunderte hinweg *nicht* die kulturelle Erzählproduktion im Mittelpunkt des Mytheninteresses, sondern die *Interpretation* dieser Fabeln (vgl. Von Hendy 2001: 2), was sich – unter Einfluss des Neuplatonismus – auf das Herauslesen einer höheren moralischen Wahrheit bezieht (ähnlich dem M2-Begriff oben) (vgl. Powell 2009: 24):

»Eines der einflussreichsten [Fabelhandbücher; Anmerk. M. Schw.] waren die *Mythologien* [eigentlich *Mythologia* (vgl. Brisson 1996: 178); Anmerk. M. Schw.] des FULGENTIUS, eines nordafrikanischen Christen im 6. Jahrhundert n. Chr. Wollte ein Leser einen Bericht über einen bestimmten Gott nachlesen, fand er einen knappen Text, der die Geschichte und eine auf Allegorese basierende Moral enthielt.«
(Powell 2009: 25)

In diesem Sinne beschreibt der Begriff ›Mythologie‹ zunächst kein Bündel an Geschichten, sondern meint ursprünglich die Wissenschaft von der allegorischen Interpretation von Fabeln (vgl. Von Hendy 2001: 3).

Wenn also rezente Religionsanthropolog_innen wie Elke Mader von Mythe »als einer *besonderen* Art von Erzählungen« (2008: 16; meine Markierung) sprechen, so ist diese Aussage – wie jede andere zu Mythen – das (zwischenzeitliche) Fazit einer langen fachlichen Diskussionskette und keine historische oder naturgesetzliche Tatsache. Während z. B. Mircea Eliade Mythen – als Ausdruck dieser ›Besonderheit‹ – als ›Heilige Geschichten‹ (*sacred history*) definiert, die während sie im Ritual erzählt werden, eine längst vergangene, übernatürlich geprägte Vorzeit vergegenwärtigen (vgl. Eliade 1963: 5f), sind sie bei den antiken Griechen des 8. Jahrhunderts v. Chr. zur Unterhaltung gedacht (vgl. Rapport / Overing 2000: 270; auch s. u. S. 57).

Andrew Von Hendy hebt zudem hervor, dass das Verständnis von ›Mythe‹ als eine relevante und / oder religiöse Erzählung eine *Moderne Konstruktion* ist, die sich einerseits auf Revolutionen, wie die Aufklärung und Gegenrevolutionen wie die Romantik, und andererseits

²⁶ Genauer zur historischen Allegorese (›Euhemerismus‹) und seiner – meines Erachtens – neueren Ausformung, dem ›kosmischen‹ E. (Lovecraft, von Däniken), findet sich unten S. 190.

auf koloniale Interessen bezieht (vgl. Von Hendy 2001: 2f); denn erst der französische Aufklärer Bernard Fontenelle isoliert Fabeln in seinem Buch *De l'origine des fables* (1724) als eine eigene Kategorie von Geschichten (vgl. Powell 2009: 27). Den Begriff ›Mythos‹ selbst führt der Italiener Giambattista Vico in seiner *Scienza Nuova* (1725) (wieder) ein (vgl. Von Hendy 2001: 12), indem er das lateinische *fabula* mit dem griechischen *mythos* identifiziert, und es als *vera narratio*, als Natursprache (*natural speech*) oder poetisch-symbolische Ursprache der frühen Pagan_innen, versteht (vgl. Vico 1948: §401²⁷; §34; §374).

Verdeutlicht wird die Konstruktion von ›Mythe‹, wenn die frühesten, schriftlichen Quellen herangezogen werden, in denen der Begriff erwähnt wird. Das Wort stammt vom altgriechischen *μῦθος* (*muthos*, sprich *mûðos*, nicht *mü-tos*; dt. ›Wort‹, ›Plan‹, ›Absicht‹, ›Rede‹ oder ›Erzählung‹ (vgl. Hödl 2003b: 571)) ab und meint für Homēr eigentlich eine autoritative Rede (vgl. Williamson 2004: 7), die von einer mächtigen Person öffentlich, ausführlich und mit emotionaler Überzeugungskraft geäußert wird (vgl. Powell 2009: 2)²⁸. Ein solcher *μῦθος* wird in der ersten Szene der *Ilias* vom griechischen Heerführer Agamemnon gegen den trojanischen Priester Chryses wie folgt ausgesprochen:

»Doch dem Atreus-Sohn Agamemnon behagte das nicht im Mute,
Sondern er schickte ihn [den Priester] übel fort und legte ihm den harten *mythos* auf:
»Dass ich dich, Alter! nicht hier bei den hohlen Schiffen treffe:
Nicht dass du jetzt verweilst noch auch später wiederkehrst!
Kaum werden dir sonst Stab und Binde des Gottes helfen!
Die [Tochter des Priesters; Anmerk. M. Schw.] aber gebe ich nicht frei: erst soll über sie noch das Alter kommen
In unserem Hause in Argos, fern dem väterlichen Lande,
Am Webstuhl einhergehend und mein Lager teilend.
Doch geh! reize mich nicht! damit du heil nach Haus kommst!«
(Homer, *Ilias* 1, 22–32 zit. n. Powell 2009: 2)

²⁷ Da Vico sein Werk in einzelne Abteilungen eingeteilt hat, weise ich mit dem Zeichen ›§‹ auf die betreffenden Passagen hin, um eine editionsübergreifende Orientierung für die Leser_innen zu gewährleisten.

²⁸ Für ›*muthos*‹ gibt es eine Vielzahl von ungesicherten, etymologischen Herleitungen. So vermutet man_frau, dass das Wort von den griechischen Verben *muô* (von *mu*; dt. das ›Sichschließen‹ von Augen, Lippen oder Wunden) oder *muéo* (›belehren‹, ›einweihen‹; in Verbindung mit den Mysterienreligionen) abstammt (vgl. Hödl 2003b: 571; Martin 2009: 3). Richard Martin bemerkt dazu, dass die Bedeutung des ›Sichschließens‹ (*muô*) in der homērischen Wortbedeutung ›*muthos*‹ als ›autoritativer Sprechakt‹ Ähnlichkeiten zum Begriff ›Konklusion‹ (›Schlussfolgerung‹; vom lat. *con-claudo*; ›zusammenschließen‹, ›einschließen‹) aufweist (vgl. Martin 2009: 3). Dementsprechend gibt es auch Theorien, dass ›*mu*‹ ein onomatopoetischer (klangmalerischer) Begriff ist, wie er im Verb *mudzo* (›murmeln‹, ›sich beschweren‹) zu finden ist (vgl. Bošković 2002: 106). Darüber hinaus wird mit *meudh* (dt. ›sich erinnern‹, ›sich sehnen‹, ›Sorge‹, ›Gedanke‹) auch ein indoeuropäischer Ursprung vermutet (vgl. Hödl 2003b: 571). Bošković sieht die indoeuropäische Verwurzelung hingegen im Wort **mau/mou* und somit eine Verwandtschaft mit dem litauischen *mausti* (›etwas ersehnen‹ oder ›sich etwas wünschen‹) und dem serbokroatischen bzw. slowenischen *misao* (›Gedanke‹) (vgl. Bošković 2002: 106).

Der Moderne Mythenbegriff ähnelt hingegen eher Homērs Verwendung des Wortes ἔπος (*epos*, dt. ›Rede‹, ›Wort‹, ›Äußerung‹ (vgl. Rüpke 2012: 19)), das er nicht klar von μῦθος unterscheidet, und eine Beleidigung oder autoritative Äußerung meint, die eine ›mythische‹ Genealogie von heroischen Vorfahr_innen mündlich wiedergibt (vgl. Powell 2009: 2f):

»Da antwortete wieder Aineas und sagte ihm [Achilles]:
 ›Pelide! Hoffe nicht, mich wie ein Kind mit *epea* [Plural von *epos*; Anmerk. M. Schw.]
 In Furcht zu setzen! Denn genau weiß ich auch selber,
 Stachelnde Reden wie auch Beschimpfungen auszusprechen.
 Wissen wir doch das Geschlecht voneinander, wissen die Eltern,
 Da wir weitberühmte *epea* hörten von den sterblichen Menschen.
 Von Angesicht aber hast du noch nicht die meinen gesehen noch ich die deinen.
 Sie sagen, du seist von Peleus, dem untadligen, entstammt,
 Und als Mutter von Thetis, der flechtenschönen Meerestochter.
 Aber ich rühme mich, als Sohn dem großherzigen Anchises
 Entstammt zu sein, die Mutter aber ist mir Aphrodite.
 Von diesen werden die einen gewiss jetzt den eigenen Sohn beweinen,
 Heute: denn nicht mit kindischen *epea*, sage ich,
 Werden wir so uns trennen und aus der Schlacht zurückkehren.«
 (Homer, Ilias 20, 199–212 zit. n. Powell 2009: 3)

Nachhaltig beeinflusst der Philosoph Platon (ca. 428–347 v. Chr.) den Begriff μῦθος als eine zwar unwahre Geschichte, mit welcher wiederum das zeitgenössische Leben erklärt und Wahrheiten in Bilder gefasst werden können (vgl. Powell 2009: 9; 12) – was der Neuplatoniker Plotinus im 3. Jahrhundert n. Chr. zur moralisch theologischen Interpretation von Mythen als »zeitlose, ewige Wahrheiten in der Form von temporären Ereignissen« (Powell 2009: 24) weiterentwickelt (s. o. M2), die versucht, Platons Lehren mit anderen in Mythen dargestellten griechischen und ›barbarischen‹ Theologien zu harmonisieren (vgl. Brisson 1996: 224). Diese neuplatonische Methodik beeinflusst zunächst die frühchristliche Theologie²⁹, und später die Mythenrezeption der Renaissance (vgl. Powell 2009: 25f; Brisson 1996: 177–180; 213f).

Mit den kolonialen Berichten der Neuzeit erhält im frühen 18. Jahrhundert die akademische Mythendiskussion neue Impulse:

Zum Einen erkennen Europäer_innen eine Ähnlichkeit des Menschen zum Affen. In Kombination mit den für europäische Maßstäbe ›einfachen‹, geradezu ›unmenschlichen‹ Lebensumständen nicht-europäischer Völker entsteht unter Naturphilosoph_innen eine Diskussion,

²⁹ Ein illustratives Beispiel für eine christlich moralische Interpretation bietet die *Sirenen*-Episode aus der *Odyssee*, die in Predigten als rhetorisches Mittel verwendet wurde, um »die Versuchungen, die während des Lebens auf den Christen warten«, zu versinnbildlichen (Powell 2009: 26).

wie nun zwischen den höchsten Tieren und den niedersten Menschen zu unterscheiden sei. Der Konsens lautet zwar, dass die geistigen und moralischen Kräfte des Menschen den entscheidenden Ausschlag geben würden; dies löst aber nun die Debatte um den Ursprung des menschlichen Geistes aus (vgl. Bowler 2003: 50f).

Zum Anderen beginnt u. a. mit der christlichen Missionstätigkeit in den Kolonien die frühe neuzeitliche Religionsethnologie. So sammelt der französische Jesuitenmissionar Joseph-François Lafiteau in seiner fünfjährigen Feldforschung (1712–1717) Daten über die kanadischen Iroquois vor Ort (vgl. Stagl 2005b: 230; Graf 2012: 21) und bemerkt die besagte Ähnlichkeit zwischen indianischen und antiken Fabeln (vgl. Jamme 1991a: 21). Sein Landsmann Fontenelle stellt daraufhin unter Berücksichtigung weiterer Materialien den ersten systematischen Vergleich zwischen den Mythologien an (vgl. Jamme 1991a: 20; Powell 2009: 27), um die Entwicklung des rationalen Denkens anhand der nordamerikanischen Indianer_innen festzustellen (vgl. Von Hendy 2001: 6). Für ihn sind Fabeln Dokumente, die die Fehler des menschlichen Geistes abbilden (*histoire des erreurs de l'esprit humain*) (vgl. Jamme 1991a: 21). Die Rückständigkeit (›Primitivität‹) und vermeintliche Unwissenheit des indigenen Denkens führt er auf die rohe, klimatische Geographie zurück (vgl. Powell 2009: 27; Jamme 1991a: 20). Letztlich schließt Fontenelle aus seinem Kulturvergleich, dass die griechischen Fabeln aus einer ›primitiven‹ Entwicklungsphase stammen würden (vgl. Powell 2009: 28).

Im Zuge der kolonialen Globalisierung greifen Mythentheoretiker_innen, wie z. B. Vico, in ihren Überlegungen auf die Berichte zu den nordamerikanischen Indigenen zurück (vgl. Von Hendy 2001: 16f) – was auch das frühnationalistische Interesse an den eigenen ›indigenen‹ Erzähltraditionen weckt (vgl. Von Hendy 2001: 17). Die Facetten des religionsanthropologischen ›Mythos um Mythen‹ – gemeint sind ›kulturelle Besonderheit‹, ›primitive Religiosität‹ und ›ethnokultureller Evolutionismus‹ – haben ihren Ursprung im (nach-)revolutionären Klima des 19. Jahrhunderts in Deutschland (vgl. Von Hendy 2001: 77f).

Der folgende Abschnitt zeichnet diese Entwicklung der religionsanthropologischen Theorien unter Berücksichtigung zeitgenössischer Diskurse – wie Evolutionismus oder Nationalismus –, einflussreicher Denkschulen und soziopolitischer Einflussfaktoren nach, um (unbewusste) Abhängigkeiten von disziplinär oder paradigmatisch vorgefertigten ›Schablonen‹ in der Untersuchung von Mythen in der gegenwärtigen Alltagswirklichkeit vorzubeugen, die die Wahrnehmung auf die gewünschte Untersuchungskategorie beschränken könnten. Im Anschluss werden die Lesenden auf Kapitel 3 vorbereitet, indem die Schlüsse aus der Begriffsgeschichte nochmals punktuell zusammengefasst werden (s. u. S. 47).

The Longing for Myth in Anthropology*³⁰:*Die Geschichte der religionsanthropologischen Theorien**

Die Ähnlichkeit zwischen indianischen und klassischen Mythen sorgt unter christlichen Gelehrten zunächst für Entsetzen, »wie willkürlich es war, allen menschlichen Wesen dieselben Wahrheiten zuzusprechen« (Brisson 1996: 221). Die Beschäftigung mit außereuropäischen Völkern wird fortan die Grundlage der Mythenforschung, wodurch die mythologisierende Allegorese der historischen Methode und dem Kulturevolutionismus weichen muss (vgl. ebd.). Die Analogien legen für die Religionsgelehrten den Schluss nahe, dass sowohl die indianische, als auch die antik-griechische Religion Überreste einer primitiven Urreligion seien (vgl. Feldman / Richardson 1975: 42).

So führt Christian Gottlob Heyne, der Begründer der institutionellen Mythenforschung, den Begriff ›Mythus‹ als ein historisches Konzept ein (vgl. Williamson 2004: 37) und wertet ihn, parallel zu Giambattista Vico, als primitiv-naive, rhetorische Reaktion des noch kindlichen Urmenschen auf Naturphänomene, die ihn ›religiös stimmen‹ (vgl. Jamme 1991a: 23f). Mythe wird damit als ein natürliches Phänomen (Naturpoesie) aufgefasst, das im »aetas mythica« aus der Spracharmut und kognitiven Unfähigkeit des frühen Menschen entstanden sei – und nicht, wie in der frühen Aufklärung (z. B. bei Nicolas Fréret (vgl. Jamme 1991a: 18f)), als Fabrikat von Priestern oder Dichtern (›Priesterbetrug‹) (vgl. Williamson 2004: 37).

Als Gegenreaktion auf die spiritualitätsfeindliche Aufklärung etabliert sich in der Ära des Sturm und Drang (spätes 18. Jh.) eine folkloristische Betrachtungsweise (vgl. Belmont 1996: 529), die Mythen als kulturelle Erzeugnisse konzipiert, welche die Vorzeit einer Kultur erklären könne (vgl. Williamson 2004: 76). Laut Johann Gottfried Herder besaß ein jedes Volk zu einem bestimmten Zeitpunkt eine eigene Mythologie, die in nationale Literatur, Religion, Bräuche und Gesetze ›zerfiel‹ (vgl. Williamson 2004: 1f). Anders als die Aufklärung versteht die Volkskunde im 19. Jahrhundert Mythen nicht als ein exklusiv natürliches Phänomen, sondern orientiert sich an teleologischen Argumenten; ähnlich der Natürlichen Theologie des 17. Jahrhunderts, die behauptet, dass die Natur zwar Strukturen erhalten, sie aber nicht erschaffen könne (vgl. Bowler 2003: 39). Für Herder ist die Naturpoesie eine Fusion zwischen Poesie und Religiosität, die den völkischen Geist einer Nation beheimate (vgl. Williamson 2004: 1).

³⁰ Titel adaptiert von Williamson 2004: *The Longing for Myth in Germany*.

Theorien zum Ursprung der Naturpoesie variieren allerdings:

Für Jacob Grimm ist die Naturpoesie die poetische Uroffenbarung Gottes im Unterbewusstsein aller Menschen (vgl. Williamson 2004: 81f), die allmählich in einzelne Erzählformen (Märchen, Sage und Mythos) zerfiel (vgl. Grimm 1854: xiv; Belmont 1996: 529f). Der Orientalist Friedrich Creuzer (*Symbolik und Mythologie der alten Völker, besonders der Griechen*, 1810–12 (vgl. Graf 2012: 26)) vermutet wiederum astrologische Ursprünge: Die Mythologien sind das Resultat vom Zerfall theologisch-esoterischer Symbolismen, die von der indischen Priesterkaste, den Brahmanen, anhand der Sternenschau entwickelt wurden. Die esoterische Symbolik musste aber in Erzählgut – in eine Mythologie – übersetzt werden, um sie dem Volk verständlich zu machen. Aus Indien migrierend, verbreiteten die Brahmanen Creuzers Überlegungen nach sodann ihr Wissen und lehrten den primitiven, ›noch‹ kulturlosen Völkern in Kleinasien, Ägypten und Israel Religion, Ackerbau und Staatskunst (vgl. Williamson 2004: 102; 127).

In der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts setzt mit der Besetzung der deutschen Länder durch französische Revolutionsarmeen (›Franzosenzeit‹, 1794–1815) eine mystifizierende Politisierung von Mythen ein. Infolgedessen gewinnt das *Nibelungenlied* in der Berliner Salonkultur an Popularität und dient als *deutsches* Gegennarrativ an Schulen, um ein nationales Einheitsgefühl pädagogisch zu fördern (vgl. Williamson 2004: 86). Im Vormärz (1815–1848) beginnen Sammeltätigkeiten von Gelehrten und Amateur_innen, welche in mittelalterlichen Gedichten, Kirchenbibliotheken und Agrardörfern Beweise für vergessene germanische Gottheiten oder ritterliche Epen suchen (vgl. Williamson 2004: 2). Die Rekonstruktion einer nationalen Urmythologie – mithilfe von Ritterepen, Märchen oder Volksliedern – soll das deutsche Volk über Themen und Motive wie den Rhein, Wotan, Siegfried oder Barbarossa ›therapieren‹ und das nationale Selbstbewusstsein ›stärken‹ (vgl. Williamson 2004: 73).

Mit dem Scheitern der Revolution von 1848/49 stellt sich jedoch unter den Gelehrten Ernüchterung ein, was (vorerst) in einer Abschwächung der Romantisierung des Volksbegriffs resultiert (vgl. Williamson 2004: 211f) »[due to] the failure of the working classes to support middle-class demands during 1848–49« (ebd.: 212). Aus diesem Nachmärzklimate erwachsen die empirischen Wissenschaften wie die Moderne Ethnologie / Anthropologie »more practical, more materialistic, and, in some respects, less ambitious« (Williamson 2004: 211), sodass das Konzept ›Mythe‹ viel von seinem Ansehen aus dem Vormärz einbüßt (vgl. ebd.: 212). Mit dem *Revival* Lamarck'scher Entwicklungsthesen aus dem frühen 19. Jahrhundert und ihrer Verbindung zum teleologischen Darwinismus wenden sich die Gelehrten, besonders in den 1890ern, dem kultu-

rellen Evolutionismus (›Sozialdarwinismus‹) zu (vgl. Bowler 2003: 236; 274–302; 315–317), um Mythen als ein exklusives Zeichen von Primitivität zu verstehen.

Armchair Schools of Myth:

Evolutionistische Denkschulen der frühen Anthropologie

Einen großen Einfluss auf die kulturelle Entwicklungslehre nimmt der Franzose Auguste Comte mit seiner Schrift *Cours de Philosophie Positive* (1830–1842), in welcher er die kulturellen Entwicklungsstadien der Menschheit in drei Stufen einteilt: (1) Theologisch, (2) Metaphysisch und (3) Wissenschaftlich. Jede Phase ist durch Unterstadien gekennzeichnet, sodass Comte die religionshistorische Entwicklung in (a) Fetischismus, (b) Polytheismus und (c) Monotheismus unterteilt, in welcher ›primitive‹ Religiosität mit dem Fetischismus (bezeichnet damals noch ›Götzendienst‹) korrespondiert (vgl. Von Hendy 2001: 83). Allerdings tritt ›Mythologie‹ in Comtes ›Metageschichte‹ erst *nach* der fetischistischen Ära als ein ›intellektuelles‹ Momentum innerhalb der polytheistischen Phase auf (vgl. ebd.: 84).

Inspiziert durch seine Mexikoreise, ersinnt der britische Quäker Edward Burnett Tylor in den 1860er Jahren eine ethnologische Disziplin, die sich dem systematischen Studium von gegenwärtigen ›primitiven‹ Kulturen widmet (vgl. Barth 2005: 6). Durch das vermehrte Auffinden von vorgeschichtlichen Steinwerkzeugen beginnen Archäolog_innen die menschliche Frühgeschichte anhand der Komplexität der Technologie zu systematisieren (vgl. Bowler 2003: 284). Dafür folgen sie der vom französischen Biologen Jean-Baptiste Lamarck postulierten These, dass sich Organismen fortwährend von ›einfach‹ zu ›komplex‹ entwickeln würden (vgl. ebd.: 87). Da sie in den ›primitiven‹ Kulturen Afrikas und Australiens zeitgenössische ›Steinzeitmenschen‹ mit ›einfacher‹ Technologie zu erblicken glauben, wenden sich Anthropolog_innen wie Tylor nun diesen zu, um die Entwicklung des Urmenschen an ihnen zu untersuchen (vgl. ebd.: 285). Die Geologie und Biologie nachahmend, werden Mythen bei Tylor zu kulturellen Fossilien (*survivals*), die sich in ›primitiven‹ Gesellschaften konserviert hätten (vgl. Graf 2012: 32). In seinem religionshistorischen Entwicklungsmodell – (1) Animismus (d. i. Seelenglaube), (2) Polytheismus und (3) Monotheismus – verortet Tylor Mythen – entgegen Comtes Ansicht – als Produkt der frühesten Menschheitsphase (vgl. Von Hendy 2001: 85) und sieht aber – hier, wie Comte – die menschliche Evolution als Entwicklung des Geistes; in welcher die ›Primitiven‹ seit ›untold ages‹ verharren würden (vgl. ebd.: 87).

Im Gegensatz zum französischen Missionar Lafiteau, der sogar für seine Zeit (und eigentlich bis zur Torres Strait-Expedition 1898) als Einzelfall unter Ethnograph_innen zu werten ist, erheben Tylor und seine Nachfolger, Smith und Frazer, ihre Daten nicht in den untersuchten Gesellschaften vor Ort, sondern erhalten ihre Informationen aus zweiter Hand durch Berichte kolonialer Beamter, Offiziere, Missionare und von Handelsreisenden (vgl. Graf 2012: 32), die der Anthropologe in seinem britischen Arbeitszimmer verwertet. Dieser Ansatz, in dem Sammeltätigkeit und wissenschaftliche Analyse getrennt sind, wird *Armchair Anthropology* nach den damals populären Lehnssesseln benannt. Entgegen der meist polemischen Darstellung dieser Zeit ist speziell Tylor bemüht, die methodischen Schwächen aufgrund mangelhafter Berichte abzumildern, indem unter dessen Mitwirkung mit *Notes and Queries on Anthropology, for the Use of Travellers and Residents in Uncivilized Lands* (1874) ein Standardwerk veröffentlicht wird, das das datenerhebende Vorgehen der Laienethnograph_innen verstärkt systematisieren soll. *Notes & Queries* beeinflusst später den Zoologen und Laienethnologen Alfred Cort Haddon – den Initiator der wegweisenden Expedition zu den Inseln der Torres-Strait zwischen Neuguinea und Australien, die er gemeinsam mit dem Experimentalpsychologen W. H. R. Rivers, dem Pathologen Charles Seligman und ihren Studenten durchführt (vgl. Barth 2005: 10–12).

Da aber Tylors *Armchair Anthropology* dem Ideal der Archäologie und der Geologie als Erforschung der Frühzeit nacheifert, ist er ausschließlich »interested in what relics can tell us of the past« (Douglas 1955: 24 zit. n. Bošković 2002: 106). Zusätzlich bleibt den hier behandelten *Armchair Schools* – aufgrund ihrer Quellen aus zweiter Hand – die gesellschaftliche Einbettung der jeweiligen Mythen verborgen, sodass sich Tylor an Comtes wissenschaftsaffiner Einstellung orientiert, und Mythen der menschlichen Geistesentwicklung zuordnet, wodurch sie als Bestandteil von Religion als eine vorwissenschaftliche Philosophie gedeutet wird (vgl. Segal 2004: 14). In den *Armchair*-Theorien stehen Mythen aufgrund ihres frühgeschichtlichen »Images« generell diametral zu allem Modernen. Auch verfolgen die frühen Anthropologen ein enzyklopädisches Verständnis ihrer Tätigkeit (vgl. Kremser 2001: 137): »[Sie] wollte[n] nicht durch ein System, sondern durch die schiere Fülle der Daten aus allen denkbaren Kulturen überzeugen« (Graf 2012: 33), um diese noch zu katalogisieren, bevor sie letztlich aussterben oder »europäisiert« werden würden (vgl. Kremser 2001: 136).

Ein solches *Magnum Opus* veröffentlicht der klassische Philologe James George Frazer 1890 mit dem bis 1915 auf zwölf Bände anwachsenden Werk *The Golden Bough* (vgl. Graf 2012: 32). Die enorme Popularität seines Werkes (vgl. Graf 2012: 33) ermöglicht dem Klassizisten mit einer einjährigen Gastprofessur an der Liverpool University (1907–1908) den ers-

ten Lehrstuhl für *Social Anthropology* zu besetzen (vgl. Barth 2005: 20). Frazers vornehmliches Interesse gilt dem religiösen Leben im von ihm postulierten magischen Zeitalter – der Grundstufe seines geistig-evolutionären Schemas (gefolgt von Religion und Wissenschaft). In diesem Zeitalter des magischen Denkens richte sich das Interesse der ›Primitiven‹ auf die Fruchtbarkeit ihrer Äcker und Tiere (vgl. Graf 2012: 32f). Frazers Mythenverständnis ist daher eng an die Magie gekoppelt. Sie ist für ihn – wie zuvor für Tylor – eine Pseudowissenschaft, die sich auf ein falsches Kausalitätsverständnis gründet (vgl. Willis 2006: 341). Als Mittel der Naturbeeinflussung werden magische Riten eingesetzt, die Frazer als eine Art ›primitive‹ angewandte Wissenschaft oder Technologie interpretiert (vgl. Segal 2004: 24).

Wenn also rezente Religionswissenschaftler_innen wie Hock oder Hödl ›Mythe‹ als Theorie oder Lehre an das Ritual binden (vgl. Hock 2002: 115; 118f; Hödl 2003b: 571), so zeigt das, dass das Grundverständnis religionswissenschaftlicher Ethnologie (in Abgrenzung zur Westlich orientierten Religionssoziologie (vgl. Hock 2002: 110)) zu großen Teilen von Frazers Methodik übernommen wurde, die bis zum *narrative turn* (s. u.) auf die Religionsanthropologie verstärkt einwirkt (vgl. Bošković 2002: 135).

Vermittelt durch den in Kapitel 1 kurz erwähnten Orientalisten William Robertson Smith (vgl. Bošković 2002: 104), popularisiert Frazer dessen vergleichende Methode ritueller *survivals* und kombiniert sie mit der Suche nach Analogien in den miteinander verglichenen Kulturen, die er vom Volkskundler Wilhelm Mannhardt übernimmt, um universale Vorstellungen auszumachen (vgl. Von Hendy 2001: 93). Damit legt Frazer den *modus operandi* der *Myth-and-Ritual School* (auch *Cambridge School* (vgl. Dowden 2000: 27)) fest, die annimmt, dass Mythen rituelle Handlungen erklären sollen. Diese Aufteilung geht auf Frazers Förderer Smith zurück, der in einem evolutionistischen Postulat davon ausgeht, dass religionshistorisch zuerst das Ritual entstanden wäre und dann die Mythe als isolierte Erklärung folgte, denn »[a]ctions come first, human attempts to explain and rationalize them afterwards« (Bošković 2002: 120). Im diffizilen Fall, einzelne ›ethnische‹ Erzählformen nach grimm'schem Muster zu unterscheiden, werden in der Ethnologie jene Geschichten, die mit rituellen Handlungen verbunden sind, z. B. von Malinowski mit der Westlichen Kategorie ›myth‹ oder ›Heilige Erzählung‹ gleichgesetzt (vgl. Bošković 2002: 123f).

Dieser ›Trend‹ am Ende des 19. Jahrhunderts, Mythen mit Ritualen zu verbinden, stammt wiederum aus der aufkommenden Indogermanistik und komparativen Mythologie. Als die Übersetzung des *Rigveda*, dem ältesten indischen Text (1.350–1.000 v. Chr. (vgl. Witzel 2010: 25)), in den 1830ern in den Druck geht, bemerken Indolog_innen allmählich, dass die

Mythen der vedischen Hymnen eher mit religiösen Ritualen und Bräuchen als mit Poesie (wie in Homēr oder den *Eddas*) zusammenhängen. Unter der Annahme, dass Indien der Ursprung der europäischen Sprachen und Kultur sei, wird kurzerhand angenommen, dass die ›Ritualität‹ jener Mythen ein Zeichen für eine frühmenschliche Entwicklungsstufe sei (vgl. Williamson 2004: 213f). Gerade die Ähnlichkeit zwischen der Prometheus-Mythe und dem Diebstahl Agnis – dem hinduistischen Gott des Ritualfeuers – bewegt vergleichende Mytholog_innen wie Adalbert Kuhn zu dieser Vermutung (vgl. Williamson 2004: 214f).

Abschließend bleibt festzustellen, dass die aufkommenden Felder des 20. Jahrhunderts, wie die Tiefenpsychologie (C. G. Jung), Soziologie (Max Weber³¹), modernistische Literatur (William Butler Yeats, D. H. Lawrence und T. S. Eliot) oder perennialistische Religionswissenschaft (Mircea Eliade) sich just an jener wissenschaftshistorischen Bruchstelle an Frazers *Armchair*-Theorien bedienen, an welcher sich die Anthropologie unter Boas und Malinowski neu positioniert (s. u.) (vgl. Von Hendy 2001: 96). Auch erfolgt in Teilen der Religionswissenschaft die Übernahme des frazer'schen Ritualevolutionismus über den klassizistischen Zweig (vgl. Graf 2012: 33f), etwa über Walter Burkerts Postulat des Wilden Ursprungs griechischer Kultur³² (vgl. Burkert 1983 [1972]; derselbe 1990).

Jahrhundert der Einschnitte:

Die Vielfalt anthropologischer Mythentheorien im 20. Jahrhundert

Das 20. Jahrhundert bringt mit den relativistischen bzw. funktionalistischen Neuausrichtungen das konzeptuelle Ende der Dominanz der evolutionären Schule, deren Gedankengänge aber auch weiterhin in der Anthropologie präsent bleiben. Denn Mythen werden noch immer als ein ›primitives‹ – und damit aussterbendes – Phänomen wahrgenommen. Zwar führt der deutsche Emigrant Franz Boas mit dem Kulturrelativismus (s. o. S. 23) ein Prinzip in seiner Konzeption der amerikanischen Kulturanthropologie ein, das jede Gesellschaft auf Grundlage ihrer eigenen Geschichte betrachtet und damit den Evolutionismus als Untersuchungskatego-

³¹ Die These der ›Entzauberung der Welt‹ bezieht Weber aus Frazers Magiekonzept, das Magie als primitive Technologie ansieht, worüber Frazer auch die Säkularisierungstheorien beeinflusst: »die Entzauberung der Welt[:] Nicht mehr, wie der Wilde, für den es solche [geheimnisvollen, unberechenbaren] Mächte gab, muß man zu magischen Mitteln greifen, um die Geister zu beherrschen oder zu erbitten. Sondern technische Mittel und Berechnung leisten das. Dies vor allem bedeutet die Intellektualisierung als solche« (Weber 2010: 19).

³² Dabei steht Burkerts Mythoritualismus in der Gräzistik mittlerweile in der Kritik: So kann seine Theorie, dass Mythen biologische oder kulturelle Handlungsweisen z. B. der prähistorischen Jagd wiedergäben, nicht die Fragen klären, warum in griechischen Opferritualen ausschließlich Haustiere – und kein Jagdwild – dargeboten werden (vgl. Powell 2009: 43f), und warum das gesellschaftliche Interesse an Mythen trotz des Wegfalls der rituellen Funktion bestehen bleibt (vgl. Dowden 2000: 35).

rie ablöst (vgl. Bowler 2003: 288f), aber auch der entschiedene Gegner des biologischen Rassengedankens (vgl. ebd.: 297) besitzt noch ein herdersches Volksverständnis, weswegen er indigene Gesellschaften als vom Aussterben bedroht sieht. Aus diesem Ansporn heraus lässt er Ethnographien zu den Glaubensinhalten und Ritualen der Indigenen sammeln, um sie für die Nachwelt zu erhalten (vgl. Bošković 2002: 122f). Wichtig ist dabei zu verstehen, dass Boas – wie auch viele andere – Mythen als ein im Grunde wirklichkeitsgetreues Abbild »of the life, social organisation and religious ideas and practices of a people« versteht (Boas / Hunt 1916: 320 zit. n. Weiner 2006: 387). Wie Lévi-Strauss (s. u.) in einer Analyse der von Boas und George Hunt aufgenommenen *Mythe von Asdiwal* der Tsimshian-Indianer_innen allerdings hervorhebt, beziehen sich Mythen zwar auf gegebene soziale Fakten, bilden sie aber nicht akkurat ab (vgl. Weiner ebd.).

Dieses Beispiel bildet den häufigsten Fehler von Anthropolog_innen und anderen Mythenforscher_innen ab: Die Annahme, dass sogenannte ›Primitive‹ Mythen immer ernst oder beim Wort nehmen würden. »An origin story [instead; Zusatz, M. Schw.] asks the listener to consider the kinds of things that cannot possibly have origins – language, []gender, []clan organization, humanity – and the myths [...] produce an allegorical effect« (Weiner 2006: 387). Dieses Nicht-Verstehen-können allegorischer Erzählweisen vonseiten der Anthropologie legt meiner Auffassung nach eine implizite Abwertung und ein Absprechen der Intelligenz von ›Anderen‹ – in diesem Fall nicht-Westlichen Menschen – offen, die sich auch allgemein in der Mehrheit der Mythenbegriffe wiederfinden lassen. Mythen bleiben trotz der Abwendung von evolutionistischen Deutungsmustern eine Frage der geistigen Kapazität.

In diesem Zusammenhang werden gegen Ende des 19. Jahrhunderts die Diskussionen um den menschlichen Geist von der Philosophie in das neu entstehende Feld der Psychologie verschoben. Hierbei kann meines Erachtens der deutsche Experimentalpsychologe und Vertreter des psychologischen Strukturalismus Wilhelm Wundt als Urvater der europäischen Mythenanthropologie des 20. Jahrhunderts angesehen werden, da diese in gewisser Weise von seiner Völkerpsychologie abstammt. Diese im 19. Jahrhundert von Moritz Lazarus und Heymann Steinthal begründete Richtung der deutschen Psychologie baut auf dem ›Volksgeist‹-Konzept Herders auf (vgl. Beuchelt / Müller 2005: 400), um den Geist verschiedener Völker anhand u. a. ihrer Mythologien evolutionistisch zu erklären (vgl. Williamson 2004: 212; Beuchelt / Müller 2005: 400). Anfang des 20. Jahrhunderts veröffentlicht Wundt das zehnbändige Werk *Völkerpsychologie* (1900–1920). Dort erklärt er auf Grundlage etlicher Ethnographien Mythen zum Produkt psychologischer Funktionen (vgl. Stagl 2005c: 416). Damit beeinflusst er die drei Gründerväter der Modernen Traditionen der Anthropologie: Bronisław Malinowski (bri-

tische *social anthropology*), Émile Durkheim (französische Soziologie) und Franz Boas (amerikanische *cultural anthropology*) (vgl. Von Hendy 2001: 205). So übernimmt Durkheim für sein Werk *Die elementaren Formen des religiösen Lebens* (1912) den Begriff des ›Elements‹ von Wundt, das der Völkerpsychologe als von einer Gesellschaft hervorgebrachtes, geistiges Produkt versteht, und worüber Durkheim den Ursprung und Funktion von Religion erklärt (vgl. Von Hendy 2001: 205).

Die besagte ›Psychologisierung‹ des Fachs kristallisiert sich besonders an der Figur Bronisław Malinowski heraus, welcher als eigentlich studierter Mathematiker, Physiker und Philosoph (vgl. Paluch 1981: 281) von 1909 bis 1910 für ein Jahr Völkerpsychologie bei Wundt in Leipzig studiert (vgl. Kuklick 2006: 343; Von Hendy 2001: 205) und später im Laufe seines Anthropologie-Studiums an der London School of Economics mit Durkheims psychologisiertem Mythoritualismus in Kontakt gerät (vgl. Von Hendy 2001: 97f; 205). Malinowski übernimmt von Wundt das Postulat, dass Mythen »[are] knowable only through the experience of it in its living contexts« (Von Hendy 2001: 205), wie auch er in seinen Arbeiten zu Mythen auf den Trobriand-Inseln betont. Mythen sind für ihn »texts in contexts« (Strenski 1992: xxi) – also, gesellschaftlich eingebettete Phänomene (vgl. Schwarzenbacher 2015: 14), die ein_e Anthropolog_in vor Ort anhand von Feldforschungen untersuchen soll.

In mehrfacher Hinsicht von der Psychologie des frühen 20. Jahrhunderts geprägt, verwirft Malinowski die historische Entwicklungslehre von Tylor und Frazer zugunsten einer psychologischen ›Bedürfnislehre‹ (vgl. Bowler 2003: 288). Da die frühe Sozialanthropologie noch als Naturwissenschaft verstanden wird, erklärt Malinowski Kulturen biologisch. Nach seiner Interpretation ist Kultur eine Funktion, die biologische Bedürfnisse abdeckt (Funktionalismus) (vgl. Barnard 2006a: 68). Mythen sind hier der gesellschaftliche Ausdruck von Sehnsüchten der ›primitiven‹ Psyche (vgl. Strenski 1992: xxivf; Malinowski 1976; vgl. auch Schwarzenbacher 2015: 8; 24).

Gleichzeitig sorgt Malinowski für eine ›Globalisierung‹ des Mythenkonzepts, indem er die trobriandische Erzählkategorie *lili'u* aufgrund ihres rituellen Charakters mit der europäischen Mythe gleichsetzt (vgl. Schwarzenbacher 2015: 14), und damit den Eindruck der Universalität des Mythenkonzepts vermittelt, welcher vom phänomenologischen Religionswissenschaftler Mircea Eliade weiter forciert und popularisiert wird (vgl. Von Hendy 2001: 211). Dabei muss berücksichtigt werden, dass Malinowskis ›Expansionsleistung‹ des Mythenbegriffs auf einem romantischen – und damit eurozentrischen – Mythenverständnis beruht, wie sich in einem frühen Essay (1904) zu Friedrich Nietzsches *Die Geburt der Tragödie* (1872) ablesen lässt

(vgl. Von Hendy 2001: 205). Daher identifiziert Malinowski gemäß seines romantisch-phänomenologischen Ideals Mythen als *sacred tales* – *heilige Geschichten* (vgl. Malinowski 1976 [1926]: 28; vgl. auch Mader 2008: 20), die »eine gelebte Realität« wiedergäben, die »nicht symbolisch [gemeint ... und auch] keine wissenschaftlich zufriedenstellende Erklärung ist, sondern eine erzählte Wiederauferstehung einer urzeitlichen Wirklichkeit« (vgl. Malinowski 1926: 18; 19 zit. n. Bošković 2002: 124; meine Übersetzung).

Eine andere Form der Mythenpsychologisierung zeigt sich im französischen Strukturalismus Mitte des 20. Jahrhunderts, der aber auch erste Schritte für das konzeptuelle Abwenden späterer anthropologischer Paradigmen einleitet. Diese Richtung wird eng mit den Schriften des studierten Philosophen und von Marcel Mauss zum Ethnologen ausgebildeten Claude Lévi-Strauss assoziiert (vgl. Dosse 1996: 33; Parkin 2005: 186). Neben freud'schen und marxistischen Einflüssen (vgl. Dosse 1996: 38) interpretiert Lévi-Strauss' Strukturalismus Mythen in zweierlei Hinsicht psychologisch bzw. geistig: Zum Einen nimmt er, wie sein älterer Kollege Lucien Lévy-Bruhl (vgl. Barnard 2006a: 106), an, dass Mythen ein Phänomen des primitiven Denkens seien. Während Lévy-Bruhl jedoch annimmt, dass »Naturvölker« geistig unfähig wären, zwischen einem Objekt und der Vorstellung, die sie sich von diesem machen, unterscheiden zu können (vgl. Barnard 2006a: 106), glaubt Lévi-Strauss nicht, dass das primitive Denken auf Irrationalität fuße, sondern schlicht eine andere, aber gleichwertige Denkart ist. In Arbeiten wie *La pensée sauvage* (1962) versucht er daher Phänomene wie indigene Pflanzen- und Tierklassifikationen zu analysieren, um darüber (spekulative) Rückschlüsse über die Urzeit des Menschen anstellen zu können (vgl. Bloch 2006: 532).

Lévi-Strauss nimmt an, dass alles menschliche Denken dem *esprit humain* unterliegt, das sehr lose als das »kollektive Unbewusste« übersetzt werden kann (vgl. Barnard 2006a: 127). Dabei erarbeitet er über sprachliche Äußerungen wie Mythen und Kategorien eine gemeinsame Gedankenstruktur der Menschheit, über die er ihre Kulturgeschichte rekonstruieren möchte (vgl. Schwarzenbacher 2015: 10; 19). Demensprechend fokussiert sich sein vierbändiges Werk *Mythologiques* (1964–1971) darauf, den Übergang des Menschen von Natur zur Kultur anhand indianischer Mythen nachzuvollziehen. Dieses Unterfangen stützt er auf die Kognitionslehre der Kybernetik, mit welcher Lévi-Strauss das menschliche Denken erklären möchte. Dieses aus der frühen Computerwissenschaft stammende Paradigma nimmt an, dass das Denken auf einer endlosen Reihe von Kombination und Rekombination von Einheiten basiert. Diese Ansicht verknüpft Lévi-Strauss mit den Ansichten der strukturalen Linguistik (näheres dazu s. u. F. de Saussure, S. 98), die annimmt, dass Sprache aus mehreren, an sich bedeutungslosen Einheiten besteht (Phoneme). Bedeutung wird hierbei über die Positionierung die-

ser Einheiten in der sprachlichen Struktur erzeugt (vgl. Bloch 2006: 530f) (z. B. Phonem › Wort › Satz; mehr dazu s. u. »Kapitel 5: *Mythos erkennen*, S. 126).

In die Kritik gerät der Strukturalismus vornehmlich über seine spekulative historische Darstellungen und seine Fixierung auf die dichotome Unterscheidung zwischen Natur und Kultur: So hebt die Genderanthropologin Carol MacCormack hervor, dass die Unterscheidung zwischen Natur und Kultur aus dem 18. Jahrhundert und damit aus der europäischen Ideengeschichte stammt (vgl. MacCormack 1980: 7; vgl. weiters auch Clarke 1981) – womit Mythen eben nicht als Belege für den universalen Übergang des Menschen von Natur zur Kultur dienen können.

Trotz aller Kritik illustriert Lévi-Strauss' Mythenanalyse meines Erachtens den ersten Schritt hin zu einem Paradigmenwechsel in der Anthropologie, der Mythen nunmehr verstärkt als Erzählungen wahrnimmt. Diese Wende wird als *narrative* oder *literary turn* bezeichnet (vgl. dazu Bošković 2002: 133–135), und wird speziell von der symbolischen Anthropologie um Clifford Geertz vollzogen (vgl. Silverman 2005: 322), die Mythen als ein Symbol- oder Zeichensystem versteht. Diese Fachrichtung der späten 1960er und '70er interpretiert Kultur als ein Bedeutungssystem, das von Anthropolog_innen über Schlüsselsymbole oder Rituale interpretiert und damit erschlossen werden kann (vgl. Spencer 2006: 535). Dieses Programm, Kultur zu interpretieren, bringt aber andere Schwierigkeiten mit sich, da es nicht gleichgültig ist, ob ein kulturelles Symbol von Anthropolog_innen, deren Informant_innen oder Teilnehmer_innen z. B. eines Rituals interpretiert wird (vgl. ebd.: 536).

Geertz und dessen auf Hermeneutik ausgelegte Symbolanthropologie (vgl. Spencer 2006: 538) leitet in den 1980ern die anthropologische Postmoderne ein, die mit der Essaysammlung *Writing Culture* (1986) (vgl. Clifford / Marcus 1986) eine bis heute andauernde Debatte um die ethnographische Darstellung und Wirklichkeit auslöst (›Krise der Repräsentation‹)³³. Da Geertz stärker die Rolle des_der Ethnograph_in als eigenständige_n Autor_in betont (vgl. Spencer 2006: 537f), erhalten die rhetorischen Strategien der Anthropolog_innen in der Darstellung fremder Völker eine erhöhte, selbstkritische Aufmerksamkeit. In diesem Zusammenhang spricht Silverman davon, dass Geertz' Symbolanthropologie von den Postmodernist_innen förmlich ›ausge-geertz-t‹ worden ist (vgl. Silverman 2005: 322). Infolgedessen werden Metanarrative wie Lévi-Strauss' strukturelle Kulturgeschichte als irreführende, euro-

³³ Das erste Kapitel steht mit seinem Titel *Writing Religion* klar im Geiste dieser Debatte, deren (reflexive) Erkenntnisse meines Erachtens im Angesicht des methodischen Agnostizismus und der Religionsphänomenologie auch in der Religionswissenschaft stärker diskutiert werden sollten, um eine eingehendere Reflexion über (persönliche) metaphysische Bestätigungsbestrebungen und unbewusste *biases* im religionswissenschaftlichen Umgang mit Religionen zu thematisieren.

zentrische Erzählstrategien abgelehnt, und mit einem radikalen Relativismus begegnet – »[a] relativism with respect to all our concepts« (Silverman 2005: 323), welcher die verschiedenen, in der Feldforschung vorherrschenden Diskurse zu einem vielstimmigen, ethnographischen Text zusammensetzt (vgl. Silverman 2005: 323; Nugent 2006: 443; Kottas / Schwarzenbacher 2018: 159).

Für die rezente Mythenforschung bedeutet die postmoderne Wende ein Abwenden von der Mythenhermeneutik im Lichte oben skizzierter psychologischer oder evolutionärer Metanarrative, hin zum Verstehen mythischer Texte aus der Perspektive der Untersuchten. Hier steht vor allem der Einsatz mythischer Narrative im Alltag »where women cook and babies cry« (Rapport / Overing 2000: 279) oder die Konstruktion von Realität, Wissen und Fiktion im Zentrum des neuen anthropologischen Mytheninteresses (vgl. ebd.: 279f).

Zwischen Skylla und Charybdis: Der Versuch einer Definition

Der oben kurz skizzierte Werdegang des akademischen Mythenbegriffs veranschaulicht meiner Ansicht nach, dass ›Mythe‹ kein objektiver Begriff, frei von kulturellen Einflüssen, ist (etisch), sondern selbst von eurozentrischen Vorannahmen, wie z. B. der Rückständigkeit oder Ursprünglichkeit von außereuropäischen Völkern, geprägt ist. Die Bezeichnung einer Geschichte als ›Mythe‹ ist daher kein verlässliches Merkmal, um eine ebensolche in einer Untersuchung zu identifizieren und gegebenenfalls mit anderen mythischen Geschichten zu vergleichen. Vielmehr legt die Denkschule, die ein_e Forscher_in vertritt, die Kriterien fest, was zur ›Mythe‹ bestimmt wird, und spricht jener auf dieser Grundlage bestimmte Eigenschaften zu (z. B. Universalität, kulturelle Besonderheit, Primitivität), sodass die wissenschaftliche Wahrnehmung auf Mythen emischen Mustern folgt.

Zu beachten ist jedoch, dass das menschliche Erzählen vielfältige kulturelle Kategorien und Praktiken ausgebildet hat, die nicht allein auf bspw. drei Formen zu beschränken sind; so führt Elke Mader bis zu acht autochthone Erzählformen der südamerikanischen Quechua zur Zeit der Inka (12.–15. Jh.) an, die Mythen wiedergeben können: (1) *Taki* (Lieder, Gesänge), (2) *Tushui* (narrativ expressive Tänze), (3) *Arawi* (Gedichte), (4) *Jaway* (Triumphgesänge), (5) *Aranwa* (Theater), (6) *Aya Uma* (Pantomime), (7) *Yupay* (kosmologische Erzählungen; ›klassische Mythen‹) und (8) *Chinapurari* (Dialoge) (vgl. Mader 2008: 22f).

Zudem gilt es auch zu berücksichtigen, dass sich die verschiedenen wissenschaftshistorischen Mythenbegriffe nicht gegenseitig ersetzen oder bedeutungslos machen, womit – mit Blick auf Assmann und Assmanns Aufzählung – zahlreiche Begriffe und Vorstellungen zu Mythen nebeneinander stehen und sich zudem vermischen können. Gleichsam fließen diese Wissensbestände in den populären Diskurs ein, wie bspw. über Frazer, Malinowski oder Eliade, sodass es auch die Aufgabe der Arbeit sein wird, zu überprüfen, welche(n) Mythenbegriff(e) Hickman verwendet.

Um nun Hickmans Comicgeschichte mit anderen Mythen transkulturell vergleichen zu können, muss die Arbeit jedoch einen *flexiblen* Mythenbegriff aufweisen, der den verschiedenen emischen Sichtweisen eine *Vergleichsplattform* bietet. Dabei muss beachtet werden, dass diese neue Basis ein Kompromiss – ein religionsanthropologisches Konstrukt – ist. Nichtsdestoweniger betrachte ich das Erkennen und Unterscheiden von Mythendiskursen, mitsamt dem Wissen über ihre Hintergrundannahmen, als einen Schlüssel – oder vielmehr als eine Notwendigkeit –, um den Verbleib und das Ausmaß von Mythen in einer religionswissenschaftlichen Anthropologie in Westlichen Gesellschaften zu untersuchen.

Hierzu muss aber bedacht werden, dass der Mythenbegriff und seine oben skizzierte allmähliche Ausweitung von vergangenen, antiken auf andere, zeitgenössische Kulturen bestimmte Problematiken mit sich bringt. So kann die wissenschaftliche Bezeichnung von religiösen Erzählungen der Hindus als ›Mythen‹, von diesen aufgrund der Konnotation von Mythe als ›Unwahrheit‹ als Beleidigung aufgefasst werden (vgl. Bošković 2002: 131; auch in Schwarzenbacher 2015: 38). Dies stellt meines Erachtens auch die Grundproblematik dar, Mythen in rezenten religiösen Bewegungen und Institutionen zu erforschen. In der Religionswissenschaft gilt bspw. die christliche Bibel als Heilige Schrift, und nicht als Mythe (vgl. auch Schwarzenbacher 2015: 38), wenngleich sie teilweise auf Mythen basiert, und die scharfe Trennung zwischen Heiliger Schrift und oraler, traditioneller Geschichte (Mythe) daher eigentlich nicht plausibel erscheint. Im selben Sinne ist in Hinblick auf die hier zu bearbeitende Geschichte zu klären, ob und wie Comics oder Science Fiction tatsächlich als Moderne Mythen klassifiziert werden können, wie es von manchen Vertreter_innen eingefordert wird (z. B. Panshin und Panshin oder Eco und Stahl, s. o. S. 5–8; oder in der Comicforschung, S. 211).

Um im nachfolgenden Kapitel 3 einen neuen Mythenbegriff erarbeiten zu können, setzt die Arbeit vorläufig auf eine Minimaldefinition von Mythen als *eine Form des Geschichtenerzählens*. Dabei folge ich zwar Jacob Grimms Einteilung des Geschichtenerzählens in Märchen,

Sage und Mythe aus *Deutsche Mythologie* (1835), übernehme aber nicht seine Position, dass eine Mythe ein ›Heiliges Ereignis‹, eine Uroffenbarung, wiedergibt (vgl. Von Hendy 2001: 49f; 63). Auch sehe ich von seiner Abgrenzung von anderen Erzählgenres ab. Stattdessen wird ›Mythe‹ als eine Geschichte aufgefasst, die die klassischen, antik-griechischen Motive behandelt.

Anhand dieser Definition wird, beginnend mit dem alten Griechenland, eine Genealogie des mythischen Erzählens erarbeitet, die eine religionswissenschaftliche ›Sozialgeschichte‹ darstellt und untersucht, wer wem mythische Narrationen unter welchen Umständen und zu welchem Zweck erzählen konnte. Daraus werden dann die Eckpunkte des komparativen Rahmens gebildet, in welchen die Arbeit im vierten Kapitel (ab S. 83) eine auf Jonathan Hickman angepasste, erweiterte Methode auf Basis der religionsästhetischen Theorie errichten wird (›Narrative Religionssemiotik, ab S. 97). Diese findet dann in den restlichen Kapiteln (ab S. 107) ihre Anwendung – nahe an Hickmans Narration.

3. Mythenmanufakturen: Eine Sozialgeschichte mythischen Erzählens

In Kapitel 2 wurde in Folge einer kritischen Reflexion festgestellt, dass der in der Forschung verwendete Begriff ›Mythe‹ keinen objektiven Fakt darstellt, der auf ein vorhandenes Ding oder eine wahrnehmbare Substanz verweist, sondern vielmehr einen sozialen Tatbestand – ein soziales Konstrukt beschreibt, das aufgrund seiner eigenen Rezeptionsgeschichte mit bestimmten Charakteristika (u. a. Primitivität, Religiosität und Fremdheit) ausgestattet wurde. Das Wort hat sich nicht selbstständig entwickelt, sondern enthält – wie der hier verwendete religionsanthropologische Ansatz – zeitgeistliche Spuren aus dem 19. Jahrhundert, der Mythen in außereuropäischen Gesellschaften verortet – was eng mit der Vorstellung der Andersartigkeit und Ursprünglichkeit des Mythenerzählens verbunden ist. Für eine empirische Forschung sind solche Zuschreibungen hinderlich und schränken den Blick auf das Feld oder die Felder intellektuell ein. Zu wissen, was Mythen sind, wird aufgrund der Willkürlichkeit des Begriffs in einer Feldforschung meines Erachtens beinahe unmöglich.

Daher habe ich mich am Ende des Kapitels dazu entschieden, einen Schritt zurückzusetzen und ›Mythe‹ als eine *Form des Erzählens bestimmter Motive* aufzufassen. Wenn ›Mythe‹ nicht über ihre Wissenschaftsgeschichte eindeutig fassbar, sondern willkürlich und meines Erachtens zu sehr von der Persönlichkeit von Forschenden oder den ›Dogmen‹ von Denk-

schulen abhängig ist, dann muss – nun ohne jeden theoretischen Kompass – die *Geschichte der sozialen Praxis* des mythischen Erzählens nachverfolgt, dicht beschrieben und verglichen werden, um eine Grundlage für einen in dieser Arbeit anwendbaren Mythenbegriff zu schaffen. Wie wir oben gesehen haben, sind *nicht* die Mythenforscher_innen die Indikatoren, um bestimmen zu können, was Mythen sind, sondern, wie in diesem Kapitel demonstriert wird, die Gemeinschaften, die das Mythenerzählen ausführen und ihm beiwohnen.

Dieses Kapitel behandelt deshalb ›Erzählen‹ als ein soziales Konstrukt. Es wird hier – im Gegensatz zum oberen Abschnitt – nicht die dekonstruierende Seite betont, sondern das gemeinschaftliche Aufbauen der Konstruktion. Im Fokus steht *das Soziale* am Mythenerzählen, was als die Performance, im Sinne einer Kombination aus ›Aktion‹, ›Ausführen‹, ›Interaktion‹, ›Unterhaltung‹ und ›Leistung‹, verstanden wird, um eine Gruppe oder Gemeinschaft aufrechtzuerhalten (vgl. dazu Latour 2005: 35). Es bedeutet aber auch, dass, wenn ›Erzählen‹ nicht mehr ausgeführt – nicht mehr performt – wird, das Mythenerzählen einfach *verschwindet* (vgl. ebd.: 37). Was auch immer ›Mythe‹ folglich ist, sie wird von sozialen Faktoren wie bspw. von den Akteur_innen, der gesellschaftlichen Positionierung und ihrer Funktion getragen.

Anthropologie des Geschichtenerzählens

Geschichtenerzählen ist ein Vorgang, der Emotionen, Erinnerungen und die (mentale) Beziehung zu Anderen involviert (vgl. Aldama 2015: 82f; 85–88; Maggio 2014: 97; McBride 2014: 5f). Zuhörer_innen reagieren auf verschiedene narrative Elemente emotional unterschiedlich – abhängig davon, ob der jeweilige Handlungsstrang nun bspw. romantisch, heroisch oder aufopfernd ist. Außerdem stimuliert die Schilderung von Erlebnissen einer erzählten Person die Identifikation mit ihr und die Empathie der Rezipient_innen mit dieser Figur (vgl. Aldama 2015: 82f). Zusätzlich setzt sich die Beziehung in *face-to-face*-Situationen zwischen Erzähler_in und Zuhörer_in aus unzähligen, teils unbewussten Interaktionen zusammen:

»The storyteller keeps eye contact and knows that her audience is with her. The listeners react to her rhetoric: they freeze and open their ears when the story reaches a conflict, they go with the flow when she interweaves multiple narrative strings, they frown when she knots them all up, they are surprised when something unexpected happens, and nod when she reaches her conclusion.«

(Maggio 2014: 94)

Laut einer Studie von u. a. Uri Hasson – der zum Zeitpunkt der Veröffentlichung (2003) Assistenzprofessor für Psychologie am Princeton Neuroscience Institute ist – synchronisieren

sich während des Erzählens von persönlichen Geschichten die Gehirnaktivitäten von Erzähler_in und Zuhörer_innen. Dabei gleicht sich die Aktivierung derselben Hirnbereiche dem Handlungsstrang an, da alle Beteiligten neuronal gleich auf die Plot-Elemente reagieren (vgl. Maggio 2014: 94f). Laut dem Neuroökonom Paul J. Zak und dem Neurobiologen William Casebeer³⁴ schüttet das Gehirn bei Wiedergabe einer Geschichte mit Spannungsbogen (vgl. *Future of StoryTelling* 2013: Minute 4:10) die Hormone Oxytocin und Cortisol aus. Oxytocin ist gewissermaßen ein ›soziales‹ Hormon, das in menschlichen Interaktionen wie bspw. beim Geschlechtsverkehr, der Geburt oder auch beim Stillen produziert wird, und Vertrauen und Bindung fördern soll (vgl. Felberbauer *et al.* 2016). Cortisol lanciert wiederum die Konzentration – das Fokussieren auf eine Sache –, und korreliert mit dem Ausmaß an emotionalem Leiden (*distress*) (vgl. Zak zit. n. *Future of StoryTelling* 2013: 1:50 min). Beim Geschichtenerzählen verursache Cortisol die Neugier auf den Ausgang der Geschichte, was zu einer gesteigerten Aufmerksamkeit der Zuhörer_innen führe (vgl. Felberbauer *et al.* 2016).

Nach dem Verhaltensforscher und Genetiker Glen McBride könnte sich Geschichtenerzählen in der Evolution der Hominini (d. s. jene Arten, die entwicklungsgeschichtlich näher mit dem Menschen als mit den Menschenaffen verwandt sind: u. a. *Ardipithecus*, *Australopithecus* und *Homo*) aus der nonverbalen Nachahmung von Jagdgeschehen entwickelt und zur Sprachevolution beigetragen haben (vgl. McBride 2014: 3f). Um Geschichten erzählen und vor allem verstehen zu können, wird die kognitive Fähigkeit benötigt, die Nacherzählung von einer ›echten‹ Handlung – als eine Aussage über etwas z. B. Vergangenes – zu unterscheiden (vgl. ebd.: 3). Neurobiologisch ist daher ein kontrollierter Zugang zu Erinnerungen und eine ausgedehnte Aufmerksamkeitsspanne auf Details von Erfahrungen notwendig, die über die *Orienting Response* (OR) – die erhöhte, geistige Konzentration auf die Umwelt, um Entscheidungen zu treffen – hinausgeht (vgl. ebd.: 5f). Auch habe das Erzählen den Hominini evolutionäre Vorteile gebracht, wie z. B.: (1) die Weitergabe von Wissen an Unerfahrene und an Mitglieder der nächsten Generation; (2) Anerkennung, Status und sexuelle Attraktivität durch gekonntes Geschichtenerzählen³⁵, die unabhängig von der ›eigentlichen‹ Stellung des Individuums in der Gemeinschaft ist; oder (3) ›Lehr- und Demonstrationsmaterial‹, um Anderen Handlungen beizubringen (vgl. McBride 2014: 5).

³⁴ Diese Erkenntnisse stammen aus der Marketingpsychologie (vgl. u. a. Felberbauer *et al.* 2016), die mehrheitlich an der Manipulation der monetären Ausgabebereitschaft von Rezipient_innen interessiert ist (vgl. dazu *Future of StoryTelling* 2013). Daher sind die obigen Beispiele sicherlich mit Vorsicht zu genießen, da sie vermutlich nicht 1:1 mit mythischem Erzählen im antiken Griechenland oder einem anderen *Setting* und dem Erzählen mit Machtgefälle (»Mythenmanufaktur«, s. u. S. 55) übereinstimmen werden. Vielmehr dienen diese zur Illustration, dass Erzählen bestimmte (auch neurobiologische und soziale) Effekte hervorrufen kann.

³⁵ Ähnlich argumentieren auch Smith *et al.* 2017: 4 in einer evolutionistisch gefärbten, ethnoarchäologischen Studie (zur Kritik an der ethnoarchäologischen Ideologie vgl. Gosselain 2016; zum Evolutionismus s. o. S. 39).

Die Motive und Strukturen (d. s. grundlegende Handlungsmuster), die wir Mythen zuschreiben, reichen laut der phylogenetischen Mythen- und Folkloreforschung³⁶ teilweise bis in die Jüngere Altsteinzeit (Jungpaläolithikum) zurück. Zu diesen steinzeitlichen Erzählungen zählt bspw. die Episode aus der *Odysee*, in welcher der Held aus der Höhle eines Monsters entkommt, indem er sich am Bauch eines Schafes festbindet (Polyphem-Mythos). Auch die *Kosmische Jagd* (in der griech. Mythologie Orion) oder die *Künstlich Erschaffene Frau* (griech. Mythol.: Pygmalion³⁷) seien aus dieser Epoche (vgl. d'Huy 2015; vgl. auch Korotayev *et al.* 2017; Thuillard / LeQuellec / d'Huy 2018).

Geschichten werden allerdings nicht nur ›vertikal‹ – von Generation zu Generation – weitergereicht, sondern auch ›horizontal‹ von zeitgenössischen Gesellschaften über Handelswege, Migrationsbewegungen, Eroberungen oder anderweitig ›erworben‹. Dabei werden aber keine über Jahrhunderte durchwegs konsistenten ›Erzählblöcke‹ von Kultur zu Kultur übertragen (vgl. Graça da Silva / Tehrani 2016: 2), da Geschichten nicht ohne Weiteres übernommen werden. So wirke sich z. B. räumliche Nähe negativ auf die Übernahme einer Geschichte aus: Erzählungen, die in angrenzenden Gesellschaften vorkämen, würden eher abgelehnt als adaptiert werden (vgl. Graça da Silva / Tehrani 2016: 7f; d'Huy 2015). Außerdem unterliegen Erzählungen im kulturellen Austausch Veränderungen, indem Motive ›verkehrt‹ (weibliche Protagonistin statt männlichem (vgl. d'Huy 2015); d. i. ›Inversion‹), entfernt, hinzugefügt oder mit anderen Versionen der Erzählung kombiniert werden (vgl. Thuillard / LeQuellec / d'Huy 2018: 3).

Die griechisch-mythologischen Erzählmotive gehen einerseits aus der Vereinigung der Erzähltradition der um 3.500–2.900 v. Chr. eingewanderten Indoeuropäer_innen mit der damals ansässigen Bevölkerung hervor, die gemeinsam wiederum das Griech_innentum konstituieren (vgl. Haarmann 2010: 178f). Der indoeuropäische Einfluss zeige sich z. B. in den Ähnlichkeiten der *Ilias* zum indischen Epos *Mahābhārata*. In beiden Werken wird eine Ehefrau (Helena / Draupadî) von einem fremden Aristokraten (Paris / Jayadratha) entführt und von ihrem Ehemann (oder ihren Ehemännern; den Pāṇḍava-Brüdern / Menelaos' Heer) ›zurückgeraubt‹,

³⁶ Diese Form der Mythenforschung spezialisiert sich auf die Erforschung der Abstammung verschiedener Mythenversionen. Darin werden Geschichten über mathematische Methoden ausgewertet, und deren Transformationen im Rahmen phylogenetischer Netzwerke untersucht (vgl. Thuillard / LeQuellec / d'Huy 2018: 1f).

³⁷ In diesem Mythos erschafft ein Mann seine eigene Frau. Er ist benannt nach Pygmalion, der aus Elfenbein eine Statue fertigt, in die er sich verliebt, und die schließlich von Aphrodite zum Leben erweckt wird (vgl. Holzberg 2007: 87). Variationen lassen sich u. a. im finnischen Epos *Kalevala* (zu dieser s. u. S. 72n) und im walisischen *Mabinogion* finden. Im Letzteren wird die Frau Blodeuedd aus Blumen erschaffen (dazu s. u. S. 182), in der *Kalevala* fertigt der Schmied Ilmarinen nach dem Verlust seiner Frau einen Ersatz aus Gold und Silber an, den er ob seiner Kälte wieder eingießt (vgl. Lönnrot 37 zit. n. Bosley 2008: 497–504). Dazu repräsentiert in der deutschen Literatur E. T. A. Hoffmanns Apparat Olympia ebenfalls eine künstlich geschaffene Roboterfrau, in die sich der Protagonist Nathanael zu seinem Verhängnis verliebt (dazu s. u. S. 104).

was auf eine ›Prototyperzählung‹ hinweise, die auf indoeuropäischen Heiratsregeln beruhen könnte (vgl. Katz 2005: 27f). Andererseits werden Erzählmotive aufgrund der bergig-isolierten, rohstoffarmen, eher unfruchtbaren Geographie über den Seehandel aus anderen Ländern, wie z. B. aus dem Nahen Osten, nach Griechenland importiert, aber auch infolge der Etablierung von griechischen Kolonien in Kleinasien und Italien kreiert (Gründungsmythen) (vgl. Powell 2009: 50f).

Ebenso gehen die mythischen Motive aus den sozialen Verhältnissen der griechischen Gesellschaft hervor: So spiegle die bekannte Geschichte aus dem *Demeterhymnus* (7. Jh. v. Chr.) in Grundzügen die Heiratsmodalitäten der griechischen Gesellschaft wider: Hades entführt mit dem Einverständnis seines Bruders Zeus die Tochter der Fruchtbarkeitsgöttin Demeter, Persephone (auch ›Kore‹, griech. f. ›Mädchen‹, genannt), in die Unterwelt, woraufhin ihre Mutter in Trauer verfällt, sodass nichts mehr auf der Erde zu wachsen vermag. Zeus erteilt Persephone daraufhin die Erlaubnis, für zwei Drittel des Jahres an die Oberwelt zurückzukehren; was nach populärer Deutung den jahreszeitlichen Wechsel symbolisieren soll, aber laut Powell nicht mit der antiken Bedeutung übereinstimmt: Im antiken Griechenland werden heiratsfähige Jungfrauen (*parthenos*) im Alter zwischen dreizehn und vierzehn von ihren Vätern mit ihnen unbekannten Männern in den Dreißigern verheiratet. Die Hochzeitszeremonie findet sodann meist in der Nacht statt und ist eine gespielte, autorisierte Entführung unter Musik, Tanz und Gesang, die mit der Hochzeitsnacht im Haus des Gatten ihren Höhepunkt und dem morgendlichen Besuch ihrer Freundinnen am Ehebett ihr Ende findet (vgl. Powell 2009: 98f; 159). Vor der Hochzeit ist das Mädchen eine *kore*, mit der Entjungferung eine *nymphe* (›Braut‹) und erst mit der ersten Geburt eine *gyne* (›Frau‹) (vgl. ebd.: 159f). Tatsächlich kann die Ehe auch den Tod der Ehefrauen bedeuten, da diese mit jeder Schwangerschaft dem hohen Risiko ausgesetzt sind, bei der Geburt zu sterben. Auch werden verstorbene, unverheiratete Mädchen sprichwörtlich ›Hades‘ Braut‹ genannt, an deren Gräbern Hochzeitsvasen abgestellt werden (vgl. ebd.: 99f).

Pubertierende Mädchen gelten in der griechischen Gesellschaft – wenn unverheiratet – als wild, unbeherrscht und daher gefährlich (wie die Göttin Artemis). Viele mythische Protagonistinnen sind solche wilden Jungfrauen, die allgemein ambivalent dargestellt werden, indem sie den Griechen großes Leid (Pandora) zufügen, ihnen aber auch große Vorteile verschaffen können (Athene). Erst der Ehemann ›zähmt‹ und erzieht die Frau zur *sophrosyne* (Selbstbeherrschung) – gemäß den weiblichen Idealen der Bescheidenheit, Gehorsamkeit und Zurückhaltung – (vgl. Powell 2009: 158f) und zur »willige[n] Unterwerfung unter d[en] beachtlichen Anforde-

rungen, ihren Mann sexuell zu befriedigen und ihm Kinder zu gebären, [...] und [um] ein bescheidenes, ruhiges Leben [zu] führen, vor den Blicken anderer verborgen« (ebd.: 159).

In derselben Weise spricht aber auch der Raub von Ganymedes durch Zeus (oder König Minos) die homosexuelle Beziehung zwischen einem jungen erwachsenen Mann (*erastes*, ›Liebhaber‹) und einem adoleszenten Liebhaber (*eromenos*, ›Geliebter‹) aus der Oberschicht an, die eine (auf Kreta) zweimonatige Initiationsphase ins Mannesalter darstellt und auch mit dem angekündigten Raub durch den angesehenen *erastes* beginnt (vgl. Dowden 2000: 112–114; zur Päderastie vgl. auch Powell 2009: 155f). In dieser Form der rituellen Homosexualität bildet der Liebhaber den Geliebten für eine bestimmte Zeit zum Jäger und Krieger aus. Diese Praxis geht auf indoeuropäische Riten zurück, um junge Kriegerlehrlinge in die Männlichkeit zu initiieren, indem ihre passive Rolle im Geschlechtsverkehr am Ende ihrer Ausbildung aufgehoben wird. Beim germanischen Volk der Taifalen (4. Jh.) endet diese Phase der geschlechtlichen Passivität z. B. mit dem Fangen eines Ebers oder Bären (vgl. Dowden 2000: 112; 114).

Mythische Motive bilden jedoch nicht nur das Soziale (wie oben Genderkonstruktionen) ab, sie unterliegen ihm selbst in Produktion und Überlieferung. Als ein soziales Konstrukt sind Mythen und ihre Bildungsprozesse reguliert; d. h. nicht jede_r hat Zugang zu Mythen; nicht jede_r wird mit Mythen assoziiert; nicht über jede_n wird in Mythen berichtet, und nicht jede Geschichte wird heute nacherzählt, etc. Diese Dinge sind abhängig von gesellschaftsformenden Faktoren wie *race*, Gender, Klasse usw. Geschichtenüberlieferung ist, metaphorisch gesprochen, kein Fluss an Erzählungen, der von A über B und C Richtung Z fließt, und in dessen Gewässern einfach eine Angelrute ausgeworfen werden kann, um Mythen herauszufischen. Wie ein Fluss mittels Dämmen oder künstlichen Inseln von Menschen reguliert wird, so wird auch das Geschichtenerzählen – dessen Quellen und Gestalt – kontrolliert und geformt. Die Überlieferungssituation verteilt Geschichten nicht gleichmäßig oder flächendeckend, sondern orientiert sich an sozialen Regeln, gesellschaftlichen Werten und sozialem Kapital. Das Flussbett der Geschichtenüberlieferung wird folglich *durch soziale Machtverhältnisse geformt*.

›Macht‹ wird hier als eine soziale Kraft im Verhältnis zu anderen gesellschaftlichen Kräften verstanden. Ich folge hier Michel Foucault, der in *Wille zum Wissen* (1977) feststellt, dass ›Macht‹ nicht nur Diskurse unterdrückt oder hierarchisiert, sondern auch produktive und kreative Züge besitzt. ›Macht‹ ist demnach ein »Spiel«, in dem die »Kraftverhältnisse verwandelt, verstärkt, verkehrt« werden (Foucault 1977: 93 zit. n. Gasch 2010: 79). Sie ist nicht nur eine politische Kraft (z. B. ein Staat), »sondern ein Nebeneinander, eine Verbindung, eine Koordination und auch

eine Hierarchie verschiedener Mächte, die dennoch ihre Besonderheit erhalten« (Foucault zit. n. Gasch ebd.). Als ›Macht‹ wird in dieser Arbeit ein (meist nicht offen wahrgenommenes) Instrument verstanden, das gesellschaftlich kreative Phänomene über soziale Marker wie Gender oder Klasse formt und reguliert.

Wir verfügen heute – wenn wir über griechische Erzählungen sprechen – nur über Mythen, die von Männern für Männer erzählt wurden (s. u. *symposion*). Es haben sich keine direkten Belege erhalten, ob Frauen einander oder ihren Kindern eigene Mythen erzählt haben. Frauen beziehen im antiken Griechenland einen eigenen Trakt (*gynaikeion*), den Hinterteil oder das Obergeschoss des Hauses (vgl. Powell 2009: 158), und sind vom gemeinsamen Mahl mit dem Ehemann ausgeschlossen. Einzig durch die Institution der Monogamie erhält die Ehefrau – als einzig legitime Partnerin – mit der ersten Geburt die Kontrolle über den *oikos* (dt. ›Familie‹; daher auch ›Ökonomie‹: ›Verwaltung d. Familie‹), der aus Schwiegermutter, anderen Frauen, unverheirateten, jungen Männern, Versklavten, Haustieren, dem Haus selbst und der Vorratskammer besteht. Je wohlhabender die Familie ist, desto isolierter ist eine Ehefrau in der klassischen Zeit (480–323 v. Chr.), da niedere, aber Kontakte knüpfende Arbeiten wie Wasserholen oder die Pflege der Kinder dann von Sklav_innen übernommen werden. Nur an bestimmten religiösen Feiertagen darf sie das Haus mit Kopfbedeckung und ohne Kontakt zu anderen Männern verlassen (vgl. Powell 2009: 160f). Aus dieser Isolation kann geschlossen werden, dass nicht ein_e Jede_r *mythos* (μῦθος) äußern darf oder kann – nicht alle Geschichtenerzähler_innen (und ihre Geschichten) sind (und waren) gesellschaftlich gleich viel wert. Wer wem erzählen darf, ist somit gesellschaftlich geregelt.

In derselben Weise unterliegt auch der Inhalt einer Geschichte gemeinschaftlichen Kräften, die in *Mythenmanufakturen* (von lat. ›*manus*‹ (dt. ›Hand‹) und ›*facere*‹ (dt. ›machen‹); sinngemäß ›Handfertigung‹) gefertigt werden. Eine Mythenmanufaktur bezeichnet hier eine Gemeinschaft von Menschen, die die Überlieferung bündelt und bestimmt, was erzählt wird. Das Geschichtenmachen involviert damit nicht nur Erzähler_innen, sondern auch das Publikum oder die Auftraggeber_innen, welche die Zusammensetzung narrativer Motive steuern.

Zur Illustration blicken wir kurz ins Japan des 8. Jahrhunderts zurück und verstehen dessen ›traditionelle Geschichten‹, festgehalten in den Geschichtswerken *Kojiki* und *Nihongi* (oder *Nihon shoki*) (vgl. Naumann 1996: 13), vorläufig auch als ›ethnische Geschichten‹ (›Mythen‹)³⁸:

³⁸ Für ein antik-griechisches Beispiel vgl. z. B. Bremmer 1997: *Myth as Propaganda: Athens and Sparta*: »presumably because of its anti-Spartan content, the [mythical] play [*Kresphontes* by Euripides] was enthusiastically taken up by the Messenians after their return and new independence [from Sparta] in the fourth century [BCE],

Als Usurpator 673 an die Macht gekommen, beauftragt der Kaiser Temmu (bis 686) seinen persönlichen Gefolgsmann Hieda no Are, die Überlieferung seiner Familie mitsamt der Kaiser_innenfolge zu memorisieren und sie zu seiner Legitimation zu ›berichtigen‹, was zur Grundlage der späteren, schriftlichen Fixierung im *Kojiki* (712) wird. Kurz nach dessen Fertigstellung wird eine zweite sich an chinesische Annalen orientierende, erweiterte Fassung, das *Nihongi* (720), angefertigt, in denen die wieder erstarkten Adelshäuser jene Familienüberlieferungen festschreiben lassen, von denen sie Rechtsansprüche und Privilegien durch hoch-niveauvoll geschriebene, ›mythische Präzedenzfälle‹ ableiten können (vgl. Naumann 1996: 18–20). Zwar befinden sich lokale, religiöse Vorstellungen im Mythenmaterial dieser japanischen Geschichtswerke, jedoch ist »[v]ieles, was im 7. Jahrhundert an alten Überlieferungen noch lebendig war, [...] nicht nur Kaiser Temmu bei der Redaktion des *Kojiki*, sondern auch den Kompilatoren des *Nihongi* entgangen, vieles [ist] absichtlich beiseite gelassen worden. Häufig kann man erkennen, daß und wie sie das Material manipulierten, das sie schließlich in den Text aufnahmen. [...] es [ist] immer wieder die politische Absicht, die von Anfang bis Ende der Schilderung des mythischen Geschehens wahrnehmbar ist« (Naumann 1996: 28f).

Wie also mythische Motive und Strukturen zusammengesetzt werden – wie Mythen gemacht werden –, ist nicht die Angelegenheit von Erzähler_innen allein; ihre Geschichten haben die Erwartungen des Publikums zu erfüllen, und können zudem im Auftrag von jemandem erstellt werden. Ein_e Mythen Erzähler_in muss sich – so es sich als Institution ausgebildet hat – vom Erzählen den Lebensunterhalt verdienen; weswegen sich das Fabrizieren von Geschichten nicht nur am ›freien Willen‹ von Erzähler_innen ausrichtet, sondern von Rezipient_innen und Auftraggeber_innen, aber auch soziokulturellen Normen (z. B. ›Was ist akzeptabel und was nicht?‹), ›passiv‹ mitgestaltet wird. Mythen Erzählen ist daher *eine Gemeinschaftssache* und unterliegt sozialen Machtverhältnissen.

Im Folgenden wird die Herausbildung des gemeinschaftlichen Mythen Erzählens am Beispiel der griechischen Gesellschaft unter Berücksichtigung ihrer kulturellen Einflüsse erläutert. Dabei kommt auch die Rolle griechischer Mythen im alten Rom zur Sprache. Dem zweiten, großen Abschnitt über das Erzählen in der Konsumgesellschaft wird ein geschichtlicher Zwischenabschnitt zur Rolle der Neuen Mythologie auf das US-amerikanische Mythenverständnis vorangestellt (ab S. 67). Danach wird das konsumistische Geschichtenerzählen anhand von Science Fiction- und Comic-Magazinen beleuchtet (ab S. 70). Am Ende dieses Ka-

when they were searching for material to reconstruct – ‘invent’ would be a better word – their own past. As their independence was still precarious, they used the occasion to connect the myth with the recent federal state Arcadia. Kresphontes was given a new wife, the daughter of King Kypselos of Arcadian Basilis, and young Kresphontes was renamed Aepyus after an old Arcadian hero« (1997: 15).

pitels soll den Leser_innen das Verhältnis zwischen Erzählgut und Erzählgattung anhand der behandelten Beispiele nochmals verdeutlicht werden (ab S. 80), um Hickmans Geschichte mit einem ›neuen‹ Mythenverständnis im zweiten Teil bearbeiten zu können (ab S. 83).

Symposion, Polis, Kaiser und Mäzene: Die Entwicklung der Mythenmanufakturen in der Antike

Proteische Mythen:

Mythenerzählen im antiken Griechenland

Im Gegensatz zu romantisierenden Vorstellungen, in denen religiöse Expert_innen in frühmenschlichen Gesellschaften die Mythen allen Anwesenden in einer strikt festgelegten Überlieferungskette am Lagerfeuer frei zugänglich gemacht haben³⁹, hängt die Formierung von Mythen, wie wir sie im antik-griechischen Kontext kennen, eng mit der Praxis von Wanderdichtern (*aoidoi*; plural v. *aoidos*) aus der griechischen Archaik (800–500 v. Chr.) zusammen (vgl. Powell 2009: 68). Untersuchungen aus dem frühen bis mittleren 20. Jahrhundert, die die orale Überlieferungspraxis südslawischer Epensänger beleuchten, deuten an, dass das nicht-schriftliche Erzählen solcher Wandersänger nicht bis ins kleinste Detail auswendig gelernt wird, sondern vielmehr eine »composition in performance«, eine Dichtung aus dem Stegreif, ist (vgl. Rüpke 2012: 35), in welcher der orale Text fließend und je nach Situation immer wieder neu gestaltet wird. Als geistige Orientierungshilfen dienen den Sängern ein rhythmisches Sprachmuster (daktylisches Hexameter⁴⁰) (vgl. Powell 2009: 69) und Beinamen (*epitheta*) als melodische Formeln wie »der schnellfüßige Achilleus« oder »die „helläugige Athene“«, obwohl bspw. Achilles im Plot momentan im Bett liegt (vgl. Rüpke 2012: 37). Diese vorformulierten Phrasen dienen einem *aoidos* als Vorbereitungsmoment für die Improvisation der nächsten Zeile, während er sie in Begleitung einer vier- bis siebensaitigen Leier singt (vgl. Powell 2009: 69). Auch zeigt sich, dass eine Unterscheidung verschiedener zeitlicher Ebenen nach drei Generationen in einem rein mündlichen Setting stark abnimmt, sodass Ereignisse, die bspw. siebzig

³⁹ Wie es sich bspw. bei den AutorInnen des *Business-Ratgebers Storytelling: Branding in Practice* (Fog et al. 2010) illustriert: »In days of old when we were still hunters and gatherers, and our social lives took place around the glow of a campfire, women prepared the evening meal while their menfolk swapped stories of the day's hunt. It was here, too, that the tribe's elders handed down the myths and legends surrounding their gods and ancestors and where knowledge and experience was exchanged and passed along the generations. These stories helped shape the identity of the tribe, gave it values and boundaries, and helped establish its reputation among rivaling tribes. It was storytelling in its purest form« (Fog et al. 2010: 18).

⁴⁰ Das daktylische Hexameter besteht aus sechs (*hex*) Einheiten (*meter*) pro Verszeile mit einer schweren und zwei leichten oder zwei schweren Silben (vgl. Powell 2009: 69).

Jahre zurückliegen, erzählerisch ohne Weiteres mit Begebenheiten von vor eintausend Jahren verknüpft werden (vgl. ebd.: 36).

Aufgrund der aufwendigen Ausbildung, in der ein Lehrling jahrelang den Rhythmus und die Phrasen eines Gesangs von seinem Meister durch bloßes Zuhören verinnerlicht, gibt es wenige *aoidoi*, deren Lieder vornehmlich an griechischen Adelshöfen vorgetragen werden (vgl. Powell 2009: 69) – was die Idee vom Ursprung der Mythen in Volks- oder Naturdichtungen nicht haltbar macht. Die Erzählungen ›sickern‹ stattdessen von oben (Königshäuser) nach unten (niedere Gesellschaftsschichten) (vgl. Rüpke 2012: 36). Auch werden sie zeitgenössisch nicht als Mythen (*mythoi*) oder Epen (*epea*) bezeichnet (vgl. Powell 2009: 70).

Aoidoi dienen in gemeinschaftlichen Zusammenkünften (vgl. Powell 2009: 69), sogenannten *symposia* (sing. *symposion*; dt. ›gemeinsam trinken‹ (vgl. Glazebrook 2015: 157)), – zusammen mit Akrobat_innen, Musikant_innen (z. B. *Aulos*-Spieler_innen), *hetairai* (›Gefährtinnen‹; eig. Prostituierte (vgl. Murray 2009: 518; Sossau 2012: 9)) – der Unterhaltung einer Runde von 14 bis 22 (lt. Murray 2009: 512 max. 30) angesehenen Männern verschiedenen Alters (vgl. Glazebrook 2015: 161). Neben dem *gymnasion* und den Festspielen ist das *symposion* der Mittelpunkt aristokratischer Aktivitäten im Archaikum (vgl. Murray 2009: 508). Die Feier wird nach dem Abendmahl (*deipnon*) im Männerabteil des Hauses (*andron*) abgehalten (vgl. Glazebrook 2015: 157; 161) und ist strikt vom Abendessen getrennt, wemgleich Nüsse, Gerstenkuchen, Kichererbsen und andere dursterzeugende Speisen serviert werden (vgl. Murray 2009: 512). Die Männergruppe setzt sich aus den Anführern (*basileis*) und ihrem Kriegergefolge zusammen (vgl. Murray 2009: 513) und wird vom *basileus* oder *symposiarchos*, dem Gastgeber, geleitet (vgl. ebd.: 512), dem die Anwesenden nicht untergeordnet sind – denn alle Männer (und anwesenden Knaben (*eromenoi*), s. o.) sind einander gleichrangig (vgl. Murray 2009: 517; 519f; Glazebrook 2015: 157). Im Mittelpunkt des *symposion* steht der *krater*, eine Schüssel, die mit Wein und Wasser gemischt wird (vgl. Murray 2009: 512). Auf *klinai* (Liegen) verfolgen die Männer die Unterhaltung durch die Barden, gehen sexuellen Aktivitäten mit Sklavenjungen (Mundschenke), Musiker_innen oder Prostituierten nach, oder eifern in Rede- und Trinkwettbewerben um die Wette (vgl. Glazebrook 2015: 157; 161; Murray 2009: 517–520). Obwohl das Ideal vorherrscht, trotz des Gelages die Selbstkontrolle zu behalten und gemeinhin eine mystische Ekstase zu erreichen, sind auf attischen Vasen zahlreiche Darstellungen von Erbrechen und *kraipale* (Kater) überliefert (vgl. Murray 2009: 516). Das Ende der Zusammenkunft wird mit Trankopfern (Libation) an Hygieia (Gesundheit) und dem *komos* – einem Ritual markiert, in dem die betrunkenen Aristokraten am

Heimweg mittels ritualisierter Gewalt gegen Passant_innen ihre Macht demonstrieren (vgl. Murray 2009: 520).

Sowohl *aoidoi*, als auch *hetairai* (bspw. im *Aulos*-Flötenspiel) sind Teil der musikalischen Unterhaltung und speziell für die Anforderungen eines *symposion* ausgebildet (vgl. Murray 2009: 518). *Aoidoi* singen zu mehreren Phasen der Festlichkeiten, untermalen Tänze musikalisch, und geben gemeinhin neben Liedern über das Sterben, die Vergänglichkeit menschlicher Freuden, Gelage oder die Liebe auch anzügliche Texte aus der griechischen Mythologie wieder (vgl. Powell 2009: 69; Murray 2009: 509f). Da die *aoidoi* vor dem Kriegeradel auftreten, wird angenommen, dass die Zyklen des trojanischen und thebanischen Krieges als Berichte über die großen Taten ihrer Ahnen zu dieser Zeit ausgeformt werden (vgl. Powell 2009: 69f).

Die – meines Erachtens – enge Beziehung zwischen Sängern und ihrem adeligen Publikum spiegelt sich im Ursprung des Heldenbegriffs (*heros*) wider: im 8. Jahrhundert v. Chr. bezeichnet Homēr mit dem Wort ›*heros*‹ nämlich einen *edlen, wohlgeborenen Mann* (vgl. Powell 2009: 108), ein Mitglied der Aristokratie. Die heutige Vorstellung von Held_innen als Klasse von Figuren zwischen Menschen und Gött_innen formt sich erst um 500 v. Chr. aus (vgl. Bremmer 2010: 6). Darüber hinaus drehen sich die mythischen Geschichten meist um Mitglieder aus Adelshäusern, die große Leistungen vollbringen und deren Qualitäten in Stärke, Schönheit und Mut alles überragen, wodurch wohl festgestellt werden kann, dass »[g]riechische Mythen [...] uns mehr über die Lebensumstände und Interessen der Übermittler als über die Lebensumstände vergangener Zeiten [verraten]« (Powell 2009: 109). Dazu sei nochmals auf den Wortursprung von Mythos als eine autoritative Rede eines schlagfertigen, wortgewandten Aristokraten verwiesen (vgl. bspw. Martin 2009: 3; s. o. S. 34n).

