

Superman transmedial

Eine Pop-Ikone im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität

Bearbeitet von
Stefan Meier

1. Auflage 2015. Taschenbuch. 202 S. Paperback

ISBN 978 3 8376 2968 2

Format (B x L): 14,8 x 22,5 cm

Gewicht: 321 g

[Weitere Fachgebiete > Medien, Kommunikation, Politik > Medienwissenschaften > Medienwissenschaften: Allgemeines, Mediengeschichte](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

The logo for beck-shop.de features the text 'beck-shop.de' in a bold, red, sans-serif font. Above the 'i' in 'shop' are three red dots of increasing size. Below the main text, 'DIE FACHBUCHHANDLUNG' is written in a smaller, red, all-caps, sans-serif font.

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

Aus:

Stefan Meier

Superman transmedial

Eine Pop-Ikone im Spannungsfeld
von Medienwandel und Serialität

Januar 2015, 202 Seiten, kart., 29,99 €, ISBN 978-3-8376-2968-2

Seit den 1930er Jahren durchstreift Superman die Populärkultur als serielle Inkarnation des (post-)modernen Helden. Dabei hat der *Man of Steel* nahezu jedes Medium durchlaufen und mit den Jahren globale Verbreitung erlangt.

Vor dem Hintergrund kulturwissenschaftlicher Diskurse lenkt Stefan Meier den Blick auf einen bislang kaum beachteten Aspekt der Figur: ihre Verortung im Spannungsfeld von Medienökonomie, Serialität und Medienwandel. In Momentaufnahmen von Situationen des Umbruchs und der Zäsur diskutiert die Studie eine Vielzahl von Texten und zeichnet die Geschichte des Superman-Narrativs als eine des medialen Wandels im 20. und 21. Jahrhundert nach.

Stefan Meier (Dr. phil.) lehrt Amerikanistik an der TU Chemnitz.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/978-3-8376-2968-2

Inhalt

1 Einleitung: Superman und die Medien | 9

- 1.1 Problemhorizont | 11
- 1.2 Theoretische Vorüberlegungen: Der Superheld im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität | 14
- 1.3 Zentrale Fragestellungen und Ziele | 21
- 1.4 Methode, Analysekorpus und Struktur der Untersuchung | 23

2 Parallele Welten: Comic, Radio und Film in den 1930er und 1940er Jahren | 31

- 2.1 Die Entdeckung des Superhelden: *Action Comics* 1 (1938) | 34
- 2.2 Vor dem Medienwechsel: Die Ursprungserzählung und ihre Folgen | 43
- 2.3 »Boys and Girls, Your Attention, Please!«: *The Adventures of Superman* (1940-1951) | 48
- 2.4 *Fleischer* vs. *Disney*: Der Animationsfilm in den 1930er und 1940er Jahren | 60
- 2.5 »By Arrangement with *Action Comics* and *Superman* Magazines«: Die *Fleischer Superman*-Cartoons (1941-1943) | 72
- 2.6 Wandlungen, Abhängigkeiten, Synergien: Zum Verhältnis der Repräsentationen in den 1930er und 1940er Jahren | 76

3 »TV Is the Thing ...«: Die Fernsehserie in den 1950er Jahren | 79

- 3.1 »Truth, Justice, and the American Way«: *The Adventures of Superman* (1952-1957) | 90
- 3.2 Das Prinzip der Wiederholung: Die Genese des Fernsehens aus dem Radio in den 1950er Jahren | 102

4 Serielles Erinnern: Der Superheldencomic und das Blockbuster-Kino in den 1970er und 1980er Jahren | 105

- 4.1 *New Hollywood* und der Blockbuster | 107
- 4.2 »This Year Superman Brings You the Gift of Flight«: *Superman the Movie* (1978) | 113
- 4.3 Ende? Neu!: *Crisis on Infinite Earths* (1985-86) und *The Man of Steel* (1986) | 127
- 4.4 Krise, Erinnerung, Erneuerung: Zum Verhältnis der Repräsentationen in den 1970er und 1980er Jahren | 137

5 *Smallville and Beyond: Superman im Zeitalter der media convergence* | 141

- 5.1 »Welcome to Smallville, Kansas, the Meteor Capital of the World!«: *Smallville* (2001-2011) | 151
- 5.2 *(Not) To Be Continued: Superman Returns* (2006) | 169
- 5.3 Wucherung: Zum Verhältnis der Repräsentationen nach 2000 | 177
- 5.4 *Superman Returns*?!: Fazit und Ausblick | 179

6 Quellenverzeichnis | 185

- 6.1 Primärquellen | 185
- 6.2 Sekundärquellen | 189

1 Einleitung

Superman und die Medien

Helden¹ – sie beflügeln unsere Phantasie, sind Vorbild und moralischer Imperativ. Sie liefern Identifikationsangebote, leben vor, was dem Durchschnittsmenschen zu tun unmöglich scheint. Es gibt kaum eine Gesellschaft, die ohne sie auskommt. Darüber hinaus sind Helden als solche, ungeachtet der schier unendlichen Menge von Ausprägungen, in denen sie sich seit Menschengedenken in den unterschiedlichsten Situationen und Kontexten materialisieren, zentraler Bestandteil eines ubiquitären narrativen Musters. In den textuellen Artefakten, die ihr Leben und Wirken thematisieren, entwickeln sich aus der Figur des Helden, Joseph Campbells psychoanalytischem Ansatz zufolge, die Monomythen einer beliebigen Gesellschaft (vgl. Lawrence/Jewett 2006: 6). Egal ob nun als Bestandteil einer wie auch immer gearteten historischen Realität, eines Korpus von Legenden, in denen Fakt und Fiktion miteinander verschmelzen, oder als erdachte, rein fiktionale Gestalten – eines ist allen Helden gemein: Sie besitzen mindestens eine signifikante Qualität, welche sie in eine ›erhabene‹ Position versetzt und somit vom Durchschnitt der Gesellschaft abgrenzt. Darüber hinaus – und hierin besteht offenbar ein weiteres verbindendes Element – werden die Geschichten um viele populäre Heldenfiguren bisweilen über Jahrhunderte hinweg fortgeschrieben, wodurch sich immer wieder neue, der jeweiligen Zeit angepasste Interpretationen derselben in unterschiedlichen medialen Kontexten materialisieren können. Kurz gesagt, die meisten dieser Figura-

1 Mit Nennung der männlichen Funktionsbezeichnung ist in diesem Buch, sofern nicht anders gekennzeichnet, immer auch die weibliche Form mitgemeint.

tionen unterliegen auf irgendeine Weise dem Prinzip der Wiederholung, sind oftmals als Serie konzipiert und bedingen eine entsprechend serielle Rezeption.

