



Avengers Assemblage

Genre Settings und Worldbuilding in den Marvel-Filmen

Andreas Rauscher, Mainz

1. Superhelden-Strukturen

Bis Ende der 1990er Jahre schien die Frage nach der Genrezugehörigkeit von Superhelden-Comicverfilmungen schnell zu beantworten. Die Beispiele von Serials des *Classical Hollywood* bis hin zu den Blockbuster-Produktionen der SUPERMAN-Filme (USA 1979–1987) von Richard Donner und Richard Lester und den BATMAN-Filmen (USA 1989, 1992) von Tim Burton gestalteten sich relativ überschaubar, und die Filme ließen sich aufgrund ihres Settings im Grenzbereich des Science-Fiction-Films ansiedeln (vgl. Spiegel 2007; Rauscher 2003).

Doch genau in dieser scheinbar leicht vornehmbaren Zuordnung zeichnet sich bereits eines der wesentlichen Probleme ab, die mit der in den letzten fünfzehn Jahren realisierten Etablierung der Superhelden-Comicverfilmungen als eines der erfolgreichsten Genrekonzeppte im gegenwärtigen Hollywood verbunden sind. Die Reduktion der Filme auf ein dramaturgisches Muster wie die Heldenreise und die Archetypen des Monomythos greift wie in *THE AVENGERS* (USA 2012) oder den *X-MEN*-Filmen (USA seit 2000) angesichts der Vielfalt der häufig über mehrere Einzelwerke hinweg verknüpften Handlungsbögen zu kurz. Eine Interpretation nach diesem Schema übersieht nicht nur die Eigendynamik der neueren Superhelden-Comicverfilmungen, sie verlässt sich auch zu sehr auf die Annahme der strukturalistischen Theorie, es gäbe einen festen unveränderlichen Kern eines Genres. Spuren dieses Ansatzes, der Umberto Eco's einflussreichen Essay über Superman (Eco 1986) maßgeblich prägte, finden sich auch in den Studien von Peter Coogan über die Geschichte der US-amerikanischen Comichelden (Coogan 2006). Dort stellt er folgende Prämisse auf: „the superhero genre is a kind of story, one with specific plots, characters, settings, themes, icons, and effects [...] one that could be imitated and reproduced over and over again, with variation, but which held constant to certain elements“ (Coogan 2012: 203).

Flexiblere Ansätze, auf die sich unter anderem dieser Artikel bezieht, finden sich bei Sebastian Bartosch und Henry Jenkins. In dem 2013 veröffentlichten Einführungsband *Filmwissenschaftliche Genreanalyse* betont Bartosch in seinem Beitrag über die intermediale Dimension von Genres in Bezug auf Comics: „Superhelden werden als Genre verstanden, welches sich unter den medialen Bedingungen des Comics durch Wiederholungen, bzw. Ähnlichkeitsbezüge ebenso konstituiert wie durch die Herausbildung von immer neuen Varianten und damit zugleich einer Vorstellung ‚reiner‘ Genrekategorien entgegensteht“ (Bartosch 2013: 394).

Sowohl die DC Comics als auch in einem noch stärkeren Ausmaß die Marvel-Publikationen kultivieren bis heute die intratextuellen Bezüge zwischen den einzelnen Reihen des Verlags. Wie Arbeitskollegen oder alte Bekannte laufen sich im New York der Marvel-Comics Spider-Man und die X-Men über den Weg und tauschen Neuigkeiten aus, während ein Insert am Rande des Panels auf die, in einem demnächst publizierten Heft anstehenden Abenteuer der Helden verweist. Bereits eine genauere Betrachtung der Gründungsmythen des Genres verdeutlicht die Differenzen zwischen den einzelnen Superhelden, die in gradueller Weise unterschiedliche Genretraditionen einbeziehen und dennoch innerhalb der gleichen diegetischen Welt agieren. Die spektakulären Talente Supermans wie die Fähigkeit zu fliegen oder sein Röntgenblick rekurrieren auf Traditionen der Phantastik, während Batman, der über keine übermenschlichen Eigenschaften verfügt, immer wieder, wie der ausgeschriebene Name des Verlagshauses DC (Detective Comics) bereits andeutet, kriminologische Aktivitäten verfolgt, die sich in ähnlicher Form auch in einer *Hardboiled*-Erzählung finden könnten.