Auch ist die Abfassung der Lieder in literarische Epen mit der Einführung des griechischen Alphabets um 800 v. Chr.⁴¹ (vgl. Burkert 2005: 295) im Interesse der Aristokraten, die somit

⁴¹ ›Importiert‹ wird das Konzept des Alphabets über den Kontakt mit den Phönizier_innen. Ab dem 9. Jh. werden Wachstafeln, Lederrollen und Textsammlungen über ›Berührungspunkte‹ wie den südkretischen Hafen Kommos, der heute italienischen Insel Ischia, Etrurien und über Siedlungen auf Sizilien eingeführt. Infolgedessen werden teilweise die phönizischen Zeichen (*Phoinikeia*) übernommen (in Zypern verbleiben die Griech_innen bei ihrem Linear-Schrifttyp, s. u.), die zum griechischen Alphabet ›weiter‹entwickelt werden. Die Worte *alpha*, *beta*, *gamma* sind semitischen Ursprungs (vgl. *aleph* mit *alpha*) und besitzen keinerlei Bedeutung im Griechischen. Eine Erneuerung des griechischen Alphabets ist das einheitliche Schreiben von Vokalen. Erste Briefe in griechischen Buchstaben stammen aus Latium (Italien) kurz nach dem 8. Jh. v. Chr. und erste literarische Werke entstehen ›explosionsartig‹ ab der zweiten Hälfte dieses Jh.s. Die ersten Hexameter finden sich auf der Dipylon-Amphora (Athen) und der Nestorvase (Ischia) (ca. 730 v. Chr.) (vgl. Burkert 2005: 294f). *Linear B* (hier kurz ›LB‹) ist eine nicht-alphabetische Schrift der mykenischen Griech_innen, die 1952 vom englischen Architekten Michael Ventris entschlüsselt wurde. Sie umfasst achtzig silbenbasierte Zeichen. Bisherige Fundorte (2009) von LB-Tafeln sind Knossos, Pylos, Mykene und Theben. Es besteht die Vermutung, dass LB auf

in die Lage versetzt werden, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, auswendig gelernte Gesänge auf *symposia* zu rezitieren, was ihnen wiederum Status und Anerkennung einbringt (vgl. Powell 2009: 70). Die Verschriftlichung der Gesänge könnte aber auch auf die Bedürfnisse und Ambitionen der *aoidoi* zurückgehen, um sich einerseits besser auf einen Auftritt in bestimmten Adelshäusern vorbereiten zu können, indem klar festgehalten wird, wie »die Verfahren desjenigen, an dessen Hof so ein Text aufgeführt wird, gebührend zu erwähnen« sind (Rüpke 2012: 42); und um andererseits eine Geschichte weiter »ausfeilen« zu können, indem nun verschiedene Erzählungen in einem Großepos miteinander verknüpft und neue, eigene Materialien eingeflochten werden können. Dies wird auch durch die fehlende Infrastruktur nahegelegt, die das Medium »Schrift« noch nicht als Vervielfältigungstechnik »versteht« (vgl. ebd.).

Nichtsdestotrotz sorgt die Verschriftlichung für eine erhöhte Zugänglichkeit der Erzählungen und fördert zudem die weitergehende Beschäftigung mit ihnen z. B. in der Philosophie (vgl. Powell 2009: 70f), was einerseits zur Ausbildung weiterer autochthoner Erzählplattformen wie der Tragödie führt, aber auch antik-religiöse Bewegungen mit Erzählmateriale »versorgt«. So verwenden Mysterienkulte Hymnen, wie den oben behandelten *Demeterhymnus* um den Raub der Persephone (s. S. 53), als *hieroi logoi* (dt. »heilige Berichte« oder »heilige Reden«), die die Gründung und den Charakter des Kultes bezeugen (vgl. Dowden 2000: 95), und die während der Kultfeiern in *legomena* (»Lesungen«) vorgetragen werden (vgl. Kloft 1999: 87). Auf diese Weise »dokumentiert« bspw. die Geschichte um die um Kore trauernd umherwandernde Demeter die Legitimität und den Ursprung der eleusinischen Mysterien, indem die Göttin – im Athener Vorort Eleusis angekommen – dem Gründer Eumolpos das geheime Wissen um den Erntesegen persönlich mitteilt (vgl. Powell 2009: 101; Kloft 1999: 18–20). »Hymnos« beschreibt ursprünglich »die Anrufung einer Gottheit in Versform, die meist eine Auflistung der kultischen Namen der Gottheit und eine wichtige Geschichte über sie enthält« (Powell 2009: 73), die von *aoidoi* an religiösen Feiertagen vermutlich in der Öffentlichkeit, d. h. auch vor Frauen und Angehörigen niedriger Gesellschaftsschichten, vorgetragen werden (vgl. ebd.).

Epische Erzählungen stehen in der Religionsgeschichte letztendlich nicht isoliert da, sondern dienen bspw. der Begleitung von öffentlichen Ritualen, wie dem Fest der Panathenäen in Athen (vgl. Rüpke 2012: 33) oder regen auch zur ersten Religionskritik an, indem bspw. der vorsokratische Rhapsode Xenophanes von Kolophon im 6. Jahrhundert v. Chr. den Inhalt der

dem nicht-entzifferten *Linear A* (vermutl. in minoischer Sprache) basiert. LB ist keine Literaturschrift, sondern wurde ausschließlich für das Anfertigen von Listen verwendet (vgl. Powell 2009: 53).

homerischen Hymnen in seinem Repertoire rügt, da Homēr die Gött_innen ›vermenschliche‹⁴² (vgl. Capelle 1940: 114).

Mit der Niederschrift der Epen und der Möglichkeit ihres Einstudierens entwickeln sich sogenannte Rhapsoden (d. h. vermutlich ›Stab-Sänger‹), die ihre Vorstellungen um dramatische Gesten und Kostüme ergänzen, was in Folge die mythischen Erzählungen über aristokratische Kreise hinaus popularisiert (vgl. Powell 2009: 71; 74). Auch verändert sich der Umgang und die Intention des Abfassens von Gesängen: So verfasst z. B. die Dichterin Sappho (6. Jh. v. Chr.) Lyrik – persönliche Gedichte über u. a. Liebeskummer, Politik, Krieg und Frieden –, um von Anderen auswendig gelernt und mündlich vorgetragen zu werden (vgl. Powell 2009: 74). In der Folge entwickeln sich auch professionelle Autor_innen wie der Chordichter Pindar (518–438 v. Chr.), der bspw. mythische Motive in Siegesoden für erfolgreiche Athleten verarbeitet. Chorgesänge werden von zwölf oder mehr Tänzer_innen (gr. ›choros‹, dt. ›Tanz‹) begleitet (vgl. Powell 2009: 5; 74f).

Mit der Entwicklung und steigenden Bedeutung von Stadtstaaten, sogen. *poleis* (sing. *polis*), verlieren die Mythen Erzählungen ihre aristokratisch-genealogische Funktion und erhalten einen moralisierenden Charakter, der das soziale Verhalten um die Frage der persönlichen Verantwortung behandelt und die verschiedenen Interessen zwischen Adel und Stadtgesellschaft im politischen Raum *polis* auszugleichen versucht: »Entweder stammen alle von Göttern ab oder keiner« (Rüpke 2012: 44f).

Neben den bisher behandelten mythischen Erzählweisen (Chor, Epos, Hymnen, Lyrik und Rhapsodie) gewinnt das Athener Theater mit der *Tragödie* für das Mythen Erzählen im Stadtstaat der klassischen Zeit (480–323 v. Chr.) an massiver Bedeutung (vgl. Rüpke 2012: 46; Powell 2009: 75): Die bekannten Mythen dienen hier als Substrat für das dramatische Erzählen, und werden strukturell um zentrale Motive wie Heimkehr des Königs oder Helden (Aischylos‘ *Agamemnon*), Totenspenden (desselben *Choephoren*), Wiedererkennen (*Elektra*) oder Rache (Sophokles‘ *Ajax*) neu zusammengesetzt (vgl. Alaux 2011: 145–147); variiert, neu erfunden und parodiert (vgl. ebd.: 149–151). Die zentralen Protagonist_innen sind nicht die Gött_innen, sondern der *oikos* – die Familie – und dessen Verbrechen und Leidenschaften wie Mord, Inzest, aber auch tiefe Liebe und gegenseitige Verbundenheit (vgl. Powell 2009: 77).

⁴² Xenophanes kritisiert die allgemeine Repräsentation der Gottheiten wie folgt: »Wenn Kühe, Pferde oder Löwen Hände hätten und damit malen und Werke wie die Menschen schaffen könnten, dann würden die Pferde pferde-, die Kühe kuhähnliche Götterbilder malen und solche Gestalten schaffen, wie sie selber haben« (25, fr. 15 zit. n. Capelle 1940: 121).

Der Ursprung der Tragödie wird in Opferritualen, speziell im Gesang von Tänzern in Bockkostümen zur Opferung eines Ziegenbocks (τραγωδία *tragodia*, dt. ›Bockgesang‹) (vgl. Burkert 1990: 13f), vermutet (vgl. Powell 2009: 75). Im 5.–4. Jahrhundert v. Chr. hat sich daraus das klassische Theater entwickelt, in dem maximal drei männliche Schauspieler in wechselnden Masken (bspw. alter Mann, junges Mädchen, König) ein von einem Bühnenautor – wie Aischylos, Sophokles oder Euripides – niedergeschriebenes ›Drehbuch‹ über Worte und Gesten – aber ohne Mimik – nachspielen (vgl. Powell 2009: 75).

Aufgeführt werden die Stücke vor dem *demos*, den männlichen erwachsenen Bürgern von Athen (vgl. Powell 2009: 75); die verwendeten Mythen haben – neben einer unterhaltenden – eine unterrichtende Funktion, indem die Tragödie z. B. in der *Oresteia*, in welcher Orestes seine Mutter ermordet, das zeitgenössische Verständnis von Gerechtigkeit oder in *Philoktetes* Macht und Missbrauch von Rhetorik behandelt. Die Tragödie ›spricht‹ gewissermaßen mit den mythischen Themen und Motiven über die attische Politik jener Zeit (vgl. Croally 2005: 66), wenngleich keine direkten Effekte auf das politische Handeln der Athener festgestellt werden können (vgl. ebd.: 69) und eine scharfe Kritik von Mythen als unmoralisch (Platon (vgl. Segal 2004: 11)) und ungebildet (Anaxagoras) einsetzt (vgl. Powell 2009: 77). Vielmehr wird ihre unterhaltende Funktion von Tyrannen wie Peisistratos (6. Jh. v. Chr.) für politische Zwecke ausgenutzt (vgl. Powell 2009: 75).

Gleichzeitig markiert Aristoteles' Beschäftigung mit der Tragödie in der *Poetik* den Beginn einer (erzähl- / kultur-)wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Mythen (vgl. Powell 2009: 75; dazu weiters s. u. S. 101), die in der hellenistischen Zeit (323–31 v. Chr.) zur Sammlung und Standardisierung von griechischen Erzählungen in Bibliotheken (*museia*; singl. *museion*) z. B. im ägyptischen Alexandria führt (vgl. Powell 2005: 77f). So können die gegenwärtigen Fassungen der Epen Homērs laut Rüpke auf den Alexandriner Philologen Aristarch von Samothrake zurückgeführt werden, der die verschiedenen Versionen in vermutlich zwei Kommentaren kritisch bearbeitet hat (vgl. Rüpke 2012: 32), um mögliche Fehler auszubessern, die durch das häufige Kopieren der Texte entstanden sind. Dieses alexandrini-sche Verfahren haben alle heute noch vorhandenen griechischen Texte durchlaufen (vgl. Powell 2009: 78).

Während Mythen bis in die klassische Zeit zur öffentlichen Rezitation – zum Gehörtwerden gedacht sind (vgl. Powell 2009: 75), wird der Umgang mit Mythen im Hellenismus ›gelehrter‹; sie werden demnach (still) gelesen, examiniert und reflektiert – und werden nur vor einer kleinen Gruppe von Freunden laut vorgelesen. Sammelkataloge und ›schlichte‹ In-

haltsangaben dominieren neben der Alexandrinischen Dichtung den hellenistischen Umgang mit Mythen (vgl. ebd.: 78), aus welchen die Römer_innen die griechischen Mythen beziehen (vgl. ebd.: 79).

»Currenti Legis et Legis Cacanti«:

Griechische Mythen als römische Literatur

Die Beschäftigung der Römer_innen mit griechischen Mythen (und der griechischen Kultur im Allgemeinen) hat einen erheblichen Einfluss auf deren Identitätsstiftung. Bereits seit seiner Gründung im 8. vorchristlichen Jahrhundert kommt Rom bis ins 6. Jahrhundert über die Etrusker_innen und die süditalienischen Kolonien (*Magna Graecia*) mit griechischen und orientalischen Einflüssen in Berührung. So wird bspw. das Alphabet über die Etrusker_innen vermittelt (vgl. Rüpke 2012: 69f; 74). Dieser Einfluss endet im 5. bis 4. Jahrhundert v. Chr. mit »der Zerstörung des etruskischen Machtbereichs«, wodurch Nord- und Mittelitalien einerseits zunehmend isoliert werden, und Rom andererseits von einer reichen *polis* zur verarmten, in sich gekehrten Siedlung wird (vgl. Rüpke 2012: 70). Erst mit der italischen Expansion im späten 4. Jahrhundert und dem Einsetzen der punischen Kriege gegen den nordafrikanischen Stadtstaat Karthago (3–2. Jh. v. Chr.) erhält Rom allmählich direkten Kontakt zur Mittelmeerwelt der Punier_innen, Phönizier_innen und Griech_innen, was zu einem »massive[n] Import von literarischer hellenistischer Kultur« führt (Rüpke 2012: 71).

Damit übernehmen die Römer_innen nicht nur griechische Kultur-›Leistungen‹, sondern ›erfinden‹ ihre Kultur im Angesicht der hellenischen Fremdheit neu. Sie übersetzen z. B. griechische Mythen nicht nur, sondern richten sie an den eigenen Interessen aus. Im Verständnis der Römer_innen meint ›übersetzen‹ (*vertere*, dt. ›drehen‹, ›transformieren‹), dass etwas geändert und mit einer neuen Intention versehen wird. Das hat zur Folge, dass *griechische* Leistungen und Belange durch die Übernahme zu *römischen* Leistungen und Belangen werden (vgl. Batstone 2006: 544); wenngleich die griechische Kultur nicht verehrt, sondern verspottet oder verachtet wird, sodass politische Feinde als *graeculi*, ›kleine Griechen‹, gebrandmarkt werden und das öffentliche Ausüben der griechischen Sprache politische Nachteile bringen kann. Indessen sind für die römischen Aristokrat_innen aber jene, die weder Latein, noch Griechisch beherrschen, Barbaren (vgl. ebd.: 546). Zudem übersetzen und lehren griechische Sklaven wie Livius Andronicus die Epen und passen sie dem römischen Publikum an. Folglich ruft Homēr in Livius Andronicus' Übersetzung der *Odysee* nicht mehr die Musen, sondern die römische Quellgottheit Camena an (vgl. Batstone 2006: 545).

Gleichsam führt die Übernahme griechischer Mythen dazu, dass sich die Gött_innenvorstellungen der Römer_innen verändert: Anders als die Griech_innen verstehen die Römer_innen ihre ›Gött_innen‹ nicht als menschengleiche Wesen, sondern als Personifikationen abstrakter Qualitäten (z. B. Janus, welcher ursprünglich eine Brückengottheit ist und für Aufbruch und Rückkehr steht (vgl. Powell 2009: 177)). Diese Geister werden *numina* (sing. *numen*, von *nuo*, dt. ›nicken‹; sinngemäß ›jene, die nicken‹) genannt; leben in Gegenständen und versinnbildlichen soziale Funktionen. Ihnen werden zur Bitte Opfer (z. B. Wein, Innereien, etc.) dargebracht, die vom Priester ›heilig gemacht‹ werden (daher Opfer lat. *sacrificium*; von *sacrum*, dt. ›Heiligtum‹, ›hlg. Gegenstand‹, und *facere*, dt. ›machen‹) (vgl. Powell 2009: 176f). Auch der Himmelsgott Jupiter ist zunächst ein *numen*, das in verschiedenen Formen – z. B. als *juppiter pluuius* in Gestalt des Regens – verehrt wird; ferner ist die Liebesgöttin Venus für die Fruchtbarkeit des Gemüses und – vermutlich noch früher – mit dem frischen Wasser und den Quellen assoziiert (vgl. ebd.: 178f). Die Transformation der *numina* in lateinische Ebenbilder des griechischen Gött_innenpantheon hängt eng mit der römischen Ependichtung und der Einrichtung des Kaisertums unter Augustus zusammen (vgl. Powell 2009: 177f); andere Bereiche der römischen Geisterwelt wie die Familiengottheiten (Laren und Penaten) werden hingegen aus unklaren Gründen *nicht* gräzisiert (vgl. ebd.: 190f).

Griechische Mythen verlieren in ihrer Handhabung durch römische Dichter wie Ovid (*Metamorphoseon libri*) ihren religiösen Charakter und werden stattdessen zu narrativen Ressourcen, um die eigene Bildung »mit [...] rhetorische[r] Brillanz« (Powell 2009: 187) unter Beweis zu stellen (vgl. ebd.: 180). So ist z. B. der Aeneasmythos zwar »schon im sechsten Jahrhundert v. Chr. im etruskischen Raum nachweisbar« (Rüpke 2012: 70), der römisch-trojanische Held Aeneas selbst ist allerdings um die Zeitenwende (1. Jh. v. Chr.) unter gebildeten Römer_innen ausschließlich als eine literarische Figur ohne religiösen Kult bekannt, und wird eher mit Octavian, ab 31 v. Chr. Kaiser Augustus, assoziiert (vgl. Ahl 2008: xif).

Unter den Privilegierten gilt zu jener Zeit (1. Jh. v. bis 1. Jh. n. Chr.) das Schreiben und Lesen als eine würdige Freizeitbeschäftigung (*otium*). Dabei wird versucht, berühmte Werke nachzuahmen, um von anderen Mitgliedern der Oberschicht zitiert und verbreitet zu werden. Auf römischen *convivia* (sing. *convivium*; ›Gastmahl‹), die eine bewusst entspannte und kultivierte Atmosphäre der Adeligen forcieren, können Teilnehmer spontan ihr Erzähltalent beweisen oder ausgearbeitete Nacherzählungen von Dritten, Haussklav_innen oder bezahlten Kräften verlesen lassen. Die *recitatio* auf Banketten ist für professionelle Poeten das wesentliche Mittel, um neue Leser_innenkreise und Patrone für Auftragsarbeiten zu erschließen (vgl. Fagan 2006: 371f). Unter diesen Bewerbern finden sich Dramenschreiber und griechisch ge-

bildete Magistrate (d. s. Verwaltungsbeamte), die in *collegia* (Versammlung v. Magistraten zu religiös-priesterlichen Zwecken (vgl. ebd.: 82)) organisiert sind und in Tempeln tagen (vgl. ebd.: 89; 103).

Die Professionalisierung ist eine Folge der Segmentierung der Oberschicht, die ab dem 2. Jahrhundert und bis zu den Bürger_innenkriegen des 1. Jahrhunderts v. Chr. anhält. In dieser Zeit bilden sich eigene Höfe aus, die sich zunehmend voneinander isolieren und sich damit »privatisieren« (vgl. Rüpke 2012: 112), was z. B. die Zusammensetzung des Pantheons in den Epen je nach Familie individualisiert, sodass sie »spielerisch« gehandhabt werden kann (vgl. ebd.: 117). Während ihres Auftritts stilisieren sich Dichter gemäß dem vorherrschenden, literarischen Gestus als Propheten (*vastes*), als moralische Lehrer, die dem römischen Volk gegenüberstehen (vgl. ebd.: 119), »tatsächlich aber [sitzen sie] beim Abendessen eines römischen Großen auf der Wohnzimmerrcouch« (Rüpke 2012: 120). Auch bilden sich Kreise von Dichtern um einen Mäzen (bspw. gehört Ovid zum »Mesallakreis« um Marcus Valerius Corvinus Mesalla), wenngleich üblicherweise keine finanziellen Abhängigkeiten bestehen, sondern lediglich das »einfache« Interesse vorhanden ist, eigene Texte vor der jeweiligen Gruppe vorzutragen, da die Dichter gewöhnlich selbst gesellschaftlich höher stehende, finanziell unabhängige Personen sind (vgl. ebd.: 152).

Darüber hinaus ergeben sich durch das literarische Ideal gesellschaftliche Konflikte, da Rezitationen als »furchtbar langweilig« angesehen werden. Einerseits besteht eine enorme Dichte an Lesungen, andererseits stellen Rezipitoren ihren Zuhörer_innen nach: So folgt der Dichter Ligurinus seinem Zuhörer Martial während seiner Vorlesung bis auf die Toilette (»Et stanti legis et legis sedenti, currenti legis et legis cacanti« (Martial 3,44 zit. n. Wenzel 2005: 253; vgl. auch Fagan 2006: 372)) – während Petronius von einem anderen Dichter berichtet, der Menschen in einem öffentlichen Bad so lange belästigt, bis sie ihn zusammenschlagen (vgl. Fagan ebd.).

Da Octavian, der spätere Kaiser, aus einer der trojanischen Familien (*familiae Troianae*), den Juliern, stammt, beginnt der Autor Vergil nach dessen Sieg über seinen Rivalen Marcus Antonius bei Actium 30 v. Chr. die *Aeneis* zu verfassen – ein Epos, das den Stammvater der Julier, Aeneas, behandelt (vgl. Rüpke 2012: 119). Vergils Werk wird schnell zu einem heiligen Text verklärt (vgl. ebd.: 151f), was in der augusteischen Zeit (30 v. bis 14 n. Chr.) zu einer großen Popularität von neuen Epenerzählungen führt (vgl. ebd.: 159f), die sich nun mit der »Weltreichstellung« Roms beschäftigen (vgl. ebd.: 174f). Mythen sind speziell in der Kaiserzeit nicht einfach nur Erzählungen, sondern Teil der kaiserlichen Selbstdarstellung, sodass

Dichter auf die Präsentation einzelner mythischer Figuren achten müssen, um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen; z. B. ist Herkules in offiziellen Dokumenten die Selbstbezeichnung von Kaiser Domitian (vgl. Rüpke 2012: 205). Auf der anderen Seite können Berufsdichter vom Prinzeps gebührend entlohnt werden, bspw. in Form »ein[es] Wasseranschluss[es] für [das eigene] Landgut, für den offensichtlich eine längere Wasserleitung gebaut werden musste« (Rüpke 2012: 207).

Der Kaiser gilt als Schutzherr der Erzählung – er ist zu Anfang und am Ende anzurufen – (vgl. Rüpke 2012: 204f), weswegen Ovid in den *Metamorphosen* neben den Verwandlungen klassischer Gött_innen auch Kaiser Augustus und seinen Onkel (und Adoptivvater) Gaius Iulius Caesar lobend erwähnt. Er erzählt darin, wie Caesar nach seinem Tod in einen Stern verwandelt wird »und bittet anschließend die Götter, mit der Versetzung des Prinzeps an den Himmel noch möglichst lange zu warten« (Holzberg 2007: 15) – womit Ovid den Kaiser in seine mythopoetische Weltgeschichte integriert (vgl. ebd.).

Am Ende des 1. Jahrhunderts (Flavische Epoche, 69–96) etabliert sich das institutionelle Erzählwesen in Form von Konzertrezitationen und Autorenlesungen (vgl. Rüpke 2012: 204), was auf die verbesserte Infrastruktur wie Bibliotheks- und Schulwesen, aber auch auf den aufkommenden Buchhandel zurückzuführen ist. Mit der steigenden Bedeutung von Buchpublikationen und der erleichterten Verfügbarkeit klassischer Werke sind Autoren nicht mehr geladene Gäste, sondern selbst der Mittelpunkt von Veranstaltungen (vgl. ebd.: 204; 219). Wegen der hohen Bekanntheit der gräkomythologischen Werke entwickelt sich ein ausgeprägtes literaturgeschichtliches Bewusstsein, was in eine nach- bzw. anticlassische Literatur-epoche (Manierismus) mündet, die die klassischen Werke und ihre als anormal angesehenen Elemente parodiert (z. B. bei Lukian oder Statius) (vgl. Rüpke 2012: 218).

Bis ins 3. Jahrhundert werden mythologische Epen hauptsächlich auf Griechisch verfasst, während für lateinische Texte zwischen dem 1. und 4. Jahrhundert eine Lücke besteht (vgl. ebd.: 229f). Um das 3. Jahrhundert setzt die spätantike Transformation des römischen Kaiserreiches in frühmittelalterliche Strukturen ein, die einerseits mit der Aufwertung der Provinzen und andererseits mit einer Deurbanisierung einhergeht. Im Laufe dieser Zeit etabliert sich eine nicht-römische, nicht-senatorische Beamtenschicht in den Provinzen. Auch werden neue Kaiserhöfe in Trier, Mailand, Nikomedien und Konstantinopel gegründet. Es entwickelt sich eine »Villenkultur«, da die römische Oberschicht ihre Sitze von der Stadt aufs Land verlegt, und fortan dort die Literaten fördert. In dieser Zeit nimmt auch die Bedeutung von Religiosität

durch die Etablierung von Neuplatonismus, dem Christentum und anderen Religionen zu (vgl. Rüpke 2012: 222–224).

Anfänglich sind die Christ_innen poesie- und mythenfeindlich eingestellt, da in ihrem Verständnis die ›Sache an sich‹ (*res*) zählt, und nicht die ›schönen Worte‹ (*verba*), weswegen die mythischen Geschichten trotz ihrer rhetorischen Qualität als unethisch kritisiert werden (vgl. Rüpke 2012: 327). Obwohl Christ_innen nicht ungebildet sind, lehnen sie das antike Bildungsideal ab. Erst mit der ab dem 2. Jahrhundert langsam einsetzenden Anerkennung des Christentums innerhalb der römischen Bildungselite, adaptieren z. B. die christlichen Apologeten Tertullian oder Minucius Felix rhetorische und philosophische Argumentationsformen (vgl. ebd.: 238). Mit ihrer offiziellen Anerkennung in der Konstantinischen Wende im 4. Jahrhundert wird das Christentum für Gebildete besonders attraktiv, sodass einerseits ein Streben nach sprachlich ausgefeilten Bibelübersetzungen (z. B. von Hieronymus) und andererseits allmählich eine christliche Bibeldichtung einsetzt (vgl. Rüpke 2012: 238f), die das herkömmliche Mythenerzählen verdrängt. Mit dem Übergang zum Mittelalter geht die griechische Tradition in Westeuropa verloren, sodass Mythen durch fehlerhafte Abschriften, Vertauschungen und »naive Restaurierungsbemühungen« missverstanden werden. Erst mit dem Fall von Konstantinopel (d. i. Byzanz bzw. Ostrom) werden im 15. Jahrhundert die alten Texte durch Neuübersetzungen und Kommentare von geflüchteten, griechischen Gelehrten wieder im Westen bekannt. Auch erfahren sie durch die Erfindung des Buchdrucks »eine bis dahin nicht gekannte Verbreitung« (Brisson 1996: 225).

»His Name is Adam«:

Die Neue Mythologie in der *American Renaissance*

Ab dem 18. Jahrhundert bildet sich in u. a. Deutschland und den Vereinigten Staaten von Amerika das Bildungsbürger_innentum aus (vgl. Williamson 2004: 7f). Im aufkommenden Zeitalter des Nationalismus werden Geschichten wie die nordischen *Eddas* oder die indische *Bhagavad Gita* zu ethnonationalen Mythen verklärt, die nicht nur im Sinne einer Wiederherstellung eines frühgeschichtlichen, indigenen Heldentums studiert werden, sondern die auch zum Kreieren eigener, *neuer* Mythen anregen sollen. Dementsprechend fordern Friedrich Schlegel und Friedrich Schelling in Deutschland (vgl. Williamson 2004: 56) und Ralph Waldo Emerson in Amerika die Schaffung einer *Neuen Mythologie* (vgl. Richardson 1978: 32f).

Dieser Wunsch nach einer neuen Mythopoesie entspringt in Deutschland aus dem Einsetzen der Bibelkritik, die eine Entfremdung der Bildungsbürger_innen von der Bibel und der Kirche zur Folge hat (vgl. Williamson 2004: 56). Ebenso bereitet ihnen, darunter Goethe und Schiller, das Ansteigen der Leseöffentlichkeit (Alphabetisierungsrate am Ende des 18. Jh.: ca. 25%) Sorgen um die Zukunft und Qualität von Literatur und Theater, da der Büchermarkt mit profaner Literatur ›überschwemmt‹ wird (bspw. 1.002 neue Stücke zwischen 1791–1800). Daher ruft die romantische Bewegung um Friedrich Schlegel nach einer *Neuen Religion*, die heilige Ästhetik und Bildung in sich vereinen soll (vgl. ebd.: 51f), wodurch der Mensch seine geheimen, verborgenen Kräfte und inneren Gesetze entdecken lernen soll. Zunächst plant Schlegel eine neue Bibel, wendet sich aber letztlich der Konzeption einer ästhetisch anspruchsvollen, aber glaubhaften Mythologie zu (vgl. Williamson 2004: 58f). Kunst und Wissenschaft – und nicht Hermann und Wotan – sind in dessen Neuer Mythologie die Gottheiten der Deutschen (vgl. ebd.: 55), die über Schellings Naturphilosophie, dem transzendenten Idealismus, als neue Wissenschaft des Selbst mittels der Poesie die Bedürfnisse des Modernen Menschen stillen sollen (vgl. Williamson 2004: 58f). Zwar übernimmt Schelling für seine Konzeption einer Neuen Mythologie Herders Konzept, dass in Mythen der Volksgeist innewohne, jedoch sind für ihn kirchliche wie pagane Mythologien zu überwinden: Die Neue Mythologie der Deutschen – und infolge der Europäer_innen – muss über neue Mythen erstehen, die die Gesamtheit der Modernen Erfahrung ausdrücken sollen (vgl. ebd.: 67), woraus ein neues Geschlecht von Dichter_innen hervorgehen soll (vgl. ebd.: 2; 60). Diesem Beispiel folgend, versuchen Intellektuelle des 19. Jahrhunderts über ihre Kunst, wissenschaftliche Tätigkeit und Vorstellungskraft die mythenlose Lücke der Moderne zu füllen (vgl. Williamson 2004: 5).

Diese deutschen Ideen zu einer Neuen Mythologie gelangen über die Journalistin und Frauenrechtlerin Margaret Fuller in die USA, die eine Vortragsreihe zu Mythen hält und dabei u. a. Creuzer, Herder, Goethe, Novalis und Schlegel behandelt. Zu ihren sporadischen Gästen zählt u. a. der Poet Ralph Waldo Emerson. Auch Emerson plant – unter Einfluss von Friedrich Max Müller, Grimm, Herder und Schlegel – eine Neue Mythologie (vgl. Feldman / Richardson 1975: 512f), die die ursprüngliche Beziehung des Menschen zum Universum wiederherstellen soll. Emersons Mythenverständnis dreht sich um den Gemeinen Amerikaner (*common man*) als neuen Ersten Menschen, dem *New Adam*, der über neue Mythopoesie an die Vergangenheit rückgebunden werden soll. Über das mystische Mitfühlen der Natur soll er die Vergangenheit in seiner Vorstellungskraft wiedererleben (vgl. Richardson 1978: 65–67).

»We must quit the city, the house, the cleared road, the simplest improvement of civilization, and stand up on the banks of the river which no dams have confined, amid woods which no axe hath felled, in a solitude which none partakes but the invisible Being who hath just now made it. I think that person who stands there alone among the trees with his eye on the water and his hand upon his lips—is an object of interest. His name is Adam.«
(Emerson zit. n. Richardson 1978: 66)

In seiner Essaysammlung *Representative Men* (1850) stellt Emerson seinen Leser_innen ein neues Pantheon aus sieben Helden vor, die für ihn jeweils eine herausragende menschliche Qualität repräsentieren und seinen Leser_innen als Vorbilder dienen – deren Stärken adaptiert und Schwächen überwunden werden sollen: Platon, der Denker; Emanuel Swedenborg, der Mystiker; Montaigne, der Skeptiker; Shakespeare, der Poet; Napoleon, der Mann von Welt und Goethe, der Literat (vgl. Richardson 1978: 86f).

Das Aufkommen dieser Neuen Mythologie um den Gemeinen (Weißen) Mann hängt mit der Wahl von Andrew Jackson zum kontroversen (siehe *Force Act* oder *Indian Removal Act*) siebenten Präsidenten (1829–1837) zusammen (vgl. Noble 1971: 5). Aufgrund der Ausweitung des Stimmrechts auf alle Weißen, männlichen Amerikaner (vgl. Strausbaugh 2007: 90) wird Jacksons Wahl als Triumph des *common man* stilisiert (*Jacksonian democracy*) und bedeutet im amerikanischen Zeitgeist eine Zäsur, die sich entschieden von der europäischen Kultur abgrenzt, womit die amerikanische Romantik (auch *American Renaissance*) eingeläutet wird. In Romanen wird fortan die Rolle des *New Adam*, des ›Normalbürgers‹, im noch nicht ganz annektierten Amerika als neuem *Garden Eden* erörtert, sodass sich der Blick von Osten (Europa) nach Westen (Indianer_innengebiete) wendet. In der amerikanischen Romantik ist der amerikanische Jedermann den persönlichen Schwächen seiner europäischen Vorfahren entwachsen und sieht sich dank des Westens des Kontinents der Natur am Nächsten; dort liege auch das endlose Reservoir der geistigen Stärke der Nation (vgl. Noble 1971: 4f), womit u. a. die Gewalt an den indianischen Stämmen in Literaturwerken als *Mythology of the American Frontier* verklärt wird (auch ›*Manifest Destiny*‹) (vgl. Slotkin zit. n. Richardson 1978: 3f). Die romantischen Literat_innen werden zu öffentlichen Philosoph_innen und Theolog_innen des Glaubens an die amerikanische Nation (vgl. Noble 1971: 5f). Unter dem Einfluss zahlreicher neuverlegter Mythenhandbücher und klassischer Lexika (vgl. Feldman / Richardson 1975: 512) wird in der Neuen Mythologie der *American Renaissance* die jacksonisch-demokratische Erfahrung und die glorreiche Zukunft der Demokratie allegorisiert (vgl. ebd.: 511).

Während u. a. Emerson oder Henry David Thoreau (*Walden*, 1854) das Leben in der Neuen Welt und der Neuen Demokratie als spirituell-heroisch zelebrieren und den Amerika-

ner_innen spirituelle Anleitung geben wollen, verarbeiten Autoren wie Edgar Allen Poe, Nathaniel Hawthorne (*Twice-Told Tales*, 1837–1842) oder Herman Melville (*Moby-Dick*, 1851) hingegen die dunkle, tragische Seite der Neuen Mythologie. Für sie stehen Zerstörung statt Schöpfung, Schuld statt Liebe und »heroism doomed to defeat rather than to success« im Mittelpunkt ihres allegorischen Schreibens über die demokratische Erfahrung (vgl. Feldman / Richardson 1975: 513f).

Abschließend ließe sich der Umgang mit Mythen in der *American Renaissance* anhand von Herman Melville wie folgt illustrieren:

»In his early and strange allegorical-philosophical romance *Mardi*, Melville worked out hundreds of playful allusions to mythology, made up numerous myths of his own, canvassed and imitated all the currently fashionable approaches to myth, and generally produced what might be called a fantasia on mythology[.] [...] [*Moby-Dick*] is Promethean or Faustian, and while it draws heavily on old religion and old mythology, its focus is always on the insistent present. [...] Perhaps one can say that if Milton [*Paradise Lost*] wrote the Puritan epic, Melville forged the Puritan tragic myth. The disaster that overtakes Ahab's grand proud chase is a darkly splendid expression of the disaster latent in the Puritan [Pilgrim's] encounter with the [American] wilderness[.]«
(Feldman / Richardson 1975: 514f)

True Believers in Pulp Mythologies:

Comics und Science Fiction als massenproduzierte Mythen der Konsumkultur

Mit der Akzeptanz von Verbraucher_innenschulden entsteht in den 1920er Jahren die Massenkonsumgesellschaft in den USA, die Konsument_innen nun in die Lage versetzt, sich z. B. über Kredite schwer finanzierbare Güter wie Autos oder Waschmaschinen anschaffen zu können (vgl. Meyer / Halse Rojas / Green 2013: 4:20min; 12:00min). Dieser neue materielle Wohlstand bleibt jedoch auf den Mittelstand beschränkt: 1930 können sich nur ca. 25% der amerikanischen Haushalte eine Waschmaschine und 40% ein Radio leisten (vgl. ebd.: 8:10min).

Der Konsumkultur geht die Zweite industrielle Revolution (um 1900) voraus, die sich durch Innovationen in der Organisation und Motivation der Massenproduktion äußert (vgl. Marschall / Danko / de Pastino 2018: 00:30min; 4:50min), die hauptsächlich auf den Automobilhersteller Henry Ford und sein Unternehmen Ford Motors zurückgehen (Fordismus). Um seine Automobile auch für Arbeiter_innen erschwinglich zu machen, rationalisiert Ford den Produktionsvorgang, indem er die Herstellung seiner Produkte auf Basis von auswechselbaren Einzelteilen und einzelnen, spezialisierten Arbeitsschritten am Fließband standardisiert,

wodurch sich der Endpreis eines Autos erheblich verringert (vgl. Shaw 2008: 8). Technologische Erfindungen sind fortan das Eigentum von Konzernen (vgl. Marschall / Danko / de Pastino 2018: 00:45min), was sich letztlich auch auf die Handhabung von Geschichten auswirkt. So sind Elemente aus Geschichten, die von Konzernen wie bspw. Disney produziert werden, nicht mehr ein Allgemeingut, sondern sind in zentralen Punkten wie z. B. dem Titel einer Geschichte (*Star Wars*) oder den erzählten Figuren (*Mickey Mouse*) Eigentum des Unternehmens, sodass Kultur in einer Konsumgesellschaft einerseits über Märkte und andererseits über Vermarktung vermittelt wird (vgl. Muratovski 2016: 3f).

Über massenmediales Marketing (*›franchising‹*) können einzelne Marken und Produktserien Menschen von den Kindes- oder Jugendbeinen an *›sozialisieren‹*, wodurch sich eine besondere Markentreue oder -affinität ausbilden kann (vgl. Possamai 2014: 2f). Dadurch können sich soziale Strukturen um bestimmte *Franchises* (z. B. *Star Trek*, *Star Wars*, *Nintendo*, etc.) organisieren, die als *›Fandoms‹* bezeichnet werden. Ein *Fandom* ist eine Gemeinschaft von Konsument_innen, die durch deren Interesse an einem Konsumprodukt oder an einer Marke aus sich selbst heraus gegründet und über Regeln reguliert wird. Entscheidend ist für mich hierbei, dass Mitglieder eines *Fandoms* kulturelle Produkte wie *Artworks*, Fangeschichten (*Fan Fictions*) und -videos o. ä. anfertigen (vgl. Hellekson 2015: 153), oder kulturellen Praktiken wie *Cosplay* (*costume play*) nachgehen (vgl. ebd.: 156), die im Bezug zur Marke oder zum Konsumgut stehen. Solche aktiv gestaltenden Konsument_innen werden gemeinhin als *›Fans‹* bezeichnet (vgl. ebd.: 153).

Diese gesellschaftlichen Strukturen entstehen im 20. Jahrhundert u. a. durch den Bedeutungsverlust der Lohnarbeit, da die Arbeitnehmer_innen eine berufliche Tätigkeit vordergründig über die Kaufkraft ihres Lohns bewerten – »in erster Linie seien sie [die Arbeitenden] zu KonsumentInnen geworden« (Bänziger 2015: [1]). Zudem bildet die leichtere Zugänglichkeit zu bestimmten Technologien das Fundament für die Fangemeinschaften: So kommunizieren einzelne Fans ursprünglich über das postalische Liefersystem miteinander, und kollaborieren über diesen Weg an Fan-Magazinen (*Fanzines*), die auch über Postämter verteilt werden (vgl. Hellekson 2015: 155). Als Pionier für rezente Fangemeinschaften wie *Doctor Who*, *Harry Potter*, *Buffy the Vampire Slayer* oder *Twilight* kann das *Star Trek-Fandom* als eine der ersten Modernen Fangemeinschaften angesehen werden, das 1967 in Reaktion auf die Pilotfolge der ersten *Star Trek*-Serie (1966) mit dem Fanzine *Spockanalia* entsteht. So parodieren die sogenannten *›Trekkies‹* ihre Lieblingsserie über Diavorführungen oder mit eigens bearbeiteten VHS-Kassetten (vgl. ebd.: 156f). Besonders das unten behandelte Science Fiction-Genre geht in den 1930ern aus der Interaktion zwischen Redakteur_innen, Autor_innen und Fanklubs

hervor, sodass keine wirklich klare Linie zwischen *SciFi-Fandom* und ›Profis‹ gezogen werden kann, da viele professionell Beteiligten vormals selbst ›einfache‹ Fans des Genres waren (vgl. Hellekson 2015: 155; siehe dazu Isaac Asimov, H. P. Lovecraft, Philip K. Dick usw.).

Die größten Fangruppen bilden sich, allgemein betrachtet, um Science Fiction und Fantasy, die sich auch um sogenannte ›Kulttexte‹ organisieren (vgl. Hellekson 2015: 160), die auch mythische Materialien verarbeiten können. Als bekanntestes Beispiel können dafür die Romane aus der *Herr der Ringe*-Reihe von J. R. R. Tolkien herangezogen werden. Hauptberuflich als Philologe tätig, versucht Tolkien eine eigene Mythologie durch die Vermischung mit nordischer Folklore (Riesen, Zwerge, Elben, Drachen usw.) und eigenen Elementen (z. B. eigene Sprachen), zu erschaffen (vgl. Flahault 1992: 301). Hierbei übernimmt der Autor auch Handlungsstrukturen aus Epen wie der finnischen *Kalevala*⁴³ in sein Werk, was meines Erachtens ein Hinweis darauf ist, dass mythische Strukturen auch in rezenter Zeit verwendet werden. Auf Grundlage dieses Beispiels behandelt der nächste Abschnitt den Umgang mit Religion und Mythen in Science Fiction- und Comic-Magazinen.

›Mythenredaktionen‹:

Mythen in Science Fiction-Magazinen und Comicbüchern

Am Ende des 19. Jahrhunderts erhält die Printwirtschaft Zugang zu preiswertem Holzbreipapier (*wood-pulp paper*; dt. auch ›Pulpe‹), sodass ein Bedarf an geistigem Material entsteht, um neu entstandene Magazine mit diesen zu füllen (vgl. Mendlesohn / James 2012: pos.⁴⁴ 564) – womit die bis in die 1960er reichende Ära der *Pulp*-Magazinliteratur eingeleitet wird (vgl. Attebery 2003: 49). Das erste Magazin für fiktive Geschichten erscheint 1892 (bis 1988) mit *The Argosy*. Anfänglich eine Kinderzeitschrift, veröffentlicht es ab 1896 Grusel- (*weird*) und fantastische Geschichten (vgl. Mendlesohn / James 2012: pos. 559).

⁴³ Die *Kalevala* ist ein finnisches Epos, das von Elias Lönnrot 1835 veröffentlicht wurde. Das Epos ist aber als ein zeitgenössisches Machwerk zu werten (vgl. Bosley 2008: xiiif), da es auf Lönnrots Feldforschungen der ruralen Oraltradition basiert, die von ihm zu einem epischen Narrativ verarbeitet wurde. Die einzelnen, oralen Erzählungen stehen nämlich vor Lönnrots Bearbeitung in *keinem* Zusammenhang (vgl. ebd.: xxviii). Das Epos dreht sich dabei vornehmlich um den Schamanen Väinämöinen, den Abenteurer Lemminkäinen und den Schmied Ilmarinen (vgl. ebd.: xxxixf).

Vor allem in der Episode um Túrin Turambar und seiner Schwester Nienor Níniel in Tolkiens *Silmarillion* (1977) spiegelt sich jene von Kullervo und dessen Schwester in der *Kalevala* wider: Beide Helden schlafen in ihren Erzählungen unwissentlich mit der Schwester. Als diese erfährt, dass der Held ihr Bruder ist, begeht sie Suizid, indem sie sich in die Stromschnellen stürzt (vgl. Lönnrot 35 zit. n. Bosley 2008: 475–485; Tolkien 1999: 297–303).

⁴⁴ Das ›pos.‹ in der Quellenangabe steht in dieser Arbeit für die ›Position‹ eines Zitats oder Querverweises in der *Amazon Kindle*-Ausgabe einer zitierten Quelle für den Fall, dass dort keine Seitenzahlen ausgewiesen sind.

Ihre Vorläufer finden die Science Fiction-Magazine allerdings im Wissenschaftsjournalismus (z. B. H. G. Wells) und in frühen Elektronikmagazinen für interessierte Laien, in denen neben Berichten zu neuen Technologien auch fiktive Geschichten Eingang finden (vgl. Hrotic 2014: 57). Bevor Hugo Gernsback mit *Amazing Stories* 1926 das erste Science Fiction-Magazin herausgibt (vgl. Attebery 2003: 32f), verlegt er 1908 das Elektronikmagazin *Modern Electrics*, um ein interessiertes Publikum über neue Erfindungen wie das Radio als »the hot new technology [...], preceding rocketry as a hobby for would-be inventors and junior engineers«, zu informieren. Der Ursprung von Science Fiction geht auf eine Spezialausgabe zu »Scientific Fiction« von Gernsbacks zweitem Magazin *Science and Invention* (gegründet 1920 als *Electrical Experimenter*) im August 1923 zurück (vgl. Attebery 2003: 34). Zunächst entwickelt er den Begriff zum Genrebegriff »scientific fiction« weiter und legt sich schließlich ab 1929 auf »science fiction« fest. Für Gernsback gründet sich dieses neue Genre auf der Tradition von Jules Verne, H. G. Wells und Edgar Allan Poe – »charming romance[s] intermingled with scientific fact and prophetic vision« (Gernsback zit. n. Attebery 2003: 33). Gernsbacks Science Fiction versteht sich als ein unterhaltendes Lehrmittel, das über *scientific mysteries* (im Sinne von Detektivgeschichten) seine Leser_innen über Wissenschaft informieren soll (vgl. Attebery ebd.). Innerhalb weniger Monate erreicht *Amazing Stories* eine Reichweite von 100.000 Leser_innen (vgl. ebd.: 36). Die ersten *Pulp*-Magazine ähneln optisch Comicbüchern: Sie sind im Folioformat gehalten und bilden auf grellen Einbänden (*covers*) Raumschiffe, gewölbte Städte und glupschäugige Kreaturen ab, die an den Zeitungsständen potentiellen Leser_innen ins Auge stechen sollen (vgl. ebd.: 36; 43).

Gernsbacks Beispiel folgend, standardisiert John W. Campbell ab 1937 als neuer Redakteur des *Astounding Science-Fiction* (gegr. 1930 als *Astounding Stories*) das Aussehen und das *Image* seines Magazins, indem er auf »locker« formulierte Leitartikel, einheitliche Werbung (für Radios, wissenschaftliche Publikationen und Körper- und Muskelaufbauübungen) und auf eine Leser_innenbriefseite setzt (vgl. Attebery 2003: 37). In *Astounding* veröffentlichten zahlreiche spätere *SciFi*-Romanklassiker wie Isaac Asimovs *Foundation*-Geschichten oder Frank Herberts *Dune* (1965; näher dazu s. u. S. 153ff), da ab den 1950er Jahren Verlagshäuser beginnen, *Pulp*-Magazine nach potentiellen Romanveröffentlichungen zu durchforsten (vgl. ebd.: 41). Dadurch entwickelt sich z. B. in *Galaxy Science Fiction* (1950) ein Stil heraus (vgl. Attebery 2003: 41f), der sich verstärkt auf die Autor_innen fokussiert und sich literarisch-experimenteller präsentiert, was ein breiteres Publikum anspricht (vgl. ebd.: 44). Bis in die 1960er Jahre passen sich die Magazine zunehmend an den Büchermarkt an, indem sie sich am Taschenbuchformat orientieren, um ältere Demographiken anzusprechen – ein Schritt, der

auch mit dem Zusammenbruch des Magazinmarktes am Ende der 1950er Jahre notwendig wird (vgl. Attebery 2003: 43).

Im amerikanischen Magazinsystem stehen die Redakteur_innen wie Gernsback und Campbell als regulierende Kräfte im Zentrum der Auslese von Erzählungen: Ein_e Redakteur_in kann eine eingereichte Geschichte einfach akzeptieren oder ablehnen. Überarbeitungen sind in dieser Zeit unüblich (vgl. W. Murray 2011: pos. 2098), weswegen professionelle Autor_innen sich eher auf kein Genre festlegen und sich viele verschiedene Stile aneignen müssen, um Geschichten in verschiedenen Magazinen einreichen zu können (vgl. Mendlesohn / James 2012: pos. 568). Die der *Pulp*-Literatur nachgesagte schlechte Qualität beruht u. a. darauf, dass zahlreiche Geschichten von Jugendlichen verfasst werden (vgl. Pringle 2000 zit. n. Hrotic 2014: 57), und dass darüber hinaus die Bezahlung überaus unattraktiv ausfällt. Hierbei gelten zu dieser Zeit z. B. Gernsbacks Entschädigungen mit ca. \$25 für eine Geschichte als besonders karg; im Vergleich sind bereits *Weird Tales*‘ \$125 als niedrig anzusehen (vgl. W. Murray 2011: pos. 2131–2169). Das neue Genre Science Fiction wird von *Pulp*-Autor_innen daher anfangs als eine weitere Erzählform angesehen, die Einnahmen lukrieren soll (vgl. Attebery 2003: 35); weswegen sich zunächst auch ein schablonenhafter Schreibstil im *Pulp SciFi* ausbildet (vgl. ebd.: 34–36).

Insbesondere in Hinblick auf die Verarbeitung von mythischem Material besteht eine große Abhängigkeit von den Redakteur_innen und ihrer Einstellung zum Thema ›Religion‹. Dementsprechend schätzt Gernsback religiöse Sichtweisen gering und kauft u. a. religionssatirische Geschichten wie *Master Minds of Mars* (Edgar Rice Burroughs, 1927) an (vgl. Hrotic 2014: 58f); Campbell hingegen verlangt eine gründlichere Darstellung von Religionen und vertritt einen distanziert-toleranten Ansatz (vgl. ebd.: 68), obwohl er z. B. eine Publikation von Frank Herberts *Dune*-Fortsetzung *Dune Messiah* (1969) aufgrund der zu religiösen Ästhetik des ersten Romans ablehnt (vgl. Hrotic 2014: 113).

Neben dem Weiterstricken des romantischen *American Frontier*-Mythos (vgl. Rieder 2015) wird ›traditionelles‹ Mythenmaterial auf zwei idealtypische Weisen verarbeitet: (a) die Nacherzählung und (b) die rationalere Darstellung von Mythen. Allgemein wird die Ansicht vertreten, dass Mythen Kernaussagen zum ›Menschen an sich‹ beherbergen, die in einem Modernen Umfeld erneuert werden müssen (vgl. Nicholls 2017); indem z. B. mythische Figuren und Gött_innen innerhalb der Barometer einer ›super-science‹ neu interpretiert werden (vgl. Hrotic 2014: 58). Ab den 1950ern wird die Mythenvorstellung in der Science Fiction von Joseph Campbells Monographie *The Hero with a Thousand Faces* (1949) besonders prä-

gend, da er darin eine mystisch-heroische Erzählstruktur vorgibt, die z. B. von George Lucas für seinen ersten *Krieg der Sterne*-Film (1977) narrativ aufgenommen wird (vgl. Nicholls 2017).

Stellvertretend für das Mythenverständnis im *Pulp* kann der *Cosmic Horror*-Autor Howard Phillips Lovecraft (*At the Mountains of Madness*, 1931) genannt werden, der durch seine Organisation das mythische Erzählen in der Science Fiction bis heute prägt (s. u. »Kapitel 7, Kosmizismus, S. 203). Lovecraft ermutigt seine *Pulp*-Kollegen (u. a. Robert E. Howard, Robert Bloch oder Henry Kuttner (vgl. Price 2011: pos. 5203)) dazu, eine künstliche (Scherz-) Mythologie zu erschaffen und zu popularisieren, indem diese seine außerirdisch-monströsen, gottgleichen Figuren (*Cthulhu*, *Yog-Sothoth*, *R'lyeh* oder *Nyarlathept*) in ihren Geschichten zitieren, um den Anschein unter Leser_innen zu erwecken, dass diese Wesen auf echte *Panthea* von »primitiven« und okkulten Gesellschaften beruhen würden. Lovecraft erwähnt seinen Pantheon in seinen Geschichten meist sporadisch und indirekt, indem er die Erzähltechnik verwendet, Mythen, antike Fragmente oder Quellenverweise (*Necronomicon*) zu erfinden und über seine Werke zu verstreuen, sodass seine Leser_innen selbstständig Nachforschungen betreiben müssen, um Lovecrafts »Folklore« zu erschließen (vgl. Price 2011: pos. 5122–5125; pos. 5144–5154). Bis heute tragen nicht nur Autor_innen (wie u. a. Neil Gaiman) zu dieser literarischen Mythenwelt (*Cthulhu Mythos*) bei (vgl. Price 2011: pos. 5057); der lovecraftische Pantheon wird ebenfalls im Bereich des institutionellen Satanismus (Kenneth Grant, Anton LaVey, Michael Aquino) in magischen Riten angerufen (vgl. Hanegraaff 2007: 101f; Posamai 2012: 4f; Davis 2015: 496). LaVey und Aquino sehen Lovecrafts Geschichten dagegen nicht als glaubwürdige Mythologien im klassisch-religionsethnologischen Sinn an; für sie sind sie ausschließlich »Psychodramen«, die die Kräfte im Ritual versinnbildlichen sollen (vgl. Davis 2015: 496).

Der Einfluss der frühen Science Fiction bleibt unterdessen nicht nur auf *Pulp*-Magazine beschränkt, sondern greift in den 1930ern auch auf das neue Comicbuch-Medium über. Dieses dient zunächst dazu, *daily* oder *sunday comic strip*-Serien aus Zeitungen (vgl. Nehrlich / Nowotny / Etter 2018: 12), in Heften gesammelt, als Sonntagsbeilagen (*The Funnies*, 1929, v. *Dell Publishing*) oder als Werbegeschenke abzudrucken. 1937 gründet Harry Donenfeld den Verlag Detective Comics (heute kurz DC) mit dem Konzept, die Comichefte mit eigenen redaktionell erarbeiteten Geschichten zu füllen (vgl. Fuchs / Reitberger 1973: 24–26). Jerry Siegel und Joe Shuster werden daraufhin mit der Aufgabe betraut, eine mehrseitige Geschichte für *Action Comics* Nr. 1 (1938) zu verfassen (vgl. Nehrlich / Nowotny / Etter 2018: 12). Als frühe Science Fiction-Leser (vgl. Hatfield 2012: 151) übernehmen sie das Übermensch-

Konzept aus dem *Pulp*-Roman *Gladiator* (1930) von Philip Wylie und erfinden die Figur *Superman*⁴⁵ (vgl. Hatfield 2012: 114), die dem Verlag zum unmittelbaren Durchbruch verhilft (vgl. Nehrlich / Nowotny / Etter 2018: 12).

Abgesehen davon, dass frühe Akteur_innen wie der Comiczeichner Jack Kirby mit Gernsbacks *Pulp*-Magazinen aufgewachsen sind, orientieren sich die frühen Comicverlage (teils unfreiwillig) an der *Pulp*-Ästhetik, wie es sich stellenweise noch heute an den Bezeichnungen bestimmter Comicserien und Attributen zeigt: *Amazing Spider-Man* (ab 1963) (vgl. bspw. *Amazing Stories*), *Wonder Woman* (ab 1942) (vgl. bspw. *Wonder Stories*), *Marvel (Mystery) Comics* (1939–1949) (vgl. *Marvel Science Stories*) (vgl. Hatfield 2012: 151), *Journey into Mystery* (1952–2013) oder *Strange Tales* (1951–1994) (vgl. *Weird Tales*), etc. Auch Comichefte werden auf billigem Papier mit mangelhafter Druckqualität produziert, sodass Superheld_innen mit ihren Logos auf der Brust und in Signalfarben abgebildet werden müssen, um sie deutlich voneinander unterscheiden zu können (vgl. Miller zit. in Rehfeld 2018: 347f; Wein zit. n. Sanderson 1982b: 48). Die geringe Papierqualität macht es auch notwendig, dass jeder Satz mit einem Ausrufezeichen enden muss, da Punkte nicht auf dem Papier erkennbar sind (vgl. Florida Supercon 2015: 44min).

Szenarist_innen und Zeichner_innen produzieren Comics im Auftrag von und nach dem Leitbild des Verlags. Aufgrund von Lieferfristen werden Comichefte Monate im Voraus produziert, sodass die Produzent_innen, sofern sie an einer fortlaufenden Serie beteiligt sind, stets von *Deadline* zu *Deadline* arbeiten müssen. Der Arbeitsprozess für ein Comicheft beinhaltet das Schreiben eines Skripts mit Anleitungen für Zeichner_innen, die diese mit Bleistift umsetzen und in einem separaten Arbeitsprozess mit Tusche nachzeichnen. Die Redaktion begutachtet im Auftrag des Verlags das Skript und die fertigen Zeichnungen, bevor sie diese für den weiteren Arbeitsprozess freigibt (vgl. Fuchs / Reitberger 1973: 27–30). Im sogenannten *Golden Age of Comics* (1938–1950) verkaufen sich Comichefte in Millionenhöhe, bis in Folge von Anschuldigungen der Öffentlichkeit, Comics würden der geistigen Entwicklung von Kindern in Form von Amoralisierung, Kriminalisierung und Homosexualisierung schaden, die Comicverlage durch den von ihnen etablierten *Comics Code* zur Selbstzensur verpflichtet werden (vgl. Nehrlich / Nowotny / Etter 2018: 13f). Auch setzen die Etablierung des Fernsehers als das neue Massenmedium und der oben erwähnte Zusammenbruch des Magazinmarktes den Verkaufszahlen zu, »from which, arguably, the comic book has never fully recovered« (Hatfield 2012: 23).

⁴⁵ Trotz seiner Reputation ist Superman nicht der erste Superheld, sondern möglicherweise Olga Mesmer, ein Mädchen mit Röntgenblick (vgl. Nehrlich / Nowotny / Etter 2018: 12).

Während das Supermensch-Genre in Folge dieser Faktoren beinahe ausstirbt bzw. erzählerisch verflacht, setzt ab den 1960ern mit der Veröffentlichung von *Justice League of America* Nr. 1 (1960, DC) und *The Fantastic Four* Nr. 1 (1961, Marvel Comics) wieder ein *Boom* ein. Hierbei zeigt sich die sogenannte ›*Marvel Revolution*‹ unter Marvel Comics‘ Redakteur Stan Lee und den Zeichnern Jack Kirby (*Black Panther*, *Fantastic Four*, *X-Men*) und Steve Ditko (*Amazing Spider-Man*, *Doctor Strange*) als federführend, indem die private, meist konfliktbesetzte Seite der Held_innen beleuchtet wird (vgl. Lee / Mair 2018: 337f).

Aufgrund ihrer Zusammenarbeit in Grusel- und Monstercomics (*Strange Tales* und *Journey into Mystery*) etabliert sich die ›*Marvel Method*‹ als hauseigene narrative Produktionsmethode. Da diese Genre verschiedene Varianten um einen vorformulierten Kern behandelt (z. B. Monsterkämpfe), sieht Lee als Leitschreiber des Verlags davon ab, jede Szene in seinem Skript detailliert vorzugeben (*full script*), und gewährt den Zeichnern damit kreative Freiheiten (*light script*), um den Text später hinzuzufügen, den er am Verlauf der ihm vorliegenden Bilder anpasst (vgl. Hatfield 2012: 91f). Arbeiten Lee und seine Zeichner anfänglich noch verstärkt gemeinsam an den *light scripts* (vgl. ebd.: 91), wird dessen Beteiligung im Laufe der Jahre weniger, informeller (kurze Gespräche) oder ist »simply nonexistent« (ebd.: 93), sodass seine Zeichner volle Kontrolle über die Einführung neuer Charaktere (z. B. Kirby: Silver Surfer oder Ditko: Doctor Strange) und den Verlauf einer Serie (Kirby: Thor) erhalten (vgl. ebd.: 93; 177f).

Als Leitschreiber, Chefredakteur und Firmensprecher organisiert Lee die einzelnen Comicserien in einer ›Firmenmythologie‹, dem Marvel-Universum (vgl. Hatfield 2012: 88). Durch dieses Konzept verbindet er die verschiedenen Comicserien miteinander, sodass sich eine imaginäre Welt ergibt, in der die Figuren der verschiedenen Serien nebeneinander existieren. Der Organisationsgrad der einzelnen Geschichten baut sich aber aufgrund des *ad hoc*-Ansatzes der Marvel-Methode lose auf, sodass noch keine übergeordnete, konsistente Metageschichte existiert (vgl. ebd.: 96). Vielmehr pflegt Lee den Kontakt nach außen, indem er über seine eingefügten Texte zur Stimme von Marvel Comics wird (vgl. ebd.: 89). In einer Mischung aus lockeren Wortspielen, philosophisierender und promotender Beredsamkeit kultiviert Lee, ähnlich wie Gernsback und Campbell vor ihm, eine Fangemeinde (vgl. ebd.: 86f), indem er sich in den Comicheften zum Cheferzähler mit teils religiöser Rhetorik an seine Leser_innen wendet:

»Face front, True Believers!«
(Lees Slogan zit. n. Weldon 2018)⁴⁶

»Prepare for wonderment without end--marvels without measure--scenes of mind-staggering fantasy, supergalactic grandeur, soul-searing spectacle! For the greatest, grandest adventure thrill of all, you dare not miss it!

So speak Stan and Jack! 'nuff said!«
(*Fantastic Four* (1961) Nr. 48: [20])

Bereits in den 1930er und '40er Jahren übernimmt Marvel Comics (damals noch Timely) mythische Figuren für dessen Comicgeschichten. So erhält Venus eine Comicserie (1948–1952) (vgl. *Marvel Database* 2015a), in der auch der nordische Donnergott Thor erstmals auftritt (vgl. *Marvel Database* 2019h). Dieser wird in den 1960ern von dem Zeichner Jack Kirby mit langen, blonden Haaren (statt rotem Haar und Bart) neu konzipiert. Er führt nach und nach eine eigene Serie an mythischen Figuren wie Hercules (kurz Herc) oder andere nordische Gött_innen ein (vgl. dazu Hatfield 2012: 161–165).

Durch die größtenteils redaktionellen Freiheiten erhalten die Zeichner die Möglichkeit ihre eigenen *Panthea*, Epen oder andere spirituell-religiösen Elemente einzubringen. Während Steve Ditko in *Doctor Strange* größtenteils auf eine psychedelische Ästhetik und einen lovecraftischen Horror setzt (vgl. Cronin 2018), entwickelt Jack Kirby in einer jeweils fünfseitigen Fortsetzungsgeschichte, *Tales of Asgard*, ein eigenes galaktisches Epos, das er an die nordische und griechische Mythologie (*Argonauten*) anlehnt. Dort sucht eine Raumschiffmannschaft, angeführt von Odin und Thor, im Weltraum nach Hinweisen auf Ragnarök, die nordische Gött_innenapokalypse (vgl. Hatfield 2012: 163f). Kirby plant zuerst, die nordischen Gött_innen im Marvel-Universum mit Ragnarök konsequent durch *New Gods* zu ersetzen, hält aber die Idee aufgrund von urheberrechtlichen Streitigkeiten mit Marvel und Stan Lee schlussendlich zurück (vgl. Hatfield 2012: 178).

Als er 1971 zum Rivalen DC Comics wechselt, unterbreitet er dem Verlag seine Comicbuchidee, *The New Gods*, was diese ablehnen und ihn stattdessen für vier einzelne Comichefte engagieren. Kirby übernimmt die Comicserie *Superman's Pal, Jimmy Olsen* und darf drei neue Serien einführen: *The Forever People*, *The New Gods* und *Mister Miracle* (vgl. Hatfield 2012: 173; 178). Trotz aller terminlichen Schwierigkeiten versucht Kirby in diesen vier Hef-

⁴⁶ Im Lichte des kürzlichen Ablebens von Stan Lee zeigt der Journalist Glen Weldon die Funktion von Lees Rhetorik aus der Perspektive der ›*True Believers*‹ auf: »We probably won't be getting more Stan Lee cameos after next year, and that's terribly sad for those of us True Believers for whom the mere sight of the guy could trigger a wistful smile. It was complicated, that smile — it's an upwelling of fondness for the man himself, and for the kids we were, back when we'd be reading one of his Bullpen Bulletins and hear his voice — that performatively goofy, hipster-swinger Noo Yawk voice — inviting us into a world that he helped create, but that belonged to us« (Weldon 2018).

ten (vgl. ebd.: 176; 180), sein Science Fiction-Epos um einen Superkrieg unter den *New Gods* (vgl. ebd.: 173) als eine übergeordnete Geschichte zu kommunizieren, die heute als *Kirby's Fourth World* bekannt ist:

»Practically speaking, the Fourth World was a grouping, or better interlocking, of periodical (in most cases roughly bimonthly) comic books, each with its own logo, cast of characters, continuing storyline, and, most importantly, tone. Each book, in short, had its own identity.«
(Hatfield 2012: 176)

Die *Fourth World* dreht sich mit zahlreichen biblischen Anleihen um den Konflikt zweier Welten, New Genesis und Apokolips, die vom altväterlichen Highfather respektive vom Tyrannen Darkseid angeführt werden. Die Erde dient als Schauplatz dieses Krieges, da Darkseid dort nach der *Anti-Life Equation* sucht, um die Kontrolle über alles Sein im Universum zu erlangen. Als treibende Kraft der Erzählung dient die Auseinandersetzung zwischen Darkseid und dem Krieger Orion von New Genesis (vgl. Hatfield 2012: 172f), die sich im Verlauf der Geschichte als ein Vater-Sohn-Konflikt entpuppt (vgl. ebd.: 187).

Mit der *Fourth World* führt Kirby eine stärkere Zentrierung der Erzählwelt im Comic ein, indem die einzelnen Geschichten (in Teilen) eine übergeordnete Erzählung ergeben (d. i. Metageschichte) (vgl. Hatfield 2012: 184). Mit diesem Format zielt Kirby auf Comicbuchsammler_innen ab, »[who] already collected comic books with near-religious fervor« (Hatfield 2012: 178); Kirbys Erzählung leidet jedoch an Inkonsistenzen (vgl. ebd.: 182), da sein enger Terminkalender »no time to pause, reflect, and plan« lässt (Evanier zit. n. ebd.: 180). Aufgrund schlechter Verkaufszahlen stellt der DC Comics-Verlag die Serien (bis auf *Mister Miracle*) 1972 wieder ein (vgl. ebd.: 173), übernimmt aber Jahrzehnte später selbst Kirbys Marketingstrategie (vgl. ebd.: 178) durch bspw. serienüberspannende Event-Miniserien (s. u. S. 155). Bis in die 1990er Jahre popularisiert sich das *Fourth World*-Konzept der meta-narrativen Kosmologie in Supermenschencomics (»*Shared Universes*«), sodass zahlreiche Comicserien auf eigene fiktive Universen mit eigenen *originary events* zurückgreifen können (darunter das Sandman Universe, Top Cow Universe und die DC- und Marvel-Multiversen) (vgl. Hatfield 2012: 184f; mehr zur narrativen Comic-Kosmologie siehe dann »Kapitel 7, *Kosmos und Kontinuität*, ab S. 187).

Μύθος πέουv, Mythos fließt:

Mythos als ein transmediales Zeichensystem

Nachdem wir uns eingangs dieser Arbeit gefragt haben, was – kritisch betrachtet – Mythen sind, und es mit Kapitel 2 als eine Form des Erzählens traditionell antik-griechischer Erzählmotive zwischenzeitlich beantworten konnten, fällt nach der transhistorischen Rundschau auf, dass die mythischen Stoffe stets von vielfältigen Genres und Ritualen verwendet werden. Bereits im antiken Griechenland geben u. a. orale Poesien, rituelle Hymnen, verschriftlichte Epen, Redewettbewerbe bei Trinkgelagen und performative Tragödien mythisches Material wieder. Hierbei kann man_frau folgende, allgemeine Überlegungen anstellen: Wer ist der_die Autor_in oder der_die Urheber_in einer Mythe? Welches Medium ist das *legitime* mythische Medium – das Epos? – die Oralpoesie? – die Tragödie? – oder vielleicht *doch* der Comic? Und was stellen all diese Mythen allgemein dar? – Heilige Geschichten? – verborgene Wahrheiten?

Angesichts dieser allgemeinen Fragen hilft es zwischen dem Erzählstoff und dem Erzählen dieses Stoffes zu unterscheiden, denn wie der Anthropologe Raymond Firth auf Grundlage seiner Feldforschung in Polynesien betont, sind Mythen soziale Ressourcen, deren Einsatz und Bedeutung sich je nach Situation und Absichten der Erzählenden verändern – beispielsweise können bestimmte Abschnitte bewusst verschwiegen werden. Daraus ergibt sich, dass Mythen stets variabel gestaltet werden und verschiedene Versionen untereinander in Konkurrenz stehen können. Sie werden fortwährend neu wiedergegeben und müssen sich dabei gegenüber anderen Erzählungen beweisen und durchsetzen. Das Mythenerzählen bedient sich dieser narrativen Ressourcen in einem sozialen Spannungsfeld (d. i. Macht) und gewissen Erwartungshaltungen (vgl. Mader 2008: 88f).

Folglich wird diese narrative Ressource – das Erzählgut – fortan als ›Mythos‹ von dem Erzählen dieses Stoffes – der Mythe – unterschieden. Der Mythos kann als eine allen Medien und Praktiken übergeordnete Erzählwelt (*storyworld*) verstanden werden, die von verschiedenen Medien aufgegriffen und im Rahmen ihrer jeweiligen medial-kommunikativen Fähigkeiten erzählt wird (vgl. Thon 2016: 9). Der Mythos ist demnach transmedial: er zirkuliert zwischen den verschiedenen Medien (z. B. Oralpoesie ↔ Epische Schrift). Diese Erzählwelt ist somit nicht unveränderlich starr oder in Kulturkreisen isoliert, sondern setzt sich unter dem Einfluss globaler kultureller Strömungen (*global cultural flows*) zusammen (vgl. Appadurai 2010: 33f). Dieses Konzept bezeichnet die Verbreitung und Adaption von Kulturelementen

über globalen Handel, ökonomische Arbeitsteilung, Menschen- und Kapitalverkehr sowie über transnationale Medien, welche allesamt kulturelle Zeichen, Symbole, aber auch Erzählgut über kulturelle Grenzen hinweg transportieren (vgl. Appadurai 2011: 111; derselbe 2010: 33f).

Wenngleich der Begriff ›global‹, bezogen auf die antike Welt, eigentümlich erscheinen mag, so muss festgehalten werden, dass Griechenland selbst Teil eines transkontinentalen Wirtschaftsraums – der *Oikumene* – war, der ab 300 v. Chr. mit dem erweiterten Mittelmeerraum, Nordostafrika, der Arabischen Halbinsel, Iran, Zentralasien und Indien eine frühe globalisierte Welt bildete (vgl. Sommer 2013: 18). Auch um 800 v. Chr. bestehen bereits Handelsbeziehungen vor allem zu den Phönizier_innen, über die die Griech_innen das Alphabet erhalten (vgl. Burkert 2005: 293–295; vgl. auch S. 59n), wodurch das antike Griechenland – auch unter Berücksichtigung noch früherer Kontakte (Minoan ↔ Palästina) (vgl. Burkert 2005: 292) – als eine spätorientalische Randkultur verstanden werden kann (vgl. Rüpke 2012: 69 nach Cancik) – wie es sich auch in der griechischen Übernahme erzählerischer Motive aus dem Nahen Osten äußert (vgl. dazu unten Sukzessionsmythos, S. 132).

Heutzutage bedient sich eine Vielzahl an medialen Konzernen oder Akteur_innen, die ich hier als Mythenmanufakturen ansehen möchte, an einem ›Rohstoffmarkt religiöser Zeichen‹, einem *Markt der Mythen*. Diese Mythenmanufakturen kommunizieren ihre privaten oder öffentlichen Anliegen, indem sie auf Bilder oder narrative Muster zurückgreifen (vgl. Appadurai 2010: 35). So zeigen die Theologen Isenberg und Sellmann anhand von Werbebildern auf, wie sich Marketingstrategien an religiösen Inhalten, Symbolen und Zeichen aus der Bibel, der griechischen Mythologie oder afrokaribischen Religionen (*Axe Voodoo*) bedienen, um Produkte bildhaft zu inszenieren (vgl. Sellmann / Isenberg 2000: 7–11). Im gleichen Maße übernehmen *Pulp*-Magazine oder Comicverlage mythische Motive oder erzählen Mythen neu. In diesem Sinne tragen die *global cultural flows* zur Konstruktion eines ›Marketplace of Ideas‹⁴⁷ bei, aus denen sich Autor_innen einerseits von mythischen Erzählwelten inspirieren lassen und andererseits die weitere Verwendung desselben Erzählguts beeinflussen.

⁴⁷ Dieses Konzept beruht auf der Vorstellung, dass sich Ideen und Wahrheiten im Zuge der Meinungs- und Pressefreiheit gegenüber anderen Ideen über Debatten o. ä. durchzusetzen haben (vgl. Ingber 1984: 1f) – was Parallelen zur Vorstellung des freien ökonomischen Marktes aufweist. Der *Marketplace of Ideas* ist dabei eng mit der Entscheidung des amerikanischen *Supreme Court* im Fall *Abrams vs. United States* (1919) verbunden, in dem Richter Holmes meinte, dass »the best test of truth is the power of thought to get itself accepted in the competition of the market« (zit. n. ebd.: 2). Weiters beeinflusste es meiner Ansicht nach die religionssoziologische Vorstellung vom ›Markt der Religionen‹ (vgl. Knoblauch 1999: 212–220; ders. 2009: 227–232), da dieser Ansatz auch die religiöse Freiheit und den Wettbewerb der verschiedenen Denominationen in Amerika regelt (*Religious Marketplace*) (vgl. Inger 1984: 89; Chiswick 2013: 1f; 4).

Hierbei ist die Verwendung einzelner Zeichen aus dem Erzählgut in einem Medium als eine (erzählte) ›*Mythe*‹ anzusehen, die sich je nach Ausdrucksmöglichkeit eines Mediums verschiedentlich äußern kann. Da ›*Medien*‹ in der neueren religionswissenschaftlichen Medienforschung nicht nur als technische Mittel verstanden werden, die Bilder oder Texte wiedergeben und verbreiten, sondern auch Rituale, Feste, Prozessionen und der performative menschliche Körper als Medien gewertet werden (vgl. Bräunlein 2004: 326f), wird hier eine Mythe als ein kommuniziertes bzw. erzähltes Zeichen gesehen, das sich auf die mythische Erzähwelt bezieht. Dieses kann ein mythischer Name eines_einer Protagonist_in oder eine einzelne Geste in einem rituellen Tanz sein (vgl. Wettstein 2015: 168). Da jedes Medium an und über die menschlichen Sinne kommuniziert, besitzt es auch eine eigene innere kommunikative Logik, wie es Mythos äußern kann. Um diese mythischen Zeichen zu erkennen und anschließend zu dekonstruieren, empfiehlt es sich diese über die Methode der Zeichentheorie zu bearbeiten.

Zusätzlich muss auf den *Kontext* einer Mythe – d. h. auf die Rezeption und das Verständnis eines Mythos durch dessen Rezipient_innen – geachtet werden (vgl. Thon 2016: 9), welchen ich hier als *Mythologie*, als die Interpretation einer Mythe verstanden wissen möchte. Im Folgenden fokussiert sich diese Arbeit daher auf den Autor Jonathan Hickman und dessen Verwendung mythischer Ressourcen im Rahmen seiner Tätigkeit in der Mythenmanufaktur Marvel Comics. Der folgende Hauptteil befasst sich mit der emischen Betrachtung seiner Zeichenverwendung. Während »Kapitel 4 allgemein in Hickmans Tätigkeit und in die Methode der narrativen Religionsästhetik einführt, vertiefen sich die »Kapitel 5 und 6 in die zugrundeliegende Aktualisierung des mythischen Erzählmaterials (ab S. 118) und in die genauere erzählerische Verwendung von Mythen (S. 153). »Kapitel 7 führt dann aus (S. 175), wie die Geschichte in Hickmans Mythologie verstanden werden kann.

II.

»The Strange Poetics of Jonathan Hickman«⁴⁸:

Die Ästhetik des Mythenerzählens in Science Fiction Comics

4. Narrative Religionssemiotik: Wie Mythen in Comics zu lesen sind

Wie werden Mythen nun von Comicmedien der Science Fiction verwendet? Für die Beantwortung dieser Leitfrage prüft diese Arbeit zwei vorläufige Annahmen am Beispiel von Jonathan Hickmans *Avengers*-Geschichte. Meine erste Hypothese geht davon aus, dass Mythen auch in neuen Medien – wie Comics, Filmen, populärer Musik, Videospielen etc. – von Autor_innen für das Verfassen ihrer eigenen Geschichten übernommen werden. Wenn diese erste Hypothese bestätigt werden würde, stellen sich in weiterer Folge zusätzliche Fragen, die zur Vertiefung dieses Bereichs dienen: Wie *gestaltet* sich dann diese (Post) Moderne Mythenüberlieferungskette? Was wird aus einer erzählerischen Perspektive heraus von dieser übernommen – ganze Handlungsabschnitte? – oder doch »nur« Namen mythischer Protagonist_innen? Meine zweite Hypothese gliedert sich wiederum eng an die Unterfrage, ob die verwendeten Mythen auch in der zeitgenössischen Rezeption soziale Funktionen übernehmen, und welche das wären. In diesem Kapitel wird die Methode zur Verfolgung dieser Forschungshypothesen vorgestellt, bevor in den nachfolgenden Kapiteln genauer auf Jonathan Hickmans Mythenverwendung eingegangen wird.

Das I. Hauptkapitel widmete sich ausgiebig der Frage, wie »Mythe« für eine Erforschung ihrer Modernen Ausprägung zu definieren ist. In Kapitel 1 wurde die Ethnographie als religionsanthropologische Methode vorgestellt, die sich als Schriftstück versteht, die eine Metaperspektive auf das Menschsein präsentiert. Infolgedessen wurde festgestellt, dass dieser übergeordnete Blickwinkel aber ausschließlich als »literarisch« zu verstehen ist, und somit auf

⁴⁸ Titel übernommen von Dunn 2013.

Grundlage dreier Prinzipien (Kulturrelativismus, dichte Beschreibung und Reflexivität) verfolgt werden muss, um methodische Schwächen auszugleichen. Als literarisches Schriftstück macht die Ethnographie von Sprache Gebrauch, um andere Menschen in ihrem eigenen Tun und gemäß ihrer eigenen kulturellen Logik (emisch) darzustellen.

Das hat zur Konsequenz, dass, wie in Kapitel 2 dargestellt wurde, Begriffe wie ›Mythe‹ keine (außerkulturelle) Allgemeingültigkeit besitzen, um den Mythengebrauch von anderen Menschen einwandfrei darzustellen. Die Frage, was Mythen sind, fällt für verschiedene Fachrichtungen unterschiedlich aus. In einer Geschichte der Begriffsbildung wurde erörtert, dass der Begriff ›Mythe‹ sehr eng mit der europäischen Geschichte und der Sicht auf das außereuropäische Andere verwoben ist. Demnach wird ›Mythe‹ in den wissenschaftlichen Diskussionen als etwas Vergangenes oder im Westen Überwundenes oder Verlorengegangenes verstanden, sodass Mythen als ›primitiv‹, ›ethnisch‹ und als im Westen nicht mehr vorhanden verstanden werden.

In Kapitel 3 wurde allerdings demonstriert, dass das Mythen erzählen in Westlichen Kontexten zu großen Teilen der Geschichte vorhanden war bzw. ist, und sich lediglich die Vortragenden, die Mittel und die Bedeutung des Mythen erzählens im Laufe der Kulturengeschichte beständig verändern. Wurden, äußerst überspitzt formuliert, im antiken Griechenland Mythen anfänglich noch u. a. an Adelshöfen vorgetragen, finden sie sich später in ›Schundmagazinen‹ zur vermeintlich ›trivialen Unterhaltung‹ wieder. Am Ende dieser transhistorischen Betrachtung wurde von mir festgestellt, dass bei Mythen zwischen dem Erzählgut, dem Erzählten und der Interpretation zu unterscheiden sei, um das Phänomen ›Mythen erzählen‹ möglichst ergiebig am vorliegenden Fallbeispiel abzuarbeiten. Darum habe ich für den weiteren Verlauf der Arbeit die Unterscheidung zwischen ›Mythos‹ (Erzählgut), ›Mythe‹ (Erzähltes) und ›Mythologie‹ (Interpretation) etabliert, die in diesem Kapitel mithilfe zeichentheoretischer Überlegungen an der Erzähltätigkeit von Jonathan Hickman einführend demonstriert wird.

Dieses vierte Kapitel stellt daher eine Brücke – eine Überleitung – in die nächsten Hauptteile II und III dar und legt abschließend das methodische Vorgehen offen. Diese Etappe der Masterarbeit konzentriert sich vornehmlich auf das Nachweisen, den Aufbau und die Konstruktion von Mythen, während die Mytheninterpretation im III. Hauptkapitel vertiefend behandelt wird. Versuchte das vorherige Hauptkapitel das soziale Phänomen ›Mythe‹ zu verstehen, fließt dieses Verständlich-machen hier mit dem Verstehen-lernen von Jonathan Hickman zusammen, um in den nachfolgenden Kapiteln dessen Mythenverwendung besser erkennen zu können.

Für dieses Verstehen-lernen des Comicautors wird die in Kapitel 1 bekannt gemachte *Follow the Writer*-Methode bemüht (s. o. S. 27), die davon ausgeht, dass sich die persönliche Motivation, Strategie und Zielsetzung eines_einer Autor_in in einem Text wiederfinden lassen. Diese Vorgehensweise versucht, die soziale Logik von Autor_innen nachzuzeichnen, indem ein_e Forscher_in bestrebt ist, die (Inspirations-)Quellen der behandelten Person auffindig zu machen, und sie mit der vorliegenden Handlung auf mögliche Rückschlüsse auf deren Intention zu untersuchen. Diese Methode ist in meinem Fall notwendig, da (1) keine von mir geführten Interviews mit Jonathan Hickman vorliegen und (2) der Comicautor auch offenkundig darum bemüht ist, keine primären Quellen online abzuwerfen, sowie dieser (3) eine größtenteils scherzhafte, augenzwinkernde Kommunikation nach außen pflegt, wie es sich im folgenden Wortwechsel illustriert:

Pat Loika (Interviewer): »[...]for our listeners again, where can they find you online?«

Jonathan Hickman: »I have a twitter account, uh but, you know, it's boring. Do not bother with that! I have a website, but there's no content on it. So, I will encourage you to avoid me online. It's nothing but a total disappointment.«

(Loika 2016: 50min; meine Transkription)

Da Hickman auch die Angewohnheit besitzt, seine Einträge auf der Online-Plattform Twitter regelmäßig massenhaft zu löschen, gibt es keine direkten Belege aus dem notwendigen Zeitabschnitt (2012–2015) zur Kontextualisierung. Daher musste ich auf Interviews aus dieser Zeit (und vor 2012) zurückgreifen, die von Dritten aus dem Lager der Comic-Fankultur oder des Comicjournalismus durchgeführt werden. Diese indirekte Art der Datenerhebung ist durchaus kritikwürdig, da journalistische Interviews sich nicht an die wissenschaftliche Arbeitsweise und Interviewführung halten müssen (z. B. Vermeiden v. Suggestivfragen, Redefluss möglichst nicht beeinflussen etc.) und größtenteils Marketinginteressen dienen (können). Auch können von Fans verfasste Artikel mitunter sarkastisch, euphorisch, spekulativ o. ä. verfasst sein, sodass Tatsachen verzerrt dargestellt werden, da sie Hickmans Perspektive vollkommen außenvorlassen. Nichtsdestotrotz können Comicfans und -journalist_innen auch Fragen stellen, die ich in meiner Außenseiterposition und Unwissenheit nicht gestellt hätte, was mir wiederum neue Einsichten ermöglichen konnte. Daher ist es durchaus sinnvoll, den Blickwinkel der Comicszene mit aller notwendigen Reflexion miteinzubeziehen, den dort dargestellten Sachlagen nachzugehen und sie dementsprechend in dieser Arbeit auszuweisen.

Auch gründet sich die *Follow the Writer*-Methode auf der Annahme, dass Autor_innen Themen, persönliche Anliegen und Inspirationsquellen in mehrere Werke einfließen lassen können. Dadurch werden in diesem Fall auch andere, hier eigentlich nicht im Fokus stehende

Comicbücher von Hickman als Quellen dienen, um Motive herauszuarbeiten und sie besser in der untersuchten Geschichte einordnen zu können. Diese Ansicht wird durch Hickmans Aussage gestützt:

»I have a tendency to grab onto a theme and work it a bunch of ways before moving on to something else.«

(Hickman zit. n. Smith 2014)

In der religionswissenschaftlichen bzw. theologischen Erforschung haben Comicbücher meines Erachtens einen schwierigen, – und mitunter – eigentümlichen Stand, da in Teilen das Medium nicht den wissenschaftlichen Standards entsprechend ernstgenommen oder auch für eigene (religionsphänomenologische) Zwecke missbraucht wird. Als Beispiel kann uns hier die Recherchearbeit des amerikanischen Bibelwissenschaftlers Walter Wink dienen, die sich im Zuge seines Werks *The Powers That Be: Theology for a New Millenium* wie folgt gestaltet hat:

»Recently I spent an hour browsing through a mall comic shop, examining such fare as *The Uncanny X-Men*, *Swamp Thing*, *War of the Worlds*, *The Warlock Five*, *The Avengers*, *The Spectre*, *Shattered Earth*, *Scout: War Shaman*, *The Punisher*, *Gun Fury*, *The Huntress*, *Dr. Fate*, *The Blood Sword*, and so on [...].«

(Wink 1998: 55)

Der Religionswissenschaftler Jeffrey Kripal stellt wiederum in seinem Werk *Mutants and Mystics: Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal* (2011) phänomenologische Spekulationen an, indem er für seine These, Supermenschengeschichten würden auf paranormalen Erlebnissen der Comicautor_innen beruhen (vgl. Kripal 2011: pos. 294–350), freie Assoziationen mithilfe von u. a. Comicbuchcovers in Verbindung mit einer Kali-Vision anstellt, die er 1989 erfahren hat (vgl. ebd.: pos. 317–332), ohne allerdings eine tiefergehende Recherche zu wagen. Dabei suggeriert Kripal ohne Beleg, dass z. B. der berühmte, schwarze Anzug von Spider-Man, welcher erstmals auf dem Comiccover *Secret Wars* Nr. 8 (1984) eingeführt wird und sich später als außerirdischer Symbiont Venom herausstellt, auf Meldungen von *Alien*-Entführungen zurückzuführen sei (vgl. Kripal 2011: pos. 1599–1604). Der damals zuständige Marvel Comics-Chefredakteur und *Secret Wars*-Schreiber Jim Shooter führt hingegen eine andere, schlichte Erklärung an:

»Now, what happened was, a year before *Secret Wars*, a fan sent me a letter and it was a plot that he was trying to sell us [...]. But, in it—in the plot he had Reed Richards create a black costume for Spider-Man; the reasoning being if you gonna prowling on the rooftops at night, wouldn't you wear black [...].«

(Shooter zit. n. Florida Supercon 2015: 4min; meine Transkription)

»[...] I didn't know that it was gonna be an Alien symbiote. And actually, when they [the authors of *Spider-Man*; Anmerk. M. Schw.] told me that they gonna make the black costume into an Alien symbiote [...] I was a little

disappointed. I said: ›Well! God! You know? Can't you come up with something better than that? [...]‹
(Shooter zit. n. ebd.: 26:15min; meine Transkription)

Diese zwei Beispiele illustrieren, dass das Comicmedium in der Religionswissenschaft nicht nach seiner eigenen interpretativen Logik gelesen oder als Produkt verstanden wird, das aus einer eigenen ›Kreativkultur‹ unter Beteiligung unzähliger Einzelakteur_innen (Firmenoberhaupt, Chefredaktion, Einzelredaktion, Autor_in, Konzept-Zeichner_in, Zeichner_in, Tuscher_in, Kolorist_in, Zeichensetzer_in etc.) hervorgeht. Ein Comicbuch ist nicht nur ein Comicbuch, sondern es kann verschiedenen Formaten zugeordnet werden (*One-Shot*: in sich abgeschlossenes Einzelheft; *Miniserie*: auf bestimmte Heftzahl limitierte Serie; *Ongoing*: laufende Serie, *Graphic Novel*: romanähnliches Format), die jeweils ihre eigenen Erzähl- und Ausdrucksstrukturen aufweisen können. Eine Comicgeschichte manifestiert sich – entgegen Kripals Herangehensweise – nicht ›einfach so‹ durch ein_e Zeichner_in auf dem Papier; stattdessen geht die Idee bereits vorher durch zahlreiche Hände, bevor sie sich, auf dem besagten Blatt gezeichnet, wiederfindet.

Im Folgenden wird daher in die soziale Umgebung, Sozialisation und die kreativen Kräfteverhältnisse von Comicautor_innen anhand von Jonathan Hickmans Werdegang in Marvel Comics eingeführt. Der Verlag ist dabei wie eine Mythenmanufaktur zu verstehen (s. o. S. 55), die auf den mythischen Erzählfluss einwirkt und dem Erzähler Hickman die Rahmenbedingung bereitstellt, in welcher er seine Erzählung formen kann. Der nächste Abschnitt zielt darauf ab, den Leser_innen dieses soziale Kräftespiel bewusst zu machen, und ihnen Hickmans Perspektive näherzubringen.

Comics schreiben:

Zur Biographie und Tätigkeit von Jonathan Hickman

Vor seiner Tätigkeit als Comicautor war Jonathan Hickman, geboren 1972 vermutlich im Bundesstaat South Carolina, bis 2006/07 als *art director* für eine Werbeagentur angestellt, in welcher er für das Produktdesign zuständig war (vgl. Blanch / Pierce 2014: 15:45min; Loika 2011: 5:00min; The Comic Archive 2014: 0:01min). Hickman studierte zuvor Architektur und Design an der Clemson University in South Carolina (vgl. Facebook 2019; *Talking Comics* 2013: 06:45min). Unzufrieden mit seinem Beruf und den Jahren ›of selling bullshit to people‹ (Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 15:45min) versucht sich Hickman nebenher als Comiczeichner (vgl. Loika 2011: 05:50min) und erhält zunächst für ihn unzureichende Skripte von unabhängigen Comicautor_innen, sodass er sich nach einem Seminarbesuch für kreatives

Schreiben dazu entscheidet, selbst eine kurze Comicserie als dessen Autor und Zeichner zusammenzustellen (vgl. Loika 2011: 06:30min), um seinem Werbedesign-Job zu entinnen:

»Everything you do is a gamble, but you should really take one good part-gamble on yourself, at least once when
you're an adult[.]«

(Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 17:10min; meine Transkription)

Aus diesem Vorhaben geht Hickmans erster Comic *The Nightly News* (2006–2007) hervor, den er als »design experiment plus narrative« beschreibt (in Loika 2011: 8:00min). Der Comic erzählt von einer Journalist_innen mordenden Kultgruppe von Opfern medialer Schmutzkampagnen, und baut mithilfe von echten Statistiken zu z. B. Besitzverhältnissen der großen Medienkonzerne eine Verschwörungsatmosphäre auf, wodurch sich Leser_innen aufgrund des Informationsüberflusses zwischen Fakt und Fiktion verlieren können. Als der Verlag Image Comics (kurz Image) sein Angebot für *Nightly News* annimmt, kündigt Hickman unverzüglich seinen Job, um den Versuch zu wagen, als hauptberuflicher Comicautor zu bestehen (vgl. Hudson 2010). Diese »Glücksspielmentalität« dürfte meiner Vermutung nach auf die anscheinend schlecht bezahlte Perspektive in seinem Ursprungsberuf zurückzuführen sein:

»I used to be so *broke* that I couldn't afford a bus ticket [...]«

(Hickman zit. n. Loika 2016: 45:50min; meine Transkription)

Wie erhofft, erregt Hickman mit seinem provokanten Stil in *Nightly News* noch während der Publikation der Einzelhefte die Aufmerksamkeit von Marvel Comics (kurz Marvel) (vgl. The Comic Archive 2014: 2:30min) – neben DC Comics (kurz DC) einem der zwei großen Comicverlage (auch »*the Big Two*«) –, die ihm zunächst eine Kurzgeschichte in einem *One Shot* – einem Einzelheft – anbieten (*Legion of Monsters: Satana*, 2007) (vgl. Hudson 2010).

