

## **Konstruktion und Repräsentation von Geschlecht und Rasse in *Masters of the Universe***

Daniel Winter

### **Einleitung**

He-Man und die *Masters of the Universe* haben eine ganze Generation (vornehmlich Jungen) durch die Kindheit begleitet. Gerade im vorpubertären Alter wird einem Kind Grundlegendes über gesellschaftliche Normen, Moral und Geschlechterrollen beigebracht. Hierbei ist es besonders interessant, wie Kindern über Spielzeug gewisse Verhaltensmuster vorgegeben bzw. nahegelegt werden. Dieses Projekt beschäftigt sich mit den verschiedenen Schwerpunkten des Spielzeugkonzerns Mattel und der Zeichentrickfirma Filmation und der damit verbundenen Konstruktion von „Gut“ und „Böse“, „Mann“ und „Frau“ und „Rasse“. Hierzu werden nach einer kurzen Übersicht über die verschiedenen Produkte von *Masters of the Universe* die Spielfiguren semiotisch analysiert, d.h. nach einer Beschreibung auf denotativer Ebene werden die Figuren auf einer konnotativen Ebene in Hinblick auf einen westlichen bzw. US-amerikanischen Diskurs analysiert. Anschließend werden wichtige Aspekte in der Charakterisierung der Figuren in der Zeichentrickserie besprochen. Bei beiden Schwerpunkten wird sich deutlich zeigen, dass die Kategorien „männlich“ und „weiblich“ nicht so selbstverständlich sind, wie man womöglich denkt. Sie werden mühevoll konstruiert und sind anfällig für Erschütterungen. Besonders die Analysen zu Prinz Adam und der Sorceress machen eine fundamentale Krise der Repräsentation deutlich.

### **Die Produktreihe *Masters of the Universe***

Ursprünglich hatte der Spielzeugkonzern Mattel eine Actionfigurenreihe zu *Conan, der Barbar* (mit Arnold Schwarzenegger) geplant (Sweet 2005, 77). Die Pläne wurden jedoch aus Furcht, der erst ab 16 Jahren freigegebene Film würde sich nicht als Vorlage für Kinderspielzeug eignen, zugunsten einer eigenständigen Toyline geändert. Die mittelalterliche Welt des Conan wurde mit Science-Fiction- und Mythologieelementen gekreuzt und heraus kam eine Mischung, welche *Masters of the Universe* so speziell machte. Neben den Spielfiguren und der Zeichentrickserie kam eine große Produktpalette an Merchandising hinzu. Die Hörspiele, die zu „He-Man und die Giganten des Universums“ (so der deutsche Untertitel) erschienen, waren ein rein deutsches Phänomen. Nur in Deutschland gab es diese Produkte zu kaufen, und sie

erfreuten sich lange Zeit enormer Beliebtheit. Zu He-Man entstanden zwei sehr unterschiedliche Kinofilme: ein Zeichentrickfilm sowie ein Realfilm mit Dolph Lundgren in der Rolle des He-Man. Der Trickfilm *Das Geheimnis des Zauberschwertes* war größtenteils aus den ersten *She-Ra-* (He-Mans verschollene Zwillingsschwester) Episoden zusammengeschnitten. Lange Zeit wagte sich kein Hollywood-Studio an eine Verfilmung. Erst Cannon investierte 1987 zusammen mit dem Spielwarenhersteller Mattel 20 Millionen Dollar und verpflichtete den vierfachen Oscar-Preisträger Richard Edlund für die visuellen Spezialeffects und den Illustrator William Stout, der bereits für die *Conan*-Filme als Produktionsdesigner gearbeitet hatte. 1986 auf dem Höhepunkt ihrer Popularität brachten He-Man und die *Masters of the Universe* Mattel einen Umsatz von \$ 400 Millionen alleine in den USA. (im darauffolgenden Jahr stürzte der Verkauf auf \$ 7 Millionen); weltweit machte der stärkste Mann des Universums einen Umsatz von \$ 1,2 Milliarden (Sweet 2005, 146). Viel Geld, wenn man bedenkt, dass die He-Man-Figuren nicht einmal stehen konnten.