In der Populärkultur der Vereinigten Staaten nehmen diese, im wörtlichen Sinne herausragenden Charaktere spätestens seit Beginn des 20. Jahrhunderts eine exponierte Stellung ein. Vor allem die um die Jahrhundertwende aufkommenden *pulp magazines* – billig produzierte, für ein Massenpublikum konzipierte Heftserien – sind mit einer Vielzahl von heldenhaften Abenteurern mit außergewöhnlichen Fähigkeiten bevölkert. Diese tragen so schillernde Namen wie Tarzan, Zorro oder Doc Savage – Namen, mit denen sich zum Teil bis heute wirksame Kulturphänomene verbinden lassen. Es sind die Geschichten jener außergewöhnlichen Persönlichkeiten, die in den 1930er Jahren junge Autoren und Zeichner dazu inspirierten, eine gänzlich neuartige Spielart des Helden zu entwerfen – die des Superhelden. Die Geburtsstunde dieses neuen Typus lässt sich am Vorabend des Zweiten Weltkriegs in den Vereinigten Staaten verorten. Sein Aufstieg ist untrennbar verbunden mit dem damals noch recht jungen Medium des Comics. Mit der Drucklegung der ersten Ausgabe der Reihe *Action Comics* im April 1938 ist somit nicht allein der Weg für eine der ältesten, noch heute publizierten Comicserien geebnet. Vielmehr verkörpert die Figur des Superman, welche in Heft Nummer Eins ebenfalls zum ersten Mal für eine breite Öffentlichkeit in Erscheinung tritt,² zugleich den prototypischen Superhelden. Er steht Pate für die Entstehung einer neuen poplärkulturellen Gattung: den Superheldencomic. In den folgenden Jahrzehnten folgen ihm unzählige weitere Vertreter eines immer beliebter werdenden und zugleich sich fortlaufend sowie bald auch medienübergreifend ausdifferenzierenden Genres.

-
- 2 Den Begriff des Übermenschen, im Englischen *superman*, entdeckte gegen Ende des 19. Jahrhunderts der Philosoph Friedrich Nietzsche wieder (er existiert bereits seit der Antike in Form des Wortes *hyperanthropos*) und deutete ihn neu. Nietzsche entwickelt die Idee vom Übermenschen in Ausführlichkeit in *Also sprach Zarathustra*, wo er ihn als ein zukünftiges Ideal konstruiert: »Ich lehre euch den Übermenschen. Der Mensch ist Etwas, das überwunden werden soll« [Herv. i.O.] (1994: 97). Tatsächlich wurde Jerry Siegel bzgl. der Namensgebung nicht direkt durch Nietzsches »Übermensch« inspiriert, sondern vielmehr, so Les Daniels, »[...] from other science fiction writers who had casually employed it [the term] before him« (2004: 18).

Über die Zeit haben sie sich tief in der Populärkultur verankert. Gleich nun ob in ihrem Ursprungsmedium, dem Comic, im Radio, Fernsehen, Kinofilm, Theater, im Computerspiel oder im Internet – überall haben die Superhelden Spuren hinterlassen und ihre kulturelle Wirkmächtigkeit seit ihrer Erschaffung immer wieder eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Charaktere wie Captain America, Batman, Spider-Man, die X-Men oder The Incredible Hulk, um nur einige der prominentesten unter ihnen zu nennen, kennt nicht nur heute ›jedes Kind‹. Generationenübergreifend haben sich die ›Helden in Serie‹ in immer neuen Versionen ihrer selbst in das kulturelle Gedächtnis der Vereinigten Staaten eingeschrieben und sind in einzelnen Fällen gar zu regelrechten Ikonen des Populären herangewachsen.

1.1 Problemhorizont

Vieles ist in der jüngeren Vergangenheit über die Figur des Superhelden geschrieben worden und dies obgleich oder womöglich eben gerade, weil die Comicforschung nicht auf eine auch nur annähernd so lange und mannigfaltige Geschichte zurückblicken kann wie bspw. Superman.³ Zahlreiche wissenschaftliche Aufsätze, Monographien und Sammelbände sind in den letzten Jahren zu diesem Thema erschienen. Sie untersuchen bspw. die ideologischen Implikationen von Superheldennarrativen,⁴ fokussieren die Entwicklung prominenter Superheldenfiguren unter kulturellen und anderen

3 Erst in den 1980er und 1990er Jahren begann in den USA – ausgelöst durch wegweisende Studien wie Will Eisners *Comics and Sequential Art* oder Scott McLeods *Understanding Comics* – eine ernsthafte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium. Zuvor war der Comic, sicher nicht zuletzt ob seines geringen kulturellen Prestiges von der akademischen Welt nahezu vollständig ignoriert worden. Mehr noch sahen sich die das Medium repräsentierenden textuellen Artefakte ebenso wie deren Produzenten sowie letztlich auch deren Rezipienten fortwährenden Marginalisierungs- und Diffamierungsversuchen ausgesetzt.

4 Vgl. hierzu bspw. Schweizer (1992), DiPaolo (2011), McAlister et al (2006), Costello (2009) oder Hassler-Forest (2012).

Gesichtspunkten,⁵ oder diskutieren das Genre in den unterschiedlichen Medien⁶ seiner Verortung aus verschiedenen Blickwinkeln.⁷ Resultierend aus der enormen Vielfalt der in diesem Forschungsfeld agierenden Disziplinen und kursierenden Theorieansätze, lässt sich die Comicforschung der vergangenen Jahrzehnte als interdisziplinäres Projekt charakterisieren – ein Umstand, dem auch diese Untersuchung Rechnung trägt.

Sie knüpft an die oben benannten Diskurse an, indem sie die Genese ihres bis heute prominentesten Vertreters – Superman – in den Blick nimmt. Als die fraglos langlebigste Verkörperung des (post-)modernen Helden US-amerikanischer Prägung, steht er unter dem zentralen Aspekt seiner anhaltenden Verbreitung in den Mediensystemen des 20. und 21. Jahrhunderts im Mittelpunkt dieser Untersuchung. Neben Batman ist der *Man of Steel* einer jener dem Comic entstammenden Heroen, die in ihrer Existenz nahezu jedes Medium durchlaufen und mit den Jahren eine nahezu globale Verbreitung erreicht haben. Folglich ist Superman weit mehr als seine Geschichte(-n). Er ist eine Ikone der Populärkultur und exemplifiziert zugleich das Phänomen der transmedialen Serialität *par excellence*. Es nimmt daher nicht wunder, wenn sich die Figur an so vielen Stellen unseres täglichen Lebens wiederfinden lässt. Auch wer in seinem Leben nie ein *Superman*-Comic in Händen gehalten, nie Christopher Reeve als Superman im Kino bewundert hat oder sich als treuer Fan der Fernsehserie *Smallville* auswei-

5 Vgl. hierzu bspw. Brooker (2005), Scivally (2008), White (2008), Weiner (2009) oder Darowski (2013).

6 Der hier verwendete Medienbegriff orientiert sich grundsätzlich an dem, was Knut Hickethier unter »gesellschaftlich institutionalisierte[n] Kommunikations-einrichtungen« versteht. Die hier verhandelten Texte verorten sich demnach auf der einen Seite in so genannten »[...] informellen Medien [...], die] nicht primär durch gesellschaftliche Organisationen (z.B. von Unternehmen), sondern durch Konventionen bestimmt werden, die auf vielfältige Weise innerhalb einer Kultur tradiert werden«. Hierzu zählt bspw. das Comic-Medium. Auf der anderen Seite finden sich die Fernseh-, Radio- und Kinorepräsentationen des Superman in den »formellen Medien«. Diese »[...] sind auf eine manifeste Weise in gesellschaftlichen Institutionen organisiert« (2010: 20).