Mit den Unterteilungen in die historischen Phasen *Golden Age*, *Silver Age* und *Bronze Age* (vgl. Coogan 205) vollzogen sich entscheidende Paradigmenwechsel und Modernisierungen des Genres, etwa in den frühen 1960er Jahren vom Wohltäter ohne Furcht und Tadel des Golden Age hin zu den alltäglichen und von Zweifeln geprägten Helden der Marvel-Comics des Silver Age. Dass es sich bei diesen Unterteilungen vielmehr um eine pragmatische Konstruktion von Epochenstilen als um ein teleologisches evolutionäres Modell handelt, verdeutlicht die anhaltende Diskussion, ob nach dem *Bronze Age* der 1970er und 1980er Jahre ein *Dark Age* der ambivalenten Helden oder ein *Renaissance Age* der Neuorientierungen folgte.

2. Genretheorie zwischen Super-Semantik und Helden-Syntax

Das Superhelden-Genre lässt sich genretheoretisch am produktivsten zwischen verschiedenen pragmatisch-historischen Modellen verorten, als systematisch-mehrdimensionales Konzept im Sinne von Rick Altman (1999), das die Semantik und Syntax mehrerer Genres je nach Figurentypologie vermischen kann, sowie als prozessuales, kontextuelles Modell nach Steven Neale (2000), in dem das Feedback der im Lauf der Jahrzehnte immer weiter ausdifferenzierten Fankulturen sich unmittelbar auf die Produktionsverhältnisse auswirkt.

Nicht zuletzt die Integration ehemaliger Nischen- und Nerd-Phänomene in den Mainstream ermöglichte es, dass die Marvel-Comicreihen als fortlaufende Filmserien, inklusive der für die Hefte typischen Querverweise, umgesetzt wurden und die Filme nicht als in sich abgeschlossene Adaptionen realisiert wurden. Die Verfilmungen bündeln die Mythologie um einzelne Figuren und verdichten prägende Storylines aus den Vorlagen, die sie aktualisieren und neuen Interpretationen unterziehen.

Die in den letzten Jahren verstärkt diskutierte Komponente der medienübergreifenden Genre-Elemente – sowohl in Bezug auf Jason Mittells Cluster-Modell der Genres im kulturellen Kontext (Mittell 2004) als auch auf Henry Jenkins medienkonvergentes *Trans-media Storytelling* (Jenkins 2006) – bildet ein grundlegendes Moment der Superhelden-Variationen. Die historischen Transferprozesse und Wechselwirkungen reichen von den Superhelden-Serials um Superman und Captain America der 1940er Jahre über die verspielten *Pop-Art/Camp*-Varianten der BATMAN-TV-Serie aus den 1960er Jahren bis hin zu den Cartoon-Serien der 1980er und 1990er Jahre sowie den Videospiele-*Spin-Offs* zu den inzwischen mehrere Produktionen pro Jahr umfassenden Verfilmungen.

Das Wechselspiel zwischen aktivem Fan-Feedback und kulturindustrieller Gewinnmaximierung entspricht einem dynamischen Genrebewusstsein, dessen Flexibilität Henry Jenkins als explizite Möglichkeit deutet, um äußere Einflüsse zu integrieren:

Genre formulas are continually repositioned in relation to social, cultural, and economic contexts of production and reception. Genres are altogether more elastic than our textbook definitions suggest; they maintain remarkable abilities to absorb outside influences as well as to withstand pressures towards change, and the best authors working in a genre at any point in time are highly aware of their materials and the traditions from which they came. (Jenkins 2007a)

Für die Konstruktion des Marvel- und DC-Universums, das auf der Leinwand jenseits der BATMAN-Filme noch mit einigen Startschwierigkeiten behaftet ist, ist das System des Genre-Crossover eines der prägenden Merkmale. Vergleichbar mit ähnlichen Strömungen in der Musik der 1990er Jahre – in der unterschiedliche Musikstile wie Rap und Hardrock bewusst vermischt wurden, um einerseits das Publikum der jeweiligen Bands zu erweitern und andererseits verschiedene Subkulturen, beispielsweise in bestimmten Protestbestrebungen, zusammen zu führen – stellt auch das Genre-Crossover im Kino die Kombination unterschiedlicher Genre-Semantiken und Syntaxstrukturen demonstrativ aus.