### **Mattel: Muskelwahn und Männerphantasien**

In den Jahren 1982 bis 1987 wurden weltweit mehr als 120 Millionen Figuren verkauft, etwa jeder dritte Junge in der damaligen Bundesrepublik besaß mindestens eine *Masters*-Figur (die meisten mehrere) (Fuchs 2001, 19). Wer die komplette Ausrüstung haben wollte, musste in Deutschland ca. 1.400 DM bezahlen, um sich die Phantasiewelt Eternia ins Kinderzimmer zu holen; der Preis für eine Figur lag zwischen 15 und 18 DM und war somit ausgesprochen hoch. Es gab 62 verschiedene Charaktere und 9 Varianten von He-Man, Skeletor und Hordak. Bis auf drei Charaktere (Teela, Evil Lyn und ab 1985 die Sorceress) war der *Masters* Tross männlich. Neben den Figuren gab es eine Vielzahl an panzerartigen Tieren, Fahr- und Flugzeugen. Wenn man sich den Aufbau der Körper der Figuren anschaut, fällt sofort auf, dass fast alle (vor allem die Figuren der ersten Jahre) den selben Körper haben: Oberkörper und Taille sind bei fast allen identisch; die Bösen und die Guten haben jeweils die gleichen Arme und Beine. Hierbei ist auffällig, dass die Guten Schuhe/ Stiefel tragen, die Bösen jedoch sind barfuß und haben Krallen an Händen und Füßen. Durch diese erste Unterscheidung der Körper werden die Guten mit Zivilisation, die Bösen mit Wildnis und Wildheit in Verbindung gebracht. Die Eigenschaften der Figuren sind von ihrer Konzeption her ausschließlich für den Kampf oder Krieg nützlich.

Um die Entwicklung des Adonis-Komplexes geschichtlich einzuordnen, vergleichen die Autoren des Buches *Der Adonis-Komplex. Schönheitswahn und Körperkult bei Männern* (Pope/ Philips/ Olivardia 2001) verschiedene Figuren der Spielzeugreihen *G.I. Joe* und *Star Wars* von Hasbro (s. Abb. 3 und 4). Es ist deutlich zu erkennen, dass sich ab den 1980er Jahren ein neues Männerbild etablierte: die Taille der Figuren ist sehr schmal und die Muskeln, vor allem Brust- und Armmuskeln, sind übernatürlich groß. Wenn die Figur aus der Mitte der 90er Jahre Menschengröße hätte, besäße seine Brust einen Umfang von 140 Zentimetern und sein Bizeps einen von 86 Zentimetern; sein Bizeps wäre fast so groß wie seine Taille (Pope et al. 2001, 65).

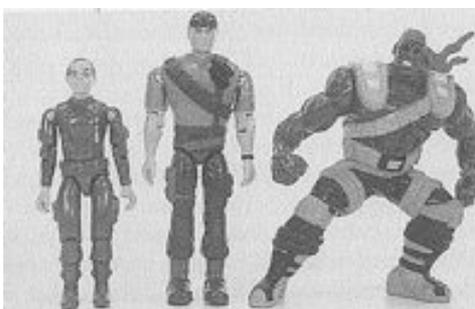


Abb. 3. *G.I. Joe*: 1982, 1992, Mitte 90er

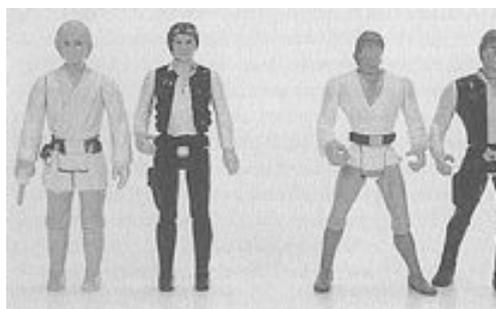


Abb. 4. *Star Wars*: 1978, Mitte 90er

Das veränderte Männerbild wird auf die dominante Darstellung von Männern, welche sich durch Anabolika-Missbrauch einen hyper-maskulinen Körper antrainiert haben (z.B. Hulk Hogan), in den Medien zurückgeführt. Muskelaufbaufördernde Steroide gibt es seit den 1950er Jahren und haben sich in den 70er Jahren in der Bodybuilding-Szene fest etabliert (Pope et al. 2001, 54) „Der steroidbehandelte, über-männliche Körper hat Medien und gesellschaftliche Ideale durchdrungen und dadurch die Botschaften an Jungen und Männer über ihre Körper völlig verändert“ (Pope et al. 2001, 62). Es ist wichtig, festzuhalten, dass vor dem Gebrauch von Steroiden

„im Laufe der Geschichte kein Mensch je so ausgesehen hatte. Die muskulösesten griechischen und römischen Statuen, die männlichsten Helden, die im Laufe der Jahrhunderte auf der ganzen Welt porträtiert worden waren – keiner erreichte die Proportionen eines modernen Bodybuilders.“ (Pope et al. 2001, 54)

Bei der Betrachtung der Weltkarte Eternias kommt man nicht umhin, eine leicht veränderte Erde zu erkennen (s. Abb. 5). Es ist deutlich zu sehen, dass sich die „Hemisphäre des Lichts“ dort, wo die Guten leben, im Westen (also Amerika) und sich die „Hemisphäre der Schatten,“ dort, wo Monster und Mörder leben, im Osten (Russland, Asien, Teile von Europa) befindet. Der Feind wird hier geographisch eindeutig platziert; das Feindbild der USA wird in die Phantasiewelt übernommen und

sogar verstärkt. Bezeichnend ist auch die „Mystische Mauer,“ welche Ost und West trennt; anders als die Berliner Mauer, wurde die Eternianische Version allerdings von den Westmächten aufgestellt, um sich vor dem ‚bösen Osten‘ zu schützen und ihn für immer zu bannen.