7 Vgl. hierzu bspw. Reynolds (1994), Morris (2006), Wandtke (2007), Friedrich und Rauscher (2007) oder Ndalians (2009).

sen kann (bzw. möchte), wird in der Regel nicht umhin kommen, zuzugeben, auf die eine oder andere Weise mit der Figur vertraut zu sein.

Die Verbreitung des *Superman*-Narrativs in den Medien erscheint von zentraler Bedeutung für dessen anhaltende Popularität, werden doch Figuren wie Superman durch ihre parallele Existenz auf unterschiedlichen Plätzen im Mediensystem erst nachhaltig sichtbar und schließlich virulent. Im Umkehrschluss sind es jedoch oftmals gerade die ›neuen‹, im Aufstieg begriffenen Medien, die auf serielle Figuren und ihre Geschichten angewiesen sind. Denn durch deren Aufnahme können ›neue‹ Medien wiederum an Öffentlichkeit gewinnen und sich weiterentwickeln. Wie Roger Hagedorn treffend formuliert: »When a medium needs an audience, it turns to serials« (1995: 29). In Prozessen des Medienwandels⁸ und insbesondere in den Situationen des medialen Umbruchs und der Zäsur, welche diesen bedingen, ist deren Transfer in aufkommende Medien daher am ehesten wahrscheinlich und mithin auch beobachtbar. Es sind eben jene Situationen des Übergangs, welche diese Untersuchung in den Blick nimmt. Entsprechend werden hier weniger vordringlich die Prozesse des kulturellen Wandels thematisiert, die in den Narrationen und den Transformationen der Figur selbst evident werden, als vielmehr jene, in der Forschung bisher weniger beachteten medialen und medienökonomischen Aspekte, welche den originären Superhelden zur Folie des Medienwandels werden lassen. Hier wird davon ausgegangen, dass die Geschichte des Superman zugleich auch eine dieses Medienwandels ist. Den Repräsentationen der Figur und den sie umgebenden Narrationen ist die Ankunft ›neuer‹ Medien, wie der des Radios und des Fernsehens in ebenso bemerkenswerter Deutlichkeit eingeschrieben, wie die damit einhergehenden medialen Brüche und Zäsuren. Auf gleicher Ebene macht diese Inkorporation des serialisierten Helden die nachfolgenden Prozesse der Verschiebung und Transformation in den zeitgenössischen Mediensystemen sichtbar.

8 Unter dem Begriff des Medienwandels wird hier die Gesamtheit aller die Elemente von Mediensystemen betreffenden Transformationen und Verschiebungen gefasst. Er ist durch Einflussfaktoren verschiedenster Art bedingt (technologische, ökonomische, kulturelle, soziale usw.). In Abgrenzung dazu beschreibt der Begriff des Medienwechsels jene singuläre Situation des Übergangs, in der ein Text von einem Medium in ein anderes transferiert wird.

1.2 Theoretische Vorüberlegungen: Der Superheld im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität

Diese Untersuchung widmet sich, wie bereits ausgeführt, Superman und seinen historischen Repräsentationen im Prozess des Medienwandels. In diesem Zusammenhang spielen verschiedene Faktoren, wie bspw. der kulturelle Kontext der Entwicklungsschritte besagter Figur, die mediale Verfasstheit ihrer Repräsentationen, die technologischen und medienökonomischen Bedingungen für deren Produktion, Zirkulation und Rezeption, die Relation von Texten und Paratexten⁹ usw. eine Rolle. Entsprechend konstituiert sich die theoretische Basis dieses Projektes aus einem Konglomerat von sich in unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen verortenden und bisweilen in Konkurrenz zueinander stehenden Theorieansätzen. Mit deren Hilfe gilt es, die Entwicklung des Untersuchungsgegenstandes im Spannungsfeld von Medienwandel und Serialität auszuloten. Anstelle einer separaten Darstellung einzelner Theorien werden diese in den textanalytischen Kapiteln unter konkreter Bezugnahme auf zu interpretierende Texte und Textkomplexe erörtert. Solch eine Herangehensweise trägt dem heterogenen Charakter des Korpus der für diese Untersuchung relevanten Ansätze Rechnung. Gleichzeitig erlaubt es diese Methode, im Folgenden den größeren Kontext des Projektes zu umreißen, indem zentrale Begrifflichkeiten und Phänomene eingeführt und diskutiert sowie übergreifende theoretische Zusammenhänge erläutert werden.

Der Beginn des »Zeitalter[s] der Plurimedialität« (Wilke 2008: 304) im frühen 20. Jahrhundert markiert den Ausgangspunkt für die Untersuchung. Mediengeschichtlich resultiert er aus einer Situation des Umbruchs, welche eine signifikante Relevanzverschiebung innerhalb des zeitgenössischen Mediensystems zur Folge hat. Diese stellt somit in gewisser Weise das Initiationsmoment und den Antriebsmotor für eine Reihe weiterer Verschiebungen und Transformationen in den Mediensystemen des 20. und 21. Jahrhunderts dar. Als Auslöser hierfür sind zunächst die großen Medi-

9 Der Begriff des Paratexts wurde von Gerard Genette geprägt und bezeichnet im weitesten Sinne jene Texte, die einen Basistext kommentieren, ergänzen und dessen Produktion, Distribution und Rezeption auf verschiedenste Weise beeinflussen können (vgl. Genette 1989).

enumbrüche als transformierende Prozesse an den Jahrhundertwenden selbst zu benennen. Diese sind, so Ralf Schnell,

»[...] nicht als Ereigniskategorie, sondern als heuristischer Begriff zu verstehen: In Phasen des Umbruchs strukturiert sich ein zuvor dominantes Medienensemble um, mit dem Effekt, dass neue Medien sich durchsetzen und auf diese Weise zugleich die Perspektive auf ihre Vorgänger-Medien ändern, ohne diese zwangsläufig zu verdrängen. Pointiert wird mithin ein Moment des (Um-)Bruchs, in dem Mediendiffusion und -dynamik sich zu einem Prozess verdichten, der nachträglich als Umwälzung vorheriger Parameter gewertet werden kann.« (2006: 7)

Eine Verdichtung dieses Ausmaßes zu einem in Retrospektive oftmals als Medienrevolution empfundenen Transformationsprozess lässt sich letztlich erst wieder gegen Ende des 20. Jahrhunderts und mit dem Beginn des *digital age* bzw. des *age of media convergence* identifizieren.

Zwischen den Jahrhundertwenden findet sich darüber hinaus eine Vielzahl weniger gravierender, mit dem Begriff der Zäsur¹⁰ fassbarer Einschnitte, welche die Evolution von Mediensystemen und deren Organisationsstrukturen jedoch bisweilen ebenso nachhaltig zu beeinflussen vermögen, wie die als Umbrüche konzeptualisierten. In Abgrenzung zum Medienumbruch wird die mediale Zäsur hier entsprechend zur Beschreibung einzelner mediengeschichtlich singulärer Situationen verwendet, die in Bezug auf spezifische Entwicklungen in Mediensystemen als End- und Ausgangspunkte zugleich verstanden werden müssen. So lässt sich beispielsweise dem Aufstieg des Radios und dem des Fernsehens die Qualität einer medialen Zäsur zuschreiben. Es sind jedoch nicht allein solche Situationen, in denen sich »neue« Medien zu etablieren vermögen und die »alten« zu verdrängen beginnen, welche im Begriff der Zäsur erfasst werden sollen. Auch Entwicklungen, welche ihre Wirkung auf den ersten Blick nur in einem bestimmten Medium zu entfalten vermögen, wie bspw. die Einführung des

10 Eine tiefere Auseinandersetzung mit dem Begriff der Zäsur und dessen Implikationen aus kulturphilosophischer bzw. medienhistorischer Perspektive findet sich in Christopher Tholens *Die Zäsur der Medien* bzw. in dem von Isabel Maurer Queipo und Nanette Rissler-Pipka herausgegebenen Sammelband *Spannungswechsel: Mediale Zäsuren zwischen den Medienumbrüchen 1900/2000* (2005).