Im Gegensatz zu generellen Hybridisierungsprozessen, die sich kontinuierlich aus der Entwicklung eines Genres heraus ergeben, handelt es sich hierbei nicht um ein prozessuales Vorgehen, sondern um eine systematische Strategie, entweder von kulturindustrieller Seite oder aus einer gezielt intendierten künstlerischen Allianz heraus, die in der Kombination von Science-Fiction und Fantasy mit Spionage-Geschichten, Kriminalfällen und klassischen Abenteuerszenarien einen spielerischen Umgang mit Genrekonventionen an

den Tag legt, ohne jedoch die Kollision der Genresysteme ironisch zu relativieren.¹ Das Aufeinandertreffen zwischen dem nordischen Gott Thor und dem smarten Sprücheklopfer Tony Stark, alias Iron Man, in *THE AVENGERS* bietet Gelegenheit für einige *One-Liner* im *Buddy-Movie*-Stil. Ein ironischer *Culture Clash* ergibt sich aber nicht allein aus der skurrilen Begegnung, dafür erscheint sie angesichts der im Finale drohenden Alien-Invasion innerhalb des Marvel-Kosmos zu gewöhnlich. Das Zusammenspiel zwischen dem deutlich einer Fantasy-Semantik verhafteten Thor und dem zwischen Science-Fiction und Actionfilm angesiedelten Iron Man entspricht eher der Erweiterung einer Hardrock-Band um Turntables oder einer Hip-Hop-Formation um einen Live-Gitarristen als der hybriden Zusammenführung unterschiedlicher Genres.

Wie im musikalischen Crossover handelt es sich nicht um die Entstehung neuartiger hybrider Stile, sondern vielmehr um Genremuster, die an bestimmte Figuren gekoppelt sind und die mit diesen assoziiert erscheinen wie ein Musikstil mit einem Gitarristen oder einer Sängerin. Einige Bandkonzepte bilden aufgrund der Songstrukturen oder der verwendeten Samples von vornherein elaborierte Anschlussmöglichkeiten für Crossover-Praktiken. Die an Funk-Rhythmen orientierten Riffs der Band *Rage Against the Machine* bieten diverse Stellen für Rap-Lyrics, umgekehrt integriert sich deren Gitarrist Tom Morello fließend in Hip-Hop-Bands wie *Cypress Hill* und *Public Enemy*, deren Samples ohnehin häufig auf verfremdeten Rock-Riffs und Funk-Strukturen zurückgreifen. Ein Bandkonzept, wie es etwa der mit Samples aus asiatischen Martial-Arts-Filmen arbeitende *Wu Tang Clan* verfolgt, bildet bezüglich der kulturellen Synthese von westlichem Hip Hop mit fernöstlicher Ästhetik eine hybride Struktur, die sich jedoch jederzeit wie in den experimentellen Dubstep-Produktionen mit anderen musikalischen Genres überlagern lässt.

Nach dem gleichen Bandprinzip und den für Crossover-Projekte typischen Gastauftritten befreundeter Musiker aus einem stilistisch differenten Genre funktioniert auch das Zusammenspiel der Marvel-Helden in *THE AVENGERS*, die für ein Abenteuer zusammentreffen, um anschließend bis zum nächsten gemeinsamen Spektakel wieder ihre Solokarrieren in eigenen Filmen zu verfolgen. Nach Oliver Schmidts Modell der konventionalisierten Genreräume gestalten sich diese ontologisch „als mediales Phänomen im Filmtext und als Ergebnis der kognitiven Aktivitäten des Zuschauers“ (Schmidt 2013: 208).

Im Zusammenhang mit den ständig intermedial auf die weiteren, im Off möglichen Dimensionen der eigenen Diegese verweisenden Marvel-Comicverfilmungen ergibt sich ein interessantes Wechselspiel: Die phänomenologische filmische Adaption der Comichelden, inklusive der ästhetischen Modernisierungen, wie sie beispielsweise in der Dialogzeile im ersten *X-MEN*-Film (USA 2000) deutlich wird: „or would you prefer yellow spandex?“ Pointiert kommentiert wird hier ein Kostümwechsel von grellgelben zu schwarzen Lederanzügen, der in einen Dialog mit dem Vorwissen des Publikums um die Beschaffenheit der

¹ Siehe hierzu auch die Beiträge in Gilmore/Stork (2014).

in den Comics und Filmen konstruierten transmedialen Welt tritt. Solche Anspielungen reichen von kurzen Referenzen auf eine Vielzahl von Nebenfiguren aus den Comics, die kurz als Insider-Gag in einer Datenbank in X-MEN 2 (USA 2003) zu erblicken sind, bis hin zur möglichen Adaption weiterer aus den Comics vertrauter Geschichten und Figuren, die in den Filmen flüchtig angedeutet werden, um sie später bei entsprechender Nachfrage selbst zu adaptieren.