Abb. 5. Weltkarte von Eternia

## Die Guten

He-Man ist der eindeutige Held im *Masters* Universum. Im Gegensatz zu anderen Superhelden, hat er keine übermenschlichen Kräfte (wie Röntgen- oder Laserstrahlen, Flugfähigkeit), seine menschlichen, körperlichen Kräfte (wie Stärke, Schnelligkeit) sind ‚lediglich‘ ins Unermessliche gesteigert. Er selbst besitzt keine magischen Kräfte; wenn er jedoch sein Zauberschwert in die Höhe streckt und sagt: „Bei der Macht von Grayskull. Ich habe die Kraft“, verwandelt er sich von seinem Alter Ego Prinz Adam in He-Man. Man kann die Verwandlung – das Schwert als Phallussymbol deutend – als Initiationsritual sehen. Der verweichlichte Prinz verwandelt sich in den „mächtigsten Mann des Universums.“ Durch seine Kleidung (violette Strumpfhosen, rosafarbene Weste, rosafarbenes Schwert) wird Prinz Adam als nicht-männlich gekennzeichnet. He-Man hingegen ist ein Muskelprotz (durch seine spärliche Bekleidung werden seine Muskeln betont), breitschultrig, mit „Six-Pack“ und blondem Haar. Diese Darstellung erinnert durchaus an Naziphantasien eines „Übermenschen.“ Man kann es so deuten, dass die biblische Anspielung im Vornamen des Prinzen auf einen Mann im paradiesischen Zustand – also noch nicht kämpfen müssend – verweisen soll; He-Man wäre dann die hyper-maskuline, kämpfende Männervariante, die sich außerhalb des Paradieses ‚durchschlagen‘ muss. Genauso wie der Prinz die Vorstufe des Königs ist, so ist Prinz Adam (als noch nicht gereifter Mann) die Vorstufe des maskulinen He-Mans.



Abb.6. He-Man



Abb.7. Prinz Adam



Abb.8. Teela

Lediglich der nicht kämpfende Mann und die beiden Frauen (Lyn wird durch den Namenszusatz ‚evil‘ eindeutig der Gegenseite zugeordnet; Teela hat keine semantische Anspielung) haben menschliche Namen. Bei der Namensgebung der sonstigen Figuren wird die besondere Waffe bzw. das Action-Feature herausgestellt. Die guten Figuren verkörpern die Symbiose aus Mensch und Technik. Mit wenigen Ausnahmen sind alle Guten eindeutig als Mensch zu erkennen. Es gibt 20 Weiße und nur einen Schwarzen (der Boxer Clamp Champ). Es wird also die Fraktion „gut“ nicht nur mit „menschlich“ und „männlich“, sondern auch mit „weiß/ kaukasisch“ in Verbindung gebracht. Anders sieht dies bei den Bösen aus.

### Die Bösen

Der erste eingeführte und oberste Bösewicht ist Skeletor. Sein Totenschädelgesicht erinnert an Allegorien des Todes. Seine Hautfarbe ist blau, also nicht-menschlich bzw. nicht-weiß. Er hat Klauen an Händen und Füßen. Wie viele Namen der Monsterkämpfer endet der seinige auf –or. Es könnte sich hierbei um eine Anspielung auf den russischen Namen Igor oder aber auch auf Hector oder Victor (unwahrscheinlich, da die Bösen immer verlieren) handeln. Jedenfalls bewirkt das Suffix, dass sich der Name (besonders für amerikanische Ohren) fremd(artig) anhört.