Tonfilmes oder die des Farbfernsehens können als Zäsuren verstanden werden. Darüber hinaus wird besagter Begriff in dieser Untersuchung auch auf signifikante Situationen des Wandels angewendet, die sich in erster Linie in einer grundlegend veränderten formalen und inhaltlichen Gestaltung der in den Medien verorteten Narrative ausdrückt bzw. erst durch sie hervorgerufen wird. Als Beispiel hierfür sind das Aufkommen des Blockbusterkinos im Hollywood der 1970er Jahre und die parallele Wiederentdeckung des Filmsequels zu nennen. Solche als mediale Zäsuren wahrnehmbare Einschnitte resultieren oftmals aus ökonomisch, bisweilen aber auch ästhetisch prekären Situationen, die eine mitunter radikale Abkehr von Vorherigem zugunsten alternativer medialer Formen bedingen.

Allein mit dem Begriff der Zäsur verbindet sich die Vorstellung von einem klar definierbaren Wendepunkt, an dem das Neue das Alte ablöst und Letzteres gleichsam unmittelbar obsolet werden lässt. Tatsächlich darf bzw. muss er jedoch in seiner Verwendung im Kontext des Medienwandels ebenso als Prozess verstanden werden. Dass sich mit medialen Zäsuren als historisch belegbaren Einschnitten nicht zwangsläufig die radikale Abkehr oder gar eine Negation des Vorangegangenen verbinden muss, zeigt sich bspw. im Aufstieg des Fernsehens zu Beginn der 1950er Jahre. So kann der Ablösung des Leitmediums Radio durch das Fernsehen sicher nicht die gleiche Bedeutung zugeschrieben werden, wie den vielfältigen, nahezu das gesamte Mediensystem umspannenden Prozessen, welche gegen Ende des 19. Jahrhunderts eine Dominanz der Bildmedien in den Mediensystemen des 20. Jahrhunderts einläuteten. Gleichwohl ist die mediale Zäsur nicht als punktuell zu verstehen, sondern stellt vielmehr einen, sich oftmals über Jahre erstreckenden Prozess dar, der von umfassenden technologischen, ökonomischen und kulturellen Transformationen begleitet und bedingt erscheint.

Nachdem nun die für diese Untersuchung relevanten, spezifische Situationen des Medienwandels beschreibenden Begrifflichkeiten benannt sind, stellt sich die Frage, was genau der Begriff des Wandels in Bezug auf die Entwicklung von Medien(-systemen) impliziert und wie sich dieser in Relation zu jenen, die sich um das Phänomen der Serialität gruppieren, verhält.

Lorenz Engell erkennt im Wandel zunächst eine Grundvoraussetzung für die Evolution der Medien. Das Wirkspektrum des Begriffes¹¹ umreißt er wie folgt:

»Ausschließlich originelle, nicht reproduzierbare, folglich nicht revidierbare und auch nicht wiederholbare Veränderungen können als Wandel angesprochen werden, und auch nur dann, wenn dieser Wandel irgendwelche Ereignisse nachfolgen lässt, die als Folgen gedeutet werden können, die er zeitigt, wobei die Folgen wiederum auf – wie auch immer multiple – mögliche Ursachen zurückweisen. Wandel ist also eine einmalige Veränderung, die in mehr oder weniger kohärenten kausalen und finalen Zusammenhängen beschrieben werden kann.« (2001: 34 f.)

Die Veränderungen im Mediensystem, welche aus den im Rahmen der Untersuchung thematisierten Umbrüchen und Zäsuren resultieren, können nach dieser Definition im Sinne eines medialen Wandels gedeutet werden. Sie alle erscheinen in gewisser Weise als singuläre, nicht umkehrbare Ereignisse bzw. Prozesse, welche Medien zu transformieren vermögen und mitunter deutliche Verschiebungen in den zeitgenössischen Mediensystemen nach sich ziehen. Wie lässt sich nun aber das Phänomen der Serialität, welches dem *Superman*-Narrativ in weiten Teilen inhärent ist, zu diesen Wandlungsprozessen in Beziehung setzen? Wie Lorenz Engell an anderer Stelle vermerkt, setzt »[j]eder Wandel [...] stets den Erhalt dessen, was sich wandelt, voraus; nur was gleich bleiben oder gleichförmig reproduziert werden kann, kann sich auch ändern oder in einer Variation produziert werden: Wiederholung und Wandel gehören zusammen« (ebd.: 35).

Aus dieser Feststellung ergeben sich für die Untersuchung zwei wichtige Anknüpfungspunkte, die zum einen das Mediensystem und die in ihm vorgängigen Veränderungen, zum anderen die Verfasstheit serieller, der Populärkultur zuzurechnenden Artefakte betreffen: Wenn also, erstens, der

11 In Abgrenzung zu dem hier thematisierten Begriff des Wandels führt Engell ferner die zyklische und die rhythmische Veränderung als weitere Formen an, welche sich jeweils durch eigene Merkmale auszeichnen, jedoch oftmals als Wandel benannt werden. Welche der Begrifflichkeiten zur Anwendung kommt, obliege letztlich, so der Autor, »[...] der Perspektive [auf] und der Beschreibung [des Ereignisses]« (2001: 35). Zur weiteren Unterscheidung verschiedener Verlaufsförmungen des Wandels siehe Engell (ebd.: f.).

(mediale) Wandel nicht unmittelbar den Verlust bzw. die Auflösung dessen, was in Wandlung begriffen ist, nach sich ziehen kann, so stützt dies indirekt Friedrich Kittlers These, dass »[n]eue Medien [...] alte nicht obsolet [machen], [sondern ...] ihnen andere Systemplätze zu[weisen]« (1993: 178). Somit kommt es zwar in Situationen, die die Etablierung ›neuer‹ Medien zur Folge haben, zu Relevanzverschiebungen im Mediensystem. Selbige führen jedoch nicht zwangsläufig zum Verschwinden ›alter‹ Medien. Stattdessen bewirkt der Wandel, wie bspw. im Übergang vom Radio zum Fernsehen zu beobachten ist, oftmals lediglich den Verlust einer oder mehrerer zentraler Funktionen, über welche sich das in Verdrängung begriffene Medium vormals definieren ließ. Denn, wie Thorburn und Jenkins zu berichten wissen,

»[a]s many studies of older and recent periods attest, the emergence of new media sets in motion a complicated, unpredictable process in which established and infant systems may co-exist for an extended period or in which older media may develop new functions and find new audiences as the emerging technology begins to occupy the cultural space of its ancestors.« (2003: 2)

Dies lässt sich, um bei dem oben benannten Übergang zu bleiben, bspw. am Radio exemplifizieren. Das Fernsehen übernimmt in den 1950er Jahren die Funktion der narrativen Unterhaltung und schwächt damit zunächst die Position seines Vorgängermediums im System. Im Gegenzug jedoch gewinnt das Radio vermehrt in den Bereichen Musik und Information an Bedeutung.