Auf der Ebene der unmittelbaren Rezeption beschränkt sich die kognitive Wahrnehmung meistens auf die Frage „Is it a plane? Is it a bird? – No, it’s Superman“. Hilfreicher erscheint die phänomenologische Ebene des Setting, das mit einem gewissen, eher einfach bei den Zuschauern abrufbaren Vorwissen gekoppelt ist. Die Ontologie eines expandierenden Comic-Kosmos wird durch die mit den evozierten Settings verbundene Genre-Syntax plausibel gemacht. Im Unterschied zu den in sich – trotz Magie und Zauberkraften – logisch erklärbaren Welten der *High Fantasy* setzen die Comicszenarien auf eine offene und ausbaufähige Struktur, an die je nach Bedarf weitere Settings angedockt werden können, auch wenn es sich um derart unterschiedliche Konzepte wie die in der Phantastik angesiedelten GUARDIANS OF THE GALAXY (USA 2014) oder die Abenteuer des Geheimagenten Nick Fury handelt.

Als Setting definiert der Filmtheoretiker Barry Keith Grant, „the physical space and time – where and when a film’s story takes place“ (Grant 2007: 14). Die mit einem Genre assoziierte räumliche und zeitliche Verortung kann ein wichtiges transmediales Merkmal sein, jenseits der verallgemeinernden Reduktion auf eine Narration, die den medienspezifischen Gegebenheiten nicht mehr gerecht wird. Meistens werden Settings von der Ikonographie und Handlungslogik eines Genres und weniger von einer naturalistischen Abbildung der Realität bestimmt. Sie eignen sich daher besonders als analytischer Begriff für die filmwissenschaftliche Diskussion medienübergreifender Genre-Phänomene, sowohl in Hinblick auf Videospiele als auch auf Comics (vgl. Rauscher 2012b).

Das System des *Worldbuilding* schafft ähnlich wie ein musikalischer Track die Grundlage für das Aufeinandertreffen der Superhelden. Die Funktion der kombinierten Settings erinnert auch stärker an musikalische Tonarten und Rhythmen als an das starre Regelwerk einer vorgegebenen Narration. Henry Jenkins definiert in seiner Taxonomie *Transmedia Storytelling 101* den Effekt des Worldbuilding als einen enzyklopädischen Impuls:

We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp. This is a very different pleasure than we associate with the closure found in most classically constructed narratives, where we expect to leave the theater knowing everything that is required to make sense in a particular story. (Jenkins 2007b)

Der von Jenkins beschriebene enzyklopädische Effekt, der entweder das Publikum zu weiteren Recherchen über die Mythologie der Comicwelt einlädt oder zumindest zur Detailverliebtheit der dargestellten Diegese beiträgt, markiert eine deutliche Abkehr von

den geradlinigen in sich abgeschlossenen Erzählstrukturen traditioneller Comicverfilmungen. Deren relativ einfach gestrickte narrative Struktur beschreibt der Filmwissenschaftler Simon Spiegel als kanonisierten Bauplan:

Der Superheldenfilm ist inhaltlich so klar definiert – kanonisiert – wie wenig andere Genres: Am Anfang einer Superheldenkarriere steht meist ein traumatisches Kindheitserlebnis – in der Regel der Verlust der Eltern – und das Erlangen der jeweiligen Superheldenkräfte, die den Protagonisten dazu bewegen, die Heldenlaufbahn einzuschlagen. Essenziell ist das Doppelleben des Superhelden – langweilige bürgerliche Existenz tagsüber, maskierte Jagd auf Übeltäter in der Nacht –, das ein normales Liebesleben verhindert. Grundkonflikt eines jeden Films ist der Kampf gegen einen Superbösewicht, dessen ‚Geburt‘ wir ebenfalls mit verfolgen können, und in dessen Verlauf es beinahe zur Enttarnung des Helden kommt. (Spiegel 2007: 326)

Doch vergleichbar der Struktur der James-Bond-Reihe kommt es nicht alleine auf die Narration an, sondern die Genre-Syntax entwickelt über das Muster von Wiederholung und Variation eine Eigendynamik.