Abb.9. Skeletor

Es gibt 37 böse Charaktere, drei Skeletor- und zwei Hordak-Varianten. Hier steht weniger die Technik als die Brutalität und Monstrosität im Vordergrund (z.B. tierische Wildheit, Hässlichkeit oder Unannehmlichkeiten wie Gestank). Es werden ‚niedrige‘ und brutale Tiere anthropomorphisiert, die in der westlichen Kultur als besonders hinterhältig, tückisch und gefährlich gelten: z.B. Bären, Schlangen, Krokodile etc. Es wird also eine Referenz und gleichzeitig auch eine Bewertung hergestellt. Die Hautfarbe ist mit sehr wenigen Ausnahmen nicht-menschlich. Der Bösewicht Tung Lashor („tung“ homophon zu „*tongue*“) lässt eine asiatische Herkunft des Namens vermuten (evtl. handelt es sich sogar um eine Anspielung an Mao Tse Tung). Des Weiteren gibt es zwei eindeutig asiatische Charaktere bei den Bösen: Ninjor und Jitsu. Bei den Guten gibt es keine Asiaten. Der rassistische Unterton ist auch besonders auffällig bei den beiden weiblichen Figuren Teela und Evil Lyn. Beide haben den selben Körper und das selbe Kostüm; Unterschiede gibt es lediglich in der Farbgebung und beim Kopf. Teela ist ‚hautfarben‘ (kaukasisch-,weiß‘), trägt ein weißes Kostüm mit goldenen Applikationen, welches an einen Badeanzug erinnert. Sie ist dezent geschminkt und hat einen friedlichen Gesichtsausdruck. Als einzige Figur hat sie farbige Augen: nämlich blau. Neben der zu erkennenden Brust wird sie durch das Gesicht und die Frisur als weiblich dargestellt. Evil Lyns Kostüm ist blau und hellblau. Im Gegensatz zu Teela ist ihr Haar nicht zu sehen, sondern von einem mit Totenschädeln bestückten Helm bedeckt. Bei Evil Lyn fällt besonders die gelbe Hautfarbe auf. Hier ist äußerst fraglich, ob sie ein nicht-menschliches Wesen darstellen soll, oder ob es sich nicht vielmehr um eine rassistische Darstellung einer Asiatin handelt – hierfür sprechen vor allem die im Vergleich zu Teela sehr schmalen Augen (Abb. 11 und 12).



Abb. 11. Evil Lyn



Abb. 12. Evil Lyn, Detail

## Zwischenstopp: Binäre Oppositionen

Betrachtet man die Namen, Kostüme, Farben und Gestaltung der Spielzeugfiguren, zeigt sich deutlich, dass es bei der Konzeption der Charaktere bestimmte Muster, Codes und (kulturelle) Symbole gibt, die sehr wohl bestimmte positiv und negativ konnotierte Eigenschaften, Klischees und Feindbilder der US-amerikanischen Kultur aufnehmen und umsetzen. Es lassen sich folgende binäre Oppositionen festhalten:

Gut	↔	Böse
Mensch	↔	Tier, Monster
Zivilisation, Kontrolle	↔	Wildheit, Chaos
Technik/ Waffen	↔	Brutalität/ körperliche Monstrosität
Weiß	↔	nicht-weiß; ausländisch, bes. asiatisch
USA	↔	Russland, China
Westen	↔	Osten

Auf beiden Seiten steht übersteigerte Männlichkeit, Militarisierung und körperliche Kraft im Vordergrund. Der spielende Junge

„spricht, kämpft und tötet in der Rolle der Spielfigur. [D]ie Identifikation der Spielfigur, die nichts weiter ist als eine personifizierte Waffe [, lässt] keine andere Spielhandlung [...] als den Gebrauch dieser Waffen im Kampf [zu], sodaß, mit der Waffe spielen' und ‚eine Waffe gebrauchen' identisch sind [...]. Im Spiel ist der Junge die Spielfigur [,] ist die Spielfigur die Waffe.“ (Fuchs 2001, 23).

## Filmation: Sanftheit als Stärke

1983 beschloss Mattel eine Zeichentrickserie von *He-Man* zu schaffen, um die Spielzeugserie zu promoten. Für die Umsetzung des Cartoons wurde die amerikanische Firma Filmation beauftragt. Als Mattel den Auftrag an Filmation vergab, missfiel dem Firmenchef Lou Sheimer die brutale Anmutung der Figuren. Er setzte sich gegen den Widerstand von Mattel durch und stellte He-Man als *sanften Helden* dar, der niemals einen Gegner töten würde. So enthält der Cartoon zwar Gewalt, aber nie Tötungen. Um den Cartoon pädagogisch noch anspruchsvoller zu gestalten, wurde jeder Folge am Ende eine kurze moralische Belehrung eingefügt, die sich auf den Inhalt der Folge bezog.