Zum Zweiten, benennt Engell, indem er die Wiederholung als mit dem Wandel untrennbar verbunden betrachtet, zugleich auch ein grundlegendes Merkmal des Seriellen in der Populärkultur. Dieses besteht in einer Dialektik von Redundanz und Innovation, welche »[...] die kulturelle Arbeit des wiederholt variierenden Erzählens« (Kelleter 2012: 13) unter anderem auszeichnet. Sicher lässt sich aus dieser Parallele zwischen dem, was sich nach Engell mit dem Begriff des Wandels verbindet und dem, was Kelleter als ein Merkmal ‚populärer Serialität‘¹² begreift, keine strukturelle Kopplung

12 Während Engell (2001) dem Wandel eine enge Verschränkung mit dem Prinzip der Wiederholung attestiert, so erkennt Kelleter eine solche unter Bezugnahme auf populäre Narrationen und vermerkt »[...] Popularität und Wiederholung ge-

der beiden Phänomene herleiten. Dennoch wird hierin zumindest ein verbindendes Element erkennbar. Den in diesem Zusammenhang wichtigen Begriff der ›populären Serialität‹ umreißt Kelleter (2012: 16)

»[...] als ein[en] Komplex materieller Standardisierungen und narrativer Schematisierungen [...], der gerade aufgrund seiner außerordentlichen Reproduktionsmöglichkeiten, seiner Massenadressiertheit und seiner enormen Vernetzungsoffenheit konstant neue Möglichkeiten formaler Variation und lebensweltlicher Anschlüsse schafft.«

Die aus den hier markierten Dispositionen resultierende Anschlussfähigkeit populärer serieller Texte basiert auf dem Zusammenspiel von Wiederholung und formaler Variation.¹³ In Verbindung mit einer »[...] kontinuierliche[n] Bezugnahme [...] auf ihre eigene Fortsetzbarkeit« (ebd.: 28) verleiht sie ihnen letztlich das Potential, kulturelle und mediale Wandlungsprozesse abzubilden und zu reflektieren (vgl. Denson/Mayer 2012: 185). Somit wird es überdies möglich, »[...] Serien als nicht-menschliche Akteure eines größeren Prozesses kulturellen Wandels zu betrachten« (Kelleter 2012: 28). Dieser Feststellung ist grundsätzlich zuzustimmen. Zugleich jedoch ergibt sich hieraus die Frage danach, inwiefern serielle Erzählungen und deren Protagonisten über ihre Rolle als Agenten des kulturellen Wandels hinaus auch in Prozesse des medialen Wandels eingebunden sind und an ihnen teilhaben.

Anhaltspunkte für eine enge Verzahnung von Medialität und Serialität in Prozessen des Übergangs liefern Shane Denson und Ruth Mayer. Sie se-

hören offenbar eng zusammen, von der Gutenachtgeschichte zu standardisierten Unterhaltungsgenres wie der Krankenhaus-Fernsehserie oder dem Kriminalroman« (2012: 12).

- 13 Umberto Eco beschreibt diese Dialektik und deren Wirkung am Beispiel der episodischen (Fernseh-)serie wie folgt: »The series works upon a fixed situation and a restricted number of fixed pivotal characters, around whom the secondary and changing ones turn. The secondary characters must give the impression that the new story is different from the preceding ones while in fact the narrative scheme does not change [...] With the series one believes one is enjoying the novelty of the story [...] while in fact one is enjoying it because of the recurrence of a narrative scheme that remains constant« (1990: 85 f.).

hen beide Phänomene in einer »[...] spannungsreichen, historisch variablen Wechselbeziehung« (2012: 185), welche an seriellen Figuren im Kontext des Medienwechsels ablesbar wird. Am besten lassen sich diese Protagonisten des seriellen Erzählens in Abgrenzung zu Seriencharakteren definieren, welche »[...] im Lauf ihrer narrativen Entwicklung im Allgemeinen psychologische Tiefe [gewinnen], [...] mit oft komplexen Biographien ausgestattet [werden] und [...] primär im Blick auf ihre Vorgeschichten und ihre Weiterentwicklung interessant [sind]« (ebd.: 187) – kurz gesagt handelt es sich bei ihnen um runde Charaktere. Seriellen Figuren dagegen bleibt ein solcher Grad an Komplexität verwehrt, da sie in der Regel als flach konzipiert sind (vgl. ebd.).¹⁴

Die im Rahmen dieser Untersuchung zu analysierende Figur des Superman lässt sich zweifelsohne in den meisten ihrer Repräsentationen als serielle Figur kategorisieren. Als solche kann er, wie Denson und Mayer (ebd.: 190) ferner konstatieren, im Gegensatz zum

»[...] Seriencharakter, [der] gemeinhin stabil vor einem diegetischen Hintergrund modelliert wird, [...] unversehens selbst zum Grund werden, gegen den der vormalige mediale Grund als Figur hervortritt. Geschieht dies, werden die Unterschiede zwischen Text und Film oder Film und Comic in der seriellen Erzählung thematisch. Aber auch kleinere mediale Brüche wie der Übergang vom Stummfilm zum Tonfilm oder die Differenzen bei televisuell ausgestrahlten, auf Zelluloid erfassten oder digital erzeugten Bildern werden auf diese Weise regelmäßig adressiert und reflektiert«.

Hierin wird deutlich, dass serielle Figuren, geschuldet ihrer relativen Flachheit und narrativen Einbettung in die Kontexte der wiederholenden Variation, die Unterschiede zwischen an Medienwechselprozessen beteiligten Zeichensystemen auf (para-)textueller Ebene sichtbar machen und auszuhandeln vermögen. Darüber hinaus besitzen sie das Potential, signifikante Symptome des Medienwandels in ihren Repräsentationen aufscheinen zu lassen.

14 Denson und Mayer geben allerdings zu bedenken, dass eine exakte Zuordnung der Figuration auf fiktionale Charakter oftmals schwierig ist, da sie in Reinform eher selten anzutreffen sind (2012: 187 f.).

1.3 Zentrale Fragestellungen und Ziele

Das zentrale Anliegen dieser Untersuchung ist es, Superman als serielle Figur in der Vielgestaltigkeit ihrer Repräsentationen und insbesondere mit Blick auf ihre mediale Verortung in historischer Perspektive zu erfassen und zu analysieren. Hierfür wird sein Weg von einem Nischenphänomen der US-amerikanischen Populärkultur bis hin zur genrebildenden Größe im Hollywoodfilm (und darüber hinaus) schlaglichtartig nachgezeichnet. Die medialen Übergänge, die diesen Prozess kennzeichnen, werden dabei ebenso ins Blickfeld rücken wie die kulturellen, technologischen und ökonomischen Bedingungen, denen er unterliegt. Mithilfe der das Analysekorpus konstituierenden Texte gilt es, dem originären Superhelden in seinen medial distinkten Erscheinungsformen nachzuspüren und intermediale Abhängigkeiten zwischen unterschiedlichen Repräsentationen offenzulegen. Darüber hinaus wird die Untersuchung der jeweiligen medialen und medienökonomischen Verfasstheit dieser Texte auf diachroner ebenso wie auf synchroner Ebene wertvolle Hinweise auf die Verortung der Figur in Prozessen des Medienwandels liefern.