»[T]he way it works over there is that you got to have a decent body of work independent-wise to really get, you
know, a solid gig, at Marvel.«

(Hickman zit. n. *The Comic Archive* 2014: 2:35min; meine Transkription)

Im Gegensatz zu Image, das Comicgeschichten veröffentlicht, die rechtlich den Autor_innen gehören, nimmt Marvel keine eigens angebotenen Geschichten ohne ein aufrechtes, vertraglich langfristig fixiertes Arbeitsverhältnis an. Der Großverlag erteilt mittels Anfragen Auftragsarbeiten, auf die ein_e Autor_in mit einer Bewerbung reagieren kann (*pitching cold*). Nach einer Bewährungszeit, in welcher eine Reihe von »great stories« in kleineren Formaten (wie *One Shots*, Miniserien, weniger profitablen *Ongoings* u. ä.) erfolgen muss, erhält ein_e Autor_in unter Umständen die Chance eine große Comicserie wie *The Avengers* oder die *X-Men* zu schreiben, sofern eine Stelle frei wird (vgl. Loika 2011: 13:50min). Vorher werden jedoch die als talentiert erachteten Schreiber_innen von erfahrenen Autor_innen trainiert (vgl.

Florida Supercon 2015: 4:50min), indem sie beim Skriptschreiben von diesen betreut werden. Hickman wird der langjährige *Avengers*-Schreiber Brian Michael Bendis zur Seite gestellt, der mit ihm gemeinsam an der Geheimagent_innenserie *Secret Warriors* (2009) arbeitet, bevor Hickman sie mit der siebenten Ausgabe bis zu ihrem geplanten Abschluss 2011 übernimmt (insgesamt 28 Ausgaben).

Der Marvel-Verlag besteht aus mehreren Ressorts, die sich im Groben um die großen Publikationslinien wie *Avengers*, *Spider-Man*, *Ultimate* oder *X-Men* organisieren und von Redakteur_innen (*editors*) geleitet werden. Diese beaufsichtigen den Kreativprozess, betreuen (vgl. Talking Comics 2013: 13:20min) und organisieren kreatives Personal (vgl. Richards 2012), während der_die Chefredakteur_in die volle Verantwortung für das geistige Eigentum des Comickonzerns, also für die erfundenen Figuren und Markennamen, innehat (vgl. Florida Supercon: 47min), und zudem als Bindeglied zur Chefetage fungiert (vgl. ebd.: 31min). Der Erfolg einer langlaufenden Comicserie hängt von den Verkaufszahlen und -prognosen ab (vgl. Loika 2016: 1:00:50h); bei geringem Absatz kann ein_e Autor_in ausgewechselt werden⁴⁹, oder die Serie wird (mehr oder minder) abrupt eingestellt.

Neben Auftragsarbeiten können Autor_innen befristete Exklusivverträge mit dem Verlag abschließen, sodass sie für eine befristete Zeit festangestellt sind und neben den üblichen *page rates* (um 2015: ca. \$80–100 pro Skriptseite (vgl. Johnston 2015)) auch eine Krankenversicherung erhalten (vgl. Johnston 2016). Einen solchen Exklusivvertrag bekommt Hickman um 2009 nach seiner zweiten Ausgabe der *Secret Warriors* (vgl. Hudson 2010) – mitsamt der Anfrage, ob er auch Marvels prestigereiche *Fantastic Four*-Serie übernehmen wolle (vgl. *The Comic Archive* 2014: 2:30min). Gleichzeitig bespricht er mit dem für ihn zuständigen Redakteur Tom Brevoort die erste Skizze für die hier behandelte Geschichte (vgl. Loika 2015: 29:20min). Hickman schlägt eine neue Comicserie namens *Secret Wars* vor (vgl. Arrant 2015).

»The original thinking was that each of these incursions amounted to being a Secret War. Two Earths coming together and in eight hours, one of them is dust.«
(Brevoort zit. n. Arrant 2015)

Während seiner dreijährigen Tätigkeit (2009–2012) an der Serie *The Fantastic Four*, die von einer Familie von SuperheldInnen handelt, arbeitet Hickman weiterhin an seiner Idee und bringt sie nach Brevoorts Angebot, die *Avengers*-Serie von Bendis zu übernehmen (vgl. Loika

⁴⁹ In den 1960er Jahren waren Autor_innenwechsel hingegen üblicher, informeller und weniger konsequent; sie entsprangen aus der organisatorischen Notwendigkeit, wie der Comicautor und ehemalige Chefredakteur Roy Thomas im Folgenden erläutert: »[A]t the last minute, I don't remember why, I couldn't write that one [*X-Men* story], so I asked [fellow writer] Denny [O'Neil; Ergänzt. M. Schw.] to write it« (zit. n. Sanderson 1982a: 38).

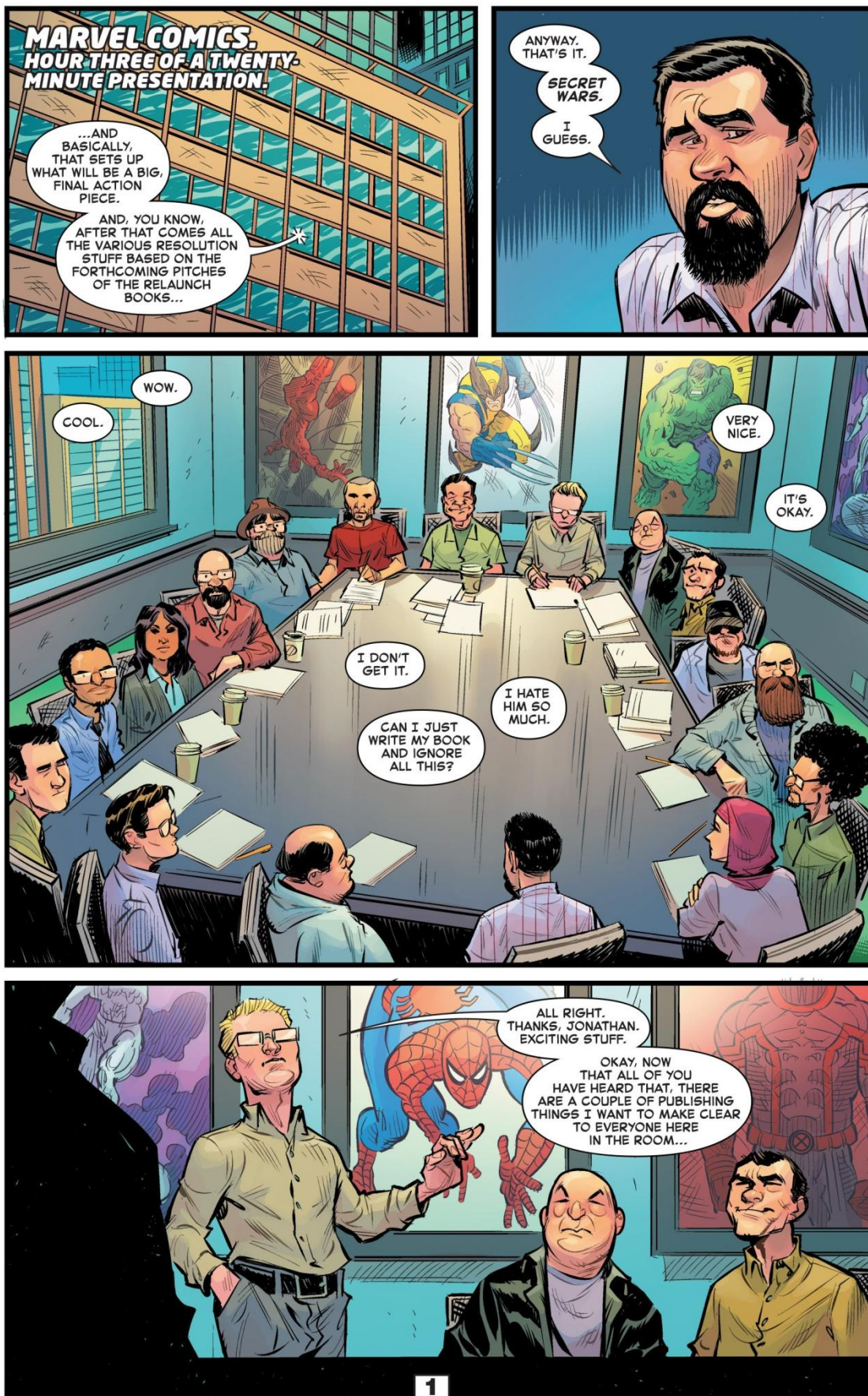


Abb. 1: In der Parodie *Secret Wars Too* (2015) bilden Jonathan Hickman und Zeichner Brian Churilla kurz den *Writers' Room* mit den Autor_innen, Redakteuren und den Chefredakteuren ab (*Secret Wars Too* Nr. 1: 1). © Marvel Comics

2015: 29:20min), im sogenannten *Writers' Room* (Abb. 1) den restlichen Autor_innen des Verlags ein. Der *Writers' Room* bezeichnet eine Art Gipfeltreffen (*summit* (vgl. Dellinger 2016)) der Verlagsautor_innen mit den zuständigen Redakteur_innen, wo Ideen für den weiteren Verlauf der Comicserien oder für verlagsweite Events vorgestellt werden können, wie Hickman anhand seines Kollegen Jason Aaron illustriert:

»That's usually how the planning process goes. With the individual stories, for example, it is unto Jason Aaron to figure out what he's doing with Doctor Strange. He would come into a room and pitch what his Doctor Strange book would be and everyone either loves it and has a few notes, or loves it and has no notes, or hates it and has a bunch of notes, or there is a huge disagreement. In the end it's up to the writer to decide what they are going to do with their editor.«
(Hickman zit. n. Lendof 2015)

Dieser Kreativprozess kann Hickmans Darstellung nach eigene Dynamiken annehmen:

»[laughs] If you've ever been in one of those [summits; Ergänz. M. Schw.], you've seen people with pretty good stories get absolutely eviscerated and lose the story that they were going to work on. And you've seen stories just come out of nowhere and take over the room, and totally disrupt what everyone was going to do.«
(Hickman zit. n. Dellinger 2016)

Einerseits erhält Hickman mit der Übernahme der *Avengers*-Serie eines der *flagship title* des Verlags, sodass er verpflichtet ist, mit seiner *Storyline* vermarktbare Material zu produzieren, das den Absatz noch weiter in die Höhe treibt (vgl. Cronin 2016). Dementsprechend muss er in der Lage sein, kurzfristig auf die Bedürfnisse des Verlags reagieren zu können:

»[T]he 'Avengers' movie came out and people are crazy about Thanos right now because of the way the movie ended. All of that stuff is selling real well. So the question then becomes, do we have a good Thanos story? [...] So everybody was kicking stuff around and I was keeping my mouth shut because I had plenty of work to do. I started to pipe up, though, the more they talked about it. I told them what I thought would and would not work. Then, Tom Brevoort said that I should probably do the story. We took a little break and then we came back and I pitched what I would do. Everybody liked it, and we were off to the races.«
(Hickman zit. n. Richards 2013b)

Andererseits gibt es ihm aber auch die Macht, seine Pläne gegenüber anderen zu verteidigen:

»[A]fter [...] I got The Avengers, you know, I was asking my normal questions, and the responses [...], it was: [...] ›What do you think what should happen [in my book; Ergänz. M. Schw.]?‹, ›How do you think, it should happen‹ [...] and I realized, I was supposed to do fucking *driving*. [...] It's also another way to protect what you're doing (Pause), you know? Because, you know, I *clearly* have a plan in place for couple of years here, and if somebody comes up with an idea for an event [series], and [my characters; Ergänz. M. Schw.] Captain America, Thor, and Iron Man die, [...] I'm like ›Shit!‹, you know?«
(Hickman zit. n. *Word Balloon* 2013: 42min; meine Transkription)

Marvel verfolgt eine Erzählpolitik, die stark auf der Konsistenz zwischen den einzelnen Comicserien aufbaut, sodass es relevant ist, was mit den einzelnen Figuren in den anderen Magazinen passiert (z. B. das Ableben einer Figur), da dies auch Konsequenzen für die übergeordnete Geschichte des Verlags hat. Marvel präferiert eine langfristige, serienmäßige Geschichtsführung, indem die Enden meist relativ offen gestaltet werden, um den nächsten Erzählzyklus einzuläuten (vgl. Schedeen 2016). Eine grundlegende Idee ist, dass alle Marvel-Geschichten, die seit der Veröffentlichung von Stan Lees und Jack Kirbys *Fantastic Four* Nr. 1 im Jahr 1961 publiziert werden, kanonisch sind bzw. logisch aufeinander aufbauen (vgl. O’Neil 2015). Dieser Kanon kann jedoch über »retcons« (von *retro-continuity*) nachbearbeitet werden, indem sich in einer nachfolgenden Geschichte herausstellt, dass bspw. der beliebte Schurke, der vor einigen Ausgaben ums Leben gekommen ist, aus einem bestimmten, offen und relativ glaubwürdig erklärten Grund *doch* noch lebt (z. B. in letzter Sekunde entkommen, Wiederbelebung, Klonen o. ä.) (vgl. *Marvel Database* 2015b). Allerdings begrenzt diese willkürliche Nachbearbeitung von bereits erzähltem Material auch die kreativen Möglichkeiten von Comicautor_innen – ein Problem, das Hickman über die Metapher des *toy-shelf* (frei übersetzt, »Spielzeugkiste«) ausdrückt:

»[M]y job [at Marvel] is almost IP [i.e. intellectual property; Ergänz. M. Schw.] protection. You know, they want me to tell stories, but whether you do it or not, the implied reality of the environment that you’re working in is »put the toy back in the shelf the way that you found it.«

(Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 23:05min; meine Transkription)

Daher ist ein_e Superheld_innenautor_in Hickmans Ansicht nach ausschließlich in der Lage, Geschichten zu schreiben, die immer nur Mittelteile einer Geschichte (*perpeptual second act stories*) mit einem Anfang (*origin story*, dt. »Ursprungsgeschichte«), aber ohne Ende sind⁵⁰, da die narrativen und emotionalen Errungenschaften einer bestimmten Geschichte über den *ret-con* bei Bedarf wieder gelöscht werden können:

»[A]ny emotional change or character-arc change that you make is gonna be reverted by somebody else to its primordial form, and if you do a story like that five years from now the book that you wrote, or the story that you wrote, is gonna not be important because of the way how you portrayed the characters.«

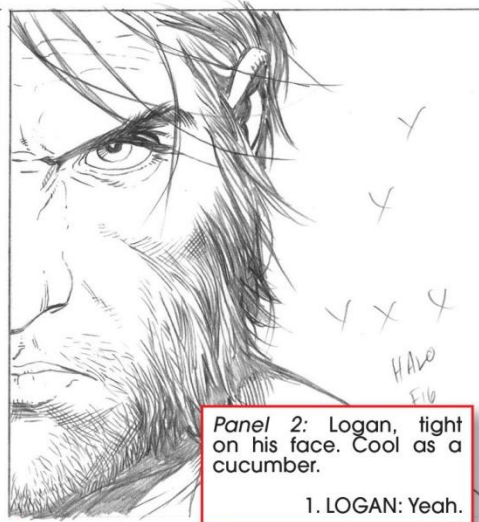
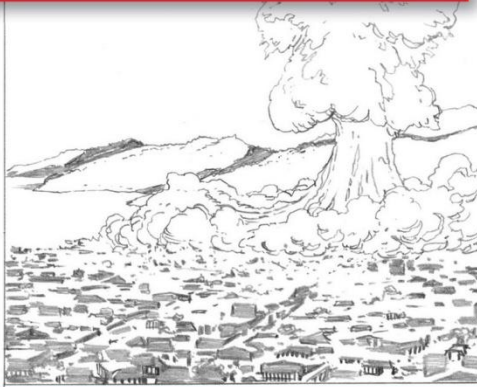
(Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 23:45min; meine Transkription)

⁵⁰ »What we’re doing is serialized fiction, it’s forever second acts. So it doesn’t matter how many times you reboot a book, there’s no true first act but the first act. You have the origin of the characters, everyone knows who they are, that’s the first act. Then you get into the years of continuity that we’ve done, and nobody’s writing the last. I didn’t write the last Johnny Storm story. [...] There’s no end to these intellectual properties. There’s no final X-Men story coming. So everything is just eternally second act, serialized, and that’s not a gratifying story a lot of times« (Hickman zit. n. Sims 2011).

PAGE SIX

Panel 1: Panel of Logan being incinerated—the idea is that he's remembering back to Nagasaki, when he survived the blast in World War II. If you want to make this more of a wide shot, with the mushroom cloud, the harbor, etc., I'd be totally into that. This is our one chance to refer to Logan's WW2 history, so I'd love to make it cool.

NO DIALOGUE.

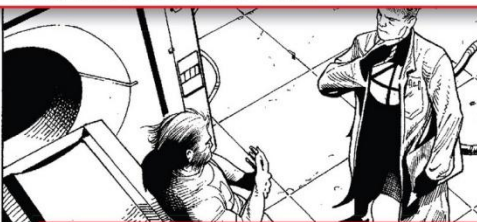


Panel 2: Logan, tight on his face. Cool as a cucumber.

1. LOGAN: Yeah.

Panel 3: Back to a wider shot.

2. REED: Yes, well. The upshot is that you're a prime candidate for heavy-metal related leukemia.
3. REED: That's assuming you don't get endocarditis from all the bacteria you keep pulling into yourself every time you use your claws.



4. REED: I can solve this for you in time. I can speak with Stark, and Hank McCoy—we can—

5. LOGAN: Already seen 'em. You're the last genius on my list, Reed. No offense.



Panel 4: Reed.

6. REED: None taken. We've never been close.

7. REED: But that doesn't mean I want to see you die. You're important, Logan. The things you've accomplished in your life... the world needs you.

8. REED: I can reactivate your healing factor. I know I can. But I need time. You have to stop fighting. Stay out of things for a while. Find a place to hole up.



Panel 5: Logan.

9. LOGAN: Yeah, see, that's the problem. Word's gonna get out that I'm vulnerable. Don't know how, don't know who, but it will. That's the way it works.

10. LOGAN: And then they'll come hunting. Open season.



Panel 6: Same basic shot as panel 5, but we've zoomed in somewhat so that we're closer on Logan's hands.

11. REED: There's nothing you can do about that. All you can do is put it off as long as you can.

12. REED: But for God's sake, Logan, please...

Abb. 2: In der *Director's Cut*-Ausgabe zu *Death of Wolverine* (2014) Nr. 1 werden die von Steve McNiven gezeichneten Panels mit den Skriptanweisungen von Autor Charles Soule abgebildet (*Death of Wolverine* Nr. 1: [43]). © Marvel Comics

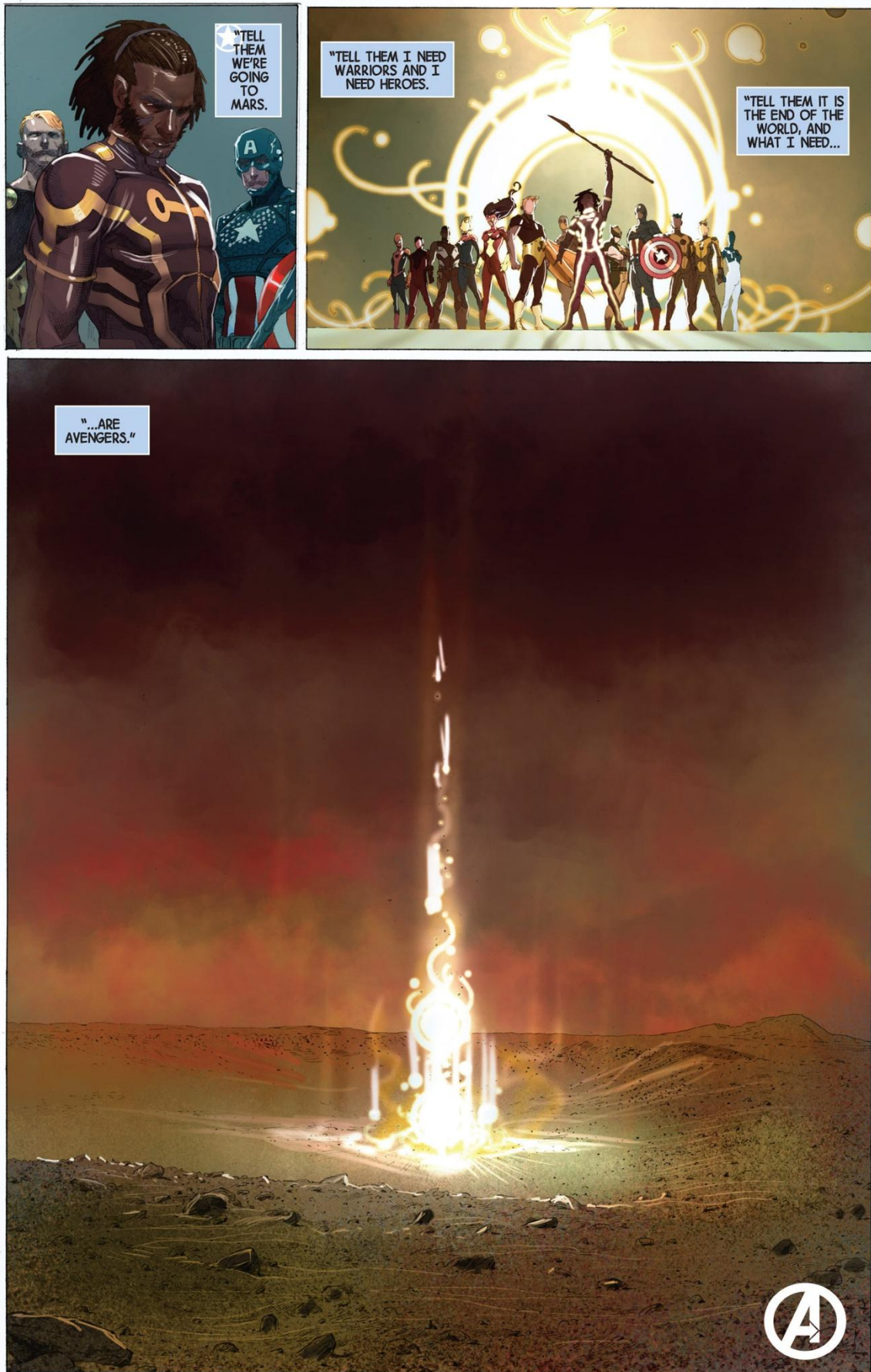


Abb. 3: Hickmans Dialog in Kombination mit Zeichner Opeñas »Kameraführung« setzt den »Ton« der Bildsequenzen (*The Avengers* (2012) Nr. 2: [20]). © Marvel Comics

Ein_e Comicautor_in ist in gewisser Weise für die Gestaltung des Comics verantwortlich, indem er_sie einem_einer Zeichner_in deskriptiv die einzelnen Abbildungen (Panels) samt Dialog in einem Skript vorgibt (vgl. Smith 2014; Abb. 2). Ein_e Zeichner_in verfügt – je nach Verhältnis zum_zur Autor_in auch über Freiheiten. Die Zeichnungen fungieren gewissermaßen wie eine Filmkamera, mit welcher der Leserhythmus der Erzählung gesteuert werden kann (vgl. Groensteen 2013: 133), wie es Hickman am Beispiel seines Zeichners Jerome Opeña beschreibt:

»Jerome [...] will give you scale, when scale is necessary. I mean, he will pull the camera back and go really, really big and just give you environment. Which is a really, really... it's a big help to the writer. If you know that the artist is going to do that, no matter what, then it allows you to be a little bit more organic in kind of how you're delivering the story.«

(Hickman zit. n. Loika 2013: 40:25min; meine Transkription;
vgl. dafür Abb. 3)

Demnach ergänzen sich Autor_in und Zeichner_in in der Gestaltung eines Comiconnarrativs gegenseitig. Während ein_e Schreiber_in einem_einer Künstler_in die narrative Skizze kommuniziert, liegt es letztlich an den Zeichner_innen diese umzusetzen und sie visuell dem Publikum mitzuteilen. Zudem kann ein_e Autor_in augenscheinlich keinen Einfluss auf die Zuteilung von Zeichner_innen ausüben, da die Organisation dem Verlag obliegt und Personal je nach terminlicher Verfügbarkeit zugeteilt wird (vgl. Loika 2013: 42:20min). Dieser Umstand führt in der Erstellung einer längerfristigen Fortsetzungsgeschichte wie *The Avengers* dazu, dass ein_e Autor_in Skripten für mehrere Zeichner_innen gleichzeitig gestalten muss. In diesem Prozess agieren Autor_innen wie Hickman gewissermaßen als narrationsproduzierende Manager_innen, die die einzelnen erzählerischen ›Einzelteile‹, wie in Hickmans Fall, zwischen bis zu sieben Künstler_innen in einem Monat verwalten müssen (vgl. Richards 2013a).

»It's been really difficult logistically, pretty much the entire Avengers run[, ...] because you just *have* to do so much work (Pause) that is out of order[.]«

(Hickman zit. n. Loika 2015: 01:40min; meine Transkription)

»The problem is the connected tissue, and that something happens in issue nine that is a call-back to issue three, but they been drawn at the same time.«

(Hickman zit. n. *Talking Comics* 2013: 27:30min; meine Transkription)

Als ein_e solche_r ›Manager_in‹ muss ein_e Autor_in jedes Skript individuell an den_die jeweilige_n Zeichner_in anpassen, um auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Zeichner_innen einzugehen, oder weil diese keine englischen Muttersprachler_innen sind (vgl. Loika 2011: 17:10min; 19:30min; 38:30min).

II. »The Strange Poetics of Jonathan Hickman«

»If you're a writer and you give your artist something they don't wanna draw for three or four issue in a row, guess what, your three, four issues-series is gonna be *ass*.«
(Hickman zit. n. Loika 2011: 38:40min; meine Transkription)

»[...] I also lay artists up in a lot of ways, like we were crunching on *FF* here, and I gave Steve Epting a bunch of pages that were really easy work for an artist, and he knew it and I knew it and the editors knew it. [...] But we made deadline and I made him money and I made it easier for him, and I think that earned you a little bit more rope, and in my case, hopefully it balances out me being an ass about the other stuff.«
(Hickman zit. n. Loika 2011: 19:20min; meine Transkription)

Wie es im letzten Zitat durchklingt, läuft das Verhältnis zwischen Autor_in und Zeichner_in nicht immer unproblematisch und konfliktfrei ab. Gleichzeitig kann ein solcher Zusammenprall der Förderung kreativer Kräfte dienen, indem ein *feedback loop* entsteht, wie Hickman in Bezug auf seinen kreativen Partner Nick Dragotta ausführt:

»We kinda both have the same personality, so we definitely *clash* more than anybody else that I work with, but it's really healthy. We both really have strong opinions about how things should be, and we both bring a lot to the table, and I think East of West is this kind of book is [...] there is a lot of back and forth about every *single little bit* about the book, and also we [...] kinda feed off each other really, really well.«
(Hickman zit. n. Loika 2015: 16:05min; meine Transkription)

All diese Faktoren im Entstehungsprozess einer Comicgeschichte zeigen, wie zu Beginn dieses Kapitels angedeutet wurde (s. o. S. 86), dass ein Comic nicht, wie bspw. von Kripal behauptet, aus einer mythischen, religiösen, spirituellen oder paranormalen Ergriffenheit oder Phänomenologie entsteht – was nicht bedeuten soll, dass kein Zusammenhang mit der Spiritualität von Erzähler_innen bestünde. Vielmehr vereinfachen solche phänomenologischen Erklärungsansätze zum Einen die Komplexität einer *Story*-Produktion, und verzerren zum Anderen den Blick auf die soziale Wirklichkeit, wenn eine gründliche Recherche von Comicbüchern von Religionswissenschaftler_innen, wie Walter Wink, nicht ernstgenommen wird. Findet die Produktion, aber auch die – wie auch immer geartete – »religiöse Inspiration«, von Geschichten eine *ernsthafte* Berücksichtigung vonseiten der Religionswissenschaft, so stellt sich als Nächstes die Frage nach der möglichen religiösen Ästhetik des Comics – also, wie das Medium religionswissenschaftliche Phänomene wie bspw. »Mythos« kommuniziert, und wie diese untersucht werden können. Für diesen Sachverhalt möchte ich im folgenden Abschnitt das Forschungsprogramm der Religionsästhetik vorstellen, die die Basis für meine religionswissenschaftliche Untersuchung des Hickman-Textes bilden wird.

Mythen als Erzählen religiöser Zeichen: Einführung in die Narrative Religionssemiotik

Als ein rhetorischer Akt trägt Erzählen dazu bei, Ideen, Überzeugungen, Identitäten und Praktiken von Religionen anschaulich zu gestalten, zu verfestigen und zu transportieren (vgl. Iles Johnston 2016: 141; Fahrenwald 2011: 82). Während des Erzählens werden verschiedene menschliche Sinne beansprucht, die vom Erzählmedium abhängen. Eine vorgelesene Geschichte benötigt die visuelle Wahrnehmung, um sie zu lesen, die Stimme, um sie vorzutragen, und das Hören, um vom Publikum vernommen zu werden. Die Religionsästhetik wird von Hubert Cancik und Hubert Mohr 1988 im *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe* als Programm der Religionswissenschaft eingeführt (vgl. Hödl 2012: 273), um den Einfluss von Religion auf die menschliche Wahrnehmung zu untersuchen (vgl. Cancik / Mohr 1988: 152). ›Das Religiöse‹ wird dabei als ein Bündel von u. a. symbolischen Handlungen, materiellen Gegenständen und sinnlichen Wahrnehmungsprozessen (sakrale Architektur, Gerüche, Naturbeobachtung, Mythen erzählen usw.) verstanden (vgl. Cancik / Mohr 1988: 121f). ›Ästhetik‹ meint in der Religionsästhetik nicht den ›Sinn fürs Schöne‹, stattdessen orientiert sie sich am griechischen Begriff der *aisthesis* (›Wahrnehmung‹ (vgl. Ternes Undatiert)) als »Prozess der menschlichen Wahrnehmungstätigkeit« (Mohn 2004: 305) zur sinnlichen und zeitabhängigen Konstruktion von soziokulturellen Vorstellungen, was als ›religiös‹ wahrgenommen, kommuniziert und interpretiert wird (vgl. Mohn 2004: 304f). Meiner Ansicht nach legt die Religionsästhetik somit nahe, dass ›das Religiöse‹ auch über interpretatives Lesen konstruiert bzw. wahrgenommen werden kann – wozu mir die *narrative Religionssemiotik* als Methode dienen soll. Narrative Religionssemiotik meint hier, die Untersuchung der Verwendung von religiös konnotierten Elementen in der erzählerischen, aber auch ›onomatopoetischen‹ (d. h. klangmalerischen) narrativen Rhetorik. Im Comic schlägt sich diese onomatopoetische Qualität in der Verbindung von Bild und Text nieder, indem dadurch – so meine Annahme – ›das Mythische‹ visuell kommuniziert wird (vgl. dafür Abb. 5, s. u. S. 110; Abb. 11, s. u. S. 128).

Darüber hinaus muss beachtet werden, dass selbst die Vorstellung einer religionsspezifischen Ästhetik eine soziokulturelle Konstruktion darstellt, die historisch in der Säkularisierung⁵¹ und in bürgerlich-religiösen Gegenbewegungen des 19. Jahrhunderts wurzelt:

⁵¹ Als ›Säkularisierung‹ verstehe ich hier nicht die evolutionär-fortschreitende Entwicklung von ›religiös‹ zu ›nicht-religiös‹, sondern ich interpretiere den ›Säkularisierungsprozess‹ vielmehr als die Verlagerung von religiösen Inhalten weg von kirchlichen Institutionen hin zu staatlichen bzw. privaten (bis hin zu privatwirtschaftlichen) Träger_innen (vgl. dazu Hödl zit. n. Akdag 2015: 37:35–40min; besonders Luckmann 1991; Hero 2010).

Im 18. und 19. Jahrhundert beginnen sich religiöse Praktiken und Glaubensinhalte unter dem Einfluss christlich-theologischer Strömungen wie dem Ultramontanismus und dem Neopietismus zu individualisieren. Infolgedessen findet ein Umbruch im gesellschaftlichen Umgang mit Religion statt: Während vor allem zu Beginn des 19. Jahrhunderts die Zahl der Kirchenbesuche in der protestantisch geprägten urbanen Oberschicht beständig im Sinken begriffen ist, versuchen christliche wie jüdische Reformer_innen in Gegenreaktionen ihre Religionen zu modernisieren. Gleichzeitig werden theologische Rhetoriken und Gedankenmodelle von Kunst, Wissenschaft und Politik übernommen, sodass es laut Anthony La Vopa zu einem neuen Verständnis von »Religion« in außerkirchlichen Bereichen kommt, das über die Kunstwissenschaft, Philosophie oder Philologie wieder in die christliche Theologie zurückfließt (vgl. Williamson 2004: 9). Dieses neue säkulare Religionsverständnis spiegelt sich z. B. in den bereits vorgestellten romantizistischen Konzepten der Neuen Religion und der Neuen Mythologie wider (s. o. S. 67). In Anlehnung an den metaphysischen Idealismus sprechen sich die Romantiker_innen für eine liturgische (gottesdienstliche, rituelle) Ästhetik der damals noch neuen, säkularen Institutionen der Kunst, Wissenschaft und dem Bürger_innentum aus, um die Kluft zwischen der Elite- und der Massenkultur zu überbrücken (vgl. Williamson 2004: 11f).

Zusätzlich sind die religionsästhetischen Untersuchungsbegriffe wie »Religion«, »Spiritualität«, »Mystik« oder »das Religiöse« »Ergebnis[se] eines langen Prozesses, d[ie] von genuin christlichen Deutungsmustern geformt wurde[n]« (Krüger 2012: 164), und die damit implizit theologische Vorstellungen transportieren (vgl. ebd.), sodass gesagt werden kann, dass die Religionsästhetik trotz ihrer versucht kognitionswissenschaftlichen Orientierung (vgl. Hödl 2012: 273; Mohn 2004: 305) *kein neutrales Unterfangen* ist, sondern selbst mit ethnozentrischen Vorannahmen und »blinden Flecken« zu kämpfen hat (vgl. dazu Hödl 2012: 272). Hödl plädiert daher in Anlehnung an Roland Barthes für ein methodisches Werkzeug, das Religion als eine Metasprache zu alltäglichen Diskursen konzipiert (vgl. Hödl 2012: 273). Diese Metasprache versteht Barthes in seiner Essaysammlung *Mythologies* (1957) als »myth« (vgl. Barthes 1991: 113f; in der deutschen Fassung »Mythos« (vgl. Barthes 1964: 85)), die alltäglichen Diskurse eine ihnen übergeordnete, »mythische« Bedeutung verleiht (vgl. Barthes 1991: 120). Um diese Metasprache in der Religionsästhetik zu analysieren, spricht sich Hödl für die semiotische Methode aus (vgl. Hödl 2012: 273).

Die Semiotik (auch Zeichentheorie; von griech. *semeion*, dt. »Zeichen« (vgl. Müller / Grimm 2016: 12)) wird vom Sanskritforscher (vgl. Dosse 1996: 87) Ferdinand de Saussure in seinem postumen Werk *Cours de linguistique générale* (1916) begründet. Grundlegend ist

darin Saussures systematische Trennung des Sprechens (oder Sprechakt, franz. ›parole‹) von der Sprache (›langue‹) (vgl. Dosse 1996: 88). In den semiotischen Theorien bestehen beide Kategorien aus (Ansammlungen von) Kommunikationseinheiten, sogenannten ›Zeichen‹, die über selektives, interpretierendes oder anderes Wahrnehmen von Reizen über die Sinne konstruiert werden (vgl. Hock 2002: 152f). Zeichen können Klänge, Wörter, Sätze, aber auch Gerüche, Geschmäcker, Berührungen oder visuelle Reize wie Farben sein (vgl. Kaserer 2000: 408f), die – im Falle der Religion – als ›religiös‹ interpretiert werden können.

Ein wesentlicher Arbeitsschritt der Semiotik ist das Dekonstruieren, das ›Zerlegen‹ von analysierten Zeichen, indem zwischen einem_einer Zeichenträger_in (›Signifikant‹) und seinem_ihrem Sinn (›Signifikat‹) unterschieden wird (vgl. Müller / Grimm 2016: 23). Ein wahrgenommenes Zeichen (bspw. ein gehörtes Wort) entsteht demzufolge aus der Dynamik zwischen dem Wahrnehmen eines Reizes (bspw. der Klang des Wortes) und dessen interpretierter Bedeutung (der Sinn des Wortes) (vgl. Gross 1998: 384). Da Saussures Ansatz als genuin linguistische Theorie annimmt, dass die Sprache das menschliche Denken voraussetze – und nicht umgekehrt –, steht diese im Mittelpunkt kultureller Bildung (vgl. Gross 1998: 384f), sodass jede Form von Kultur auch als eine auf Zeichen basierte Kommunikationsplattform – oder bildhafter, ›Zeichensprache‹ – angesehen wird; weshalb kulturelle Formen in der semiotischen Methodik wie eigene Sprachen behandelt werden (z. B. Religion als kulturelles System von Symbolen (vgl. Geertz 1973c)).

An dieser Stelle hakt nun die narrative Religionssemiotik ein: Ihr Gegenstand ist die Kommunikationsform des Erzählens religiöser Zeichen in rezenten Kontexten – wie bei neuen religiösen Bewegungen – oder die Aneignung solcher Zeichen in einem medialen Diskurs wie in Hickmans Comicgeschichte. Sie stellt für mich die Antwort auf die Problematik dar, welche im ersten Hauptteil der Arbeit *ad infinitum* (oder *ad nauseam*) besprochen wurde – nämlich, was in zeitgenössischen westlichen Gesellschaften Mythen überhaupt sind und wie mit ihnen umzugehen ist. Dabei ist meiner Ansicht nach der nachwirkende Einfluss der Neuen Mythologie zu berücksichtigen, da sich das Mythenverständnis im Westen von der ethnologischen Mythenauffassung bisweilen erheblich unterscheidet. Dies erschwert meines Erachtens eine holistische, religionswissenschaftliche Beschäftigung mit Mythen in der rezenten Gesellschaft. Diese Neuakzentuierungen und Erschwernisse des ›neuen‹, Modernen Mythenverständnisses möchte ich hier in vier kurz umrissenen Eckpunkten, frei nach Williamson 2004: 13 (*four issues*), zusammenfassen:

- (1) Mythologische Systeme sind *individualisiert* – also, die Kreation und Sache eines Individuums – anstatt gemeinschaftliche Erzählformen (z. B. in der Psychologie (vgl. May 1993), Kunst (vgl. Szeemann 1981) oder der Soziologie (vgl. Possamai 2007: 24; 57; 67)).
- (2) Mythos wird vermehrt als eine *Ästhetik*, eine Kunst- oder Darstellungsform, wahrgenommen, die nicht unbedingt religiöse Qualitäten aufweisen muss.
- (3) Mythen werden meist *räumlich und / oder zeitlich isoliert* betrachtet. Sie werden als abgeschlossene Systeme verstanden, die Teile nationaler »Erzähltraditionen« (z. B. germanischer Mythologie, griech. M.) oder bestimmter Epochen sind (z. B. antike vs. »Moderne Mythen«), wodurch transnationale und transhistorische Kontinuitäten, Brüche und Übernahmen im allgemeinen Verständnis wenig Berücksichtigung finden.
- (4) Das nicht geklärte Verhältnis zwischen »ethnischen« und »Schriftreligionen« (wie dem Christentum, Judentum oder Islam) führt zu der Schwierigkeit, *inwiefern religiöse Schriften* (wie die Bibel oder der Koran) *auch als Mythen gewertet werden sollen*, da der Mythenbegriff für letztere Religionen oftmals pejorativ verwendet oder verstanden werden kann. Zudem verarbeiten religiöse Schriften nicht nur narrative Elemente, sie beinhalten auch Lehrsätze und andere Instruktionen.

Die narrative Religionssemiotik soll hier eher als *work-in-progress* verstanden werden, die versucht, religiöses Erzählen zu untersuchen und Religion wie einen *semiotischen Text* zu verstehen, durch den Einzelzeichen in vielfältigen (auch säkularen) Bereichen der Kultur aufgenommen und verwendet werden können. Die narrative Religionssemiotik interpretiert die ursprüngliche(n) Bedeutung(en) von »Mythos« (μῦθος *mûthos*) neu und fügt ihm ein dynamisches, zeichentheoretisches Erzählrepertoire bei, um religiöse Mythen nicht nur historisch diachron, sondern auch neue Formen des Mythenerzählens z. B. in neuen religiösen Bewegungen samt etwaiger Kontinuitäten und Brüche zu entdecken und zu studieren.

Im weiteren Verlauf der Arbeit wird »Mythe« als ein Sprech- bzw. Erzählakt verstanden, der religiöse Zeichen verwendet. Diese Idee führe ich, wie erwähnt, auf die erste belegbare Bedeutung von Mythos als eine autoritative Rede in der griechischen Antike zurück (s. o. S. 34). Um diese religiöse Zeichenverwendung zu illustrieren, möchte ich nochmals kurz ein bereits in Kapitel 2 genanntes Zitat aus der *Ilias* wiedergeben:

»Da antwortete wieder Aineas und sagte zu ihm [Achilles; Anmerk. M. Schw.]:

[...]

Sie sagen, du seist von Peleus, dem untadeligen, entstammt,

Und als Mutter von **Thetis**, der flechtenschönen Meerestochter.
Aber ich rühme mich, als Sohn dem großherzigen Anchises
Entstammt zu sein, die Mutter ist mir aber **Aphrodite**.«
(Homēr, Illias 20, 199–212 zit. n. Powell 2009: 3; meine Markierung)

Diese Rede mag zwar als Ganzes keine Mythe im heutigen Sinn abbilden, aber Aineas verweist darin auf mythische Figuren. Die Namen ›Thetis‹ und ›Aphrodite‹ verweisen auf zwei Figuren aus der griechischen Mythologie: Thetis ist eine Nymphe, Aphrodite eine Göttin. Sie sind semiotisch als Zeichen zu werten, die Aineas in seinem Sprechakt rhetorisch integriert, um Achilles mit seiner weit bedeutenderen Mutter Aphrodite (Göttin) verbal zu übertrumpfen. ›Aphrodite‹ verweist als Zeichen demzufolge nicht nur auf eine Göttin, sondern funktioniert auch als eine rhetorische Figur, die Aineas‘ höheren Stand gegenüber Achilles anzeigen soll. Die Mythe liegt in dieser autoritativen Rede in der *Verwendung der religiösen Zeichen* vor (Thetis als Nymphe / Aphrodite als Göttin); sie ist *nicht* die Rede selbst.

Diese Ansicht begründe ich über eine zeichentheoretische Abwandlung der aristotelischen Mythenauffassung. Der griechische Philosoph Aristoteles gibt in seiner Abhandlung zur *Poetik* (um 335 v. Chr. (vgl. Fuhrmann 2017: 152f)) eine erste erzählwissenschaftliche Definition von Mythos wieder, indem er μῦθος als eine Geschichte, im Sinne einer Handlung einer Tragödie (s. o. S. 61), versteht (vgl. Powell 2009: 13; Fuhrmann 2017: 110n). Ferner deutet er μῦθος als Zusammensetzung von Geschehnissen (vgl. Aristoteles 1450a zit. n. Fuhrmann 2017: 19). Der deutsche Übersetzer Manfred Fuhrmann führt dazu aus, dass Aristoteles‘ Ausdruck für ›Geschehnisse‹ πράγματα (*prágmata*) ein »Geflecht« meint, »das aus den Handlungen (πράξεις [*práxeis*]) mehrerer resultiert« und damit das »Arrangement solcher Geschehnisse, die Handlungsstruktur« meint (Fuhrmann 2017: 110n). Diesen aristotelischen Gedanken übernehme ich und interpretiere ›Mythe‹ als eine Zusammensetzung von nicht nur Geschehnissen oder Handlungen, sondern von erzählten Zeichen und Strukturen, die aus mythologischen, religiösen Erzählressourcen bezogen werden.

Für eine semiotische Betrachtung bedarf es dafür aber der in Kapitel 3 vorgeschlagenen, methodischen Unterscheidung zwischen Erzählgut und dem Erzählten (s. o. S. 80). Diese korreliert mit der semiotischen Auffassung, dass sich ein Zeichensystem aus zwei Komponenten zusammensetzt, die auf der Unterscheidung zwischen Sprache (*langue*) und Sprechen (*parole*) basieren. Die Sprache dient dem Sprechen als eine Ressource, die die Vokabeln, Phrasen und Grammatik bereitstellt. Ohne diese Zeichensammlung ist ein Individuum nicht in der Lage einen Sprechakt zu vollziehen. Daher unterscheidet die Semiotik zwischen der Zeichenressource und der Zeichenverwendung (vgl. Müller / Grimm 2016: 34f). In derselben Weise

schreibe ich dem mythischen Erzählgut die Rolle einer narrativ-religiösen Zeichenressource zu und dem mythischen Erzählten jene des Gebrauchs dieser Zeichen. Um diesen Vorgang besser zu kommunizieren, wähle ich, wie bereits vorgeschlagen, die Begriffe ›Mythos‹ für die Zeichenressource und ›Mythe‹ für die Zeichenverwendung.

›Mythos‹ beschreibt also nicht einen vorliegenden Text z. B. von Ovid, sondern meint den Erzählstoff, der in Erzählungen immer wieder neu zusammengestellt, variiert bzw. individualisiert wird. Der Mythos ist autor_innen- bzw. sprecher_innenlos (vgl. Graf 2012: 8). Er setzt sich somit aus mythischen Zeichen zusammen wie bloßen Wesen-, Gött_innen- oder Held_innennamen (z. B. Herkules, Olymp, Thetis, Venus, Zeus etc.) oder bestimmten mythischen Motiven (z. B. eine globale Flut; jemand, der einen Stein den Berg hochrollt; s. u. »Mythem, ab S. 126). Mythos kann – zur Verdeutlichung – wie ein Mythenlexikon verstanden werden, in dem alle Gött_innennamen von A bis Z verzeichnet und beschrieben sind. Er ist der *passive* ›mythische Wortschatz‹.

Kritisch ist aber anzumerken, dass meine Konzeption von Mythos nicht ›ein für alle Mal‹ klärt, welche Erzählmotive als allgemein ›mythisch‹ gelten sollen. Die narrative Religionssemiotik versteht sich demgegenüber als ein flexibles Werkzeug, dass nicht festlegt, was ›nun im Namen der Religions-, Kultur- oder Literaturwissenschaft‹ als Mythos autorisiert wird, sondern richtet sich nach den Erzähler_innen und ihren Erzählungen aus – allerdings, ohne die Erkenntnisse der vergleichenden Mythenforschung zu Überlieferungssituationen zu ignorieren. Der Mythos ist eine transkulturelle und transhistorische Sammlung ›traditioneller‹, historischer Erzählzeichen (z. B. aus der klassisch griechischen Mythologie), die durch ein dichtes Beschreiben der Erzähltätigkeit und Sammeln von Erzählmotiven einer untersuchten Gemeinschaft sowie durch historische Recherchen (Abgleichen von historischen Quellen) ergänzt wird.

Letztlich wird der Mythos im Gegensatz zur allgemeinen Semiotik als *nicht abgeschlossenes* Zeichensystem, sondern als ein Untersystem eines größeren transkulturellen Systems gedacht. Dies kann bspw. über die Astronomie verdeutlicht werden, deren Bezeichnung für Planeten unseres Sonnensystems auch Gött_innennamen verwendet (Merkur, Venus, Mars, Jupiter, Uranus und Saturn), die in Teilen auf der antiken und mittelalterlichen Astrologie und ihrer Identifikation der Himmelskörper mit Gött_innen fußt (vgl. Brisson 1996: 175f) (z. B. Mithras mit der Sonne (vgl. Alvar 2008; Beck 1998; derselbe 2006)). Diese Praxis wird stel-

lenweise in der Astronomie für die Entdeckung neuer kosmischer Objekte noch beibehalten⁵², weswegen ich ›Mythos‹ als eine allgemeine Kulturressource auffasse, deren Zeichen von anderen Systemen (z. B. Wissenschaft) übernommen werden können.

›Mythe‹ beschreibt wiederum die Verwendung von mythischen Zeichen in einem Sprech- bzw. Erzählakt. Ein Sprechakt besteht aus einer ›Struktur‹. In der Semiotik beschreibt ›Struktur‹ die Verknüpfungsregeln (vgl. Müller / Grimm 2016: 12), z. B. wie einzelne Zeichen aneinandergereiht werden sollen, um eine Geschichte zu ergeben. ›Struktur‹ meint also den Aufbau einer Geschichte, wobei die einfachste Struktur wohl *Anfang – Mitte – Ende* darstellt. Erzählungen können aber auch mehrere Erzählebenen aufweisen (vgl. Fludernik 2006: 36), sodass z. B. ein Erzählstrang von einem anderen unterbrochen oder selbst ein Erzählakt einer Person innerhalb der Geschichte sein kann (d. i. Rahmenerzählung) (vgl. Fludernik 2006: 39–42). Die ›Nichtabgeschlossenheit‹ des mythischen Ressourcensystems hat damit zur Konsequenz, dass Strukturen von ›klassischen‹ mythischen Geschichten in nicht-mythische Narrative übernommen oder einzelne Motive aus Mythen entnommen werden können (›Mythem). Nach meinen Überlegungen resultiert dies in fünf idealtypischen Verwendungsarten von Mythos in Erzählakten, die jedoch nicht isoliert zu betrachten sind, sondern beliebig gemischt werden können:

- M1. Mythe als Nacherzählung einer traditionellen Geschichte
- M2. Mythe als Neuinterpretation einer traditionellen Geschichte
- M3. Mythe als Teil einer erzählerischen Collage
- M4. Mythe als die Ästhetik einer Erzählung
- M5. Mythe als eine Erzähltechnik in einer Geschichte

ad M1. Mythe als Nacherzählung einer traditionellen Geschichte

Nach diesem Erzähltyp wird eine ›klassische‹ Mythe nacherzählt. Die Struktur der Geschichte hält sich eng an der überlieferten Handlung. Diese kann allerdings variieren, indem z. B. bestimmte Abläufe ausgelassen werden können. Hauptmerkmale dieses Erzähltypus wären, dass die Handlung in einer unbestimmten Vorzeit stattfindet und die Figuren sich als ›traditionell‹

⁵² Demnach werden die Klassen der *trojanischen*, der *Zentauren-* oder der *erdnahen Asteroiden* nach Protagonist_innen des trojanischen Kriegs, nach Kentauren oder allgemein nach Figuren aus der griechischen Mythologie benannt (vgl. *International Astronomical Union* Undatiert, Minor Planets).

(z. B. in als traditionell erachteter Kleidung oder in ihren traditionell zugeschriebenen Rollen) präsentieren.

ad M2. Mythe als Neuinterpretation einer traditionellen Geschichte

Auch dieser Erzähltyp hält sich eng an der Struktur einer ›Vorbildmythe‹, präsentiert sie aber in einem neuen ›Gewand‹, indem die Erzählung in einer bestimmten Zeit (Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft) verortet wird. Diese Neuinterpretation kann explizit oder implizit geschehen. ›Explizit‹ meint, dass die präsentierte Handlung sich als neue, ›aktualisierte‹, zeitgemäße Version einer Mythe präsentiert bzw. offen auf diese verweist (z. B. indem die Namen der Protagonist_innen beibehalten werden). Ein Beispiel wäre der Film *Beowulf* (1999), der die Handlung des gleichnamigen angelsächsischen Epos in ein Science Fiction-Setting versetzt. Als ›implizit‹ verstehe ich die Übernahme von Handlungsstrukturen einer ›klassischen‹ Mythenerzählung, wobei Referenzen zu der ›Originalmythe‹ nicht offen kommuniziert werden – z. B. wenn die Namen der Protagonist_innen nicht mit übernommen werden –, und einzelne Motive oder auch die gesamte Handlung in ihr Gegenteil verkehrt werden können.

ad M3. Mythe als Teil einer erzählerischen Collage

In einer erzählerischen Collage steht nicht die oder eine Mythe im Zentrum der Erzählung, sondern sie ist Teil eines miteinander verwobenen Systems von Strukturen, was als ›*Structangle*‹ (von *structure* und *tangle*, dt. ›Gewirr‹ oder ›Knoten‹) bezeichnet werden kann (vgl. Han 2005: 15). Im *Structangle* kreuzen sich mehrere erzählerische Diskurse, sodass eine verwendete Mythenerzählung mit Strukturen nicht ›verwandter‹ Geschichten ergänzt, unterbrochen oder widersprochen (u. ä.) wird. Die Collage zielt im Gegensatz zur Nacherzählung oder Neuinterpretation nicht darauf ab, die Struktur einer ›Vorbildmythe‹ (neu) wiederzugeben. Die übernommene mythische Struktur ist nur *eine* Ebene, die mit den anderen Handlungsstrukturen eine einzige Geschichte ergibt. Als Beispiel kann der Schauerroman *Der Sandmann* (1816) von E. T. A. Hoffmann herangezogen werden. Während der Handlung verliebt sich der Protagonist Nathanael in Olimpia, die allerdings eine künstlich erschaffene Frau, ein Automat, ist. Dieses Motiv verweist auf die Struktur des Pygmalion-Mythos (s. o. S. 52n). *Der Sandmann* basiert allerdings nicht vollständig auf diesem Mythos; er dient Hoffmann stattdessen als ein Ausdruck einer Idee, der die Handlungsstruktur ergänzt – u. a. parodiert er das zeitgenössische Frauenbild. Infolge Olimpias Enttarnung sorgen sich die Männer darum,

dass ihre Frauen selbst Apparate wie Olimpia seien⁵³, da sie die perfekt erzogenen Damen nicht mehr von Maschinen unterscheiden können (vgl. Drux 1994: 71).

ad M4. Mythe als die Ästhetik einer Erzählung

Ästhetik ist hier als etwas anzusehen, dass sich in der Form der Darstellung einer Geschichte – im Erzählstil – äußert. In der Zeichenverwendung liegt keine mythische Struktur im eigentlichen Sinne vor. Hier werden einzelne mythische Zeichen eingesetzt, um über die Wahrnehmung eine ›mythische Erfahrung‹ zu simulieren, und um darüber die Rezipient_innen zu emotionalisieren. Die Ästhetik ist meines Erachtens hierbei als eine Metaebene zu einer Erzählung anzusehen, die auf soziokulturelle Erwartungen von Rezipient_innen, was als ›mythisch‹ gilt, reagiert und wohl mehrheitlich phänomenologische Diskurse bedient. Hier kann beispielhaft auf den Komponisten Richard Wagner (*Ring der Nibelungen*) verwiesen werden, dessen Musik darauf abzielt, über die Sinneswahrnehmung religiöse, mythische Gefühle zu erwecken (vgl. Jamme 1991b: 295–297; vgl. zur Ästhetisierung v. Mythos auch Assmann / Assmann 1998: 196f; insbesondere Jamme 1991b: 299–301).

ad M5. Mythe als Erzähltechnik in einer Erzählung

Mythen können auch *innerhalb* eines erzählten Textes verwendet werden. Dabei können Mythen als (a) Erzählung im Text, (b) (›schlichte‹) Bezeichnungen oder (c) Ikon eingesetzt werden. Als (a) Mythen Erzählung im Text wird eine mythische Geschichte innerhalb der Handlung von einer oder mehreren Personen erzählt. Sie kann dann als ein erzählerisches Instrument dienen, das im Verhältnis zur eigentlichen Handlung der Geschichte steht. Dementsprechend kann eine erzählte Mythe ein Mittel sein, um Ereignisse aus der Vergangenheit der erzählten Geschichtswelt (*Diegese*) als ›primitive‹ Mythen Erzählung wiederzugeben (*Analepse* bzw. Rückblende) (vgl. Fludernik 2006: 46), oder um ein in der Zukunft der Handlung liegendes Ereignis implizit oder explizit (als Prophezeiung (vgl. Fludernik ebd.)) vorwegnehmend zu erzählen (*Prolepse* bzw. Vorausdeutung) (vgl. Martinez / Scheffel 1999: 33; 191). Ebenso ist sie eine Maßnahme, um die Moral einer Geschichte oder die Motivation einer be-

⁵³ »Um nun ganz überzeugt zu werden, daß man keine Holzpuppe liebe, wurde von mehreren Liebhabern verlangt, daß die Geliebte etwas taktlos singe und tanze, daß sie beim Vorlesen sticke, stricke, mit dem Möpschen spiele u.s.w., vor allen Dingen aber, daß sie nicht bloß höre, sondern auch manchmal in *der* Art spreche, daß dies Sprechen wirklich ein Denken und Empfinden voraussetze« (Hoffmann 1994: 37f).

stimmten Figur zu veranschaulichen, wie sich in einer aus Hickmans Comicserien hier kurz illustrieren lässt:

Vater: »Prometheus stole fire from the Gods and gave it to mortal man -- **illumination** to **conquer night**.

This angered the great father, Zeus, and he punished Prometheus, chaining him to the rock, Caucasus, so an eagle could come and devour him daily. [...] Someone had something you wanted, and you tried to take it from them. What did you **learn**?«

Sohn: »Never steal.«

Vater: »No.« [...] »**Never get caught**.«

(Hickman, *Secret* Nr. 2: [3–5]⁵⁴)

In ähnlicher Weise können die beiden anderen Anwendungen, (b) mythische Bezeichnungen und (c) Ikonen, als rhetorische Mittel dienen. So können *ad* (b) Figuren, Einrichtungen oder Objekte in einer Erzählung nach mythischen Figuren benannt werden, die einerseits zwar »nur« »bloße« Ästhetik (s. o. M4) – also, ohne narrative Funktion – sein können, aber auch eine (indirekte) Aussage zum Bezeichneten verbergen können (Allegorie). In der alchemischen Poesie des Mittelalters und der Renaissance kommunizierten die Alchemist_innen im Geheimen die Ergebnisse und Formeln ihrer chemischen Experimente an ihre Freunde, indem sie die Komponenten mit Gottheiten oder Held_innen gleichsetzten und so ihre Nachrichten verschlüsselten (vgl. Powell 2009: 26). So verkörpern in Michael Maiers Werk *Atalanta Fugiens* (1618) (vgl. Maier 1618) die Läuferin Atalante und ihr Liebhaber Hippomenes Quecksilber und Schwefel, die im Wettlauf eine chemische Reaktion eingehen (vgl. Powell 2009: 26f; vgl. zum alchemist. Mythengebrauch Secret 1992a; Secret 1992b).

Das (c) Ikon beschreibt wiederum eine Zeichenart, die einem anderen Zeichen ähnelt bzw. dieses repräsentiert (vgl. Müller / Grimm 2016: 26). Als Ikon verstehe ich die »vollwertige« Anwendung von mythischen Figuren (oder auch von myth. Objekten) in einer Erzählung. Darunter ist die Integration einer Figur aus einer Mythologie als Protagonist_in zu verstehen. Zwar kann es ebenfalls eine allegorische oder erzähltechnische Funktion wie (a) die Mythe im Text und (b) die mythische Bezeichnung übernehmen; ihre hauptsächliche Aufgabe besteht aber in meinen Augen darin, die Figur aus dem Mythos zu sein bzw. sie zu repräsentieren. Als ein Beispiel für ein mythisches Ikon kann die Figur des Hercules im Film *Hercules in New York* (1969) angeführt werden, in welchem der mythische Held von Arnold Schwarzenegger verkörpert wird.

⁵⁴ Die Seitenzahl wird in eckigen Klammern angegeben, wenn ein Comic keine eigenständige Seitenzählung aufweist. Dabei gilt die Titelseite als Seite [1]. Dieses Vorgehen übernehme ich auch für PDF-Dokumente ohne eigenständige Seitenangaben, wobei die Zählung hier der Anzeige im *Adobe Reader* folgt.

Im folgenden Abschnitt wird die oben skizzierte Unterscheidung zwischen Mythos und Mythe anhand einer ersten, kurzen Handlungsübersicht von Jonathan Hickmans *The Avengers* und dessen ästhetischem Mythengebrauch demonstriert.

Das Spielen mit Mythen: *Shûkyô Asobi* in Hickmans *The Avengers*

The Avengers (auch dt. »Die Rächer«) ist eine Comicserie über eine Gruppe von Superheld_innen (sog. »team book«), welche 1963 von Stan Lee und Jack Kirby erstmals aus bereits bestehenden Figuren mit eigenen Serien wie *Iron Man*, *Thor* und *Hulk* aus Zeitmangel zusammengestellt wurde. Zu ihrem Debüt kommen die Avengers aufgrund einer Verschiebung des Veröffentlichungstermins der neuen Serie des blinden Superhelden Daredevil. Da die Drucklegung von Comics zu dieser Zeit weit im Voraus gebucht und bezahlt werden musste, drohte mit Daredevils Verspätung ein längst bezahlter »Leerlauf«. Daraufhin verständigten sich Chefredakteur und Schreiber Lee und Kirby auf ein Konzept, das auf bereits vorhandene Held_innen zurückgreifen würde, um mit dem Ersatzcomic Daredevils Drucktermin einzunehmen. Aus dieser Notlösung entwickelte sich eines von Marvels lukrativsten *Franchises* (vgl. Darowski 2014: 1f). In ihrer klassischen Besetzung bestehen die Avengers – neben den oben Genannten – aus u. a. Captain America, Scarlet Witch, Quicksilver und The Vision. Ab 2004 modernisiert Autor Brian Michael Bendis die Serie, indem er das Mitgliederverzeichnis der Avengers erheblich erweitert, sodass eine Parallelserie mit einem zweiten Avengers-Team Ende 2004 erscheint: *The New Avengers*. Im Zuge der Marketing- bzw. Relaunchkampagne *Marvel NOW!* finden zahlreiche Schreiber_innenwechsel statt, sodass *Fantastic Four*-Autor Jonathan Hickman die beiden *Avengers*-Serien von Bendis übernimmt. Am 5. Dezember 2012 (vgl. *Marvel Database* 2018a) erscheint die neue Nummer 1-Ausgabe⁵⁵ von *The Avengers* unter Hickmans Verantwortung.

Die Geschichte beginnt⁵⁶ mit der Landung der Gardeners auf dem Planeten Mars. Das Wesen Ex Nihilo gestaltet den roten Planeten zu einem grünen Dschungel um und wirft von dort aus sogenannte *origin bombs* auf die Erde ab, die Teile von u. a. Australien, Kanada, Japan und Kroatien zerstören. Die Avengers erscheinen in der größtenteils klassischen Besetzung

⁵⁵ Generell werden Comicserien am amerikanischen Markt von den Verlagen immer mittwochs in Einzelausgaben veröffentlicht. Die einzelnen *Storylines* (meist auf sechs Einzelausgaben aufgeteilt) werden einige Monate später, in *Tradepaper Backs* (kurz *Trades*) gesammelt, veröffentlicht.

⁵⁶ Die Begründung für meinen (selektiven) Aufbau der Nacherzählung findet sich unten auf S. 118f (»Strukturen und *Strunctangle*«).

um Captain America, Iron Man, Hulk und Thor, werden aber ohne Mühe von Ex Nihilo, seiner anthropomorphen Schwester Abyss und dem Roboter Aleph besiegt. Als Warnung an die Erde senden sie den besiegten Captain America, den Anführer der Rächer, zurück, der mit einem Team aus neuen Rekrut_innen zurückkehrt (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 1⁵⁷).

Inzwischen bemerken die Gardeners am Mars, dass mit Thor ein mythisches Wesen in ihre Gefangenschaft geraten ist. Ex Nihilo befragt ihn daraufhin, ob dieser irdische Kreationsmys-then kenne. Als Thor mit der nordischen Sage beginnen möchte, unterbricht er ihn und Ex Nihilo enthüllt den ›wahren‹ Anfang allen Lebens. Er prophezeit darin das bevorstehende Ende der Erde: Am Anfang war die außerirdische Rasse der Builders, die ersten und ältesten Wesen des Universums. Ursprünglich verehren sie das Universum als ihre Göttin, wenden sich aber von ihrem Kult ab, und beginnen in die Evolution anderer Planeten einzugreifen. Ihre Roboter, die Alephs, reisen auf andere Welten, zerstören unbrauchbares und fördern evolutionsfähiges Leben. Aus Eiern erzeugen sie Ex Nihili und Abyssi, die den sinnbildlichen planetaren Garten (the Garden) pflegen, indem sie Lebensformen nach ihrer evolutionären Tauglichkeit beurteilen. Der Blick der marsianischen Gardeners richtet sich daher auf die Erde für eine finale Beurteilung der Menschheit (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 2).

Bereits hier finden wir nun einige Beispiele für semiotische Mythen, die sich hauptsächlich als oben beschriebene *M5 Mythe als Erzähltechnik* kategorisieren lassen. Am Augenscheinlichsten erscheint fürs Erste die Figur Thor. Sie verkörpert innerhalb des Marvel-Universums die nordische Gottheit, welche, wie in Kapitel 3 erwähnt (s. S. 78), von Stan Lee und Jack Kirby in überarbeiteter Form in die Marvel-Erzählwelt übernommen wurde. Dieser Thor stellt damit ein *mythisches Ikon*, eine übernommene Figur aus der nordischen Mythenressource, dem Mythos, dar (M5c). Darüber hinaus handelt es sich bei Ex Nihilos Erzählung über die Builders um *eine Mythen-erzählung im Text* (M5a). Meines Erachtens ähnelt sie zwar nicht unmittelbar einer bekannten Mythe, Hickman *kennzeichnet* sie aber narrativ über das Gespräch zwischen Thor und Ex Nihilo als eine *Kreationsmythe* (s. Abb. 4). Sie kann daher als eine *Collage* aus mehreren Ursprungs- und Entwicklungskonzepten (M3) interpretiert werden, die den Gedanken der Evolution mit biblischen Motiven (Garten Eden; vgl. Gardeners), *Intelligent Design*, außerirdischen Schöpfer_innen (*Alien Gods*, s. u. »Kapitel 7, S. 190) und Sozialdarwinismus kompiliert.

⁵⁷ Comicserien werden hier in diesem Schema angegeben, da der Marvel-Verlag über Jahrzehnte mehrere Hefte einer Serie mit derselben Nummerierung veröffentlicht hat. Um unterscheiden zu können, welche Einzelhefte gemeint sind, findet sich in der Klammer das Jahr der Erstveröffentlichung der ersten Ausgabe. Demnach werden alle *Avengers*-Hefte unter Hickmans Autorenschaft als *The Avengers* (2012) geführt. Im Quellenverzeichnis sind die zitierten Comics separat im Abschnitt *Comicverzeichnis* zu finden (s. u. S. 244).



Abb. 4: Die Figur Thor stellt hier eine mythische Ikone dar, die von Ex Nihilo zu Schöpfungsmythen befragt wird (*The Avengers* (2012) Nr. 2: [3]). © Marvel Comics

Zudem erweisen sich die Namen der Gardeners Abyss und Ex Nihilo als Bezeichnungen für Kurationsmythenarten (M5b). »Abyss« (dt. »Abgrund«) spielt auf die Weltentstehung aus dem *Chaos* an. Das Wort »Chaos« stammt aus dem Griechischen (χάος *cháos*) und bezeichnet ursprünglich die »gährende Leere des Raums«, aus dem in Hesiods Epos *Theogonie* (Θεογονία, 8.–7. Jh. v. Chr.) u. a. die Urmutter der griechischen Gött_innen, Gaia, die Erde, hervorgeht (vgl. Hesiod 112–136 zit. n. Schönberger 2014: 13). »Ex Nihilo« verweist auf das christlich theologische Konzept der *Creatio ex nihilo* (lat. »Schöpfung aus dem Nichts«). Diese Schöpfungsart betont, dass das Universum von Gott aus dem Nichts – und nicht aus einer Ursubstanz – geschaffen wurde. Diese Kurationsmythe ist bereits unter den frühen Christ_innen weit verbreitet, wird aber erst am vierten Laterankonzil (1215) dogmatisch abgesegnet. Die *Creatio ex nihilo* wird hauptsächlich von den monotheistischen Religionen (Christentum, Islam, Judentum) als Erklärung für den Ursprung des Seins vertreten (vgl. Ward 2003).

Darüber hinaus kommen die verschiedenen Kurationsmythen nicht nur in der verbalen Kommunikation vor, sondern verweisen im unteren Panel über eine visuelle Allegorie auf eine weitere Figur.



Abb. 5: Über eine visuelle Allegorie werden hier verschiedene Typen von Kurationsmythen dargestellt, die gemeinsam auf das kosmische Ei querverweisen (Detail) (*The Avengers* (2012) Nr. 2: [5]). © Marvel Comics

In dieser Abbildung aus Ex Nihilos Nacherzählung sind die zwei schlüpfenden Ex Nihilo und Abyss in Alephs Händen zu sehen. Die Eier, aus denen sie schlüpfen, deuten auf eine weitere Schöpfungsmythenart hin: Das kosmische Ei. Dieses Motiv kommt bspw. im finnischen Epos *Kalevala* von Elias Lönnrot⁵⁸ vor: Darin liegt die Urmutter in den Urgewässern und hat ihr Knie aus dem Wasser gehoben. Dort legt eine Ente ihre Eier und brütet sie aus. Die Nestwärme wird nach einer Zeit lang so heiß, sodass die Urmutter das Nest vom Knie stößt und die

⁵⁸ Zur *Kalevala*, s. o. S. 72n.

Eier zerbrechen. Aus der oberen Hälfte des Eies wird der Himmel, aus der unteren der Erdboden, aus dem Dotter die Sonne und aus dem Eiweiß der Mond usw. (vgl. Lönnrot 1:179–249 zit. n. Bosley 2008: 6f), womit diese Mythenart besagt, dass die Welt aus einem Ei stamme.

Um die Gardeners zu besiegen und die Avengers zu befreien, rekrutiert Captain America ein neues Team, das u. a. aus Captain Universe und Hyperion, einer Superman ähnlichen Figur, besteht, und kehrt zum Mars zurück. In der Zwischenzeit wird Ex Nihilos neuer Mensch, New Adam (s. o. Emersons *New Mythology*, S. 68), geboren. Aus göttlichen Anteilen geschaffen, ist es New Adams Zweck, die bisherige Menschheit zu ersetzen. Als Captain Americas Team wieder am Mars erscheint, entbrennt ein Kampf, der von Captain Universe beendet wird. Es stellt sich heraus, dass sie, Captain Universe, die Verkörperung des Universums, die Muttergottheit der Builders ist, weshalb sich Ex Nihilo und Abyss ihr ehrfürchtig unterwerfen. Als Aleph sie aber angreift, vernichtet sie ihn mit einer bloßen Berührung mit dem Zeigefinger (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 3).

Das Universum hat sich in einem seit Jahren komatösen Unfallopfer verkörpert, da die Erde der Entscheidungsort über das Schicksal allen Seins sein wird. Der Planet ist die Achse, um die sich das Multiversum, die Gesamtheit aller Universen, dreht. Captain Universe warnt die Avengers, dass Alles beschädigt ist (*Everything is broken*) und sie, wie ihr besetzter ›Gastkörper‹, im Sterben liege (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 6). Auch sie erzählt in kurzen Versen ihre eigene Ursprungsmythe:

»There was nothing. Followed by everything. Swirling, burning specks of creation that circled life-giving
suns. And then... we **raced** to the **light**.«
(*The Avengers* (2012) Nr. 6: [2])

Dieser Text kann zum Einen als eine Anspielung auf den Urknall verstanden werden, da hier ohne Vermittlung durch andere Umstände dem Nichts das Alles folgt. Dies wird gemeinsam mit Abb. 6 deutlicher, da nach dem schwarzen Nichts eine Explosion abgebildet wird. Interessanterweise hat die Urknalltheorie ihren Ursprung in den theologischen Überlegungen zum kosmischen Ei: In Reaktion auf Edwin Hubbles Entdeckung der Expansion des Universums (1929) postulierte der katholische Priester und studierte Astronom Georges LeMaitre 1927, dass alle Materie im Universum ursprünglich aus einem Uratom käme (vgl. PBS 1998). Während er seinen Entwurf ›das Kosmische Ei‹ nennt, ist seine Theorie heute unter der eigentlich despektierlich gedachten Bezeichnung ›*Big Bang Theory*‹ bekannt (vgl. Griffin 2018). In Hickmans Erzählung ist Captain Universes ›Urknallmythe‹ aber nicht spezifisch an sie allein gebunden, sondern wird wiederholt über den Verlauf der Serie rezitiert. Bereits das erste Heft der Serie wird von einem unbekannten, unsichtbaren Erzähler mit demselben

PREVIOUSLY IN AVENGERS



Abb. 6: Mit dieser Sequenz simuliert Hickman eine mythopoetische Erzählung zum Ursprung des Universums (Urknall) (*The Avengers* (2012) Nr. 1: [1]). © Marvel Comics



Abb. 7: Black Swans Version stellt nicht nur eine Umkehr der Standardversion in Abb. 6 dar (Tausch der ersten beiden Zeilen und *Light / Night* im letzten Panel), sie drückt auch die *New Avengers* zugrundeliegende pessimistische Thematik aus (dazu s. u. Kapitel 7, S. 186ff) (*New Avengers* (2013) Nr. 5: [14]). © Marvel Comics

Spruch eröffnet (vgl. Abb. 6), wobei sich in der Begleitserie *New Avengers* auch eine Variation findet:

»Ah...the beginning... There was **everything**. Followed by **nothing**. A swirling, gaping maw that swallowed life-giving suns. And then... we cowered in the **night**.«

(*New Avengers* (2013) Nr. 5: [13f]; vgl. Abb. 7)

Diese wiederkehrende Rezitation kann meinem Verständnis nach als der Erzählstil gewertet werden, der darum bemüht ist, eine mythische Ästhetik in der Erzählweise aufzubauen (M4), indem Hickman Zeichen aus kreationsmythischen Ressourcen bezieht und auf verschiedenen Ebenen seiner Geschichte einsetzt. Dieses Zurückgreifen auf eine Religionsästhetik ist dabei nicht als ein Ausdruck persönlichen Glaubens zu werten, vielmehr ist sie meines Erachtens einem postmodernen Erzählstil geschuldet. Postmoderne beschreibt ein theoretisches Konzept (vgl. Fahrenwald 2011: 37), das seinen Ursprung in der Erhebung der *Popular Culture* gegen den elitären Kunstbegriff der 1950er Jahre hat, und über die Jahrzehnte in der Architektur und speziell in der französischen Philosophie ((Post) Strukturalismus) und der symbolischen Anthropologie (s. o. S. 45) Niederschlag findet (vgl. Gross 1998: 382). Sie steht für einen radikalen Pluralismus (vgl. Fahrenwald 2011: 38; Gross ebd.), der in der Literatur über die Pastiche oder Collage erreicht werden soll. Dabei werden verschiedenste Erzählstile herangezogen oder imitiert, und zu einem Erzähltext zusammengestellt. Der Text soll demnach nicht von Grund auf neu erfunden werden, sondern sich vorhandener Materialien bedienen oder sich von diesen inspirieren lassen (vgl. Shmoop 2008). Die postmoderne Kultur funktioniert wie »ein[] Supermarkt mit großem Angebot, aus welchem jedermann die passenden Werte, Ideen, Symbole, Weltanschauungen auswählen kann« (Gross 1998: 382), um sich aus Versatzstücken seine_ihre persönliche Identität zusammenzusetzen (vgl. Possamai 2007: 44; 65).

Diese Integration von mythischem Material in ein persönliches Erzählrepertoire sehe ich hier als den ›individuellen Mythos‹ von Jonathan Hickman an. Den Begriff ›individueller Mythos‹ übernehme ich vom Künstler Harald Szeemann, welcher 1972 für die Ausstellung *documenta 5* in Kassel eine eigene Abteilung für ›Individuelle Mythologien‹ eingerichtet hat (vgl. Bredenbröcker 2013: 48). Szeemann definiert den Begriff nicht weiter aus, sondern hält ihn bewusst vage (vgl. ebd.: 51). In *Museum der Obsessionen* (1981) erklärt er, dass sich individuelle Mythologien »nicht an formalen Kriterien allein, sondern an der spürbaren Identität von Intention und Ausdruck orientier[en]« (Szeemann 1981: 89). Sie sind als »geistiger Raum« zu verstehen, »in dem ein Einzelner jene Zeichen und Signale setzt, die ihm seine Welt bedeuten« (ebd.: 91). An Szeemanns Entwurf angelehnt, beschreibt meine Konzeption des individuellen Mythos eine – im Gegensatz zum ›allgemeinen‹ Mythos – *persönliche* Zeichenressource, deren Inhalt nicht unbedingt

religiöse Elemente besitzt, aber persönliche, wiederkehrende Erzählmotive, Themen und Erzählstrategien, die den klassisch mythischen Erzählkorpus ergänzen. Der individuelle Mythos ist die Quelle für Variationen in der Nacherzählung oder der Neuinterpretation von Mythen, indem ein_e Erzähler_in persönliche Zeichen in eine Erzählung einbringt, die das überlieferte Erzählgut ergänzen.

Die oben aufgezeigte Religionsästhetik Hickmans kann als ein Teil eines solchen persönlichen Mythos verstanden werden. Es zeigt sich nämlich, dass wenn auf Hickmans andere, von Marvel unabhängig veröffentlichte Comicwerke geblickt wird, die Beschäftigung mit dem Thema ›Religion‹ in vielen seiner Arbeiten präsent ist. In *Pax Romana* (2007/08) reist eine Armee des Vatikan aus der Zukunft in die Zeit der konstantinischen Wende zurück, um die verschiedenen Schismen der christlichen Kirche zu verhindern, um die in der Zukunft stattfindende islamische Expansion in Europa abzuwenden (vgl. dazu Marshall 2015). In *East of West* (seit 2013) beendet die dritte *Great Awakening* in einer alternativen Vergangenheit vorzeitig den amerikanischen Sezessionskrieg, was zu einer Zukunft führt, in der die Reiter_innen der Apokalypse in Folge einer Verschwörung den Weltuntergang herbeibringen sollen. *Black Monday Murders* (seit 2016) beschäftigt sich mit einem Verschwörungskult von Bankfamilien, die Magie und Okkultismus praktizieren, um über Börsencrashes Geld zu generieren. Hickman spielt in seinen Werken zudem gelegentlich auf Ereignisse aus der Bibel an – z. B. im späteren Verlauf der *Avengers*-Handlung auf den Kindermord in Bethlehem aus Matthäus 2 (vgl. Abb. 8) oder in *Black Monday Murders* auf die ersten zwei der zehn Plagen in 2 Mose (vgl. ebd. Nr. 1: [33]).

Darüber hinaus verwendet Hickman auch in der Benennung von einzelnen Episoden abgewandelte Bibelstellen: So ist der Titel der fünften Ausgabe von *Secret Wars* – »Owen Reece died for our sins« – eine Paraphrase des paulinischen Kolosserbriefs aus dem Neuen Testament, in dem Paulus in Bezug auf den am Kreuz verstorbenen Jesus meint: »Und euch [...] hat er [Jesus] aber nun versöhnt [...] durch den [seinen] Tod, um euch heilig und tadellos und unsträflich vor sich hinzustellen« (Kol 1,21–22 ELB).

Ein Kommentator aus seiner Leser_innenschaft fasst die Effekte von Hickmans religionsästhetischem Erzählstil in *The Avengers* wie folgt auf:

»The subtle prophecies written so beautifully and the lovely chapter divisions make for a complete Avengers tome. If [sic!: It] would be perfect as a giant trade book, almost like a religious text. Hickman's work handles a wealth of religious themes [...].«
(Kooliebear 2013)

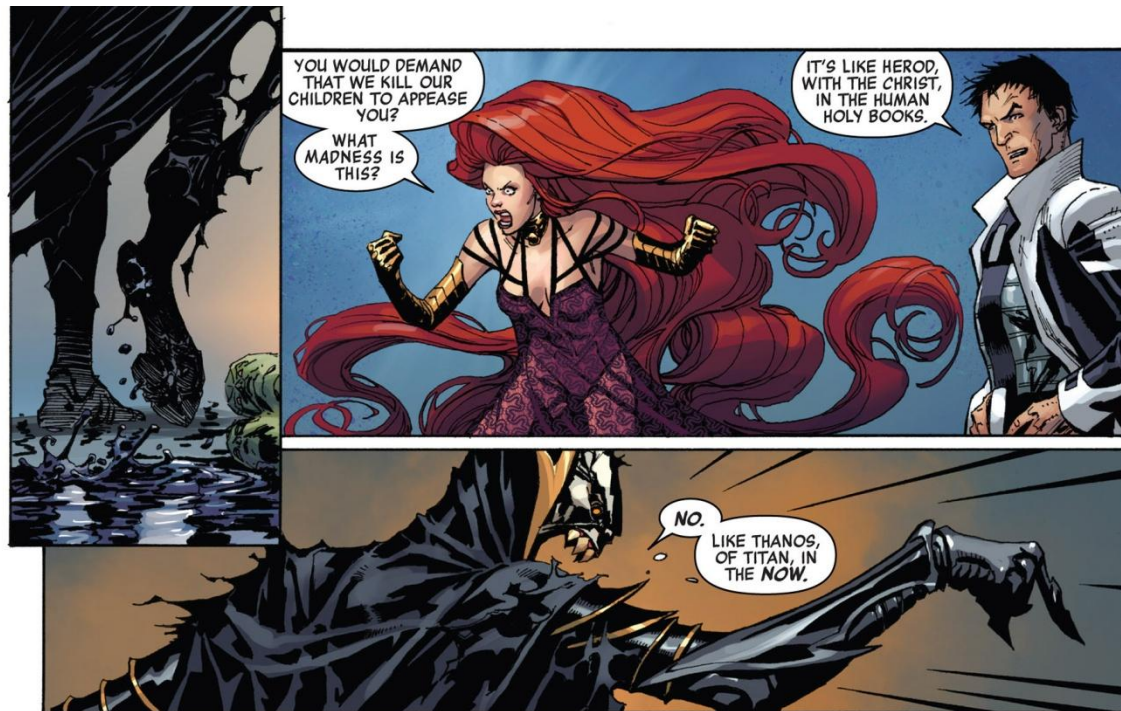


Abb. 8: In dieser Szene äußert sich Hickmans Religionsästhetik über den Querverweis der Figur Maximus the Mad auf die biblische Erzählung vom Kindermord in Bethlehem (Detail) (*Infinity* Nr. 2: [14]). © Marvel Comics

Diese Erzählweise resultiert allerdings nicht – wie geglaubt werden könnte – aus Hickmans religiöser Einstellung, sondern scheint vielmehr eine Sache des Textdesigns und ein Teil seines etablierten ›Markenmerkmals‹ zu sein, wie er zu seiner allgemeinen Schreibweise meint:

»Some of that stuff is formalized. Some of it is me just writing. There's been no resistance to those types of things. I kind of put it in there as a thank you to the people who read everything I write for Marvel. It's a neat way to marry it all together.«

(Hickman zit. n. Hudson 2010)

Dennoch muss ein individuell ausgeprägter Mythos auch als eine Notwendigkeit des Autor_innenberufs angesehen werden, aus dem ein_e Autor_in beständig Inspiration schöpft, um sich die kreative Arbeit unter hohem Termindruck zu erleichtern:

»[...] I mine my previous work for connections in future issues, so that it gives the illusion of, like, this super-heavily-structured, super-planned-out work, when the truth is that it isn't always that way at all! [...] There are months where I write for ten different guys that are drawing at one time. And that's just impossible to get in front of that, or just very far in front of it, you are just trying to lay down enough track that you don't die.«

(Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 25:20min; meine Transkription)

Daher ist die hier illustrierte Strategie des religionsästhetischen Erzählens nicht als ›religiös‹ im Sinne von Missionierung oder Lehrvermittlung, sondern als ein ›Spiel mit Religion‹ (vgl. Tanabe 2006) – als ›Religionsunterhaltung‹ – zu betrachten. So zeigt die Inkorporation von ›Religion‹ oder religiösen Zeichen in japanischen Comics (*manga*) und Cartoons (*anime*),

dass Religion in Japan nicht säkularisiert, sondern eher u. a. in den Populärbereich ausgelagert wurde. Für diesen Umgang führt Jolyon Baraka Thomas den Begriff *shûkyô asobi* (*religion entertainment*; dt. ›Religionsunterhaltung‹ oder ›religiöses Spielen‹) ein. Im *shûkyô asobi* sollen Konsument_innen u. a. über die Verwendung oder Modifikation von religiösen Themen unterhalten, aber auch moralisch belehrt werden (vgl. Thomas 2006: 74). Entsprechend übersteigt das Wort *asobu* die Bedeutung von *entertainment* und wird auch als das Abspielen von Musik, Spielen, Tanzen, Glücksspielen, Jagen, etc. verstanden (vgl. ebd.: 76). Dazu beschreibt *shûkyô asobi* die Grauzone zwischen den beiden gesellschaftlichen Kategorien ›Religion‹ und ›Unterhaltung‹, zwischen denen sich Pop-Kulturproduzierende bewegen können (vgl. Thomas 2006: 74; Tanabe 2006: 98f).

Hickmans narrative Religionsästhetik ist meines Erachtens in einer ähnlichen Weise zu verstehen: als ein Spielen mit religiösen Zeichen und Themen. Der Begriff ›Religionsunterhaltung‹ meint hier die Verwendung von ›Religion‹ als Zeichenressource zur konsumistischen Unterhaltung in säkular konnotierten Bereichen. Diese unterhaltungsorientierte ›Zeichentheorie‹ von Religion dient mir hier als ein Erklärungsansatz für Hickmans Mythenverwendung, ohne Spekulationen über dessen persönlichen Glauben anstellen zu müssen. Zugleich lässt er uns die Möglichkeit offen, Fragen zur weltbildlichen Funktion der Geschichte im letzten Teil der Arbeit anstellen zu können (s. »Kapitel 7).

Dieser zweite Hauptteil meiner Abhandlung diskutiert zunächst die semiotische Erzählstruktur – das ›Aussehen‹ – von Hickmans Geschichte. Dementsprechend zeigt das folgende Kapitel 5, was zeichentheoretisch einen bestimmten Mythos ausmacht und wie sich die strukturelle Gestaltung zwischen mehreren Mythen verändert. Zudem fungiert dieser Abschnitt als die Nabe dieser Arbeit, da sie uns ein erstes allgemeines Verständnis über die vorliegende Comicerzählung liefert und ihre zentralen Motive über die im Kapitel gewonnenen Erkenntnisse hervorhebt, die im weiteren Verlauf näher diskutiert werden. Hier betrachtet Kapitel 6 dann den *emischen Modus* der Erzählung. Hier wird gezeigt, wie Hickman Mythen gemäß der genretypischen Erzählmechaniken der Science Fiction versteht, formt und einsetzt. Das Abschlusskapitel 7 diskutiert das Lesen und Interpretieren von mythischen Zeichen. In diesem Fall wird die Erzählung mit dem pessimistischen Weltbild in Bezug gesetzt, um die Kernaussagen der zentralen Erzählmotive zu konkretisieren.

5. *Decoding Myths*: Wie Mythen in der Science Fiction zu finden sind

Aus den von Ex Nihilo abgeworfenen *origin bombs* schlüpft eine Vielzahl von Kreaturen, die Weltstädte angreifen, die Lokalbevölkerung vernichten und allgemeines Chaos auf der Erde anrichten (Atomunfälle, weltweites Blackout etc.), das die Avengers – größtenteils erfolgreich – zu schlichten versuchen (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 14). Allerdings sendet ein wurmartiges Geschöpf unbemerkt ein Signal aus, das über die Galaxien die Builders in Richtung Erde ruft (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 15; *Infinity* Nr. 1). Auf ihrem Weg dorthin überzieht die technologisch weit überlegene Rasse die Galaxis mit vollkommener Vernichtung (vgl. *Infinity* Nr. 1). Von Captain Universe gewarnt, rekrutieren die Avengers die beiden verbliebenen Gardeners Ex Nihilo und Abyss (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 16–17). Um die Builders aufzuhalten, vereinen sich die intergalaktischen Imperien der Brood, Kree, Skrulls, Shi’ar und Spartoi unter dem Banner der Avengers zu einer Allianz (vgl. *The Avengers* Nr. 18–21; *Infinity* Nr. 2–5). Die Builders setzen auch Suizidkommandos von Ex Nihili als planetare Massenvernichtungswaffen ein (vgl. *Infinity* Nr. 2). Die marsianischen Gardeners kontaktieren die Ex Nihili und erfahren, dass die Builders ihnen vor Jahrtausenden verboten haben, neue Gärten anzulegen. Sie kreieren nicht mehr Leben, sondern zerstören es nur mehr. Dies hat dazu geführt, dass ihre Zwillingswesen, die Abyss, ausgestorben sind und die marsianische Abyss die Letzte ihrer Art ist. Ex Nihilo überzeugt seine Artgenossen, sich gegen die Builders zu erheben (vgl. *The Avengers* Nr. 20). Die Builders werden schließlich von der intergalaktischen Allianz besiegt (vgl. *Infinity* Nr. 5), sodass sich die Ex Nihili wieder über die Galaxien verteilen und Leben schöpfen können (vgl. *Infinity* Nr. 6).

Im weiteren Verlauf der Serie kommen Captain America nach einem Vorfall in einer anderen Serie, dem von Jason Aaron geschriebenen Eventcomic *Original Sin*⁵⁹ (vgl. *Original Sin* Nr. 1–3), plötzlich Erinnerungen an Ereignisse zurück, die mutwillig von Dritten aus seinem Gedächtnis gelöscht wurden (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 29)...