## Was He-Man zum „Helden“ macht

Betrachtet man den Helden He-Man, fällt auf, dass er nicht nur enorme körperliche Kräfte hat, die ihn zum „mächtigsten Mann des Universums“ machen, sondern er zeichnet sich besonders durch charakterliche Eigenschaften aus:

- er ist rücksichtsvoll, nachsichtig
- er ist besorgt um das Leben (seiner Freunde *und* Feinde)
- er zieht eine friedliche Lösung vor
- Fantasie und Verstand sind ihm wichtiger als physische Stärke
- er setzt sich für Schwache ein
- er kämpft gegen Vorurteile und Diskriminierung
- er setzt sich ein für ein freundliches, friedliches Miteinander
- Vergebung steht über Bestrafung

### **Teelas Phallus und die Versteinerung der Sorceress**

Zwei Folgen verdienen besondere Beachtung die Konstruktion von Weiblichkeit betreffend: *Teelas Suche* (6) und *Die Abstammung der Sorceress* (73). In *Teelas Suche* begibt sich Teela auf den Weg zum Kristall See, um dort von einem Orakel ihre Herkunft zu erfahren. Sie weiß, dass sie von Man-At-Arms adoptiert wurde, wer ihre Mutter (und ihr leiblicher Vater) ist, weiß sie jedoch nicht. Auf dem Weg dorthin wird sie von Mer-Man gefangen genommen und an eine Felswand gekettet. Mer-Man ist im Besitz eines Zauberstabes, welcher Energie von einer roten Perle bekommt. Mit diesem Zauberstab kann er ein (männliches) Monster beherrschen. Eine psychoanalytische Interpretation dieser Szene drängt sich förmlich auf: durch den Phallus (Stab und Kugel) erlangt Mer-Man die Kraft, sowohl die tierische Männlichkeit (Monster) zu zähmen und zu kontrollieren, als auch die Frau zu beherrschen und zu unterdrücken. Teela wird befreit, indem He-Man und die Sorceress (in Form von Zoar) zusammenarbeiten: He-Man wirft Teela sein Schwert zu, mit welchem sie sich befreien kann; Zoar entreißt Mer-Man den Stab und wirft ihn zu Boden, wodurch dieser zerbricht und die rote Kugel zerstört wird. Auch hier kann man die Szene psychoanalytisch deuten: Mer-Man verliert seinen Phallus (Zoar, also die Frau in Adler-Form, kastriert ihn förmlich), wodurch er seine Macht und die Kontrolle über das Monster verliert. Nach diesen Hindernissen erfährt Teela vom Orakel, dass die Sorceress ihre leibliche Mutter ist. Am Ende der Folge belegt die Sorceress Teela mit einem Zauber, wodurch diese alles wieder vergisst. Diese Auslöschung der Erinnerung hat zwei Funktionen: (1) Für die *Narration*: da es in der Serie im Gegensatz zu einer Soap Opera keine chronologische Kontinuität gibt, kann es auch keine Charakterentwicklung geben. Dass sich Teela in dieser Folge weiterentwickelt hat, könnte in anderen Folgen, in welchen Teelas Unkenntnis über ihre Herkunft aufgegriffen wird, problematisch sein. Teela muss somit wieder in den ‚Urzustand‘ zurückversetzt werden. (2) Für die *weibliche Allegorie*: dadurch, dass Teela erfahren hat, dass die Sorceress ihre Mutter ist, wird

diese als Frau und nicht mehr als Ideal angesehen. Damit die Sorceress aber wieder für das Ideal und die Allegorie (der Nation und des Guten) stehen kann, müssen ihre persönlichen Eigenschaften (Biographie) und ihre weiblichen Eigenschaften (Mutterschaft) wieder ausgelöscht werden.

In der Folge *Die Abstammung der Sorceress* können die problematische Geschlechtlichkeit des Weiblichen und die Stellung der Sorceress als Allegorie deutlich aufgezeigt werden. In dieser Folge erzählt die Sorceress rückblickend, dass sie, um ihr Heimatdorf zu retten, vor Jahren Castle Grayskull aufsuchte und dort zur Sorceress/ Zoar wurde. Mit ihrer neuen Kraft konnte sie ihr Dorf befreien. Auf den ersten Blick scheint dies eine Folge zu sein, in welcher die Frau als Einzelkämpferin eine besondere Rolle hat; wenn man die Folge jedoch mit dem Hintergrund der These von Silke Wenk betrachtet, wird die (Dar-)Stellung der Frau wesentlich komplizierter. In ihrem Buch *Versteinerte Weiblichkeit. Allegorien in der Skulptur der Moderne* untersucht Silke Wenk Denkmäler und Skulpturen im späten 18. und 19. Jahrhundert in Hinblick auf die Repräsentation der Geschlechter. Nach der Überwindung absolutistischer Monarchien wurden die Zentren der Macht und ihre Repräsentation umgeordnet (Wenk 1996, 75-76). Dies führte zu einer Veränderung in der symbolischen und ästhetischen Repräsentation; das Bild des absolutistischen Herrschers wurde ersetzt durch ein Bild des Weiblichen als Repräsentant einer neuen Ordnung. Die nonverbale Botschaft ihrer Weiblichkeit verhielt sich paradox zu ihren Namen (z.B. Germania), da weibliche Gestalten Bereiche repräsentierten, in denen Frauen nicht vorkamen (Wenk 1996, 81). „Die weiblichen Allegorien repräsentieren das Gegenteil des Weiblichen, sie repräsentieren nicht die Frauen, sondern das Herrschende, das selbst den ‚großen Männern‘ mangelt und über sie hinausweist“ (Wenk 1996, 101). Voraussetzung für die Aufrichtung der Allegorien für das imaginäre Allgemeine war die Konstruktion reiner Weiblichkeit; die Weiblichkeit wurde vom konkreten Körper losgelöst und versteinert (WEIBLICHKEIT): es kam zu einer Hinrichtung des Weiblichen und Aufrichtung des WEIBLICHEN (Wenk 1996, 119-123).

