

Editorial

Betrachtet man die gegenwärtige Alltagswelt, so scheinen Helden und Heldentum allgegenwärtig. Ob bekannte Lebensmitteldiscounter, die auf der Suche nach dem „Grill-Helden“ der Saison sind, die freiwillige Feuerwehr, die mit der Hoffnung auf Teilhabe an heroischen Akten um Mitglieder wirbt oder die Flut von Superheldenfilmen (und den dazugehörigen Computerspielen und weiteren Spin-Offs) – das Heroische scheint besonders in der populären Medienlandschaft attraktiv zu sein, trotz der vielfach wiederholten Absage an das Heldentum in moderner und postmoderner Welt. Daher begibt sich das E-Journal *helden.heroes.héros.* in seiner zweiten Ausgabe auf das Feld der Populärkultur.

Die Definitionen des Begriffs füllen ganze Bücher und die variantenreichen Lesarten unterscheiden sich zum Teil grundlegend, in einem Punkt sind sich jedoch alle Analysen einig: Populärkultur entsteht immer im Kontrast zu einem Gegenpart. Ob dieses Gegenbild die Hochkultur, der Kommerz oder ein Produkt mit geringen Verkaufszahlen ist, das Populäre ist immer „anders als ...“. Hier lässt sich bereits erahnen, weshalb sich das Heroische stets opportun in populäre Medien einzufügen scheint: auch die Heldenfigur eignet sich zur Abgrenzung, zur positiven wie negativen Identifikation und entzieht sich gleichzeitig einer eindeutigen Definition. Medial vermitteltes Heldentum und heroische Akte konstituieren Gemeinschaften und haben die Kraft, Publika an sich zu binden und so scheint es lohnenswert, diese Medialisierung genauer zu betrachten.

Im Fokus des Heftes sollen Personal, Repräsentationsmodi, Medienspezifika und Funktion populärer Heldendarstellungen stehen. Was zeichnet populäre Helden aus? In welchen Medien werden Helden und ihre heroischen Akte ver-

breitet und wer wählt sie aus? Führen dominante Populärmedien, die auf ein möglichst großes Publikum zielen zu einer Vereinheitlichung des Diskurses? Welche Rolle spielen kommerzielle Interessen? Diese und ähnliche Fragen sollen im Folgenden in den Beiträgen anhand von Fallstudien zu verschiedenen Medien, Genres und Kontexten in den Blick genommen werden.

Zu Beginn beschäftigt sich **Dorothea Flothow** in ihrem Artikel (englischsprachig) mit Heldenfiguren in historischen Dramen des 19. Jahrhunderts. An Werken von James Sheridan Knowles, Robert Brough, Edward Fitzball und weiteren zeigt sie auf, wie sich Heldenbilder der Zeit im Theater diversifizieren und auch das Antiheroische seinen Platz findet. Hierbei konzentriert sie sich besonders auf die Konstruktion von ‚historischer Größe‘, den Charakteristika des Heroischen und Antiheroischen im Genre und der Funktion des historischen Settings für die Werke.

Michael Butters Beitrag (englischsprachig) untersucht die Darstellung William Henry Harrisons im Präsidentschaftswahlkampf 1840. Er zeigt auf, in welcher Tradition der Kandidat zu einem Helden und volksnahen Präsidenten stilisiert wird. Hierbei stehen besonders die Nutzung von Massenmedien und populären Genres wie dem Lied und die Frage nach deren Funktion für die Parteipolitik im Zentrum.

Julia Ingold beschreibt in ihrem Artikel den Medienwechsel der Legende des heiligen Christophorus von ihren Ursprüngen in illustrierten Heiligenviten bis hin zu ihrer neuzeitlichen Interpretation aus dem Jahr 2012 in Form eines modernen Freskenzyklus und Comicbuchs durch den Künstler Markus Färber. Die Autorin wirft dabei die zentralen Fragen auf, inwiefern

4 das konventionelle Comic-Heldenggenre als Kontrastfolie diente um Reprobis/Christophorus als gebrochenen Helden außerhalb eines religiösen Diskurses zu popularisieren und in welchem Ausmaß Färbers Comicaaption dennoch als Palimpsest mittelalterlicher Heiligenverehrung aufgefasst werden kann.

„Wenn noch irgendwo an echte Helden geglaubt wird, dann in Computerspielen“ konstatiert Hans-**Joachim Backe** zu Beginn seines Artikels „Entfremdete Pixelhelden“, um sich im Anschluss der Frage nach dem Verhältnis zwischen Avatar und Spieler und überdies zwischen implizierter Identifikation und dem klar differenzierten Anderen zu widmen. Dabei zeigt der Autor an Hand der Regeln, Repräsentation und Narrativen von Third-Person-Actionspielen auf, welche neuen Perspektiven für die Auseinandersetzung mit modernen Heldendiskursen speziell durch das Medium Computerspiel eröffnet werden.

Olmo Gölz stellt in seinem Beitrag „Heldin für Bildung. Burka Avenger“ die Comicsuperheldin Jiya vor, eine junge Lehrerin, welche mit einem speziellen Kampfkunststil für Gerechtigkeit, Frieden und Bildung kämpft, wobei ihr eine Burka als Tarnung dient, deren ambivalente Botschaft in der Folge kontrovers diskutiert wurde.

Was passiert, wenn Figuren der Antike zu Superhelden werden, beschreibt **Carla Gebauer** in ihrem Beitrag zur Darstellung der Schlacht an den Thermopylen in Frank Millers Comic 300 und dessen Verfilmung durch Zack Snyder. Hierbei konzentriert sie sich besonders auf die Reaktionen von Publikum und Kritik auf die populären Produkte und das Konfliktpotenzial beim Zusammentreffen von Geschichte und Kommerz.

Welche Rolle Heldenbilder im Schulunterricht spielen betrachten **Isabell Brähler-Körner** und **Detlef Goller** am Beispiel des Rolandsliedes. Hierbei wird deutlich, dass die Auseinandersetzung mit dem mittelalterlichen Text im Deutschunterricht nicht nur fachspezifische Lernziele anvisiert werden, sondern die Auseinandersetzung mit und Reflexion von unterschiedlichen Heldenmodellen auch zur Identitätsbildung der Schülerinnen und Schüler beiträgt.