Entsprechend bildet den Schwerpunkt die Genese der Figur des Superman im Spannungsfeld von Medialität und Serialität vor dem Hintergrund der das 20. und beginnende 21. Jahrhundert kennzeichnenden Prozesse des Medienwandels. Daraus resultiert an erster Stelle die Frage danach, wie sich die mit besagten Prozessen einhergehenden Transformationen auf den Untersuchungsgegenstand auswirken bzw. inwiefern sie sich in dessen Repräsentationen nachweisen lassen. Zugleich werden generelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten, welche sich aus dem Zusammenspiel unterschiedlicher Zeichensysteme im jeweiligen Medium ableiten lassen, thematisiert. Welches sind also jene signifikanten Merkmale, die das Comic-Medium mit dem des Radios, des Animationsfilms oder des Fernsehens teilt? Inwiefern lassen sich Evidenzen für die Anwendbarkeit der Kittlerschen Theorie des Systemplatzwechsels auf den konkreten Fall des *Superman*-Narrativs finden? Wie fügen sich die medial distinkten Repräsentationen von Superman und die ihn umgebenden Narrationen in die zeitgenössischen Mediensysteme ein? Welche Zäsuren bzw. welche Umbruchsituationen in Mediensystemen werden durch sie exemplifiziert? Inwiefern zeichnen sich diese auf textueller und paratextueller Ebene ab und werden somit gleichsam ›lesbar‹? Welche Auswirkungen haben Prozesse des Medienwechsels auf

die Fortschreibung und Weiterentwicklung des *Superman*-Narrativs? Welche intertextuellen Verweisstrukturen und intermedialen Zusammenhänge lassen sich in medial distinkten, historisch jedoch oftmals parallel verortbaren Repräsentationen der Figur erkennen? Welche Implikationen birgt die grundsätzlich serielle Verfasstheit des Narrativs in Bezug auf den Medienwechsel und die mediale Verbreitung der Figur?

Ihre Popularität, so lautet eine Grundannahme, gewinnt die Figur des Superman, wie viele andere sich durch äußerste Langlebigkeit auszeichnende Ikonen der Populärkultur, nicht zuletzt durch ein hohes Maß an Adaptabilität und Flexibilität. Im Fall von Superman bedeutet dies allerdings nicht zwangsläufig, dass sich die Figur selbst in ihrer Gestalt gravierenden evolutionären Wandlungen unterziehen muss, um mit derartiger Persistenz populär zu bleiben. Vielmehr ist es wohl gerade eben besagte relative Flachheit, von der er diesbezüglich wohl am meisten profitiert. Mit einer Reihe von mehr oder weniger invariablen Kernmerkmalen versehen, ist Superman als seriell verfasste und in der Regel auch rezipierte Figur dem Prinzip der Wiederholung unterlegen, welches kaum die Möglichkeit der Entwicklung seiner Persönlichkeit erlaubt. Umberto Eco umreißt diese für die Figur in ihrer narrativen Umgebung so essentielle Grunddisposition als die »[...] Wiederholung von Ereignissen nach einem festen Muster (regelmäßig wiederkehrend, so dass jedes von einem scheinbaren Anfang ausgeht, wobei es den Endpunkt des vorangegangenen Ereignisses außer Acht lässt)« (Eco 1992: 206 f.). Es ist die von Episodizität und Unabschließbarkeit geprägte, für die meisten *Superman*-Narrationen charakteristische Art des Erzählens, welche ihr den Gewinn von Tiefe und Komplexität verwehrt, zugleich jedoch eine gewisse Zeitlosigkeit und nahezu unbegrenzte Anschlussfähigkeit sichert.

Eben diese, seriellen Figurationen inhärente Anschlussfähigkeit und die daraus resultierende, nahezu unbegrenzte *rebootability* ihrer Narrative verleiht Superman das Potential, so lautet die zentrale These, in einschneidenden Situationen des Medienwandels parallel auf verschiedenen Systemplätzen wirken zu können. Die diese Einschnitte begleitenden Prozesse der Verschiebung und Transformation werden frühzeitig in seinen Narrationen und paratextuellen Umgebungen sichtbar. Es mag zwar zutreffen, dass, wie Volker Roloff konstatiert, es

»[...] die medienästhetischen Experimente der Avantgarde-Künstler [sind], die als erste damit beginnen, das ästhetische Potential der neuen Medien zu nutzen, neue intermediale Spielformen zu entwickeln, die darauf angelegt sind, Passagen, Brüche, Zwischenräume zwischen den alten und neuen Medien und Künsten zu veranschaulichen und zu inszenieren.« (2002)

Darüber hinaus jedoch wird hier davon ausgegangen, dass eben jene, auch den Medienwandel charakterisierenden Situationen erst vermittels ihrer Verhandlung durch die Artefakte des Populären in Mediensystemen virulent werden und letztere somit nachhaltig zu restrukturieren vermögen. Es sind insbesondere der Populärkultur entstammende Figuren, wie die des Superman, die sich, so Shane Denson und Ruth Mayer,

»[...] schnell eine serielle Dynamik [aneignen], die mit der Semantik der Ausbreitung [...] besser beschrieben ist als durch Bildlichkeit der linearen Verkettung. Sie springen von Medium zu Medium, passen sich neuen Bedingungen an und machen sich diese zu eigen, sie mutieren, sie breiten sich aus und bleiben doch immer erkennbar die gleichen.« (2012: 195)

Die hierin als eine »Semantik der Ausbreitung« konzeptualisierte »serielle Dynamik« von seriellen Figuren, materialisiert sich in ihren verschiedenartigen medial distinkten Repräsentationen und den Prozessen des Medienwandels, die viele von ihnen erst hervorbringen.

1.4 Methode, Analysekorpus und Struktur der Untersuchung

Diese Untersuchung fokussiert Zäsuren und Umbruchsituationen in den Mediensystemen des 20. und frühen 21. Jahrhunderts mit dem Ziel, deren Spuren in den zeitgenössischen Repräsentationen des Superhelden und den sie umgebenden Narrationen sowie paratextuellen Artefakten aufzuzeigen und zu analysieren. Um dies methodisch zu bewerkstelligen, wird eine Form der Darstellung gewählt, die Prozesse des Medienwandels in besagtem Zeitraum zum einen beschreibend zu erfassen sucht. Zum anderen wird diese Beschreibung mit z.T. vergleichenden Analysen und Interpretationen konkreter Texte kontrastiert und diskutiert. Entsprechend ergibt sich hie-

raus für die einzelnen Kapitel jeweils ein variables Gefüge bestehend aus historischer Darstellung einerseits und kritischer Analyse signifikanter Texte andererseits.