In *Die Abstammung der Sorceress* kann man genau diese Entwicklung der Darstellung des Frauenkörpers sehen: Sie musste ihre Weiblichkeit aufgeben und ihren Körper opfern, um den Status des Idealen und der Allegorie zu erreichen. Vor ihrer Verwandlung wird sie auf einen Sockel erhoben, um dann in die Gemäuer des Schlosses, resp. den „Pool of Power“, einzutauchen, welcher sie verwandelt. Wichtig ist hierbei, dass sie nach ihrer Verwandlung in Gestalt eines Adlers hinaufsteigt: sie ist *kein Mensch* mehr, sondern ein Tier bzw. eine tierische Allegorie; die des

Amerikanischen Staates (und somit „des Guten“). Besonders durch die Farben (Orange, Weiß, Blau) wird der Adler als Symbol des Amerikanischen Staates deutlich, dessen Nationalfarben Rot, Weiß und Blau sind. Die hier gezeigte Allegorie hat zwei Körper: zum einen den des Adlers (Zoar) und zum anderen den der Frau (Sorceress). Die Sorceress wird durch ihr Kostüm selbst noch in Menschengestalt an den Adler gebunden (vor ihrer Verwandlung trug sie ‚Zivilkleidung‘). Als Behüterin der Geheimnisse von Castle Grayskull ist ihre Funktion äußerst abstrakt umschrieben: die Geheimnisse des Schlosses kann man mit Idealen, für die es sich zu kämpfen lohnt (Nation, das Gute), gleichsetzen. Die Ideale bleiben jedoch unausgesprochen bzw. sie werden nicht gezeigt (können nicht gezeigt werden), sondern nur über die Allegorie (Zoar/ Sorceress) repräsentiert. Der Körper der Zauberin ist „versteinert“, sie ist Ausdruck einer „versteinerten Weiblichkeit (WEIBLICHKEIT)“. Die Unpersönlichkeit der Sorceress wird durch ihren Namen verdeutlicht, welcher ausschließlich auf ihre *Funktion* als Zauberin hinweist. Durch diese Eigenschaften wird sie nicht nur *übermenschlich* sondern gleichzeitig auch *entmenschlicht*. Um den idealen Status zu erhalten, werden persönliche und vor allem auch weibliche Eigenschaften ausgeblendet (s.o.). Hierbei stellt sich erneut die Frage nach der Schwangerschaft der Sorceress; schließlich wird nicht erwähnt, dass sie vor ihrer Verwandlung schwanger war oder sogar Teela schon zur Welt gebracht hatte. Es liegt also Nahe, dass sie erst später schwanger geworden ist, was aber nie geklärt wird. Genau diese Leerstelle in der Geschichte lässt sich durch die Versteinierung und den Verlust des konkreten (weiblichen) Körpers erklären, welche es unmöglich machen, dass eine *Allegorie* Geschlechtsverkehr hat und sogar noch schwanger wird.



Abb. 16. Vor der Verwandlung (r.) auf dem Sockel (weiblich, konkret)



Abb. 17. Nach der Verwandlung: 1) Zoar (Tier-Allegorie)



Abb. 18. 2) Die Sorceress (WEIBLICHE Allegorie)

## Das Spielen in der Retrospektive: eine empirische Erhebung

Um zu erfahren, wie die Kinder von damals das Spielen mit den *He-Man*-Figuren empfanden und es heute einschätzen, wurde im Rahmen dieses Projekts ein anonymer Online-Fragebogen erstellt. Hierbei stand neben allgemeinen Fragen zur Person (Geschlecht, Alter) vor allem eine Untersuchung der Spielsituation, des Verbots und der empfundenen Auffälligkeiten/ Besonderheiten der Spielfiguren im Vordergrund. Es haben 13 männliche Befragte (im Alter von 21 bis 32 Jahren) und sechs Mädchen (im Alter von 21 bis 26 Jahren) an der Umfrage teilgenommen. Auch wenn bei dieser geringen Beteiligung von einer repräsentativen Umfrage nicht die Rede sein kann, ist es doch möglich, bestimmte Muster und Besonderheiten zu erkennen.