An dieser Stelle verweist der Serienautor Hickman auf Geschehnisse in *New Avengers* zurück, die ab 2. Januar 2013 (vgl. *Marvel Database* 2019a) – parallel zur zweimal im Monat (vgl. Loika 2013: 3:10min) erscheinenden Hauptserie – monatlich veröffentlicht wurde. Dabei

⁵⁹ In dieser Eventserie wird das Wesen The Watcher ermordet. Der Watcher gehört einer außerirdischen Rasse an, die das Vorgehen im Universum beobachtet und festhält. Im Zuge seiner Ermordung kommen daher zahlreiche gut gehütete Geheimnisse ans Licht (zu Eventserien, s. u. S. 155).

ergänzen sich die beiden, zunächst getrennt erzählten Geschichten und münden schließlich in eine einzige serienübergreifende Erzählung.

»[I]t all ends with [the story] Secret Wars and this is kinda the background, what is going on, Avengers is the *complimentary* book to New Avengers.«

(Hickman zit. n. Loika 2015: 32:35min; meine Transkription)

»All of this stuff is structured and built and get to a certain point, and when we get to certain points, certain things have to happen. [...] It's a big clock, and all the people work together to get us to a certain point.«

(Hickman zit. n. Loika 2013: 58:20min; meine Transkription)

Daher macht es meines Erachtens Sinn die übergreifende Geschichte als ein *Structangle*, als eine Geschichte mit mehreren überschneidenden Handlungsabläufen zu sehen, die durch eine dahinterliegende Ideenstruktur verbunden werden, wie sich über Hickmans Arbeitsethos erschließen lässt:

»[W]hen I come onto a book my pitch usually isn't one story or one issue or one arc. It's usually elaborate, multiple arcs. It's one story I want to tell, but spread over 30 issues or something like that.«

(Hickman zit. n. Hudson 2010)

Um dieses ›Handlungsgewirr‹ übersichtlicher zu gestalten, wird die Geschichte in vier Strukturen aufgebrochen, die in den Kapiteln der Arbeit einzeln bearbeitet werden: (1) in die Handlung von *The Avengers*, wie in Kapitel 4 und oben beschrieben, die wir ›*Avengers World*‹ nach dem Titel der ersten *story arc* der Serie nennen (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 1); (2) in die Handlung von *New Avengers*, fortan bezeichnet als ›*Memento Mori*‹ (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 1); (3) in die Geschichte um die *Secret Wars* (s. u. »Kapitel 6) und (4) in die ätiologische Struktur, in welcher die Gesamtheit der Strukturen interpretiert wird (s. »Kapitel 7).

Während *Avengers World* bereits oben am Beispiel einer allgemeinen Mythensemiotik abgehandelt worden ist (s. o. ab S. 107), möchte ich mich in diesem Kapitel der Struktur von *Memento Mori* in *New Avengers* widmen. Diese wird in der Folge exemplarisch genutzt, um die Verwendung von mythischen Handlungsstrukturen in der Science Fiction ersichtlich zu machen. Dafür wird der Inhalt von *New Avengers* zuerst, punktuell und ohne Kommentierungen, nacherzählt, worauf eine kurze religionssemiotische Vertiefung folgt, die die Lesenden in das Dekonstruieren und Auffinden mythischer Strukturen einführt (ab S. 126). Dieser theoretische Leitfaden wird anschließend auf verschiedene Überlieferungen des Flutmythos angewendet, um verschiedene Erkennungszeichen dieses Mythos herauszuarbeiten (s. S. 132). Diese Erkenntnisse werden sodann an *Memento Mori* demonstriert, um den Leser_innen das von Hickman intendierte Vorhandensein einer auf dem Flutmythos angelehnten Struktur zu

verdeutlichen. Dies geschieht in Verbindung mit dem *SciFi*-Roman *When Worlds Collide* (1933), der mehrfach auf die Flutmythe anspielt und deren Veränderungen an der Zeichenresource des Flutmythos im Quervergleich thematisiert wird (s. S. 144). Im nächsten Kapitel wird der Einfluss einer weiteren Science Fiction-Quelle, *The God Emperor of Dune* (1981), anhand von *Secret Wars* behandelt, um Hickmans narrative Strategie und Mythenverständnis zu verdeutlichen.

Memento Mori: Alles muss sterben

Die Geschichte von *New Avengers* eröffnet mit einem Rückblick auf die Ereignisse im *One-Shot*-Comic *New Avengers: Illuminati* (2006). Vor Jahren kommen die klügsten, reichsten und einflussreichsten Superhelden zusammen – darunter der Geschäftsmann Tony Stark (Iron Man), der mächtige Zauberer Doctor Stephen Strange, der Wissenschaftler Reed Richards (Mr. Fantastic von den Fantastic Four), die Anführer der Supermenschenrassen Charles Xavier (X-Men) und Black Bolt (Inhumans), und der Herrscher von Atlantis Namor (The Submariner) –, um die Geheimgesellschaft der Illuminati zu gründen, und um so die Welt durch geheime Operationen zu schützen. Der Herrscher des reichen, afrikanischen Landes Wakanda, der Black Panther, schlägt – aus moralischen Bedenken – empört die Einladung in diese Geheimgesellschaft aus, und warnt die Anwesenden vor der Gründung einer solchen Gesellschaft (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 1).

Jahre später eröffnet Reed Richards eine Sitzung der Illuminati mit einem Monolog:

»Everything dies. You. Me. Everyone on this planet. Our sun. Our galaxy. And, eventually, the Universe itself. This is simply how things are. It's inevitable... And I accept it.«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 1: [2]; vgl. Abb. 17, s. u. S. 227)

Es folgt wieder ein Rückblick: Im Dschungel von Wakanda entdeckt der Black Panther den Zugang zu einer unsichtbaren Welt hinter der Welt, an deren Himmel ein Erdplanet hängt (vgl. Abb. 9). Von dieser springt eine Gruppe von Menschen, unter der Führung einer weißhaarigen und -häutigen, anfänglich sumerisch sprechenden Frau namens Black Swan auf die Erde. Der Panther erkundigt sich, was es mit dem Planeten im Himmel auf sich hat und erfährt, dass es sich um einen Welteneinfall (*incursion*) handelt; Black Swan sei hier um eine Welt zu zerstören. Ein Kampf entbrennt in deren Folge Black Swan mit einem Gerät den Himmelskörper ihrer Gottheit Rabum Alal opfert. Black Panther nimmt sie gefangen und ruft widerwillig die Illuminati zur Hilfe (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 1).



Abb. 9: In dieser Abbildung wird demonstriert, wie Panels das Raumverständnis beim Comiclesen kommunizieren: Black Panther tritt vom linken Panel in den von außen unsichtbaren *incursion point* (rechtes Panel) ein, und entdeckt dadurch das Phänomen der Welteneinfälle (*New Avengers* (2013) Nr. 1: [7]). © Marvel Comics

Reed Richards befragt sodann die festgesetzte Black Swan und teilt die Ergebnisse den Mitgliedern, darunter auch Captain America, mit dem oben zitierten Monolog eröffnend, mit: Er hat von ihr erfahren, dass ein unbekanntes Ereignis zum frühzeitigen Tod eines Paralleluniversums geführt hat. Aufgrund von Asymmetrien in der Struktur des Multiversums wurde dadurch eine Kettenreaktion ausgelöst. Universen werden nun voneinander angezogen. Dabei berühren sich aufeinandertreffende Parallelwelten an ihren Erden als *incursion points*. Kollidieren zwei Erden am *incursion point*, hat dies die Zerstörung beider Universen zur Folge. Allerdings kann die komplette Zerstörung beider Universen innerhalb einer mehrstündigen Zeitspanne nach Eintreten der *incursion* abgewendet werden. Für acht Stunden können beide Erden nebeneinander existieren und sich in einer versteckten Zwischenwelt überlappen. In dieser Zeit kann ein Zusammenprall verhindert werden, indem eine der beiden Erden zerstört wird, wodurch beide Universen ohne einen Kollisionspunkt ›überleben‹ können. Diese *incursions* können aber jederzeit und zufällig auftreten.

Captain America lehnt die Zerstörung von Welten vehement ab und spricht sich dafür aus, das kosmische Artefakt Infinity Gauntlet, d. i. ein Handschuh, der seine_n Träger_in quasi-göttliche Kräfte verleiht, einzusetzen. Der Handschuh befindet sich im Besitz der Illuminati (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 2). Als es zu einer *incursion* kommt, verhindert Captain America mit dem Handschuh einen Zusammenprall, indem er die einfallende Welt einfach ›zurückschiebt‹; zerstört dabei aber das Artefakt. Dieser Möglichkeit beraubt, entbrennt ein Streit in der darauffolgenden Sitzung (Abb. 10), da Captain America im guten Glauben daran festhält, dass schon ›irgendwie‹ eine Lösung gefunden werden kann, die das Zerstören anderer Welten – und damit das massenhafte Töten von Bewohner_innen anderer Erden – ausschließt. Da er den Entscheidungsprozess mit seinem Idealismus behindert, verschwören sich die anderen Illuminati gegen Captain America und löschen sein Gedächtnis (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 3). Ohne ihn beginnen sie sich sodann auf weitere *incursions* vorzubereiten, indem sie u. a. Antimateriebomben konstruieren, die als allerletztes Mittel gedacht sind, einfallende Planeten infolge des Ausbleibens einer anderen Lösung schlussendlich in ›Notwehr‹ zu zerstören (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 4).

Auch wird Black Swan in die Ursachenforschung mit einbezogen und befragt, aber sie offenbart den Illuminati lediglich, dass die Geburt ihres Gottes Rabum Alal ein Rad kosmischer Zerstörung in Bewegung gesetzt hat. Sie ist Teil einer Kultgruppe – den Black Swans –, die ausschließlich aus weiblichen Mitgliedern besteht und Welten als Opfer an Rabum Alal, dem Großen Zerstörer, vernichtet. Sie lehrt den Illuminati, wie sie *incursions* im Voraus entdecken



Abb. 10: Die enge, »kleinliche« Panelgestaltung soll die stressige, hitzige Atmosphäre der Diskussion visuell wiedergeben (*New Avengers* (2013) Nr. 3: [21]). © Marvel Comics

können und erteilt Ratschläge, wie sie ihnen entgehen könnten (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 5). In einer darauffolgenden *incursion* versucht die feindliche Gruppierung der Mapmakers auf die Erde zu gelangen, um ihre Rohstoffe zu plündern. Um dies zu verhindern, setzen die Illuminati eine Antimateriebombe ein, um den vollkommen tot geraubten Ausgangsplaneten der Mapmakers zu zerstören (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 6).

Auf der weiteren Suche nach Lösungen rekrutieren sie den Forscher und Superhelden Henry »Hank« Pym (alias Yellowjacket). Sie beauftragen ihn durch das Multiversum zu reisen, um so die Ursachen für den Kollaps auszukundschaften. Pym bleibt aber monatelang verschollen (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 8; 30). Zeitgleich entdecken die Illuminati die Leiche der kosmischen Entität Living Tribunal auf dem Mond (vgl. ebd. Nr. 8), die eigentlich das Gleichgewicht der kosmischen Kräfte im Multiversum verkörpert (vgl. *Marvel Database* 2019b). Während eines neuerlichen Welteneinfalls werden die Illuminati von den Builders aus dem anderen Universum aufgegriffen. Diese erklären ihnen, dass der *Superflow*, jener Raum, der die einzelnen Universen miteinander verbindet, mittlerweile zusammengebrochen ist. Sie empfehlen den Illuminati daher ihre eigene Erde zu zerstören, um das Ende ihres Universums zu verhindern und vernichten, nachdem sie die Gruppe zurückgesandt haben, die Parallelerde (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 11).

Nun eröffnet Black Swan den Illuminati, dass es neben Rabum Alal, den Mapmakers und den Builders auch andere – mächtigere – Konkurrenten in diesem »Krieg der Welten« gibt, die Black Priests und die Ivory Kings. Sie rät ihnen einen *Alternative Reality Viewer* (vgl. *Marvel Database* 2018b) zu bauen, um so andere *incursions* und deren Akteur_innen vorab studieren zu können (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 12–13). Damit untersuchen sie *incursions* in drei alternativen Welten und beobachten jeweils ähnliche Abläufe: In den ersten zwei Parallelwelten eröffnet ein Mitglied der Illuminati den Anderen das Ende des Multiversums mit dem Eröffnungsdiallog *Everything dies*. Beide Missionen scheitern kläglich gegen die übermächtigen, dämonenartigen Black Priests und die Handlanger der Mapmakers, die Sidera Maris (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 13–14). In der dritten studierten Welt spricht die superman-artige Figur Sun God eine Variation des Eröffnungsmonologs, in der sie vor ihren Superheld_innenkolleg_innen – der Great Society – proklamiert, dass *alles lebt* und dass das Leben bis zu dessen Ende zu zelebrieren und zu beschützen ist. Die Great Society schlägt erfolgreich die Invasion der Sidera Maris zurück und vernichtet den von den Mapmakers leergebeuteten Planeten (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 16). Während die Illuminati die Great Society beobachten, erfahren sie, dass in wenigen Stunden deren Welt in die ihre einfallen wird, und sie gegen Held_innen – nicht übelgesinnte Schurken – antreten müssen. Es machen sich morali-

sche Bedenken unter den Illuminati breit, wie diese Krise zu überwinden ist. Als der Welteinfall beginnt und sich die Gruppen treffen, reagiert die Great Society schockiert, dass ihre Gegenüber für den Fall der Fälle eine Bombe vorbereitet haben, wodurch ein Kampf zwischen den beiden Gruppen entbrennt, den die Illuminati gewinnen (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 19–21).

Bei der Frage, wer nun die Zerstörung der anderen Erde verantworten soll, winken alle Beteiligten ab, sodass Black Panther versucht, sich zu überwinden, aber unter der moralischen Last zusammenbricht und, wie die Anderen, entscheidet, dass beide Welten in der Kollision sterben sollen. Der atlantische König Namor reißt jedoch den Zündmechanismus an sich, erklärt kurz, dass dies eine übermoralische Situation ist, und zerstört die Erde der Great Society kurzerhand. Ein handgreiflicher Streit folgt und Namor wird von den Illuminati verstoßen. Als gleich darauf eine weitere *incursion* eintritt, entscheiden sie sich das Ende der Welt hinzunehmen und die Kollision geschehen zu lassen. Diese tritt überraschend nicht ein, und es stellt sich infolge heraus, dass Namor eine neue Geheimgesellschaft um u. a. Black Swan und den Schurken Thanos the Mad Titan – die Cabal gegründet hat und mit deren Hilfe eindringende Erden zerstört. In der Gründungssitzung zitiert Namor Reed Richards' Eingangsmonolog *Everything dies* (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 21–23).

In der Zwischenzeit erhält Captain America seine Erinnerungen zurück, und beginnt mit dem Geheimdienst S.H.I.E.L.D. die untergetauchten Illuminati monatelang zu jagen, um sie für ihre Verschwörung und Verbrechen zur Rechenschaft zu ziehen. Infolge dieses Streits spaltet er die Superheld_innen-Community (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 25). Während die Cabal unter brutaler Mordlust die eintretenden *incursions* abwendet (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 24), versuchen und erproben die Illuminati alle erdenklichen Lösungen, scheitern aber stets (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 29). Als Captain America sie konfrontiert, entbrennt wiederum ein Kampf zwischen Superheld_innen, der jedoch beigelegt wird, nachdem sich die Illuminati und Namor bereiterklären, sich vor Gericht zu verantworten. Namor, überdrüssig und schockiert von der amoralischen Mordlust seiner Schurkentruppe, schwört sich mit den Illuminati gegen diese. Die Cabal soll in der folgenden *incursion* von Namor auf der fremden Erde zurückgelassen und gemeinsam mit dem Planeten zerstört werden. Als der Plan ausgeführt wird, wird Namor aber selbst zum Opfer von Black Panther, der sich an ihm rächt und ihn mit der Cabal auf der Parallelerde zurücklässt (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 39–40).

Danach kommt der monatelang verschollene Kundschafter Hank Pym auf die Erde zurück und teilt mit, was er in Erfahrung bringen konnte: Er beschreibt, wie ein Krieg zwischen den

höchsten, gottartigen Wesen des Universums tobt. Die Ivory Kings, auch Beyonders genannt, bekriegen sich mit den kosmischen Gött_innen des Marvel-Universums. Dabei kann es *ein* Beyonder mit zahlreichen Gött_innen gleichzeitig aufnehmen. So wird Pym auch Zeuge, wie Living Tribunal von den Beyonders getötet wird (vgl. *New Avengers* (2012) Nr. 30). Die Illuminati erkennen nun, dass sie den Konflikt nicht gewinnen können, und entscheiden sich stattdessen ein Raumschiff vorzubereiten, dass der unabwendbaren Zerstörung entgehen kann, um in den Ruinen des Multiversums das Leben neu zu beginnen (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 42). Sie verwenden die Haut von Living Tribunal als Baumaterial für das Raumschiff und planen, die besten Wissenschaftler_innen mitzunehmen, um einen geordneten Neuanfang zu beginnen (vgl. *The Avengers* (2012) Nr. 42; 44).

Als der finale Welteneinfall über New York beginnt, bricht ein Massenkampf ums Überleben zwischen den Superheld_innen beider Universen aus. Die geplante Evakuierung scheitert an den Tumulten, sodass Reed Richards und Black Panther nur knapp mit einer zusammengewürfelten Truppe von Superheld_innen der finalen Kollision zwischen den letzten Welten entgehen können. Fortan reisen sie durch das weiße Nichts (vgl. *Secret Wars* Nr. 1).

Mythos erkennen:

Überlegungen zur Semiotik von Mythen

Inwiefern stellt diese Geschichte nun eine Mythe dar? – und wie kann ein unterliegender Mythos festgestellt und herausgearbeitet werden? Wir erinnern uns kurz an meine Ausführung in Kapitel 4 (insbesondere ab S. 97). Dort wurde zwischen der Zeichenressource ›*Mythos*‹ und dem Zeichenerzählen ›*Mythe*‹ unterschieden: Der Mythos ist dabei wie ein Lexikon zu Mythen zu verstehen; er umfasst die Gesamtheit aller mythischen Elemente aus Mythen: Namen, Figuren, ihre Beziehung und Systematisierung untereinander sowie Handlungen und die Grundregeln, wie diese Elemente einzusetzen sind, sodass eine Mythe wiedergegeben werden kann. Diese Grundregel nenne ich hier ›*Struktur*‹.

Eine Struktur stellt, grob gesagt, eine Geschichte dar. Es muss aber eingangs dringlich darauf aufmerksam gemacht werden, dass eine Struktur *keine Inhaltsangabe* ist. Sie ist vielmehr die systematische Anordnung von Kommunikationsteilchen, wodurch das Kommunizierte von Rezipient_innen wahrgenommen und interpretiert werden kann; z. B. sieht die grammatikalische Struktur des Satzes ›Das ist eine Mythe‹ wie folgt aus: Subjekt (›Das‹) – Prädikat (›ist‹) – Objekt (›(eine) Mythe‹). Der Satz gibt demnach eine Feststellung wieder. Werden diese

Basiselemente des Satzes anders angeordnet – z. B. Prädikat – Subjekt – Objekt –, gibt die Struktur eine Frage wieder; die Bedeutung des ersten Satzes hat sich verändert: ›Ist das eine Mythe‹?

Ähnlich kann eine mythische Struktur konstruiert werden:

Ziehen wir zur Demonstration vier Begriffe heran: ›Berg‹, ›Jemand‹, ›Hinauf rollen‹ und ›Stein‹. Geben wir sie in einem grammatikalisch kohärenten, semantisch sinnvollen Satz wieder – ›Jemand rollt einen Stein auf einen Berg hinauf‹ –, erkennt eine mythenkundige Person bereits Ansätze des Grundmotivs einer bekannten Mythe: Jener von Sisyphos. Sisyphos wurde von den Gött_innen dazu verurteilt, einen Stein einen Berg hochzurollen, ist aber dazu verdammt durch die Schwere des Steins ständig zurückzurutschen, sodass er niemals den Gipfel erreichen können wird (vgl. Camus 2017: 141; Apollodor I.9,3 zit. n. Hard 2008: 44). Möchte jemand also auf diese Mythe verweisen, benötigt er genau diese Struktur ›Jemand rollt einen Stein auf einen Berg hinauf‹, um auf die Mythe zumindest anzudeuten (vgl. bspw. Abb. 11). Daraus kann geschlossen werden, dass der Mythos, die Zeichenressource, wenigstens diese Akteure (Berg, Jemand, Stein), diese Tätigkeit (Hinauf rollen) und die genannte Anordnungsregel beinhaltet. Die Struktur ist also die Kombination von mehreren, einzelnen Kommunikationseinheiten, die je nach ihrer Anordnung unterschiedliche Bedeutungen konstruieren und transportieren können (vgl. Bloch 2006: 530f).

An dieser Stelle muss freilich eingewendet werden, dass ein Satz wohl kaum eine Erzählung darstellt und der Beispielssatz nicht immer eine Mythe wiedergeben muss. Zudem unterliegt die oben beschriebene Herangehensweise einem deduktiven Modus; sie geht von Vorwissen und Vorannahmen aus, sodass Widersprüche, Neuerungen und Variationen im Mythos nicht wahrgenommen werden können, da möglicherweise eine fixe Idee besteht, wie eine bestimmte Mythe auszusehen hat, um als solche qualifiziert zu werden. Um nun aus der oben beschriebenen Geschichte eine mythische Struktur herauszuarbeiten, muss sie auf bestimmte Basishandlungen reduziert und geprüft werden. Diese Reduktion erfolgt jedoch nicht isoliert, sondern unter Bezugnahme anderer, ähnlich strukturierter Erzählungen, woraus eine gemeinsame Struktur, ein ähnlich geartetes Schema, erarbeitet wird (vgl. Calame 2011: 508f). Dagegen ist zu beachten, dass eine Vielfalt von Geschichten auf ein gemeinsames Schema vereinfacht werden kann. Dementsprechend folgen sowohl das altenglische Epos *Beowulf* als auch der Hollywood-Film *The Terminator* (1984) dem Schema ›Besiege das Monster‹ (vgl. Roberts 2006a: 21f) – was *The Terminator* damit mit einer Mythe gleichsetzen würde, obwohl dieser überhaupt nicht auf das Epos oder gar auf andere Mythen anspielt. Daher ist eine

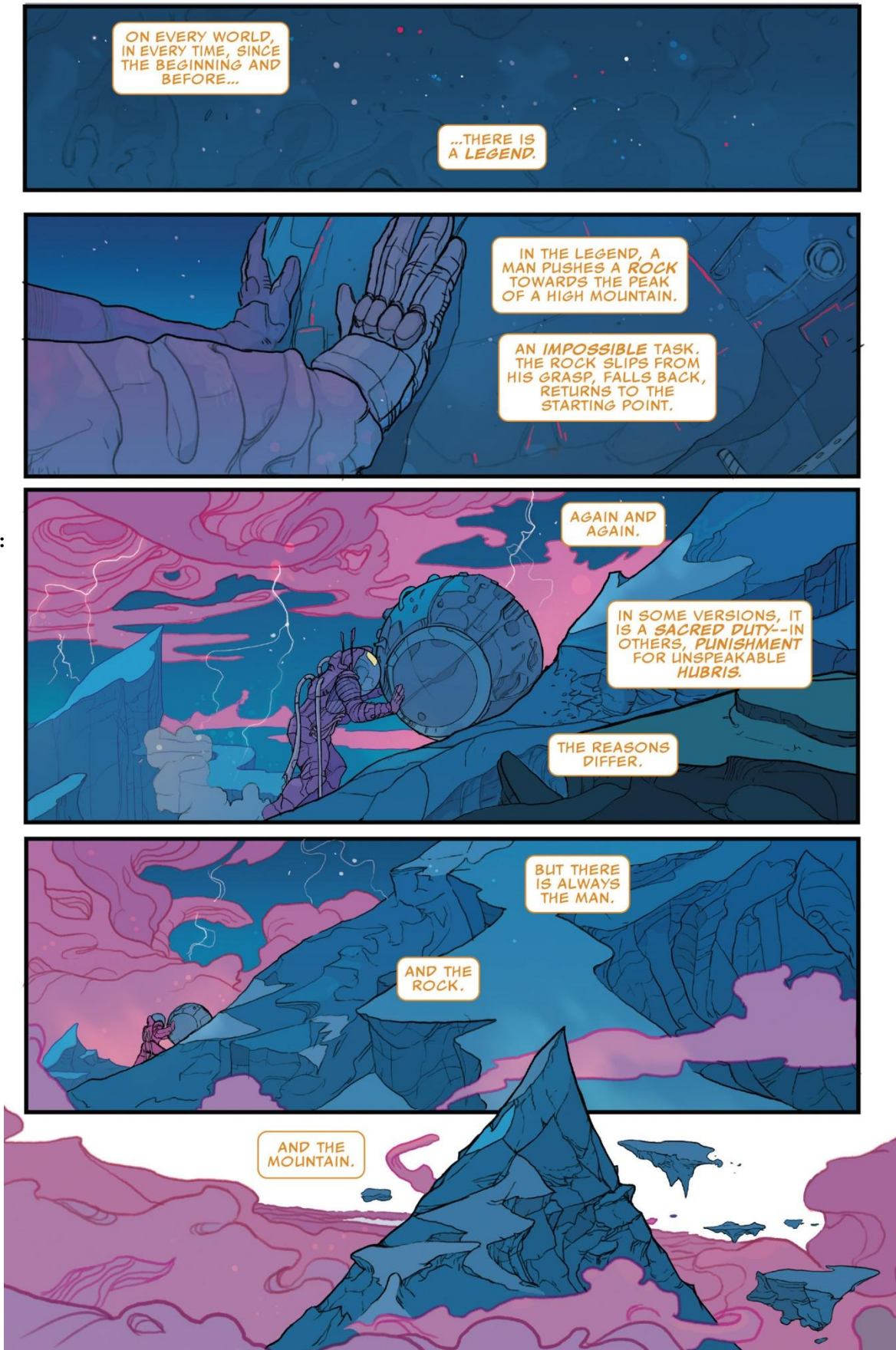


Abb. 11: Eine visuelle Anspielung auf den Sisyphos-Mythos aus Al Ewings *Ultimates* (2016), der Nachfolgeserie zu Jonathan Hickmans *The Avengers* und *New Avengers (Ultimates)* (2016) Nr. 6: [2]. © Marvel Comics

mythische Struktur als eine Konstruktion eines_einer Mythenforscher_in zu verstehen.

Eine Geschichte darf also nicht zu *allgemein* reduziert werden, und benötigt zudem – besonders im populärkulturellen Bereich – explizite oder eruierbare Referenzen auf einen Mythos, um als Mythe zu gelten, da hier die bewussten Gestaltungsabsichten von erzählenden Akteur_innen im Zentrum stehen sollen. Dazu dienen sogenannte ›*Mytheme*‹ (vgl. Lévi-Strauss 1963: 210f) als Orientierungs- und Spezifizierungshilfen. Ein Mythem ist ein isoliertes Ereignisbündel (vgl. Lévi-Strauss 1980: 57), eine narrative Grundeinheit, in die eine Mythe aufgebrochen wird. So stellt bspw. das Sisyphos-Beispiel ein Mythem dar. Es ist, allgemein gesprochen, die kleinste Handlung in einer Mythe, weswegen eine mythische Geschichte aus einer Vielzahl von Mythen besteht. Gleichzeitig kann eine Grundhandlung durch wechselnde Handlungsträger_innen mehrfach in einer Geschichte auftreten (vgl. Propp 2009: 20), wie es hiermit illustriert werden kann:

- »1. A tsar gives an eagle to a hero. The eagle carries the hero away to another kingdom.
 2. An old man gives Súčenko a horse. The horse carries Súčenko away to another kingdom.
 3. A sorcerer gives Iván a little boat. The boat takes Iván to another kingdom.
 4. A princess gives Iván a ring. Young men appearing from out of the ring carry Iván away into another kingdom, and so forth.«
- (Propp 2009: 19f)

Die Handlungen der Mytheme bleiben unverändert, obwohl sich die Akteur_innen ändern (vgl. Propp 2009: 20), woraus geschlossen werden kann, dass ein Mythem aus einer Handlung und einem oder mehreren Handelnden besteht. Auch kann ein einzelnes Mythem je nach Verwendung oder Positionierung innerhalb der Gesamtgeschichte mehrere Funktionen einnehmen, wie z. B. Wiederholung, Referenz, Umkehr etc. (vgl. Bellour / Lévi-Strauss 1980: 171; 207). Daher ist die Befragung von Mythen, *wer was wie macht*, als Schlüssel zur Mythendekonstruktion anzusehen (vgl. Propp 2009: 20).

Durch dieses Aufbrechen von Mythen in einzelne Ereignisbündel können mehrere Texte miteinander verglichen werden (vgl. Calame 2011: 509), da z. B. ein bestimmtes Mythem in mehreren Mythen vorkommen kann, wie die Episode um Apoll und Daphne aus Ovids *Metamorphosen* zeigt:

Rasend vor Liebe jagt der Gott Apoll der Nymphe Daphne hinterher. Um ihrer Vergewaltigung zu entgehen, bittet sie am Ende ihrer Kräfte darum, in einen Lorbeerbaum verwandelt zu werden, was auch geschieht (vgl. Holzberg 2007: 32f). Dieses Motiv der flüchtenden Frau, die sich verwandelt, um einem Mann oder sexueller Gewalt zu entkommen, kann in ähnlicher Weise auch in der finnischen *Kalevala* gefunden werden: Die Jungfrau Aino soll an den Greis

Väinämöinen verheiratet werden; sie entzieht sich der Zwangsverheiratung, indem sie sich in die Fluten stürzt, stirbt und als Fisch (oder Meerjungfrau) wiedergeboren wird (vgl. Lönnrot 4–5:31 zit. n. Bosley 2008: 39–60). Diese augenfällige Ähnlichkeit beruht allerdings nicht auf einem gemeinsamen Mythos, auf den sich die zwei Erzählungen beziehen könnten – oder darauf, dass die *Kalevala* Ovids *Metamorphosen* »zitieren«. Die Aino-Episode ist vom finnischen Kompilator Elias Lönnrot aus drei unabhängigen Geschichten in ihre »daphne-artige« Gestalt »verwoben« worden⁶⁰ (vgl. Bosley 2008: xxix–xxxi).

Deshalb sind Mytheme keine historischen Kategorien, sondern Konstruktionen ohne historische Tiefe, die von einem_einer Mythenforscher_in über seine_ihre Interpretation als ähnlich bzw. vergleichbar kodiert werden; d. h. Mytheme sind allein keine Bürgen für eine historische Wechselwirkung zwischen zwei oder mehreren Erzählungen, sondern machen sie und ihren narrativen Aufbau »nur« untereinander vergleichbar. Sie sind somit eine *Sache der Kodierung*.

In diesem Sinne ist die Frage, welche Codes, Zeichen und Handlungen ein Mythos allgemein beinhaltet, nicht direkt einsehbar, nicht beobachtbar oder fassbar, weshalb der genaue Inhalt eines Mythos rekonstruiert werden muss. Auch hier ist festzustellen, dass der Mythos somit ein Kompromiss ist, der auf den Gemeinsamkeiten mehrerer ähnlicher Texte basiert, die erst von Mythenforscher_innen erschlossen werden – kurzum, ein Mythos ist nicht direkt sinnlich erfahrbare, sondern kann erst mit dem Anhäufen von Wissen zu Mythen zugänglich gemacht werden.

Um den Mythos zu erschließen, sei nochmals an die aristotelische Definition von Mythos als »Zusammensetzung von Handlungen« erinnert (vgl. Fuhrmann 2017: 110n). Ich konzentriere mich daher im Abgleich mehrerer Flutmythen auf die Handlungen und ihre Träger_innen. Eine Geschichte wird damit als eine Abfolge von mehreren Tätigkeiten verstanden, die Abschnitt für Abschnitt voneinander isoliert und im Verhältnis zu ähnlichen, vergleichbaren Abschnitten in anderen Mythen verglichen und benannt werden. Für dieses Verfahren adaptiere ich hier das *offene Kodieren* der *Grounded Theory* (vgl. Strauss / Corbin 1996: 43–55). Das offene Kodieren beschreibt das Benennen und Kategorisieren von einzelnen Phänomenen; z. B. in wissenschaftlichen Interviews, Feldforschungsberichten oder anderen Beobachtungsda-

⁶⁰ Im ersten der drei Gesänge, aus denen Lönnrot die Aino-Episode zusammenstellt, streiten zwei Schamanen auf einem engen Pfad darum, wer wem Platz machen soll – was in ein Magierduell mündet. Der jüngere Schamane verspricht dem Sieger seine Schwester zur Frau. Der zweite Gesang erzählt von Anni, die im Wald von einem Mann angepöbelt wird, und sich nach dem Gespräch mit ihrer Mutter anschließend erhängt. Die dritte Erzählung ist ein christlicher Spottgesang auf den Wassergott Väinämöinen, welcher beim Fischen eine fischartige Meerjungfrau fängt, die ihn infolge als »erbärmlichen Greis« verspottet (vgl. Bosley 2008: xxix–xxx). Mehr zur *Kalevala*, s. o. S. 72n.

ten. Hierbei werden die gesammelten Daten, wie oben beschrieben, »in einzelne Teile aufgebrochen, gründlich untersucht, auf Ähnlichkeiten und Unterschiede hin verglichen [...]« (ebd.: 44). Dieses Verfahren wird vom ständigen Fragen und Hinterfragen der benannten Sequenzen begleitet (vgl. Strauss / Corbin 1996: 45): Im Falle von Mythen wäre das z. B. ›Was passiert hier?‹, ›Wer sind der_die Handlungsträger_in oder die Handlungsträger_innen?‹ oder ›Was erzeugt die Ähnlichkeit zwischen zwei oder mehreren Texten?‹

Ähnliche Mytheme werden in einer gemeinsamen Kategorie gesammelt und unter einem Schlagwort definiert. Für die Benennung dieser Mythemkategorien ist zu beachten, dass die Handlung, und nicht die Handlungsträger_innen im Mittelpunkt der Benennung stehen (vgl. Propp 2009: 21), da identische Aktionen von mehreren Personen ausgeführt werden können (vgl. ebd.: 20). Das Ausarbeiten von Mythen ist ein ständiges ›Hin-und-Zurück‹, ein Wechselwirken zwischen den einzelnen Mythen, »[because] identical acts can have different meanings, and vice versa« (Propp 2009: 21) – womit ein Mythem, das in einigen Texten sehr allgemein gehalten ist (Kategorie ›Kampf‹), in anderen Texten eine zusätzliche Bedeutung erhalten kann, sodass dessen Benennung ›verfeinert‹ werden muss (›Chaoskampf‹, ›Zivilisationskampf‹, ›moralisches Drama‹; zur weiteren Erläuterung s. u. »Kapitel 7, S. 225).

Es ist abschließend noch notwendig zu erwähnen, dass es sich bei dieser Methode nicht um eine historisch akkurate Rekonstruktion einer Erzählüberlieferung handelt, sondern um eine Hilfsanleitung zur (literarischen) Interpretation anhand eines bestimmten Themas. Die Befragung und das Benennen der vorliegenden Datensätze sind von der festgelegten Aufmerksamkeit – dem Forschungsinteresse – abhängig (vgl. Strauss / Corbin 1996: 44), sodass sich die herausgearbeiteten Kategorien von Betrachter_in zu Betrachter_in unterscheiden *dürfen*. Wie erwähnt, hilft das offene Kodieren der religionssemiotischen Rekonstruktion des mythischen Erzählkorpus, wobei der historische Kontext als Orientierungs- und Einordnungshilfe dienen soll, um Fehlinterpretationen möglichst zu vermeiden oder sie zumindest abzuschwächen. Letztendlich ist noch vorzuschicken, dass mehrere Texte *nur dann* als Teil eines gemeinsamen Mythos zu identifizieren sind, wenn (1) die Handlungen von Charakteren stabile, konstante Elemente der Erzählungen sind, egal, wer und wie sie ausgeführt werden und (2) die Zahl dieser Handlungen begrenzt ist (vgl. Propp 2009: 21).

Im folgenden Abschnitt findet die soeben besprochene Methodik ihre praktische Anwendung, indem die Mytheme des Flutmythos anhand von antiken Flutmythen herausgearbeitet werden. Anschließend werden diese gewonnenen Erkenntnisse herangezogen, um die mythische Struktur von *Memento Mori* zu diskutieren.

Was macht eine Flutmythe aus? Zur Dekonstruktion mythischer Geschichten

Bevor das Thema ›Flutmythos‹ angegangen werden kann, müssen wir den auf S. 9 deklarierten methodischen Eurozentrismus und die Vorstellung, dass Mythen ausschließlich aus Griechenland kämen, lockern und kritisch hinterfragen. Während der Begriffsursprung von ›Mythos‹ im antiken Griechenland liegt (s. o. S. 34), weist der Erzählkorpus der Griech_innen strukturelle Ähnlichkeiten mit Erzählungen aus dem Nahen Osten (Mesopotamien; heutiger Irak) auf. So folgt z. B. Hesiods *Theogonie*, die von der Entstehung der Gött_innen und Abfolge der göttlichen Weltherrscher handelt, stellenweise dem verbreiteten Sukzessionsmythos, der auch das babylonische Gedicht *Enūma Eliš* (dazu s. u. S. 170) und die hethitischen Werke *Königtum im Himmel* und *Lied von Ullikummi* strukturiert. Mit *Königtum im Himmel* teilt die *Theogonie* gewissermaßen dieselbe Struktur: Zunächst herrscht ein urzeitlicher Gott oder eine urzeitliche Entität (heth. Alalu / griech. Chaos) über das Sein. Ihm folgt der Himmel (Anu / Uranos), dann eine Zwischengottheit (Kumarbi / Kronos), über die der Sturmgott (Teschub / Zeus) letztlich triumphiert. Auch übernimmt Hesiod das Mythem der Kastration: Der Himmel (Anu / Uranos) wird vom Sohn (Kumarbi / Kronos) entmannt, wobei die *Theogonie* das Motiv mit Kronos und Zeus wiederholt (vgl. Powell 2009: 92f).

Das mesopotamische Motiv eines globalen Flutereignisses findet dagegen weder bei Hesiod, noch bei Homēr Erwähnung und ist damit wohl im 8. und 7. vorchristlichen Jahrhundert in Griechenland unbekannt. Platon hingegen spricht in der *Kritias* (5.–4. Jh. v. Chr.) von einer Vielzahl von vorhergegangenen, bergehohen Überschwemmungen in einer Zeitspanne von 9.000 Jahren (vgl. Jowett Undatiert: 203f). Ein autochthones Entstehen des Flutmythos in Griechenland gilt als ausgeschlossen, da das Ausmaß einer solchen Überschwemmung dort – aber auch in Palästina, Syrien oder Anatolien – aufgrund der natürlichen Beschaffenheit nicht erreicht werden kann. Als Zwischenstromland liegt Mesopotamien zwischen den Flüssen Euphrat und Tigris. Während einer Überschwemmung des Euphrat fließt das Wasser über die Lande in den niedergelegenen Tigris (vgl. Dalley 2008: 4). Eher scheint das Flutmotiv über westasiatische Handelswege als Teil von Reiseberichten nach Griechenland gelangt zu sein. In der Antike stehen mehrere Versionen der Fluterzählung nebeneinander, sodass es strittig ist, ob griechische Erzählungen auf einer oder mehreren Quellen beruhen (vgl. Dalley 2008: 7).

Für die Bildung des Flutmotivs in Erzählungen nimmt der britische Orientalist Samuel Chen an, dass es bis in die altassyrische Isin-Larsa-Zeit (2.000–1.800 v. Chr.) keine vollständige Erzählung über eine Flut in Mesopotamien gegeben habe. Das literarische Flutmotiv formt sich erst in der altbabylonischen Zeit aus (2.000–1.600 v. Chr.). Vorher wird die Flut vielmehr figurativ – als mythische Ästhetik – verwendet, um die Macht von Gött_innen und Herrschern zu versinnbildlichen. Diese Formeln lassen sich auch noch im *Atra-hasīs*-Epos, der sumerischen Fluterzählung, finden (vgl. Chen 2012: 160). Hierbei ist die Erwähnung der Flut als eine Redewendung zu verstehen, die den Beginn eines Zeitalters oder urzeitlichen Einschnitts anzeigt: »[eġir a]-[ma-ru] ur₃-ra-ta« / »after the flood had swept over« (Chen 2012: 168); ab dem Beginn der altbabylonischen Zeit wendet sich die mesopotamische Literatur allmählich der Flut zu, um sie als ein Ereignis der Urzeit ausführlicher zu behandeln (vgl. ebd.: 167).

Zusammenfassend schlägt Chen folgende Phasen der Entwicklung des Flutmotivs zum Flutnarrativ in Mesopotamien vor (vgl. Chen 2012: 161f):

1. **Umweltbedingte Realien:** Das Auftreten von wiederkehrenden, manchmal zerstörerischen Überschwemmungen im Süden Mesopotamiens beeinflusst die Ausbildung des Flutmotivs in all seinen Entwicklungsstufen.
2. **Figurative Tradition:** Sowohl die Flut, als auch andere wetterbedingte Phänomene werden seit der frühesten Literaturgeschichte Sumers als Metaphern oder Gleichnisse verwendet, um die Übermacht von Gött_innen und Königen darzustellen. Die Verwendung dieser Rhetorik häuft sich besonders in den royalen Hymnen und Wehklagen zum Untergang der Ur-III-Dynastie an der Wende zur Isin-Larsa-Zeit.
3. **Mythologisierung:** In derselben Periode formt sich die Vorstellung einer katastrophalen Urflut aus, die nach Chen vermutlich auf der Suche nach Erklärungen für bestimmte Phänomene fußt (d. s. Ätiologien, dazu s. u. S. 182) – z. B. zu Fragen nach der Sterblichkeit (vgl. Dalley 2008: 8).
4. **Historisierung:** Mitte der altbabylonischen Zeit wird die Vorstellung einer Urflut in historische Berichte und Königslisten eingearbeitet. Hier ist sie ein katastrophales Ereignis, das eine Zäsur in der frühen Weltgeschichte darstellt. Damit wäre sie Teil des allgemeinen Geschichtsbildes.
5. **Vereinigung der verschiedenen Traditionen:** In dieser Phase fließen die mythologischen (3.) und chronologischen (4.) Flutmotivtraditionen in literarische Werke zusammen. Werke wie die sumerische Flutgeschichte *Atra-hasīs* (ca. 1.700 v. Chr. (vgl. Dalley 2008: 3; weiters zu A. vgl. ebd.: 9–38)) oder Berossos' *Babyloniaca* (ca. 281 v. Chr. (vgl. Burstein 1978: 4)) entstehen.

Im Folgenden kodiere ich die narrativen Elemente des antiken Flutmythos anhand dreier Quellen:

- (a) *Flutbericht von Ut-napishtim* aus dem *Gilgameš-Epos*
- (b) Die biblische *Noah-Geschichte* (s. S. 139)
- (c) *Deukalische Flut* aus den *Bibliotheken des Apollodorus* (s. S. 142)

ad (a) *Flutbericht von Ut-napishtim* aus dem *Gilgameš-Epos*

Wie in Kapitel 3 anhand der Westlichen Kulturengeschichte illustriert, ist auch in Mesopotamien ein Mythos von zahlreichen Medien, Erzählstilen, Genres, Sprachen und Traditionen ›umgeben‹. Gleichzeitig muss aber vorausgeschickt werden, dass, wenn ich hier von ›Mesopotamien‹ rede, ca. drei Jahrtausende und zahlreiche Kulturen (Sumerer_innen, Akkadier_innen, Babylonier_innen, Assyrer_innen, Aramäer_innen etc.) hinter dem Begriff ›versteckt‹ werden. Ebenfalls muss beachtet werden, dass es kein akkurates Wort für ›Epik‹ oder ›Mythen‹ in all diesen Sprachen gibt (vgl. Noegel 2005: 233). Als Quellen für mesopotamische Mythen dienen uns die Manuskripte aus babylonischen Schulen und Tempel- und Palastbibliotheken, die dort von Schriftgelehrten immer wieder abgeschrieben und phasenweise standardisiert werden. Diese Normierung zeigt sich darin, dass z. B. das *Gilgameš-Epos* gegen Ende des 2. Jahrtausends v. Chr. stets auf elf Tafeln aufgeteilt wird, auf denen der letzte Satz der vorhergehenden Tafel den ersten Satz der nächsten darstellt. Auch wird am Ende jede Tafel mit einer Schlussschrift (*Kolophon*) versehen, die den Namen des Textes, die Tafelnummer und oftmals auch den Namen, die Abstammung und das Berufsprofil des Kopisten beinhaltet (vgl. Livingstone / Haskamp 2011: 359; Dalley 2008: xviii).

Geschrieben sind die Zeugnisse in Keilschrift auf Tontafeln (vgl. Livingstone / Haskamp ebd.) in sumerischer oder akkadischer Sprache (vgl. Burkert 2005: 291). Anders als in Griechenland oder Rom sind die Gedichte nicht in Metren oder in Reime abgefasst, sondern bevorzugen andere Erzählmittel wie vor allem Wiederholung und Variation, aber auch u. a. Redewendungen, Wortpaare, Metaphern oder Wortspiele. Auch müssen die Niederschriften aufgrund ihrer Kürze (vgl. Noegel 2005: 233) und des äußerst minimalen Aufbaus wohl als Erinnerungsstützen oder Leitfäden gewertet werden, die in der Performance von Erzähler_innen ausgeschmückt werden müssen (vgl. Dalley 2008: xvi). Neben der Unterhaltung an Adelshöfen oder auf langwierigen Handelsreisen dienen die Geschichten als autoritative oder ätiologi-

sche Erzählungen in Ritualen, da viele Schriftgelehrte auch priesterliche Beschwörer sind (vgl. ebd.: xvf). Über die akkadische Diplomatensprache erfährt eine Vielzahl von mesopotamischen Mythen und Epen eine Verbreitung und Übersetzung in zahlreiche Sprachen wie ins Hebräische, Hethitische oder Hurritische. Daneben dienen die akkadischen Literaturwerke auch als Übungstexte für angehende Schriftgelehrte in Ägypten, Anatolien und Iran, sodass sich auch Elemente aus mesopotamischen Mythen in bspw. *Tausendundeine Nacht* oder dem Alten Testament wieder finden lassen (vgl. ebd.: xviiiif).

Das *Gilgameš-Epos* lässt sich auf Kanonisierungsbemühungen durch den König der Stadt Ur, Šulgi, um 2.150 v. Chr. zurückführen. Zu dieser Zeit existieren drei Erzähltraditionen, die jeweils die Heldentaten eines Königs von Uruk behandeln (Enmerkar, Lugalbanda und Gilgameš) und Einflüsse der sumerischen ›Wettbewerbsliteratur‹ aufweisen, in denen ein Streitgespräch zwischen zwei Gött_innen, zwei Menschen, zwei Tieren o. ä. geführt wird. Ab Mitte des 21. vorchristlichen Jahrhunderts zeigt Šulgi ein besonderes Interesse am damals als historische Figur verstandenen König Gilgameš und gibt ihn als seinen Bruder aus. Unter Šulgis Herrschaft (2.150–2.103 v. Chr.) beginnt eine Zeit literarischer Innovation, in deren Folge bis zu sieben traditionelle Gilgameš-Episoden in das Epos eingebaut werden, worunter auch die Flutmythe zählt – allerdings besteht die Vermutung, dass sie nicht jeder Fassung des Epos vertreten ist (vgl. Dalley 2008: 41–44).

Die Flutmythe dient, wie in der sumerischen *Atra-hasīs*-Geschichte, zur Erklärung, warum Menschen sterben müssen. Wie oben beschrieben, stellt die Flut eine Zäsur zwischen den Zeitaltern dar. Sie markiert in diesen Epen das Ende der Unsterblichkeit der Menschheit (vgl. Dalley 2008: 5). Nur Ut-napishtim (übersetzbar als ›Er fand Leben‹ (vgl. ebd.: 2)) und seine Frau überleben die von den Gött_innen geschickte Flut; ihnen wird dafür als Letzte im Menschengeschlecht Unsterblichkeit gewährt (vgl. Gilgameš XI: iv zit. n. Dalley 2008: 115f). Nach dem Tod seines Freundes Enkidu erkennt Gilgameš seine eigene Sterblichkeit und sucht Ut-napishtim auf, um das Geheimnis der Unsterblichkeit zu erfahren. Als er aber den Flutbericht hört, muss der König zur Kenntnis nehmen, dass die Gött_innen ihm diese niemals gewähren werden (vgl. Noegel 2005: 240).

Anhand dieser Episode wird die Grundkodierung des Flutmythos vorgenommen. Es folgt unten eine bearbeitete, gekürzte Rezitation aus *Gilgameš* Tafel XI:i–iv in der Übersetzung von Stephanie Dalley (vgl. 2008: 109–116). Die zugewiesenen Mythem-Codes finden sich an der Seite; die Handlungsträger_innen werden im Text **eingerahmt**. Ihre Rollencodes (z. B. *Bote*, *Waffe*, etc.) werden *kursiv* angegeben. Meine Kürzungen werden als ›[...]‹ vermerkt,

während Lücken in Dalleys Übersetzung aufgrund verlorener Textstellen mit »[]« dargestellt werden. Jegliche Ergänzungen in diesem oder einem nachfolgenden Text, die von meiner Seite stammen, werden mit meinem Kürzel »[M. Schw.]« versehen; alle anderen sind wie angegeben bei Dalley oder den anderen Autoren zu finden. Die Farbgebung dient allein der besseren Unterscheidbarkeit der Mythemabfolge und hat darüber hinaus keine Funktion. Anschließend werden die Codes definiert und anhand der anderen Beispiele besprochen und überprüft.

	»Gilgamesh spoke to him, to Ut-napishtim the far-distant, 'I look at you, Ut-napishtim And your limbs are no different—you are just like me Indeed, you are not at all different—you are just like me. [...] [] how you came to stand in the gods' assembly and sought eternal life?' Ut-napishtim spoke to him, to Gilgamesh, 'Let me reveal to you a closely guarded matter, Gilgamesh, And let me tell you the secret of the gods. Shuruppak is a city that you yourself know, Situated [on the bank of] the Euphrates. That City was already old when the gods within it Decided that the great gods should make a flood. There was Anu their father, Warrior Ellil their counselor, Ninurta was their chamberlain, Ennugi their canal-controller. Far-sighted Ea swore the oath (of secrecy) with them, So he repeated their speech to a reed hut [to me; Ut-napishtim; M. Schw.], "[...] Listen, reed hut, and pay attention, brick wall: (This is the message:) Man of Shuruppak, son of Ubara-Tutu, Dismantle your house, build a boat. [...] Put aboard the seed of all living things, into the boat. The boat that you are to build Shall have her dimensions in proportion, Her width and length shall be in harmony, [...]" I realized and spoke to my master, Ea, "I have paid attention to the words that you spoke in this way, My master, and I shall act upon them. But how can I explain myself to the city, the men and the elders?" Ea made his voice heard and spoke, [...] "You shall speak to them thus: "I think that Ellil has rejected me, And so I cannot stay in your city, And I cannot set foot on Ellil's land again. I must go down to the Apsu and stay with my master Ea. Then he will shower abundance upon you, [...]" When the first light of dawn appeared
Entscheid (Zerstörung)	
<i>Entscheidungsträger_innen:</i> Mitglieder des	
<i>Gött_innenrates:</i>	
Anu, Ellil, Ninurta, Ennugi,	
Eai und Ishtar (s. u.)	
<i>Retter:</i> Ea	
Offenbarung	
<i>Bote:</i> Ea	
<i>Flutheld:</i> Ut-napishtim	
Instruktion	
<i>Bau des Bootes</i>	
<i>Ladung:</i> Samen von allem	
<i>Lebenden</i>	
Mitteilung	
<i>Adressat_innen:</i> Stadt,	
<i>Männer und Älteste</i>	
<i>Inhalt:</i> Zerstörung (s. u.)	

Vorbereitung (Bau des Bootes)	The country gathered about me. The carpenter brought his axe, The reed-worker brought his tone. [...] On the fifth day I laid down her form. One acre was her circumference, ten poles each the height of her walls, [...] I laid down her structure, drew it out, Gave her six decks, Divided her into seven. Her middle I divided into nine. [...] I loaded her with everything there was, Loaded her with all the silver, Loaded her with all the gold, Loaded her with all the seed of living things, all of them. I put on board the boat all my kith and kin. Put on board cattle from open country, wild beasts from open country, all kinds of craftsmen.
Zerstörung von: Menschen Waffe: Flut	Shamash had fixed the hour: “[...]” (I) shall shower down: Enter into the boat and shut your door!” That hour arrived; [...] On the first day the tempest [rose up], Blew swiftly and [brought (?) the flood-weapon], Like a battle force [the destructive kašūšū-weapon] passed over [the people] [...]
Göttlicher Widerspruch Widersprecher_in: Ishtar	Even the gods were afraid of the flood-weapon. They withdrew; they went up to the heaven of Anu. [...] Ishtar screamed like a woman giving birth; The Mistress of the Gods, sweet of voice, was wailing, “[...]” How could I have spoken such evil in the gods’ assembly? [...] I myself gave birth (to them), they are my own people, Yet they fill the sea like fish spawn!” The gods of the Anunnaki were weeping with her. [...] For six days and [seven (?)] nights The wind blew, flood and tempest overwhelmed the land; When the seventh day arrived the tempest, flood and onslaught [...] blew themselves out (?). The sea became calm, the imhullu-wind grew quiet, the flood held back. I looked at the weather; silence reigned, For all mankind had returned to clay. [...] I looked for banks, for limits to the sea. Areas of land were emerging everywhere (?). The boat had come to rest on Mount Nimush. The mountain Nimush held the boat fast and did not let it budge. [...] When the seventh day arrived, I put out and released a dove. The dove went; it came back. For no perching place was visible to it, and it turned round.

Auskundschaftung	I put out and released a swallow . The swallow went; it came back. [...]
<i>Auskundschafter_innen:</i> drei Vögel (Tauben, Schwalben u. Rabe)	I put out and released a raven . The raven went, and saw the waters receding. And it ate, [...] and did not turn round.
Opferung	Then I put (everything ?) out to the four winds, and I made a sacrifice, [...] The gods smelt the pleasant fragrance [of the sacrifice; M. Schw.] The gods like flies gathered over the sacrifice.
Göttlicher Widerspruch (Anklage)	As soon as the Mistress of Gods arrived [...] “[...]”
<i>Widersprecher_in: Ishtar</i>	I shall remember these times, and I shall never forget. Let other gods come to the <i>surqinnu</i> -offering But let Ellil not come to the <i>surqinnu</i> -offering, Because he did not consult before imposing the flood, And consigned my people to destruction !” As soon as Ellil arrived He saw the boat. Ellil was furious, Filled with anger at the Igigi gods. “What sort of life survived? No man should have lived through the destruction !” Ninurta made his voice heard and spoke, He said to the warrior Ellil, “Who other than Ea would have done such a thing? For Ea can do everything !”
Göttlicher Widerspruch (Anklage)	Ea made his voice heard and spoke, He said to the warrior Ellil, “You are the sage of the gods, warrior, So how, O how, could you fail to consult, and impose the flood? Punish the sinner for his sin, punish the criminal for his crime, [...] Instead of your imposing a flood, let a lion come up and diminish the people. Instead of your imposing a flood, let a wolf come up and diminish the people. Instead of your imposing a flood, let famine be imposed and [lessen] the land. Instead of your imposing a flood, let Erra rise up and savage the people.
<i>Widersprecher_in: Ea</i>	I did not disclose the secret of the great gods, I just showed Atrahasis [d. i. Ut-napishtim; M. Schw.] a dream, and thus he heard the secret of the gods.” [...]
Offenbarung (Nacherzählung)	Ellil came up into the boat, And seized my hand and led me up. He led up my woman and made her kneel down at my side. He touched our foreheads, stood between us, blessed us: “Until now Ut-napishtim was mortal, But henceforth Ut-napishtim and his woman shall be as we gods are. [...]” So now, who can gather the gods on your behalf, (Gilgamesh), That you too may find eternal life which you seek?”« (Gilgamesh XI:i–iv zit. n. Dalley 2008: 109–116)

Wie oben gesehen, strukturiert sich die Flutmythe in *Gilgameš* aus folgenden zentralen Mythen, die auch, wie an den unteren Texten gesehen wird, in anderen Flutmythen zu finden sind (in der Reihenfolge ihres Auftretens in *Gilgameš*):

Entscheid:	<i>Entscheidungsträger_innen</i> (Gött_innenrat) entscheiden <i>Zerstörung</i> (Flut).
Offenbarung:	Ein_e göttliche_r <i>Bot_in</i> (Ea) teilt dem_der <i>Flutheld_in</i> (Ut-napishtim) die <i>Zerstörung</i> (Flut) mit.
Instruktion:	Ein_e <i>Ratgeber_in</i> (Ea) lehrt dem_der <i>Flutheld_in</i> (Ut-napishtim), was zu tun ist (<i>Bau des Bootes</i> u. <i>Ladung</i>).
Mitteilung:	Jemand (gelegentlich der_die <i>Flutheld_in</i> (Ut-napishtim)) berichtet <i>Adressat_innen</i> (Stadt, Männer und Älteste) von der <i>Zerstörung</i> mit.
Vorbereitung:	Der_die <i>Flutheld_in</i> bereitet sich auf die <i>Zerstörung</i> vor (<i>Bau</i> u. <i>Laden</i> des Bootes)
Zerstörung:	<i>Etwas</i> (alle Menschen) wird durch eine <i>Waffe</i> (Flut) zerstört.
Göttlicher Wider-spruch:	Eine <i>Gottheit</i> widerspricht (Ea) oder bereut (Ishtar) die <i>Zerstörung</i> oder klagt den_die <i>Entscheidungsträger_in</i> (Ellil) an.
Auskundschaftung:	Der_die <i>Flutheld_in</i> (Ut-napishtim) sendet einen oder mehrere <i>Kundschafter_innen</i> (3 Vögel) aus. Ein_e <i>Kundschafter_in</i> (Rabe) bringt eine <i>Kunde</i> (Ende der Flut) zurück.
Opferung:	Der_die <i>Flutheld_in</i> opfert etwas.

ad (b) Die biblische Noah-Geschichte

Am zweiten Beispiel, dem Flutbericht in der Bibel, zeigt sich eine ähnliche Struktur und idente Abfolge dieser Mytheme. Leser_innen sollten vor allem beachten, wie sich die Zahl der Akteure reduziert (auf Gott / HERR und Noah), während die Aktionen im Grunde dieselben bleiben. Was hier meines Erachtens besondere Beachtung finden sollte, ist die *narrative Strategie* des Alten Testaments.

Es wird angenommen, dass speziell das 1. Buch Mose (auch *Genesis*) 1–11 während einer Zeit zusammengestellt wird, in der Israel unter direkter oder indirekter Herrschaft von mesopotamischen Reichen, genauer dem Assyrischen (8–7. Jh. v. Chr.) und dem Neubabylonischen Reich (7–6. Jh.), steht (vgl. Hendel 2005: 25). Die Vielzahl mesopotamischer Mythen in der *Genesis* kann darauf hindeuten, dass hier die damals bekannte Weltgeschichte von mesopotamischen Schriften übernommen wird – was allerdings Beachtung finden sollte, ist *wie* diese Geschichte zwar beinahe ›deckungsgleich‹, aber über erzählerische Variationen zugunsten der eigenen, israelitischen Position erzählt wird (vgl. Hendel 2005: 24). Die biblische

Flutepisode besteht eigentlich aus zwei Versionen, die gemeinsam in 1 Mos 6–9 nebeneinander stehen und über Wiederholungen derselben Handlung verknüpft sind: der Priesterschrift (kurz *P*) und jener des Jahwisten (*J*) (vgl. ebd.: 25).

Die ersten fünf Bücher der Bibel (d. s. die 5 Bücher Mose; auch Pentateuch) sind »nicht das einheitliche Werk *eines* Autors« (Levin 2015: 1), sondern basieren auf der Zusammenfügung dieser zwei ursprünglich unabhängigen Werke. Dabei gilt der *J*-Text als älter (vgl. Levin 2015: 1) und verwendet den Gottesnamen יהוה (*jhwh*) Jahwe, während *P* Gott vornehmlich אֱלֹהִים (*'älohîm*) Elohim und שַׁדַּי (*el šaddaj*) El Schaddaj nennt (vgl. ebd.: 4f). Zudem unterscheiden sich beide Textschichten auch stilistisch voneinander (vgl. dafür Weimar 2010: 2–5). Speziell *P* übernimmt das Vokabular und Wissen aus der mesopotamischen Schiffsbaukunst, deren Bedeutung heute verlorengegangen ist (s. u. z. B. Gofer(holz)) (vgl. Hendel 2005: 26). Stephanie Dalley nimmt zudem an, dass der Name ›Noah‹ eine mögliche abkürzende Variante von ›Ut-napishtim‹ ist (vgl. (Uta)-na'ish(tim)) (vgl. Dalley 2008: 2). Auch enthält der priesterliche Flutbericht Details, die sonst nur im griechisch-sprachigen Flutbericht des babylonischen Priesters Berossos (3. Jh. v. Chr.) zu finden sind. Für die Fertigstellung der *P*-Flutgeschichte wird das späte 6. bis frühe 5. Jahrhundert v. Chr. angenommen. Noah wie auch Berossos' Flutheld Xisuthros (vom sumerischen Fluthelden Ziusudra) nehmen die zehnte Position in ihrer Ahnenfolge ein (vgl. Dalley 2008: 5f). Ebenso geben beide Geschichten genaue kalendarische Angaben wieder (vgl. Darshan 2016). Aufgrund der Vielzahl der damals vorhandenen Flutgeschichten ist es aber schwierig für beide Texte von einer gemeinsamen Inspirationsquelle auszugehen. Vielmehr werden Mytheme um eine etablierte Basisstruktur neu kombiniert, oder ihre Ausdrucksweise an nationale Interessen angepasst (vgl. Dalley 2008: 6). So ›dreht‹ die biblische Flutepisode das Motiv des Vogelkundschafters im Vergleich zur *Gilgameš*-Version um: Nicht der verharrende Rabe wird ein Zeichen für die Kunde, dass die Flut bald zu Ende geht, sondern die zurückkehrende Taube, die in ihrem Schnabel ein Olivenblatt zurückbringt. Da Olivenbäume nicht in Mesopotamien, aber in Palästina wachsen (vgl. Dalley 2008: 6), kann dies als ein Zeichen der kulturellen Aneignung dieser Geschichte gewertet werden. Unbestritten ist es dem israelitischen Monotheismus geschuldet, dass alle Rollen, die in *Gilgameš* von mehreren Gött_innen bekleidet werden, auf einen Gott vereint sind. So übernimmt er die Rolle des *Entscheidungers* (bei *Gilgameš*: Gött_innenrat), *Boten* (Ea), *Zerstörers* und *Fürsprecher*s für ein Ende der Flut bzw. für die Menschheit (Ea und Ishtar).

Was noch beachtet werden muss, ist, dass die Flutgeschichte in der Priesterschrift in ein Metanarrativ – eine übergeordnete Geschichte – eingebettet ist. Sie schließt mit der Verkündigung eines Neuen Bundes des Menschen mit Gott, welcher später mit Abraham und Moses

erneuert wird. Die Israelit_innen etablieren sich damit als das eigentlich zentrale Volk der Weltgeschichte auf der von Mesopotamien beherrschten, politischen Landkarte (vgl. Hendel 2005: 26).

Abschließend ist die Noah-Episode als die wohl bekannteste Version des Flutmythos zu bezeichnen. In diesem Sinne dient sie auch meines Erachtens als die hauptsächliche Inspirationsquelle für die weltweite Verbreitung dieses Mythos. Ihr Vorkommen ist in außereuropäischen Gesellschaften vor allem auf koloniale Missionstätigkeiten oder auf den Einfluss früher Christ_innen zurückzuführen (vgl. Dalley 2008: 8). Im Falle von südamerikanischen Flutmythen sind christliche Missionare für deren Verbreitung in indigenen Gesellschaften verantwortlich, da diese bereits »geringfügige« Anknüpfungspunkte in indianischen Überlieferungen nutzen, um sie mit christlich-theologischen Konzepten zu vermengen (vgl. Mader 2008: 74).

Entscheid (Zerstörung)	»Und Gott sah die Erde, und siehe, sie war verdorben; denn alles Fleisch hatte seinen Weg verdorben auf Erden.
Entscheidungsträger_in:	
Gott	Da sprach Gott zu Noah : Das Ende alles Fleisches ist vor mich gekommen;
Offenbarung	[...]
Bote: Gott	Mache dir eine Arche aus Goferholz ; mit Zellen sollst du die Arche machen
Flutheld: Noah	und sie von innen und von außen mit Pech verpichen! Und so sollst du sie machen: Dreihundert Ellen »sei« die Länge der Arche, fünfzig Ellen ihre Breite
Instruktion I	und dreißig Ellen ihre Höhe . [...]
Material und Maße	
Mitteilung	Denn ich, siehe, ich bringe die Wasserflut über die Erde, um alles Fleisch unter dem Himmel, in dem Lebensodem ist, zu vernichten; alles, was auf der Erde ist, soll umkommen.
Inhalt: Zerstörung	
Instruktion II	Aber mit dir will ich meinen Bund aufrichten, und du sollst in die Arche gehen, du und deine Söhne und deine Frau und die Frauen deiner Söhne mit dir. Und von allem Lebendigen, von allem Fleisch, sollst du »je« zwei von allen in die Arche bringen, um sie mit dir am Leben zu erhalten; ein Männliches und ein Weibliches sollen sie sein! Von den Vögeln nach ihrer Art und von dem Vieh nach seiner Art, von allen kriechenden Tieren des Erdbodens nach ihrer Art [...]
Ladung: Familie, Tiere (Männl. u. Weibl.), Speisen	Und du, nimm dir von aller Speise , die man isst, und sammle sie bei dir, dass sie dir und ihnen zur Nahrung diene!
Vorbereitung	Und Noah tat es; nach allem, was Gott ihm geboten hatte, so tat er. [...]
Zerstörung	Und es geschah nach sieben Tagen, da kam das Wasser der Flut über die Erde. [...]
von: alles Leben	Und die Flut kam vierzig Tage lang über die Erde. Und das Wasser wuchs und hob die Arche empor, sodass sie sich über die Erde erhob. [...] Und das Wasser schwoll sehr, sehr an auf der Erde, sodass alle hohen Berge, die unter dem ganzen Himmel sind, bedeckt wurden. [...] Da kam alles Fleisch um, das sich auf der Erde regte, »alles« an Vögeln und an Vieh und an Tieren und an allem Gewimmel [...] und alle Menschen; alles starb, in dessen Nase ein Hauch von Lebensodem war , von allem, was auf dem trockenen Land »lebte«. [...] Nur Noah blieb übrig und das, was mit ihm in der Arche war. Und das Wasser schwoll an auf der Erde 150 Tage lang.
Waffe: Wasser (Flut)	
Göttlicher Widerspruch (Mitleid?)	Und Gott gedachte des Noah und aller Tiere und alles Viehs, das mit ihm in der Arche war; und Gott ließ einen Wind über die Erde fahren, da sank das Wasser. Und es schlossen sich die Quellen der Tiefe und die Fenster des Himmels, und der Regen vom Himmel her wurde zurückgehalten. [...] und das Wasser
Fürsprecher: Gott	

Auskundschaftung
Auskundschafter_innen:
Vögel (Rabe und Taube)

(Umkehr v. Taube u. Rabe;
s. *Gilgameš*)

Kunde: Olivenblatt (Ende
der Flut)

Opferung
Opfer: Brandopfer v. reinen
Tieren

nahm ab nach Verlauf von 150 Tagen. Und im siebten Monat, am siebzehnten Tag des Monats, ließ sich die Arche auf dem Gebirge Ararat nieder. [...]

Und es geschah am Ende von vierzig Tagen, da öffnete Noah das Fenster der Arche, das er gemacht hatte, und ließ den **Raben** hinaus; und der flog aus, hin und her, bis das Wasser von der Erde vertrocknet war. Und er ließ die Taube von sich hinaus, um zu sehen, ob das Wasser weniger geworden sei auf der Fläche des Erdbodens; aber die **Taube** fand keinen Ruheplatz für ihren Fuß und kehrte zu ihm in die Arche zurück; denn «noch» war Wasser auf der Fläche der ganzen Erde; [...] Und er wartete noch sieben weitere Tage, dann ließ er die Taube noch einmal aus der Arche; und die Taube kam um die Abendzeit zu ihm «zurück», und siehe, ein frisches **Olivenblatt** war in ihrem Schnabel. Da erkannte Noah, dass das Wasser auf der Erde weniger geworden war. Und er wartete noch weitere sieben Tage und ließ die Taube hinaus; da kehrte sie nicht mehr wieder zu ihm zurück.

[...]

Und Gott redete zu Noah und sprach: Geh aus der Arche heraus, du und deine Frau und deine Söhne und die Frauen deiner Söhne mit dir! Alle Tiere, die bei dir sind, von allem Fleisch, an Vögeln und an Vieh und an allen kriechenden Tieren [...] lass mit dir hinaus, dass sie wimmeln auf Erden und fruchtbar seien und sich mehren auf Erden! Da ging Noah hinaus [...]. Alle Tiere [...] gingen aus der Arche.

Noah baute dem HERRN einen Altar; und er nahm von allem reinen Vieh und von allen reinen Vögeln und opferte Brandopfer auf dem Altar. Und der HERR roch den wohlgefälligen Geruch, und der HERR sprach in seinem Herzen: Nicht noch einmal will ich den Erdboden verfluchen wegen des Menschen; [...] Von nun an, alle Tage der Erde, sollen nicht aufhören Saat und Ernte, Frost und Hitze, Sommer und Winter, Tag und Nacht.«

(1. Mose 6,9–8,22 ELB)

ad (c) *Deukalische Flut aus den Bibliotheken des Apollodor*

Anders als die vorhergehenden Geschichten stellt die Flutepisode aus den *Bibliotheken des Apollodor* kein literarisches oder priesterliches Werk dar, sondern ist eine »schlichte Zusammenfassung[]« (Powell 2009: 78), angelehnt an den Stil hellenistischer Mythographien. Ab dem 5. Jahrhundert v. Chr. bildet sich eine Schicht griechischer Gelehrter aus, die Handbücher und Nachschlagewerke zu Mythen von Gött_innen und Hero_innen sammeln und zusammenstellen (vgl. Powell ebd.). Dementsprechend bezeichnet der Begriff »Bibliothek« keine Bücherei, sondern meint ein Handbuch, eine Kompilation (vgl. Hard 2008: ix).

Zugeschrieben werden die *Bibliothek* dem alexandrinischen Gelehrten Apollodoros von Athen aus dem 2. Jahrhundert v. Chr., der in der Antike größtenteils für sein Werk zur griechischen Religion *Peri theōn* (dt. »Über Götter«) bekannt ist (vgl. Hard 2008: ix). Diese Zuschreibung hält für die längste Zeit der Rezeptionsgeschichte der *Bibliothek* bestand, bis Carl Robert 1873 auf einige Probleme aufmerksam macht: Ihm zufolge enthält das Werk Verweise auf die *Chroniken* von Castor von Rhodos, die Ereignisse um die Mitte des 1. vorchristlichen Jahrhunderts enthalten. Auch erscheint die Herangehensweise der *Bibliothek* als untypisch für die hellenistische Zeit, da sie keine Mytheninterpretationen oder Erklärungsversuche des Autors enthalten, womit sich die *Bibliothek* von *Peri theōn* unterscheidet (vgl. ebd.: x). Da-

her gilt der Autor als vollkommen unbekannt (vgl. ebd.: xi). Aufgrund der Ausdrucksweise kann das Werk dennoch ins 1. oder 2. Jahrhundert *nach* Chr. datiert werden (vgl. Hard 2008: xii).

Wegen ihres einfachen, zusammenfassenden Charakters wird angenommen, dass die *Bibliothèque* als ein Einführungswerk für ein allgemeines, mythenunkundiges Publikum geschrieben worden ist. Für diesen Fall wird argumentiert, dass sie als eine Art erstes Griechisch-Lesebuch (*primer*) für Schulkinder oder halb-hellenisierte Erwachsene im Ostteil des römischen Reiches intendiert ist (vgl. Hard 2008: xiv), da italische Mythen vom Autor komplett außenvorgelassen werden. Nichtsdestotrotz ›steigt‹ das Werk in der Spätantike zum Nachschlagewerk für Gelehrte auf (vgl. ebd.: xiii).

Die *Bibliothèque* geben die Mythen Griechenlands in Form von nacheinander folgenden Zyklen chronologisch wieder, die auf einer genealogischen Basis organisiert sind (vgl. Hard 2008: xv). Die Flutepisode ist hier der Familie der Deukalioniden zu Beginn der Mythengeschichte (Theogonie) zugeordnet. Dem apollodorischen Flutbericht geht die Erschaffung des Menschen durch den Titanen Prometheus voraus, dessen Sohn Deukalion ist (vgl. Hard 2008: 36f). Zeus beschließt das urzeitliche Menschengeschlecht des bronzenen Zeitalters aufgrund seiner Gewalttätigkeit auszulöschen (vgl. Hard 2008: 186n). Dieser Vernichtung folgt dann die Erschaffung eines neuen Menschengeschlechts durch Deukalion und seine Frau Pyrrha (vgl. Hard 2008: 37).

»When Zeus wanted to eliminate the race of bronze, Deucalion, on the advice of Prometheus, built a chest, and after storing it with provisions, climbed into it with Pyrrha. Zeus poured an abundance of rain from heaven to flood the greater part of Greece, causing all human beings to be destroyed, apart from those few who took refuge in the lofty mountains nearby. [...] But Deucalion was carried across the sea in his chest for nine days and as many nights until he was washed ashore at Parnassos; and there, when the rain stopped, he disembarked, and offered a sacrifice to Zeus, God of Escape.«

(Apollodoros I.7,2 zit. n. Hard 2008: 37)

1. Entscheid (Zerstörung) <i>Entscheidungsträger:</i> Zeus <i>Flutheld:</i> Deucalion	3. Vorbereitung (Ladung) <i>Ladung:</i> Proviant u. Frau Pyrrha
2. Instruktion (Bau Boot) <i>Bote?:</i> Prometheus	4. Zerstörung <i>von:</i> Menschen <i>Waffe:</i> Regen (Flut)
	5. Opferung

Anhand dieses kurzen Beispiels lassen sich nun meines Erachtens die grundlegenden Mytheme bestätigen – wobei auch die Abfolge der Grundhandlungen im Vergleich zum biblischen Bericht oder dem *Gilgameš*-Epos stabil bleibt. Gleichzeitig muss aber beachtet werden, dass die *Offenbarung* – also, die initiale Botschaft einer Gottheit an den Fluthelden – wegfällt, was mit Blick auf den nachfolgenden Abschnitt zur Science Fiction gerade in dieser Kategorie ein Transformationspotential vorausahnen lässt. Es könnte dagegen auch interpretiert werden, dass das Offenbarungsmythem mit der *Instruktion* zusammengefallen ist, da der Abschnitt »on the advice of Prometheus« äußerst viel Raum für Deutungen offen lässt; es fällt aber auf, dass die religiös-mystische Dimension fehlt, da hier der Vater dem Sohn lediglich etwas rät. Was Leser_innen nun anhand dieses Beispiels sehen können, ist, dass gewisse Mytheme nicht immer vorhanden sein müssen, um eine Flutmythenstruktur zu konstruieren.

Zusammenfassend findet sich unten eine Tabelle mit den rekonstruierten Einzelzeichen, aus der die Zeichenressource ›Flutmythos‹ besteht, und mit denen im Folgenden an der Struktur von *Memento Mori* gearbeitet wird.

Bestandteile Flutmythos:

Handlungsträger_innen / -objekte	Mytheme
Baumaterialien	Auskundschaftung Entscheid Instruktion Mitteilung Offenbarung Opferung Zerstörung
Boot	
Bote	
Entscheidungsträger_innen	
Flutheld_in	
Kundschafter_innen	
Kunde	
Ladung	
Widersprecher_innen	

Rogue Planets:

Zur Veränderung des Flutmythos in der Science Fiction

Wie bereits in Kapitel 4 besprochen wurde, interessiert sich die narrative Religionssemiotik u. a. für die Aneignung religiöser Zeichen in erzählerischen Medien (Comics, Fernsehen, Film, *Games*, etc.). Als solche zählen *The Avengers* und *New Avengers* zu den Comicbüchern. Wie jedes Medium besitzt auch der Comic – neben eigenen erzählerischen Mitteln⁶¹ –

⁶¹ Die narrative Strukturierung von Supermenschencomics wird in Kapitel 7 besprochen (ab S. 211).

Erzählgenres, wie *Funnies*, Kriminal-, Fantasy-, Horror- oder eben Science Fiction-Comics (vgl. dazu Abel / Klein 2016). Hickmans Geschichte selbst ist als eine Kreuzung zwischen Supermenschen- und Science-Fiction-Genre zu sehen⁶². Während ich die Geschichte erst in Kapitel 7 als eine Supermenschengeschichte betrachte, widmet sich dieser Abschnitt den Science Fiction-Aspekten von *Memento Mori*.

Science Fiction ist im Sinne der narrativen Religionsästhetik als ein spezifischer, kultureller Erzählrahmen zu verstehen. Als solcher beruht er in Gestaltung und Interpretation auf bestimmten Elementen, die kulturell beeinflusst, vereinbart und weitergegeben sind – d. h. damit eine Geschichte als eine Science Fiction wahrgenommen wird, benötigt sie bestimmte Erkennungsmerkmale und ein darunterliegendes Verständnis. Science Fiction zählt zur phantastischen Prosaliteratur (vgl. Roberts 2006a: 3; Trommer 2016: 212), und steht damit der realistischen Prosa entgegen, da Science Fiction-Autor_innen über Erfindungen, fremde Planeten oder andere Gegenstände schreiben, die wissenschaftlich gar nicht möglich sind, oder die es noch nicht gibt. Das Hauptaugenmerk liegt indessen auf der Akkuratess: ein dargelegter Fall muss exakt erklärt sein, plausibel erscheinen und innerhalb der erzählten Wirklichkeit Gültigkeit besitzen (vgl. Roberts 2006a: 4–6). Das Genre kann als ein erzählerisches Gedankenexperiment wahrgenommen werden, das sich einer wissenschaftlichen Sprache bedient (vgl. ebd.: 9). In einem solchen Gedankenexperiment dreht sich die Science Fiction – nach Darko Suvin – um ein *Novum* (dt. ›neu‹ oder ›Neuheit‹), einen neuen, (noch) nicht existenten Gegenstand, oder ein Netz aus verschiedenen *Nova*. Als ein *Novum* kann z. B. die Zeitmaschine in H. G. Wells' gleichnamigem Roman (1895) gesehen werden; es kann aber auch etwas nicht-maschinell Technologisches darstellen – wie z. B. ein soziales Phänomen, wie am Beispiel von Ursula LeGuins *The Left Hand of Darkness* (1969) ein anderes Verständnis von Gender (vgl. Roberts 2006a: 6f).

In *Memento Mori* – und dem anschließenden Abschnitt um die *Secret Wars* (s. u. »Kapitel 6) – stellen ›Mythen‹ in meiner Argumentation dieses *Novum* dar, was in der mythischen Struktur, wie wir sogleich sehen werden, eine Spaltung oder Parallelisierung zur Folge hat. Im Gegensatz zum eng verwandten Fantasy-Genre besitzt ›die Religion‹ in der Science Fiction bisweilen einen schwierigen Stand. Nichtsdestoweniger bestehen Schnittflächen zwischen *SciFi* und Religion, indem das Genre bspw. eine (quasi-)religiöse Ästhetik übernimmt, existentielle Themen behandelt oder Elemente aus religiösen Erzählungen übernimmt, wie z. B. eine Erlöser_innengestalt (vgl. McGrath 2012: 2–4; Reuter 2005: 247). Daneben behandelt

⁶² »[Editor Tom] Brevoort further described Hickman's run on "Avengers" as "a long-form science fiction novel"« (Sunu 2012).

die Science Fiction auch den religiösen Glauben (vgl. Mendlesohn 2003: 264), lässt sich von rituellen Strukturen inspirieren (speziell Frank Herberts *Dune*) oder rückt Menschen in die Rolle von Gött_innen (vgl. ebd.: 270).

In einer ähnlichen Weise strukturiert Hickman *Memento Mori* mit den Mythen des Flutmythos. Meine ersten Hinweise auf das Vorhandensein einer mythischen Struktur stammen aus Fandiskussionen aus einem Comicforum (vgl. dafür speziell CBR Forum 2015: S. 176, Eintragsnr. 2627; S. 181, Eintragsnr. 2711; S. 197, Eintragsnr. 2948) aus der Zeit, in der Marvel Comics die letzten Hefte der beiden *Avengers*-Serien veröffentlicht hat. Wie dem User *jphamlor* dient mir – neben der Existenz einer rettenden »Raumschiffarche« – die Figur Black Swan als Ausgangspunkt meiner Flutmythos-Hypothese, die während ihres ersten Auftritts pseudo-sumerisch spricht (vgl. CBR Forum 2015: S. 197, Eintragsnr. 2948). Unterstützend kommt hinzu, dass Hickman angibt, die Sprache recherchiert zu haben:

»We get a letter from a professor in Germany who was very upset at our *poor* Sumerian. So, apparently, [I did] not enough [research]. [lächelt; Anmerk.en M. Schw.] I mean you do some research and the rest of it you make up. I do enough to make it feel sort of real and then you do your job.«
(Hickman zit. n. Dillard / Smith 2015: 06:35min; meine Transkription)

Meiner Ansicht nach spiegelt die Struktur von *Memento Mori* weitestgehend einen Großteil der oben kodierten Mytheme wider. Jedoch zeichnen sich meines Erachtens auch Veränderungen in der mythischen Struktur ab, die ich im Anschluss an die Auflistung der mythischen Struktur besprechen möchte:

Mitteilung I (Everything dies; s. Abb. 17, S. 227)	Der <i>Flutheld</i> (Reed Richards) berichtet Adressaten (Illuminati) von der kommenden <i>Zerstörung</i> .
Entdeckung (neue Kategorie)	Der <i>Flutheld</i> (Black Panther) entdeckt die Bedrohung oder die <i>Zerstörung</i> (<i>Incursion</i>).
Instruktion (incursions) (geschieht off-panel)	Die <i>Ratgeberin</i> (<i>Black Swan</i>) lehrt dem <i>Fluthelden</i> (Reed Richards) die Mechanismen der <i>Zerstörung</i> (in einer Befragungssituation).
Mitteilung I (Everything dies)	Der <i>Flutheld</i> (Reed Richards) berichtet Adressaten (Illuminati) von der kommenden <i>Zerstörung</i> . (Eine Diskussion des Rates (Illuminanten) folgt.)
Modus: Wiederholung des Motivs	
Opferung I (Infinity Gauntlet)	Der <i>Flutheld</i> (Captain America) opfert etwas (den <i>Infinity Gauntlet</i> , um eine <i>incursion</i> zu vermeiden).

Vorbereitung I (Bomben)	Die <i>Fluthelden</i> (Illuminati) bereiten sich auf die <i>Zerstörung</i> vor (Bau v. Antimateriebomben).
Offenbarung	Die göttliche <i>Botin</i> (Black Swan) offenbart den <i>Fluthelden</i> (Illuminati) den Grund der <i>Zerstörung</i> (Geburt ihrer Gottheit Rabum Alal).
Instruktion II (Vorhersage)	Eine Ratgeberin (Black Swan) lehrt den <i>Fluthelden</i> (Illuminati), wie <i>incursions</i> vorhergesagt werden können.
Entscheid I (1. Zerstörung)	Entscheidungsträger (Illuminati) entscheiden <i>Zerstörung</i> (des toten Mapmaker-Planeten).
Zerstörung I (toter Planet)	Der <i>tote Planet</i> wird durch eine <i>Waffe</i> (Antimateriebombe) zerstört.
Vorbereitung I (Bomben)	Die <i>Fluthelden</i> (Illuminati) bereiten sich auf die <i>Zerstörung</i> vor (Bau weiterer Antimateriebomben).
Auskundschaftung I (Entsendung)	Die <i>Fluthelden</i> (Illuminati) senden Kundschafter (Hank Pym) aus.
Mitteilung II (Superflow)	Die Builders berichten Adressaten (Illuminati) von der <i>Zerstörung</i> (des <i>Superflow</i>).
Instruktion III (Bau <i>Alternative Reality Viewer</i>)	Die <i>Ratgeberin</i> (Black Swan) rät den <i>Fluthelden</i> (Illuminati), einen <i>Alternative Reality Viewer</i> zu bauen(, um <i>incursions</i> auf anderen Erden zu erforschen).
Vorbereitung II (Untersuchung Parallelerden)	Die <i>Fluthelden</i> (Illuminati) bereitet sich auf die <i>Zerstörung</i> vor(, indem sie <i>incursions</i> auf Parallelerden erforschen).
Mitteilung I (Everything dies)	Fluthelden (aus anderen Parallelwelten) berichten Adressat_innen (Illuminati aus Parallelwelten) von der <i>Zerstörung</i> mit.
Modus: Variante des Motivs	
Mitteilung I (Everything lives; s. Abb. 18, S. 228)	Der <i>Flutheld</i> (Sun God) teilt Adressat_innen (Great Society) mit, dass alles lebt.
Modus: Inversion (Umkehr) des Motivs	
Zerstörung I (toter Planet)	Der <i>tote Planet</i> wird (von Great Society) durch eine <i>Waffe</i> (Magie) zerstört.
Modus: Wiederholung bzw. Variante des Motivs	
Vorbereitung III (Moral-drama)	Die <i>Fluthelden</i> (Illuminati) bereiten sich auf die <i>Zerstörung</i> (der Great Society-Erde) (mental) vor(, indem sie die moralische Legitimität ihres Handelns hinterfragen).

Zivilisationskampf (Moral) (neue Kategorie, s. u.)	Die zivilisierten (moralischen) Held_innen (Great Society) kämpfen gegen (unmoralische) Unzivilisierte (Illuminati). (Umkehr: Die Unmoralischen gewinnen, dazu s. u. »Kapitel 7, ab S. 225)
Entscheid II (nicht zerstören) Modus: Umkehr des Motivs	Die Entscheidungsträger (Illuminati) entscheiden sich gegen die <i>Zerstörung</i> (, um stattdessen zu sterben).
Entscheid III (Zerstörung)	Der Entscheidungsträger (Namor) entscheidet <i>Zerstörung</i> (Erde der Great Society).
Entscheid II (nicht zerstören) Modus: Wiederholung	Die Entscheidungsträger (Illuminati) entscheiden sich gegen die <i>Zerstörung</i> (, um stattdessen zu sterben).
Mitteilung II (Everything dies) Modus: Wiederholung des Motivs bzw. Umkehr der Handlungsträger_innen	Der Anti-Flutheld (Namor) berichtet Adressat_innen (Cabal (=Anti-Illuminati)) von der Zerstörung.
Auskundschaftung II (Rückkehr)	Kundschafter (Hank Pym) bringt eine Kunde (über Beyonders und Krieg der Gött_innen) zurück.
Vorbereitung IV (Raumschiff)	Die Fluthelden bereiten sich auf die Zerstörung vor (Bau des Raumschiffs, Auffinden Baumaterial (=Haut eines toten Gottes (=Living Tribunal)), Ladung (=Wissenschaftler_innen))).
Zerstörung III (Multiversum)	Das <i>Multiversum</i> wird durch eine <i>Waffe</i> (Planeten) zerstört. (Die Fluthelden (Reed Richards u. Black Panther) entkommen der Zerstörung im Raumschiff.)

Hier muss nochmals das *Structangle*, das Postmoderne ›Strukturengewirr‹, ins Gedächtnis gerufen werden (s. o. M3, S. 104): Anders als in den vorhergehenden Mythen ›destabilisiert‹ sich die Motivabfolge: Strukturell erzählt Hickman nicht von Motiv A über Motiv B zu Motiv C, sondern zersplittert gewissermaßen einzelne Motive, indem er sie mehrfach wiederholt (vgl. Mitteilung I sowie Zerstörungsmotiv), umkehrt (vgl. Mitteilung II) oder über die Handlung verteilt (vgl. Vorbereitung I–IV). Dadurch wird die Sichtbarkeit des Flutmythos äußerst erschwert, da eben auch zusätzlich das namensgebende Motiv – die Flut als Zerstörungswaffe – vollkommen abwesend ist.

Um diese Flutstruktur in *Memento Mori* aber offensichtlicher zu machen, hilft es, den frühen Science Fiction-Roman *When Worlds Collide* (1933) von Philip Wylie und Edwin Balmer

(kurz WWC) als ein ›missing link‹ zwischen den ›klassischen‹ Flutmythen und Hickmans *SciFi*-Geschichte zu sehen. In diesem Werk entdecken Astronomen in Südafrika, dass zwei frei durchs All fliegende Planeten, Bronson Alpha und Bronson Beta, auf Kollisionskurs mit der Erde sind. Während der uranosgroße Bronson Alpha die Erde vernichten wird, könnte der erdähnliche Bronson Beta kurz vor Alphas Kollision mit einem Raumschiff angesteuert werden. Um die Auswirkungen zu erforschen und die Rettungsmaßnahmen einzuleiten, gründet sich zunächst eine Geheimgesellschaft von Wissenschaftlern, die *League of the Last Days*, die das kommende Ende der Welt publik macht (vgl. Wylie / Balmer 2012 [1933]).

Dieser Roman enthält neben den relevanten Mythen, wie die *Entsendung von drei Kundschaftern* (vgl. drei Vögel in *Gilgamesh*), auch interne Vergleiche mit der *Noah-Geschichte*. Dementsprechend setzt die Figur Eve Hendron, die Tochter des Chefwissenschaftlers der League, in einem Gespräch mit dem Helden Tony Drake das Kommen der Planeten mit dieser biblischen Geschichte gleich:

»[“]Remember how the Old Testament showed God to us, stern and merciless. ‘God saw that the wickedness of man was great in the earth!’ it said. ‘And it repented the Lord that he had made man on the earth. And the Lord said, I will destroy man, whom I have created, from the face of the earth; both man, and beast and the creeping things, and the fowls of the air; for it repented me that I have made them. And then, God thought it over and softened a little; and He warned Noah to build the ark to save himself and some of the beasts, so that they could start all over again.

“Well, Tony, it seemed to me the second streak in the sky says that God is doing the same thing once more. He hasn’t changed His nature since Genesis; not in that short time. Why should He? It seemed to me, Tony, He looked us all over again and got disgusted.[”]«

(Wylie / Balmer 2012: 44).