Die Kriterien für die Eingrenzung des Analysekorpus resultieren aus der Prämisse, dass die Auswahl der zu analysierenden Texte nicht einer Chronologie der Entwicklung des *Superman*-Narrativs zu folgen hat, sondern sich vielmehr an mediengeschichtlich signifikanten Ereignissen und historisch nachvollziehbaren Tendenzen innerhalb von Mediensystemen orientiert. Das Analysekorpus bildet daher eine Auswahl an Primärtexten aus den Medien Comic, Radio, Film, Fernsehen und dem Internet entstammenden Artefakten. Darunter finden sich Repräsentationen der Superman-Figur im Hollywoodfilm, in signifikanten Fernsehproduktionen, aber auch in Adaptionen »der ersten Stunde«, also in Form von frühen Hörfunkfassungen und Animationsfilmen. Neben dieser Auswahl an medial distinkten Primärtexten und Textkomplexen werden ferner Rezensionen, *tie-ins*, Fanvideos und weitere kulturelle Artefakte, die sich als Paratexte um die Primärquellen gruppieren bzw. diese zugleich fortschreiben wie erweitern, zur Analyse herangezogen. Insbesondere im Fall der *Superman*-Comics bedarf es aufgrund des schieren Umfanges der verfügbaren Textbasis einer gewissen Selektion. Das zentrale Auswahlkriterium stellt folglich wiederum die Relevanz des jeweiligen Comics bzw. Comicserie im Kontext medialer Wandlungsprozesse dar.

Wie die Auswahlkriterien für die zu analysierenden Texte bereits vermuten lassen, kann und soll hier kein abgeschlossenes Gesamtbild der Geschichte Supermans gezeichnet, keine auf Vollständigkeit abzielende mediale Genealogie der Figur entworfen werden. So folgt die Struktur der Untersuchung zwar grundsätzlich der Entwicklung der Medien im 20. und 21. Jahrhundert in der chronologischen Reihenfolge, setzt aber zugleich deutliche Schwerpunkte anhand der in den jeweiligen Repräsentationen der Superman-Figur aufscheinenden, medialen und medienökonomischen Wandlungsprozessen und Zäsuren. Folglich müssen notgedrungen einige, für diese Untersuchung als weniger relevant erscheinende Aspekte des *Superman*-Narrativs¹⁵ ausgeblendet werden, was sich sowohl im Analysekorpus als auch in der inhaltlichen Gestaltung der Kapitel niederschlägt. Statt einer lü-

15 Der Begriff des *Superman*-Narrativs, wie er hier Verwendung findet, verweist auf sämtliche, die Superman-Figur beinhaltenden Texte in ihrer Gesamtheit.

ckenlosen Bestandsaufnahme wird eine, sich aus Momentaufnahmen konstituierende Untersuchung vorgenommen, welche, ähnlich den in ihr thematisierten Artefakten durch eine gewisse strukturelle Offenheit und Unabschließbarkeit gekennzeichnet ist.

Sich in den im Umbruch begriffenen Mediensystemen der 1930er und 1940er Jahre verortend, nimmt das zweite, den Analyseteil eröffnende Kapitel, die Ursprünge des *Superman*-Narrativs in den Blick und erörtert die frühen Medienwechsel des *Man of Steel* im Kontext der US-amerikanischen Populärkultur dieser beiden Dekaden. Beginnend mit dem Erscheinen der ersten *Superman*-Geschichte in *Action Comics* 1 werden hier zunächst die medialen, technologischen und ökonomischen Bedingungen für den Aufstieg des Comic-Mediums in den 1930er Jahren vorgestellt und in Bezug auf das zeitgenössische Mediensystem diskutiert. Die Publikation besagten Heftes, welches zugleich als initialer Bestandteil des Analysekorpus fungiert, markiert nicht nur in kultureller sondern auch in mediengeschichtlicher Hinsicht eine Zäsur. So wird darin zum einen mit dem Superhelden eine Figur von hoher kultureller Strahlkraft und Wirkmächtigkeit geschaffen. Zum anderen erhält der Comic durch sie einen enormen Schub, der ihn aus einer Position der Randständigkeit in zentrale Bereiche des zeitgenössischen Mediensystems wandern lässt.

Im Februar 1940, also kaum zwei Jahre nach *Action Comics* 1 nimmt die Geschichte der medialen Metamorphosen des Superman ihren Anfang. Nun finden seine Geschichten erstmals ihren Weg über den Äther in die nordamerikanischen Haushalte. Das Radio erlebt in dieser Zeit, insbesondere als Träger narrativer Inhalte, die Phase seiner größten Popularität und fungiert als das erste Leitmedium¹⁶ für die Nachkriegsgeneration.¹⁷ In *The*

16 Der Begriff Leitmedium ist in der neueren Medienforschung durchaus nicht unumstritten. In der Regel verbindet sich mit ihm die Idee von der Existenz hierarchischer Ordnungsstrukturen innerhalb von Mediensystemen (vgl. Schmidt 2012: 58). Aus der Vorstellung von Medienwandel als einem evolutionären bzw. revolutionären Prozess resultiert die Tendenz, »neue« Medien entsprechend ihrer temporären Dominanz als Leitmedien zu konzeptualisieren. Dies wiederum birgt die Gefahr einer »[...] Mythenbildung [...], weil das Nicht-Thematisierte, das neben dem Leitmedium Verblässende übersehen wird« (ebd.: 53). Im Bewusstsein dieser Problematik findet der Begriff hier dennoch Verwendung, da sich mit ihm temporäre Relevanzverschiebungen innerhalb von Medi-

Adventures of Superman (1940-1951), dem zweiten hier zu analysierenden Textkomplex, erweitern sich Narrativ und Figur des Superman – bereits transmedial vermittelt – um einige zentrale Charakteristika. In Bezug auf die populäre Radioserie gilt besonderes Augenmerk den Auswirkungen der Überführung eines bis dato ausschließlich visuell kodierten Textkomplexes in einen auditiv kodierten Kontext. Darüber hinaus diskutiert Kapitel 2.3 *The Adventures of Superman* als Folie für ›Aufstieg und Niedergang‹ ihres Trägermediums, womit sich zwei weitere mediengeschichtlich bedeutsame Situationen des Wandels in die Repräsentationen des Untersuchungsgegenstandes einschreiben und an ihnen ablesbar werden.

In vielerlei Hinsicht mehr als eine Randnotiz stellt schließlich der dritte Text des im zweiten Kapitel verhandelten Analysekorpus dar. Nahezu zeitgleich mit dem Radio entdeckt auch das Hollywood-Kino die Superman-Figur. Die *Superman*-Cartoons der Fleischer-Studios (1941-1943) überführen ihren Titelhelden erstmals in ein audiovisuelles Medium. Die nach eigenen Spielregeln operierende Form des Animationsfilmes ist dem Comic zweifelsohne näher als bspw. dem Radio, weshalb die Prozesse des Medienwechsels hierbei in formaler Hinsicht als eher unproblematisch vermutet werden können, wird mit der klassischen Animation aufgrund ihres Abstraktionsgrades doch häufig so etwas wie eine in Bewegung geratene Bildgeschichte assoziiert. Umso mehr mag es erstaunen, dass die erste *Superman*-Animationsfilmserie (es sollten im Laufe der Jahre vor allem im Medium Fernsehen noch viele weitere folgen) weit weniger langlebig und letztlich auch weniger erfolgreich war, als die parallel produzierte Radioserie. Das Kapitel fragt entsprechend nach den spezifischen Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen Comic und Animation und beleuchtet den Kontext von Produktion und Rezeption der *Superman*-Cartoons. Ein besonderer Schwerpunkt liegt darüber hinaus auf dem Zusammenspiel von ästhetischer Form, technologischer Innovation und ökonomischen Konkurrenzen, mit dem Ziel, Aufschluss über den Zustand des zeitgenössischen

ensystemen noch am ehesten beschreiben lassen, ohne ›ältere‹ Medien dabei zwangsläufig marginalisieren zu müssen.