### He-Man vs. Prinz Adam

Es ist auffällig, dass, wenn Prinz Adam erwähnt wurde, er ausnahmslos als negativ charakterisiert wurde. Eine Befragte fand ihn „immer langweilig und peinlich“. Betrachtet man jedoch die Figur (und den Cartooncharakter), kommt man nicht umhin, zu sehen, dass er und He-Man den *selben* Körper haben. Trotz des selben Sexes erscheint Prinz Adam durch sein Verhalten (Gedichte Schreiben, nicht Kämpfen, Desertieren) und seine Kleidung (*rosa* Samtweste und Strumpfhose) als nicht-männlich. Er ist passiv, effeminiert und weist Konnotationen ‚des Schwulen‘ auf. Hier zeigt sich, dass ein hypermaskuliner, vor Muskeln strotzender Körper nicht ausreicht, um einen potenten Mann zu repräsentieren und zu konstruieren. Gleichzeitig kann diese Unsicherheit, dass man(n), trotz eines muskulösen Körpers, durch sein Verhalten oder seine Kleidung als nicht-männlich angesehen wird, als eine enorme Bedrohung des spielenden Jungen empfunden werden. Hierdurch lässt sich auch – neben einer psychoanalytischen Untersuchung – die Überbetonung und Fetischisierung der Waffen erklären; der Körper an sich reicht eben nicht mehr aus, um Männlichkeit und Kraft zu repräsentieren. Durch die negative Repräsentation des nicht-männlichen Mannes (Vorbild, wie sich der Junge *nicht* verhalten soll) wird das hegemoniale Männerbild (He-Man) noch verstärkt. Die Funktion der *Sicherung der Männlichkeit* fällt mit der narrativen Funktion der schützenden Geheimidentität He-Mans zusammen: Prinz Adam ist die letzte Person auf Eternia, von der man vermuten würde, dass sich He-Man dahinter verbirgt. Der schwule/ kastrierte (er benutzt sein rosafarbenes Schwert *nicht* zum Kämpfen, sein Phallus ist also impotent bzw. kastriert) Prinz kann seine negative Eigenschaft (fehlendes Männlich-sein) nur ablegen, indem er durch die Verwandlung mit Hilfe des Schwertes (Phallus) zum kämpfenden, Frauen anziehenden

He-Man wird. Claudia Fuchs beschreibt die schizophrene Problematik der Liebesbeziehung zu Teela, bzw. das nicht Erreichen dieser Beziehung: sobald He-Man in den (heterosexuellen) Mann verwandelt ist, kann er nur noch die Rolle des Helden und dadurch nicht die des Liebhabers/Ehemannes annehmen – Prinz Adam hingegeben wird von Teela als Liebes- und auch als Sexualpartner abgelehnt. (Fuchs 2001, 18)

### **Schlussfolgerung**

Untersucht man eine Spielzeugreihe wie *Masters of the Universe* unter einem kultur- und sozialwissenschaftlichen Aspekt, erkennt man Strukturen, welche sich durch die gesamte Kultur ziehen. Bei dem Spielzeug sieht man, dass es in einem US-amerikanischen Diskurs vorherrschende Vorstellungen des hegemonialen Männerbildes und tradierte, ausländerfeindliche Bilder aufnimmt. Diese funktionieren in binären Oppositionen, wodurch die Konstruktion der Guten als weiße, westlich-zivilisierte U.S. Amerikaner und die Konstruktion der Bösen als wilde, östlich-unzivilisierte Ausländer (Russen, Asiaten) *naturalisiert* werden.

Bei der Repräsentation der Geschlechter zeigt sich eine Krise der Repräsentation. Der Körper und das, was er repräsentieren soll, brechen auseinander. Hierbei bedarf es mehrerer Mechanismen, z.B. Fetischisierung der Waffen oder Prinz Adam als ‚Anti-Mann‘, um das Bild ‚Männlichkeit‘ zu sichern. Auf der anderen Seite wurde gezeigt, dass ein weiblicher Körper nicht per se eine (konkrete) Frau darstellt. Man kann die Entstehungsgeschichte der Sorceress als eine Geschichte der „Versteinerung der Weiblichkeit“, der Entpersonalisierung der Frau hin zur reinen Repräsentation der herrschenden männlichen Ordnung verstehen.