An anderer Stelle denkt die Figur Peter Vanderbilt über die Verfallenheit der menschlichen Zivilisation als ein Grund für dieses ›Gottesurteil‹ nach:

»[“]All of it—going to pieces! I feel like saying, ‘Thank God!’ I was sick of it. Everyone was. Civilization’s a wretched parody. Evidently there was a just and judging God, after all.

“Democracy! Look at it, lad. Here are the best people, breaking the newest laws they made themselves. Imagine the fool who invented democracy! But what’s better on this world anywhere? So there is a God after all, and He’s taking us in hand again—the way He did in Noah’s time.... Good thing, I say.[”]«

(Wylie / Balmer 2012: 30)

Als ein Hinweis, dass WWC als Inspirationsquelle für Hickmans *Memento Mori* fungiert, dient, dass das Heft *The Avengers* (2012) Nr. 24 eine Referenz darstellen könnte: Nachdem die Avengers vom intergalaktischen Krieg mit den Builders zurückkehren, werden sie informiert, dass ein frei im All fliegender Planet, ein *Rogue Planet*, auf Kollisionskurs mit der Er-

de ist, den sie innerhalb einer Ausgabe abwehren können. In diesem Sinne könnte argumentiert werden, dass das Mittel der *Zerstörung*, die Flut, in WWC mit einem kollidierenden Himmelskörper ersetzt worden ist, was Hickman – sozusagen – mit einer ›*Flut an Rogue Planets*‹ in einer Wiederholung des Motivs übernimmt. Reminiszenzen des Flutmotivs lassen sich noch in WWC finden, indem Bronson Alphas Nähe zur Erde Überschwemmungen in New York auslöst (Kapitel 11), was in Kapitel 13 schließlich zu einer Flut führt, die u. a. die amerikanische Ostküste zerstört. Allerdings ist die Flut nur mehr *eine* von mehreren zerstörerischen Phänomenen wie Elektrostürmen, Erdbeben, Vulkanen oder Tsunamis, und wird letztlich als ›alles zerstörende Waffe‹ vom einfallenden Planeten abgelöst.

Ein zweiter Faktor, der die Flutstruktur ersichtlicher erscheinen lässt, liegt ebenfalls in WWC. Dort bleiben ›übernatürliche‹ Mytheme aus der Bibel, wie ›*Gott entscheidet die Zerstörung (Entscheid)*‹, erhalten. Um dies im rationalen Gestus der Science Fiction zu bewerkstelligen, greifen die Charaktere auf rhetorische Figuren – auf Gleichnisse zurück, die die Ereignisse in der Bibel mit den Geschehnissen in ihrer Erzählwelt gleichsetzen, oder zitieren direkt aus der Bibel. Das *Offenbarungsmotiv* wird dadurch abgewandelt, wodurch *Gott* nicht mehr direkt in Erscheinung tritt; stattdessen ›erzeugt‹ Eva Hendron dieses Motiv, indem sie das Buch Daniel konsultiert und die Planeten als Warnungen Gottes interpretiert, ähnlich wie dieser den chaldäischen König Belshazzar über kryptische Nachrichten an der Palastwand vor seiner Ermordung warnt, die Daniel für ihn entschlüsselt (vgl. Wylie / Balmer 2012: 43f). In



Abb. 12: In *Memento Mori* werden narrative Inhalte über religiöse Sprechakte der Figuren kommuniziert (Detail) (*New Avengers* (2013) Nr. 5: [18]). © Marvel Comics

Memento Mori lässt sich nun eine vergleichbare Verwendung von religiöser Sprache finden, wenn die Rhetorik der Figur Black Swan in der Analyse Beachtung findet. Diese ist Mitglied einer Kultgruppe des Zerstörungsgottes Rabum Alal, der als Grund für die einfallenden Planeten angesehen wird und deren Zerstörung als Opfer an ihn verklärt werden (Abb. 12).

Eine solche Verwendung von religiöser Sprache kann als eine Form von *Mythe in der Erzählung* gesehen

werden (M5a, s. o Kapitel 4, S. 105). In diesem Fall ist eine religiöse oder mythisierende Sprache als ein bedeutungsgebender Sprechakt anzusehen, der alltäglichen Objekten eine ›Bedeutung zweiter Ordnung‹ verleiht (vgl. Barthes 1991: 113). Zur Verdeutlichung: In einer ersten Signifikation wird ein Zeichen mit einer Bedeutung versehen, die es z. B. als ein Buch identifiziert. Die Mythisierung kleidet das Zeichen aber nun mit einer weiteren Bedeutung ein: Ein Buch wird zu einem *Heiligen* Buch, zum *Wort Gottes* o. ä. (näheres dazu vgl. Barthes 1991: 115–125). Eine solche mythisierende Sprache kann in der Science Fiction zur Ergänzung der wissenschaftlichen Ästhetik eingesetzt werden: Während die wissenschaftlichen Elemente das *Wie* einer Geschichte erklären sollen, erörtern religiöse Elemente das *Warum* – ihre Bedeutung (vgl. Robertson 2012: 32). Ähnlich begründet auch Hickman Black Swans Position in der Geschichte:

»[W]e kind of understand the science, the, quote on quote, bullshit science of it, you know, we got that in issue two, but *she* tells us the mythology behind and possibly what started it all this, and what the *big* conflict will be down the road. We will get all of that through her.«

(Hickman zit. n. *Word Balloon* 2013: 20:20min; meine Transkription)

Black Swans Mythisierung weist auf eine Struktur ›zweiter Ordnung‹ hin, die parallel zur oben abgebildeten Struktur von *Memento Mori* verläuft: Wird nämlich die Zerstörung von Planeten tatsächlich als eine *Opferung* (an Rabum Alal) angesehen, kann sie auch auf ein anderes Opferungsmotiv reduziert werden. Da ›Religion‹ oder religiöse Elemente in der Science Fiction nicht die Funktion besitzen, zu erklären, was tatsächlich geschieht, muss das Opfermotiv dekonstruiert werden. Mit jeder Zerstörung einer Erde opfern die Illuminati nämlich ihre moralischen Prinzipien – dieses Motiv deutet Captain America vor seiner Gedächtnislösung im Voraus an:

»I believe we'll find a way to stop it. And we'll do it without sacrificing who we're supposed to be.«

(*New Avengers* (2013) Nr. 3: [20])

»I know you people. You're going to build a machine or some kind of weapon without thinking if you should--just because you might need it. And then the debate will turn from should we build this, to under what doomsday scenarios is it acceptable to use the thing. And then slowly, one by one, you'll convince yourselves.«

(*New Avengers* (2013) Nr. 3: [21])

Um die Anordnung der Mytheme besser verstehen zu können, muss nochmals *When Worlds Collide* herangezogen werden, da der Roman ein Mythem einführt, dass ein zentrales Motiv in Hickmans Struktur einnimmt. Im Verlauf von WWC erfährt die League of the Last Days von ihren Kundschaftern, dass die Menschheit im Angesicht der kommenden Kollision infolge der

Zerstörung gesellschaftlicher Strukturen in einen ›wilden Urzustand‹ zurückgefallen ist (vgl. Wylie / Balmer 2012: Kapitel 16). Daher ziehen nun wilde Horden umher. Eine solche Horde attackiert den Stützpunkt der League, um u. a. dort ansässige Frauen zu entführen, wodurch ein Kampf entbrennt, den die League schließlich gewinnt (vgl. ebd.: Kapitel 17–19). Dieses Motiv bezeichnet das oben bereits kodierte Mythem ›Zivilisationskampf‹, in dem die Held_innen, welche für einen positiven, ›zivilisatorischen‹ Wert stehen (in WWC: Wissenschaft), gegen Feinde triumphieren, die das genaue Gegenteil verkörpern (›Wildheit‹). Dieses Mythem verhandelt im Grunde aus, was den Menschen ausmacht (genauer dazu s. u. »Kapitel 7, ab S. 225). Der kodierte Begriff ›Zivilisation‹ bezieht sich stärker auf das Motiv in WWC als auf Hickmans Handhabung des Mythems (zur Begriffskritik zu Z., s. u. S. 225).

Dieser verwendet nämlich dasselbe Mythem, indem er die Illuminati gegen die Great Society antreten lässt, und gestaltet es in ein *moralisches Drama* um, in welchem nun die Helden (Illuminati) das Negative am Menschen verkörpern (Amoralität) und gegen die positiv besetzten Gegner triumphieren, was eine Inversion des Motivs in WWC darstellt.

»I think that's the moment where you realize that they [the Illuminati] aren't the good guys anymore [...],
which is the point, you know?«

(Hickman zit. n. Loika 2015: 44:20min; meine Transkription)

Um diesen zentralen Konflikt ordnet Hickman die einzelnen Mytheme des Flutmythos an, was die mehrmalige Wiederholung von Mitteilung I (*Everything dies*) und des Zerstörungsmotivs erklärt. In gewisser Weise ähnelt *Memento Mori* der *Gilgameš*-Version am Ehesten, da ein Rat (Annanuki / Illuminati) über die Zerstörung der Erde entscheidet, was ein Science Fiction-Thema bedient, in der Menschen in die Rolle von Gött_innen versetzt werden.

Auf die soeben grob umrissenen Strategien – Mythisierung und moralisches Drama – wird in den letzten beiden Kapiteln näher eingegangen. Das nächste Kapitel beschäftigt sich verstärkt mit der ›Mythe‹ als Hickmans soziotechnologischer Neuheit, was uns, wie gesehen werden wird, zu Hickmans Mythenverständnis führt. Kapitel 7 betrachtet dann näher das moralische Drama als Funktion von Hickmans Flutmythe und bezieht dabei auch das dargelegte Weltbild mit ein (»kosmischer Pessimismus, ab S. 196).

6. *Doom Messiah*: Wie sich Mythen in der Science Fiction äußern

In Bezug auf die Untersuchung einzelner Medien betont die narrative Religionssemiotik, die Vielfalt einzelner Medien und Erzählgenres zu berücksichtigen. Jedes Medium und jedes Genre besitzt seine eigenen Möglichkeiten, wie es eine Geschichte kommuniziert, und seine eigene innere Logik und Erzählmechanismen, wie eine Erzählung zu funktionieren hat, um beispielsweise eine Science Fiction-Geschichte zu sein. Bis in die 1950er Jahre fokussiert sich die Science Fiction in ihrer sogenannten *Pulp Era* (1926–1960 (vgl. Attebery 2003)) vermehrt auf maschinell technologische Neuheiten (*Nova*) und naturwissenschaftliche Phänomene. Die Geschichten operieren narrativ über ein rationales ›Logikspiel‹, dessen Regeln von dem/der jeweiligen Autor_in festgelegt werden. Dies kulminiert in ›erzählerischen Laborberichten‹, aus denen, ideell gedacht, die zeitlose, streng objektive ›Stimme der Vernunft‹ zu den Leser_innen sprechen soll (vgl. Broderick 2003: 55f). Dies führt allerdings zu einem limitierten Satz an immer wiederkehrenden Ideen und Tropen, die unter willkürlichen, eigennützigen ›Spielregeln‹ der Autor_innen zusammengesetzt werden (vgl. Broderick 2003: 50). In Reaktion darauf bildet sich ab den 1960er Jahren die *New Wave* aus, deren Hauptaugenmerk auf literarische Stilisierung liegt, anstelle von der ›bloßen‹ Präsentation von *Nova* und ›Logikspielen‹ (vgl. Roberts 2006a: 62).

Der Begriff ›*New Wave*‹ beschreibt bestimmte *SciFi*-Autor_innen der 1960er und ‛70er Jahre (vgl. Roberts 2006a: 61), die die Ambition vertreten, Science Fiction literarisch aufzuwerten, und Einflüsse der *Counterculture*-Bewegung der 1960er Jahre (*Beats* und *Hippies*) widerspiegeln, wie das Interesse an halluzinogenen Drogen, asiatischen Religionen oder Sexualität (vgl. Nicholls 2015a). Mit ihr geht ein Wandel im Wissenschaftsbild einher, indem sich die Autor_innen an sogenannten *soft sciences*, wie der Anthropologie, Ökologie, Linguistik, Psychologie, Soziologie – aber auch an der Religionswissenschaft –, orientieren (vgl. Nicholls 2011; Nicholls 2015b). In ihrer literarischen Problemstellung beschäftigt sich die *New Wave* verstärkt mit der Dekonstruktion vorhandener *SciFi*-Tropen und mit existentiellen Themen im Angesicht kosmischer und gesellschaftlicher Entropie (vgl. Broderick 2003: 51f; 56) – also, dem Zerfall von ›Sinn‹ in bedeutungslose Konstruktionen und Diskurse.

Neben Brian Aldiss, Robert Heinlein, Samuel R. Delany, Roger Zelazny, Philip K. Dick und Ursula Le Guin gilt Frank Herbert mit seiner Romanserie *Dune* als ein Vertreter der *New Wave* (vgl. Broderick 2003: 56f; Roberts 2006a: 62; Roberts 2006b: 233–249). Ursprünglich

als zwei Fortsetzungsgeschichten (*Dune World* und *The Prophet of Dune*; 1963–65) in John W. Campbells Magazin *Analog Science Fiction* (ehemals *Astounding*; s. o. S. 73) veröffentlicht, dient die *Dune*-Serie als ein Beispiel, in welchem »Religion« in der Science Fiction als ein *Novum* behandelt wird. *Dune* handelt von dem Adelshaus der Atreides, das seine Wurzeln auf den antik-griechischen Helden Agamemnon zurückführt. In der fernen Zukunft des 101. Jahrhunderts haben die Menschen über den Einfluss vornehmlich ostasiatischer, selbstdisziplinierender (vgl. Herbert zit. n. McNelly 1969: 1:18:30min), meditativer Religionen – wie Zen-Buddhismus und Hinduismus – übermenschliche Fähigkeiten entwickelt. Im Butlerian Jihad wurden vor zehntausend Jahren alle Computer und denkenden Maschinen vernichtet – ein Ereignis, das im Gebot der Orange Catholic Bible – der Heiligen Schrift in *Dune* – festgehalten ist (vgl. B. Herbert 2010: 878f): »Thou shalt not make a machine in the likeness of a human mind« (Herbert 2010 [1965]: 17)⁶³.

Dieses religiöse Verbot führt im Laufe der menschlichen Evolution dazu, dass sich Institutionen ausbilden, die Supermenschen züchten und trainieren. Zwei dieser »Schulen« sind die Mentats (menschliche Supercomputer) und die jesuitenähnliche Schwesternschaft der Bene Gesserits, die über präzise, subtile verbale und körperliche Signale menschliches Verhalten manipulieren und Gedanken lesen können (vgl. Hrotic 2014: 113; Roberts 2006b: 235). Zusätzlich stattet Herbert *Dune* mit einer eigens erdachten Religionsgeschichte aus (vgl. dazu Appendix II in Herbert 2010: 811–823), in der z. B. der Zen-Buddhismus und der sunnitische Islam zu einer »ethnischen Religion« des Wüstenvolkes der Fremen »verwachsen« (Zen-Sunnis).

Zu diesen Fremen gelangt Paul Atreides, gemeinsam mit seiner Mutter, der Bene Gesserit Jessica, nach der Ermordung seines Vaters, dem Herzog Leto⁶⁴. Paul ist über seine Mutter Teil des Zuchtprogramms der Schwesternschaft, die sich erhofft, den Kwisatz Haderach, einen messiasgleichen, männlichen Bene Gesserit, zu züchten. Zu Beginn der Handlung wird Pauls Familie vom Kaiser des Universums auf den Wüstenplaneten Arrakis (in der Fremensprache »Dune« genannt) versetzt, um den Planeten vom Haus Harkonnen zu übernehmen. Arrakis ist die alleinige Quelle der bewusstseinsverändernden Substanz Melange (auch *Spice*) im Universum, die es der Raumfahrergilde erlaubt, in Lichtgeschwindigkeit zu navigieren. In einem geheimen Komplott lassen die Harkonnen den Herzog Leto töten, während Paul und

⁶³ Dies ist eine Abwandlung des dritten Gebots: »Du sollst dir kein Götterbild machen, auch keinerlei Abbild dessen, was oben im Himmel [...] ist« (2 Mose 20,4 ELB). Vgl. dazu: »Thou shalt not make unto thee any graven image, or any likeness of any thing that is in heaven above [...]« (Exodus 20,4 KJV).

⁶⁴ Nicht nur mit der Abstammung der Atreides verweist *Dune*-Autor Frank Herbert auf die griechische Mythologie, den Namen von Herzog Leto übernimmt Herbert von der Mutter der Gött_innen Apoll und Artemis (vgl. Bellinger 2002: 288).

Jessica in die Wüste entkommen, wo sie von den Fremen aufgenommen werden. Diese erkennen in Paul ihren Messias Muad'dib. Diese Vorstellung wurde in die Fremengesellschaft in einer üblichen Praxis vom Orden der Bene Gesserit vorsorglich »eingepflanzt«, um sie über diese Mythe für eigene Zwecke verwenden zu können (vgl. Hrotic 2014: 114). Durch die mit *Spice* gesättigte Atmosphäre der Wüste verstärken sich Pauls kognitive Fähigkeiten, über die er visionsartig die Zukunft »errechnen«, vorhersagen und die Ereignisse dementsprechend lenken kann. Um seinen Vater zu rächen und die Kontrolle über Arrakis wieder zu erlangen, nimmt Paul die Rolle des Frememessias an; löst damit den Jihad, den Heiligen Krieg der Fremen, aus, der ihm nicht nur die Herrschaft über *Dune* wiederbringt, sondern ihn auch letztlich zum Kaiser des Universums aufsteigen lässt.

Hickman übernimmt diesen Umgang mit »Religion« und »Mythen« von Frank Herberts Serie und baut ihn in die dritte Struktur (*Secret Wars*) ein. Wie sich nämlich im Folgenden herausstellen wird, ist das Motiv des Mythen Erzählens und der religiösen Sprache das zentrale *Novum* in Hickmans Comicgeschichte. Die dritte Struktur spielt sich hinter den Kulissen von *Memento Mori* ab (s. o. »Kapitel 5) und zeigt, wie Mythen als gesellschaftsstiftende Technologie fungieren können, um menschliches Verhalten zu steuern. In diesem Kapitel wird daher ein genauerer Blick auf Hickmans Mythenverständnis geworfen. Dafür werden nach einer kurzen Zusammenfassung der Ereignisse die narrativen Strategien der *Dune*-Serie zurate gezogen, um den Kern von Hickmans Mythenästhetik herauszukristallisieren, und um so die narrative Grundfunktion seiner Geschichte anhand des *aktiven* Mythengebrauchs seiner Figuren freizulegen (s. u. ab S. 160).

Secret Wars:

Gottkaiser Dooms Unglück und Ende

Mit der *Secret Wars*-Struktur arbeitet Hickman auf das verlagsweite, gleichnamige Event zu, weswegen sich dieser Handlungsstrang zwischen den Serien *The Avengers* und *New Avengers* in die Eventserie *Secret Wars* »hinein entwickelt«. Comic-Events sind zeitlich beschränkte Kampagnen eines einzelnen Comicverlags, in denen sich ein Großteil der einbezogenen Comicserien auf eine übergeordnete Handlung bezieht. Die grundlegende Metahandlung – das Event selbst – wird im Rahmen von Eventcomics erzählt. Als eine der ersten erfolgreichen Eventserien gilt *Marvel Super Heroes Secret Wars* (1984) von *Marvel Comics*, auf die sich Hickmans Event *Secret Wars* (2015) bezieht (vgl. O'Neil 2015). Im Rahmen eines Marketingdeals mit dem Spielzeugkonzern Mattel Toys publiziert *Marvel Comics* die ursprüngliche

Secret Wars-Serie, um Mattels Marvel-Superheld_innenfiguren zu bewerben (vgl. Florida Supercon 2015: 0:01–2:20min). In *Secret Wars* (1984) entführt ein *Alien*, der gottgleiche Beyonder, alle bekannten Marvel-Charaktere von der Erde und lässt sie gegeneinander antreten (vgl. O’Neil 2015). Dabei rückt im Laufe der Handlung der Schurke Doctor Doom ins Zentrum, dem es gelingt, die Kräfte des Beyonder zu stehlen und zu einem gottgleichen Wesen zu werden. Hickman übernimmt diese zentrale Prämisse des 1984er *Secret Wars*-Serie für seine *Secret Wars*-Struktur und gestaltet sie gemäß seiner Erzählstrategie um.

Als ein Welteneinfall in dem osteuropäischen Land Latveria eintritt, wird dessen Herrscher Victor von Doom (alias Doctor Doom) auf das Problem des Weltuntergangs aufmerksam. Er bietet den Illuminati Reed Richards und Namor daraufhin seine Hilfe an, wird aber von Richards schroff zurückgewiesen (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 6–7).

Doom und Richards verbindet eine jahrzehntelange, teils widersprüchliche Beziehung: Victor von Doom wird als Sohn eines Volksarztes und einer Zauberin (vgl. *Marvel Database* 2019c; *Marvel Database* 2019d) in einem Romani-Lager in Latveria geboren. Seine Mutter stirbt während eines misslungenen Rituals, wodurch ihre Seele in die Hölle fährt. Um sie aus den Fängen des Teufels zu retten, beginnt Doom Wissenschaft in Verbindung mit Magie zu studieren. Als er ein Stipendium an der State University Hegeman in New York erhält, beginnt er seine Arbeiten an einer Maschine, die seinen Astralkörper (d. i. »Geistkörper«) in andere Dimensionen projizieren soll. Obwohl ihn sein Studienkollege Reed Richards auf einen Fehler in seinen Kalkulationen aufmerksam macht, ignoriert Doom dessen Warnung in der Vermutung, Richards wolle sich wichtigmachen. Die Maschine explodiert in einem Testlauf, in dessen Folge Doms Gesicht durch die Explosion verunstaltet wird. Aufgrund weiterer Experimente, die die Universität als unethisch einstuft, wird ihm auch das Stipendium entzogen, wofür Doom Richards – neben dem Verlust seines Gesichts – die Schuld gibt. Nach seinem Rauswurf bestreitet Doom eine Weltreise, die ihn in ein tibetisches Mönchsdorf führt, dessen Bewohner ihm bei der Anfertigung einer magischen Ganzkörperrüstung helfen. Sein Gesicht versteckt Doom fortan hinter einer Eisenmaske. Infolge eines Coups kehrt er in sein Heimatland zurück, und erklärt sich zum König von Latveria. Von dort aus strebt Doom fortan die Weltherrschaft an, was Reed Richards – nun Mitglied des SuperheldInnenteams Fantastic Four – regelmäßig zu verhindern weiß, indem er meist immer *etwas* schlauer ist als Doom. Über den Lauf der Jahre entspannt sich aber ihre Erzrivalität, sodass Doctor Doom

bspw. bei der mystischen Geburt von Richards' zweitem Kind Valeria behilflich ist, und ihr als Pate und Mentor zur Seite steht (vgl. *Marvel Database* 2019e).

Neuerlich von Reed Richards – nun, in seiner Funktion als Illuminat – abgewiesen, stellt Doctor Doom mithilfe seiner scheinbar unendlichen monetären Ressourcen eigene Nachforschungen an. Sein Team von Wissenschaftler_innen entdeckt, dass irgendein Zusammenhang zwischen den Welteneinfällen und dem Molecule Man besteht (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 24; 26–27). Vormalig selbst ein Wissenschaftler, ist dieser nach einem Verstrahlungsunfall in der Lage, molekulare Strukturen zu beherrschen. Allerdings ist er seither schwer geisteskrank und redet wirr (vgl. *Marvel Database* 2018c). Dennoch befragt Doom ihn, was er mit den *incursions* zu tun habe, woraufhin Molecule Man ihn mithilfe seiner Kräfte zum Ausgangspunkt des ersten Welteneinfalls in dem weißen Nichts eines zerstörten Paralleluniversums teleportiert. Um aber den Ausgangszeitpunkt zu erreichen, müssen sie Doods magische Kräfte verwenden, um in der Zeit zurückzureisen (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 27; 29).

In der Vergangenheit angekommen, beobachten die Beiden, wie einer Parallelexistenz von Molecule Man der derselbe Unfall widerfährt. Molecule Man ermordet daraufhin den Verunglückten und beauftragt Doctor Doom, all seine Versionen im Multiversum zu töten. Er erklärt ihm, dass er eigentlich kein Mensch sei, sondern ein Experiment der Erschaffer des Multiversums: den Beyonders. Nach Jahrmilliarden, in denen sie das Leben ausgiebig studieren konnten, möchten sie nun in einem anderen Experiment den gleichzeitigen Tod des gesamten Multiversums explorieren. Zu diesem Zweck wurde Molecule Man von ihnen erschaffen: Er ist eine menschliche Batterie, die mit seinem Strahlenunfall ›aufgeladen‹ wurde. In jedem Universum gibt es einen solchen Molecule Man; jedem passiert derselbe Unfall; jeder ist eine Bombe der Beyonders – und wenn einer von ihnen stirbt, wird dessen Heimatuniversum nach einer kurzen Zeit zerstört. Um die unendliche Zahl an menschlichen Bomben im Multiversum auszuschalten, schlägt Molecule Man Doctor Doom vor, Helfer_innen zu rekrutieren, indem er eine Religion gründet. Auch teilt er Doom mit, dass er noch 25 Jahre habe, bis die Beyonders ihn zünden können (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 33).

Doom macht sich auf und tötet über den Verlauf von mehreren Jahren zahlreiche Molecule Men selbst, bis sich das Multiversum beginnt, zu destabilisieren und Universen ineinander fallen. Im Laufe der Zeit rekrutiert er Anhängerinnen – die Black Swans –, indem er sich als die Gottheit Rabum Alal ausgibt (Abb. 13). Für sie etabliert Doom Dogmen, die das Aufsuchen und Ermorden von Molecule Men rechtfertigen. Erst nach einem Jahrzehnt erregt die wachsende Instabilität des Multiversums die Aufmerksamkeit der Beyonders, die eine



Abb. 13: Doctor Doom gibt sich als die Gottheit Rabum Alal aus, um seine Adeptinnen im Austausch für religiöse Unterwerfung zu schulen (Detail) (*New Avengers* (2013) Nr. 33: [15]). © Marvel Comics

Sucheinheit – die Mapmakers – ausschicken, um die Zerstörer_innen ihrer Welten ausfindig zu machen. Dadurch entbrennt ein universenüberspannender Krieg zwischen Dooms Black Swans und den Mapmakers (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 33).

In der Ausgangsgegenwart angekommen, konfrontiert Doom mit ›seinem‹ Molecule Man letztendlich die Beyonders und löscht sie aus, indem er gegen sie eigens dafür eingefangene Molecule Men als Bomben einsetzt. Um zumindest *etwas* aus dem zerstörten Multiversum zu retten, stiehlt er die Kräfte der Beyonders und speichert sie in Molecule Man, der fortan als seine göttliche Kraftquelle dient (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 33; *Secret Wars* (2015) Nr. 4–5). Als die letzten Universen miteinander kollidieren, erbaut er aus den Überresten des zer-

störten Multiversums den ›Patchwork-Planeten‹ Battleworld und ernennt sich zu dessen Gottkaiser (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 2).

Inzwischen können einige Mitglieder der Illuminati, darunter Black Panther und Reed Richards, nur knapp der alles zerstörenden Kollision mit einem Raumschiff entgehen. Dabei muss Richards aber einen herben Verlust erleben: Aufgrund der gewaltigen Zerstörungskraft der Kollision wird eine Einheit des Raumschiffs weggesprengt, worin sich seine Familie befindet, die kurz vor der Rettung vor seinen Augen verglüht (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 1).

Acht Jahre vergehen (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 3). Doom hat auf Battleworld eine Gesellschaft errichtet, die ihn als eine Gottheit verehrt. Ihm dient eine Armee aus zahlreichen Versionen der nordischen Donnergottheit Thor als Polizei- und Überwachungseinheit, die die politische Kastenordnung aufrechterhält. Um seine Vormachtstellung als Gottheit zu zementieren, lässt er im Volk eine Mythe kursieren, die erklärt, wie er alles aus dem Nichts erschaffen habe. Auch hält er die Quelle seiner Kraft, den Molecule Man, vor allen versteckt.

Alles, das seine Autorität, Göttlichkeit oder seine Mythe hinterfragen könnte, lässt er unter Quarantäne stellen. Da er zwar allmächtig, aber nicht allwissend ist, verfügt er über eine eigene wissenschaftliche Einheit, die Unregelmäßigkeiten aufspüren und vor der Gesellschaft verstecken soll. Wovon Doom aber nichts weiß, ist, dass einer dieser Funde das Raumschiff der Illuminati ist, die sich über all die Jahre in Stasis befinden (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 2–3; 5).

Als die Überlebenden aus dieser befreit werden, erfahren sie vom neuen Zustand der Welt (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 3). Als Reed Richards bemerkt, dass Doom mit seiner Allmacht nicht das Multiversum wiederhergestellt hat, sondern seine Kräfte für seine eigenen Interessen nutzt, beginnt er mit den anderen Überlebenden darauf hinzuarbeiten, den Gottkaiser zu stürzen (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 4). Später erfährt Richards, dass Doom zwar seine Frau und seine Kinder neu erschaffen hat, aber sich selbst als deren Ehemann bzw. Vater ausgibt (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 2–3; 6).

Im Hintergrund beginnen die Illuminati auf Battleworld, mit dem Wanderprediger *the Prophet* im Volk Zweifel an Dooms Legitimität zu streuen. Auf Battleworld ist das Leben für normale Menschen ein bloßer Überlebenskampf. The Prophet kritisiert diese Umstände, und bewegt das Volk zum Marsch auf das Schloss des Gottkaisers, was, gemeinsam mit anderen geheimen Aktionen der Illuminati, in eine Rebellion mündet. Währenddessen erfährt Richards vom geheimen Aufenthaltsort von Molecule Man, und nutzt den Tumult, um dorthin zu gelangen (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 6–8).

Als Richards Molecule Man antrifft, erscheint auch Doctor Doom. Wütend wirft Doom Richards abermals vor, sich wieder nur einmischen zu wollen. Als er seinen Rivalen mit einem Fingerschnippen auslöschen möchte, versagt Molecule Man ihm den Zugriff auf die göttliche Energie, wodurch Doom seine Allmacht verliert. Ein Kampf zwischen Doom und Richards entbrennt, in dem sie sich – neben Fäusten – mit Argumenten attackieren. Entnervt fragt Doom, ob Richards auch *jetzt* glaube, er hätte mit göttlichen Kräften eine *viel* bessere Lösung zur Rettung des Lebens gefunden. Als Richards die Frage bejaht und mit dem Zusatz erwidert, dass Doom es doch selbst auch wisse, gibt dieser, kurz bevor er seinen Rivalen umbringen möchte, zu, dass Richards der Bessere sei. Wegen dieser (unabsichtlichen) Übereinkunft der Beiden gewährt Molecule Man Richards die göttlichen Kräfte und Battleworld wird zerstört. Mithilfe seiner SuperheldInnenfamilie stellt Richards das Multiversum wieder her und gibt Doctor Doom auch sein Gesicht wieder. Abschließend erklärt er seiner Frau Susan, dass er nicht mehr glaube, dass alles stirbt, sondern dass alles lebt (vgl. *Secret Wars* (2015) Nr. 9).

Der kosmische Messias:

Mythen als soziotechnologisches *Novum*

Zur Bearbeitung der dritten narrativen Struktur *Secret Wars* eignet es sich, Herberts *Dune*-Romanserie heranzuziehen, um Hickman als Erzähler verstehen zu lernen. *Dune* nimmt für ihn einen zentralen Stellenwert ein – nicht nur in seiner Autorentätigkeit, sondern auch als Fan:

»I read everything Frank Herbert wrote, especially all the Dune books once a year[.]«
(Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 18:05min; meine Transkription)

»I've read the original six Dune novels probably about 7–8 times each. Love them[.]«
(Hickman 2007 zit. n. Marshall 2015: 320n)

Bereits in seiner Indie-Comicserie *Pax Romana* verarbeitet Hickman Elemente aus dem vierten Roman der Serie *God Emperor of Dune* (vgl. Marshall 2015: 320; Khouri 2007). Dort versucht der unsterbliche Gottkaiser, Pauls Sohn, Leto II. über den Verlauf von Jahrtausenden gesellschaftliche Stagnation in einer Tyrannenherrschaft zu überwinden, um so den von ihm vorhergesehenen Untergang der Menschheit zu verhindern (vgl. Marshall ebd.). Wie in Kapitel 4 kurz erwähnt, entsendet der Vatikan in *Pax Romana* eine Armee zu den Anfängen des institutionellen Christentums, um die Kirchengeschichte zugunsten des Vatikans umzuschreiben. Dieser Plan, den kirchlichen ›Urzustand‹ für Jahrtausende aufrecht zu erhalten, ändert sich aber schnell, da der zuständige Kardinal unverzüglich nach der Ankunft in der Vergan-

genheit erschossen wird. Die engagierten Generäle übernehmen das Kommando und versuchen, über ihr historisches Wissen und ihre technologische Überlegenheit die gesellschaftliche Entwicklung voranzutreiben, und zivilisatorische Rückfälle in ein ›dunkles‹ Mittelalter zu verhindern (vgl. *Pax Romana* Nr. 1–4).

Spuren von *Dune* sind nun auch in *Secret Wars* allgegenwärtig:

Am Offensichtlichsten erscheint für den Anfang Hickmans Entlehnung von Dooms Titel ›*God Emperor*‹, den er aus dem bereits erwähnten, vierten Roman übernimmt. Struktural spiegelt Dooms Niedergang in groben Zügen die Handlung des dritten *Dune*-Romans *Children of Dune* (1976) wider: Im zweiten Roman *Dune Messiah* (1969) verliert Kaiser Paul die Kontrolle über seine visionären Fähigkeiten und kehrt in die Wüste zurück, um dort vermeintlich zu sterben. In *Children of Dune* übernimmt seine ebenfalls hellsichtige Schwester Alia als Hohepriesterin seiner Muad'Dib-Religion die Kontrolle über den Wüstenplaneten; ihr Geist wird vom im ersten Roman getöteten Harkonnen-Baron Vladimir in Besitz genommen. Paul kehrt inkognito als *the Preacher* aus der Wüste zurück und predigt im Volk gegen die ungerechte Herrschaft seiner Schwester. In *Secret Wars* setzen die Held_innen *the Prophet* ein, um das Volk von Battleworld zu einer Rebellion gegen Doom anzustacheln.

Auch finden sich in Doctor Dooms Aufstieg zu einer Gottheit Parallelen zu *Children of Dune*. Pauls Sohn Leto II. flieht während der Herrschaft seiner Tante in die Wüste, und erhält Visionen über das Ende der Menschheit. Um die Menschheit auf den *Goldenen Pfad* zu bringen, opfert er seine Menschlichkeit und wird zu einem hybriden Wesen, indem er zu einem der Sandwürmer von *Dune* transformiert. Diese Wesen sind als wurmartige, unberechenbare »sand whales« zu beschreiben (Broderick 2003: 52), die von den Fremden als Gottheiten verehrt werden, und für die natürliche Herstellung von Melange verantwortlich sind. Als alleswissender, allmächtiger Tyrann beherrscht Leto II. das Universum 3.500 Jahre lang, um die Menschheit zu ihrer Rettung in der fernen Zukunft bis zu seinem Ableben auf dem Goldenen Pfad zu halten. Im Vergleich ergreift Doom ebenfalls die göttlichen Kräfte, um die Zerstörung allen Lebens zu verhindern und den letzten Rest als Gottkaiser über einen ständigen Überlebenskampf zu ›verwalten‹. Diese Parallele zwischen Doom und Leto II. zeigt sich nicht nur im Herrschertitel ›Gottkaiser‹, sondern deutet sich meiner Ansicht nach auch in der körperlichen Beschaffenheit der Figuren selbst an. Während Leto II. bis auf sein Gesicht jegliche Menschlichkeit verliert, und darüber im Roman *God Emperor* lamentiert (vgl. bspw. Herbert 1981: 14), lässt Hickman ›seinen‹ Gottkaiser Doom damit hadern, dass er sein verunstaltetes Gesicht trotz göttlicher Allmacht nicht wiederherstellen kann – was eine visuelle Inversion



Abb. 14: Dieses Panel kann als eine Umkehr (Inversion) des Motivs des makelhaften Körpers aus Herberts *God Emperor of Dune* interpretiert werden (Detail) (*Secret Wars* (2015) Nr. 3: [16]). © Marvel Comics

des Gesicht / Körper-Motivs in *God Emperor* darstellt (Abb. 14).

Dieser Abschnitt möchte sich aber nicht vornehmlich mit den strukturalen Ähnlichkeiten zwischen *Secret Wars* und der *Dune*-Serie beschäftigen; stattdessen wird sich hier auf die nicht sofort ersichtlichen, narrativen Strategien konzentriert, die Hickman als aktiv-kreativer Akteur in einer Adaption von Frank Herberts Herangehensweise übernimmt und selbstständig ausgestaltet.

Wie bereits erwähnt, ist »Religion« eines der zentralen *Nova* in *Dune*, das den jeweiligen Helden – Paul und Leto II. – als eine soziopolitische Technologie dient. Was Herbert an »Religion« vordergründig interessiert, ist ihre Effekte in einer Gesellschaft (vgl. List 2009: 21) im Laufe eines historisch möglichst langen Zeitraums (*longue durée*) (vgl. Marshall 2015: 320). Im Zentrum steht der Messias als religiöser, aber eigentlich säkularer Führer (vgl. List 2009: 34), der in der Lage ist, Glauben in Menschen zu erzeugen oder vorhandene Glaubenssätze für eigene Zwecke zu manipulieren (vgl. List 2009: 29), und dem im Gegenzug alle Macht ausgehändigt wird (vgl. Broderick 2003: 52). Für Herbert ist »Religion«, wie für den Sozialanthropologen Talal Asad, nicht klar von anderen gesellschaftlichen Bereichen wie der Politik zu unterscheiden (vgl. Asad 2002: 115f). Diese Intersektion zeigt sich mit Letos Gottkaisertum:

»Herbert wrote no *Führer of Dune* or even *President of Dune*, and there is certainly no *Separation of Church and State on Dune*« (Roberts 2006b: 236). Leto II. vereinigt alles Religiöse auf sich; er repräsentiert die Mythen und Rituale, die er selbst produziert hat (vgl. Herbert 1981: 144; 146f; McNelly 1984: 98):

»The ritual is called Siaynoq—the Feast of Leto. It is the adoration of my person in my presence. [...] It was with the Fremens before they were Fremens. [...] Only I remember them now. I recreate the Festival in my own likeness and for my own ends. [...] It is mine and mine alone. I claim eternal right to it because I *am* that ritual.«

(Leto II. in Herbert 1981: 144)

Obwohl ›Religion‹ in *Dune* in erster Linie als ein soziogesellschaftliches Instrument präsentiert wird, zeigt Pauls messianisches Scheitern hingegen auf, dass sie zwar missbraucht, aber in Herberts Erzählwelt nicht vollständig von einer Messiasfigur kontrolliert werden kann (vgl. Hrotic 2014: 117), wie Steven Hrotic weiter ausführt:

»[In *Dune*; Anmerk. M. Schw.] religious social systems, even if created by individuals to manipulate masses, do not *remain* passive tools: mythic roles, whether consciously accepted or rejected by the individual, irrevocably change that individual until human and role can only be separated by drastic action.«

(Hrotic 2014: 117)

Diese drastische Gegenreaktion zeigt sich dadurch, dass beide Atreides, Paul und Leto II., schlussendlich Verschwörungen zum Opfer fallen.

Hickman verwendet nun dieses soziologische Religionsverständnis für einige seiner Werke. Im Nachwort zu *Pax Romana* Nr. 1 leitet er seine Leser_innen dazu an, die Serie nicht als Religionskritik, sondern als ein Beispiel in Soziologie zu interpretieren:

»I don't know why I feel the need to do this with the books I do, but here we go... **PAX ROMANA** is not about religion - it's about sociology. Read accordingly.«

(Hickman, *Pax Romana* Nr. 1: [30])

Zudem ist das Aufkommen der *Third Great Awakening*, einer fiktiven dritten amerikanischen Erweckungsbewegung, ein Faktor, der die Gesellschaftsentwicklung in seinem Western Science Fiction-Werk *East of West* prägnant beeinflusst und formt (vgl. *East of West* Nr. 1).

Dieses Vorgehen, den soziologischen Religionsbegriff von Herbert in seinen Kreativprozess zu integrieren, soll im folgenden Abschnitt als eine *intertextuelle Erzählstrategie* eingehend betrachtet werden.

Prometheisches Wissen, dionysischer Erlöser & marduk'scher Held:
Die Politik der Mythen als intertextuelle Erzählstrategie

Was ist im Rahmen einer narrativen Religionssemiotik mit ›intertextueller Erzählstrategie‹ gemeint? Wenn Autor_innen oder Sprecher_innen sich einer Zeichenressource – z. B. einer bestimmten Sprache – bedienen, übernehmen sie nicht nur einzelne, lose Zeichen, sondern auch bestimmte Phrasen, Meinungen, Ideen oder ganze Texte, die sie sodann bestätigen, widerlegen, bestärken oder abändern können (vgl. Bazerman 2004: 86–88). Diese Akteur_innen bauen also – mitunter unbewusst – auf bereits bestehende *Texte* auf (vgl. Keep / McLaughlin / Parmer 2000), und bauen zugleich mit dem Verfassen ihrer Werke für zukünftige Texte *vor* (vgl. Bazerman 2004: 86).

Wie in Kapitel 5 mit der mythischen Struktur demonstriert wurde, werden Texte (z. B. eine bestimmte Mythe) von Autor_innen übernommen, zerlegt und an die eigene Situation, für eigene Bedürfnisse und Zwecke neu zusammengesetzt (vgl. ebd.: 83). Daher entstehen Beziehungen zwischen den einzelnen Werken, indem sich der Text eines_einer Autor_in in Bezug auf andere Schriftstücke positioniert. Diese Bezugnahme kann explizit durch ein_e Autor_in geäußert werden, indem er_sie den oder die Quellentexte offen behandelt oder auf sie anspielt, oder kann implizit erfolgen, indem der_die Autor_in sie nicht offenlegt oder unbewusst übernimmt (vgl. ebd.: 84; 86). Diese Beziehung wird ›Intertextualität‹ genannt (vgl. Bazerman 2004: 86). Als ›Intertext‹ versteht sich in dieser Arbeit ein Text, der eine explizite Beziehung zu einem anderen Werk aufweist. Die *Dune*-Bücher und Hickmans *Avengers*-Geschichte sind demzufolge Intertexte, die aufgrund von Hickmans Leidenschaft für *Dune* in Beziehung zueinander stehen. Es muss allerdings beachtet werden, dass es anscheinend unabdingbar ist, im professionellen Kreativprozess nach Intertexten zu ›suchen‹:

»[...] I've become such a parasite creatively, and I don't mean it in a bad way, I mean, there're periods in a year where I take in so much new information; just reading new books that... it's impossible for it not to *infect* your head, whenever your entire job is making story connections.«
(Hickman zit. n. Blanch / Pierce 2014: 18:25min; meine Transkription)

Intertextualisierung scheint gerade in der Science Fiction nichts Außergewöhnliches zu sein; was sich am ersten Film der *Krieg der Sterne*-Reihe (1977) – als das wohl bekannteste Beispiel – demonstrieren lässt: In einer sehr frühen Phase hat Regisseur George Lucas eigentlich noch eine Verfilmung des *Golden Age*-Klassikers *Flash Gordon* im Sinn, und bezieht darüber hinaus auch allgemein mit der Positionierung des Films als *Space Opera* andere klassische

Texte von Edgar Rice Burroughs und E. E. »Doc« Smith mit ein. Bspw. übernimmt Lucas laut Adam Roberts von letzterem die Idee für eine planetengroße Superwaffe, dem Todesstern. Ebenso referenziert er mit Luke Skywalkers Heimatplaneten, dem Wüstenplaneten *Tatooine*, auf *Dune* – dessen Unterwelt von einer wurmartigen Gestalt Jabba the Hut beherrscht wird (vgl. den *God Emperor* Leto II.). Daneben verarbeitet Lucas nicht nur *SciFi*-Texte, sondern auch Elemente aus dem japanischen Kino, Western und Kriegsfilmern. So entlehnt er aus Akira Kurosawas *The Hidden Fortress* (1958) die zwei Droiden R2D2 und C3PO, die auf zwei komisch-unbeholfenen Dienern basieren, welche eine Prinzessin und ihren loyalen General auf ihrer Reise begleiten (vgl. Roberts 2006a: 68f).

Nach Kapitel 5 liegt es sicherlich auch nahe, festzustellen, dass Mythen ebensolche Intertexte sind. Eine Nacherzählung einer Mythe bezieht sich auf eine andere Nacherzählung derselben Mythe. Die Intertextualität von Mythen soll aber nicht der Gegenstand dieses Abschnitts sein. Stattdessen soll hier betrachtet werden, *wie* ein_e Erzähler_in eine Geschichte berichtet, und *woher* er_sie sich dieses erzählerische *Wie* angeeignet hat. Das angeeignete *Wie* wird hier als *intertextuelle Erzählstrategie* verstanden. Damit ist der übernommene Diskurs aus einer Geschichte (*Dune*) in eine andere (*Secret Wars*) gemeint. Ein Diskurs ist ein Produzent soziokultureller Deutungsmuster, der einer Aussage – oder hier, einer Erzählung – einen Sinn verleiht (vgl. Zimmermann 2010: 37). Am Einfachsten gesagt, übernimmt Hickman Herberts diskursive Verwendung von »Religion« als *Novum* und »verfeinert« das Motiv, indem er Mythen als eine Sozialtechnologie versteht.

Dieser Diskurs wird u. a. ganz am Schluss von *Secret Wars* sichtbar, wenn Alex Powers, ein Mitglied von Reed Richards‘ zweitem Superheld_innenteam, der Future Foundation mit seinen Kolleg_innen im Zuge von Richards‘ Neuschaffung des Multiversums über die Kreation neuer Gesellschaften spricht:

»I think we have to start with creation myths. Which, of course, leads to a totally separate set of problems having to do with [Text bleicht aus; Anmerk. M. Schw.]«
(Hickman, *Secret Wars* Nr. 9: [33])

Inwiefern kann eine Mythe nun eine soziopolitische Technologie sein? Um dies zu verstehen, müssen wir uns folgenden Gedankengang zu Religion, Mythen und sozialer Kontrolle betrachten:

Anfänglich ist auf den Religionsbegriff von Karl Marx zu verweisen. Für Marx ist Religion ein Produkt des gesellschaftlichen Geistes (vgl. Von Hendy 2001: 55f). Sie ist dabei aber eine menschliche Selbsttäuschung, die sich die Gesellschaft über die Welt macht und die mit Herr-

schaft verbunden ist – sie ist also eine *Ideologie*. Bereits ab Mitte des 18. Jahrhunderts wird ›der‹ Religion vonseiten der Aufklärung vorgeworfen, die Menschen mit ›falschen Ideen‹ wie Gott, Sünde und Erlösung bewusst zu täuschen und sie über diese Falschheiten zu beherrschen (vgl. Bohlender 2010: 42–44). Sie stellt demzufolge den Beherrschten ›falsches Wissen‹ bereit, um sie »etwas Glauben [zu] machen, zu Handlungen [zu] verleiten oder gar [zu] unterwerfen« (Bohlender 2010: 43). In dieser Argumentation ist die *Produktion von Wissen* mit Macht verbunden.

Indem sich Hickman in seinem Werk größtenteils auf Ursprungsmythen bezieht, vertritt er eine ähnliche Einstellung zu Mythen wie die frühanthropologischen Mythentheorien (wie z. B. Malinowski). Mythische Kosmologien sind darin immanent mit der gesellschaftlichen Ordnung verbunden; sie bestätigen und stützen die jeweilige gesellschaftliche Ordnung, indem die Erzählungen den Ursprung der Welt, des jeweiligen Volkes und ihrer Sitten ›festhalten‹ (vgl. Weiner 2006: 386). Damit untermauern Mythen im Verständnis von Malinowski gesellschaftliche Hierarchien und Gebräuche, da sie ihre Entstehung in eine ferne, unbekannte Vergangenheit zurückprojizieren und andererseits die soziale Ordnung rechtfertigen (vgl. Segal 2004: 126f). Verbunden mit der marxistischen Argumentation, bedeutet eine solche Interpretation, dass dieses Wissen über den Ursprung einer Gesellschaft und ihre Ordnung Macht verleihen kann, indem es als eine Form kulturellen Erinnerns (vgl. Assmann / Assmann 1998: 197) *manipulierbar* ist.

Zum Beispiel verbreitet der Gottkaiser Leto II. bestimmte Mythen, damit sein Volk sie mit ihm assoziiert:

Leto II.: »There is a delightful myth about the design of Onn. I foster and promote the myth. It is said that once there lived a people whose ruler was required to walk among them once a year in total darkness, without weapons or armor. [...]. And his subjects [...] were never searched for weapons. [...] if the ruler survived his walk, he was a good ruler. [...]«

Idaho: »You think people see you in this myth. [...]«

Leto II.: »Many do.«

(Herbert 1981: 146f)

Als beinahe unsterbliches Wesen ist der Gottkaiser auch in der Lage, geschichtliche und zeitgenössische Ereignisse zu seinen Gunsten wiederzugeben und festhalten zu lassen, um den Blick zukünftiger Generationen auf ihn zu lenken (vgl. Herbert 1981: 128; 422).

»All of history is a malleable instrument in my hands. Ohhh, I have accumulated all of these pasts and I possess every *fact*—yet the facts are mine to use as I will and, even using them truthfully, I change them.«

(Herbert 1981: 129)

Mythen stellen in diesem Sinne Wissenssysteme dar, die eine Gesellschaft ideologisch formen können. Sie sind als *Novum* eine Technik, um Menschen Wissen bereitzustellen und um, wie im marxistischen Verständnis, menschliches und gesellschaftliches Verhalten über dieses Wissen zu steuern.

Diese These kann durch drei Szenen aus Hickmans Comic veranschaulicht werden:

Als Doom auf seine erste Anhängerin trifft (s. o. Abb. 13, S. 158), verspricht er ihr, ihr – als Gegenleistung für ihre Unterwerfung – zu lehren, sich vor Schmerz zu schützen.

»And do you want me to teach you how to stop anyone from hurting you ever again? [...] Even if it has a cost?«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 33: [15])

In der zweiten Szene – einem Monolog von Black Swan, den sie vor dem festgesetzten Iron Man hält – zeigt sich, dass Doom Wissen anbietet, das – wie in *Dune* – zur individuellen Selbstdisziplinierung gegen die natürlichen Instinkte und Emotionen führen soll.

»Patience. Patience is what it takes if one is to endure the indignity of captivity. The problem, of course, with patience is that it demands subservience. You have to humble yourself. Overcome one's natural instinct or flee. Do you know what I think? That's only possible for someone who believes in something—or, specifically, **someone**—to such an extent that they reduce their existence to a secondary position. My life is nothing compared to Rabum Alal. I can endure anything for him. Which is why **I** did not break...and **you** will. Who have you ever served, Anthony, beyond yourself?«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 26: [3f])

Doom stellt seinem Kult von Black Swans demnach Wissen im Austausch für vollkommene Unterwerfung bereit. Damit lenkt er ihr Verhalten für seine Zwecke, um sie dazu zu bewegen, für ihn massenhaft Welten zu zerstören. Später zirkuliert dieses ›zivilisierende‹ Wissen innerhalb der von ihm geschaffenen Gesellschaft auf dem Planeten Battleworld. So erhält seine Armee aus Thor-Gottheiten die Kastenordnung, welche sie vor dem natürlichen, aber krankhaften Neid der Beherrschten schützt. Sie sehen sich dabei als von Gott Doom erschaffene Heilmittel – eine Meinung, die für mich offenkundig auf das vom Gottkaiser Doom fabrizierte, religiöse Wissen zurückzuführen ist, um die Eingriffsrechte der Thor-Armee zu erklären und zu legitimieren:

»The envious forget to what station they are born. Their natural position chafes, and they crave to be something more. It is a **sickness**, and we [Thors; Anmerk. M. Schw.] are but one of **God's cures**.«

(Hickman, *Secret Wars* Nr. 2: [17])

Diese Wissensmanipulation zur individuellen und gesellschaftlichen Kontrolle stellt die intertextuelle Erzählstrategie dar, die Hickman von *Dune* entnimmt und in *Secret Wars* als ›My-

the« definiert. Es ist in diesem Zusammenhang wichtig herauszustellen, dass die Geschichte nicht nur eine Mythenästhetik (s. »Kapitel 4) oder mythische Strukturen aufweist (s. »Kapitel 5), sondern dass die erzählten Figuren gewissermaßen aktiv Mythen (re)produzieren; was zum – für mich – bemerkenswerten Zwischenfazit führt, dass Mythen nicht nur die Sache des_der Erzähler_in oder der ›bloßen‹ Struktur einer Geschichte sind. *Secret Wars* verschachtelt, wie *Dune*, »myth within myth within myth« (Rovner 1981).

Damit stellt Doom, wie Paul Atreides, keinen Messias im Sinne eines ›Erlösers‹ im herkömmlichen, christlichen Sinne dar, sondern er fungiert eher als ein Kulturheroe, der den Menschen Kulturtechniken oder kulturelles Wissen zugänglich macht. Julia List legt daher nahe, dass Paul Atreides die Rolle von Prometheus ausfüllt (vgl. List 2009: 40). In den griechischen Mythen stiehlt der Titan das Feuer vom Olymp, um es den Menschen zu geben (vgl. Hesiod 560–565 zit. n. Schönberger 2014: 45; 47; Apollodor I.7,1 zit. n. Hard 2008: 36). Dies kann auf die Interpretation herunter gebrochen werden, dass Prometheus den Menschen somit auch das Wissen beigestellt hat, wie Feuer gemacht wird. Paul Atreides‘ messianischer ›Mehrwert‹ besteht für die Fremden nicht in Form einer Erlösung im Jenseits, sondern durch seine aristokratische Ausbildung zum Feldherrn. Dieses Wissen über militärische Strategien gibt er dem Wüstenvolk weiter (vgl. List 2009: 40), um eine schlagfertige Truppe zur Rückeroberung seines Throns aufzustellen. Auch Doom gibt seinen Anhängerinnen eine Anleitung, wie sie im ›Krieg der Welten‹ gegen die Beyonders überleben können. Jedoch ähnelt Hickmans ›prometheischer Messias‹ stärker einer anderen Art von Erlöser: der griechischen Gottheit *Dionysos*.

Im Gegensatz zu den fernen Gött_innen des Olymps gilt Dionysos als menschnaher Gott; dessen Anwesenheit von den Menschen gespürt werden kann, die sich in intensiven Gefühlen und Erfahrungen äußert. Sein Kult ist daher von ekstatischen Erfahrungen (von griech. *ekstasis*, ›außerhalb von sich selbst stehen‹) geprägt; deren Ziel es ist, über ausgelassenes Tanzen und übermäßigen Weingenuss *enthusiasmos* (dt. ›von Gott erfüllt sein‹), die erfahrbare Präsenz und das persönliche Einswerden mit Dionysos, herbeizuführen (vgl. Powell 2009: 103). Besonders bemerkenswert erscheint die Parallele zwischen Dooms Black Swan-Kult und dem dionysischen Kult, wenn berücksichtigt wird, dass die Anhänger_innenschaft in beiden Kulturen von Frauen dominiert wird (Dooms Kult besteht ausschließlich aus Frauen). Auch in den Mythen hat Dionysos ein weibliches Gefolge, die Mänaden (›die Wahnsinnigen‹), die in ihrer wilden Ekstase Menschen förmlich in Stücke reißen können. Ebenso steht der Verlust der eigenen Identität im Zentrum der dionysischen Besessenheit (vgl. Powell 2009: 103f). Diese Selbstaufgabe kann auch bei Black Swan gefunden werden (s.

oberes Zitat). Dabei ist zu berücksichtigen, dass Dionysos nicht nur ›lysios‹, ›Erlöser‹, genannt wird, sondern dass der Kult auch das frühe Christentum in seiner Christusbeziehung beeinflusst hat (vgl. ebd.: 103; 104f).

Eine Brücke zwischen den Black Swans und den dionysischen Mänaden kann in *God Emperor of Dune* gefunden werden. Dort begeht Leto II. mit seiner ausschließlich aus Frauen bestehenden Leibgarde, den Fish Speakers, das Siaynoq-Ritual, in denen diese in seiner Anwesenheit die Substanz Melange konsumieren und in eine fanatische Ekstase fallen (vgl. Herbert 1981: 198–211).

»Some of them lifted their children toward Leto. The awe and submission was something absolute. If Leto ordered it, Idaho sensed, these women would smash their babies to death against the ledge. They would do anything!«

(Herbert 1981: 204f)

Ein ähnlich mörderischer Fanatismus kann auch bei Doms Black Swans entdeckt werden, deren Mord- und Zerstörungslust sich auf Doms Verlangen jederzeit steigern lässt. So erklärt er die gruppenpsychologischen Mechanismen seines Kults wie folgend:

»[...] acting on what you believe has a way of solidifying dogma. It changes the way. It changes the way you speak. In the doing, it becomes more real... and nothing is more attractive than sincerity. So my Swans grew... The more I demanded, the further they went. And the greater their actions, the more attention we attracted.«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 33: [16])

Wenn jetzt der Messias als Anwender der Sozialtechnologie ›Mythe‹ betrachtet wird, deutet diese Perspektive in *Dune* und in *Secret Wars* auch daraufhin, dass seine Rolle in den biblischen Ursprüngen nach eine – im heutigen Sinne – eigentlich *politische* Dimension besitzt: Der Titel ›Messias‹ beschreibt im Alten Testament zunächst den ersten König Israels, Saul, sowie David und seine Nachkommen. Der Begriff ›Messias‹ basiert auf der griechischen Schreibweise (griech. Μεσσίας) des aramäischen Wortes für ›Gesalbter‹ (aram. משיח *māšîḥā*; hebrä. משיח *hammāšîaḥ*), die im Neuen Testament zugunsten der griechischen Übersetzung Χριστός (›Christos‹) lediglich zweimal verwendet wird. Der Begriff wird im Levitikus (3 Mose) auf Hohepriester ausgeweitet (vgl. Waschke 2006: 1).

Die Königssalbung wird in altorientalischer Zeit ausschließlich im alten Israel als Einsetzungsritus praktiziert, und könnte von der ägyptischen Vasallensalbung abstammen, die dann mit dem Machtverlust Ägyptens im syrisch-palästinischen Raum an der Wende zum 1. Jahrtausend v. Chr. umgedeutet worden wäre (vgl. Waschke 2006: 2). Gesalbte Könige sind die Vermittler des Volkes zu Jahwe, und sind damit aller menschlichen Machtkontrolle und Mo-

ralitäten entzogen (vgl. ebd.: 1). Entgegen zeitgenössischer Assoziationen des Wortes ›Messias‹ mit dem Kommen eines vom weltlichen Leid erlösenden Heilsbringers findet sich kein Text im Alten Testament, der den Begriff mit der Erwartung eines zukünftigen Herrschers in Zusammenhang bringt. Der Titel steht später für »d[ie] allgemeine[] Hochschätzung Davids als de[m] ideale[n] Herrscher[] und als Maßstab für die Bewertung aller weiteren jüdischen Könige« (Waschke 2006: 3).

In der altbabylonischen Zeit (2.000–1.600 v. Chr.) können Könige unter bestimmten Voraussetzungen den Göttern gleichgestellt werden, indem sie die kosmische Ordnung durch die göttlichen Attribute ›Fruchtbarkeit‹ (wie der Gott Dumuzi), ›Gerechtigkeit‹ (wie der Sonnengott Šamaš) und ›Selbstbeherrschung‹ (in Bezug auf das Absehen von allzu extremer Gewalt; hier *entgegen* dem Kriegsgott Ninurta) aufrechterhalten (vgl. Jones 2005: 330f; 342). Dem König fällt demnach die Aufgabe zu, die Welt, wie sie ihm von den Göttern übergeben wurde, zu bewahren. Dies spiegelt sich in den königlichen Mythen der *Chaoskämpfe* wider (vgl. Bauks 2006: 1). In diesen wird die Ordnung in einer frühen Phase der Schöpfungsgeschichte durch ein das Meer oder die Flut personifizierendes ›Chaoswesen‹ bedroht, und von einem göttlichen Aspiranten im Kampf gerettet (vgl. ebd.: 4). An der Wende von der 18. zur 19. Dynastie (14.–13. Jh. v. Chr. (vgl. Bommas 2012: 78; 100)) dient die neuägyptische Flutmythe *Kampf des Wettergotts gegen das Meer* der politischen Legitimation des Königs, der mit der Rettergottheit gleichgesetzt wird (vgl. Schneider 2012: 174). Auch Jahwes biblische Auseinandersetzung mit Leviatan entspricht dem Chaoskampf-Motiv (vgl. Bauks 2006: 17; vgl. auch Jes 27,1). Als erste, belegte Variante gilt ein aus Mari stammender Text aus dem 18. Jahrhundert v. Chr., in der Nur-Sin, König von Aleppo, dem mariotischen König Zimri-Lim eine Prophetie des Wettergottes Adad zukommen lässt (vgl. Bauks 2006: 1; 7). Das Chaoskampfmotiv wird hier kurz in einem Rückblick erwähnt:

»Ich [Adad; Anmerk. M. Schw.] habe dich zurückgebracht auf den Thron deines Vaters und habe dir die Waffen gegeben, mit welchen ich gegen *Têmtum* (Tiamat) gekämpft habe.«
(Durand 2000: 83f zit. n. Bauks 2006: 7)

In seiner Comicgeschichte verarbeitet Hickman gemäß seiner mythopolitischen Erzählstrategie das königsideologische Chaoskampfmotiv, indem er Doom mit den Beyonders konfrontiert. Darin sind meines Erachtens strukturelle Ähnlichkeiten zur babylonischen Variante im *Enūma Eliš* zu finden, die sich auf das Verhältnis zwischen dem siegreichen Gott Marduk und dem Chaoswesen Tiamat konzentrieren.

Der Text *Enūma Eliš* stellt eine babylonische Kreationsmythe dar, die am vierten Tag des Neujahrsfestes (vgl. Powell 2009: 85) im Monat *Nisan* (April) rituell verlesen (und vermutlich

auch aufgeführt) wird. Die Mythe hat dabei zweierlei Funktionen: Sie ist zum Einen eine öffentliche Demonstration des geordneten Kosmos, und propagiert zum Anderen die zentrale Rolle des Königs für den Erhalt dieser Ordnung (vgl. Dalley 2008: 231f). In *Enūma Eliš* (dt. »Als oben«⁶⁵) erhebt sich die weibliche Salzsee Tiamtu (auch Tiamat) (vgl. Ceccarelli 2016) nach der Ermordung ihres Ehemanns, der Süßsee Apsu, gegen die Gött_innen, und damit gegen die von ihr bis dato mitgestaltete Schöpfung. Im Rat wird der Wettergott Marduk zum König der Gött_innen gewählt, und stellt die Ordnung wieder her, indem er Tiamtu tötet (vgl. Dalley 2008: 233–277). Da *Enūma Eliš* vor Statthaltern, Beamten, Höflingen und militärischen Befehlshabern vorgetragen wird, soll ihnen die Wichtigkeit des Königs für den Erhalt der weltlichen Ordnung mit Marduks Handeln vor Augen geführt werden, bevor sie ihre Treueschwüre erneuern (vgl. Dalley 2008: 232). Der Text dient daher als eine staatliche Mythe.

Es wird angenommen, dass die Zusammenstellung von *Enūma Eliš* mit dem Aufstieg der babylonischen Gottheit Marduk zu Beginn des 2. Jahrtausends v. Chr. (vgl. Livingstone / Haskamp 2011: 363) zusammenfällt, als dieser Enlil als Vorsteher des mesopotamischen Pantheons ablöst (vgl. Seri 2012: 5). In Mesopotamien besitzt jede Stadt eine eigene Stadtgottheit mit eigenem Kultzentrum, und Marduk ist der Patron von Babylon (vgl. Livingstone / Haskamp 2011: 363). Da die mesopotamischen Gottheiten in Kultstatuen »wohnen«, können die Stadtgött_innen von anderen Städten auch »entführt« werden (vgl. Bär 2009: 96f); weshalb auch angenommen wird, dass *Enūma Eliš* infolge einer Rückkehr der Mardukstatue verfasst worden ist (vgl. Dalley 2008: 229). Als Erstellungszeiträume werden Epochen vom 20. über das 12. Jahrhundert (vgl. Dalley 2008: 229) bis zum Beginn des 1. Jahrtausends v. Chr. für möglich gehalten (vgl. Ceccarelli 2016: 3). Aufgrund des möglichen Fehlens von *Enūma Eliš* in der babylonischen Oraltradition wird ein amoritischer Ursprung aus einer Episode des westsemitischen Wettergottes Addu angedacht, da dies auch eines der Synonyme für Marduk im *Enūma Eliš* ist (vgl. Dalley 2008: 229f).

Betrachtet man_frau die Geschlechterkonstruktionen des Epos, so fällt auch die Kultur / Natur-Dichotomie zwischen Marduk und Tiamtu auf: Beide sind kreierende Gottheiten; aber während Tiamtu als weibliches Wesen über biologische Reproduktion die Gött_innen, aber auch andere Chaoswesen, wie Drachen, Löwenmenschen und Dämonen, erschafft, erfindet Marduk indessen kulturelle Gegenstände wie den Bogen oder das Fischer_innennetz (vgl. Seri

⁶⁵ Der Titel des Textes referenziert auf die ersten beiden Worte dieser Mythe: »Als oben der Himmel noch nicht existierte / und unten die Erde noch nicht entstanden war – / gab es Apsu (*Süßwasserstrom*), den ersten, ihren Erzeuger, / und Schöpferin Tiamat (*Salzflut*), die sie alle gebar« (Powell 2009: 85; mein Fettdruck).

2012: 11f); auch ordnet er die Zeit, formt die Geographie und Kultzentren des Landes, und regelt den Gang der Himmelskörper (vgl. Dalley 2008: 228). Nach Tiamtus ›Verrat‹ spielen keine weiblichen Gottheiten irgendeine Rolle für die ›Zivilisierung‹ der Welt (vgl. Dalley 2008: 228). Marduk ist im *Enūma Eliš* der zentrale Kulturheroe.

Der wesentliche Aspekt, der bezüglich Dooms Apotheose angetroffen werden kann, findet sich bei Marduks kosmologischen und kulturellen Leistungen. Für Dooms Aufstieg zum Gottkönigtum spielt, wie bei Marduk, die Tötung einer schöpfungsbedrohenden Gegnerschaft eine zentrale Rolle: Während der babylonische Held das Chaoswesen Tiamtu bezwingt, vernichtet Doom die Beyonders. Diese Todesopfer spielen aber für die nachfolgende Kreation beider Helden eine erhebliche Rolle. Marduk erschafft aus Tiamtus Leichnam das Universum, indem er sie »wie einen gedörrten Fisch [spaltet]« und daraus den Himmel formt (Ceccarelli 2016: 4). Aus ihrem Speichel werden die Wolken und aus ihrem Schädel ein Berg; aus ihren Augenhöhlen entspringen Euphrat und Tigris (vgl. Ceccarelli 2016: 4). Die Ähnlichkeit zu Hickmans Comic besteht nun darin, dass Doom ebenfalls aus Überresten etwas erschafft: Er kreiert aus den Überbleibseln der zahlreichen kollidierten Erden den Planeten Battleworld, den er mithilfe der gestohlenen Beyonders-Kräfte gestaltet. Demgegenüber kann auch argumentiert werden, dass Doom aus dem Leichnam des Multiversums eine neue Welt erschafft, was das marduk'sche Schöpfungsmotiv etwas deutlicher hervortreten ließe. Nichtsdestotrotz nehmen sowohl Doom als auch Marduk eine zentrale Rolle für die Kultur und die politische Ordnung der Welt nach der Gött_innentötung ein.

»I decided early on that [...] Battleworld was a combination of a whole bunch of worlds, and there was only one true god, Doom [...].«
(Hickman zit. n. Richards 2015)

Abschließend möchte ich noch kurz auf den Aspekt der Staatsmythe zu sprechen kommen. Wie Babylon *Enūma Eliš* als gesellschaftslegitimierende Mythe besitzt, so verwendet auch Hickmans Gottkaiser Doom eine eigene Staatsmythe, mit der er das kulturelle Gedächtnis für seine Zwecke beeinflusst. Das Interessante hierbei ist, dass er auf die in Kapitel 4 erwähnte Kurationsmythe von Captain Universe zurückgreift (s. o. S. 111).

»There was nothing. Followed by everything. Swirling, burning specks of creation that circled life-giving
suns. And then... we **raced** to the light.«
(Hickman, *The Avengers* (2012) Nr. 6: [2])

Wie auf S. 114 ebenfalls thematisiert wurde, wiederholt sich dieser Ausspruch in Variationen – jedoch bleibt deren Zusammenhang oder Überlieferungsfluss von Captain Universe zu Doctor Doom erzählerisch von Hickman unerklärt, sodass die wiederkehrende Rezitation als ein

extradiegetisches⁶⁶ Erzählmotiv gewertet werden muss, wie bereits in Kapitel 4 festgestellt wurde.

Doom eignet sich nun diese Mythe an und ergänzt sie mit einem Zusatz:

»There was **nothing**. Followed by **everything**. Swirling, burning specks of creation that circled life-giving
suns. God Doom... created the **Light**.«

(Hickman, *Secret Wars* (2015) Nr. 2: [9]; vgl. auch Abb. 6; S. 112)

Diese Mythe fließt in Dooms Battleworld-Gesellschaft ein, um Dooms Anspruch als Gottkaiser zu legitimieren, wie ihre sporadische Übernahme in einer ausführlicheren Version auf einem Begräbnis für den Illuminati Doctor Strange gezeigt werden kann, welcher gegen Ende der Handlung zu Doom übergelaufen ist:

»Before the world, there was ether... We cannot call it **heaven** or **forever**, or any other joyful thing... ...for it was **nothing**. And in this ocean of absence, there was only God Doom and his first disciple: our fallen leader, **Stephen Strange**. Think on it, brothers and sisters: There was nothing, and then... there was **everything**. And the only witness to the miracle of creation besides the All-Father himself was the good Sheriff Strange.«

(Hickman, *Secret Wars* (2015) Nr. 5: [1])

Die Aufgabe des zweiten Hauptkapitels war es, den religionssemiotischen Aufbau der Geschichte und die intertextuellen Strategien des Erzählers Jonathan Hickman offenzulegen. Dafür soll vor allem die Wichtigkeit des Konsultierens und des Abgleichens von ›verwandten‹, ›wesensgleichen‹ (möglichen) Quellentexten wie *When Worlds Collide* oder der *Dune*-Serie nochmals betont werden, die auch in der religionsästhetischen Arbeit eventuell ›unsichtbare‹ Strukturen oder Inhalte sichtbar machen, indem solche Texte sich auch religiöse Elemente aneignen, und damit als Vorbild für andere religionsunterhaltende Texte dienen können.

Auch bleibt (nochmals) festzustellen, dass ein Text nicht nur als ›religiös‹ wahrgenommen werden kann, sondern dass ›Religion‹ als Teil des kulturellen Zeichensystems in Form von Erzählstrategien auch von Texten *verwendet* werden kann. Figuren können in säkularen Geschichten z. B. eine religiöse Sprache gebrauchen, die zur Ausbildung von Parallelstrukturen führen kann. Deshalb muss diese innertextliche, religiöse Sprache meines Erachtens *ernstgenommen* werden, da Autor_innen sie bewusst einsetzen können, um ihre Geschichten über

⁶⁶ Der Begriff ›Extradiegetisch‹ meint jene Erzählebene, die sich auf den Diskurs einer Geschichte bezieht, und steht, sozusagen, ›über‹ der Handlungsebene (Diegese). Während die Charaktere auf der diegetischen Ebene angesiedelt sind, ist die Extradiegeese als die Domäne des_der Erzähler_in anzusehen, worüber ein_e Autor_in seine_ihre Handlung kommentieren kann (vgl. Fludernik 2006: 171).

religiöse Zeichen mit zusätzlichen Ebenen auszustatten. Daher sind Mythen und ›Religion‹ als erzählerische Ressourcen nicht nur ›bloße‹ Mytheme oder ›Beiwerk‹, sondern selbst aussagekräftige Bestandteile *innerhalb* der Geschichte, die wesentlich zur Interpretation beitragen können.

Im nachfolgenden III. Hauptteil wenden wir uns der ›Kunst des Mytheninterpretierens‹ zu, die hier als die *Mythologie* eines Textes verstanden wird. Während der II. Hauptteil der Arbeit darauf abzielte, mythische Strukturen und religiöse Erzählstrategien sichtbar zu machen, konzentriert sich der nächste Abschnitt nämlich auf das Lesen und Verstehen dieser Strukturen und auf Erzählvorgänge in ihrer Gesamtheit. Das Ziel des letzten Kapitels ist es daher, das hintergründige Weltbild und die Funktion dieser Mythenstrukturen herauszuarbeiten. Dafür wird auch Hickmans Mythenverständnis weiter ausgearbeitet und vertieft, um zu betrachten, wie er das zugrundeliegende Thema der ›Menschendämmerung‹ diskutiert.

III.

The Epic of Doomed Creation oder Die Mythologie der Entzauberung

7. Menschendämmerung: Wie Mythen in Supermenschencomics zu verstehen sind

Im I. Hauptteil wurde über mehrere Einzelkapitel hinweg festgestellt, dass der Begriff ›Mythe‹ kritisch zu betrachten ist, da er mit Zuschreibungen verbunden ist, die sich auf die Kolonisierung der Welt und auf die imaginierte Überlegenheit des neuzeitlichen, ›Westlichen Menschen‹ gegenüber den als in der Vorzeit verhafteten, angeblich rückständigen ›ethnischen‹ Gruppen begründen. Die Erzählungen zeitgenössischer, ›nicht-Moderner‹ Völker sind, wenn sie als ›Mythen‹ betrachtet werden, in einer solchen Überzeugung pseudo-geistesarchäologische Einblicke in die ›primitive‹ Frühgeschichte der menschlichen Psyche (»Kapitel 2). Erst in der deutschen Romantik wird die attributive Bezeichnung von Erzählungen als ›Mythe‹ zu einem symbolischen Kapital, das im Zuge der ›Modernisierung‹ verlorengegangen ist, und neu (oder wieder) durch die Künste erzeugt werden muss (»Kapitel 3).

Wird nach Mythen z. B. in der Science Fiction oder in Supermenschencomics gesucht, ist deren Begriffsbildung zu berücksichtigen: Auch sie ist nicht ›selbstverständlich‹ und apriorisch – denn, was sich als eine ›Mythe‹ qualifiziert, beruht auf dem jeweils eingenommenen, fachhistorisch bedingten Diskurs, der, ideell gedacht, am akademischen ›Stammbaum der Mythendiskussion‹ einen Zweig oder einen ganzen Ast besetzt. Keine Disziplin praktiziert eine *theory of everything*, die alle Mythenbegriffe und -theorien unter sich vereinheitlicht. ›Mythe‹ ist demnach als ein Begriff zu verstehen, dessen Verwendung individuell aus der Perspektive seiner Sprecher_innen gesehen werden muss (emisch) – d. h. die Bedeutung des verwendeten Wortes ›Mythe‹ muss gegebenenfalls mit jeder Untersuchungseinheit stetig neu erarbeitet werden.

Daher wurde im II. Hauptkapitel die narrative Religionssemiotik als methodisches Instrument vorgestellt, um die Vielfalt dieser Perspektiven möglichst wertfrei und pluralistisch zu

untersuchen, und um den Begriffsgebrauch einer Untersuchungsgruppe oder eines Individuums verstehen zu lernen (»Kapitel 4). Als religionswissenschaftliches, zeichentheoretisches Werkzeug beschäftigt sich die narrative Religionssemiotik mit dem Erzählen religiöser Zeichen. Zeichen sind Kommunikationseinheiten – einzelne Reize, die über selektives, interpretatives Erkennen in der individuellen, menschlichen Wahrnehmung entstehen. In diesem Fall werden Gött_innen, Held_innen und andere mythische Bestandteile als Zeichen verstanden. Diese sind in einer dynamischen, transkulturellen, transmedialen Ressource zusammengefasst, deren Inhalt von dem_der jeweilige_n Ethnograph_in für *jede* Untersuchungsgruppe neu erschlossen wird, da erzählerische Ressourcen als soziale Konstrukte gesellschaftlichen Wandlungskräften unterliegen (vgl. dazu Kapitel 3, S. 49–56). »Religion« wird in der narrativen Religionssemiotik in Anlehnung an Clifford Geertz als ein kultureller Text verstanden (vgl. dafür Geertz 1973b: 452f); dessen »Einzelzeichen« (bspw. Symbole, Figuren, Kosmologie, Mythen oder Riten), Themen oder Strategien in (säkular) medialen Bereichen aufgenommen, und bewusst zur Kommunikation verwendet werden können (vgl. dazu auch Kottas / Schwarzenbacher 2019 [im Erscheinen]). »Mythe« ist demnach ein Erzählakt, der sich mythischen Zeichenressourcen (z. B. der griechischen Mythologie) bedient und / oder versucht, über den Einsatz mythischer Zeichen eine Plattform zu schaffen, um *etwas* zu kommunizieren.

Indem wir diese religionssemiotische Methode an Jonathan Hickmans Comicserien *The Avengers*, *New Avengers* und *Secret Wars* angewendet haben, konnten wir dann in den darauffolgenden Kapiteln 5 und 6 feststellen, dass Mythen von einem_einer Erzähler_in auf zahlreichen Ebenen einer Geschichte kommuniziert, und zur erzählerischen Entfaltung eingesetzt werden können. Der Kreativitätsprozess ist bei ihm nicht Teil einer Missionierungsstrategie oder religiösen Belehrung, sondern Hickmans »Spielen mit Mythen« ist als Religionsunterhaltung zu verstehen (»Kapitel 4), die die Konsument_innen hauptsächlich unterhalten und zugleich moralisch bilden soll – wie wir in diesem Kapitel eingehender sehen werden.

Da sich das II. Hauptkapitel vornehmlich mit der »bloßen« Zeichenverwendung beschäftigt hat, wurde in »Kapitel 5 darauf wertgelegt, mythische Handlungsmotive (Mytheme) in Hickmans Geschichte herauszuarbeiten. Dadurch konnte festgestellt werden, dass der Comicautor für seine Erzählung um kollidierende Erden Handlungsmotive aus dem Flutmythos entnommen hat. Das Leben wird dort nicht durch eine Flut, sondern durch den Zusammenprall mit einem Planeten bedroht. Die Überlebenden entkommen der Zerstörung mit einem Raumschiff. Als Verbindungsbrücke zu den »klassischen« Flutmythen dient Hickman vermutlich der Science Fiction-Roman *When Worlds Collide* (1933) von Philip Wylie und Edwin Balmer, der ähnliche Motive (kollidierende Planeten und rettendes Raumschiff) unter deutlichen Ver-

weisen auf die *Noah-Geschichte* behandelt. Bemerkenswert ist, dass die mythische Motivik – sowohl in *When Worlds Collide*, als auch in *New Avengers* – erst über die allegorisierende Sprache religiöser Protagonist_innen operiert.

Diese Erkenntnis machte indes das Thema für »Kapitel 6 zugänglich. Dort wurde Hickmans Verwendung religiöser Zeichen und Konzepte als intertextuelle Erzählstrategie erklärt, die er vom Science Fiction-Autor Frank Herbert (*Dune*) übernommen hat. Dafür wurde Hickmans Mythenästhetik über das *Novum* – einem narrativen Erzählinstrument aus der Science Fiction – betrachtet, das (noch) nicht (oder niemals) existierende, technische Neuheiten (z. B. eine Zeitmaschine) beschreibt. Gemäß Herberts Ansatz, Religion als soziopolitisches *Novum* zu verwenden, wird das Mythen erzählen in Hickmans Geschichte ebenfalls zu einer Sozialtechnologie, die das Verhalten von Menschen steuern und somit zur Regulierung von Gesellschaft dienen soll. Dafür inkorporiert Hickman u. a. das mythische Motiv des *Chaoskampfes*, das als eine politische Mythe im babylonischen Schöpfungsbericht *Enūma Eliš* verwendet wurde, und dem (menschlichen) Gottkönig die Aufgabe der Aufrechterhaltung der kosmischen Ordnung zuschreibt, und ihn dadurch legitimiert.

Mit diesen zwei Hauptmotiven, dem Flutmythos und dem Chaoskampf, kommen wir in diesem dritten Hauptkapitel zur letzten Stufe des Verstehen-lernens von Jonathan Hickmans Erzähltätigkeit. Wie oben bereits erwähnt wurde, nehme ich an, dass der Comicautor mit seiner narrativen Religionsästhetik eine Plattform errichtet, die *etwas* kommunizieren möchte. Um dieses ›Etwas‹ – um den ›Sinn‹ oder die ›Lehre‹ der Geschichte herauszufiltern, ist es notwendig, die einzelnen mythischen Zeichen vernetzt zu *interpretieren*. Diesen Vorgang der Mytheninterpretation bezeichne ich hier als die ›Mythologie‹ der Geschichte. Mit diesem Begriff greife ich auf die ursprüngliche Bedeutung von ›Mythologie‹ als die *Interpretation mythischer Erzählungen* zurück (s. o. S. 33).

In diesem Kapitel wird demonstriert, wie Religion und Mythen über die mediale Ästhetik des Supermenschencomics zu lesen sind, und wie Mythos in diesem Medium kommuniziert wird. Da Zeichen erkennen bzw. Erzählzeichen lesen »immer einen Interpretationsprozess voraussetzt« (Reblin 2012: 75), ist es auch notwendig, den Kontext und die spezifische Ausdrucksmöglichkeiten eines Mediums zu berücksichtigen. Ohne Orientierungshilfen und ohne ein Mindestmaß an comicwissenschaftlicher Expertise wird eine ernstzunehmende Interpretation nicht gelingen, weswegen ich in diesem Kapitel auch angemessen auf die interpretative Logik des Supermenschencomics eingehen werde.

Ziel dieses letzten Kapitels ist es, die Grundaussage von Hickmans *Avengers*-Geschichte herauszuarbeiten, und die Leser_innen zu den zwei interdependenten Konzepten des dritten Hauptteils hinzuführen – dem *Kosmischen Pessimismus* und der *Existentiellen Mythologie*.

Der erste Abschnitt führt die Leser_innen daher in die allgemeine Mytheninterpretation ein. Hier stellt sich die Frage, wie Mythen zu verstehen sind. Anschließend wird der Aufbau und das Gött_innenbild des Marvel Comics-Kosmos behandelt. Dafür wird insbesondere der Einfluss der *Alien Gods*-Vorstellung auf die ›kirbyeske Pantheonbildung‹ betrachtet (ab S. 186). In diesen Erkenntnissen wird Hickmans Motivik eingebettet, sodass sich ein bestimmtes Weltbild, der Kosmische Pessimismus, abzeichnet (ab S. 196), welcher anhand der Schöpfungsgött_innen des Marvel-Multiversums, den Beyonders, als ›Science Fiction-Philosophie‹ genauer erläutert und nachgewiesen wird. Dem folgt der Abschnitt über die existentielle Mythologie (S. 205ff), in der Hickman menschliche Existenz und moralische Fragen im Angesicht eines indifferenten Universums diskutiert. Für diesen Interpretationsansatz werden vor allem Friedrich Nietzsches Übermensch-Konzept und seine Moralkritik aufgegriffen und mit dem von Hickman initiierten moralischen Supermenschendrama abgeglichen. In diesem letzten Abschnitt wird eingangs auf die funktionale Bedeutung von Superheld_innen als moralische Allegorie hingewiesen, und daran anschließend das Übermenschkonzept in den Vorstellungen zum/zur Superheld_in hinterfragt (S. 211ff). Diese Problemstellung wird letztlich auf Hickmans Comicgeschichte übertragen, und die Grundaussagen der Handlung werden an Schlüsselstellen als existenzphilosophische Fragestellung analysiert (S. 221ff). Danach werden die Kernthesen dieser Arbeit in Hinblick auf die narrative Religionssemiotik als ein Modell einer religionswissenschaftlichen Erzähltheorie in der Schlussfolgerung abschließend zusammengefasst (*Mythenröte?*, s. S. 235).

Mythen verstehen:

Schlüsselfragen der Mythologie

In der narrativen Religionssemiotik sind drei Begriffe zentral: Erzählzeichen, Erzählressource und Bedeutung. Möchte ein_e Erzähler_in bspw. eine griechische Mythe (nach)erzählen, so benötigt er_sie Wissen über die griechische Erzählwelt – über dort beheimatete Gött_innen, Held_innen, Fabelwesen, über ihre Abenteuer und über die Handlungsabläufe. Dieses Wissen eignet sich ein_e Erzähler_in über Recherchen an, oder hat bereits über indirekte Kontakte eine vage Vorstellung, wie diese Mythe abläuft. In beiden Fällen greift er_sie auf die Erzähl-

ressource, dem *Mythos*, zu, und übernimmt die einzelnen Zeichen, indem er_sie die Geschichte individuell wiedergibt.

Dabei verbleibt es aber nicht nur bei der ›bloßen‹ Verwendung dieser narrativen Zeichen. Zeichen sind schließlich nicht ›bedeutungsleer‹, sondern entstehen erst durch den *Prozess der Interpretation* (vgl. Reblin 2012: 74f; 79–81). Die Zeichen ›Zeus‹ und ›Herkules‹ verkörpern etwas; sie sind *Ausdrücke* in der Geschichte, die über einen Kontext mit einem Inhalt verknüpft werden (vgl. ebd.: 79f) – d. h. sie erhalten über die Interpretation eine *Bedeutung*. Freilich muss festgehalten werden, dass *jede* Identifikation eines Zeichens dem Interpretationsprozess obliegt (vgl. Reblin 2012: 74): Der Zeichenträger ›Stuhl‹ muss erst mal als Zeichen *wahrgenommen* und dann als ›Stuhl‹ *interpretiert* werden. Daher sind mythische Zeichen als bereits *vorinterpretierte*, aber jederzeit *neu interpretierbare* Zeichen zu verstehen. Zum Beispiel verweist der Name ›Zeus‹ in erster Linie auf den bekannten griechischen Wettergott. Diese Interpretation orientiert sich an einer *kulturellen Vereinbarung*, die sich im Zuge gesellschaftlichen Wandels verändern oder kontextbezogen umgedeutet (z. B. ironisiert) werden kann (d. i. Arbitrarität des Zeichens vgl. dafür Müller / Grimm 2016: 23f).

Die Mytheninterpretation, die ›*Mythologie*‹, orientiert sich an zwei Schlüsselfragen, die eigentlich bis an den Anfang der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Mythen zurückreichen: (1) ›Was erzählen Mythen eigentlich?‹ und (2) ›Wofür stehen die einzelnen Figuren in einer Mythe?‹

Der in dieser Arbeit verwendete Begriff ›*Mythologie*‹ wird nicht als eine ›Sammlung von mythischen Geschichten‹ oder als ›Mythenkunde‹ verstanden, sondern orientiert sich an dessen griechischer Wurzel *mythos légein*, ›[die] Mythe sagen‹, (vgl. Bellinger 2002: 345) und interpretiert sie als ›die Aussage der Mythe‹ um. Wie Mythen nun zu interpretieren sind, leite ich von ›alten‹ Mythentheorien ab, die allerdings auf der Annahme beruhen, dass sie als kognitive ›Missbildungen‹ auf der Naivität des frühen Menschen basieren würden. Als ein kurzes Beispiel dient uns dafür der ›Vater der Religionswissenschaft‹, der deutsch-englische Indologe Friedrich Max Müller: Als Anhänger eines ›arischen Biedermeierideals‹ missbilligt Müller die Gewalt und die sexuellen Ausschweifungen in den Epen von Homēr und Hesiod. Er sieht sie als ein Produkt einer nachträglichen Verblödung der Menschheit, deren arischer Monotheismus nach der Schaffung der indischen Veden moralisch verfallen sei. Ursprünglich hätten ›die Arier‹ nämlich ihre religiösen Vorstellungen ›klar‹ ausgedrückt (vgl. Von Hendy 2001: 81): Die Namen der Gött_innen, so Müllers Vorstellung, stünden eigentlich für bestimmte Himmelskörper (vgl. Kirk 1990: 43), welche die Menschheit im mythischen Zeitalter

allmählich vergessen und zu mythischen Geschichten missgestaltet hätten. Mythen sind für Müller demnach eine Folge einer ›Krankheit der Sprache‹ (vgl. Kirk 1990: 43; Von Hendy 2001: 81f; auch Powell 2009: 35f).

Bereits seit dem 6. Jahrhundert v. Chr. wird der dargestellte Inhalt von Mythen aufgrund ihrer Gewalt und Unmoral als ›falsch‹ angezweifelt (z. B. Xenophanes von Kolophon, s. o. S. 61n). Platon verwirft im 4. Jahrhundert v. Chr. die Darstellungen in traditionellen Mythen, führt aber im Zuge seiner Unterscheidung der materiellen von der ewigen Welt der ›Ideen‹ oder ›Formen‹ (griech. ›eide‹; daher auch Idealismus) ein neues Mythenverständnis in den akademischen Diskurs ein: die allegorische Mythologie (auch *Allegorese*) (vgl. Powell 2009: 18f). Dieser Ansatz vertritt die Ansicht, dass die erzählte Geschichte auf eine andere, verborgene Bedeutung verweist. So erzählt Platons Atlantis-Bericht nicht eine historische Begebenheit nach, sondern das Erzählte bildet eine philosophische Utopie ab (vgl. Powell 2009: 19). Das Wort ›Allegorie‹ stammt vom altgriechischen ἀλληγορία (*allegoría*) ab (vgl. Brisson 1996: 43), und meint »etwas, auf eine andere Weise sagen« (Powell 2009: 19). In der allegorischen Interpretation werden Elemente und / oder der Ablauf einer Erzählung in einen neuen Zusammenhang gebracht und umgedeutet (vgl. dazu Powell 2009: 19).