- 17 Andrew Crisell dazu: »It was during the war and for the ten years or so after it that radio enjoyed its heyday, providing programs of distinction in every genre to audiences of many millions« (1994: 25).

Mediensystems und dessen Einfluss auf die Rezeption der Serie zu erhalten.

In jener, als ein Medienkomplex von hoher kultureller Wirkmächtigkeit verstandenen und einem bereits zur damaligen Zeit durch einen hohen Grad an gegenseitiger Vernetzung gekennzeichneten Trias von Comic, Radio und Film, etabliert sich der originäre Superheld als serielle Figur frühzeitig an signifikanten Bruchstellen im Mediensystem der 1930er und 1940er Jahre. Zugleich materialisiert sich in ihm das Potential, parallel auf mehreren Plätzen im Mediensystem sowohl präsent, als auch wirksam sein zu können. Damit – und dies wird im zweiten Kapitel evident – exemplifiziert Superman prototypisch bereits zu diesem frühen Zeitpunkt eine Form der ökonomischen Synergetisierung, medialen Verbreitung und Koexistenz, die für populäre serielle Figuren generell kennzeichnend ist. Als solche, so Denson und Mayer, »[...] operieren [sie] expansiv: Sie sind Figuren der Ausbreitung« (2012: 194).

In der Folge der Fleischerschen *Superman*-Cartoons entstehen audiovisuelle Repräsentationen der Figur in großer Zahl und Vielfalt, welche das Narrativ in den folgenden Jahren und Jahrzehnten stetig fortschreiben und erweitern. So wächst die Nachkriegsgeneration der *baby boomer* in den USA mit George Reeves als Titelheld der enorm populären Fernsehserie *Adventures of Superman* (1952-1957) auf. Selbige steht im Zentrum des dritten Kapitels. Die mediengeschichtliche Bedeutung der Serie ergibt sich in erster Linie aus der Tatsache, dass sie sich abermals mit einer medialen Zäsur in Verbindung bringen lässt, welche die rasante Entwicklung des Fernsehens zum Massenphänomen und unangefochtenen Leitmedium der Zeit fraglos darstellt. »[T]he new hearth« (2000: 249), als welche das Fernsehen im Kontext der 1950er Jahre von Richard Butsch treffend bezeichnet wird, bedarf, ebenso wie bereits zuvor das Radio eines breiten Publikums, um im zeitgenössischen Mediensystem wirksam sein zu können. Es bedient sich daher jener seriellen Erzählungen und Figuren, die bereits im Leitmedium der unmittelbaren Nachkriegszeit ein großes und vor allem breit gefächertes Publikum vor die Empfangsgeräte zu locken vermochten. Zugleich bedingen die im noch jungen Medium präsentierten Inhalte nachhaltig dessen weitere Zirkulation und Expansion. Es sind die komplexen, den Übergang vom Radio zum Fernsehen begleitenden Transferprozesse, welche dieser Teil der Untersuchung in besonderer Weise thematisch fokussiert

und hinsichtlich ihrer mediengeschichtlichen Relevanz anhand der Superman-Figur diskutiert.

Das vierte Kapitel verortet sich mit den 1970er und 1980er Jahren in einer, sowohl für das Comic-Medium als auch für den Hollywood-Film, enorm bedeutsamen, weil prekären Phase, welche sich wohl am ehesten mit dem Begriffspaar von Krise und Erneuerung charakterisieren lässt. Beide Medien befinden sich Anfang der 1970er Jahre angesichts rapide sinkender Verkaufs- bzw. Zuschauerzahlen in einer nicht allein aus ökonomischem Blickwinkel problematischen Situation. Das Fernsehen fungiert bereits seit geraumer Zeit als Leitmedium, doch nun droht dem Comic ebenso wie dem US-amerikanischen Kino ein weiterer Bedeutungsverlust, dem es zu begegnen gilt. Die in diesem Zusammenhang zur Analyse herangezogenen Texte *Superman the Movie* (1978), *Crisis on Infinite Earths* (1985-86) und *The Man of Steel* (1986) sowie die sie umgebenden paratextuellen Artefakte sind in Reaktion zu eben jener Krise zu lesen. Zugleich markieren sie einen Neuanfang, indem sie sich mit dem sie beinhaltenden Narrativ auseinandersetzen und es vermehrt medienübergreifend zu reflektieren beginnen. Die Strategien, mit denen der vermeintlichen Krise begegnet wird, sind in den beiden Medien unterschiedliche. Während Hollywood nach langen Jahren der abgeschlossenen Geschichten wieder vermehrt auf das Prinzip des Erzählens in Serie zurückgreift und somit eine Renaissance des Sequels einleitet, besinnt sich der Superheldencomic auf seine Ursprünge. Um die Anschlussfähigkeit für neue Leserschichten nicht endgültig zu verlieren und am Ende womöglich in der Bedeutungslosigkeit zu ›verschwinden‹, werden hier die ›schlimmsten Auswüchse‹ der im negativen Sinne wuchernden Serienuniversen durch radikale Maßnahmen erzählerischer Art einzudämmen versucht. Dieser Teil der Untersuchung verdeutlicht die aktive Rolle, die serielle Narrative im Kontext des Medienwandels unter den Bedingungen eines eher als zyklisch zu bezeichnenden Veränderungsprozesses zu spielen vermögen.

Das fünfte und letzte Analysekapitel schließlich nähert sich dem *age of media convergence* an. Die mit dieser Begrifflichkeit verbundene zweite mediale und somit für diese Untersuchung relevante Umbruchsituation, ist zu Beginn des 21. Jahrhunderts evident. Die in den vorangegangenen Kapiteln thematisierten Prozesse des Wandels, der Verschiebung und Transformation resultierend aus medialen Zäsuren sind jeweils nur in bestimmten Bereichen der Mediensysteme wirksam. Das Phänomen der *media conver-*

gence hingegen erfasst das Mediensystem in seiner Gesamtheit. Als auslösender Faktor fungiert dabei in erster Linie die rasante Entwicklung des Internet, welchem als Hybridmedium die Fähigkeit zu Eigen ist, ›ältere‹ mediale Formen in sich aufzunehmen (vgl. Hickethier 2010: 312) und somit die zunehmende Vernetzung und Annäherung bis hin zur Verschmelzung als distinkt konzipierter medialer Formen zu begünstigen. Die Einbettung serieller Erzählungen in ein wucherndes Netzwerk von paratextuellen Kommentierungen und Fortschreibungen im Kontext einer sich transmedial diversifizierenden Kultur der Teilhabe wird anhand der beiden hier zu analysierenden Text(-komplex)e *Smallville* (2001-2011) und *Superman Returns* (2006) nachvollziehbar. Sie exemplifizieren die Omnipräsenz des seriellen Helden im Mediensystem der ›Nuller Jahre‹, weisen allerdings auch unerwartete Referenzen zu den Anfängen der Figur in den 1930er und 1940er Jahren auf, welche im Fokus des folgenden Kapitels stehen und damit den Ausgangspunkt für diese Untersuchung markieren.