Um ein genaues Bild vom ‚Phänomen *He-Man*‘ zu bekommen, muss klar zwischen den (finanziellen) Absichten von Mattel und den (Wert-)Vorstellungen von Filmation/ Lou Sheimer unterschieden werden. Auch wenn die Belehrungen am Ende der Folgen nicht unbedingt immer von Eltern, Pädagogen und evtl. auch Kindern ernst genommen wurden, sind sie dennoch ein wichtiger Aspekt der Serie. Der Cartoon erweist sich – die Geschlechterrollen betreffend – als wesentlich flexibler als andere TV-Formate und Kinderserien, und hat durchaus subversive, feministische und emanzipatorische Tendenzen, z.B. Teelas militärisches Amt oder She-Ras Kampfeslust.

## Literaturverzeichnis

Bertens, Hans (1995) *The Idea of the Postmodern. A History*. London: Routledge.

Fuchs, Claudia (2001) *Barbie trifft He-Man. Kinder erzählen über Spielwelten und ihre Alltagswelt*. Freiburg im Breisgau: Fillibach-Verlag.

Pope, Harrison G. / Philips, Katharine A. / Olivardia, Roberto (2001) *Der Adonis-Komplex. Schönheitswahn und Körperkult bei Männern*. München: dtv.

Sweet, Roger (2005) *Mastering the Universe. He-Man and the Rise and Fall of a Billion Dollar Idea*. Cincinnati: Emmis Books.

Wenk, Silke (1996) *Versteinerte Weiblichkeit. Allegorien in der Skulptur der Moderne*. Köln: Böhlau.

<http://www.he-man.de/cartoon/classic/index.php> (07.08.05)

<http://www.he-man.de/cartoon/classic/macher/index.php> (09.08.05)

<http://www.he-man.de/comics/classic/index.php> (07.08.05)

<http://www.he-man.de/comics/new/index.php> (20.08.05)

<http://www.he-man.de/kino/index.php> (09.08.05)

<http://www.he-man.de/toys/classic/index.php> (07.08.05)

<http://www.he-man.org> (16.08.05)

<http://www.he-man.org/cartoon/cmotu/seriesinformation/intodaysstory.shtml> (03.08.05)

<http://www.mastersoftheuniverse.de> (03.08.05)

<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/31/0,1872,2022911,00.html> (13.09.05)

<http://xanadu.de/ki> (03.09.05)

## Bildnachweis

Abb. 1: <http://www.iath.virginia.edu/Barbarians/Essays/conan1.gif>

Abb. 2: [http://www.he-man.org/primary\\_sects/comics/html/mini\\_comics/motu/comic\\_pages/00000001/01-02.shtml](http://www.he-man.org/primary_sects/comics/html/mini_comics/motu/comic_pages/00000001/01-02.shtml) (03.07.05)

Abb. 3, 4: Pope, Harrison G. / Philips, Katharine A. / Olivardia, Roberto (2001) *Der Adonis-Komplex. Schönheitswahn und Körperkult bei Männern*. München: dtv.

Abb. 5: <http://www.mastersoftheuniverse.de> (03.08.05)

Abb. 6: [http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU\\_Loose\\_HeMan.jpg](http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU_Loose_HeMan.jpg) (03.09.05)

Abb. 7: [http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU\\_Loose\\_PrinceAdams.jpg](http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU_Loose_PrinceAdams.jpg) (03.09.05)

Abb. 9: [http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU\\_Loose\\_PurpleShorts2pics.jpg](http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU_Loose_PurpleShorts2pics.jpg) (03.09.05)

Abb. 10: [http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU\\_Loose\\_HordakBuzzSaw.jpg](http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU_Loose_HordakBuzzSaw.jpg) (03.09.05)

Abb. 11: [http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU\\_Loose\\_EvilLyn.JPG](http://www.brianstoys.com/acatalog/MOTU_Loose_EvilLyn.JPG) (03.09.05)

Abb. 12: <http://mitglied.lycos.de/FrankyIndustrogothi/Verkaufe-Masters-of-the-Universe.html> (03.09.05)

Abb. 13-15: *He-Man and the Masters of the Universe. Teelas Suche*. R.: Lamore, Marsh, B.: Dini, Paul. Filmation Associates, 1983.

Abb. 16-18: *He-Man and the Masters of the Universe. Die Abstammung der Sorceress*. R.: Lamore, Marsh, B.: Straczynski, Michael. Filmation Associates, 1985.

**Daniel Winter** studiert Anglistik/ Amerikanistik und Medienwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum.

Der Artikel ist 2005 aus der Projektarbeit im Rahmen des Methodenmoduls „Geschlecht und Repräsentation“ unter Leitung von Prof. Dr. Deuber-Mankowsky (Medienwissenschaft) entstanden. Die Arbeit umfasst 60 Seiten (inklusive Anhang und Forschungsbericht).

Bei Interesse an der ganzen Arbeit wenden Sie sich bitte an den Autor.

Kontakt: [daniel.winter@rub.de](mailto:daniel.winter@rub.de)