Als ein Beispiel für die Unterscheidung zwischen tatsächlichem Inhalt und allegorischer Bedeutung kann uns die oben wiedergegebene Daphne-Mythe dienen (dazu s. o. S. 129):

»So kann etwa Daphnes Verwandlung in einen Lorbeerbaum auf der Flucht vor Apoll als eine Allegorie der Keuschheit verstanden werden. Die Geschichte soll nicht bedeuten, dass ein Mädchen [...] wirklich in einen Baum verwandelt wurde, sondern dass sexuelle Enthaltsamkeit, zumindest für eine Frau, ein erstrebenswertes

Gut sein kann.«

(Powell 2009: 19)

In einer allegorischen Betrachtung verkörpert das Erzählzeichen ›Daphne‹ somit die ›Jungfräulichkeit an sich‹ (vgl. Powell 2009: 19f). Da Mythen als unwahre, moralisch-horrende und später heidnische Geschichten gesehen werden, dient die Allegorese mitunter der Rechtfertigung für die Beschäftigung mit diesen Erzählungen, indem behauptet wird, dass sie ja eigentlich auf einen akzeptablen philosophischen, moralischen, religiösen oder wissenschaftlichen Bezugsrahmen verweisen (vgl. Powell 2009: 19f). Im christlich dominierten Mittelalter werden die ›heidnischen Geschichten‹ bspw. als historische Zeugnisse gedeutet (Euhemerismus). Aus dieser Perspektive waren die Gött_innen eigentlich Menschen, »die von ihren Zeitgenossen, denen sie [...] außerordentliche Dienste erwiesen hatten, als Götter verehrt« wurden (Brisson 1996: 172) – eine Ansicht, die von den christlichen Apologeten und Kirchenvätern übernommen wird, um die Heid_innen über ihre angebliche Abergläubigkeit zu diskreditieren (vgl. ebd.). Demge-

genüber werden die Gött_innen aber auch in die mittelalterliche Kosmologie aufgenommen, indem sie mit den Sternen oder Sternbildern gleichgesetzt werden, und über ihre Eigenschaften die Wirkung zwischen Mikro- und Makrokosmos symbolisiert wird (vgl. Brisson 1996: 175f). Auch werden die Episoden aus Ovids *Metamorphosen* im altfranzösischen Werk *L'Ovide moralisé* (Anfang 14. Jh.) unter Einbezug der Bibel von ihrem_ihrer unbekannte_n Autor_in als eine moralische Belehrung im Sinne des Christentums gedeutet (vgl. ebd.: 179).

Die allegorische Mythologie sorgt damit zwar dafür, dass die Mythen und Gött_innenbilder bis in die Neuzeit ›überleben‹ (vgl. Brisson 1996: 180); sie steht aber auch für die homogenisierende Frage: ›Was sagen eigentlich (alle) Mythen aus?‹ – der im Verlauf der Wissenschaftsgeschichte mit verschiedenen allegorisierenden Modellen entgegnet wird, welche den Inhalt dieser »aus der Vorzeit überlieferten, oft seltsamen oder unverständlichen Geschichten« (Powell 2009: 17) erklären sollen. In diesem Betrachtungswinkel steht eine Figur in einer Mythe (wie Daphne oben) für ›etwas Anderes‹. Darunter findet sich die naheliegende Interpretation, dass die Gött_innen für natürliche Phänomene stehen (Naturallegorese). Diese Ansicht wird durch Friedrich Max Müller vertreten: In seiner Theorie stehen die Gött_innen ursprünglich für Himmelskörper, wie Sonne und Mond, und für meteorologische Phänomene (vgl. Kirk 1990: 40). Lange vor Müller setzt bereits die stoische Schule der Antike auf eine ähnliche, etymologische Methodik in ihrer Mytheninterpretation, indem z. B. Kronos (fälschlicherweise) mit *chronos* – mit der Zeit gleichgesetzt wird. Dadurch sagt die Stelle in Hesiods *Theogonie*, in welcher Kronos seine eigenen Kinder frisst, aus stoischer Sicht aus, dass ›ein Zeitalter nach dem anderen vergehe‹ (vgl. Powell 2009: 20). Die mythischen Protagonist_innen können aber auch verschiedene moralische Zustände verkörpern, die erzählerische Aussagen zum richtigen Verhalten darstellen. Das Daphne-Beispiel kann dadurch »als eine Ermahnung für junge Mädchen verstanden w[er]d[en], auf ihre Keuschheit zu achten« (Powell 2009: 23). In einem anderen Beispiel stehen die Göttinnen in der Episode des ›Parisurteils‹ für die drei Lebensformen, für die sich ein junger Mann (Paris) entscheiden kann: Aktiv (Hera), kontemplativ (Athene) oder sinnlich (Aphrodite) (vgl. ebd.). Paris' Entscheidung für Aphrodite (Sinnlichkeit) führt schließlich zum trojanischen Krieg, und impliziert in einer moralischen Interpretation die Tücke eines sinnlichen Lebensstils.

Diese Interpretationsansätze des ›mythischen Zeichenlesens‹ möchte ich in kritischer Distanz für diese Arbeit aneignen. Die Übernahme resultiert aus meiner Ansicht, dass, wenn mythische Zeichen in einer Erzählung eingesetzt werden, diese allegorisch für ›etwas Anderes‹ stehen (können). Ich gehe daher davon aus, dass Jonathan Hickman mythische und religiöse Zeichen in seiner Geschichte verwendet, um eine Kernaussage zu allegorisieren. Weiters

nehme ich an, dass ein erzähltes System an mythischen Zeichen – zumindest im Rahmen dieser Untersuchung – eine ätiologische Funktion hat. ›Ätiologisch‹ meint in diesem Zusammenhang ›erklärend‹, und bezieht sich eigentlich darauf, dass Mythen den Ursprung oder die Ursache eines Phänomens, einer Sitte oder einer anderen natürlichen Kuriosität erklären sollen (vgl. Kirk 1990: 53).

Als ein Beispiel für eine ›klassische‹, ätiologische Mythe soll uns die Geschichte von Blodeuedd (in engl. Aussprache *Blod-éye-ethe* (vgl. Davies 2008: xxxv)) aus dem vierten Zweig des walisischen *Mabinogion*⁶⁷ dienen:

Um den Helden Lleu⁶⁸ zu verehelichen, erschaffen ihm sein Onkel Gwydion⁶⁹ und der König Math eine Gemahlin aus Blumen, die sie auf den Namen ›Blodeuedd‹ (wal. ›Blumen‹ (vgl. Davies 2008: 243n)) taufen. Als Lleu Maths Hof besucht, nimmt Blodeuedd den Reisenden Gronw⁷⁰ aus Gastfreundschaft bei sich auf. Beide verlieben sich jedoch ineinander und planen daraufhin, Lleu zu ermorden. Da der Held aber nur in einer bestimmten Haltung getötet werden kann, entlockt Blodeuedd ihm unter vorgetäuschter Sorge das Geheimnis⁷¹. Sie bittet ihn diese Haltung einzunehmen, und als Gronw ihn töten will, verwandelt sich der Held in einen Adler und fliegt davon. Lleus Onkel Gwydion verwandelt Blodeuedd zur Strafe in einen Vogel, und benennt sie in ›Blodeuwedd‹ um. Aufgrund ihrer Untreue muss sie sich vor den anderen Vögeln verstecken, und kann nur nachts hervorkommen (vgl. Davies 2008: 58–63). Am Ende schließt diese Episode mit einer Erklärung:

»*Blodeuwedd* is ‘owl’ in today’s language. And for that reason [what Blodeuedd did to Lleu; Anmerk. M. Schw.] the birds hate the owl: and the owl is still called *Blodeuwedd*.«⁷²
(*Mabinogion* 4 zit. n. Davies 2008: 63)

⁶⁷ Das *Mabinogion* ist eine walisische Sammlung von elf Erzählungen, die sich hauptsächlich auf zwei mittelalterliche Manuskripte (1382 bis ca. 1410) beziehen: das *White Book of Rhydderch* und das *Red Book of Hergest*. Der Name der Sammlung geht auf einen Schreibfehler des Wortes *mabinogi*, ›Jugendgeschichten‹, zurück. Dieser beruht auf dem Irrtum der englischen Übersetzerin Lady Charlotte Guest, die im 19. Jahrhundert *Mabinogion* als den Plural von *Mabinogi* missverstand. Auch ist zu beachten, dass das *Mabinogion* ein Modernes Werk ist, das keine einheitliche Handlung besitzt. Aus diesen elf Texten bilden vier eine Gruppe, *the Four Branches of the Mabinogion*, da sie mit derselben Formel schließen. Unter den Erzählungen des *Mabinogion* finden sich auch ältere Versionen der Artussage und Elemente aus der keltischen Mythologie, die zu Teilen als Ritterromane verfasst sind (vgl. Davies 2008: ix–xi).

⁶⁸ engl. Aussprache: ›*Li-eye*‹ (vgl. Davies 2008: xxxvi).

⁶⁹ engl. Aussprache: ›*Góoyd-eeon*‹ (vgl. Davies 2008: xxxv).

⁷⁰ engl. Aussprache: ›*Gróh-noo*‹ (vgl. Davies 2008: xxxv).

⁷¹ »By making a bath for me on a riverbank, and constructing an arched roof above the tub, and then thatching that well and watertight. And bringing a billy-goat, [...] and standing it beside the tub; and I place one foot on the back of the billy-goat and the other on the edge of the tub. Whoever should strike me in that position would bring about my death« (*Mabinogion* 4 zit. n. Davies 2008: 60).

⁷² ›Blodeuwedd‹ bedeutet sowohl ›Blumengesicht‹, als auch ›Eule‹ (vgl. Davies 2008: 244n). Diese Episode soll damit nicht nur das natürliche Verhalten der Eule (Nachtaktivität), sondern auch den ›eigentümlichen‹ Namen der Eule erklären.

Dieser Ansatz, Mythen eine ätiologische Funktion zuzuweisen, stammt aus der evolutionistischen Denkschule (s. o. S. 39), die sie als ›primitive Wissenschaft‹ deutet, und besonders vom schottischen Schriftsteller und Ethnologen Andrew Lang (*The Blue Fairy Book*, 1892) im 19. Jahrhundert popularisiert wird. Lang vertritt hierbei die Ansicht, dass Mythen nicht nur natürliche Phänomene abbilden, sondern immer eine erklärende Funktion übernehmen. Der Begriff ›Ätiologie‹ stammt vom griechischen *aition* (dt. ›Ursache‹) ab, und bedeutet vermutlich ›Ursachenlehre‹. Wie im Fall der bereits erwähnten Ansätze ist auch die ätiologische Perspektive keine Universallösung, da nicht alle Mythen etwas erklären (laut Kirk z. B. die Geschichte vom Goldenen Vlies) (vgl. Kirk 1990: 53f).

Daher bezeichnet ›ätiologisch‹ in dieser Arbeit die Annahme, dass über das Mythenerzählen eine Kommunikationsplattform errichtet wird, über die ein_e Erzähler_in einen philosophischen Sachverhalt in Form einer Allegorie bespricht. Dieser Ansatz entlehnt sich aus dem platonischen Umgang mit Mythen, und steht etwaigen (evolutionistischen) Assoziationen von ›Mythen als eine Form von ›primitiver Philosophie‹ (E. B. Tylor) (vgl. Segal 2004: 14) entgegen, die ich entschieden ablehne. Dieser Ansatz fokussiert sich vielmehr auf die Kreativität und das Können eines_einer Geschichtenerzähler_in, welche_r, wie Platons Atlantis-Bericht, ›das Eine‹ erzählt und ›das Andere‹ versteckt ›mittransportiert‹. Für Platons Lehrer Sokrates stellen von Philosophen vorgetragene Mythen ›noble Lügen‹ dar, die eine (ethische) Wahrheit vermitteln können. Seinem Beispiel folgend, eignet sich Platon Motive aus traditionellen Mythen an, um Erfahrungen zu illustrieren, die sich der menschlichen Erkenntnisfähigkeit entziehen (vgl. P. Murray 2011: 183f; 187). Demnach kann er z. B. über den Ursprung des Universums nur *eikōs mythos*, ›plausible Mythen‹, anbieten, da nur die Gött_innen dieses Wissen komplett nachvollziehen können (vgl. ebd.: 189f). Platonische Mythen erfüllen darüber hinaus einen philosophischen Zweck (vgl. ebd.: 186), um erstrebenswerte Tugenden zu vermitteln (vgl. P. Murray 2011: 182).

Die Annahme, dass Jonathan Hickman in *The Avengers*, *New Avengers* und *Secret Wars* eine philosophische Diskussion anstellt, gründet sich für mich auf drei Anhaltspunkten:

1. Wenn Hickmans andere Comicserien in Betracht gezogen werden, so fällt bei manchen Geschichten auf, dass sie philosophische Themen ansprechen. Als ein oberflächliches Beispiel kann die von Hickman initiierte Serie *God is Dead* (Avatar, 2013) genannt werden, deren Titel auf Friedrich Nietzsches Ausspruch in *Die Fröhliche Wissenschaft* (1882 / 1887) anspielt (»Gott ist tot! Gott bleibt tot! Und wir haben ihn getötet« (Nietzsche 1988c: 481)); als Satire auf die Trope von der Rückkehr der mythischen

Gött_innen besitzt *God is Dead* aber ansonsten keine für mich erkennbaren, nietzischen Bezüge. Deutlicher tritt die philosophische Diskussion hingegen in den beiden Miniserien *S.H.I.E.L.D.* (Marvel, 2010 und 2011) hervor: Hier steht der Konflikt zwischen Leonardo da Vinci und Isaac Newton im Zentrum des Erzählgeschehens, das den philosophischen ›Zwist‹ um den freien Willen des Menschen illustriert. Als Anführer der geheimen Bruderschaft des Schilds erlangt Newton Unsterblichkeit, und errechnet mittels der okkulten *Quiet Mathematics* das Datum für das Ende der Welt (2060), das er in der Überzeugung, alles sei vorherbestimmt, herbeiführen will. Dadurch gerät er mit Leonardo in Konflikt. Beide Figuren nehmen in diesem Streit konträre Positionen ein: Newton steht für den Determinismus und Leonardo plädiert für den freien Willen des Menschen⁷³.

2. Auch Frank Herberts *Dune*-Serie verarbeitet philosophische Motive, die sich laut Brook W. R. Pearson hauptsächlich auf Friedrich Nietzsches Ideen zum Übermenschen stützen (vgl. Pearson 2011: 189). Da *Dune*, wie bereits in Kapitel 6 etabliert wurde, eine zentrale Inspirationsquelle für Hickman ist, erscheint es plausibel, es in Erwägung zu ziehen, dass im Rahmen seiner intertextuellen Erzählstrategie ähnliche philosophische Motive in die vorliegende Geschichte eingeflossen sind.
3. Letztlich möchte ich hier das in Kapitel 5 erarbeitete Motiv des moralischen Dramas (bzw. Zivilisationskampfs) anführen: Wie zwischen da Vinci und Newton bricht auch unter den Superhelden ein Streit aus, wie sie auf die durch einfallende, aber bewohnten Planeten verursachte Bedrohung reagieren sollen. Dabei stehen sie vor einem Dilemma, das in der Moralphilosophie als ›*Trolley Problem*‹ (dt. Straßenbahn-Dilemma) bezeichnet wird: Einer Straßenbahn versagen in Schieflage plötzlich die Bremsen, und sie saust die Gleise hinab. Die Bahn kommt an eine Abzweigung: Im eingeschlagenen Weg arbeiten fünf Personen an den Gleisen, die der Bahn nicht rechtzeitig entinnen werden können; während rechts nur ein_e Gleisarbeiter_in arbeitet, der_die der Bahn auch nicht ausweichen können wird. Ist es nun moralisch zulässig, die Weichen umzustellen, um so lediglich die eine Person auf dem zweiten Gleis zu töten, anstelle der fünf auf dem ersten (vgl. dazu Foot zit. n. Thomson 1985: 1395)? In *Memento Mori* stellt Hickman seine Illuminati vor ein solches *Trolley*-Problem:

⁷³ Dieses philosophische Motiv lässt sich bspw. in *S.H.I.E.L.D.* (2011) Nr. 2 ablesen: »Two ideas--represented by **two men**...ideas that divide **two fathers**« (ebd.: [9]).

»There're worlds crashing together; you gotta kill one or everybody, or they both gonna die. Everybody understands that scenario. [...] the *character-drama* [...] is setup to be–this grind of these characters that are big, important and *moral*, but have to do immoral things.«

(Hickman zit. n. *Talking Comics* 2013: 24:00min; meine Transkription)

Wenn wir nun diese Hinweise ernstnehmen, dann illustriert Hickmans Geschichte eigentlich eine *philosophische Dystopie*: Im diesem Dilemma sind schließlich beide Antworten moralisch falsch, da man_frau unweigerlich töten wird; es kann lediglich die Anzahl der Opfer ›beeinflusst‹ werden. Indem mit den einfallenden Erden das Problem auf ein kosmisches Ausmaß gehoben wird, potenziert sich auch diese bereits unmenschliche Entscheidungslage, an deren Ausweglosigkeit die supermenschlichen Protagonisten letztlich zerbrechen (dazu s. u. *Memento Vivere*, S. 221). Hickman nutzt wie Platon erzählerische Mittel wie die Übertreibung des Straßenbahndilemmas (d. i. Hyperbel) und die mehrmalige Wiederholung dieses Motivs, um Sinn- und Existenzfragen zu verdeutlichen. Wie erwähnt, verwendet Platon Mythen, um dem Menschen eine Plattform zur Erkenntnisgewinnung zu bieten »[that present; Zusatz M. Schw.] the best accounts that humans with their limited knowledge can achieve« (P. Murray 2011: 187). Die ›Flut‹ an einfallenden Planeten und die tiamat'schen Beyonders – diese mythischen Zeichen in Hickmans Geschichte sind meiner Vermutung nach Bestandteile einer Moralallegorie.

Daher interpretiere ich die Geschichte in ihrer Gesamtstruktur als eine platonische Mythe, die eine Art von Religionsphilosophie illustriert, welche ein Denken *ohne Gott* anstellt. Hickman orchestriert, wie ich in den letzten beiden Abschnitten thematisieren werde, die mythische Motivik zu einer philosophischen Dystopie, die die Bedeutungslosigkeit unmenschlicher Entscheidungsprozesse im Angesicht der potentiellen Übergewalt des Universums abbildet. Ich argumentiere, dass der Geschichte ein Weltbild unterliegt, das auf unsere Wirklichkeit verweist, indem sie zur ›tragischsten aller möglichen Welten‹ erklärt wird.

Im nächsten Abschnitt wird diese philosophische Dystopie herausgearbeitet und über sie reflektiert, indem wir auf die Kosmologie des Marvel Comics-Universums eingehen, und ihre Aussagen mit der These von der ›Entzauberung unserer Welt‹ vergleichen. Das übernächste Unterkapitel beschäftigt sich sodann mit Hickmans Antwort auf das Weltbild nach dem Tod Gottes, indem gezeigt wird, wie der zentrale Held Reed Richards von einem Nein- zu einem Ja-Sagenden wird (ab S. 205).

Die tragischste aller möglichen Welten: Die pessimistische Kosmologie der Supermenschencomics

Blicken wir kurz auf den Inhalt der vorliegenden Geschichte zurück⁷⁴: In *Memento Mori* verarbeitet Hickman Mytheme aus dem Flutmythos. Eine Gruppe von Superhelden – die *Illuminati* – wird plötzlich mit dem Zusammenbruch des Multiversums konfrontiert. Erden aus Paralleluniversen drohen mit der Erde ihres Universums zu kollidieren, wodurch die Gruppe um den Helden Reed Richards gezwungen ist, die einfallenden Planeten zu zerstören (*Zerstörungsmotiv*), um das Fortbestehen ihres Universums zu gewährleisten. Dafür müssen sie aber ihre moralische Integrität als Superhelden aufgeben (*Opfer*). Infolge ihrer Nachforschungen senden sie eines ihrer Mitglieder aus (*Auskundschaftung*), um in Erfahrung zu bringen, was hinter dem Tod des Multiversums steckt – in der Hoffnung, das Problem anders lösen zu können. Das Mitglied kehrt zurück und erklärt aufgelöst, dass ein Krieg zwischen Wesen von unvorstellbarer Macht herrscht (*Botschaft*), wodurch alle ihre Bestrebungen völlig sinnlos werden. Um der endgültigen Zerstörung zu entgehen, beginnen die Illuminati ein Raumschiff zu bauen (*Vorbereitung*). Damit hoffen sie, in der ›Nachwelt‹ das Leben mithilfe von wissenschaftlichem *Knowhow* neu zu erschaffen.

In der Struktur *Secret Wars* erfahren wir, dass Hickman auch das Chaoskampfmotiv in die Geschichte eingearbeitet hat. Reed Richards' Rivale Doctor Doom erfährt vom bevorstehenden Weltuntergang, und schreitet als messiasgleiche Figur ein, um die durch die Beyonders (*Chaoswesen*) bedrohte Ordnung des Kosmos zu retten. Hier erfahren wir auch den *Anlass* für die Zerstörungsentscheidung – ein immanentes Motiv des Flutmythos, das ich in Kapitel 5 zunächst außenvorgelassen habe: In der Bibel entscheidet sich Gott für die Zerstörung, da die Welt verdorben sei (vgl. 1. Mose 6,5–6,7); in den mesopotamischen Flutmythen sind die Menschen den Götter_innen aufgrund ihrer Unsterblichkeit zu zahlreich und daher zu laut (vgl. Dalley 2008: 8); in den *Bibliotheken des Apollodor* ist das Menschengeschlecht Zeus zu unmoralisch (vgl. Hard 2008: 37). In Hickmans Geschichte wiederum möchten die Schöpfer des Multiversums, die Beyonders, das Leben in einem Experiment auslöschen, um den Tod zu studieren.

⁷⁴ Da es sich hier um eine schemenhafte Zusammenfassung handelt, möchte ich für den Fall, dass es bestimmten Leser_innen in der folgenden mythologischen Analyse an Klarheit mangelt, diese auf folgende Abschnitte zurückverweisen: Die Inhaltsangaben der Strukturen *Memento Mori: Alles muss sterben* (s. S. 120) und *Secret Wars: Gottkaiser Dooms Unglück und Ende* (S. 155) sowie die Analyse des Flut- (S. 144) und Chaoskampfmotivs (S. 170) in den genannten Passagen.

Dieser Abschnitt zielt nun darauf ab, den Leser_innen den Grund dieser Entscheidung verständlich zu machen. Unter der Annahme, dass die Beyonders ›Chaoswesen‹ darstellen, stehen wir zudem vor der Frage, inwiefern und warum sie mythologisch ›das Chaos‹ symbolisieren. Dafür nehme ich einen kosmologischen Betrachtungswinkel ein, um daraus ein unterliegendes Weltbild herauszufiltern. Für diesen Zweck wird dieses Kapitel von Erkenntnissen aus der astronomischen Kosmologie begleitet, welche die Zeichenbedeutung der Beyonders für die vorliegende Interpretation verdeutlichen soll. Zuvor müssen wir aber verstehen lernen, wie das Medium der Supermenschencomics den Kosmos narrativ kommuniziert, und wie das Marvel-Universum in Grundzügen aufgebaut ist.

Kosmos und Kontinuität:

Einführung in das neue Weltbild der Comics

Die Kosmologie zählt in der Religionswissenschaft bzw. der Religionsanthropologie zum Bereich der religiösen oder mythischen Geographie (vgl. Hock 2002: 146), und ist die Lehre von der Ordnung der Welt bzw. des Universums. Dabei steht der Begriff ›Kosmos‹ in seiner ursprünglichen, griechischen Bedeutung für die ›Welt als ein geordnetes System‹, aber auch für ›Ordnung‹ oder ›Harmonie‹. Die religionsanthropologische Kosmologie ist eng mit den Vorstellungen vom Anfang und Ende der Welt (oder des Universums) verwoben. In der philosophischen Verwendung steht ›Kosmologie‹ für ein Weltbild, indem dieses die Totalität aller Phänomene in Raum und Zeit beschreibt. Demgegenüber kann ›Kosmologie‹ auch als Synonym für ›Religion‹ oder ›Mythologie‹ gebraucht werden (vgl. Howell 2006: 129). In der hier praktizierten narrativen Religionssemiotik ist der Begriff ›Kosmologie‹ (verkürzt ›Kosmos‹) als ein Zeichensystem zu verstehen, das alle Zeichen in der Welt im Verhältnis zum Zeichen ›Mensch‹ hierarchisch in Kategorien (z. B. Gött_innen, Zwischenwesen, (mystischen) Kräften etc.) und Unterkategorien (z. B. Hoch- und Untergottheiten) zusammenfasst und organisiert, wodurch in Summe der Sinn und Zweck dieses Zeichen-Alls wiedergegeben werden soll. Verkürzt gesagt, *bildet* eine vorliegende Kosmologie die Welt *ab*; sie beschreibt, einfach gesagt, ein bestimmtes ›Weltbild‹.

In Comic-Erzählungen wird der Kosmos über die Kontinuität (*continuity*) organisiert: Dieser Erzählmechanismus versteht sich als eine übergeordnete fiktive Geschichte (*fictive history*), die Einzelereignisse in den verschiedenen Comicserien eines Verlags intertextuell miteinander verbindet, womit für eine_n Leser_in der Eindruck eines konsistenten Erzähluniversums entsteht (vgl. Hatfield 2012: 120). Der Grundmechanismus besteht darin, dass Figuren

eines Magazins in anderen Comicserien als Gäste auftreten (sogenannte *Crossovers*) oder sich kurz- bis längerfristig an den Geschehnissen einer anderen Serie beteiligen (vgl. ebd.: 103).

Dieser Erzählmechanismus wird im Zuge der sogenannten *Marvel Revolution* der 1960er Jahre von Marvel Comics zunächst als ein Marketinginstrument ›entdeckt‹, um alte, nicht verwendete Charaktere aus den 1930er Jahren wiedereinzuführen. So wird Captain America – als vormaliger Star von Comics über den zweiten Weltkrieg – in *The Avengers* aufgenommen, indem das Held_innenteam ihn im Eis eingefroren wiederfindet und auftaut. Ihren ersten Höhepunkt findet die kontinuierliche Erzählweise mit der Hochzeit zwischen Reed Richards und Susan Storm von den Fantastic Four, deren fiktive Vermählung alle bis dahin eingeführten Held_innen und Schurk_innen besuchen (vgl. Hatfield 2012: 103f).

Diese neue Marketingstrategie dient dem Verlag zunächst dazu, die wachsende Fankultur an sich zu binden. Während das Kontinuitätsprinzip von Stan Lee und seinen Zeichnern noch äußerst inkonsequent angewendet wird, wird die Intertextualität zwischen den einzelnen Hefen ab den 1970er Jahren durch den Einstieg von Marvel-Fans, wie Roy Thomas oder Mark Gruenwald, ins Comicgeschäft immer zentraler und engmaschiger. Infolgedessen erscheinen seit 1983 regelmäßig offizielle Handbücher zum Marvel-Universum, die einen systematischen Überblick über einzelne Figuren und ihre Abenteuer geben (vgl. Hatfield 2012: 122f).

Im Laufe der Zeit bilden sich aber auch abweichende Kontinuitäten aus, deren Existenz in anderen, verwandten *Universen* verortet werden. Diese kosmologische Organisationsform liegt meinen Recherchen zufolge an den sogenannten *What If?*-Anthologien (ab 1977) des Marvel-Verlags. In den *What Ifs* werden Schlüsselereignisse des Marvel-Universums anhand der Leitfrage ›Was wäre, wenn...‹ neu erzählt (z. B. *What If Spider-Man Had Joined the Fantastic Four* (vgl. *Marvel Database* 2016)). Die Logik dieser *What If?*-Kontinuitäten weist dabei frappierende Parallelen zur Viele-Welten-Interpretation der Quantenmechanik auf, wie sie vom Physiker Hugh Everett 1957 vorgeschlagen wurde. Dieser nimmt für seine These an, dass, wenn ein Quantenexperiment mit mehreren möglichen Resultaten angestellt wird, sich *alle* diese Möglichkeiten in ihren eigenen Paralleluniversum verwirklichen (vgl. Vaidman 2014) – d. h. Resultat A kommt in Universum A zustande, Resultat B in Universum B, Resultat C in Universum C, etc. Da Quantenereignisse nicht nur im Labor, sondern auch im Alltag stattfinden (z. B. beim Flackern einer Leuchtstofflampe), argumentiert Everett, dass es eine Vielzahl an Parallelwelten geben müsse (vgl. ebd.). Analog dazu, funktionieren die *What If?*-Szenarien als literarische Gedankenexperimente, die vom Verlag als alternative Universen katalogisiert werden, wodurch sich im Laufe der Zeit das Marvel-Multiversum mit zahlrei-

chen, nebeneinanderstehenden Kontinuitäten ausbildet. Neben langlebigen Parallel-Kontinuitäten wie dem *Ultimate Universe* (2000–2015), dem *MC2-Universe* oder dem *Marvel 2099-Universe* (seit 1992) führt der Verlag auch unsere Wirklichkeit als ein Paralleluniversum innerhalb des Marvel-Multiversums an (als *Earth-1218*) (vgl. *Marvel Database* 2019f). In Hickmans Geschichte bricht dieses Multiversum in sich zusammen, was dazu führt, dass verschiedene Versionen der Erde aufeinanderzuprallen drohen.

Als ein Hauptfaktor, dass sich in den 1960ern die Idee einer Intertextualität zwischen den einzelnen Marvel-Comicserien wie *The Avengers*, *Fantastic Four*, *The Hulk*, *Spider-Man*, *Doctor Strange*, *X-Men* etc. durchsetzen konnte, kann – neben Stan Lee – die umfangreiche Produktivität der beiden Zeichner Jack Kirby und Steve Ditko angeführt werden (vgl. Hatfield 2012: 104), welche für eine stilistische Konsistenz zwischen den Comicserien gesorgt haben. Gerade Jack Kirbys einflussreicher Zeichenstil wirkt in der *Design*-Philosophie von Marvel Comics bis heute fort; und gilt zudem auch generell als eine zentrale Figur in der Geschichte von Supermenschencomics⁷⁵, dessen Stil das Medium weiterhin beeinflusst (vgl. Cohn 2013: pos. 2741).

»[H]is signature late-period style [...] is; Zusatz M. Schw.] a rough-hewn, intensely geometrical, almost monumental approach that nonetheless conveys immeasurable energy in its looming shapes, extreme foreshortening, slashing lies, brusque figure work[.]«
(Hatfield 2012: 84f)

Darüber hinaus trägt Kirby bemerkenswert viel zur Gött_innenwelt des Marvel-Universums bei, die eine Mixtur aus alttestamentarischem Gottesverständnis und einer Paläo-SETI-Mythologie (vgl. dazu Richter 2017) darstellt. 1917 unter dem Namen Jacob Kurtzberg geboren, wächst Kirby als Sohn österreichisch-jüdischer EmigrantInnen in der New Yorker Lower East Side auf – eine Gegend, die zu dieser Zeit von Armut, Straßenkämpfen unter Kinder- und Jugendbanden, und ständiger Lebensgefahr geprägt ist. Hier beginnt Kirby, fantastische Literatur, Mythologie, *Pulps* und *Pulp-Science Fiction* zu konsumieren (vgl. Hatfield 2012: 5). Wie in Kapitel 3 mit der *Fourth World* angerissen wurde (s. o. S. 78), stellen Mythen einen großen Einfluss auf Kirbys Kreativprozess dar (vgl. Hatfield 2012: 125), sodass sich während seiner Zeit bei Marvel Comics so etwas wie ein komplexer, kirbyesker Pantheon von Held_innen und Schurk_innen ausbildet.

»[O]ver time, Marvel's heroes and villains came to counterbalance each other, in a sort of rough-hewn grand design defined by symbolic symmetry. All of them, heroes and villains, belonged to a great, sprawling, su-

⁷⁵ Diese Ansicht spiegelt sich auch in seinem Spitznamen und in seiner populären Darstellung als ›*The King of Comics*‹ wider.

perman family whose interweaving, often violent relationships were tangled and confusing, but also compelling.»

(Hatfield 2012: 125)

Mit diesem mythologischen Ansatz reformiert Kirby das Kontinuitätsprinzip (vgl. Hatfield 2012: 184f), wodurch Comic-Universen meines Erachtens *erst* zu Kosmologien im religionswissenschaftlichen Sinn werden. Nachdem sein *Fourth World*-Projekt bei DC Comics scheitert, kehrt Kirby 1976 zu Marvel zurück, und trägt Teile der *Fourth World* mit der Serie *The Eternals* ins Marvel-Universum. Darin offenbart Kirby den Leser_innen, dass die Erde in der Vergangenheit von der außerirdischen Rasse der Celestials besucht wurde. Infolge genetischer Experimente mit dem menschlichen Vorfahren, dem *dawn ape*, erschaffen sie die drei Menschenrassen *Homo Sapiens*, *Eternals* und *Deviants*. Die Eternals sind Supermenschen, die als Beschützer_innen der Menschheit agieren, während die Deviants aufgrund ihrer genetischen Instabilität eher monsterartige, »primitive« Mutanten sind, die vor langer Zeit von Lemuria aus die Welt beherrschten. In *The Eternals* kehren die Celestials im Zuge ihres vierten Besuchs (*Fourth Host*) auf die Erde zurück, um die Evolution der Menschheit endgültig zu beurteilen, und sie gegebenenfalls zu zerstören (vgl. Hatfield 2012: 233; 235; 236f). Kirby verleiht damit dem Marvel-Universum unter den Protesten zahlreicher Fans, die die Serie in Leser_innenbriefe als innerhalb der Kontinuität nicht kanonisierbar kritisieren (vgl. ebd.: 244–247), sowohl eine Erklärung für den Ursprung der Menschheit, als auch eine Eschatologie (»Lehre von den Letzten Dingen«) (vgl. Hatfield 2012: 235), indem er unter dem Einfluss von Erich von Dänikens *Erinnerungen an die Zukunft* (1968) den *kosmischen Euhemerismus* einarbeitet.

Als »kosmischen Euhemerismus« verstehe ich hier das Paradigma, das die Gött_innen und Kulturhero_innen in Mythen als außerirdische Besucher_innen interpretiert bzw. Kulturleistungen wie den Bau der Pyramiden diesen zuschreibt. Der Begriff fußt auf dem (populären) Ansatz, Mythen als historische, jedoch verfälschte Berichte zu sehen (vgl. Dowden 2000: 23). Diese Betrachtungsweise geht auf den antik-griechischen Mythographen Euhemeros zurück, der um 300 v. Chr. behauptet, eine goldene Säule gefunden zu haben, auf der eine Königsliste mit Herrschernamen wie Uranos, Kronos und Zeus eingraviert sei. Euhemeros schließt daraus, dass die Gött_innen ursprünglich berühmte Menschen waren, die zu Lebzeiten dermaßen große Verehrung erfahren haben, dass sie vergöttlicht wurden⁷⁶ (vgl. Powell 2009: 22). Der kosmische Euhemerismus geht auf den Autor Charles Hoy Fort zurück, welcher in seiner

⁷⁶ Diesem Ansatz ist entgegenzuhalten, dass die Herrscher_innen und Held_innen in Mythen von Gesellschaften, die bereits früh christianisiert wurden oder lange Zeit vor ihrer Verschriftlichung unter dem Einfluss des Christentum standen (z. B. inselkeltische Mythen), vermutlich ursprünglich Gött_innen darstellten.

Schrift *Book of the Damned* (1917) – das Buch der von der Wissenschaft und Religion verdammten Fakten – spekuliert, dass die Erde von antik-außerirdischen Besucher_innen kolonisiert wurde, und Schauplatz ihrer Experimente war (vgl. Richter 2012: 225). Forts Werk stößt mit diesem Gedankengang u. a. bei dem Science Fiction-Autor H. P. Lovecraft auf starken Anklang (s. u.) (vgl. ebd.: 226).

Der kosmische Euhemerismus wird aber erst in den 1960er Jahren durch das Buch *Erinnerungen an die Zukunft* des Schweizer Hoteliers Erich von Däniken popularisiert, das sich, gemeinsam mit dessen Nachfolgewerken, millionenfach verkauft (vgl. Richter 2012: 227). In seinen Büchern vertritt Däniken die Ansicht, »dass in grauer Vorzeit Außerirdische unsere Erde besuchten und auf die Entwicklung der Menschheit entscheidenden Einfluss nahmen« (Richter 2017: 11). Demnach seien Mythen verzerrte Zeugnisse dieser Interaktionen. Zudem ließen sich alle Religionen auf den Irrtum zurückführen, die weit fortgeschrittene Technologie der Außerirdischen als ein Zeichen für göttliche Allmacht zu verstehen (vgl. ebd.). Seinen Ursprung findet Dänikens Konzept in den esoterischen Lehren der theosophischen Gesellschaft um Helena Blavatsky, die davon ausgeht, spirituelle Meister von anderen Planeten mittels *Channeling* kontaktieren zu können (vgl. Richter 2012: 226f; derselbe 2017: 15). Däniken findet mit seinem Deutungsmuster Zuspruch bei Hobbyarchäolog_innen und -religionswissenschaftler_innen, die in antiken Bauwerken oder Schriften auf der Suche nach antiken »Hochtechnologien« und »rationalistischen« Erklärungen sind⁷⁷ (vgl. Richter 2017: 15).

Kirby ist nun dem kosmischen Euhemerismus von zwei Seiten ausgesetzt: Zum Einen besitzt er eine leidenschaftliche Ader für Pseudowissenschaften, die er als »*flapology*« bezeichnet (vgl. Hatfield 2012: 235). In den 1970ern setzt im Zuge der Übersetzung von Dänikens Debütwerk als *Chariots of the Gods* (1970) eine Welle an pseudoarchäologischen Spekulationen ein, in deren Verlauf Kirby mit *Chariots* in Kontakt gerät (vgl. ebd.: 233f). Zum Anderen adaptiert Kirby 1976/77 den Film *2001: A Space Odyssey* (1968) für den Marvel-Verlag ins Comicformat (vgl. Hatfield 2012: 165), der ebenfalls den Einfluss außerirdischer Mächte auf die menschliche Entwicklung thematisiert (vgl. Richter 2017: 12f). Ähnlich wie Däniken, postuliert auch der Co-Autor von *2001*, der Science Fiction-Schreiber Arthur C. Clarke, in seinen Werken, dass der Mensch in der Vergangenheit mit »Hochtechnologie« in Kontakt geraten sei, und diese als göttliche Zauberei missverstanden habe (vgl. ebd.: 234). Diese Ansicht integriert Kirby in sein eigenes Gött_innenbild, das sich in den Celestials widerspiegelt:

⁷⁷ Als ein Beispiel kann der Autor Zecharia Sitchin genannt werden, der die mesopotamischen Mythen im Wechselspiel mit der Bibel kosmisch-euhemeristisch interpretiert. So ist das mesopotamische Pantheon der Anunnaki für ihn eine außerirdische Rasse. Über diesen Ansatz versucht Sitchin Antworten auf die Frage, wer ist Gott bzw. Jahwe, zu finden (vgl. Sitchin 1995: 344).



Abb. 15: Die Alien God-Rasse Celestials überragt die New Yorker Skyline (*Earth X* Nr. 12: [6]).

© Marvel Comics

Die Celestials sind gigantische, maschinengleiche Wesen, deren Körper mit zahlreichen technoglyphen Symbolen verziert sind (vgl. Abb. 15). Ihre Übermacht übersteigt alle menschlichen Möglichkeiten. So bleiben die Celestials selbst von Atombombenexplosionen unbeeindruckt und unbewegt (vgl. Hatfield 2012: 239). Ihre Namen Arishem, Jemiah, Eson oder Tefral lassen anklingen, dass sie in Kirbys Neuinterpretation an den alttestamentarischen Gott angelehnt sind (vgl. ebd.: 233; 239). Der Vorsteher ihres Pantheons ist Arishem, dessen Funktion als Richter eben auf den strafenden Gott des Alten Testaments verweist. Seine zerstörerische Funktion verdeutlicht Kirby, indem Arishems Daumen die Formel der Zerstörung trägt (vgl. ebd.: 166f). Die Celestials gleichen lebendigen Maschinen, deren Gestalt zahlreiche anthropomorphe Züge vermissen lässt (vgl. ebd.: 239). Keiner von ihnen weist irgendeine Form von Persönlichkeit auf. In ihrer Unnahbarkeit ignorieren sie alle Lebensformen um sich, während sie ihren Aufgaben still und methodisch nachgehen (vgl. Hatfield 2012: 166).

In diesem Zusammenhang ist darauf hinzuweisen, dass Kirby bereits mit der Figur Galactus in den 1960er Jahren eine zerstörende Gottheit einführt, die ebenfalls an den strafenden Gott erinnert. Dieser ist ein anthropomorpher Planetenfresser, dessen Ankunft von *Heralds* (Boten) im Voraus angekündigt wird. Auch er ist eine amoralische, überpersönliche Macht, deren Erscheinen meist die unabwendbare Zerstörung des Planeten bedeutet (vgl. Hatfield 2012: 133). Im Gegensatz zu den Celestials gibt Kirby ihm noch ein Gesicht, wodurch er in der Lage ist, Emotionen auszudrücken (vgl. ebd.: 168). In den 1970ern entpersonalisiert sich Kirbys Gottesbild maßgeblich zu einem technologischen, kosmischen Horror, da er hyperfuturistische Technologie in ethno-okkulte ›Gewänder kleidet‹, um Leser_innen in ihrer alltäglichen Wahrnehmung zu entfremden (vgl. Hatfield 2012: 146).

Die Celestials übernehmen im Grunde dieselben Aufgaben wie Hickmans Builders und Gardeners, welche ebenfalls Leben auf fremden Planeten erschaffen, es auf evolutionäre Tauglichkeit prüfen und im Falle ihrer Untauglichkeit vernichten. Hickman rezipiert mit ihnen merklich Kirbys Celestials.

Neben der Klasse der *Alien Gods* gibt es einen zusätzlichen Typus von Überwesen, zu denen Hickmans Beyonders in gewisser Weise zu zählen sind: *Die Allegorien*. Mit diesem Begriff beziehe ich mich hier auf seine Verwendung in der Ikonographie, und meine damit ›allegorische Gottheiten‹. Eine Gottheit kann religionssemiotisch als ein System von Vorstellungen (*système de notions*) betrachtet werden, die über ihre Namen und Attribute personifiziert dargestellt werden, womit ich mich auf eine These des französischen Gräzisten Louis Gernet stütze (vgl. Bremmer 2010: 11). Gottheiten sind demnach abstrakte Ideen, die in Form von

allegorischen Zeichen dem Menschen ähnlich gemacht werden, indem ihnen eine Gestalt verliehen wird (vgl. Aristoteles zit. n. Brisson 1996: 53). In den visuellen Künsten, wie der Malerei oder Bildhauerei, werden zwischen dem 15.–18. Jahrhundert allegorische Figuren eingesetzt, um abstrakte Ideen wie ›Sieg‹, ›Schönheit‹, ›Freiheit‹, ›Revolution‹ oder bestimmte Nationen (die Germania) personifiziert abzubilden (vgl. National Gallery Undatiert; kunstdirekt.net Undatiert). Die Personifikation stellt eine Sonderform der oben bereits beschriebenen Allegorie dar. Meist werden bestimmte Begriffe in der Kunst in einer Frauengestalt wiedergegeben, die sich anhand bestimmter Attribute, wie Kleidung, Alter, Haartracht und einer erläuternden Schrift (*Tituli*) voneinander unterscheiden. Solche Personifikationen können auch gemeinsam dargestellt werden, sodass ihre Gesamtrepräsentation eine fiktive Handlung oder ein bildliches Gesamtmotiv allegorisch wiedergibt (z. B. Delacroix: *Die Freiheit führt das Volk*, 1831) (vgl. Kunstgeschichte Uni München Undatiert; kunstdirekt.net Undatiert). Diese Form der visualisierten Allegorie stammt von der Darstellung der griechischen Gött_innen in der antiken Kunst ab, und wird von den Römer_innen um die Illustration abstrakter Sachverhalte ergänzt (s. o. Numen, S. 64). Im Mittelalter übernimmt die christliche Kunst die Allegorien, um theologische oder moralische Tugenden und Laster, oder das Alte Testament und Neue Testament (als Ecclesia und Synagoge) figürlich abzubilden (vgl. kunstdirekt.net Undatiert; Brisson 1996: 169f).

Im Marvel-Universum dient die Allegorie der Personifikation existentieller Prinzipien. In *Strange Tales* Nr. 138 (1965) lassen das Kreativpaar Stan Lee und Steve Ditko den Supermytiker Doctor Strange auf Eternity treffen (vgl. *Marvel Database* 2019g), welcher eine Personifikation des Marvel-Universums darstellt. Als solche untersteht er nur The Living Tribunal (personifiziert die Balance der Kräfte) und ist in der Lage Zeit, Raum, Materie und Energie nach Belieben zu manipulieren (vgl. *Marvel Database* 2019i). Noch deutlicher verkörpert die 2014 von Dan Slott und Mike Allred eingeführte Queen of Nevers dieses abstrakte Prinzip (Abb. 16): Sie personifiziert gemäß der Viele-Welten-Interpretation die Summe aller Möglichkeiten. Aus ihrer Leidenschaft mit Eternity – dem manifestierten Universum – entspringt das *Land of Couldn't-Be Shouldn't-Be*, das aus Augenblicken erschaffen wurde, als das Universum und alle Möglichkeiten eins waren und alles noch möglich war (vgl. *Marvel Database* 2018d).

Die allegorischen Gottheiten des Marvel-Universums sind im Overspace des Marvel-Universums beheimatet. Dort sind Sterbliche in der Lage, mit ihnen in Kontakt zu treten. Neben Eternity und der Queen of Nevers zählen u. a. Death, Lord Chaos und Master Order (beide kurzfristig als Logos) sowie Oblivion (Nicht-Existenz) zu den allegorischen Gottheiten des



Abb. 16: Die ›allegorische Gottheit‹ Queen of Nevers auf dem Cover von *Silver Surfer* Nr. 2 (2014) (*Silver Surfer* (2014) Nr. 2: Cover). © Marvel Comics

Marvel-Universums (vgl. *Marvel Database* 2018e).

Die Beyonders stellen gewissermaßen eine Mischung aus den beiden vorgestellten Gött_innentypen dar. Als Kreature des Multiversums stehen sie außerhalb ihrer Schöpfung, worauf ihr Name – sinngemäß, ›die Jenseitigen‹ – anspielt, und bilden die bis dato höchste Instanz der Comic-Kosmologie ab. Im Gegensatz zu den allegorischen Gottheiten sind die Beyonders unnahbar und mehr an Jack Kirbys Gottesverständnis angelehnt. Wie die Celestials sind sie von Hickman als wissenschaftliche Wesen konzipiert, die Leben erschaffen und es nach Belieben wieder zerstören können.

Daher plädiere ich im folgenden Abschnitt, dass sie eine Allegorie auf die *Gewalt des Universums* darstellen. Demnach bilden die Beyonders die abstrakte Idee der vollkommenen Amoralität des Kosmos ab, die sich für den Menschen im kosmischen Horror oder in der Entzauberung der Welt widerspiegelt. Dementsprechend wird unten dargelegt, inwiefern die Beyonders für die ›Welt ohne Uns‹ stehen.

»Der finstere Ozean der Metaphysik«⁷⁸:

Die Beyonders als Zeichen der Menschendämmerung

Bevor wir das Konzept ›die Welt ohne Uns‹ diskutieren, möchte ich den Aspekt des vorliegenden Kosmologie-Begriffs vertiefen. Wie erwähnt, verstehe ich hier ›Kosmologie‹ als ein Weltbild, das alle Zeichen der Welt im Verhältnis zum Menschen ordnet und bedeutet. In einem Weltbild im mythologischen Sinn wird der Kosmos *aktiv* gedacht; d. h. er wird im menschlichen Verständnis ein Akteur, dem eigenständige Absichten und Handlungen zugesprochen werden; der Kosmos-als-Ganzes wird in gewisser Weise mit dem Menschen gleichgesetzt. Als Beispiel kann uns ›die Natur‹ dienen, die im Zuge der Zivilisationskritik als ›Mutter Natur‹ personifiziert wird, die sich in Form von Naturkatastrophen gegen die Menschheit wehrt. Hickmans Beyonders dienen uns als ein Verbindungsstück zum unterliegenden Weltbild, da sie eine Aussage über eine von vielen Erfahrungen des Menschen in unserer Welt allegorisieren. Wie oben gesagt wurde, wird Hickmans Geschichte als eine philosophische Mythologie verstanden, womit wir uns ins Metier der *Religionsphilosophie* begeben. Die Beyonders bilden, wie wir folgend sehen werden, das *Problem* dieser philosophischen Diskussion ab.

⁷⁸ Titel übernommen aus Nietzsche 1988g: 573.

›Religionsphilosophie‹ ist in der Religionswissenschaft eigentlich ein umstrittenes Konzept, da Religionen nicht den Anspruch einer ›reinen Vernunft‹ genügen können (vgl. Figl 2003: 48f). Sie wird stärker in der Theologie verankert, da sie annimmt, dass Gott die ›absolute Vernunft‹ darstellt, und sich erhofft, Gotteserkenntnisse übers Philosophieren zu erlangen (vgl. Hock 2002: 158). Da eine Religionsphilosophie aber auch ein kritisches Reflektieren zulässt, wird sie in der Religionswissenschaft vornehmlich in der Form der Religionskritik praktiziert (vgl. Figl 2012). Das, was ich hier als ›Religionsphilosophie‹ bezeichne, wendet sich vielmehr kosmologischen Überlegungen zu, die ich auf das menschliche Erfahren des Kosmos beziehe. Diese Art der Phänomenologie sucht aber weder nach *einer* Wahrheit, noch Wahrheiten *an sich*. Ich behaupte einfach, dass Hickmans narratives Zeichensystem auf eine kosmische Erfahrung anspielt, deren philosophische Behandlung ich in der Tradition des Sinnmachens der Welt im Rahmen theologischer Überlegungen verorte, in denen z. B. nach der Gerechtigkeit (Theodizee) und Beschaffenheit Gottes gefragt wird. Im Zuge der Säkularisierung stellt sich meines Erachtens aber nicht mehr die Frage nach *Gott*. Der folgende Abschnitt stellt eher ein *Nachdenken* über den Kosmos *ohne Gott* dar, wofür ich in meinen Ausführungen auf die Erkenntnisse der Astronomie zurückgreife, um meine These, dass unsere Welt die *tragischste* aller möglichen Welten ist, kurz zu illustrieren. Ich verspreche mir davon, das Verständnis über die Bedeutung der Leser_innen der *Beyonders* im Bezug auf unseren Kosmos zu fördern.

In gewisser Weise stellt die Hoffnung in die unbekannten Weiten des Universums religionswissenschaftlich eine Stimulanz dar, da neue, religionsartige Erklärungsansätze ins Weltall verlegt werden. Wie in der oberen Sektion gezeigt wurde, werden Gött_innen zu Außerirdischen umgedeutet, oder es wird behauptet, dass das Leben außerirdischen Ursprungs sei. Solche oder ähnliche Denkprozesse finden sich auch in der Astronomie wieder: So behandelt die *Pansperia*-Hypothese die Möglichkeit, ob und wie das Leben eventuell von anderen Planeten stammt, und kommentiert dies gemäß naturwissenschaftlicher Erkenntnisse (vgl. dazu O’Dowd 2018b). Das Fermi-Paradoxon beschäftigt sich indes mit der Frage, warum kein ersichtlicher Nachweis für außerirdische, menschengleiche oder übermenschliche Intelligenz vorlegbar ist (vgl. dazu O’Dowd 2018a).

Durch solche kritischen Gedankengänge erweist sich die Wissenschaft der Sternenkunde für die Religionswissenschaft nicht nur als ein potentiell betrachtesgebiet, sie kann auch mit ihrem Verständnis der Kosmologie Abhilfe für unsere geisteswissenschaftlich orientierte Disziplin schaffen. Ähnlich wie heute als okkult verstandene Wissenschaften wie die Astrologie oder Alchemie, dient die astronomische Kosmologie in ›unserer‹ Zeit nämlich als haupt-

1. **Das Universum besitzt zerstörerische, unberechenbare Kräfte, die die technologischen Fähigkeiten des Menschen bei Weitem übersteigen.** So sind direkt auf die Erde gerichtete Gammablitz aus einer Supernova (Tod eines Sterns) oder die kommende Kollision der Milchstraße mit der Nachbargalaxie Andromeda (auch in Zukunft) für den Menschen nicht zu verhindern (vgl. O'Dowd 2017: 0:30min).
2. Laut dem von den Astronomen Fred Adams und Greg Laughlin verfassten Buch *The Five Ages of the Universe* (1999) befinden wir uns im zweiten Zeitalter des Universums, der sternenreichen Ära. Diese Zeit ist von Sternen und Galaxien geprägt, und wird mit dem Aufbrauchen aller Wasserstoffgase enden. Anschließend wird im degenerativen Zeitalter kein sichtbares Licht den Nachthimmel mehr erhellen oder Planeten wärmen (vgl. Adams / Laughlin 2000: xxvf). Nach einer Zeit, in der massive schwarze Löcher den Kosmos dominieren werden, verbleibt das Universum in beinahe leerer Dunkelheit (vgl. ebd.: xxviif); d. h. das Universum verbringt mit 10^{86+} Jahre⁷⁹ die längste Zeit in Finsternis. **Damit ist unser sternenerfüllter Zeitraum (10^7 – 10^{14}), statistisch gesehen, nicht repräsentativ für den Zustand des Universums-im-Ganzen.**
3. Ein Kriterium, dass Leben im Universum entstehen konnte, ist die Wechselwirkung zwischen der Schwerkraft und der Tendenz physikalischer Objekte sich zu desorgani-

198

sieren (d. i. Entropie). Als Beispiel für die wechselseitige Notwendigkeit dieser Kräfte kann die Sonne herangezogen werden: Ohne entgegengesetzte Kräfte würde die Sonne unter ihrer Schwerkraft kollabieren und zu einem schwarzen Loch werden; während sie ohne Gravitation nur ein diffuses Gasfähnchen im All wäre (vgl. Adams / Laughlin 2000: xixf). Da das Universum mit seiner ewigen Expansion einen höchstmöglichen Entropie-Zustand anstrebt, wird jegliche Materie in einzelne Teilchen zerfallen, und sich im immer größer werdenden Raum ohne Interaktion mit anderen Partikeln verteilen, wodurch das Universum in weiter Zukunft vollkommen auskühlen und keine Aktivität mehr zeigen wird (*Big Freeze*) (vgl. 100SekundenPhysik 2019: 3:25min). Da das Universum augenscheinlich so nuanciert zwischen den Kräften ausbalanciert ist, konnte erst Leben in dessen Folge entstehen (vgl. ebd.: 4:40min); d. h. **das Leben kann nur in einem Universum mit der Tendenz zur vollkommenen Entropie existieren, die letztlich zum Zerfall und Kältetod des kosmischen Systems führen wird.**

In Anlehnung an den deutschen Philosophen Gottfried Wilhelm Leibniz stellt diese Welt aufgrund ihrer feinen Balance und Fähigkeit, Leben hervorzubringen, die beste aller möglichen Welten dar. Jedoch ist diese kosmische Bestmöglichkeit nichts anderes als ›tragisch‹ zu betrachten: ›Tragisch‹, weil das Universum mit seinen gewaltigen Kräften das menschliche Leben jederzeit bedroht (*ad 1.*); ›tragisch‹, weil es Leben nicht erhalten kann, und dieses Leben zudem im Großen und Ganzen insignifikant ist (*ad 2.*); und ›tragisch‹, weil nur unter diesen Umständen Leben erst entstehen konnte, aber nicht ohne Tod sein kann (*ad 3.*). Diese Fokussierung auf die Vergänglichkeit des Seins und auf dessen unvermeidliches Endziel – dem Vergehen –, deutet auf ein pessimistisches Weltbild hin (vgl. dazu Thacker 2015: pos. 119), das sich auch in Hickmans Mythenbegriff wiederfinden lässt. Fasst man_frau bspw. die Aussage von Ex Nihilo aus Abb. 4 (S. 109), dass ihn ausschließlich das *Ende* einer Mythen Erzählung interessiere⁸⁰, als einen Kommentar des Autors auf, so zeichnet sich ein pessimistischer Mythenbegriff ab. In seinem *Indie-Comic God is Dead* arbeitet Hickman seine Mythendefinition weitaus stärker aus, sodass dieser Pessimismus konkreter hervortritt:

»Every creation myth is really a story of **destruction**. [...] **That** myth [the Judeo-Christian one] is the most insidious of all. The destruction actually comes at the **end**. The Judeo-Christian myth begins in the void but ends with the expulsion from Eden. It's the destruction of **Paradise**. The destruction of **Peace**.«

(Hickman, *God is Dead* Nr. 1: [21])

⁸⁰ »[...] I'm interested in what closes the loop. When you get to the end of your [creation] story... Do you have a resurrection myth...or is there just an apocalypse waiting for you?« (Hickman, *The Avengers* (2012) Nr. 2: [3]).

In einer pessimistischen Sichtweise ist eine Schöpfungsmythe damit gleichzeitig auch eine Zerstörungsmythe, da das Leben – mit Blick auf sein Ende – von Anfang an dazu verdammt ist, vernichtet zu werden. Auf dem Fundament dieses mythischen Pessimismus verfasst Hickman ein philosophisches *Epic of Doomed Creation*⁸¹, in dem die Beyonders im mythisierten Gewand von Schöpfungsgottheiten die kosmischen Grausamkeiten vertreten.

»[...] the New Avengers [books; Zusatz M. Schw.] are real-world. They live in the world as it is, which is dark and apocalyptic.«
(Hickman zit. n. Sunu 2012)

Diese Ansicht, »die Welt, wie sie ist« sei düster und apokalyptisch, kann der philosophischen Denkart des *kosmischen Pessimismus* (oder *Kosmizismus*) zugeordnet werden. Der Begriff »kosmischer Pessimismus« geht meinen Recherchen zufolge als *Cosmic Pessimism* auf das Werk *In the Dust of This Planet* (2011) des zeitgenössischen Philosophen Eugene Thacker zurück (vgl. Thacker 2011: 17), welcher unter derselben Bezeichnung auch eine Aphorismensammlung zum Pessimismus verfasst hat (vgl. Thacker 2015). Der kosmische Pessimismus vertritt die Überzeugung, dass »die Welt« dem Menschen feindlich gesinnt ist. Thacker argumentiert, dass es für den Menschen angesichts von planetaren Katastrophen, Klimawandel und Massensterben immer schwieriger wird, sich die Welt sinnvoll zu erschließen; sie wird dadurch *undenkbar* (vgl. Thacker 2011: 1f). Laut ihm resultiere der Kosmizismus aus der zunehmenden Unmöglichkeit der »Welt, wie sie ist« noch einen metaphysischen oder moralischen Sinn abzugewinnen (vgl. Thacker 2015: pos. 59–63).

Um seinen Standpunkt zu verdeutlichen, identifiziert Thackers Philosophie drei Welten: (1) Die Welt, in der die Menschen leben, die sie mit Sinn erfüllen und bedeuten, ist die *Welt-für-uns* (*world-for-us*); sie reagiert auf (2) die *Welt-an-sich* (*world-in-itself*). Diese ist jene Welt, die den Menschen umgibt, und deren Wirklichkeit sich jeglicher Erfahrbarkeit entzieht. Sie existiert außerhalb des Menschen, sodass sie, wenn der Mensch sie interpretiert, unverzüglich verschwindet und zur *Welt-für-uns* wird. Diese zweite Welt resultiert ausschließlich aus der naturwissenschaftlichen Wissensproduktion (vgl. Thacker 2011: 4f).

Diesen Welten steht (3) die *Welt-ohne-uns* (*world-without-us*) gegenüber. Sie entzieht sich allen – menschlichen wie naturwissenschaftlichen – Erkenntnismöglichkeiten. Sie ist das Unsag- und Undenkbare. Sie äußert sich im menschlichen Denken durch Vorhersagen und Spekulationen z. B. über die Langzeitfolgen des Klimawandels. Diese Diskussionen kommunizieren implizit ein absehbares Ende der Menschheit (vgl. Thacker 2011: 5). Die *Welt-ohne-uns*

⁸¹ Hier ist *Doom* (»Verderben«) nicht in dem Sinne zu verstehen »that all things will turn out badly, but that all things inevitably come to an end« (Thacker 2015: pos. 119).

verkörpert meiner Ansicht nach die Erwartung einer baldigen *Menschendämmerung*. ›Menschendämmerung‹ meint hier eine Endzeiterfahrung, welche in Anbetracht eines baldigen oder jederzeit möglichen Aussterbens der Menschheit erwächst. Sie stellt das zentrale Weltbild des kosmischen Pessimismus dar, über die die Kosmizist_innen Spekulationen zum menschlich Undenkbaren anstellen (vgl. Thacker 2011: 8).

Ähnlich wie in der Naturallegorese, in welcher Gött_innen für Naturgewalten stehen, verkörpern die Beyonders in Hickmans Comic die hier skizzierten Kräfte des Kosmos. Mythologisch betrachtet, stellen sie den Typus ›Chaoswesen‹ dar. ›Chaos‹ ist hier religionssemiotisch als eine »Metapher für die Gefährdung der Weltordnung« (Bauks 2006: 2) zu lesen. In Verbindung mit dem Kosmizismus erhält ›das Chaos‹ die zusätzliche Bedeutung des *Undenkbaren*. David Peak, ein weiterer Vertreter des kosmischen Pessimismus, macht in dieser Hinsicht darauf aufmerksam, dass zwischen dem ›denkbar Unvorstellbaren‹ (*unthinkable thinkable*) und dem ›wahrhaftig Undenkbaren‹ (*truly unthinkable*) unterschieden werden muss. Während die Kräfte im Erdkern zwar unvorstellbar, aber konzeptuell denkbar sind, da wir von ihnen wissen, liegt das wahrhaftig Undenkbare jenseits all unserer Vorstellungen. Dieses wahrhaftig Undenkbare bezeichnet er als den ›inneren Abgrund‹ (*void within*), das Nicht-Erdenken-Können des Menschen aufgrund seiner körperlichen und geistigen Limitationen (vgl. Peak 2014: 57f). Wenn wir uns nun daran erinnern, dass ›Chaos‹ in Hesiods *Theogonie* noch einen Abgrund bezeichnet, so finden wir hier unsere Verbindung zu einem allegorischen ›Chaos‹-Begriff: Das Chaos als (1) das wahrhaftig Undenkbare der Metaphysik (vgl. Kristeva 1982: 209 zit. n. Peak 2014: 57), als (2) die schiere, das Leben-an-sich bedrohende, indifferente Gewalt des Kosmos und als (3) die Kraft zur Entzauberung des Menschen. In all seiner Destruktivität besitzt das mythologische Chaos aber auch kreative Kräfte, wie sich nochmals an *Enūma Eliš* zeigen lässt: »here major creations originate from destruction« (Seri 2012: 7). Schließlich ist das Chaoswesen Tiamat vor seinem Aufbegehren zunächst an der Schöpfung beteiligt, und sein Tod bringt diese auch erst wieder in Gang.

Dieser Chaos-Begriff spiegelt sich nun deutlich in Hickmans Beyonders wider: Ihre Undenkbarkeit drückt sich über den Augenzeugenbericht des Protagonisten Yellowjacket aus. Dieser tut immer wieder Wahrnehmungsschwierigkeiten kund. Weder ihr Aussehen...

»These... things cannot be fully comprehended in a human fashion.«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 30: [4])

...noch ihr Handeln sind für den Menschen klar wahrnehmbar, da die Beyonders in der Lage sind, eine *unendliche* Anzahl an Celestials zu töten, was im menschlichen Verständnis ein Paradoxon ist: Eine unendliche Zahl kann nicht erreicht werden, aber...

»[it t]urns out it takes a good time [for the Beyonders; Zusatz M. Schw] to kill an endless number of gods.«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 30: [14])

Damit sind die Gött_innen nicht nur den Menschen ›kosmologisch-geographisch‹ oder moralisch fern, sie entziehen sich auch den menschlichen Sinnesapparaten. Ihre allegorische Funktion deutet Hickman auch mit ihren Namen an, indem er sie Folgendes kundtun lässt:

»We are **beyond**. Beyond understanding. Beyond acquiescence. Beyond justice. We are beyond you.«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 32: [7])

Mit dieser Aussage zeichnet sich auch ihre schiere kosmische Überlegenheit ab. Nicht nur übersteigen ihre Kapazitäten die aller oben aufgeführten Gött_innen des Marvel-Kosmos, im Angesicht ihrer Macht wird jede Bemühung von menschlicher Gegenwehr sinnlos:

»I **create** stars... [...] I **destroy** them... What makes you any different?«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 32: [15])

Mit dieser Machtdemonstration zeigt sich zum Einen die schöpferische Qualität dieser Chaoswesen, und ihre Gleichgültigkeit gegenüber dem Menschen zum Anderen. Was ist ein menschliches Leben gegen das eines Sterns? Abseits ihrer Grausamkeit kann die Schöpfung durchaus ihr Interesse wecken. Dabei gebaren sie sich wie amoralische, durchwegs rationale Wissenschaftler_innen, deren Interesse aber auch nur Teil ihrer Machtdemonstration ist. Alles Kreierte dient ausschließlich dem eigenen kurzweiligen Erkenntnisgewinn.

»Fascinating. You know you can't win... yet you hold tight to this idea of resistance. [...] How pointless.

How hopeless.«

(Hickman, *New Avengers* (2013) Nr. 32: [16])

Dieses Motiv des rational-kalten Erkenntnisgewinns deutet sich auch im Antrieb für ihre geplante Zerstörung des Multiversums an: Die Beyonders möchten, nachdem sie das Leben studiert haben, in einem Experiment zusehen, wie alles stirbt. Hier zeigen sich Parallelen zu Forts Trope der experimentierenden *Aliens*, aber das Ausmaß des Versuchs wird auf eine weitaus breitere, kosmische Ebene verschoben. Der Zweck des Lebens, im Rahmen eines überirdischen Projekts erschaffen geworden zu sein, um letztlich vernichtet zu werden, deutet aber auch an, dass das Wissen über den ›wahren‹ Sinn des Lebens eventuell doch nicht so erstrebenswert ist, wie man_frau sich erhoffen mag.

All diese Faktoren führen zu einer logischen Entzauberung des Menschen. Im Vortrag *Wissenschaft als Beruf* (1917) bezeichnet der deutsche Soziologe Max Weber jenen Glauben als ›Entzauberung‹, dass das Wissen zur Welt oder zu den Lebensbedingungen jederzeit erfahrbar ist; damit gibt es in der Welt keine unberechenbaren Mächte mehr; alles ließe sich übers Berechnen beherrschen. Weber geht davon aus, dass die Welt durch naturwissenschaftliche Methoden entzaubert wird (vgl. Weber 2010: 18f). Der wissenschaftliche Gestus der *Beyonders* zeigt aber, dass die rational erschlossene Berechenbarkeit im heutigen Weltbild nicht die Welt entzaubert, sondern dass mit ihr letztlich auch die *Entzauberung des Menschen* einhergeht. Der Mensch erfährt von seiner Stellung gemäß wissenschaftlicher Berechnungen, die sich u. a. in den drei ›tragischen Thesen‹ äußert. Die philosophische Problemstellung von Hickmans Geschichte ist demzufolge die Insignifikanz, die Machtlosigkeit und die allzu fragile Existenz der Menschheit im Kosmos – der entzauberte Mensch in einem berechenbaren Kosmos.

Damit bleibt abschließend zu fragen, woher Hickman diesen kosmischen Pessimismus überhaupt bezieht? Wie in den vorangegangenen Kapiteln lässt sich auch hier Hickmans allegorisches Vorgehen auf die Science Fiction zurückführen – genauer, auf das Gesamtwerk des bereits behandelten *Pulp*-Autors Howard Phillips Lovecraft (s. o. »Kapitel 3, S. 75).

Dabei ist eingangs festzustellen, dass Lovecraft sowohl für Eugene Thacker (vgl. 2011: 8), als auch für Hickman (s. u.) als Quelle für ihre pessimistischen Kosmologien dient. In seinen Geschichten werden Lovecrafts Protagonisten – meist infolge ihrer wissenschaftlichen Tätigkeit – mit Wissen über Dinge in der Welt konfrontiert, die dem menschlichen Verständnis her eigentlich nicht existieren *dürfen*, sodass sie davon entweder verrückt werden, oder mittelfristig daran sterben, da sie die Last der Erkenntnis körperlich nicht ertragen können.

In seiner Kurzgeschichte *Call of Cthulhu* (1926) erklärt Lovecraft dies mit der (biologisch-kognitiven) Unfähigkeit des Menschen alles Wissen des Universums verarbeiten zu können – er ist schlichtweg nicht in der Lage, das Universum zur Gänze zu verstehen.

»The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents.

We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own directions, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age.«

(Lovecraft 2018: 16)

Diese Unannehmbarkeit des Kosmos allegorisiert Lovecraft in einer eigenen Riege von ›Chaoswesen‹, die den Leser_innen eigentlich nur andeuten sollen: »at least the kind of thing must be *out there*, the revelation of which would leave no doubt of our peripheral and puny position in the scheme of things« (Price 2011: pos. 5080). Alle Bemühungen zielen in dieser Allegorisierungsform darauf ab, dass dem Menschen dessen natürliche Grenzen im Kosmos aufgezeigt werden sollen, da Lovecrafts Wesen weitaus älter, intelligenter und mächtiger als der Mensch sind. In ihrem Aussehen achtet Lovecraft darauf, dass diese absolut nichts Menschliches an sich haben, indem er vollkommen auf anthropomorphe Körper verzichtet (vgl. Price 2011: pos. 5088–5094). So beschreibt er das zerstörerische, aber in einem Wachtraum gefangene ›Krakenwesen‹ Cthulhu, wie folgt:

»The Thing cannot be described—there is no language for such abysses of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order. A mountain walked or stumbled. God! [...] The Thing of the idols, the green, sticky spawn of the stars, had awaked to claim his own.«
(Lovecraft 2018: 47)

In diesen Wesen verkörpert sich Lovecrafts – auch in Briefen und Essays vertretene – nihilistische Überzeugung (vgl. Slåtten 2016: 46; vgl. auch Hanegraaff 2007: 87), das »from a cosmic perspective, human history, knowledge, religion, etc., is completely irrelevant and meaningless« (Slåtten 2016: 45). Zu diesem Schluss kommt der Autor bereits im Alter von 13 Jahren: Im Zuge seines Hobbys – der Sternenschau – erhält Lovecraft erste Eindrücke zum Verhältnis des Menschen zu den unermesslichen Weiten des Universums (vgl. Slåtten 2016: 45). Später untermauert die Veröffentlichung von Albert Einsteins Relativitätstheorie (1905) sein pessimistisches Weltbild. Diese besagt, dass Raum und Zeit zwei miteinander verwobene Aspekte der physikalischen Welt sind (d. i. Raumzeit). Sie stellen jedoch keine Einheit dar, die überall im Universum gleich ist; ihre Beschaffenheit hängt von den ›vor Ort‹ vorherrschenden Anziehungskräften ab. Einsteins Erkenntnis beweist für Lovecraft, dass die menschliche Perspektive auf das Universum nichts gelte, da sie lediglich einen beschränkten, von der Erde aus gefassten Blick auf den Kosmos darstellt (vgl. Slåtten 2016: 47).

Neben den bereits oben aufgezeigten Parallelen kann Hickmans aktive, lovecraft'sche Allegorisierung im folgenden Zitat nachgewiesen werden:

»[...] Avengers is not really a happy story. The Avengers books, we kind of billed it as a mystery—what's behind all of this stuff, what's causing all of the incursions? Which is a total lie, because it's not a mystery, **it's a horror story**. And we just didn't tell anybody, so everybody is waiting for this kind of, "Ta da, who-dunit" kind of stuff at the end and that's not what the story is.«
(Hickman zit. n. Rivera 2015; meine Markierung)

Lovecrafts literarischer Kosmizismus ist dem kosmischen Horror (auch *weird* bzw. *strange tales*) zuzuordnen. Wie dieser, zeigt Hickman mit den Beyonders auf, dass sich der Kosmos nicht nach dem Menschen richtet. Wie bereits erwähnt, stellen die Beyonders die nihilistische Sinnlosigkeit des Universums dar; sie sind nicht nur die philosophische Problemstellung; sie verkörpern die kosmologische Dystopie: Ein Universum ohne Sinn, Mitte und Ziel. An diesem Punkt stellt sich in Hickmans philosophischer Mythologie die Frage, wie auf die lebensfeindliche Gewalt eines unendlichen Kosmos zu antworten ist. Diese Reaktion, die Hickman in seiner *Avengers*-Geschichte gibt, zeichne ich im folgenden Abschnitt anhand der existentiellen Mythologie nach.

Die existentielle Mythologie: Die Lösung für das unlösbare Problem

Über die Astronomie verstehen wir, dass dieses Universum, in dem wir leben, zwar irgendwann Leben hervorgebracht hat, es dieses aber nicht unendlich lang erhalten können wird. Zugleich ist das Leben ständig in Gefahr, ausgelöscht zu werden. Sei es über Klimawandel oder kosmische Bedrohungen aus dem All; diese Ungewissheit spiegelt sich auch im Kleinsten – im einzelnen menschlichen Dasein – wider. Denn auch dieses ist begrenzt – und ist, kosmisch-pessimistisch betrachtet, letztlich sinn- und zwecklos. Dennoch hat ein_e Jede_r »nichts außer [sein_ihr] Leben, und das setz[t] [man_frau] stracks aufs Spiel, jedesmal daß eine Schwierigkeit sich zeigt« (Kierkegaard zit. n. Röd 2009b: 447). Aber ist dieses Leben – gefüllt mit reichlich Monotonie, Pein, Enttäuschungen und anderen Schicksalsschlägen – im Angesicht absoluter Sinnlosigkeit überhaupt *wert*, gelebt zu werden (vgl. Camus 2017: 15)? In einem Kosmos ohne Gott verbleibt das Leben-als-Ganzes – und im Einzelnen – ohne ein Endziel, was zu einer ontologischen Orientierungslosigkeit führt, wie es Friedrich Nietzsche in seiner Kritik an der Gleichgültigkeit des deutschen Protestantismus gegenüber seiner Religion⁸² mit dem Tod Gottes bildhaft beschreibt:

»Was thaten wir, als wir diese Erde von ihrer Sonne losketteten? Wohin bewegt sie sich nun? Wohin bewegen wir uns? Fort von allen Sonnen? Stürzen wir nicht fortwährend? Und rückwärts, seitwärts, vorwärts,

⁸² Im Gegensatz zur populären Auffassung stellt der Aphorismus über den Tod Gottes keine Jubelpose Nietzsches dar, er ist vielmehr eine Warnung vor dem hereinbrechenden gesellschaftlichen Nihilismus, den Nietzsche in der religiösen Einstellung des protestantischen Bildungsbürger_innentums begründet sieht. Williamson führt den sozio religiösen Hintergrund von »Gott ist tot« wie folgt aus: »Protestants, in particular, tended to gravitate toward a stance that was neither friendly nor hostile, merely indifferent. [...] Yet such indifference could hardly be characterized as religious belief, Nietzsche argued. Rather, it represents the "euthanasia of Christianity"« (Williamson 2004: 276).

nach allen Seiten? Giebt es noch ein Oben und ein Unten? Irren wir nicht wie durch ein unendliches Nichts?

Haucht uns nicht der leere Raum an?»

(Nietzsche 1988c: 481)

An welchen Werten soll man_sich fortan orientieren? Wie viel ist ein Leben *wert*? – wie viel ist *das* Leben-an-sich wert? Dieses Dilemma spiegelt sich meines Erachtens in Hickmans Geschichte wider; denn die Illuminati, wie auch Doctor Doom, stehen genau vor diesem Problem: Wenn die Schöpfer_innen entscheiden das Leben in absehbarer Zeit auszulöschen, hat nicht jedwedes Leben an Wert verloren?

In diesem Abschnitt der interpretativen, religionsphilosophischen Abhandlung zu Hickmans Geschichte wenden wir uns der Existenzphilosophie zu, um diese Fragen, die eine entzaubernde Kosmologie aufwirft, mit dem Interpretationsansatz der *existentiellen Mythologie* zu beantworten. Die Existenzphilosophie geht auf den dänischen Theologen Søren Kierkegaard zurück (vgl. Röd 2009a: 29; derselbe 2009b: 451), die zudem von der sogenannten ›Lebenskunst‹ Friedrich Nietzsches entscheidend beeinflusst wurde. Statt über den Lauf und Zweck der Welt zu sinnieren (siehe Hegel) konzentriert sich die Existenzphilosophie auf das konkrete menschliche Dasein mit all seinen Erfahrungen, und stellt die persönlich erlebte Wahrheit ins Zentrum ihrer Überlegungen (vgl. Röd 2009b: 446). Dementsprechend konfrontiert das existentielle Denken die idealistisch gedachte Welt-für-uns mit persönlicher Angst und Verzweiflung über die Sinnlosigkeit des einzelnen Lebens (existentielle Krise):

»The best proof for the wretchedness of existence is the proof that is derived from the contemplation of its glories. [...] Over my inmost being there broods a depression, an anxiety, that presages an earthquake. Life is so empty and meaningless.—We bury a man; we follow him to the grave, we throw three spadefuls of earth over him; we ride out to the cemetery in a carriage, we ride home in a carriage; we take comfort in thinking that a long life lies before us. How long is seven times ten years? Why do we not finish it at once[?]«

(Kierkegaard 1944: 23)

Darüber hinaus legt Kierkegaards Konzentration auf die persönliche Existenz meiner Ansicht nach bereits zur Mitte des 19. Jahrhunderts den Mechanismus für die Entzauberung des Menschen offen: Über die Bemühungen der idealistischen Philosophie Hegels, die Vorgänge der Welt zu erschließen, um dieser einen Sinn zu geben, wird jede_r Einzelne in Bezug auf dieses Endziel (oder dessen Fehlen) gewertet (vgl. Röd 2009b: 447). Dieselbe Tendenz bemerkt auch Nietzsche am Ende des 19. Jahrhunderts in der Geschichtswissenschaft (vgl. ebd.: 377). Somit tragen erst die Bemühungen der Geistes-, Geschichts- und Naturwissenschaften, die Welt über den Menschen hinaus verstehen zu lernen, dazu bei, dass der Mensch im hierarchischen Verhältnis zur Welt entzaubert wird – oder wie es Kierkegaard ausdrückt: »das gegenwärt-

tig Seiende [wird] mit dem Gedanken der Ewigkeit [ge]töte[t]« (Kierkegaard zit. n. Röd 2009b: 447) – oder, besser gesagt, *abgewertet*.

Daher lehnt die Existenzphilosophie alle Annahmen ab, dass es so etwas wie allgemeine Wesenheiten (d. s. Essenzen) oder das wahrhaft Wirkliche gäbe (vgl. Röd 2009b: 451); so konstruiert sich der Mensch in einer existentiellen Anthropologie über dessen Handlungen und Entscheidungen *selbst*. Er_sie unterwirft sich nicht dem Sinn oder Nicht-Sinn des Universums, sondern entwirft sich im Laufe seines Lebens selbst (vgl. ebd.: 471f) – d. h. ein Mensch *lernt*, zu sein, und findet für sich selbst den Sinn seines_ihres Lebens, indem er_sie eine persönliche Lösung findet, mit dem unlösbaren Problem ›Tod‹ zu leben. Diese Anthropologie illustriert sich in Albert Camus' Interpretation der Mythe von Sisyphos (dafür s. o. S. 127):

»Der absurde Mensch sagt ja, und seine Anstrengung hört nicht mehr auf. Wenn es ein persönliches Geschick gibt, dann gibt es kein übergeordnetes Schicksal oder zumindest nur eines, das er unheilvoll und verachtenswert findet. Darüber hinaus weiß er sich als Herr seiner Tage. In diesem besonderen Augenblick, in dem der Mensch sich seinem Leben zuwendet, betrachtet Sisyphos, der zu seinem Stein zurückkehrt, die Reihe unzusammenhängender Handlungen, die sein Schicksal werden, als von ihm geschaffen, vereint unter dem Blick seiner Erinnerung und bald besiegelt durch den Tod. [...] Seine Last findet man immer wieder. Sisyphos jedoch lehrt uns die höhere Treue, die die Götter leugnet und Felsen hebt. [...] Der Kampf gegen Gipfel vermag ein Menschenherz auszufüllen. Wir müssen uns Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen.«

(Camus 2017: 145)

Camus' Ausführungen geben einen Mytheninterpretationsansatz wieder, den ich im Folgenden als ›*existentielle Mythologie*‹ bezeichnen möchte, und die Hickmans Antwort auf die inhärenten Probleme der Menschendämmerung darstellt. Die existentielle Mythologie beschreibt eine Anwendungs- und Deutungsweise von mythischen Strukturen, die sich explizit mit dem Sinn des Lebens beschäftigen, und diese knifflige Frage auch beantworten (wollen). Sie kann, wie an Hickmans Beispiel gesehen werden wird, als ein Mechanismus gegen die Mythologie der Entzauberung angesehen werden.

Trotz dieses pompös anmutenden Aufgabenprofils dürfen die Lesenden nicht außer Acht lassen, dass es sich bei *The Avengers* immer noch um ›schlichte‹ Religionsunterhaltung handelt (dazu genauer s. o. S. 116). Aber genau hier liegt die *Funktion* der Mythenstrukturen: Wie wir über den Verlauf dieser Abhandlung gesehen haben, baut Hickman seine Geschichte auf mythischen Strukturen auf, er ›spielt‹ im Sinne der Religionsunterhaltung mit einem religiösen Jargon. Unterdessen besitzt seine Geschichte auch ›etwas mehr‹ Tiefgang. Es darf nämlich nicht vergessen werden, dass auch Fiktionen, um ihre Rezipient_innen zu unterhalten, gelegentlich auch tiefgründige Themen, wie den Ursprung des Seins oder den Sinn des Lebens, ansprechen können. Dadurch erhält ein_e Religionsanthropolog_in meiner Ansicht

nach Einblicke in das jeweilige Weltbild einer Erzählgemeinschaft, da ein Narrativ befriedigend auf existentielle Themen antworten können muss – wodurch unter Umständen Rückschlüsse auf die Gedankenwelt eines_einer Erzähler_in möglich sind.

Während Camus' Sisyphos-Interpretation das existentielle Thema mit der täglichen Monotonie des Proletariats seiner Zeit ›hineinliest‹ (vgl. Camus 2017: 143), kann auf viel ältere Mythen verwiesen werden, die mit dieser existentiellen Intention verfasst wurden: Beispielsweise erklären die mesopotamischen Flutmythen u. a. die Sterblichkeit des Menschen (vgl. Dalley 2008: 8). Deutlicher erscheint das existentielle Thema aber im *Gilgameš-Epos*: Dieses erweitert laut Dalley eine Kurzgeschichte um den *Tod des Gilgameš*, in der ein Held nach Unsterblichkeit strebt. Das *Gilgameš-Epos* ähnelt dabei – inhaltlich wie strukturell – der liturgischen Hymne, die die Taten des König Nammu (Herrscher von Ur, 2.168–2.151 v. Chr.) besingt (vgl. ebd.: 43). Im Epos verfällt der halbgöttliche König Gilgameš in eine existentielle Todesangst⁸³, als er die Leiche seines Freundes Enkidu erblickt. Er sucht, wie behandelt, den unsterblichen Ut-napištim auf, um zu erfahren, wie er Unsterblichkeit erlangen könnte (vgl. Gilgamesh X:iii zit. n. Dalley 2008: 103f). Nach langem Drängen verrät dieser ihm, dass es eine Pflanze gäbe, die ihn bei Bedarf wieder verjüngen könnte. Gilgameš kann sie zwar beschaffen, aber in seiner Unachtsamkeit verschlingt eine Schlange das Kraut, die dadurch die Fähigkeit erhält, sich zu häuten. Zunächst schwer betrübt, erkennt Gilgameš beim Anblick der von ihm erbauten Stadtmauern von Uruk, dass mit dem Bauwerk sein Ruhm der Nachwelt erhalten bleiben wird (vgl. Gilgamesh XI:vi zit. n. Dalley 2008: 118–120). Hier lässt sich veranschaulichen, wie Gilgameš eine Lösung für das unlösbare Problem findet, indem er über seine prachtvolle Bautätigkeit Quasi-Unsterblichkeit – wenn schon nicht tatsächliche Unsterblichkeit – erlangt. Er muss letztlich seine Sterblichkeit nicht nur hinnehmen, sondern auch einsehen und ertragen. Die Funktion einer existentiellen Mythologie ist also eine Belehrung in der *Lebenskunst*. Als ›Lebenskunst‹ verstehe ich hier zum Teil eine Lebensführung, die dem Leben trotz des kosmischen Nihilismus Sinn abgewinnen kann. Darüber hinaus betont die Lebenskunst – *natürlich* – das *Leben* (vgl. Lerchner 2016: 126); denn sie ist diesseitsorientiert, lebensbejahend und reagiert auf existentielle Probleme mit weltlichen, lebenspraktischen Antworten, ohne Heil in einem anderen (jenseitigen) Dasein zu suchen.

⁸³ Hierbei tritt Gilgameš' existentielle Angst und die Unvermeidbarkeit des Todes an folgenden Stellen deutlich hervor: »Enkidu my friend whom I love so much, who experienced every hardship with me — / The fate of mortals conquered him! [...] / I was frightened []. I am afraid of Death, [and so I roam open country] / [...] Am I not like him? Must I lie down too, / Never to rise, ever again?« (Gilgamesh X:v zit. N. Dalley 2008: 106f). »Ut-napishtim spoke to him, to Gilgamesh, [...] / [Death is inevitable (?)] at some time, both for Gilgamesh and for a fool« (Gilgamesh X:v zit. n. ebd.: 107).

Dass die Funktion der Geschichte lebenskünstlerisch ist, kann zum Einen anhand von Hickmans Aussagen im Hinblick auf das metaphysische *Trolley*-Problem von *Memento Mori* eingesehen werden:

Smith (Interviewer): »[...] what would you do faced with the choices you pose for your characters in this book [*New Avengers*]?»

Hickman: »I think I'd fare poorly. Which is pretty much one of the main reasons why someone like me writes stories – to figure out how to be, or become, a better version of yourself.«
(Smith 2014)

Demnach steht hinter Hickmans Schreibtätigkeit eine persönliche, lebensphilosophierende Motivation, die sich auch in der vorliegenden Geschichte eingeschrieben haben muss. Wird zudem nochmals auf die Vertreter_innen des kosmischen Pessimismus zurückgegriffen, so zeigt sich zum Anderen, dass die Art, wie Hickman *New Avengers* als kosmische Horrorgeschichte zusammengestellt hat, Ähnlichkeiten zu den Überlegungen der Kosmizist_innen aufweist. Für diese ist Horror-Literatur, wie jene von H. P. Lovecraft, ein Mittel, um das Menschsein und dessen Grenzen philosophisch zu erörtern (vgl. Thacker 2011: 8f). David Peak versteht diese Unterhaltungsform als ein »Spektakel«, in dem den Rezipient_innen die Menschlichkeit der Protagonist_innen über deren erfahrenes Leid bestätigt und neu ausverhandelt wird (vgl. Peak 2014: 38f) – damit rezipiert Peak einen Interpretationsmodus aus Friedrich Nietzsches *Die Geburt der Tragödie* (1872) (vgl. Peak 2014: 36–40), den ich für diesen letzten Abschnitt adaptieren werde.

Ähnlich wie der Horror in der Konzeption der Kosmizist_innen diene die griechische Tragödie in Nietzsches frühem Verständnis der psychischen Stärkung seiner Zuseher, die über die dargestellten, tragischen Vorkommnisse neuen Lebensmut und -orientierung schöpfen sollen (vgl. Lerchner 2016: 127; 132). Während die Gelehrten seiner Zeit die Griech_innen noch als rundum glückliche »Primitive« ansehen (vgl. Kaufmann 1988: 178; Williamson 2004: 239), erblickt Nietzsche in ihnen ein zutiefst pessimistisches Volk (vgl. Röd 2009b: 374; Williamson 2004: 241), das eigentlich von der Sinnlosigkeit der Welt wusste, und in einer (künstlerischen) Gegenreaktion die griechische Mythologie erfand (vgl. Nietzsche 1988a: 35; aufgenommen über Lerchner 2016: 126; Röd 2009b: 374; Williamson 2004: 241). Der Mythos bildet dabei für ihn – wie für Platon – den Gegenpol zum rationalen Denken (vgl. Röd 2009b: 375), der die pessimistischen Einsichten der Welt erträglich machen soll (vgl. Williamson 2004: 250f). Nietzsche versteht Mythos außerdem nicht als eine zeitlose menschliche Sphäre oder ein starres Set an Heiligen Geschichten (vgl. Williamson 2004: 250), für ihn wird er mit jeder Aufführung »von Neuem umgeboren« (Nietzsche 1988a: 73), wodurch die Griech_innen ihn an ihre jeweilige Lebenssituation anpassen konnten (vgl. Lerchner 2016: 131). Mit seiner

Aufnahme des Mythos ins Erzählrepertoire thematisierte das Athener Theater laut Nietzsche das Chaos und die Schrecken der Welt auf eine kunstvoll gestaltete, entzückende, aber vor allem erträgliche Weise⁸⁴ (vgl. Lerchner 2016: 126f; 130).

Daher ergänze ich mein Konzept der existentiellen Mythologie mit Grundkonzepten aus Nietzsches Philosophie⁸⁵. In Anlehnung an Peaks Sichtweise sind die moralisch-existentiellen Krisen der Illuminati (in *Memento Mori*) und des Gottkaisers Doom (in *Secret Wars*) als lebenskünstlerische Kommunikationsplattformen zu betrachten, die verschiedene, menschliche Reaktionen und die Schwierigkeit menschlicher Sinngebung in einem Universum ohne Gott widerspiegeln. Die existentielle Mythologie ist als eine Lesart von Mythen gegen oder ohne Gott oder andere Gött_innen zu verstehen, da diese dem Menschen (a) Erlösung oder Antworten auf den Tod verweigern (s. Gilgamesch) und / oder (b) aktiv gegen den Menschen handeln (s. *Beyonders* oder Flutmythen). In weiterer Folge betrachte ich vor allem die Handlungsabschnitte *Memento Mori* und *Secret Wars*, und erläutere sie als Teile eines *moralischen Dramas*, indem ich auf nietzsche Konzepte wie *Amor Fati*, *Übermensch* oder *Letzter Mensch* zurückgreife, um Schlüsselaussagen (und Parallelen zu dessen Philosophie) in Hickmans Geschichte zu verdeutlichen. Dieser Abschnitt interpretiert die Erzählung aus der Perspektive der Superhelden. Hierbei nimmt der ›Held‹ gemäß meiner kosmologischen Definition den Platz des Zeichens ›Mensch‹ ein, der in Hickmans Geschichte auf den gefährlich-sinnlosen Kosmos reagieren muss. Dieses Verhältnis ›Mensch‹ – ›Kosmos‹ wird anhand der Helden Captain America, Reed Richards, Namor und Doctor Doom über nietzsche Erläuterungen erörtert.

⁸⁴ Als Philologe übernimmt Nietzsche zahlreiche Einflüsse aus der antiken Philosophie, die in seinen Konzepten erkennbar sind. Neben der oben genannten Parallele zu Platon kann der von Nietzsche genannte Effekt des Theaters auf sein Publikum direkt mit Aristoteles' *Katharsis*-Theorie in der *Poetik* erklärt werden (vgl. Lerchner 2016: 127). So meint Aristoteles: »Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung [...], in anziehend geformter Sprache, [...] die Jammer und Schaudern hervorruft und hierdurch eine Reinigung [altgriech. *Katharsis*; Anmerk. M. Schw.] von derartigen Erregungszuständen bewirkt« (Aristoteles 1449b zit. n. Fuhrmann 2017: 19). Zudem scheint er von den Stoikern beeinflusst zu sein (vgl. Röd 2009b: 379).

⁸⁵ Hierfür ist aber zu berücksichtigen, dass Nietzsches Denken mehrere Phasen durchlaufen hat (vgl. Röd 2009b: 372; Kaufmann 1988: 23–83). Zwar lassen sich meiner Meinung nach rote Fäden ausmachen, die sich mehr oder minder kontinuierlich im Hintergrund zu einem bekannten Konzept hin entwickeln (vom Dionysischen zum Übermenschen); aber vor allem für *Die Geburt der Tragödie* ist im Hinterkopf zu behalten, dass es sich hier um eine frühe Haltung Nietzsches handelt, da er hier noch mit einer Metaphysik (Schopenhauers Wille zum Leben) arbeitet, die er zwischenzeitlich verwirft (vgl. Röd 2009b: 373). Daher meine ich in der oben gekennzeichneten Aussage vielmehr die Rezeption nietzsche Konzepte durch Hickman. Dennoch ist festzuhalten, dass Nietzsches Konzepte aus der *Geburt der Tragödie* nicht so ohne weiteres neben späteren Werken stehen können.

Supermensch, Allzumensch:

Das moralische Scheitern des Superheld_innen-Konzepts

In der Comicforschung gelten Supermensen als Metaphern der Freiheit (Peter Coogan) oder als Ausdrücke einer unbewussten Wunschvorstellung des Menschen (vgl. Rogers 2011: 73; Bainbridge 2009: 64), weswegen Comics als (psychische) Äußerung einer Modernen Mythologie gewertet werden. Als Kernstück dieser Behauptung dienen – meinen Recherchen zufolge – hauptsächlich tiefenpsychologische Erklärungen von Carl Gustav Jung, die die Supermenschenerzählungen mit den antiken Mythen verbinden sollen (vgl. dazu Bainbridge 2009: 66f; LoCicero 2008: 5f; Winterbach 2006: 114). Zwar habe der Mensch es im Zuge der Säkularisierung geschafft, sich aller Verzauberung zu entledigen, »but has been unable to cast away his subconscious, which has resurfaced (among other things) as a modern mythology in the form of superhero comic books [...]« (Winterbach 2006: 114). Diese unbewusste Äußerung fokussiere sich um das Bild des_der Held_in, welche_r mit den mythischen Held_innen eine gemeinsame, alle Kulturen und Zeiten transzendierende Essenz teile (vgl. LoCicero 2008: 5f). »Superman, Batman, and Wonder Woman could just as easily be Hercules, Orpheus, and Athena« (Bainbridge 2009: 66), denn diese Figuren haben eine gemeinsame *archetypische Beschaffenheit*. »Archetypen« sind in Jungs (spekulativ-primitivistischer) Theorie Urbilder im unbewussten Teil der Psyche aller Menschen, die sich in Träumen und Mythen äußere – worüber phänomenologische Comicforscher_innen Superheld_innen als die psychischen Erben von Odysseus und anderen Hero_innen darstellen (vgl. LoCicero 2008: 5f).

Was so argumentierende Comicforschende hierbei aber übersehen, ist, dass der Typus »Held_in« ein sozial konstruierter, mehrmals neu gedachter, gewachsener und geerbter Diskurs ist. Der beständige, direkte Verweis zu den mythischen Anfängen suggeriert in der Comicforschung eine Besonderheit des Comicmediums über dessen mythische Kontinuität, wenngleich doch zahlreiche literarische Genres sich (durchaus bewusst) auch Mythen bedienen (s. »Kapitel 3), und die heutigen Mythendiskurse eher an romantische Einstellungen des neunzehnten oder frühen zwanzigsten Jahrhunderts erinnern. Ich behaupte daher, dass, um das Zeichen »Held_in« zu verstehen, verstärkt auf Diskurse zu Mythen des 19. Jahrhunderts anstatt auf die jung'sche Mythentheorie geblickt werden muss. Dafür gehen wir nochmals zurück zur *American Renaissance* (siehe auch zur *New Mythology*, S. 67ff).

In einer Gegenreaktion auf den aufklärerischen Skeptizismus wandelt sich in der Romantik die Vorstellung des spirituellen Erlebnisses: Nicht Gott offenbart sich dem Menschen von

außen, das Göttliche verlagert sich für die Romantiker_innen stattdessen *in* den Menschen. Mythen und Religion sind zwar von Menschen gemacht, aber sie sind Ausdruck seiner spirituellen Suche – so deren Denkweise. Im Zuge der Aufbruchsstimmung der Jacksonischen Demokratie sieht Ralph Waldo Emerson Mythen als ein literarisches Mittel an, um dem amerikanischen Mann zu helfen, ein *heroisches Leben* zu führen (vgl. Richardson 1978: 84). Dies bedeutet, dass jemand ein einfaches Leben führt: Ein Held wendet sich den einfachen Dingen des Lebens zu »with clear perceptions and basic religious feeling« (ebd.: 85). Demnach führt das spirituelle Erleben zu einem heldenhaften Leben. Um das amerikanische Volk im neuen Helden_tum zu unterrichten, stellt er in seinem Werk *Representative Men* sieben Männer wie Goethe oder Napoleon vor, die den Amerikanern als Vorbilder dienen sollen, um sie zu *great men* zu erziehen. Dabei kleidet er sie in eine mythische Ästhetik, und umschreibt sie als *heroes* oder *demigods*. *Representative Men* versteht sich nicht als eine historisch akkurate Abhandlung, sondern versucht den Amerikanern als neue Mythe Werte zu vermitteln (vgl. ebd.: 85–87). In diesem Sinne sind ›Held_innen‹ als Plattformen zur Kommunikation von erstrebenswerten Tugenden zu verstehen.

Dementsprechend lesen Comicforscher_innen die Rivalität zwischen Superheld_in und Superschurk_in u. a. als moralische Metaphern (vgl. Nehrlich 2018: 31), sodass David Reynolds in seiner Dissertation *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths* davon ausgeht, dass sie die Funktion einer *moral charter* erfüllen (vgl. Reynolds 2011: pos. 129). So spiegeln Batman und Superman Formen von Moralvorstellungen der amerikanischen Gesellschaft wider (vgl. ebd.: pos. 122). Demnach erfüllen Supermenschengeschichten dieselbe Funktion wie Mythen in Platons idealer *Republik* (vgl. ebd.: pos. 132–141). Ich möchte zwar Reynolds' Standpunkt, dass Comics allgemein die neuen Mythen *per se* seien, zurückweisen; im Folgenden ziehe ich aber im Rahmen meines Betrachtungswinkels, dass Hickman eine philosophische Diskussion anstellt, diese moralische Definition von Reynolds heran. Meiner Ansicht nach stehen die Helden in Hickmans Comic für verschiedene moralische Antworten auf das *Trolley*-Problem.

Um diese These zu verdeutlichen, möchte ich die Leser_innen an ›unsere‹ ersten Schlüsselszenen erinnern: Die ersten Sitzungen der Illuminati nachdem das Problem der Welteneinfälle bekanntgemacht wurde (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 2). Als sich Iron Man als erstes Mitglied alle Optionen offen lassen will, bis eine perfekte Lösung für dieses Weltuntergangsszenario mit der Zeit erarbeitet worden ist, unterbricht Captain America entrüstet die Sitzung:

»I will not tolerate--I will not allow--any talk of the necessity of necessary evil. I have spent my life on that line and every time I've seen someone cross it, death and horror and shame was what followed. So I refuse to

(Captain America, *New Avengers* (2013) Nr. 2: [19])

In dieser Passage wird Captain Americas innergeschichtliche Funktion als moralischer Hüter offensichtlich, bei der er eine idealistische Position bezieht. Er ist als eine Figur konzipiert, die sozusagen ›alte Werte‹ vertritt, und verkörpert meiner Ansicht nach ein heroisches Ideal, das sich aus einer Romantisierung des amerikanischen Soldatentums des zweiten Weltkriegs zum klassischen Heldentum ergibt. So wird Captain America bereits in vorhergehenden *Storylines* als tugend- und ehrenhaft dargestellt. Entgegen den Vorurteilen, die bspw. ich als europäischer Leser hatte, repräsentiert er nicht einen blinden, jeweils regierungstreuen Patriotismus, sondern stellt vielmehr den *American Dream* dar (vgl. Dittmer 2013: 13). Daher tritt er bspw. in einer allegorischen Geschichte, die auf den Watergate-Skandal anspielt, als Captain America zurück, und übernimmt zwischenzeitlich die Identität von *Nomad, the man without a country* (vgl. ebd.: 119). Ebenso führt er im Eventcomic *Civil War* (2006) eine Rebellion gegen den von der Regierung geplanten *Superhero Registration Act* an (Allegorie auf den USA PATRIOT Act v. 2001). Captain America ist kurzum der moralische Gradmesser des Marvel-Universums, dessen Grundcharakterisierung sich in der folgenden Aussage zusammenfassen lässt:

»Doesn't matter what the press says. Doesn't matter what the politicians or the mobs say. Doesn't matter if the whole **country** decides that something **wrong** is something **right**. This nation was founded on one principle above all else: the requirement that we stand up for what we believe, no matter the odds or the consequences. When the mob and the press and the whole **world** tell you to move, your job is to plant yourself like a tree beside the river of truth, and tell the whole **world**-- --"No, **you** move."«

(Captain America, *Amazing Spider-Man* (1963) Nr. 537)

Diese idealistische Position erweist sich in Hickmans Geschichte aber für seine Kameraden aufgrund ihrer Starrheit und Wertezentrierung als ein Problem, denn als Captain America die einzig bekannte Lösung für das Problem, den Infinity-Handschuh, zerstört, erwartet er von den Illuminati, dass sie sich auf ihn zubewegen sollen, da er die einzig richtige Position innehalte. Dabei bietet er ihnen nichts als den schlichten *Glauben* an die richtige Sache an:

»If we do not waver, we cannot fail. You just have to *believe*. Believe in the cause... Believe in each other... This is going to work out. I know it.«

(Captain America, *New Avengers* (2013) Nr. 2: [22f]; meine Markierungen)

Hickman umschreibt Captain Americas Wirkung auf seine Kollegen wie folgt:

»These guys are [...] making impossible choices, and are choosing the lesser of two evils, and Cap [Kurzform v. Captain America; Anmerk. M. Schw.] is an idealist, and if you are going to play that kind of

game, you really can't have a quote on quote boy-scout mocking things up all the time.«
(Hickman zit. n. *Word Balloon* 2013: 12:45min; meine Transkription)

Diese starre, wertezentrierte Position, die der unmittelbaren, existentiellen Bedrohung mit nichts als bloßem Zweckoptimismus begegnet, führt schließlich zu Captain Americas Ausschluss aus der Geheimorganisation, deren Standpunkt ein anderer Held, Namor the Submariner, für den idealistischen Supersoldaten zusammenfasst:

»What did you expect, Rogers? The preservation of your soul at the expense of *everything* we hold dear?«
(Namor, *New Avengers* (2013) Nr. 3: [20])

Mit dieser Szene zeichnet sich bei ihrer genaueren Betrachtung ab, dass *Memento Mori* Hickmans immanente, sich allmählich entfaltende Kritik am Konzept ›Superheld_innen‹ ist. Dafür ziehen wir kurz die Definition von Stephan Ditschkes und Anjin Anhuts Aufsatz *Menschliches, Übermenschliches* (2009) heran (vgl. Ditschke / Anhut 2009). Beide nennen zwei Attribute, die eine Figur zum_zur Superheld_in qualifizieren: Sie muss zum Einen ›held_innenhaft‹ und zum Anderen ›super-‹ sein. Ihre Held_innenhaftigkeit stellt sie unter Beweis, indem sie für Andere einsteht und deren existentielle Bedürfnisse sichert. Das Präfix ›super-‹ indiziert, dass die Figur herausragende Fähigkeiten besitzt (vgl. Ditschke / Anhut 2009: 135).

Hickman nimmt nun – im übertragenen Sinne – diese Definition her und zeigt die Grenzen der Held_innenhaftigkeit und Supermenschlichkeit von Superheld_innen auf:

»What I made the premise of the book is that the smartest, most talented, most awesome thinkers in the Marvel Universe are presented with a problem that they can't solve [...] it's the superhero book's path is that everybody expects the superhero to win. And they always expect these characters, Tony to build something, or Hulk to hit something, or Reed to think of some [...] great machine, or think some crazy way out of this, or Black Panther to, you know, tactically figure out a way, to manipulate everything and when the day ends, it will work, and that's the story; and that [*Memento Mori*; Anmerk. M. Schw.]'s not a story about superheroes saving the day, it's about superheroes failing, and what's happens to the guys, when they fail.«
(Hickman zit. n. Loika 2015: 37min; meine Transkription)

Hickman dekonstruiert mit seiner Geschichte folglich das Superheld_innen-Konzept. Er verbindet diese Kritik – so meine Theorie – mit Nietzsches Konzept des ›Übermenschen‹, das als der Ursprung für den Namen des ersten populären Superhelden ›*Superman*‹ gilt. Der Begriff ›Übermensch‹ findet sich bereits als ›*hyperanthropos*‹ in der Schrift des antiken Satiriker Lu-

kian im 2. Jahrhundert⁸⁶. In deutscher Sprache wird der Begriff ab dem 17. Jahrhundert von mehreren Personen wie u. a. Herder und Goethe geprägt. Letzterer verwendet ihn auch im *Faust* als einen Spottbegriff (vgl. Kaufmann 1988: 358).

Im frühen 20. Jahrhundert kann der Begriff im Amerikanischen im Bezug auf Nietzsche als ›*Superman*‹ z. B. im 1905 uraufgeführten Stück *Man and Superman* von George Bernard Shaw nachgewiesen werden. Zudem verwendet der irische Autor James Joyce denselben Begriff mehrfach in seinem Roman *Ulysses* (1922) (vgl. Nehrlich 2018: 33). Es wird von Charles Hatfield angenommen, dass Jerry Siegel und Joe Shuster, die ›Väter‹ des Superhelden Superman, durch Philip Wylies Science Fiction-Pulp-Roman *Gladiator* (1930) inspiriert wurden, welcher auf einer herrenmenschlichen Interpretation von Nietzsches Übermenschen fußt (vgl. Hatfield 2012: 114). Bereits 1933 verfassen Siegel und Shuster eine selbstverlegte Comicgeschichte mit dem Titel *The Reign of the Superman*, in der sich eine solche Nietzsche-Rezeption abzeichnet: Darin möchte Superman die Weltherrschaft an sich reißen. In Reaktion auf den Aufstieg des Nazi-Regimes und dessen Verfolgung von Jüd_innen in Deutschland interpretieren Siegel und Shuster – beide selbst Nachkommen jüdischer Emigrant_innen – Superman in ihrer Neuinterpretation für DC Comics um (vgl. Nehrlich 2018: 33), und orientieren sich dafür an den Werten der roosevelt’schen *New Deal*-Politik, sodass der neue Superman zum Verteidiger der Schwachen wird (vgl. Hatfield 2012: 114).

Hickman scheint sich meiner Vermutung nach dieser Begriffsgenealogie bewusst zu sein, und zeigt seine Helden in ihrem Scheitern von ihrer allzu menschlichen Seite, indem er eine ›übermenschliche Kritik‹ am Superheld_innen-Konzept über Nietzsches Philosophie übt. Für ihn stehen die Illuminati für traditionelle Institutionen. Diesen ›Traditionalismus‹ kennzeichnet er dadurch, dass *alle* Mitglieder des Geheimbundes *Männer* sind:

»[T]here’s a lot of other stuff packed into it [this story; Ergänz. M. Schw] like it’s all dudes, right? [...] There’s a whole bunch of stuff packed into about how kind of traditional systems of, I don’t know, let’s just say control, are not only failing society now, but they’re failing at the Marvel Universe also.«
(Hickman zit. n. Loika 2015: 38:20min; meine Transkription)

In dieser Kritik spiegeln sich die Ansichten von *Dune*-Autor Frank Herbert wider, sodass ich hier ebenfalls von einer intertextuellen Beziehung zwischen Hickmans *Memento Mori* und Herberts *Dune*-Romanen ausgehe. In dem Aufsatz *Dune Genesis* (1980) kritisiert Herbert

⁸⁶ Die mir vorliegende Passage in Kaufmann 1988: 359 verortet Lukians Wirkungszeit im 2. Jahrhundert *vor* Christus. Dies scheint ein Fehler von Kaufmann oder seinem Übersetzer Jörg Salasquarda zu sein, was hier von mir implizit korrigiert wurde.

Supermensen, indem er sie als Metaphern für politische und ökonomische Machthaber_innen versteht:

»Personal observation has convinced me that in the power area of politics/economics and in their logical consequence, war, people tend to give over every decision-making capacity to any leader who can wrap himself
in the myth fabric of the society.«

»[S]uperheroes are disastrous for humankind. Even if we find a real hero [...], eventually fallible mortals take over the power structure that always comes into being around such a leader. Enormous problems arise when human mistakes are made on the grand scale available to a superhero.«

(beide Passagen Herbert zit. n. Pearson 2011: 196)

Diese Übernahme von Entscheidungsprozessen zeigt sich auch in Hickmans *Memento Mori* mit Iron Mans Empfehlung, dass das Wissen über die kolossale Bedrohung von den Illuminati geheim gehalten werden muss:

»We have a problem that demands a perfect solution. To find that, we need *time*, and we need to be able to work without tether, which means *secrecy*.«

(Iron Man, *New Avengers* (2013) Nr. 2: [19])

Diese Übernahme von Verantwortung – und zugleich von Kontrolle und vor allem *Macht*⁸⁷ – im Angesicht eines Weltuntergangsszenarios liegt aber durchaus in der narrativen Logik von Superheld_innen: In einer erweiterten Definition von Superheld_innen-Figuren legen Ditschke und Anhut dar, dass sich die Held_innenhaftigkeit von Superheld_innen u. a. dadurch auszeichnet, dass sie in akuten Notsituationen zielstrebig handeln – (1) ohne Rücksicht auf ihre eigenen existentiellen Bedürfnisse zu nehmen und (2) im Glauben, dass ihr Eingreifen die Notsituation abwenden kann (vgl. Ditschke / Anhut 2009: 135). Indem Hickman die Illuminati aber mit einem kosmischen Problem konfrontiert, werden diese zwei Intentionen moralisch paradox; denn (*ad 2*) ihr Verantwortungsbewusstsein zwingt sie zum Handeln; ihre Fähigkeit zur Superintelligenz nötigt sie sogar zum Bau von weltenerstörenden Bomben. Von einem *Trolley*-Problem betroffen, sind sie gezwungen, so zu handeln, dass ihr eigenes Universum gerettet werden muss; d. h. sie müssen *andere* Welten zerstören. Aber vor allem (*ad 1*) all das tun sie *gegen* ihre eigenen moralischen Bedenken. Ihr Scheitern an diesem moralischen Paradox ist zwar *supermenschlich*, aber nicht *übermenschlich*, und ist – letztlich – vielmehr *nihilistisch*.

In der Philosophie wird ›Nihilismus‹ als die Verneinung absoluter Wahrheiten und Werte verstanden, die letztlich alle Metaphysik zersetzt und als Konsequenz ein pessimistisches

⁸⁷ Dieser Machtaspekt zeigt sich auch in Captain Americas Motivationsrede vor der *incursion*, in welcher der Infinity-Handschuh zerstört wird: »Yes, this is massive. Yes, it is *night*. But remember, *we shape the world... it does not shape us...*« (*New Avengers* (2013) Nr. 2: [21]; mein Kursiv).

Weltbild begünstigt (vgl. Röd 2009b: 380f). Das bedeutet aber nicht, dass an *etwas* zu glauben nicht nihilistisch sei. Umgelegt auf die Situation in *Memento Mori*, heißt das nicht, dass Captain Americas Intention und Zweckoptimismus gut und seine Kameraden schlecht sind. Friedrich Nietzsche hebt in seiner Kritik am Christentum hervor, dass auch der Glaube an Gott und den göttlichen Endzweck der Welt (Teleologie) den Menschen bedeutungslos mache, da »diese Welt und dieses Leben *ad maiorem dei gloriam* völlig entwertet werden können« (Kaufmann 1988: 117). Für Nietzsche ist aber weder das Verwerfen aller (metaphysischen) Werte, noch der Glaube an solche zielführend, denn beide Einstellungen führen in einen Nihilismus: Der Glaube erkennt der gelebten, materiellen Welt jeglichen letztgültigen Wert ab; der Glaube ans Nichts verneint wiederum die Wertigkeit von Allem (vgl. ebd.: 118). In Hickmans erzählerisch eingearbeiteten Kommentaren zeichnet sich diese nietzisch-nihilistische Kosmologie ab, die sich *gegen* Captain Americas idealistische Position wendet:

»You've probably lived your entire life believing how all of this... **should be**. Cherish life. Lift up the unfortunate. Be honorable and above all...be a **good man**. Do these things and the universe will reward you in some way. It's an ethos... and a noble one at that.«
(Hickman, *Infinity* (2013) Nr. 6: [20f])

Letztlich lautet der moralische Schluss in Hickmans Erzählwelt:

»There is no unwritten, universal rule that says good men always win. **So they don't**.«
(Hickman, *Infinity* (2013) Nr. 6: [31])

Captain America vertritt demnach einen *teleologischen Idealismus*, der daran glaubt, dass eine potentielle Katastrophe letztlich zugunsten *aller* Parteien abgewendet werden kann. Die Endvision dieser Idealeteleologie ist das Wohl Aller. In Hickmans Interpretation dient diese Endvision aber als Captain Americas *Abwehrreaktion*, die das Nachdenken über eine nicht-ideale Lösung oder über nicht-optimale Ausgänge *verbietet*. Dieses Muster ähnelt einer weiteren These Friedrich Nietzsches – nämlich, dass der Glaube eigentlich ein Verbot sei:

»Ich bin zu neugierig, zu *f r a g w ü r d i g*, zu übermüthig, um mir eine faustgrobe Antwort gefallen zu lassen. Gott ist eine faustgrobe Antwort, eine Undelicatesse gegen uns Denker —, im Grunde sogar ein faustgrobes *V e r b o t* an uns: ihr sollt nicht denken!«
(Nietzsche 1988f: 278f)

Dieses Motiv des von Captain America verhängten Denkverbots verdeutlicht sich zudem, da Hickman implizit andeutet, dass dieser mit seinem Einwand nicht allein aus einem moralischen Verantwortungsbewusstsein heraus handelt, sondern schlicht einen Minderwertigkeitskomplex kaschieren möchte: Er sieht sich als der Dümme unter den Illuminati. Als er sich

nach seiner Gedächtnislöschung wieder an die Ereignisse erinnern kann, *fehler*innert er sich an einen nicht wirklich stattgefundenen Austausch unter den restlichen Mitgliedern:

Doctor Strange: »I'm sorry, Captain...we had no choice. You were never here. You will remember none of this.«

Namor: »But if you did... would it really matter?«

Reed Richards: »I don't think it would. It's not that you don't have talents, Steve... It's just, your're not that *smart*.«

Black Panther: »If you wonder why we kept you around for as long as we did... it's because we felt sorry for you.«

Black Bolt⁸⁸: »Because you're so stupid.«

(Hickman, *The Avengers* (2012) Nr. 31: [9])

Letztlich zeigt sich, dass Captain Americas Idealismus nihilistisch ist, da er die Illuminati fortan verfolgen lässt, und die Situation um den bevorstehenden Weltuntergang dagegen vollkommen ignoriert. Da sein Weltbild kein schlechtes Ende zulässt, und nicht zu dessen Lösung beitragen kann oder will, konzentriert er sich stattdessen auf die Bekämpfung seiner ehemaligen Gefährten, die für ihn das absolute Übel darstellen. Dadurch ist, wie Nietzsches Religionskritik zeigt, seine Welt und deren Rettung in Captain Americas Idealismus *nichts wert*.

»Don't ever come into one of these meetings again without having a report on Richards and Stark [Iron Man]. Even if it's just to say there's nothing new to report. Not ever again. *They are priority one*. With a bullet. All. Year. Long. You understand?«

(Captain America, *The Avengers* (2012) Nr. 37: [21]; mein Kursiv)

Hickman zeigt aber mit dem Illuminati-Mitglied Namor, dem König von Atlantis, dass auch das Verwerfen von Glauben keine Lösung darstellt. Namor fungiert in seiner Geschichte als ein ›metaphysischer Nihilist‹, der gewillt ist, seine eigenen moralischen Bedenken zu ächten, um seine Welt durch die Zerstörung einer anderen zu retten. Da er eine moralische Ambivalenz verkörpert, kann er hier als ein ›Anti-Held‹ charakterisiert werden, der als solcher erzählerisch dazu befähigt ist, zwischen den Positionen eines Gut / Böse-Schemas hin- und herzuwechseln. Ditschke und Anhut nehmen an, dass die Struktur einer Supermenschenerzählung auf dichotom konstruierten, semantischen Räumen basiert, deren Durchquerung den Plot kennzeichnet (vgl. Anhut / Ditschke 2009: 133f). Am Eingängigsten lässt sich diese These mit folgendem, allgemeinem Handlungsschema verdeutlichen: Ein_e Held_in muss, um ein_e Schurk_in zu besiegen, in dessen_deren Unterschlupf oder ›Hauptquartier‹ eindringen. Dadurch tritt der_die Held_in aus seinem_ihrem ›gut‹ und ›sicher‹ konnotierten Raum aus und in

⁸⁸ Der entscheidende Hinweis, dass es sich um eine falsche Erinnerung handelt, liegt darin, dass der Inhuman-König Black Bolt spricht. Dieser besitzt zwar die Fähigkeiten zu sprechen, aber seine Stimme löst eine Art Beben aus, das von seiner Lautstärke abhängt, sodass ihm eine gewöhnliche Konversation eigentlich nicht möglich ist.

einen ›bösen‹, ›gefährlichen‹ Raum ein (vgl. dazu auch Ditschke / Anhut 2009: 142–148). Namors moralische Position kann durch dieses narrative Raumverständnis verdeutlicht werden.

Namor beginnt seinen Erzählstrang innerhalb der Illuminati (Raum a), die versuchen, zu einer Lösung zu finden, aber zwischenzeitlich bereit sind, eine andere Welt in Notwehr zu zerstören. Dieser semantische Raum kann als ›ambivalent‹ – als eine moralische Grauzone – interpretiert werden, da das Ziel der Illuminati, eine zufriedenstellende Lösung zu finden, zwar durchaus heldenhaft ist; sie müssen aber damit kokettieren, unschuldiges Leben töten zu müssen. Captain America scheidet als Erster aus diesem Raum aus, da er mit seinem Idealismus eine eindeutige Position bezieht. Als die Illuminati dann tatsächlich davorstehen, eine Erde mit unschuldigem Leben zu zerstören, verweigern alle aufgrund ihrer moralischen Bedenken die Zündung der weltzerstörenden Bombe – alle, bis auf Namor.

Als er die Verantwortung übernimmt, kritisiert er seine Kameraden für ihren moralischen Egoismus, und zeigt damit eindeutig nihilistische Züge:

»The way you people talk about your lives--like they mean something... **It matters.**« I am the greatest man I know...but compared to this [end of the world], I'm nothing. Just as **you**...are nothing. [...] These lines you won't cross... these things you won't do... They shame you. How dare any of you put yourself--your damned morals--above the lives of every living thing? The truth is, you people aren't worth that...and neither am I. Our lives are a pittance. A petty small nothing... [...] Of course **this** [destruction] is worth it. Now watch...as I do what you could not.«

(Namor, *New Avengers* (2013) Nr. 21: [20f])

Zum Einen skizziert sich in dieser Aussage sehr deutlich, *wie* die Verwerfung aller moralischen Werte in eine Krisensituation zu einer Entwertung des eigenen Lebens führt (»compared to this, I'm nothing.«). Zwar ist die Selbstüberwindung das Kernstück in Nietzsches Moralphilosophie (vgl. Kaufmann 1988: 247), Namors Beispiel lässt allerdings erkennen, dass sich sein Nihilismus auf eine höhere Moralität bezieht (»How dare any of you put yourself--your damned morals--above the lives of every living thing?«), die ich deswegen als ›metaphysisch‹ bezeichne, da der Nihilismus als ein neuer transzendenter Wert angenommen wird (»Of course **this** is worth it.«), der zu einem Zelebrieren von *Immoralität* einlädt. Der Nihilismus ist selbst ein metaphysischer Glaube, in dessen Rahmen Namors »höchste Selbstlosigkeit nur eine besonders verwerfliche Form von Selbstsucht ist« (Kaufmann 1988: 132). Denn Nietzsche verwirft das darwinistische Überlebenwollen als tierischen Trieb, der dem einzelnen Leben seine Besonderheit und Menschlichkeit abspricht (vgl. Kaufmann 1988: 176). Vielmehr empfiehlt er in *Also sprach Zarathustra* »den freien Tod, der mir kommt, weil ich will« (Nietzsche 1988d: 94). Für Nietzsche ist moralisch

gut, »das zu tun, was einem schwerfällt« (Kaufmann 1988: 233), um seine Triebe zu überwinden – denn keine Triebe zu haben, ist noch lange nicht moralisch (vgl. ebd.: 260). Im Fall der Illuminati heißt das, seinen Überlebenstrieb aufzugeben, um sich selbst nicht zu hintergehen, wie Reed Richards dem die Zerstörung verweigernden Black Panther zugesteht:

»[I] couldn't do it, just like the rest of us. Maybe that's the way to see this... when we got to the end ourselves, we found out that there were things we would not do... And you know... I am not ashamed of that.

You shouldn't be either... it matters.«

(Reed Richards, *New Avengers* (2013) Nr. 21: [20])

Aufgrund seiner Immoralität »kippt« Namor in einen neuen, semantisch-moralischen Raum, in dem er die Geheimorganisation Cabal gründet (Raum b), die sich aus durchwegs immoralischen, betont genüsslich massenmordenden Superschurk_innen wie Thanos the Mad Titan, aber auch Black Swan, zusammensetzt. Namor fällt mit dem Übertritt in Raum b aus dem Held_innenschema raus. Solche Raumübergänge dienen aber im Verlauf der Erzählung dazu, die etablierte, binäre Ordnung entweder zu bestätigen oder zu überwinden. Scheitert die Raumübernahme der Figur, oder wird sie wieder rückgängig gemacht, dann ist sie »restitutiv«. Wird sie überwunden, ist die Grenzüberschreitung »revolutionär« (vgl. Ditschke / Anhut 2009: 134). Namors Raumüberschreitung testet, ob er nun tatsächlich ein vollkommen immoralischer Schurke ist oder nicht. Wie sich aber herausstellt, schockiert ihn die vollkommene Immoralität seiner neuen Kameraden im moralischen Raum b so sehr, sodass seine moralischen Bedenken, die die Illuminati im Raum a kennzeichnen, wieder geweckt werden, wie er in einem Gespräch mit Doctor Doom eingesteht:

»In the last few months we have destroyed earth after earth and saves **scores** of universes. But Victor... They have learned to relish the atrocity. They savor the inhuman task that lies before them. We could simply destroy a world--do what we have to do--and be done with it... But instead they linger at the table and, like gluttons, make a banquet of the meal. [...] the horror of it all has become overwhelming...«

(Namor, *New Avengers* (2013) Nr. 24: [7f])

Sein Schritt ist restitutiv: Er kehrt im späteren Verlauf in den Raum a – zu den Illuminati zurück, und möchte die Gräueltaten der Cabal beenden. Namors moralischer »Irrweg« dient aber zur Bestätigung, dass vollkommene Immoralität nicht die Lösung im Kampf ums »nackte Überleben« ist. Namors Schritt ist eher allegorisch als eine gescheiterte Moralkritik zu verstehen, wie die folgende Aussage zeigen soll:

»[...] the good and noble heroes of this world were so good and noble that they would not sacrifice themselves on that altar. *They loved their damn piety to the point of extinction.*«

(Namor, *New Avengers* (2013) Nr. 24: [7]; mein Kursiv)

Anhand dieser Beispiele zeichnet sich also ab, dass Hickman mit den einzelnen Helden verschiedene moralische Antworten auf die kosmische Bedrohung erörtert. Zwar verstehen Comic-Insider wie der Autor und Zeichner Frank Miller (*The Dark Knight Returns*; 300; *Sin City*) Supermenschen als Moderne Substitute oder Parallelerscheinungen zu den antiken Gött_innen⁸⁹ (vgl. Rehfeld 2018: 347), in einer religionsästhetischen Zeichentheorie zeigt sich hingegen, dass Superheld_innen zumindest in Hickmans *Memento Mori* für den Menschen stehen: Dabei ist ein_e Superheld_in nicht, wie wir unten sehen werden, Menschlich, Übermenschlich (nach Ditschke / Anhut 2009), sondern ist eher als Supermensch doch *nur* ein ›Allzumensch‹. Wie aber in Hickmans existentieller Mythologie aus einem Supermenschen ein Übermensch wird, behandle ich im letzten Abschnitt dieser Abhandlung, in welchem ich mich der Figur Reed Richards und deren *existentiellen Beats* zuwende.

Memento Vivere:

Der Tod und das moralische Drama

Entsprechend den Erkenntnissen, die wir im oberen Abschnitt gewonnen haben, sind die narrativen Figuren Argumente in Hickmans philosophischer Diskussion. Sie sind als Erzählzeichen – als sogenannte Aktanten (*actants*) – zu sehen, die verschiedene binäre, – in diesem Fall – moralische Rollen einnehmen (vgl. Calame 2011: 509): Captain America verkörpert den Idealismus, Namor (für eine bestimmte Zeit) die Immoralität. Eine Geschichte zu interpretieren bedeutet demnach die verschiedenen Beziehungen zwischen einzelnen Aktanten zu identifizieren und in einem Netzwerk zu lesen. Im Fall von *Memento Mori* fällt bei genauerer Betrachtung auf, dass diese Nietzsches philosophische Ansätze ähneln. Am Deutlichsten tritt dieses Referenzsystem beim Supermystiker der Illuminati, Doctor Strange, zutage: Im Verlauf der Handlung ist dieser bereit, seine Seele am spirituellen Schwarzmarkt, dem *Sinners' Market*, zu verkaufen, um die Macht zu erhalten, die einfallenden Welten ohne den Infinity-Handschuh ›fortzuschieben‹. Er kann den vollen Preis – die Gesamtheit seiner Seele – nicht bezahlen, da er mit seiner Beteiligung an der Zerstörung von Welten bereits Teile seiner Seele eingebüßt hat. Daher konsultiert er die schwarzmagische Blutbibel Blu'Dakorr, womit er in der Lage ist, dämonische Kräfte in sich aufzunehmen. Als er in diese blickt, tätigt er folgende Aussage:

⁸⁹ »Schon die Griechen hatten ihre Götter, und wir hatten immer unsere Supermänner – Gollums, Riesen, wie auch immer« (Miller zit. n. Rehfeld 2018: 347).

»Then let that sliver of what I was be enough... As all I see before me now is *the abyss*. And what lives there... which will live through me.«

(Doctor Strange, *New Avengers* (2013) Nr. 20: [19])

Damit referenziert Hickman auf einen bekannten Aphorismus aus Nietzsches *Jenseits von Gut und Böse* (1886), wo er meiner Lesart nach vor dem moralisch-verfallenden Einfluss bei der Auseinandersetzung mit den Widrigkeiten des Lebens warnt:

»Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehn, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird. Und wenn du lange in einen Abgrund blickst, blickt der Abgrund auch in dich hinein.«

(Nietzsche 1988e: 98)

In Verbindung mit der Herangehensweise der kosmischen Pessimist_innen deutet dieses Netzwerk an Aktanten meines Erachtens darauf hin, dass die Funktion der Geschichte gemäß dem existentiell-mythologischen Interpretationsansatz eine Diskussion in nietzischer Lebenskunst ist – oder zumindest in dessen Nähe erklärt werden kann. Diese im oberen Abschnitt gezeigte, moralisch argumentierende Funktion verdeutlicht Hickman nochmals im folgenden Zitat:

»We get to a point where all of the arguments that we've kind of been talking about in both books — what do heroes do when they can't win? — that's kind of the story that I wanted to do. Some of them stop acting like heroes [see Captain America] and some become villains [see Namor; Anmerk.en M. Schw.], some go quietly and some do not. Some rediscover who they are.«

»One of the arguments about Avengers is, it's how you live.«

(beide Passagen, Hickman zit. n. Rivera 2015)

Im folgenden Abschnitt betrachten wir abschließend die Figur Reed Richards als den existentiellen Helden, auf welchen Hickman meiner Ansicht nach im oberen Zitat hindeutet, wenn er von »rediscover[ing] who they are« spricht. In Jean-Paul Sartres existentieller Anthropologie entsteht die Identität – das Ich – einer Person durch die Entscheidungen, die während des Lebens getroffen werden. Das Ich ist demnach ein sich-ständiges-Entwickeln – ein lebenslanges Projekt (*pro-jet*) (vgl. Röd 2009b: 471f). Auch Nietzsches Lebensphilosophie sieht eine – wenn auch weitaus größer angelegte – Entwicklung vor: Die Menschen sollen zu *Übermenschen* werden (vgl. dazu Nietzsche 1988d: 14). Ein solcher Übermensch ist jedoch weniger als eine hierarchisch höher stehende Herrenrasse (vgl. dazu Kaufmann 1988: 331–358) oder als ein Supermensch mit übermenschlicher Stärke oder Intellekt zu verstehen (vgl. Pearson 2011: 190), sondern vielmehr als eine Lebenseinstellung, die meinem Verständnis nach mittels Vererbung moralisch-charakterlicher Eigenschaften (Lamarckismus) (vgl. Kaufmann 1988: 335;

344–346) eventuell zu einem neuen Menschengeschlecht führen wird⁹⁰. Der Übermensch stellt eine anthropozentrierende Neuwertung des Menschen dar (vgl. Röd 2009b: 383), indem der Übermensch das ›wahrhaftig‹ Menschliche im noch zu tierisch-instinktiven Menschen⁹¹ kultiviert (vgl. Kaufmann 1988: 176f; 365): Philosophie, Kunst und Religiosität⁹² (vgl. Kaufmann 1988: 177; 332). Nicht der Kosmos und dessen chaotische Brutalität sind für Nietzsche das Problem am Leben⁹³, sondern der Mensch soll über sich und seine Lebenseinstellung Herrschaft erlangen (vgl. Kaufmann 1988: 365): »Das Notwendige [am Leben; Ergänz. M. Schw.] nicht bloss ertragen, noch weniger verhehlen [...], sondern es l i e b e n ...« (Nietzsche 1988f: 297).

Diese Entwicklung lässt sich in Hickmans *Memento Mori* anhand der Figur Reed Richards als Hauptfokus der Geschichte festmachen. Wie Grimm und Müller ausführen (vgl. 2016: 58), benötigt eine Erzählung mindestens eine Ausgangslage, die sich im Laufe des Erzählens zu einer Endsituation transformiert. Fokussiert man_sich dementsprechend auf Reed Richards, so fällt auf, dass Richards die gesamte Handlung mit den Worten »Everything dies« eröffnet (*New Avengers* (2013) Nr. 1: [2]) und sie auch im letzten Heft der *Storyline* mit den Worten »Everything lives« schließt (*Secret Wars* (2015) Nr. 9: [37]). Diese beiden Aussagen weisen zum Einen durch ihren leicht abweichenden Inhalt auf eine Transformation hin (*dying* › *living*), und deuten zum Anderen durch ihre Positionierungen als erste bzw. letzte Aussage der Erzählung an, dass sie das Grundthema der Handlung darstellen. Infolgedessen kann Richards als Schlüsselfigur für die Interpretation in der existentiellen Mythologie angesehen werden, da er sich zwischen diesen oppositionellen, existentiellen Einstellungen (*living* / *dying*) entwickelt. Diesen Entwicklungsprozess verstehe ich hier als ›existentiellen Beat‹.

Ein *Beat* ist das kleinste Element in einer Handlungsstruktur, und kann als der ›Takt einer erzählten Handlung‹ verstanden werden. Dieser entsteht durch eine Veränderung des Verhaltensmusters oder der Stimmung einer Figur, was sich aneinandergereiht zu einer einzelnen Szene innerhalb der Handlung entwickelt und sie vorantreibt. Ein *Beat* entsteht im Wechselspiel zwischen Aktion und Reaktion einer Figur (vgl. McKee 1997: 37f; Beemgee Undatiert)

⁹⁰ Dabei ähnelt Nietzsches Übermenschkonzept Schellings Aufruf zur Entstehung eines neuen europäischen Geschlechts von Dichter_innen (vgl. dazu S. 68). Auch weist Williamson darauf hin, dass der ›frühe Nietzsche‹ von Schellings Neuer Mythologie beeinflusst wurde (vgl. Williamson 2004: 71).

⁹¹ »Ihr habt den Weg vom Wurm zum Menschen gemacht, und Vieles ist in euch noch Wurm. Einst wart ihr Affen, und auch jetzt noch ist der Mensch mehr Affe, als irgend ein Affe« (Nietzsche 1988d: 14).

⁹² So erblickt Nietzsche den Übermensch in Menschen wie Goethe (vgl. Kaufmann 1988: 362; 370).

⁹³ Dies spiegelt sich in Nietzsches Kritik am sozialistischen Wohlfahrtsstaat in seinen nachgelassenen Schriften wider: »Wir müssen wünschen, daß das Leben seinen g e w a l t s a m e n Charakter behalte, daß w i l d e Kräfte und Energien hervorgerufen werden. Das Urtheil über den Werth des Daseins ist das höchste Resultat der kräftigsten S p a n n u n g im Chaos« (Nietzsche 1988h: 93).

– z. B. »Zwei Figuren führen ein Gespräch, Figur A sagt etwas, das Figur B anders reagieren lässt als wie A es erwartet hat – das ist ein Beat« (Beemgee Undatiert).

Als einen existentiellen *Beat* verstehe ich hier die narrativen Wechsel in der Einstellung zum persönlichen Dasein einer Figur, wie er sich im größeren Erzählrahmen des *Gilgameš-Epos* veranschaulichen lässt: In Reaktion auf Enkidus Tod bekommt Gilgameš Angst vor dem eigenen Sterben (*Beat 1*). Nach langer Suche findet er mit einem Kraut das Mittel, um seinen Tod zu verhindern, aber als er es an die Schlange verliert, wird ihm die Endgültigkeit des Sterbens bewusst (*Beat 2*). Erst als Gilgameš die Mauern von Uruk erblickt, erkennt er, dass er über sein Bauwerk gewissermaßen Unsterblichkeit erlangt hat (*Beat 3*). Der erste *Beat* führt Gilgameš demnach in eine *existentielle Krise*, während der zweite *Beat* ihm die Unentrinnbarkeit des Todes bestätigt (nihilistische oder orientierungslose Phase). Erst der dritte *Beat* führt ihn aus dieser Krise hinaus, indem er seinen eigenen Lebenssinn im Bau der Stadtmauern erkennt (Umwertung).

In Hickmans Geschichte verweisen sowohl der Titel der zweiten *New Avengers*-Ausgabe (*Memento Mori*), als auch Richards Eröffnungsmonolog (*Everything dies*) darauf, dass das Thema der Umgang mit dem Tod ist: Die lateinische Phrase *Memento mori* bedeutet sinngemäß »Erinnere dich, dass du sterben wirst«. Im Mittelalter ist das *Memento mori* ein christlicher Leitspruch, der an die Vergänglichkeit aller irdischen Leidenschaften erinnert, und der in Erwartung an das Letzten Gericht dazu aufruft, einem sündhaften Leben abzuschwören. Demnach ist das Leben sündhaft-sinnlos, wie es sich im mittelalterlichen Liederbuch *Llibre Vermell de Montserrat* (1399) andeutet (vgl. Dries 2017: [11]):

»Life is short, and shortly it will end;
Death comes quickly and respects no one,
Death destroys everything and takes pity on no one.
To death we are hastening, let us refrain from sinning.«
(*Ad mortem festinamus* in der Übersetzung v. Dries 2017: [11])

Friedrich Nietzsche widerspricht dieser *Memento mori*-Mentalität und stellt ihr ein *Memento vivere* (»Erinnere dich zu leben«) entgegen (vgl. Nietzsche 1988b: 304; Dries 2017): Nicht das Ende erfüllt den Zweck des menschlichen Daseins – Sterben ist ohne eine Nachwelt oder Gottesurteil zwar unvermeidlich, aber sinnlos –, sondern die höchsten Erlebnisse in jemandes Leben sind dessen Ziel.

Diese beiden Positionen weisen meiner Meinung nach deutliche Parallelen zur Ausgangs- und Endaussage von Reed Richards auf: *Everything dies* korreliert mit *Memento mori* und *Everything lives* mit *Memento vivere*. Als Schlüsselszenen dieses Wandels besprechen wir im

Folgenden zwei Konfliktszenen, in denen diese beiden konträren Einstellungen meiner Ansicht nach allegorisch aufeinanderprallen: Der Kampf der Illuminati mit der Great Society (moralisches Drama) und Reed Richards' Endkampf mit Doctor Doom (Letzter Mensch).

Wie ich in »Kapitel 5 festgestellt habe (dazu s. o. S. 151–152), ist das *moralische Drama* das zentrale Geschichtselement in Hickmans *Memento Mori-Storyline*. Dieser Konflikt versinnbildlicht auf mehreren Ebenen die zentrale existenzphilosophische Diskussion: Genrebedingt betrachtet, ist die Auseinandersetzung zwischen den beiden Superheld_innenteams zunächst als ein genreüblicher *Kampf* zu verstehen, der der »Action-Logik« von Supermenschen-comics folgt. Zieht man_frau jedoch strukturelle Überlegungen, wie sie in Kapitel 5 mithilfe des Science Fiction-Romans *When Worlds Collide* angestellt wurden, heran, dann zeigt sich in dem Roman deutlich, dass dieses Motiv nicht eine bloße, actiongeladene Konfrontation sein soll, sondern mit einer zusätzlichen Bedeutung aufgeladen wird. In WWC stehen sich im Kampf zwischen den Wissenschaftler_innen der League of the Last Days und einer Bande zwei binäre »Menschentypen« gegenüber: Auf der einen Seite die erzählerisch positiv positionierte League und auf der anderen eine zivilisatorisch-rückfällige, verrohte Horde. Struktural ist dieser Konflikt als ein *Chaoskampf* zu kategorisieren, da die Horde mit ihrem Überfall die Arbeiten an dem rettenden Raumschiff stört bzw. zunichte zu machen droht. Scheitert die League in diesem Konflikt, so ist das Überleben der Menschheit letztlich verloren. Da dieser Chaoskampf sich aber nicht unter Gött_innen abspielt, sondern, sozialanthropologisch betrachtet, unter menschlichen Gesellschaftsformen, ordne ich dieses Mythem die Bedeutung als einen zivilisatorischen Chaoskampf – einem *Zivilisationskampf* – zu, in dem die zivilisatorische Ordnung durch unzivilisierte Menschen bedroht wird.

Demgegenüber ist es wichtig, anzumerken, dass der Begriff »Zivilisation« kritisch zu betrachten ist. Dieser kommt im 18. Jahrhundert auf, und beschreibt »[i]n Frankreich [...] einen gesellschaftlichen Wandel, der Wertvorstellungen des Adels mit jenen des aufstrebenden Bürgertums verschmilzt« (Fillitz 2011: 450). Zugleich ist »Zivilisation« ein Abgrenzungsbegriff, der die »zivilisierten« Menschen klar von den »unzivilisierten Barbaren« trennt. Im Zuge des Kolonialismus wird der Begriff durch das (europäische) Missionsbewusstsein ergänzt, das die kolonialen Unterwerfungsstrategien als zum Wohle der Menschheit verklärt (vgl. ebd.). Wie in der Auseinandersetzung in WWC ersichtlich wird, ist dieser Diskurs auch in der Science Fiction-Literatur präsent. So findet sich im Schreiben von H. P. Lovecraft ein kompromissloser Rassismus gegenüber afrikanisch stämmigen Religionen wie Vodou (vgl. bspw. Lovecraft 2018: 24f).

Im Vergleich zu diesen Beispielen wandelt sich bei Hickman dieses ›menschliche Chaostkampfmotiv‹ und fokussiert sich statt auf zivilisatorische Dichotomien verstärkt auf die Moralfragen. In seinem moralischen Drama tritt die moralphilosophische Diskussion um das *Trolley-Problem* besonders in den Vordergrund. Wie die Horror-Literatur im kosmischen Pessimismus funktioniert auch die Auseinandersetzung zwischen den Illuminati und der Great Society als eine nietzische Tragödie, welche die Menschlichkeit der Akteure bestätigen und ausverhandeln soll, wie Hickman die Figur Beast die Situation kommentieren lässt:

»All these questions we brilliant men are asking... What if they're not the **right** questions at all? [...] What if--in the end--this isn't an exercise in survival, Bruce [Banner; the Hulk; Anmerk. M. Schw.], but a question of humanity? [...] Who here knows better than you and I...**the reality** of that struggle... And how easily the human gives way to something **less moral** and **more primal**.«
(Beast, *New Avengers* (2013) Nr. 19: [6])

Nicht nur tritt hier der moralisch-zivilisatorische Faktor hervor (»**less moral** and **more primal**«), Hickman verdeutlicht diesen moralischen Chaostkampf über die allegorische Funktion von Superheld_innen, denn in diesem Konflikt stehen die Illuminati aus dem Marvel Comics-Universum ihren Pendants vom Konkurrenzverlag DC Comics gegenüber, für die die Great Society als Substitute – d. h. als zeichentheoretische Ersatzmittel – dienen, die u. a. Superman (dargestellt als Sun God) und Batman (The Rider) in Hickmans Geschichte vertreten sollen (vgl. Sava 2014). Der Grund für diese Erzählstrategie kann auf die konträre Verlagsphilosophie in Bezug auf die Darstellung von Superheld_innen zurückgeführt werden: Während sich Marvel Comics traditionell am Melodrama und damit an der konfliktbesessenen Seite des Superheld_innentums orientieren, interpretiert DC Comics Supermenschen verstärkt archetypisch (vgl. Bainbridge 2009: 66–68), wie Comicjournalist Oliver Sava ausführt:

»The Great Society is an overt homage to the DC universe[. . .] Heroes like Superman, Batman, and Green Lantern embody specific ideals in a way that makes them feel more like gods than humans, and the characters aren't as complex as Marvel's for that very reason. Superman represents the power and potential of the individual, Batman is the spirit of justice, Green Lantern imparts the importance of willpower in overcoming fear.«
(Sava 2014)

Diese unterschiedlichen Interpretationen zieht Hickman für das moralische Drama heran, da mit dieser Konfrontation auch die beiden Standpunkte *Memento mori* und *Memento vivere* aufeinandertreffen. Dies wird deutlich, wenn zunächst Reed Richards' Eröffnungsmonolog *Everything dies* mit Sun Gods Appell an die Great Society abgeglichen wird (vgl. dazu auch Abb.en 17 und 18).



Abb. 17: Die Handlung wird mit Reed Richards' Rede ›Everything dies‹ eröffnet und erinnert in meiner Argumentation an ein *Memento mori*, welches ein pessimistisches Weltbild wiedergibt (*New Avengers* (2013) Nr. 1: [2]).

© Marvel Comics



Abb. 18: Hickmans Superman-Substitut *Sun God* ermutigt seine Kolleg_innen der Great Society, dass alles lebt. Diese Haltung stellt Reed Richards' existentielle Endposition und damit ein *Memento vivere*, ein *Amor Fati*, dar (*New Avengers* (2013) Nr. 16: [13]). © Marvel Comics

Reed Richards: »Everything dies. You. Me. Everyone on this planet. Our Sun. Our Galaxy. And, eventually, the universe itself. This is simply how things are. It's inevitable... And I accept it.«

(*New Avengers* (2013) Nr. 1: [2])

Sun God: »*Everything lives*. It lives before it dies, and we are judged by what we do during that time. Like a brilliant, life-giving star, we illuminate the universe, chasing away the shadows. We create life and then celebrate that creation. This is simply how things are. It cannot be contained. It never will.«

(*New Avengers* (2013) Nr. 16: [13])

Was zunächst auffällt, ist, dass Sun Gods Aussage mit Reed Richards Endaussage am Ende der Geschichte übereinstimmt (*Everything lives*). Meines Erachtens formuliert Hickman hier lebensphilosophische Antworten auf das unlösbare Problem Tod aus: Dabei bezieht Reed Richards eine meiner Ansicht nach klar kosmisch-pessimistische Position: Der Tod ist die dominante Kraft in der Welt, ihm ist alles unterworfen – das einzelne Leben (»You. Me.«) wie auch die größtmöglichen Phänomene (»the universe itself«). Er ist unvermeidlich und daher zu akzeptieren (»It's inevitable... And I accept it.«). Sun God vertritt hingegen die Einstellung, dass alles lebt. Was hierbei aber bemerkenswert erscheint, ist, dass er den Faktor ›Tod‹ nicht abschwächt oder verneint (»It lives before it dies«), sondern die Dominanz des Todes dennoch betont und anerkennt (»[Life] cannot be contained. It never will.«). Das Leben existiert vor dem Hintergrund des eigenen Sterbens (»we illuminate the universe, chasing away the shadows«). Zudem betont Sun God die Zentralität des Lebens in dessen Beurteilung (»we are judged by what we do during that [life] time«), und ist daher in meiner Interpretation diesseitsorientiert, während Richards' Statement jede genauere Aussage vermeidet.

Diese Gegenüberstellung erinnert frappant an zwei sich ergänzende Kräfte aus Nietzsches *Geburt der Tragödie*: Das Apollonische und das Dionysische. Diese zwei kreativen Prinzipien unterliegen in Nietzsches spekulativer Philosophie der antik-griechischen Kunst: Demnach steht Apollo für die bildnerische Kraft, die die Erfahrungen in der Welt ordnet und anspruchsvoll ausdrückt. Das Dionysische steht für die leidvolle Erfahrung in der Welt. Hierbei ist zu bemerken, dass das Apollonische zwar die künstlerische Schönheit verkörpert, aber zugleich zutiefst *pessimistisch* ist; und das Dionysische das ›wahre‹ Wissen über das Universum wiedergibt (vgl. Williamson 2004: 239; 241), das in der Tragödie vom Apollonischen gebändigt wird (vgl. Lerchner 2016: 127). Das Dionysische kann als ein ›Lebensrausch‹ angesehen werden, wie es sich oberflächlich sehr milde in Sun Gods Aussage wiederfindet (»We [...] celebrate that creation [of life].«), und der sich sehr deutlich in einer absoluten Lebensbejahung äußert (»*Everything lives*.«).

Für den späteren Nietzsche dient der dionysische Glaube als Grundlage für sein Verständnis vom Übermenschen: Dieser versteht seine Stellung im Kosmos als einzigartig und fokussiert seine Aufmerksamkeit auf »alles, was ist, war oder sein wird« (Kaufmann 1988: 374), selbst auf die hässlichen Seiten des Lebens, und stimmt ihm bedingungslos zu (vgl. Kaufmann ebd.; Nietzsche 1988c: 521⁹⁴). Der Übermensch ist deswegen (psychisch) stark, da ihn das Schreckenerregende zum Leben motiviert (vgl. Kaufmann 1988: 381). In diesem Sinne verkörpert Sun God meines Erachtens recht deutlich einen Übermenschen: Er erträgt die schwere Last des Sterbens und bezieht daraus seine Kraft zum Leben (»Like a brilliant, life-giving star, we illuminate the universe, chasing away the shadows«).

Diese Gegenüberstellung von *Memento mori* und *Memento vivere* deutet daher an, dass die Hauptfigur Reed Richards von einem lebensverneinenden Pessimisten zu einem bejahenden Übermenschen wird, obwohl im moralischen Drama zunächst noch das *Memento mori* siegt, da Doctor Strange mit seinen schwarzmagischen Kräften zum Monster mutiert und den Großteil der Great Society auslöscht, und Namor ihren Planeten unter Berufung auf eine höhere Moral vernichtet.

Was bewegt aber Richards doch dazu, letztlich zu einem Lebensbejaher in einem todbringenden Kosmos zu werden? Wenn seine existentiellen *Beats* betrachtet werden, zeigt sich deutlich, dass sich dies über seine Familie beantworten lässt. Reed Richards ist eigentlich Mitglied der Supermenschenfamilie Fantastic Four, deren Serie Hickman vor seiner Arbeit an den *Avengers*-Comics bis 2012 geschrieben hat. Darin fokussiert er sich vornehmlich auf ein Vater-Sohn-Thema, in dem er die Beziehung zwischen Reed Richards und seinem meist abwesenden Vater Nathanael, und seinem eigenen omnipotenten Sohn Franklin exploriert (vgl. Richards 2012; Sims 2011). Dafür konfrontiert Hickman die Figur in einer *Storyline* mit dem Council of Reeds, einer Versammlung all seiner Parallelexistenzen aus alternativen Welten, die allesamt zwar hyperrational, aber moralisch korrumpiert sind:

»I [...] ma[de] a hundred of him and show[ed] that he was the good one of all the Reeds. I did this orphan story where all the Reeds don't have fathers and it kind of explains all of their behavior, but our Reed chose his family. [...] I get that it's not a logical moment, [...] where you choose the good of everything over the love of your family, but those kind of irrationalities are what make us human[.]«
(Hickman zit. n. Sims 2011)

⁹⁴ »Ich will keinen Krieg gegen das Hässliche führen. Ich will nicht anklagen, ich will nicht einmal die Ankläger anklagen. W e g s e h e n sei meine einzige Verneinung! Und, Alles in Allem und Grossen: Ich will irgendwann einmal nur noch ein Ja-sagender sein!« (Nietzsche 1988c: 521).

Dementsprechend dient ihm seine Familie hintergründig als sein ›ontologischer Anker‹, über den er seinem Leben Sinn verleihen kann – wofür die folgende Passage als kurze Illustration dienen soll:

»You spend your entire life looking for that one perfect someone, and when you find her, you think 'll never love anything more... Then you have children, and realize what a fool you were to believe that.«
(Reed Richards, *Secret Wars* (2015) Nr. 1: [34])

Dieser Standpunkt tritt vor allem in den Vordergrund, als Richards' Familie während der Flucht von der Erde vor dessen Augen in einer abgesprengten Raumkapsel verglüht. Mit diesem existentiellen *Beat* verfällt Reed in eine existentielle Krise, die ihn ganz deutlich in einen nihilistischen ›Glauben‹ führt:

»And now, I have lost everything. [...] My entire life I believed in better days. I believed in tomorrow. I hid that belief in my heart--a stronghold against a world that devours hope. But now the walls have fallen. I have been overrun. And I hope... I believe... in nothing.«
(Reed Richards, *Secret Wars* (2015) Nr. 1: [34–37])

Wie Gilgamesh beim Anblick des toten Enkidu, verliert Richards mit dem Tod seiner Familie das Vertrauen in das Leben. Hier kann der Nihilismus als ein psychologischer Zustand verstanden werden, »der eintritt, wenn die Suche nach Sinn vergeblich bleibt bzw. wenn man merkt, daß es das, wonach man gesucht hat, gar nicht gibt« (Röd 2009b: 381). Richards dient die Illusion, seine Familie beschützen zu können, zu Beginn noch als ein Motiv, um die mögliche Zerstörung von einfallenden Welten zu rechtfertigen (vgl. *New Avengers* (2013) Nr. 3: [20]), als er sie aber als seinen existentiellen Orientierungspunkt verliert, bemerkt er, dass alle Bemühungen sinnlos sind, und ist vorerst ontologisch orientierungslos – nihilistisch –, wie die obere Aussage zeigt. Der Nihilismus lähmt sozusagen den Lebenswillen (vgl. Röd 2009b: 381).

Erst als er auf Dooms Battleworld strandet und davon erfährt, dass dieser seine Familie wieder erschaffen, aber ihn als Familienvater ersetzt hat, gewinnt Richards wieder seinen Lebenswillen zurück und konfrontiert den Gottkaiser gegen Ende der Eventserie *Secret Wars*. Dieser Moment dient uns in unserer existentiellen Lesart abschließend als letztes Schlüsselergebnis, in der sich Reed Richards' *Beat* der Neuwertung abzeichnet. Um die Szene nachzuvollziehen, müssen wir dessen Erzrivalen, den Gottkaiser Doom, als eine Spielart von Nietzsches Letztem Menschen betrachten.

Erinnern wir uns, dass Doctor Doom sich den Beyonders stellt, um das Leben-an-sich zu erhalten. Als er sie vernichtet, stiehlt er ihre Kräfte und errichtet den Planeten Battleworld, auf dem er Kopien bekannter Protagonist_innen des vernichteten Marvel-Multiversums erschafft,

die ihn als Gott verehren. Von Reed Richards gestellt, brüstet er sich vor seinem alten Rivalen, eine Lösung ohne Rücksicht auf etwaige moralische Bedenken gefunden und einfach *überlebt* zu haben:

»Your entire life, you have been distracted with the modern concerns so precious to you and your kind. Ethics, and order, and society... When all that has ever mattered was **survival**. I saved **millions**, Reed.«
(Doctor Doom, *Secret Wars* (2015) Nr. 9: [15])

Wie Namor im oberen Abschnitt, vertritt auch Doom den Standpunkt, dass Überleben über jeglicher Moralität stünde. Damit verkörpert dieser meines Erachtens das Bild des *Letzten Menschen*. Dieser ist in Nietzsches *Also sprach Zarathustra* (vgl. Nietzsche 1988d: 19f) eine Allegorie auf den leidenschaftslosen Menschen, der für das einfache ›Sosein‹ ohne höhere Ziele steht. Er stellt das Gegenmotiv zum Übermenschen dar (vgl. von Wussow 2015: 221). Der Letzte Mensch ist ein radikal nihilistisches Wesen (vgl. Hanegraaff 2007: 106), das zwar von Werten wie Gleichheit, Freude oder Sicherheit angeleitet wird (vgl. Dries 2017: [3]), aber in diesen ziellos und ambitionslos agiert: »Jeder will das Gleiche, Jeder ist gleich: wer anders fühlt, geht freiwillig in's Irrenhaus« (Nietzsche 1988d: 20). Dieser nihilistische Zustand wird als *Glück* empfunden, den der Letzte Mensch herbeigeführt hat: »,Wir haben das Glück erfunden“ — sagen die letzten Menschen und blinzeln. —« (ebd.).

Ähnlich argumentiert nun Doom: Der höchste Wert sei das Überleben des Lebens-im-Allgemeinen, das er mit seinem Gottkaisertum gewährleistet hat und aufrechterhält. In der finalen handgreiflich-argumentativen Konfrontation mit Reed Richards wirbt er auch für seine Position:

»All that I have done--all of this--and you still give me no credit. Can't you accept that I have done **good things** here?«
(Doctor Doom, *Secret Wars* (2015) Nr. 9: [18])

Richards kritisiert Doom dafür auch, dass er nicht *mehr* mit seinen omnipotenten Kräften getan habe, sondern lediglich darauf geachtet habe, zu überleben und ausschließlich an diesem Wert festhalte:

»[...] You could have done more. You closed your hands around everything that was left and called it **yours**. You're so afraid of losing the things you've saved that that you hold them too tight.«
(Reed Richards, *Secret Wars* (2015) Nr. 9: [18])

Diese ›letztmenschliche‹ Ambitionslosigkeit zeigt sich in Doods Gegenkritik, dass Richards das Gute ächte, um *mehr* als das bloße Überleben anzustreben:

»This is what always causes your fall, Reed. Abandoning the good because you desire the perfect.«
(Doctor Doom, *Secret Wars* (2015) Nr. 9: [18])

Als Doom letztendlich zustimmt, dass Richards mit demselben göttlichen Potential eine bessere Lösung gefunden hätte, schließt sich Molecule Man, welcher als Urheber von Dooms Allmacht fungiert, Richards an, und erschafft gemeinsam mit ihm und seiner Familie das Multiversum neu bzw. stellt es wieder her, sodass Richards in gewisser Weise als Schöpfer des neuen Marvel-Multiversums angesehen werden kann. Gleichzeitig schwört er dem Superheldentum ab⁹⁵, um sich seiner Familie zu widmen und plant mit ihr gemeinsam die neuen Marvel-Welten zu erkunden. Diese Endsituation hängt auch mit Hickmans Vision, wie die *Fantastic Four* ideal zu betrachten sind, zusammen:

»I want it to be about fantastic explorers again[...] [...] when they have these adventures, they feel big.«
(Hickman zit. n. Sims 2011)

Die nihilisierende Erfahrung, seine eigene Familie zu verlieren, bewegt Richards auch im Rahmen seines letzten existentiellen *Beats* dazu, anzuerkennen, dass alles *lebt* – wodurch er sich dem *Memento vivere* zuwendet. So zeichnet er seiner Frau Susan im Abschlussmonolog die Lehre dieser Geschichte nach:

»I learned that the difference between living and dying is managing fear. Not being so afraid of losing the things you love that you hold them too tight. I used to believe in universal contraction. Entropy and the end of all things. Well I've changed my mind. I'm letting go. Because now I believe in expansion. I believe we endure. Don't you see? Everything lives.«
(Reed Richards, *Secret Wars* (2015) Nr. 9: [36f])

Diese Erfahrung, die zur positiven Neubewertung des Lebens führt, nennt sich in Nietzsches Vokabular »*Amor fati*« und meint die absolute Lebensbejahung, die die höchste Erfahrung des eigenen Lebens darstellt, in der man_frau sich über jeden Augenblick freut. Dieses Erlebnis erkennt das vorangegangene Leiden im Leben an, und akzeptiert es als notwendige Schritte zum absoluten Moment der Glückseligkeit (vgl. Kaufmann 1988: 378f):

»Meine Formel für die Grösse am Menschen ist a m o r f a t i : dass man Nichts anders haben will, vorwärts nicht, rückwärts nicht, in alle Ewigkeit nicht.«
(Nietzsche 1988f: 297)

⁹⁵ Dieser Schritt steht mit filmrechtlichen Streitigkeiten um die Marke *Fantastic Four* im Zusammenhang. *21st Century Fox* hält die Filmrechte an den *Fantastic Four*, und steht damit im Konflikt mit dem relativ jungen Filmstudio *Marvel Studio*, das zwar die Rechte gerne wieder zurück hätte, aber von *Fox* diese nicht erhält (vgl. bspw. Richards 2016; Florida Supercon 2015: 53:20min; Campbell 2017). Infolgedessen wurde das Magazin zum ersten Mal seit seinem Erscheinen 1961 längerfristig eingestellt, worauf Hickman mit Reeds (zwischenzeitlichem) Abschied vom Superheldentum reagiert. Inzwischen wurde *21st Century Fox* von Marvels Mutterkonzern *Disney* aufgekauft (vgl. bspw. APA 2019).

Amor fati kann als ein Augenblick der persönlichen Erlösung verstanden werden, der aus der eigenen Sinnstiftung ohne metaphysische Rechtfertigungen entsteht (vgl. Kaufmann 1988: 379). Zusammen mit der oben behandelten Moral- und Superheld_innenkritik kann die Geschichte daher aufgrund Reed Richards' familiärem *Amor fati* als eine Kritik an großen, gesellschaftlichen Institutionen verstanden werden, die im Gegensatz zum Wert ›Familie‹ bei der persönlichen Sinnstiftung versagen. So kommentiert Hickman das Ende kurz wie folgt:

»[...] I'm a romantic [...] no matter how much time I spend writing the nihilistic Avengers, you know?«
(Hickman zit. n. Loika 2016: 17:10min; meine Transkription)

Es muss aber abschließend darauf hingewiesen werden, dass Hickman mit seiner Fokussierung auf die Familie als sinngebendes Element einen traditionellen Wert favorisiert, welcher aus Nietzsches Perspektive eigentlich zu überwinden sei (Umwertung) (vgl. Kaufmann 1988: 129). Daher ist Reed Richards' Endposition eher als die eines *romantischen Nihilisten* zu verstehen, der der bewussten Sinnlosigkeit der Welt mit einer Rückbesinnung auf traditionelle Werte begegnet (vgl. Slåtten 2016: 49f; Hanegraaff 2007: 107).

»In my opinion Reed Richards works that way, because somehow he maintains his nobility, even [...] when he reduces everything being analytical. When he's at his most inhumorous, he always had his humanity, and so he could handle that [crisis; Zusatz M. Schw.] [...]«
(Hickman zit. n. Loika 2013: 52:15min; meine Transkription)

Nichtsdestotrotz zeigt dieser Abschluss, dass die Interpretation in der narrativen Religionssemiotik sozusagen im Zeichen der Erfahrung steht. Wie in diesem Kapitel ausführlich gezeigt wurde, kommuniziert die Geschichte eine allgemeine Erfahrung des Kosmos (Kosmischer Pessimismus / Menschendämmerung), und wie der Mensch auf diese antworten kann (Familie / romantischer Nihilismus). Gleichzeitig sollen in meiner Absicht gerade das II. und III. Hauptkapitel zeigen, dass Religionsästhetik (vor allem in II.) und Religionsphänomenologie (III.) sich nicht widersprechen müssen, wenn letztere bewusst als eine Religionsphilosophie identifiziert wird, die je nach untersuchter Person unterschiedlich *konstruiert* werden kann. Die religionsästhetische Semiotik dient hier vielmehr als eine Anleitung, um religiöse oder kosmologische Erfahrungen zu dekonstruieren. In diesem Fall lauteten die Leitfragen, wie folgt: Was ist für Jonathan Hickman ›Mythe‹? Wie setzt er sie in einer narrativen Struktur ein? Was kommuniziert er mit ihr? – und, – vor allem – wie kann er ›Mythe‹ innerhalb des Mediums Supermenschen- bzw. Science Fiction-Comic kommunizieren? Jedes Medium besitzt, wie ich hier zu etablieren versuchte, eine eigene innere – *emische* – Logik, die es in einer anthropologischen Religionswissenschaft nachzuvollziehen gilt.

Mythenröte?

Die neue Rede vom Mythos

1948 legt der Religionshistoriker Hans-Joachim Schoeps in der *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte* den Entwurf für eine Zeitgeistforschung vor, die sich auf das Lebensgefühl der ›kleinen Leute‹ fokussiert, statt eine Religionsgeschichte großer historischer Genies und Persönlichkeiten zu schreiben. Für die Erarbeitung einer solchen Religionsgeschichte der ›einfachen Menschen‹ sollen so diverse Quellen wie Predigten, Tagebücher, Schulansprachen, Filme, Warenhauskataloge, Münzen, Belletristik oder Musik herangezogen werden, um die Lebensziele, Verhaltensweisen und Wertvorstellungen der Menschen erschließen zu können. Schoeps' Anliegen, populäre Medien zu erforschen, bleibt allerdings in der Religionswissenschaft lange Zeit unbeachtet, und findet erst mit Udo Tworuschka und Hubert Mohr ab den 1990er Jahren Einzug in die Religionswissenschaft (vgl. Krüger 2012: 445f).

Die vorangegangene Arbeit sieht sich in meiner Intention im Geiste einer solchen Zeitgeistforschung, die über einen von Kottas übernommenen personenzentrierten Ansatz versucht hat, den Mythenbegriff, -gebrauch und die unterliegende Aussage des ›kleinen Mannes‹, dem Comicautor Jonathan Hickman, als zeitlich bedingte, gesellschaftlich eingebettete Phänomene verstehen zu lernen. Im Folgenden werden die Kernaussagen und -lehren dieser Arbeit nochmals zusammengefasst. Dabei formuliere ich meine Erkenntnisse und Standpunkte zunächst allgemein, um sie dann mit den Ergebnissen zu Jonathan Hickmans Erzähltätigkeit kurz zu illustrieren. Die Arbeit schließt mit einem kurzen Vorausblick und neuen Fragestellungen, die ich im Hinblick auf meine geplante Dissertation zur Religionsrhetorik in der afro-amerikanischen *Nation of Islam* formulieren werde. Ziel dieser Schlussfolgerungen ist es, meine Hauptanliegen für die Leser_innen nochmals verständlich zu machen und diese für eine – wie auch immer ausgestaltete – Diskussion und Kritik freizugeben.

Um eine oben beschriebene Zeitgeistforschung betreiben zu können, ist es meinem Verständnis nach fürs Erste notwendig, dass sich die Religionswissenschaft *anthropozentriert*, indem sie sich stärker an der Kultur- und Sozialanthropologie anbindet (s. »Kapitel 1). Entgegen aller innerreligionswissenschaftlichen Bemühungen soll meiner Auffassung nach weiterhin (auch) die Phänomenologie, die Erfahrung des Menschen in der Welt, – neben anderen Feldern – untersucht werden. Die durchaus starken, aber überaus kritikwürdigen Tendenzen und Begierden von Religionsphänomenolog_innen sollten meines Erachtens nicht marginalisiert

bzw. verdrängt, sondern ihre Kräfte methodisch und selbstkritisch angeleitet werden, um sie in die Untersuchung der Lebenswelten dieser sogenannten ›kleinen Leute‹ zu kanalisieren. Nicht die Suche nach dem Transzendenten in der Welt und das Formulieren pseudonaturwissenschaftlicher, theologischer Thesen sollen im Zentrum stehen, sondern das Erleben und das Konstruieren von Weltbildern einzelner Menschen oder Menschengruppen, was unter Beachtung ethnographischer Prinzipien wie Relativismus, dichtes Beschreiben und Selbstreflexivität (usw.) geschehen soll. Die Religionswissenschaft richtet sich nicht *theologisch* nach Gott, sondern *anthropologisch* nach dem Menschen, der aus dem Blickwinkel eines anderen Menschen – dem_der Ethnograph_in – verstanden und nachvollzogen werden soll.

Bezogen auf Jonathan Hickman, illustriert sich diese These darin, dass ich hier versucht habe, seine Tätigkeit aus dem vorliegenden Material ohne zusätzliche Spekulation zu erschließen. Zwar zeichnet sich gerade in Kapitel 7 mit dem Spannungsverhältnis zwischen kosmischem Pessimismus und existentieller Mythologie eine weltbildnerische Dynamik ab, dennoch wurden hier keine beleglosen Vermutungen zu Hickmans persönlichem Glauben angestellt. Stattdessen wird dessen *Avengers*-Geschichte als eine Religionsunterhaltung verstanden, die religiöse Zeichen, Sprechweisen und ähnliches nimmt, um das Publikum in erster Linie zu unterhalten und erst hintergründig moralphilosophisch zu belehren. Freilich ist anzunehmen, dass persönliche Faktoren in die Geschichte eingeflossen sind, aber die Belege reichen nicht aus, um mehr als das konzeptuell Entworfenen zu rechtfertigen. Jede weitergehende Aussage wäre meines Erachtens ein Missbrauch des Datenmaterials, wodurch die Ergebnisse verfälscht werden würden.

Eine relativistische, selbstreflexive Religionsanthropologie verlangt zudem eine kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Position. Zum Einen muss verstanden werden, dass Wissenschaft und Gesellschaft keine zwei säuberlich isolierten Sphären sind, sondern dass Religionswissenschaft selbst Teil der Religionsgeschichte ist, und ein_e Religionswissenschaftler_in selbst ein eingewobenes Produkt seiner_ihrer Gesellschaft ist. Zum Anderen ist mit – in diesem Fall – der Schrift die Sprache das Hauptinstrument von Religionswissenschaftler_innen; deren Wortbedeutungen zwar sowohl gesellschaftlich wie auch persönlich vorformuliert sind, die aber den Blick auf die vielfältige, anwachsende Bedeutung eines Wortes wie ›Mythe‹ verstellen kann. Daher muss speziell im Bereich des Mythenbegriffs darauf geachtet werden, dass es mehrere Diskurse desselben Namens gibt, sodass nicht jede_r denselben Mythenbegriff meint, wenn er_sie von ›Mythos‹ spricht (»Kapitel 2). Deswegen ist in der Untersuchung der Mythenverwendung eines Individuums, wie dem Comicautor Hickman, zu berücksichtigen, dass das Mythenverständnis des_der Untersuchten von der Definition des_der

Forscher_in abweichen kann, oder dass die Person mehrere Mythenbegriffe nebeneinander (oder miteinander vermengt) verwendet. In beiden Fällen ist die Begriffsverwendung zu dekonstruieren. So zeigt sich in Hickmans Mythengebrauch eine vielschichtige Verwendung, die von der Übernahme mythischer Handlungsabläufe (Flutmythos und Chaoskampf) über die Erzählweise (vgl. S. 111, »In the *beginning*. There was *nothing*.«) bis hin zu einer Mythenverwendung reicht, die ein pessimistisches Weltbild allegorisiert (*Epic of Doomed Creation*). Diese Mythenbegriffe stehen, wie gezeigt, neben- oder – vielleicht auch – über- und ineinander.

Grundsätzlich ist Mythos nicht als ein Phänomen des Geistes im Sinne evolutionärer ›Intelligenzentwicklung‹, sondern als ein erzählerisches, unterhaltendes, aber auch gesellschaftlich ausverhandelndes Phänomen zu verstehen, dessen Inhalt und Erzählweise sich, um gesellschaftlich ›erfolgreich‹ zu sein, an verschiedenen Faktoren ausrichten müssen. Mythos ist demnach ein sozialer ›Stoff‹. Er ist nichts Substanzielles, nichts Anfassbares, aber etwas in der Erzählung über Wissens- und Erfahrungsbestände *Wahrnehmbares*, dessen Zuschreibungen und Aufgabenbereiche sich über den Verlauf der Kultur(en)geschichte verändert hat, und nicht im Westen verlorengegangen oder versiegt ist. Annahmen, dass Mythen ›überholt‹, ›primitiv‹ oder ›ethnisch‹ seien, ist meines Erachtens nichts weiter als ein falsch verstandener Evolutionismus. ›Evolution‹ bedeutet ›Veränderung‹ und als ein soziales, erzählerisches Phänomen unterliegen Mythen auch gesellschaftlichen Kräften, die – abgesehen davon, dass das Konzept ›Mythe‹ eine neuzeitliche Konstruktion ist – über zugeschriebene Attribute zur Veränderung und / oder Neuverortung (usw.) im gesellschaftlichen Mythenverständnis führen können. Als soziales Phänomen sind sie vom Verhältnis zwischen Erzähler_in, Publikum und gegebenenfalls Auftragsgeber_innen, der Erzählsituation, ihrem Verwendungszweck und den medialen Ausdrucksmöglichkeiten abhängig (»Kapitel 3).

In Hickmans Fall zeigt sich diese Regulierung daran, dass seine Erzähltätigkeit kapitalistisch-bürokratischen Produktionsbedingungen unterliegt: Zum Einen arbeitet er als Comicautor mit einer Vielzahl von Illustrator_innen zusammen, deren Verfügbarkeit z. B. über seinen Arbeitgeber, dem Marvel Comics-Verlag, geregelt wird. Zum Anderen kann sich seine Erzähltätigkeit nicht frei von äußeren Einflüssen gestalten, sondern wird im Rahmen von *Meetings* von seinen Kolleg_innen und Redakteuren kommentiert und bearbeitet, und steht in Konkurrenz zu den anderen Geschichten des Verlags. Zudem muss er die vorgegebene Erzählpolitik seines Verlags berücksichtigen, sodass Erzählen – und dies ist eine der wesentlichen Hauptanliegen meiner Arbeit – *niemals* frei von sozialen Kräften und Regeln erfolgen kann.

Wenn Mythen als Erzählungen wahrgenommen werden, macht es darüber hinaus ebenfalls Sinn ›Mythos‹ auf mehreren Ebenen zu unterscheiden: Mythos ist eine transmediale, d. h. medienübergreifende Erzähl- und Zeichenwelt (1. Ebene), die über einen Sprechakt – z. B. über Erzählungen – von Menschen als eine Ressource genutzt wird (2. Ebene = Mythe), und deren Aussagekraft je nach Verwendung und Zusammenhang verschiedenliche Interpretationen hervorrufen kann (3. Ebene = Mythologie). Daher ist es meines Erachtens ratsam, auf die genauere Zeichenverwendung und Konstruktion dieser verschiedenen Ebenen zu achten. Diese Herangehensweise bezeichnete ich hier als *narrative Religionssemiotik*. Diese Methode betrachtet eine Geschichte als ein System aus Zeichen, Tropen und rhetorischen Figuren, die sich an mediale oder genrespezifische Besonderheiten anpassen. Sie achtet konzeptuell darauf, wie religiös bzw. mythisch konnotierte Zeichen und Strukturen in Erzählakten verwendet werden, und wie die jeweilige Erzähltätigkeit das Erzählgut an die jeweiligen Bedürfnisse anpasst und gegebenenfalls verändert (»Kapitel 4).

Da, wie oben etabliert wurde, eine mythische Erzählressource nichts Handfestes ist, sondern auf vorhandene Erzählbestände zurückgreift, muss das Erzählrepertoire einer Untersuchungseinheit von Ethnograph_innen sammelt und dessen Verbindungen zu mythischen Erzählungen über historische Recherchen rekonstruiert und ergänzt werden. Zumal ist es als utopisch anzusehen, anzunehmen, dass Ethnograph_innen das Erzählgut einer gesamten Kultur ohne Weiteres erschließen oder überblicken könnten. Eine Geschichte ist nicht ›von Natur aus‹ mythisch, sondern sie wird erst über Referenzen, Zuschreibungen oder Traditionalisierung mythisch ›gemacht‹. Es ist die Aufgabe des_der Religionsanthropolog_in, die Erzählressource und deren Quellenlage zu erschließen und den gesellschaftlichen Kontext zu berücksichtigen, um festzustellen, ob und wo in einer Erzählung Mythen vorhanden sind – oder ob und warum eine Erzählung aus einer emischen Perspektive als Mythe gilt oder gelten kann (»Kapitel 5).

In Hickmans Fall konnte ich feststellen, dass er – aus mir insgesamt unbekannten Gründen – auf zwei mythische Strukturen zurückgreift, die verschiedene Bereiche seiner Handlung anleiten. Im ersten Fall wandelt er den Flutmythos um, in welchem Gott oder die Gött_innen entscheiden, die Welt der Menschen mit einer Flut zu vernichten. Das Beachtenswerte daran ist, dass er augenscheinlich Veränderungen aus dem Science Fiction-Roman *When Worlds Collide* von Philip Wylie und Edwin Balmer übernimmt, indem er die Welt statt mit einer alles zerstörenden Flut mit einem kollidierenden Planeten vernichten lässt. Die zweite mythische Struktur ist der Chaoskampf, wie er im babylonischen Schöpfungsepos *Enūma Eliš* vorzufinden ist. Diese Struktur wird vor allem durch eine innergeschichtliche Mythenverwen-

dung angeleitet, die über einen verstärkt gesellschaftspolitischen Mythenbegriff und innergeschichtliche Sprechakte der Figuren gezeichnet ist. Auch diese Struktur ist – hier klar nachweislich – über eine Science Fiction-Quelle geprägt, nämlich der Romanserie *Dune* von Frank Herbert, in der die Hauptfiguren den religiösen Glauben ihrer Anhänger_innen für ihre eigenen Zwecke ausnutzen oder diesen fabrizieren und manipulieren, um die Gesellschaft nach ihren Vorstellungen zu formen.

Dieser Aspekt der diegetischen Gesellschaftskontrolle in Hickmans Geschichte zeigt damit auch deutlich auf, dass bestimmte Medien und Genres über eigene kommunikative Kapazitäten und genretypischen Gepflogenheiten verfügen, die in der erzählanthropologischen Bearbeitung eines vorliegenden Mediums beachtet werden können. Demnach hat sich in »Kapitel 6 dieser Arbeit gezeigt, dass Geschichten über bestimmte, genrespezifische Techniken wie dem *Novum* erzählt werden können, deren Berücksichtigung für eine tiefergehende Analyse der Aussagekraft einer Erzählung notwendig ist. Hickman verwendet hier nach Frank Herberts Vorbild »Mythen« als ein *Novum*, das religiöse Sprache als eine soziopolitische Technologie auffasst, womit menschliches Verhalten manipuliert werden kann. Dieses Beispiel sollte meiner Meinung nach jedem_jeder mytheninteressierten Religionwissenschaftler_in aufzeigen, dass Mythos nicht bloß eine Geschichte selbst, sondern auch innerhalb einer Geschichte auf mehreren Erzählebenen vorgefunden werden kann – was konkret zeigt, dass es sinnvoll ist, zwischen mehreren Mythenbegriffen zu unterscheiden bzw. auf ihr eventuelles Vorhandensein zu achten.

All diese soeben genannten Faktoren sprechen aus meiner Perspektive das »Aussehen« einer Geschichte an, da sich auf die Handlungsabläufe, die Handelnden, »das Gehandelte«, rhetorische Figuren, Erzählebenen und Erzählstrategien bezogen wird. Wenn das erzählerische Gerüst betrachtet wird, erleichtert es meiner Ansicht nach eine eingehendere Interpretation der Geschichte (»Kapitel 7). Dabei ist es auch wichtig, zu verstehen, dass Figuren mitunter als Zeichen verstanden werden, die hierbei nicht als die Charaktere gelesen werden, die sie *tatsächlich* sind (z. B. als Captain America oder Doctor Doom), sondern die gemäß ihrer *Funktion* innerhalb der Gesamtaussage der Erzählung interpretiert werden (Allegorie). So steht Captain America für den moralischen Idealismus und wird als solcher, wie die anderen Figuren, gemäß dieser Funktion von Hickman narrativ eingesetzt.

Wenn mythische Strukturen daher interpretiert werden, ist es meines Erachtens notwendig, dass die Held_innen, Antagonist_innen und Gött_innen als *Zeichen* verstanden werden müssen, deren Bedeutung über Anhaltspunkte in der Geschichte oder in Aussagen des_der Au-

tor_in erschlossen werden muss. Diese narrativen Zeichen müssen dann vernetzt gelesen werden, um ein ›Netzwerk an Bedeutungen‹ zeichnen zu können, das die Interpretation hervorhebt. Demnach bilden die Schöpfungsgött_innen in Hickmans Geschichte – die *Beyonders* – den kosmischen Pessimismus ab; sie stehen sinngemäß für die Welt-ohne-uns, die die Insignifikanz des Menschen in einem unendlichen, lebensfeindlichen und letztlich sinnlosen Universum anspricht. Um diese Behauptung kritisch zu überprüfen, muss diesem Diskurs nachgegangen werden. Abermals findet sich diese kosmische Horrorthemenologie in der Science Fiction – nämlich in den Werken von H. P. Lovecraft wieder, die aufgrund ähnlicher Tropen (Wahnsinn, Unverständlichkeit) als Hickmans Quelle für diesen Aspekt seiner Geschichte anzusehen sind.

Das Einbeziehen von Lovecrafts *SciFi*-Horror-Mythologie zeigt aber auch, dass der Einsatz von Gött_innen auch zu (Post) Modernen Zeiten als eine illustrierende Erklärungsstrategie fungiert, welche auf eine gelebte Wirklichkeit verweist, die ich hier ›Menschendämmerung‹ genannt habe. Mithilfe der Astronomie kann dieses Welterleben verdeutlicht werden, sodass die astronomische Kosmologie in den Händen der Religionswissenschaft nicht nur eine Naturwissenschaft ist, sondern auch als eine Ressource zur religiösen, spirituellen oder ontologischen Orientierung angesehen werden kann. Die endzeitliche Erwartung wird über die Zuhilfenahme naturwissenschaftlicher Erkenntnisse z. B. bei Klimawandel oder zur Frage über das Ende des Universums verdeutlicht, sodass solche Fachrichtungen auch als Hilfsdisziplinen der Religionswissenschaft angesehen werden können – vorausgesetzt, dieser Umgang erfolgt kritisch, distanziert und im Wissen, dass naturwissenschaftliche Ergebnisse für Religionswissenschaftler_innen sehr wahrscheinlich nicht vollständig verständlich und nachvollziehbar sind. Dennoch wäre dieser Schritt für eine Religionswissenschaft des 21. Jahrhunderts notwendig, da die Naturwissenschaft gewiss auch in Zukunft den religiösen, spirituellen bzw. ontologischen Diskurs der fortlaufenden Religionen- und Geistesgeschichte prägen wird. In gleicher Weise *dienen* aber auch andere Teildisziplinen wie die Religionspsychologie, und auch die Theologie, dem *Verstehen-lernen* emischer Perspektiven.

Auf Hickmans Mythengebrauch zurückkommend, stellt sich die oben genannte Menschendämmerung als die narrative Problemstellung heraus, die den *Konflikt* der Erzählung abbildet: Wenn selbst der Kosmos dem Menschen keine ontologische Orientierung bietet, wie soll sich der Mensch fortan wesentliche Werte gestalten? Hier wird die Funktion von Hickmans Geschichte offensichtlich: Sie ist eine Illustration einer existentiellen Lebenskunst in einer Welt nach dem Tod Gottes, die sich in meiner Lesart vor allem *gegen* den bloßen sozialdarwinisti-

schen Überlebenswillen richtet und stattdessen zu einem ›Ja-Sagen‹ zu einem Leben trotz Sterbens ermuntert (*Amor fati*).

Wird, abschließend betrachtet, ›Mythe‹ wie in dieser Arbeit als ein Sprechakt verstanden, der religiös konnotierte Zeichen verwendet, dann eröffnet dieser Ansatz der Religionsästhetik eine Vielzahl an neuen Fragestellungen und Betrachtungswinkeln in noch unerschlossenen Feldern, die ihr die Möglichkeit für ein (gesellschafts- / religions)kritisches Potential zusprechen würden. Erzählen und Kommunizieren ist nicht nur ein immanenter Teil von Religionen, sondern auch die Entnahme von religiösen Zeichen z. B. in der politischen Kommunikation wäre ein mögliches Feld, um mithilfe der Religionsästhetik in Erfahrung zu bringen, wie mit »Religion außerhalb der Religionen« (Hödl 2003a: 512) umgegangen wird – sei es zur Erforschung populärer Medien, öffentlicher Diskurse oder eben auch zur Religionskritik.

Fernab der post-phänomenologischen, neurologischen Suche nach Religion im menschlichen Geist beherbergt eine narrative Religionsästhetik das Potential, z. B. Missionierungsstrategien oder gruppeninterne Religionsgeschichten tiefergehender zu untersuchen, sodass die Mythenforschung innerhalb der Religionswissenschaft eine erneuerte, zeitgemäße, gegenwartsbezogene und vor allem machtkritische Stellung einnehmen kann – denn auch heute benutzen bspw. neureligiöse Bewegungen Erzählungen, um die Besonderheit ihrer zentralen Persönlichkeiten, Lehren oder Ereignisse hervorzuheben, welche auch im 21. Jahrhundert ›glaubhaft‹ erscheinen oder gegen andere Diskurse bestehen müssen. Ein zentrales Anliegen wäre hier, wie rhetorisch die ›Heiligkeit‹ oder spezifische Besonderheit einer Person o. ä. gerechtfertigt, aufgebaut und glaubhaft gemacht wird. Kurzum, wie wird ›Religion‹ rhetorisch erzeugt? Welche gesellschaftlichen Kräfte wirken *mit* dieser narrativen Rhetorik? – welche *dagegen*? Auf welche in der Vergangenheit zurückliegenden Diskurse wird zurückgegriffen, um das Jetzt zu rechtfertigen?

Dieser Ansatz einer ›Religionsrhetorik‹ darf aber nicht nur einseitig zur pauschalen Religionskritik oder -polemik missbraucht werden, sondern soll auch – entgegen des Vorwurfs des aufklärerischen ›Priesterbetrugs‹ – Motive, Beweggründe oder kommunikative Strategien der Anhänger_innen begutachten, sodass sie von Religionswissenschaftler_innen als Menschen verstanden werden können, um ein präziseres, vielfältigeres, tiefgründigeres Bild für eine Religionengeschichte der jüngeren Vergangenheit skizzieren zu können. ›Mythen‹ sind hier nicht als *Fehlglaben* von ›törichten‹, weil gläubigen, Menschen zu verstehen, sondern sie sind jene Zeichen, die sie zum Glauben *überzeugen* können oder sollen. ›Religion‹ ist kein

(oder nicht nur ein) eindeutig neurologisches Phänomen, sondern eine soziale, kommunikativ und performativ konstruierte Erscheinung, die in der Religionsästhetik als Teil einer neuen Rede vom Mythos fortan Beachtung finden soll.

IV. Quellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 (S. 90): In der Parodie *Secret Wars Too* (2015) bilden Jonathan Hickman und Zeichner Brian Churilla kurz den *Writers' Room* mit den Autor_innen, Redakteuren und den Chefredakteuren ab (Quelle: *Secret Wars Too* Nr. 1: 1).

Abbildung 2 (S. 93): In der *Director's Cut*-Ausgabe zu *Death of Wolverine* (2014) Nr. 1 werden die von Steve McNiven gezeichneten Panels mit den Skriptanweisungen von Autor Charles Soule abgebildet (*Death of Wolverine* Nr. 1: [43]).

Abbildung 3 (S. 94): Hickmans Dialog in Kombination mit Zeichner Opeñas ›Kameraführung‹ setzt den ›Ton‹ der Bildsequenzen (*The Avengers* (2012) Nr. 2: [20]).

Abbildung 4 (S. 109): Die Figur Thor stellt hier eine mythische Ikone dar, die von Ex Nihilo zu Schöpfungsmythen befragt wird (*The Avengers* (2012) Nr. 2: [3]).

Abbildung 5 (S. 110): Über eine visuelle Allegorie werden hier verschiedene Typen von Kurationsmythen dargestellt, die gemeinsam auf das kosmische Ei querverweisen (Detail) (*The Avengers* (2012) Nr. 2: [5]).

Abbildung 6 (S. 112): Mit dieser Sequenz simuliert Hickman eine mythopoetische Erzählung zum Ursprung des Universums (Urknall) (*The Avengers* (2012) Nr. 1: [1]).

Abbildung 7 (S. 113): Black Swans Version stellt nicht nur eine Umkehr der Standardversion in Abb. 6 dar (Tausch der ersten beiden Zeilen und *Light / Night* im letzten Panel), sie drückt auch die *New Avengers* zugrundeliegende pessimistische Thematik aus (dazu s. u. Kapitel 7, S. 186ff) (*New Avengers* (2013) Nr. 5: [14]).

Abbildung 8 (S. 116): In dieser Szene äußert sich Hickmans Religionsästhetik über den Querverweis der Figur Maximus the Mad auf die biblische Erzählung vom Kindermord in Bethlehem (Detail) (*Infinity* Nr. 2: [14]).

Abbildung 9 (S. 121): In dieser Abbildung wird demonstriert, wie Panels das Raumverständnis beim Comiclesen kommunizieren: Black Panther tritt vom linken Panel in den von außen unsichtbaren *incursion point* (rechtes Panel) ein, und entdeckt dadurch das Phänomen der Welteneinfälle (*New Avengers* (2013) Nr. 1: [7]).

Abbildung 10 (S. 123): Die enge, ›kleinliche‹ Panelgestaltung soll die stressige, hitzige Atmosphäre der Diskussion visuell wiedergeben (*New Avengers* (2013) Nr. 3: [21]).

Abbildung 11 (S. 128): Eine visuelle Anspielung auf den Sisyphe-Mythos aus Al Ewings *Ultimates* (2016), der Nachfolgeserie zu Jonathan Hickmans *The Avengers* und *New Avengers* (*Ultimates* (2016) Nr. 6: [2]).

Abbildung 12 (S. 150): In *Memento Mori* werden narrative Inhalte über religiöse Sprechakte der Figuren kommuniziert (Detail) (*New Avengers* (2013) Nr. 5: [18]).

Abbildung 13 (S. 158): Doctor Doom gibt sich als die Gottheit Rabum Alal aus, um seine Adeptinnen im Austausch für religiöse Unterwerfung zu schulen (Detail) (*New Avengers* (2013) Nr. 33: [15]).

Abbildung 14 (S. 162): Dieses Panel kann als eine Umkehr (Inversion) des Motivs des makelhaften Körpers aus Herberts *God Emperor of Dune* interpretiert werden (Detail) (*Secret Wars* (2015) Nr. 3: [16]).

Abbildung 15 (S. 192): Die *Alien God*-Rasse Celestials überragt die New Yorker *Skyline* (*Earth X* Nr. 12: [6]).

Abbildung 16 (S. 195): Die ›allegorische Gottheit‹ Queen of Nevers auf dem Cover von *Silver Surfer* Nr. 2 (2014) (*Silver Surfer* (2014) Nr. 2: Cover).

Abbildung 17 (S. 227): Die Handlung wird mit Reed Richards' Rede ›*Everything dies*‹ eröffnet und erinnert in meiner Argumentation an ein *Memento mori*, welches ein pessimistisches Weltbild wiedergibt (*New Avengers* (2013) Nr. 1: [2]).

Abbildung 18 (S. 228): Hickmans Superman-Substitut *Sun God* ermutigt seine Kolleg_innen der Great Society, dass alles lebt. Diese Haltung stellt Reed Richards' existentielle Endposition und damit ein *Memento vivere* dar (*New Avengers* (2013) Nr. 16: [13]).

Alle verwendeten Abbildungen sind © Marvel Comics.

Comicverzeichnis

Aaron, Jason (*Writer*); **Deodato**, Mike (*Artist*); & **Martin**, Frank (*Color Artist*). 2014. *Original Sin* Nr. 1–8. New York: Marvel Comics.

Ewing, Al (W); & **Ward**, Christian (A). 2016. *Ultimates* (2016) Nr. 6: *The Rock & the Mountain*. New York: Marvel Comics.

Hickman, Jonathan (W) & **verschiedene Artists**. 2012–2015. *The Avengers* (2012) Nr. 1–44. New York: Marvel Comics.

Hickman, Jonathan (W) & **verschiedene Artists**. 2013–2015. *New Avengers* (2013) Nr. 1–33. New York: Marvel Comics.

Hickman, Jonathan (W); & **Dragotta**, Nick (A). seit 2013. *East of West* Nr. 1–. Berkeley, CA: Image Comics.

Hickman, Jonathan (W); & **Coker**, Tom (A). seit 2016. *Black Monday Murders* Nr. 1–. Berkeley, CA: Image Comics.

Hickman, Jonathan (W); **Bodenheim**, Ryan (A), **Garland**, Michael (C). 2012. *Secret* Nr. 2: *Never Get Caught*. Berkeley, CA: Image Comics.

Hickman, Jonathan (W); **Cheung**, Jim; **Opeña**, Jerome; **Weaver**, Dustin (*Pencilers*); & **weitere Artists**. 2013. *Infinity* Nr. 1–6. New York: Marvel Comics.

Hickman, Jonathan (W); **Churilla**, Brian; & **Bonvillain**, Tamra (Cs). 2015. *Sraw Terces*. In: *Secret Wars Too* Nr. 1. New York: Marvel Comics, S. 1–6.

Hickman, Jonathan (W); **Weaver**, Dustin (P); & **Oback**, Sonia (C). 2011–2018. *S.H.I.E.L.D.* [Volume 2] Nr. 1–6. New York: Marvel Comics.

Hickman, Jonathan (W); **Weaver**, Dustin (P); & **Strain**, Christina (C). 2010–2011. *S.H.I.E.L.D.* [Volume 1] Nr. 1–6. New York: Marvel Comics.

Hickman, Jonathan (W/A). 2006–2007. *The Nightly News* Nr. 1–6. Berkeley, CA: Image Comics.

Hickman, Jonathan (W/A). 2007–2008. *Pax Romana* Nr. 1–4. Berkeley, CA: Image Comics.

Hickman, Jonathan; **Costa**, Mike (Ws); & **Amorim**, Di (A). 2013–2014. *God is Dead* Nr. 1–6. Rantoul, IL: Avatar Press.

Hickman, Jonathan (W); **Ribić**, Esad (A); & **Svorcina**, Ive (C). 2015–2016. *Secret Wars* (2015) Nr. 1–9. New York: Marvel Comics.

Krueger, Jim (W); **Leon**, John Paul (P); **Reinhold**, Bill (*Inker*); & **Edwards**, Melissa (C). 2000. *Earth X* Nr. 12. New York: Marvel Comics.

Lee, Stan (W); **Kirby**, Jack (P); & **Sinnot**, Joe (I). 1966. *Fantastic Four* (1961) Nr. 48: *The Coming of Galactus!* New York: Marvel Comics.

Slott, Dan (W); **Allred**, Michael (A/Cover Artist); & **Allred**, Laura (C). *Silver Surfer* (2014) Nr. 2: *Everything and All at Once*. New York: Marvel Comics.

Soule, Charles (W); **McNiven**, Steve (P); **Leisten**, Jay (I); & **Ponsor**, Justin (C). 2014. Death of Wolverine Nr. 1: The End. New York: Marvel Comics.

Straczynski, J. Michael (W); **Garney**, Ron (P); **Reinhold**, Bill (I); & **Milla**, Matt (C). 2006. Amazing Spider-Man Nr. 537: The War at Home Part 6 of 7. New York: Marvel Comics.

Literaturverzeichnis

* Alle nicht-akademischen, comicjournalistischen Online-Quellen werden vom Autor aus Gründen der Transparenz als PDF-Kopien online zur Verfügung gestellt. Dieser Schritt geschieht im Hinblick auf die Quelle Dellinger 2016, welche vor der Fertigstellung der Masterarbeit offline genommen wurde.

Diese und andere nicht verwendete Dateien sind unter folgendem Link archiviert:

<https://drive.google.com/open?id=1x79o9tgK0gTaXKBRfac9SkEa9iLO0tY2> [erstellt am 03.07.2019]

Abel, Julia; & **Klein**, Christian (Hg.). 2016. Comics und Graphic Novels: Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler.

Adams, Fred; & **Laughlin**, Fred. 2000. The Five Ages of the Universe: Inside the Physics of Eternity. New York: Touchstone.

Ahl, Frederick. 2008. Virgil: Aeneid. Oxford University Press.

Alaux, Jean. 2011. Acting Myth: Athenian Drama. In: K. Dowden & N. Livingstone (eds.): A Companion to Greek Mythology. Wiley-Blackwell: Chichester, West Sussex, S. 142–156.

Aldama, Frederick. 2015. The Science of Storytelling: Perspectives from Cognitive Science, Neuroscience, and the Humanities. In: Projections 9 (1), S. 80–95. DOI: 10.3167/proj.2015.090106.

alumniTUGraz. 2019. Die Größen der Technik: Luigi Galvani. In: GESCHICHTE der Technik in Graz. Ein Projekt der alumniTUGraz 1887. Im Internet verfügbar:

http://history.tugraz.at/besonderheiten/groessen_der_technik/galvani.php [13.06.2019]

Alvar, Jaime. 2008. Romanising Oriental Gods: Myth, Salvation, and Ethics in the Cults of Cybele, Isis and Mithras. Leiden / Boston: Brill.

APA. 2019. Disney übernimmt 21st Century Fox. In: DerStandard, 20.03.2019. Im Internet verfügbar: <https://derstandard.at/2000099854630/Disney-uebernimmt-21st-Century-Fox> [22.06.2019]

Appadurai, Arjun. 2010. Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization. Minneapolis / London: University of Minnesota Press.

Appadurai, Arjun. 2011. Globale kulturelle Flüsse. In: F. Kreff, E-M. Knoll & A. Gingrich (Hg.): Lexikon der Globalisierung. Bielefeld: transcript, S. 111–114.

Arrant, Chris. 2015. Inside AVENGERS 'Time Runs Out' - and the Original Plans for SECRET WARS. In: Newsarama, 13.01.2015. Im Internet verfügbar: <http://www.newsarama.com/23206-inside-avengers-time-runs-out-with-brevoort-and-the-original-plans-for-secret-wars.html> [22.06.2019]

Asad, Talal. 2002. The Construction of Religion as an Anthropological Category. In: M. Lambek (Ed.): A Reader in the Anthropology of Religion. Oxford: Blackwell, S. 114–132.

Assmann, Aleida; & **Assmann**, Jan. 1998. Mythos. In: H. Cancik, B. Gladigow & K. H. Kohl (Hg.): Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe. Stuttgart / Berlin / Köln: Verlag W. Kohlhammer, S. 179–200.

Attebery, Brian. 2003. The Magazine Era: 1926–1960. In: E. James & F. Mendlesohn (eds.): The Cambridge Companion to Science Fiction. Cambridge University Press, S. 32–47.

Baier, Karl. 2006. Unterwegs zu einem anthropologischen Begriff der Spiritualität. In: K. Baier & J. Sinkovits (Hg.): Spiritualität und moderne Lebenswelt. Wien / Berlin: LIT Verlag, S. 21–43.

Bainbridge, Jason. 2009. 'Worlds Within Worlds': The Role of Superheroes in the Marvel and DC Universes. In:

- A. Ndalians (ed.): The Contemporary Comic Book Superhero. New York / London: Routledge: S. 64–85.
- Bänziger**, Peter-Paul. 2015. Von der Arbeits- zur Konsumgesellschaft? Kritik eines Leitmotivs der deutschsprachigen Zeitgeschichtsschreibung. In: Zeithistorische Forschungen 1. Im Internet verfügbar: <http://www.zeithistorische-forschungen.de/1-2015/id%3D5179> [14.06.2019]
- Bär**, Jürgen. 2009. Frühe Hochkulturen an Euphrat und Tigris. Stuttgart: Theiss.
- Barnard**, Alan. 2006a. History and Theory in Anthropology. Cambridge University Press.
- Barnard**, Alan. 2006b. Belief. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 64–65.
- Barnard**, Alan. 2006c. Emic and etic. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 180–183.
- Barth**, Fredrik. 2005. Britain and the Commonwealth. In: F. Barth, A. Gingrich, R. Parkin & S. Silverman: One Discipline, Four Ways: British, German, French, and American Anthropology. Chicago / London: University of Chicago Press, S. 1–57.
- Barthes**, Roland. 1964. Mythen des Alltags. Frankfurt / Main: Suhrkamp.
- Barthes**, Roland. 1977. The Death of the Author. In: R. Barthes: Image – Music – Text. Essays selected and translated by Stephen Heath. London: Fontana Press, S. 142–148.
- Barthes**, Roland. 1991. Mythologies. New York: Noonday Press.
- Batstone**, William W. 2006. Literature. In: N. Rosenstein & R. Morstein-Marx (eds.): A Companion to the Roman Republic. Oxford: Blackwell, S. 543–563.
- Bauks**, Michaela. 2006. Chaos / Chaostkampf (AT). In: Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex). Im Internet verfügbar: <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/15897/> [15.06.2019]
- Bazerman**, Charles. 2004. Intertextuality: How Texts Rely on Other Texts. In: C. Bazerman, P. Prior (eds.): What Writing Does and How It Does It: An Introduction to Analyzing Texts and Textual Practices. New York: Routledge, S. 83–96.
- Beck**, Roger. 1998. The Mysteries of Mithras: A New Account of Their Genesis. In: Journal of Roman Studies 88, S. 115–128. Im Internet verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/300807> [19.10.2016]
- Beck**, Roger. 2006. The Religion of the Mithras Cult in the Roman Empire: Mysteries of the Unconquered Sun. Oxford University Press.
- Beemgee**. Undatiert. Story-Struktur und Plot Beats. In: Homepage Beemgee. Im Internet verfügbar: <https://www.beemgee.com/blog/struktur/?lang=de> [15.06.2019]
- Bellinger**, Gerhard J. 2002. Knaurs Lexikon der Mythologie. München: Droemer Knaur Verlag.
- Bellour**, Raymond; & **Lévi-Strauss**, Claude. 1980. Mythos und Bedeutung II: Ein Gespräch mit Raymond Bellour. In: A. Reif (Hg.): Mythos und Bedeutung. Fünf Radiovorträge von Claude Lévi-Strauss. Frankfurt / Main: Suhrkamp, S. 162–218.
- Belmont**, Nicole. 1996. Folklore and Myth. In: A. Kuper & J. Kuper (eds.): The Social Science Encyclopedia. London / New York: Routledge. S. 529–530.
- Beuchelt**, Eno; & **Müller**, Wolfgang. 2005. Völkerpsychologie. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 400.
- Bloch**, Maurice. 2006. Structuralism. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 530–535.
- Bohlender**, Matthias. 2010. Die Herrschaft der Gedanken: Über Funktionsweise, Effekt und die Produktionsbedingungen von Ideologie. In: H. Bluhm (Hg.): Karl Marx / Friedrich Engels: Die Deutsche Ideologie. Berlin: Akademie Verlag, S. 41–57.
- Bohrer**, Karl Heinz (Hg.). 1983. Mythos und Moderne: Begriff und Bild einer Konstruktion. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Bommas**, Martin. 2012. *Das Alte Ägypten*. Darmstadt: WBG.
- Bošković**, Aleksandar. 2002. Anthropological Perspectives on Myth. In: *Anuário Antropológico* 99, S. 103–144.
- Bosley**, Keith. 2008. *The Kalevala: An Epic Poem after Oral Tradition* by Elias Lönnrot. Oxford University Press.
- Bowler**, Peter J. 2003. *Evolution: The History of an Idea*. Third Edition, Completely Revised and Expanded. Berkeley u. a.: University of California Press.
- Bräunlein**, Peter J. 2004. Religionsgeschichte als Mediengeschichte: Eine Skizze. In: *Münchener Theologische Zeitschrift* 55: S. 325–329.
- Bredenbröker**, Isabel. 2013. *Individuelle Mythologie: Objekt, Bild und Schrift in Werken von Tracey Emin*. Masterarbeit Freie Universität Berlin.
- Bremmer**, Jan N. 1997. Myth as Propaganda: Athens and Sparta. In: *Zeitschrift für Papyrologie & Epigraphik* 117, S. 9–17. Im Internet verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/20189993> [14.06.2019]
- Bremmer**, Jan N. 2010. The Greek Gods in the Twentieth Century. In: J. N. Bremmer and A. Erskine (eds): *The Gods of Ancient Greece*. Edinburgh University Press, S. 1–18.
- Brisson**, Luc. 1996. *Einführung in die Philosophie des Mythos*. Band 1: Antike, Mittelalter und Renaissance. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Broderick**, Damien. 2003. New Wave and Backwash: 1960–1980. In: E. James & F. Mendlesohn (eds.): *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge University Press, S. 48–63.
- Burkert**, Walter. 1983. *Homo Necans. The Anthropology of Ancient Greek Sacrificial Ritual and Myth*. Berkely u. a.: University of California Press.
- Burkert**, Walter. 1990. *Wilder Ursprung: Opferritual und Mythos bei den Griechen*. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Burkert**, Walter. 2005. Near Eastern Connections. in: J.M. Foley (ed.): *A Companion to Ancient Epic*. Oxford: Blackwell, S. 291–301.
- Burstein**, Stanley Mayer. 1978. *The Babyloniaca of Berossus*. Malibu: Undena Publications.
- Busse**, Johannes; **Humm**, Bernhard; **Lübbert**, Christoph; **Moelter**, Frank; **Reibold**, Anatol; **Rewald**, Matthias; **Schlüter**, Veronika; **Seller**, Bernhard; **Tegtmeier**, Erwin; & **Zeh**, Thomas. 2014. Was bedeutet eigentlich Ontologie? In: *Information Spektrum* August 2014, S. 1–16. DOI: 10.1007/s00287-012-0619-2.
- Calame**, Claude. 2011. The Semiotics and Pragmatics of Myth, übersetzt v. K. Dowden. In: K. Dowden & N. Livingstone (eds.): *A Companion to Greek Mythology*. Wiley-Blackwell: Chichester, West Sussex, S. 507–524.
- Campbell**, Evan. 2017. Fantastic Four Writer Jonathan Hickman says Marvel Canceled Comic due to Fox Dispute. In: *IGN News*, 07.08.2019. Im Internet verfügbar: <https://www.ign.com/articles/2017/08/07/fantastic-four-writer-jonathan-hickman-says-marvel-canceled-comic-due-to-fox-dispute> [22.06.2019]
- Camus**, Albert. 2017. *Der Mythos von Sisyphos*. Hamburg: Rohwolt.
- Cancik**, Hubert; & **Mohr**, Hubert. 1988. Religionsästhetik. In: H. Cancik, B. Gladigow und M. Laubscher (Hg.): *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe*. Stuttgart: Kohlhammer, S. 121–156.
- Capelle**, Wilhelm. 1940. *Die Vorsokratiker: Die Fragmente und Quellenberichte*. Stuttgart: Alfred Körner.
- CBR Forum**. 2014–15. Avengers/New Avengers: Time Runs Out (With Spoilers). In: *Comic Book Resources: Forum*, S. 1–255. Im Internet verfügbar: [http://community.comicbookresources.com/showthread.php?18094-Avengers-New-Avengers-Time-Runs-Out-\(with-spoilers\)](http://community.comicbookresources.com/showthread.php?18094-Avengers-New-Avengers-Time-Runs-Out-(with-spoilers)) [15.06.2019]
- Ceccarelli**, Manuel. 2016. Tiamat. In: *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex)*. Im Internet verfügbar: <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/35758/> [15.06.2019]
- Chen**, Y. S. 2012. The Flood Motif as a Stylistic and Temporal Device in Sumerian Literary Traditions. In: *Journal of Ancient Near Eastern Religions* 12, S. 158–189. DOI: 10.1163/15692124-12341236.
- Chiswick**, Carmel U. 2013. Competition vs. Monopoly in the Religious Marketplace: Judaism in the United States and Israel. IZA Discussion Paper Series 7188. Im Internet verfügbar: <http://ftp.iza.org/dp7188.pdf>

[14.06.2019]

Clarke, Simon. 1981. *The Foundations of Structuralism: A Critique of Lévi Strauss and the Structuralist Movement*. Sussex / New Jersey: The Harvester Press / Barnes & Noble Books

Clifford, James; & **Marcus**, George E. (eds.). 1986. *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley u. a.: University of California Press.

Cohn, Neil. 2013. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London / New York: Bloomsbury.

Croally, Neil. 2005. *Tragedy's Teaching*. In: J. Gregory (ed.): *A Companion to Greek Tragedy*. Oxford: Blackwell, S. 55–70.

Cronin, Brian. 2016. *Comic Book Legends: Was Superior Spider-Man Almost Two Years Early?* In: *Comic Book Resources*, 21.10.2016. Im Internet verfügbar: <https://www.cbr.com/comic-book-legends-was-spider-man-nearly-superior-two-years-early/> [22.06.2019]

Cronin, Brian. 2018. *The Marvel Monsters of Steve Ditko*. In: *Comic Book Resources*, 27.07.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.cbr.com/marvel-monsters-steve-ditko/> [22.06.2019]

Dalley, Stephanie. 2008. *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*. Oxford University Press.

Darowski, Joseph J. 2014. *Preface*. In: J. J. Darowski (ed.): *The Ages of the Avengers: Essays on the Earth's Mightiest Heroes in Changing Times*. Jefferson, NC: McFarland, S. 1–4.

Darshan, Guy. 2016. *The Calendrical Framework of the Priestly Flood Story in Light of a New Akkadian Text from Ugarit (RS 94.2953)*. In: *Journal of the American Oriental Society* 136 (3), S. 507–514.

Davies, Sioned. 2008. *The Mabinogion*. Oxford University Press.

Davis, Erik. 2015. *H.P. Lovecraft*. In: C. Partridge (ed.): *The Occult World*. Abingdon, Oxon & New York, NY: Routledge, S. 492–498.

DC Database. 2019. *Shazam (Billy Batson)*. In: *Fandom.com*. Im Internet verfügbar: [https://dc.fandom.com/wiki/Shazam_\(Billy_Batson\)](https://dc.fandom.com/wiki/Shazam_(Billy_Batson)) [13.06.2019]

Dellinger, Jeff. 2016. *Jonathan Hickman and Tom Breervoort on "Secret Wars"*. In: *Omnivoracious: The Amazon Book Review*, 15.03.2016. Original-Link*: <http://www.omnivoracious.com/2016/03/jonathan-hickman-and-tom-breervoort-on-secret-wars-amazon-book-review.html> [Speicherdatum: 20.07.2016]

d'Huy, Julien. 2015. *Die Urahn der großen Mythen*. In: *Spektrum.de*, 19.11.2015. Im Internet verfügbar: <http://www.spektrum.de/news/die-urahn-der-grossen-mythen/1376932> [14.06.2019]

Ditschke, Stephan; & **Anhut**, Anjin. 2009. *Menschliches, Übermenschliches: Zur narrativen Struktur von Superheldencomics*. In: S. Ditschke, K. Kroucheva & D. Stein (Hg.): *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript, S. 131–178.

Dittmer, Jason. 2013. *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*. Philadelphia: Temple University Press.

Dosse, François. 1996. *Geschichte des Strukturalismus. Band 1: Das Feld des Zeichen, 1945–1966*. Hamburg: Junius Verlag.

Dosse, François. 1997. *Geschichte des Strukturalismus. Band 2: Das Feld der Zeit, 1967–1991*. Hamburg: Junius Verlag.

Dowden, Ken. 2000. *The Uses of Greek Mythology*. London / New York: Routledge.

Dries, Manuel. 2017. *Memento Mori, Memento Vivere: Early Nietzsche on History, Embodiment, and Value [final draft post-refereeing]*. In: *Journal of Nietzsche Studies* 48 (1). Im Internet verfügbar: https://www.academia.edu/30176233/Memento_Mori_Memento_Vivere_Early_Nietzsche_on_History_Embodiment_and_Value [15.06.2019]

Drux, Rudolf. 1994. *Nachwort*. In: R. Drux (Hg.): E. T. A. Hoffmann: *Der Sandmann*. Stuttgart: Reclam, S. 59–74.

Dunn, Thom. 2013. *The Strange Poetics of Jonathan Hickman*. In: *TOR.com*, 02.01.2013. Im Internet verfügbar:

<http://www.tor.com/2013/01/02/the-strange-poetics-of-jonathan-hickman/> [22.06.2019]

Eco, Umberto. 2018. Der Mythos von Superman. In: L. Etter, T. Nehrlich & J. Nowotny (Hg.): Reader Superhelden: Theorie – Geschichte – Medien. Bielefeld: transcript, S. 275–300.

Elberfelder Bibel [ELB]. 2014. Elberfelder Bibel mit Erklärungen und zahlreichen farbigen Fotos zur Welt der Bibel. Witten: Brockhaus.

Eliade, Mircea. 1963. Myth and Reality. Übersetzt v. Willard R. Trask. New York / Evanston: Harper & Row.

Encyclopaedia Britannica, The Editors of. 1998. Ionic Dialect. In: Encyclopaedia Britannica. Im Internet verfügbar: <https://www.britannica.com/topic/Ionic-dialect> [13.06.2019]

Etter, Lukas; **Nehrlich**, Thomas; & **Nowotny**, Joanna (Hg.). 2018. Reader Superhelden: Theorie – Geschichte – Medien. Bielefeld: transcript.

Facebook. 2019. Info: Jonathan Hickman. Im Internet verfügbar:

<https://www.facebook.com/jonathan.hickman/about?lst=100008372471886%3A826275928%3A1558796175> [31.05.2019]

Fagan, Garrett G. 2006. Leisure. In: D. S. Potter (ed.): A Companion to the Roman Empire. Oxford: Blackwell, S. 369–384.

Fahrenwald, Claudia. 2011. Erzählen im Kontext neuer Lernkulturen: Eine bildungstheoretische Analyse im Spannungsfeld von Wissen, Lernen und Subjekt. Wiesbaden: Springer.

Felberbauer, Paul; **Selbrink**, Pia Sabrina; **Scheiblbrandner**, Julia; und **Koller**, Sarah. 2016. Storytelling: Gute Geschichten sind kein Zufall. In: Content Strategy: Open Education Resources, 09.10.2016. Im Internet verfügbar: <https://oer.fh-joanneum.at/contentstrategy/storytelling-gute-geschichten-kein-zufall/> [14.06.2019]

Feldman, Burton; & **Richardson**, Robert D. 1975. The Rise of Modern Mythology. 1680 – 1860. Bloomington / London: Indiana University Press.

Figl, Johann. 2003. Einleitung: Religionswissenschaft - Historische Aspekte, heutiges Fachverständnis und Religionsbegriff. In: J. Figl (Hg.): Handbuch Religionswissenschaft: Religionen und ihre zentralen Themen. Innsbruck / Wien / Göttingen: Tyrolia Verlag / Vandenhoeck & Ruprecht, S. 18–80.

Figl, Johann. 2012. Philosophie der Religionen: Pluralismus und Religionskritik im Kontext europäischen Denkens. Paderborn: Ferdinand Schöningh.

Fillitz, Thomas. 2011. Zivilisation. In: F. Kreff, E-M. Knoll & A. Gingrich (Hg.): Lexikon der Globalisierung. Bielefeld: transcript, S. 450–451.

Fischer, Hans. 2005a. Ethnographie. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 102–103.

Fischer, Hans. 2005b. Ethnologie. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 105.

Flahault, Francois. 1992. Imagination and Mythology in Contemporary Literature (Tolkien, Lovecraft) and Science Fiction. In: Y. Bonnefoy (Comp.): Roman and European Mythologies, translated under the Direction of Wendy Doniger. Chicago / London: Chicago University Press, S. 300–303.

Fludernik, Monika. 2006. Einführung in die Erzähltheorie. Darmstadt: WBG.

Fog, Klaus; **Budtz**, Christian; **Munch**, Philip; & **Blanchette**, Stephen. 2010. Storytelling: Branding in Practice. Berlin / Heidelberg: Springer-Verlag.

Fuchs, Wolfgang J.; & **Reitberger**, Reinhold C. 1973. Comics: Anatomie eines Massenmediums. Hamburg: Rowohlt.

Fuhrmann, Manfred. 2017. Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Stuttgart: Reclam.

Gasch, André. 2010. Macht und Herrschaft. In: S. Jäger & J. Zimmermann (Hg.): Lexikon Kritische Diskursanalyse: Eine Werkzeugkiste. Münster: UNRAST-Verlag, S. 79–80.

Geertz, Clifford. 1973a. Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture. In: The Interpretation of

Cultures. Selected Essays by Clifford Geertz. New York: Basic Books, S. 3–30.

Geertz, Clifford. 1973b. Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight. In: The Interpretation of Cultures. Selected Essays by Clifford Geertz. New York: Basic Books, S. 412–453.

Geertz, Clifford. 1973c. Religion As a Cultural System. In: The Interpretation of Cultures. Selected Essays by Clifford Geertz. New York: Basic Books, S. 87–125.

Gingrich, Andre. 2005. The German-Speaking Countries: Ruptures, Schools, and Nontraditions: Reassessing the History of Sociocultural Anthropology in Germany. In: F. Barth, A. Gingrich, R. Parkin & S. Silverman: One Discipline, Four Ways: British, German, French, and American Anthropology. Chicago / London: University of Chicago Press, S. 59–153.

Glazebrook, Allison. 2015. "Sex Ed" at the Archaic Symposium. Prostitutes, Boys and Paideia. In: M. Masterson, N. Sorkin Rabinowitz & J. Robson (eds.): Sex in Antiquity: Exploring Gender and Sexuality in the Ancient World. New York / London: Routledge, S. 157–178.

Gosselain, Olivier P. 2016. To Hell with Ethnoarchaeology! In: Archaeological Dialogues 23 (2), S. 215–228. doi:10.1017/S1380203816000234.

Gottowik, Volker. 2005. Dichte Beschreibung. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 79–80.

Graça da Silva, Sara; & **Tehrani**, Jamshid J. 2016. Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales. In: Royal Society Open Science 3: 150645. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.150645>.

Graf, Fritz. 1993. Einleitung. In: F. Graf (Hg.): Mythos in mythenloser Gesellschaft: Das Paradigma Roms. Stuttgart / Leipzig: B. G. Teubner, S. 1–5.

Graf, Fritz. 2012. Griechische Mythologie: Eine Einführung. Mannheim: Albatros.

Griffin, Andrew. 2018. Georges Lemaître: The Cosmic Mystery that Remains at the Heart of Our Universe after the Big Bang. In: Independent, 17.07.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.independent.co.uk/news/science/georges-lemaitre-big-bang-universe-expands-cosmic-egg-hubble-a8450716.html> [14.06.2019]

Grimm, Jacob. 1854. Deutsche Mythologie. Erster Band. Dritte Ausgabe. Göttingen: Dieterichsche Buchhandlung.

Groensteen, Thierry. 2013. Comics & Narration. Kindle Edition. Jackson: University Press of Mississippi.

Gross, Mirjana. 1998. Von der Antike bis zur Postmoderne. Die zeitgenössische Geschichtsschreibung und ihre Wurzeln. Wien / Köln / Weimar: böhlau.

Haarmann, Harald. 2010. Weltgeschichte der Sprachen. Von der Frühzeit des Menschen bis zur Gegenwart. München: C.H.Beck.

Hahn, Hans Peter. 2018. Ethnologie. In: H. Oberreuter (Hg.): Staatslexikon Band 2: Eid – Hermeneutik. Publikationsort unbekannt: Herder, S. 300–309.

Han, Byung-Chul. 2005. Hyperkulturalität. Kultur und Globalisierung. Berlin: Merve.

Hanegraaff, Wouter J. 2007. Fiction in the Desert of the Real: Lovecraft's Cthulhu Mythos. In: Aries 7, S. 85–109.

Hanegraaff, Wouter J. 2014. Western Esotericism: A Guide for the Perplexed. London u. a.: Bloomsbury.

Hanegraaff, Wouter J. 2015. The Globalization of Esotericism. In: Correspondences 3, S. 55–91.

Hanslmeier, Arnold. 2014. Einführung in Astronomie und Astrophysik. Heidelberg: Springer.

Hard, Robin. 2008. Apollodorus: The Library of Greek Mythology. Oxford University Press.

Hatfield, Charles. 2012. Hand of Fire: The Comics Art of Jack Kirby. University of Mississippi Press.

Hauschild, Thomas. 1993. Religionsethnologie: Dekonstruktion und Rekonstruktion. In: T. Schweizer, M. Schweizer & W. Kokot (Hg.): Handbuch der Ethnologie. Berlin: Dietrich Reimer Verlag, S. 305–330.

Hedesan, Georgiana D. 2015. Alchemy. In: C. Partridge (ed.): The Occult World. Abingdon, OX: Routledge, S.

552–563.

Hellekson, Karen. 2015. Fandom and Fan Culture. In: E. C. Link & G. Canavan (eds.): *The Cambridge Companion to American Science Fiction*. Cambridge University Press, S. 153–163.

Hendel, Ronald. 2005. Genesis 1–11 and Ist Mesopotamian Problem. In: E. Gruen (ed.): *Cultural Borrowings and Ethnic Appropriations in Antiquity*. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, S. 23–36.

Herbert, Brian. 2010. Afterword. In: F. Herbert: *Dune*. Kindle Edition. New York: Ace Books, S. 868–883.

Herbert, Frank. 1969. *Dune Messiah*. Kindle Edition. New York: Ace Books.

Herbert, Frank. 1976. *Children of Dune*. Kindle Edition. New York: Ace Books.

Herbert, Frank. 1981. *God Emperor of Dune*. Kindle Edition. New York: Ace Books.

Herbert, Frank. 2010 [1965]. *Dune*. Kindle Edition. New York: Ace Books.

Hero, Markus. 2010. Die neuen Formen des religiösen Lebens. Eine institutionentheoretische Analyse neuer Religiosität. Würzburg: Ergon Verlag.

Hock, Klaus. 2002. Einführung in die Religionswissenschaft. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Hödl, Hans Gerald. 2003a. Alternative Formen des Religiösen. In: J. Figl (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft: Religionen und ihre zentralen Themen*. Innsbruck / Wien / Göttingen: Tyrolia Verlag / Vandenhoeck & Ruprecht, S. 485–524.

Hödl, Hans Gerald. 2003b. Mythos. In: J. Figl (Hg.): *Handbuch Religionswissenschaft: Religionen und ihre zentralen Themen*. Innsbruck / Wien / Göttingen: Tyrolia Verlag / Vandenhoeck & Ruprecht, S. 570–587.

Hödl, Hans Gerald. 2012. Religiöse Zeichensysteme: Grundsätzliches zu ihrer Analyse und Abgrenzung. In: *Erwägen Wissen Ethik* 23 (2), S. 272–274.

Hoffmann, E. T. A. 1994. Der Sandmann. In: R. Drux (Hg.): E. T. A. Hoffmann: *Der Sandmann*. Stuttgart: Reclam, S. 3–45.

Holzberg, Niklas. 2007. *Ovids Metamorphosen*. München: C.H.Beck.

Howell, Signe. 2006. Cosmology. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. London / New York: Routledge, S. 129–131.

Hrotic, Steven. 2014. *Religion in Science Fiction: The Evolution of an Idea and the Extinction of a Genre*. London / New York: Bloomsbury.

Hudson, Laura. 2010. Jonathan Hickman: The Renaissance Man of Marvel [Interview]. In: Comic Alliance, 05.08.2010. Im Internet verfügbar: <https://comicsalliance.com/jonathan-hickman-interview/> [22.06.2019]

Iles Johnston, Sarah. 2016. Narrating Religion. In: S. Iles Johnston (ed.): *Religion: Narrating Religion*. Macmillan, S. 141–156.

Ingber, Stanley. 1984. The Marketplace of Ideas: A Legitimizing Myth. In: *Duke Law Journal* February 1. Im Internet verfügbar: <https://pdfs.semanticscholar.org/fa1b/c9ef33f67d03637b24dad1b305a6a7b937b9.pdf> [14.06.2019]

International Astronomical Union [IAU]. Undatiert. Naming of Astronomical Objects. In: Homepage International Astronomical Union. Im Internet verfügbar: <https://www.iau.org/public/themes/naming/> [26.05.2019]

Jamme, Christoph. 1991a. Einführung in die Philosophie des Mythos. Band 2: Neuzeit und Gegenwart. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

Jamme, Christoph. 1991b. "Gott an hat ein Gewand": Grenzen und Perspektiven philosophischer Mythos-Theorien der Gegenwart. Frankfurt / Main: Suhrkamp.

Johnston, Rich. 2015. Scott Snyder Makes More On Wytches Than Batman - The Price Of Working In Comic Books. In: *Bleeding Cool*, 09.06.2015. Im Internet verfügbar: <http://www.bleedingcool.com/2015/06/09/scott-snyder-makes-more-on-wytches-than-batman-the-price-of-working-in-comic-books/> [22.06.2019]

Johnston, Rich. 2016. Yes, Marvel Are Paying Chris Claremont Not To Write Comics. In: *Bleeding Cool*, 04.11.2016. Im Internet verfügbar: <https://www.bleedingcool.com/2016/11/04/yes-marvel-paying-chris>

claremont-not-write-comics/ [22.06.2019]

Jones, Philip. 2005. Divine and Non-Divine Kingship. In: D. C. Snell (ed.): A Companion to the Ancient Near East. Oxford: Blackwell, S. 330–342.

Jowett, Benjamin. Undatiert. The Dialogues of Plato (428/27 – 348/47 BCE). eText. Publikationsort unbekannt. Im Internet verfügbar: https://webs.ucm.es/info/diciex/gente/agf/plato/The_Dialogues_of_Plato_v0.1.pdf [15.06.2019]

Kaserer, Andrea. 2000. Symbol/Zeichen/Gestik. In: C. Auffarth, J. Bernard & H. Mohr (Hg.): Metzler Lexikon Religion, Band 3. Stuttgart / Weimar: Metzler: 408–416.

Katz, Joshua T. 2005. The Indo-European Context. In: J. M. Foley (ed.): A Companion to Ancient Epic. Oxford: Blackwell, S. 20–30.

Kaufmann, Walter. 1988. Nietzsche: Philosoph, Psychologe, Antichrist; übersetzt v. Jörg Salaquarda. Darmstadt: WBG.

Keep, Christopher; **McLaughlin**, Tim; & **Parmar**, Robin. 2000. Intertextuality. In: The Electronic Labyrinth. Im Internet verfügbar: <http://www2.iath.virginia.edu/elab/hf10278.html> [15.06.2019]

Khouri, Andy. 2007. Behind "The Nightly News". In: Comic Book Resources, 02.02.2007. Im Internet verfügbar: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=9228> [22.06.2019]

Kierkegaard, Søren. 1944. Either/Or, übersetzt v. D. F. Swenson & L. M. Swenson. Princeton University Press.

King James Bible [KJV]. 2019. King James Bible Online. Im Internet verfügbar: <https://www.kingjamesbibleonline.org/> [15.06.2019]

Kirk, G. S. [Geoffrey Stephen]. 1990. The Nature of Greek Myths. London u. a.: Penguin Books.

Kloft, Hans. 1999. Mysterienkulte der Antike. Götter – Menschen – Rituale. München: C.H.Beck.

Knoblauch, Hubert. 1999. Religionssoziologie. Berlin / New York: de Gruyter.

Knoblauch, Hubert. 2009. Populäre Religion: Auf dem Weg in eine spirituelle Gesellschaft. Frankfurt / New York: Campus.

Kohl, Karl-Heinz. 2005. Primitive. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 295–296.

Kooliebear [Klarname unbekannt]. 2013. Infinity: Explaining Jonathan Hickman! In: House of Flying Scalpels, 08.09.2013. Im Internet verfügbar: <https://houseofflyingscalpels.com/2013/09/08/infinity-explaining-jonathan-hickman/> [22.06.2019]

Korotayez, Andrey V.; **Berezkin**, Yuri E.; **Borinskaya**, Svetlana A.; **Davletshin**, Albert I.; & **Khaltourina**, Daria A. 2017. Genes and Myths: Which Genes and Myths did the Different Waves of the Peopling of Americas Bring to the New World? In: History & Mathematics: Economy, Demography, Culture, and Cosmic Civilizations, S. 9–77.

Kottas, Lisa. 2017. "Ghetto of the Mind": Religion als Widerstandsform in Hip Hop und Afrofuturismus am Beispiel von Jiba Molei Andersons Black Comic "The Horsemen". Masterarbeit Universität Wien.

Kottas, Lisa; & **Schwarzenbacher**, Martin. 2018. Ist Selbstreflexivität im Comic eine Matter of Culture? Eine Ethnographie zur afrozentrischen Selbstreflexivität in der Graphic Novel The Hole: Consumer Culture Vol. 1. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 4.5, S. 158–174. Im Internet verfügbar: http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/kottas_schwarzenbacher [13.06.2019]

Kottas, Lisa; & **Schwarzenbacher**, Martin. 2019 [im Erscheinen]. The Comic at the Crossroads: The Semiotics of 'Voodoo Storytelling' in The Hole: Consumer Culture Vol. 1. In: The Comics Grid. Special Collection: Creating Comics, Creative Comics. Im Internet verfügbar: <https://www.comicsgrid.com/collections/special/creating-comics-creative-comics/> [15.06.2019]

Kremser, Manfred. 2001. Von der Feldforschung zur Felder-Forschung. In: K. R. Wernhart & W. Zips (Hg.): Ethnohistorie. Rekonstruktion und Kulturkritik. Eine Einführung. Wien: Promedia, S. 135–144.

Kripal, Jeffrey J. 2011. Mutants and Mystics: Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal. Kindle Edition. Chicago / London: University of Chicago Press.

- Krüger**, Florian. 2015. *Corporate Storytelling: Theorie und Empirie narrativer Public Relations in der Unternehmenskommunikation*. Wiesbaden: Springer VS.
- Krüger**, Oliver. 2012. *Die mediale Religion: Probleme und Perspektiven der religionswissenschaftlichen und wissenssoziologischen Medienforschung*. Bielefeld: transcript.
- Kuklicka**, Henrika. 2006. Malinowski, Bronislaw. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): *Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. London / New York: Routledge, S. 343–346.
- kunstdirekt.net**. Undatiert. Allegorie. In: Lexikon der Kunst. Im Internet verfügbar: <http://www.kunstdirekt.net/Symbole/allegorielexderkunst.htm> [15.06.2019]
- Kunstgeschichte Uni München**. Undatiert. Allegorie / Personifikation. In: *Kunstgeschichte Glossar*. Im Internet verfügbar: http://www.projekte.kunstgeschichte.uni-muenchen.de/Paragone/glossar_allegorie_454_344.html [15.06.2019]
- Latour**, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Lee**, Stan; & **Mair**, George. 2018. Unsere neue Mythologie. In: L. Etter, T. Nehrlich & J. Nowotny (Hg.): *Reader Superhelden: Theorie – Geschichte – Medien*. Bielefeld: transcript, S. 335–343.
- Lendof**, Emil. 2015. The Architect of the Marvel Universe. In: *Daily Beast*, 09.06.2015 [Update am 12.07.2017]. Im Internet verfügbar: <http://www.thedailybeast.com/articles/2015/09/06/the-architect-of-the-marvel-universe.html> [22.06.2019]
- Lerchner**, Thorsten. 2016. Lebenskunst als Mythos: Vom Nutzen des Geschichtenerzählens beim frühen Nietzsche. In: G. Gödde, N. Loukidelis & J. Zirfas (Hg.): *Nietzsche und die Lebenskunst: Ein philosophisch-psychologisches Kompendium*. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 125–133.
- Levin**, Christoph. 2015. Jahwist. In: *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex)*. Im Internet verfügbar: <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/22139/> [15.06.2019]
- Lévi-Strauss**, Claude. 1963. The Structural Study of Myth. In: *Structural Anthropology*, übersetzt v. C. Jacobson & B. Grundfest Schoepf. New York: Basic Books, S. 206–231.
- Lévi-Strauss**, Claude. 1980. Mythos und Musik. In: A. Reif (Hg.): *Mythos und Bedeutung. Fünf Radiovorträge von Claude Lévi-Strauss*. Frankfurt / Main: Suhrkamp, S. 57–67.
- List**, Julia. 2009. "Call Me a Protestant": Liberal Christianity, Individualism, and the Messiah in "Stranger in a Strange Land", "Dune", and "Lord of Light". In: *Science Fiction Studies* 36 (1), S. 21–47. Im Internet verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/25475206> [15.06.2019]
- Livingston**, Alasdair; & **Haskamp**, Birgit. 2011. Near Eastern Mythologies. In: K. Dowden & N. Livingstone (eds.): *A Companion to Greek Mythology*. Wiley-Blackwell: Chichester, West Sussex, S. 357–382.
- LoCicero**, Don. 2008. *Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylonia to Batman*. Jefferson, North Carolina / London: McFarland.
- Lovecraft**, H. P. 2018. The Call of Cthulhu. In: H. P. Lovecraft Classic Stories. London: Arcturus, S. 16–49.
- Luckmann**, Thomas. 1991. *Die unsichtbare Religion*. Frankfurt / Main: Suhrkamp.
- Luhrmann**, T. M. [Tanya Marie]. 2018. The Real Ontological Challenge. In: *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 8 (1/2), S. 79–82. DOI: <http://dx.doi.org/10.1086/698408>.
- MacCormack**, Carol P. 1980. Nature, Culture and Gender: A Critique. In: C. P. MacCormack & M. Strathern (eds.): *Nature, Culture and Gender*. Cambridge University Press, S. 1–24.
- Mader**, Elke. 2008. *Anthropologie der Mythen*. Wien: Facultas.
- Maggio**, Rodolfo. 2014. The Anthropology of Storytelling and the Storytelling of Anthropology. In: *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 5 (2), S. 89–106.
- Maier**, Michael. 1618. *Atalanta Fugiens*. Oppenheim. Im Internet verfügbar: <http://digital.slub-dresden.de/werkansicht/dlf/1419/1/> [14.06.2019]

- Malinowski**, Bronislaw. 1976. *Myth in Primitive Psychology*. Westport, CT: Negro University Press.
- Marcus**, George E. 1995. Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography. In: *Annual Review of Anthropology* 24, S. 95–117. Im Internet verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/2155931> [13.06.2019]
- Marshall**, C. W. 2015. Jonathan Hickman's Pax Romana and the End of Antiquity. In: B. M. Rogers & B. E. Stevens (eds.): *Classical Traditions in Science Fiction*. Oxford University Press, S. 307–325.
- Martin**, Richard. 2009. The Myth before the Myth began. UCLA Conference on Mythography, April 2009. Im Internet verfügbar: <https://www.academia.edu/389551/Mythography> [13.06.2019]
- Martinez**, Matias; & **Scheffel**, Michael. 1999. *Einführung in die Erzähltheorie*. München: C. H. Beck.
- Marvel Database**. 2015a. Venus Vol 1. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: https://marvel.fandom.com/wiki/Venus_Vol_1 [01.07.2019]
- Marvel Database**. 2015b. Glossary:Retcon. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: <http://marvel.wikia.com/wiki/Glossary%3ARetcon> [14.06.2019]
- Marvel Database**. 2016. What If? Vol 1. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: https://marvel.fandom.com/wiki/What_If%3F_Vol_1 [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2018a. Avengers Vol 5 1. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: https://marvel.fandom.com/wiki/Avengers_Vol_5_1 [14.06.2019]
- Marvel Database**. 2018b. Bridge (Alternative Reality Viewer). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Bridge_\(Alternate_Reality_Viewer\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Bridge_(Alternate_Reality_Viewer)) [14.06.2019]
- Marvel Database**. 2018c. Owen Reece (Earth-616). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Owen_Reece_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Owen_Reece_(Earth-616)) [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2018d. Queen of Nevers (Earth-616). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Queen_of_Nevers_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Queen_of_Nevers_(Earth-616)) [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2018e. Overspace. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: <https://marvel.fandom.com/wiki/Overspace> [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2019a. New Avengers Vol 3 1. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: https://marvel.fandom.com/wiki/New_Avengers_Vol_3_1 [14.06.2019]
- Marvel Database**. 2019b. Living Tribunal (Multiverse). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Living_Tribunal_\(Multiverse\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Living_Tribunal_(Multiverse)) [14.06.2019]
- Marvel Database**. 2019c. Werner von Doom (Earth-616). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Werner_von_Doom_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Werner_von_Doom_(Earth-616)) [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2019d. Cynthia von Doom (Earth-616). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Cynthia_von_Doom_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Cynthia_von_Doom_(Earth-616)) [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2019e. Victor von Doom (Earth-616). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Victor_von_Doom_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Victor_von_Doom_(Earth-616)) [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2019f. Earth-1218. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: <https://marvel.fandom.com/wiki/Earth-1218> [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2019g. Strange Tales Vol 1 138. In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: https://marvel.fandom.com/wiki/Strange_Tales_Vol_1_138 [15.06.2019]
- Marvel Database**. 2019h. Thor Odinson (Earth-616). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Thor_Odinson_\(Earth-616\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Thor_Odinson_(Earth-616)) [22.06.2019]
- Marvel Database**. 2019i. Eternity (Multiverse). In: Fandom.com. Im Internet verfügbar: [https://marvel.fandom.com/wiki/Eternity_\(Multiverse\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Eternity_(Multiverse)) [18.07.2019]
- May**, Rollo. 1993. *The Cry for Myth*. Guernsey: Souvenir Press.
- McBride**, Glen. 2014. Storytelling, Behavior Planning, and Language Evolution in Context. In: *Frontiers in Psy-*

chology 5, S. 1–11. doi: 10.3389/fpsyg.2014.01131.

McGrath, James F. 2012. Introduction: Religion and Science Fiction. In: J. F. McGrath (ed.): Religion and Science Fiction. Cambridge: Lutterworth Press, S. 1–8.

McKee, Robert. 1997. Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. New York: ReganBooks.

McNelly, Willis. 1984. Atreides, Leto II: God Emperor of Dune. In: W. E. McNelly (Compiler): The Dune Encyclopedia. New York: Berkley Books, S. 98–101.

Mendlesohn, Farah. 2003. Religion and Science Fiction. In: E. James & F. Mendlesohn (eds.): The Cambridge Companion to Science Fiction. Cambridge University Press, S. 264–275.

Mendlesohn, Farah; & **James**, Edward. 2012. A Short History of Fantasy. Kindle Edition. Faringdon, Ox: Libri Publishing.

Miller, Daniel. 2017. Anthropology is the Discipline but the Goal is Ethnography. In: HAU: Journal of Ethnographic Theory 7 (1), S. 27–31. DOI: <http://dx.doi.org/10.14318/hau7.1.006>.

Mohn, Jürgen. 2004. Von der Religionsphänomenologie zur Religionsästhetik: Neue Wege systematischer Religionswissenschaft. In: Münchener Theologische Zeitschrift 55 (4), S. 300–309.

Müller, Michael; & **Grimm**, Petra. 2016. Narrative Medienforschung: Einführung in Methodik und Anwendung. Konstanz / München: UKV Verlagsgesellschaft.

Müller, Wolfgang. 2005. Anthropologie. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 27.

Muratovski, Gjoko. 2016. Consumer Culture: An Introduction. In: G. Muratovski (ed.): Consumer Culture: Selected Essays. Bristol, UK / Chicago, USA: intellect, S. 1–8.

Murray, Oswyn. 2009. The Culture of the Symposium. In: K. A. Raflaub & H. van Wees (eds.): A Companion to Archaic Greece. Oxford: Blackwell, S. 508–523.

Murray, Penelope. 2011. Platonic 'Myths'. In: K. Dowden & N. Livingstone (eds.): A Companion to Greek Mythology. Wiley-Blackwell: Chichester, West Sussex, S. 179–193.

Murray, Will. 2011. H. P. Lovecraft and the Pulp Magazine Tradition. In: D. E. Schultz & S. T. Joshi (eds.): An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft. Kindle Edition. New York: Hippocampus Press.

National Gallery. Undatiert. Allegory. In: The National Gallery: Glossary. Im Internet verfügbar: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/glossary/allegory> [15.06.2019]

Naumann, Nelly. 1996. Die Mythen des alten Japan. Köln: Anaconda.

Nehrlich, Thomas. 2018. Einführung. In: L. Etter, T. Nehrlich & J. Nowotny (Hg.): Reader Superhelden: Theorie – Geschichte – Medien. Bielefeld: transcript, S. 28–33.

Nehrlich, Thomas; **Nowotny**, Joanna; & **Etter**, Lukas. Einleitung. In: L. Etter, T. Nehrlich & J. Nowotny (Hg.): Reader Superhelden: Theorie – Geschichte – Medien. Bielefeld: transcript, S. 11–24.

Nicholls, Peter. 2011. Soft SF. In: J. Clute, D. Langford, P. Nicholls & G. Sleight (eds.): The Encyclopedia of Science Fiction. Im Internet verfügbar: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/soft_sf [15.06.2019]

Nicholls, Peter. 2015a. New Wave. In: J. Clute, D. Langford, P. Nicholls & G. Sleight (eds.): The Encyclopedia of Science Fiction. Im Internet verfügbar: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/new_wave [15.06.2019]

Nicholls, Peter. 2015b. Soft Sciences. In: J. Clute, D. Langford, P. Nicholls & G. Sleight (eds.): The Encyclopedia of Science Fiction. Im Internet verfügbar: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/soft_sciences [15.06.2019]

Nicholls, Peter. 2017. Mythology. In: J. Clute, D. Langford, P. Nicholls & G. Sleight (eds.): The Encyclopedia of Science Fiction. London: Gollancz. Im Internet verfügbar: <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/mythology> [14.06.2019]

Nietzsche, Friedrich. 1988a. Die Geburt der Tragödie. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 1: Die Geburt der Tragödie, Unzeitgemäße Betrachtungen I–IV, Nachgelassene Schriften 1870 – 1873. München

/ Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 9–156.

Nietzsche, Friedrich. 1988b. Unzeitgemäße Betrachtungen. Zweites Stück: Vom Nutzen und Nachtheil der Historie für das Leben. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 1: Die Geburt der Tragödie, Unzeitgemäße Betrachtungen I–IV, Nachgelassene Schriften 1870 – 1873. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 242–334.

Nietzsche, Friedrich. 1988c. Die fröhliche Wissenschaft. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 3: Morgenröte. Idyllen aus Messina. Die fröhliche Wissenschaft. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 343–651.

Nietzsche, Friedrich. 1988d. Also sprach Zarathustra. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 4: Also sprach Zarathustra I–IV. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter.

Nietzsche, Friedrich. 1988e. Jenseits von Gut und Böse. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 5: Jenseits von Gut und Böse, Zur Genealogie der Moral. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 9–243.

Nietzsche, Friedrich. 1988f. Ecce Homo. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 6: Der Fall Wagner, Götzen-Dämmerung, Der Antichrist, Ecce Homo, Dionysos-Dithyramben, Nietzsche contra Wagner. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 255–374.

Nietzsche, Friedrich. 1988g. Nachgelassenes Fragment Frühjahr 1873 26 [6]. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 7: Nachgelassene Fragmente 1869–1874. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 573.

Nietzsche, Friedrich. 1988h. Nachgelassene Fragmente Frühling—Sommer 1875 5[188]. In: G. Colli & M. Montinari (Hg.): Kritische Studienausgabe 8: Nachgelassene Fragmente 1875–1879. München / Berlin / New York: Deutscher Taschenbuch Verlag / De Gruyter, S. 93–94.

Noble, David W. 1971. The Eternal Adam and the New World Garden. New York: Universal Library.

Noegel, Scott B. 2005. Mesopotamian Epic. In: J. M. Foley (ed.): A Companion to Ancient Epic. Oxford: Blackwell, S. 233–245.

Nugent, Stephen. 2006. Postmodernism. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 442–445.

O'Neil, Tegan. 2015. Marvel's new Secret Wars promises to change everything. In: AV Club, 27.01.2015. Im Internet verfügbar: <http://www.avclub.com/article/marvels-new-secret-wars-promises-change-everything-214315> [22.06.2019]

Paluch, Andrzej K. 1981. The Polish Background to Malinowski's Work. In: Man 16 (2), S. 276–285. Im Internet verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/2801400> [13.06.2019]

Panshin, Alexei; & **Panshin**, Cory. 2002. The World Beyond the Hill: Science Fiction and the Quest for Transcendence. Ebook Edition (ePub). Publikationsort unbekannt: ElectricStory.

Parkin, Robert. 2005. The French-Speaking Countries. In: F. Barth, A. Gingrich, R. Parkin & S. Silverman: One Discipline, Four Ways: British, German, French, and American Anthropology. Chicago / London: University of Chicago Press, S. 155–253.

PBS. 1998. Big Bang Theory is Introduced. In: A Science Odyssey: People and Discoveries. Im Internet verfügbar: <https://www.pbs.org/wgbh/aso/databank/entries/dp27bi.html> [14.06.2019]

Peak, David. 2014. The Spectacle of the Void. Publikationsort unbekannt: Schism Press.

Pearson, Brook W.R. 2011. Nietzsche Goes to Space. In: J. Nicholas (ed.): Dune and Philosophy: Weirder Way of the Mentat. Chicago and La Salle, IL: Open Court, S. 189–205.

Possamai, Adam. 2007. Religion and Popular Culture. A Hyper-Real Testament. Brüssel: P.I.E. Peter Lang.

Possamai, Adam. 2012. Yoda Goes to Glastonbury: An Introduction to Hyper-real Religions. In: A. Possamai (ed.): Handbook of Hyper-real Religions. Leiden / Boston: Brill, S. 1–21.

Possamai, Adam. 2014. Sociology of Religion for Generations X and Y. New York / London: Routledge.

- Powell**, Barry B. 2009. Einführung in die klassische Mythologie. Stuttgart / Weimar: J.B. Metzler.
- Price**, Robert M. 2011. Lovecraft's "Artificial Mythology". In: D. E. Schultz & S. T. Joshi (eds.): An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft. Kindle Edition. New York: Hippocampus Press.
- Propp**, Vladimir. 2009. Morphology of the Folktale. Austin: University of Texas Press.
- Rapport**, Nigel; & **Overing**, Joanna. 2000. Myth. In: N. Rapport & J. Overing: Social and Cultural Anthropology: The Key Concepts. London / New York: Routledge, S. 269–282.
- Reblin**, Eva. 2012. Die Straße, die Dinge und die Zeichen: Zur Semiotik des materiellen Stadtraums. Bielefeld: transcript.
- Rehfeld**, Nina. 2018. "Die Griechen hatten Götter, wir haben Supermänner": Interview mit Frank Miller. In: L. Etter, T. Nehrlich & J. Nowotny (Hg.): Reader Superhelden: Theorie – Geschichte – Medien. Bielefeld: transcript, S. 345–348.
- Reuter**, Ingo. 2005. Science Fiction. In: K. Fechtner, G. Fermor, U. Pohl-Patalong & H. Schroeter-Wittke (Hg.): Handbuch Religion und Populäre Kultur. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 245–252.
- Reynolds**, David. 2011. Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths. Kindle Edition. Dissertation Memorial University of Newfoundland.
- Richards**, Dave. 2012. Hickman Plans His Final Fantastic Voyages. In: Comic Book Resources, 17.04.2012. Im Internet verfügbar: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=38204> [22.05.2019]
- Richards**, Dave. 2013a. Hickman Guides the Avengers to "Infinity" - Part 1. In: Comic Book Resources, 02.05.2013. Im Internet verfügbar: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=45267> [22.06.2019]
- Richards**, Dave. 2013b. Hickman Guides the Avengers to "Infinity" - Part 2. In: Comic Book Resources, 03.05.2013. Im Internet verfügbar: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=45272> [22.06.2019]
- Richards**, Dave. 2015. Hickman Talks "Secret Wars" #2, Shines Light on Battleworld's Secrets. In: Comic Book Resources, 13.05.2019. Im Internet verfügbar: <https://www.cbr.com/hickman-talks-secret-wars-2-shines-light-on-battleworlds-secrets/> [22.06.2019]
- Richards**, Dave. 2016. Hickman & Brevoort Discuss "Secret Wars" End & Ushering in the New Marvel Universe. In: Comic Book Resources, 13.01.2016. Im Internet verfügbar: <http://www.comicbookresources.com/article/hickman-brevoort-discuss-secret-wars-end-ushering-in-the-new-marvel-universe> [22.06.2019]
- Richardson**, Robert D. Jr. 1978. Myth and Literature in the American Renaissance. Bloomington / London: Indiana University Press.
- Richter**, Jonas. 2012. Traces of the Gods: Ancient Astronauts as a Vision of Our Future. In: Numen 59, S. 222–248. DOI: 10.1163/156852712X630798.
- Richter**, Jonas. 2017. Götter-Astronauten. Erich von Däniken und die Paläo-SETI-Mythologie. Münster u. a.: LIT-Verlag.
- Rieder**, John. 2015. American Frontiers. In: E. C. Link & G. Canavan (eds.): The Cambridge Companion to American Science Fiction. Cambridge University Press, S. 167–178.
- Rivera**, Joshua. 2015. Jonathan Hickman on 'Secret Wars': It's the End of a Horror Story. In: Entertainment Weekly, 29.01.2015. Im Internet verfügbar: <http://www.ew.com/article/2015/01/29/jonathan-hickman-secret-wars-its-end-horror-story> [22.06.2019]
- Roberts**, Adam. 2006a. Science Fiction. London / New York: Routledge.
- Roberts**, Adam. 2006b. The History of Science Fiction. Basingstoke, Hampshire / New York: Palgrave.
- Robertson**, C. K. 2012. Sorcerers and Supermen: Old Mythologies in New Guises. In: J. F. McGrath (ed.): Religion and Science Fiction. Cambridge: Lutterworth Press, S. 32–58.

- Röd, Wolfgang.** 2009a. Der Weg der Philosophie. Band I: Altertum, Mittelalter, Renaissance. München: C.H.Beck.
- Röd, Wolfgang.** 2009b. Der Weg der Philosophie. Band II: 17. bis 20. Jahrhundert. München: C.H.Beck.
- Rogers, Brett M.** 2011. Heroes UnLimited: The Theory of the Hero's Journey and the Limitation of the Superhero Myth. In: G. Kovacs & C. W. Marshall (eds.): Classics and Comics. Oxford University Press, S. 73–86.
- Rosaldo, Renato.** 1986. From the Door of His Tent: The Fieldworker and the Inquisitor. In: J. Clifford & G. E. Marcus (eds.): Writing Culture. The Poetics and Politics of Ethnography. Berkeley u. a.: University of California Press, S. 77–97.
- Rosenberg, Alfred.** 1934. Der Mythos des 20. Jahrhunderts. Eine Wertung der seelisch-geistigen Gestaltenkämpfe unserer Zeit. München: Hoheneichen-Verlag.
- Rovner, Sandy.** 1981. The Myth-Master of Dune. In: The Washington Post, 24.05.1981. Im Internet verfügbar: https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1981/05/24/the-myth-master-of-dune/c2c71c7f-bf09-4a6b-b479-263bf9eb1579/?utm_term=.f6273cb331c5 [15.06.2019]
- Rüpke, Jörg.** 2012. Antike Epik. Eine Einführung von Homer bis in die Spätantike. Marburg: Tectum Verlag.
- Salzman, Philip Carl.** 2006. Methodology. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 364–367.
- Sanderson, Peter.** 1982a. Interview with Roy Thomas. In: P. Sanderson (ed.): The X-Men Companion I. Stamford, CT: Fantagraphics Books, S. 31–43.
- Sanderson, Peter.** 1982b. Interview with Len Wein. In: P. Sanderson (ed.): The X-Men Companion I. Stamford, CT: Fantagraphics Books, S. 44–51.
- Sanjek, Roger.** 2006. Ethnography. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 193–198.
- Sava, Oliver.** 2014. Jonathan Hickman Does the Justice League in New Avengers #17. In: AV Club, 02.05.2014. Im Internet verfügbar: <http://www.avclub.com/article/jonathan-hickman-does-justice-league-new-avengers--204086> [22.06.2019]
- Schedeen, Jesse.** 2016. Between the Panels: Is Secret Wars Marvel's Watchmen? In: IGN.com, 29.01.2016. Im Internet verfügbar: <http://www.ign.com/articles/2016/01/29/between-the-panels-is-secret-wars-marvels-watchmen?abthid=56abc23d3d8a8bee2f000008> [22.06.2019]
- Schmidt, Bettina.** 2005. Religionsethnologie. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 311.
- Schneider, Thomas.** 2012. Wie der Wettergott Ägypten aus der grossen Flut errettete: Ein "inkultrierter" ägyptischer Sintflut-Mythos und die Gründung der Ramsesstadt. In: Journal of the Society for the Study of Egyptian Antiquities 38, S. 173–193.
- Schönberger, Otto.** 2014. Hesiod: Theogonie. Griechisch/Deutsch. Stuttgart: Reclam.
- Schuster, Meinhard.** 1993. 'Mythenlosigkeit' in ethnologischer Sicht. In: F. Graf (Hg.): Mythos in mythenloser Gesellschaft: Das Paradigma Roms. Stuttgart / Leipzig: B. G. Teubner, S. 191–203.
- Schwarzenbacher, Martin.** 2015. Mythen & Gesellschaft. Kultur- & sozialanthropologische Mythen-theorien am Beispiel von B. Malinowski, C. Lévi-Strauss und R. Rappaport. Bachelorarbeit Universität Wien. Im Internet verfügbar: https://www.academia.edu/15686681/Mythen_and_Gesellschaft_Kultur-_and_sozialanthropologische_Mythen-theorien_am_Beispiel_von_B._Malinowski_C._Lévi-Strauss_and_R._Rappaport [13.06.2019]
- Secret, François.** 1992a. Alchemy and Mythology. In: Y. Bonnefoy (Comp.): Roman and European Mythologies, translated under the Direction of Wendy Doniger. Chicago / London: Chicago University Press, S. 211–214.
- Secret, François.** 1992b. Hercules in Alchemy. In: Y. Bonnefoy (Comp.): Roman and European Mythologies, translated under the Direction of Wendy Doniger. Chicago / London: Chicago University Press, S. 221–222.
- Segal, Robert A.** 2004. Myth: A Very Short Introduction. Oxford University Press.

- Sellmann**, Matthias; & **Isenberg**, Wolfgang. 2000. Die Wiederverzauberung der Welten. Eine Einführung. in: W. Isenberg & M. Sellmann (Hg.): Konsum als Religion? Über die Wiederverzauberung der Welt. Mönchenglad: B. Kühn Verlag, S. 7–15.
- Seri**, Andrea. 2012. The Role of Creation in Enūma eliš. In: Journal of Ancient Near Eastern Religions 12, S. 4–29. DOI: 10.1163/156921212X629446.
- Shaw**, Debra Benita. 2008. Technoculture: The Key Concepts. Oxford / New York: Berg.
- Shioya**, Masahiko; & **Richardson**, Mike (Hg.). 2013. The Legend of Zelda: Hyrule Historia. Milwaukie, OR: Dark Horse Books.
- Shmoop**. 2008. Pastiche in Postmodern Literature. In: Shmoop. Im Internet verfügbar: <https://www.shmoop.com/postmodern-literature/pastiche-characteristic.html> [14.06.2019]
- Silverman**, Sydel. 2005. The United States. In: F. Barth, A. Gingrich, R. Parkin & S. Silverman: One Discipline, Four Ways: British, German, French, and American Anthropology. Chicago / London: University of Chicago Press, S. 255–347.
- Sims**, Chris. 2011. An Hour in the Car with Jonathan Hickman: The Post-Comic-Con Interview, 28.07.2011. Im Internet verfügbar: <http://comicsalliance.com/jonathan-hickman-comic-con-interview/> [22.06.2019]
- Sitchin**, Zecharia. 1995. ... und die Anunnaki schufen den Menschen: Legenden, Mythen, Wirklichkeit; übersetzt v. U. Kutzer. Essen u. a.: Bettendorf.
- Slåtten**, Kurt Øystein. 2016. Humans in a Hostile Cosmos. Science, Cosmicism and Race in H.P. Lovecraft's Cthulhu Mythos. Masterarbeit Universität Stavanger, Norwegen.
- Smith**, Daniel; **Schlaepfer**, Philip; **Major**, Katie; **Dyble**, Mark; **Page**, Abigail E.; **Thompson**, Nikhil Chaudhary; **Salali**, Gul Deniz; **Mace**, Ruth; **Astete**, Leonora; **Ngales**, Marilyn; **Vinicius**, Lucio; & **Bamberg Migliano**, Andrea. 2017. Cooperation and the evolution of hunter-gatherer storytelling. In: Nature Communications 8: 1853. DOI: 10.1038/s41467-017-02036-8.
- Smith**, Zack. 2014. JONATHAN HICKMAN Examines Mortality in THE DYING & THE DEAD & Explains His Upcoming Break from Marvel. In: Newsarama.com, 30.12.2014. Im Internet verfügbar: <http://www.newsarama.com/23098-hickman-talks-new-the-dying-the-dead-his-break-from-marvel.html> [22.06.2019]
- Sommer**, Michael. 2013. Wirtschaftsgeschichte der Antike. München: C.H.Beck.
- Sossau**, Veronika. 2012. "Dirnen" und "Gefährtinnen": Prostitution in der griechischen Antike. In: F. M. Müller & V. Sossau (Hrsg.): Gefährtinnen: Vom Umgang mit Prostitution in der griechischen Antike und heute. Innsbruck, S. 9-35.
- Spencer**, Jonathan. 2006. Symbolic Anthropology. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 535–539.
- Stagl**, Justin. 2005a. Kulturrelativismus. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 226.
- Stagl**, Justin. 2005b. Lafiteau. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 230.
- Stagl**, Justin. 2005c. Wundt. In: W. Hirschberg (Begründer): Wörterbuch der Völkerkunde. Neuausgabe. Berlin: Dietrich Reimer-Verlag, S. 416.
- Stahl**, August. 1976. Die Mythologie der Comics. In: J. Wermke (Hg.): Comics und Religion. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 18–32.
- Stausberg**, Michael. 2007. The Study of Religion(s) in Western Europe (I): Prehistory and history until World War II. In: Religion 37 (4), S. 294–318, DOI: 10.1016/j.religion.2007.10.001.
- Stausberg**, Michael. 2008. The Study of Religion(s) in Western Europe (II): Institutional Developments after World War II. Religion 38 (4), S. 305–318. DOI: 10.1016/j.religion.2008.08.008.
- Stausberg**, Michael. 2009. The Study of Religion(s) in Western Europe III: Further Developments after World

War II. In: Religion 39 (3), S. 261–282. DOI: 10.1016/j.religion.2009.06.001.

Strausbaugh, John. 2007. Black Like You: Blackface, Whiteface, Insult & Imitation in American Popular Culture. New York u. a.: Penguin Group.

Strauss, Anselm; & **Corbin**, Juliet. 1996. Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim: BELTZ.

Strenski, Ivan. 1992. Introduction: Malinowski and Myth. In: I. Strenski (ed.): Malinowski and the Work of Myth. Princeton University Press, S. xi–xxxii.

Stuckrad, Kocku von. 2004. Was ist Esoterik? Kleine Geschichte des geheimen Wissens. München: C.H. Beck.

Sunu, Steve. 2012. Hickman, Alonso & Breevoort Bring "Avengers," "New Avengers" To Marvel NOW! In: Comic Book Resources, 05.10.2012. Im Internet verfügbar:
<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=41396> [22.06.2019]

Szeemann, Harald. 1981. Museum der Obsessionen. Berlin: Merve.

Tanabe, George J. Jr. 2006. Playing with Religion. In: Nova Religio 10 (3), S. 96–101.

Ternes, Bernd. Undatiert. Zum Begriff der Wahrnehmung. In: Homepage FU-Berlin. Im Internet verfügbar:
<http://userpage.fu-berlin.de/~miles/Aisthesis.html> [14.06.2019]

Thacker, Eugene. 2011. In The Dust of This Planet. Horror of Philosophy Vol. 1. Kindle Edition. Winchester, UK / Washington, USA: Zero Books.

Thacker, Eugene. 2015. Cosmic Pessimism. Minneapolis: Univocal.

Thier, Karin. 2010. Storytelling: Eine Methode für das Change-, Marken-, Qualitäts- und Wissensmanagement. Berlin / Heidelberg: Springer-Verlag.

Thomas, Jolyon Baraka. 2006. Shûkyô Asobi and Miyazaki Hayao's Anime. In: Nova Religio 10 (3), S. 73–95.

Thomson, Judith Jarvis. 1985. The Trolley Problem. In: The Yale Law Journal 94 (6), S. 1395–1415. Im Internet verfügbar: <http://www.jstor.org/stable/796133> [22.06.2019]

Thon, Jan-Noël. 2016. Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. Lincoln / London: University of Nebraska Press.

Thuillard, Marc; **Le Quellec**, Jean-Loïc; & **d'Huy**, Julien. 2018. Computational Approaches to Myths Analysis: Application to the Cosmic Hunt. In: Nouvelle Mythologie Comparée 4, S. 1–32.

Tolkien, J. R. R. 1999. Das Silmarillion. Stuttgart: Klett-Cotta.

Trommer, Ralph. 2016. Phantastische Comics - Science-Fiction, Fantasy, Horror. In: J. Abel & C. Klein (Hg.): Comics und Graphic Novels: Eine Einführung. Stuttgart: J.B. Metzler, S. 212–232.

Vaidman, Lev. 2014. Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics. In: Stanford Encyclopedia of Philosophy. Im Internet verfügbar: <https://plato.stanford.edu/entries/qm-manyworlds/> [15.06.2019]

Vico, Giambattista. 1948. The New Science of Giambattista Vico. Translated from the third edition (1744) by T. G. Bergin and M. H. Fisch. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Viveiros de Castro, Eduardo. 2014. Who is Afraid of the Ontological Wolf? Some Comments on an Ongoing Anthropological Debate [Vortrag]. CUSAS Annual Marilyn Strathern Lecture, 30. Mai 2014. Manuskript im Internet verfügbar: https://www.academia.edu/12865685/Who_is_afraid_of_the_ontological_wolf [13.06.2019]

Voigt, Vilmos. 1990. Modern Storytelling – Stricto Sensu. In: L. Röhrich & S. Wienker-Piepho (Hg.): Storytelling in Contemporary Societies. Tübingen: Gunter Narr Verlag, S. 23–32.

Von Hendy, Andrew. 2001. The Modern Construction of Myth. Bloomington: Indiana University Press.

von Wussow, Philipp. 2015. Der "letzte Mensch": Glanz und Elend einer kulturkritischen Deutungsfigur. In: S. Huber, B. Samsami, I. Schubert, W. Delabar (Hg.): Das riskante Projekt: Die Moderne und ihre Bewältigung. Band II. Bielefeld: Aisthesis Verlag, S. 221–246.

Voss, Karen-Claire. 1998. Spiritual Alchemy: Interpreting Representative Texts and Images. In: R. van den Broek & W. J. Hanegraaff (eds.): Gnosis and Hermeticism from Antiquity to Modern Times. State University of New York Press, S. 147–181.

- Ward**, Keith. 2003. Creatio Ex Nihilo. In: Encyclopedia of Science and Religion. Im Internet verfügbar: <https://www.encyclopedia.com/education/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/creatio-ex-nihilo> [26.05.2019]
- Waschke**, Ernst-Joachim. 2006. Messias (AT). In: Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex). Im Internet verfügbar: <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/27061/> [15.06.2019]
- Weber**, Max. 2010. Wissenschaft als Beruf. Stuttgart: Reclam.
- Weimar**, Peter. 2010. Priesterschaft. In: Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet (WiBiLex). Im Internet verfügbar: <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/31252/> [15.06.2019]
- Weiner**, James. 2006. Myth and Mythology. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 386–389.
- Weldon**, Glen. 2018. A True Believer Remembers Stan Lee. In: NPR, 12.11.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.npr.org/2018/11/12/667022269/a-true-believer-remembers-stan-lee?t=1560169462855> [10.06.2019]
- Wenzel**, Michael. 2005. Rette sich, wer kann - der Dichter naht: Zu Martial III 44. In: Forum Classicum 4, S. 253–256.
- Wernhart**, Karl R. 2003. Ethnische Religionen. In: J. Figl (Hg.): Handbuch Religionswissenschaft: Religionen und ihre zentralen Themen. Innsbruck / Wien / Göttingen: Tyrolia Verlag / Vandenhoeck & Ruprecht, S. 260–287.
- Wettstein**, Marion. 2015. The Dancers Complied, the Chicken Denied: Explorations into the Pragmatic Work of Rituals among the Dumi Rai of Eastern Nepal. In: SHAMAN 23 (1–2), S. 163–188.
- Williamson**, George S. 2004. The Longing for Myth in Germany: Religion and Aesthetic Culture from Romanticism to Nietzsche. Chicago / London: University of Chicago Press.
- Willis**, Roy. 2006. Magic. In: A. Barnard & J. Spencer (eds.): Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology. London / New York: Routledge, S. 340–343.
- Wink**, Walter. 1998. The Powers That Be: Theology for a New Millenium. New York u. a.: Galilee Doubleday.
- Winterbach**, Hougaard. 2006. Heroes and Superheroes: From Myth to the American Comic Book. In: South African Journal of Art History 21 (1), S. 114–134.
- Witzel**, Michael. 2010. Das alte Indien. München: C.H.Beck.
- Wright**, Pablo G. 2008. Postmodern Ontology, Anthropology, and Religion. In: Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal 1 (1), S. 85–94. DOI: 10.1080/01438300008567141.
- Wylie**, Philip; & **Balmer**, Edwin. 2012 [1933]. When Worlds Collide. Kindle Edition. London: Gollancz.
- Zimmermann**, Jens. 2010. Diskurs, diskursiv. In: S. Jäger & J. Zimmermann (Hg.): Lexikon Kritische Diskursanalyse: Eine Werkzeugkiste. Münster: UNRAST-Verlag, S. 37.

Videographie

- 100SekundenPhysik**. 2019. Das Ende der Zeit - die 3 Theorien. In: 100SekundenPhysik (YouTube-Kanal), 17.03.2019. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=yPzbkQHTQ60> [23.06.2019]
- Akdag**, Ferdi. 2015. Konferenz Laizität Wien - 2015-11-26 Teil 3_3 (deutsch_französisch), Aufzeichnung Ausschnitt aus Konferenz Die Laizität à la française, Illusion oder Fortschritt?, Palais Clam Gallas, salon Rouge, am 26.11.2015. In: Ferdi Akdag (YouTube-Kanal), 08.12.2015. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=H7x6QY-ogvg> [23.06.2019]
- Blanch**, Christy; & **Pierce**, Jason. 2014. THE Jonathan Hickman Interview. [YouTube-Video] In: C. Blanch (YouTube-Kanal), 21.08.2014. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=1cPXdy4uw7s> [23.06.2019]
- Dillard**, Chris; & **Smith**, Brian. 2015. C2E2: Comic UI Interview with Jonathan Hickman. In: Chris Dillard (YouTube-Kanal), 29.04.2015. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=Z-NjW3DPILA> [23.06.2019]
- Florida Supercon**. 2015. Secret Wars 30th Anniversary Panel. In: Florida Supercon (YouTube-Kanal), 17.09.2015. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=41PgIfVkB0bA> [23.06.2019]

- Future of StoryTelling.** 2013. Future of StoryTelling: Paul Zak. In: Future of StoryTelling (YouTube-Kanal), 19.02.2013. Im Internet verfügbar: https://www.youtube.com/watch?time_continue=331&v=DHeqQAKHh3M [23.06.2019]
- Hickman, Jonathan.** 2018. Politics in Comic books by Artist/Writer Jonathan Hickman. In: The Comic Coalition (YouTube-Kanal), 06.03.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=SCyn1vpA6aU> [23.06.2019]
- Loika, Pat.** 2011. Loikamania 035 - Listen to Jonathan Hickman. In: Loikamania (Podcast), 03.05.2011. Im Internet verfügbar: <http://comicbooknoise.com/loikamania/2011/05/03/loikamania-035-listen-to-jonathan-hickman/> [23.06.2019]
- Loika, Pat.** 2013. Loikamania 133 - Jonathan Hickman. In: Loikamania (Podcast), 12.03.2013. Im Internet verfügbar: <http://comicbooknoise.com/loikamania/2013/03/12/loikamania-133-jonathan-hickman/> [23.06.2019]
- Loika, Pat.** 2015. Loikamania 216: Jonathan Hickman. In: Loikamania (Podcast), 20.02.2015. Im Internet verfügbar: <http://comicbooknoise.com/loikamania/2015/02/20/loikamania-216-jonathan-hickman/> [23.06.2019]
- Loika, Pat.** 2016. Loikamania 245: Jonathan Hickman. In: Loikamania (Podcast), 01.03.2016. Im Internet verfügbar: <http://comicbooknoise.com/loikamania/2016/03/01/loikamania-245-jonathan-hickman/> [23.06.2019]
- Marschall, Wythe; Danko, Meredith; & de Pastino, Blake.** 2018. Ford, Cars, and a New Revolution: Crash Course History of Science #28. In: CrashCourse (YouTube-Kanal), 12.11.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=UPvwpYeOJnI> [23.06.2019]
- McNelly, Willis E.** 1969. Frank Herbert interviewed by W. McNelly (1969); Interview m. Frank & Beverly Herbert, 03.02.1969. In: Dune Jacurutu (YouTube-Kanal), 22.10.2016. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=1s7muoTaCpY> [23.06.2019]
- Meyer, Raoul; Halse Rojas, Rosianna; & Green, John.** 2013. The Roaring 20's: Crash Course US History #32. In: CrashCourse (YouTube-Kanal), 04.10.2013. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=VfOR1XCMf7A> [23.06.2019]
- O'Dowd, Matt.** 2017. Extinction by Gamma-Ray Burst | Space Time. In: PBS Space Time (YouTube-Kanal), 20.12.2017. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=8HvwNOSnveE&list> [23.06.2019]
- O'Dowd, Matt.** 2018a. Will We Ever Find Alien Life? In: PBS Space Time (YouTube-Kanal), 25.10.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=uhJ9IJPt09k> [23.06.2019]
- O'Dowd, Matt.** 2018b. Did Life on Earth Come from Outerspace? | Space Time. In: PBS Space Time (YouTube-Kanal), 06.12.2018. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=uhJ9IJPt09k> [23.06.2019]
- Talking Comics.** 2013. Jonathan Hickman Avengers Interview | Comic Book Podcast Special Issue | Talking Comics. In: podbay.fm (Podcast), 18.03.2013. Im Internet verfügbar: <http://podbay.fm/show/472131391/e/1363590000?autostart=1> [23.06.2019]
- The Comic Archive.** 2014. Writer Jonathan Hickman Talks Shop at NYCC 2013. In: The Comic Archive (YouTube-Kanal), 02.01.2014. Im Internet verfügbar: <https://www.youtube.com/watch?v=sflkWwx2Uho> [23.06.2019]
- Word Balloon.** 2013. Hickman Talks Avengers, The Manhattan Projects & East Of West and Ball State U's Christy Blanch On The 1950's Downfall Of Lois Lane. In: blogspot.co.at (Podcast), 11.02.2013. Im Internet verfügbar: <http://wordballoon.blogspot.co.at/2013/02/hickman-talks-avengers-manhattan.html> [23.06.2019]

V. Anhang

LEBENS LAUF

MARTIN SCHWARZENBACHER

GEBURTSDATUM: 11. Oktober 1986 in Spittal/Drau, Kärnten

SPRACHLICHE KENNTNISSE:

- Deutsch (Muttersprache)
- Englisch (Fließend)

WERDEGANG

seit Herbst 2015: Masterstudium *Religionswissenschaft*, Universität Wien
2008–2015: Bachelorstudium *Kultur- und Sozialanthropologie*, Universität Wien
2008 Bachelorstudium *Publizistik- und Kommunikationswissenschaften*, Universität Wien
2006–2007: Bachelorstudium *Slawistik* (Russischer Zweig), Universität Klagenfurt
2001–2006: Handelsakademie Spittal/Drau: Matura-Abschluss
1997–2001: Bundesgymnasium Porcia Spittal/Drau (Unterstufe)

WISSENSCHAFTLICHE LAUFBAHN:

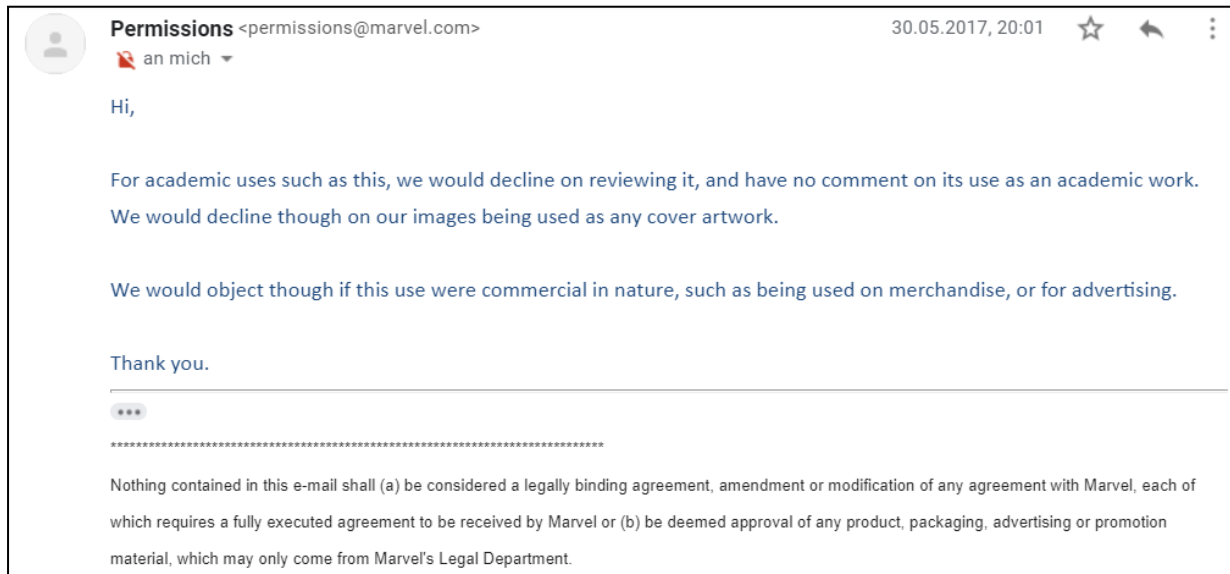
Oktober 2015: ‘Eshuing Media Landscape’: About the Transformations of Afro-Caribbean Religions in Global Mediascape. Vortrag (mit Lisa Kottas) auf der ISARS-Konferenz 2015 zu »*Sacred Landscapes & Conflict Transformation: History, Space & Power in Shamanism*« im *European Cultural Centre of Delphi* (ECCD), Griechenland.

März 2017: »Mumbo-Jumbo will hoo-doo you«. Zur ›Voodoo‹-Ästhetik und immanenten (Selbst- / Macht-)Kritik der Repräsentation in der Graphic Novel *The Hole: Consumer Culture*. Workshopbeitrag (mit Lisa Kottas) zu »Formen der Selbstreflexivität im Medium Comic« am Dritten Workshop der AG Comicforschung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) an der Universität zu Köln, Philosophikum.

Mai 2018: Ist Selbstreflexivität im Comic eine *Matter of Culture*? Eine Ethnographie zur afrozentrischen Selbstreflexivität in der Graphic Novel *The Hole: Consumer Culture Vol. 1*. (mit Lisa Kottas) In: *Closure*. Kieler e-Journal für Comicforschung 4.5 (2018), S. 158–174. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure4.5/kottas_schwarzenbacher>. 10.05.2018.

2019 (im Erscheinen): The Comic at the Crossroads: The Semiotics of ‘Voodoo Storytelling’ in *The Hole: Consumer Culture Vol. 1*. (mit Lisa Kottas) In: *The Comics Grid. Journal of Comics Scholarship* 9.

Kopie der Vereinbarung mit Marvel Comics vom 30. Mai 2017 zur Verwendung von rechtlich geschütztem Material



Screenshot vom 03. Juli 2019