In einem Essay für das *Cultural-Studies*-Online-Magazin *PopMatters* weist der Kritiker Shaun Huston darauf hin, dass in den Superhelden-Comicverfilmungen seit der Jahrtausendwende weniger einzelne Geschichten, sondern vielmehr diverse Charaktere adaptiert werden:

The problem of moving from page to screen and back again is that there is no authoritative text for the writer to reference or for would-be readers to access. These movies are better thought of as character adaptations than adaptations of specific books. (Huston 2012)

Aus dem Verkauf diverser Comic-Charaktere an andere Studios während einer finanziellen Krise der Marvel Company in den 1990er Jahren ergab sich die eigenwillige Situation, dass diese wie immaterielle Stars als *Intellectual Property* bei konkurrierenden Hollywood-Majors unter Vertrag gerieten. Sollte es, wie von Marvel-Produzent Kevin Feige mehrfach angedeutet, einmal tatsächlich wie in den hauseigenen Comicreihen zu einem Treffen zwischen Spider-Man, den X-Men und den Avengers auf der Kino-Leinwand kommen, müssten Sony, 20th Century Fox und Disney besondere Verträge aushandeln, wie sie im *Classical Hollywood* für an einzelne Studios gebundene reale Stars, die außerhalb ihres gewohnten Tätigkeitsfeldes auftreten wollten, typisch gewesen wären.

3. Navigierbare Mutanten-Metaphern – Die X-MEN-Filme

Eines der umfassendsten Ensembles von aufeinander bezogenen Charakteren aus den Marvel-Comics bildet das im Besitz von 20th Century Fox befindliche X-Men-Franchise, bestehend aus diversen Gruppen von gesellschaftlich ausgegrenzten Mutanten mit besonderen Fähigkeiten, die von den Betroffenen sowohl als Segen wie auch als Fluch empfunden werden. Ein weiteres, aus eher traditionelleren Figuren bestehendes Superhelden-Team repräsentieren die von Marvel selbst produzierten Avengers. Diese setzen sich aus dem Multimillionär Tony Stark, alias Iron Man, dem aus einer Parallelwelt stammenden Don-

nergott Thor, der Geheimagentin Black Widow, dem Bogenschützen Hawkeye, dem grünen Koloss Hulk und dem per Kälteschlaf aus den 1940er Jahren in die 2010er Jahre transferierten Captain America zusammen.

Die Arbeitsteilung zwischen den unterschiedlichen Figuren resultiert in einer Aufteilung der narrativen Stränge auf mehrere intratextuell aufeinander Bezug nehmende Filme. Durch den Wandel von in sich abgeschlossenen eigenständigen Werken zu offenen Patchwork-Strukturen in der von Bryan Singer und Matthew Vaughn inszenierten X-MEN-Reihe, die in den 2000er Jahren den kommerziellen Durchbruch der Marvel-Adaptionen markierte, veränderten sich auch die narrativen Parameter (vgl. auch Rauscher 2012a). Vergleichbar den seriellen Eigenschaften der Comicvorlagen trat die in diversen Drehbuch-Workshops und Ratgebern thematisierte Struktur der Heldenreise in den Hintergrund, um stattdessen Seitenwege, Umleitungen, Revisionen und Abweichungen zu ermöglichen.

In Abgrenzung zu der von Simon Spiegel in Bezug auf traditionelle Verfilmungen wie SUPERMAN, BATMAN und bis zu einem gewissen Grad auch auf SPIDER-MAN zutreffenden Handlungsstruktur konzentrieren sich die X-MEN-Filme nicht auf einen einzelnen Charakter, sondern auf eine variable Gruppe von Helden. Bereits der erste im Jahr 2000 entstandene Film von Bryan Singer bietet – im Sinne von Henry Jenkins (2006: 95) – mehrere *Points-of-Entry* als Zugang zum diegetischen Universum. Die Eröffnungssequenz deutet die Hintergrundgeschichte des militanten Mutanten Magneto (Ian McKellen) an, der als Überlebender des Holocaust den Menschen gegenüber skeptisch bis feindselig begegnet. Die Erlebnisse der nach der Entdeckung ihrer ungewöhnlichen Fähigkeiten aus ihrem Elternhaus entflohenen Rogue (Anna Paquin) entsprechen den Genremustern eines *Teenage-Angst-Dramas*, wie es sich auch in Stephen Kings CARRIE (USA 1976) findet. Die Einführung des in den Comics bereits als Star einer eigenen *Spin-Off*-Reihe etablierten Wolverine (Hugh Jackman) als mysteriöser Outlaw mit Amnesie folgt hingegen einem narrativen Muster, das deutlicher als die beiden anderen Handlungsstränge der Dramaturgie klassischer Superhelden-Geschichten entspricht. Doch in einer entscheidenden Abweichung von den narrativen Strukturen traditioneller Superhelden-Filme wird die Vorgeschichte Wolverines, dessen Skelett im Rahmen eines brutalen militärischen Experiments mit dem außergewöhnlichen Metall Adamantium überzogen wurde, nur flüchtig angedeutet. Die genaueren Umstände werden im zweiten Teil DER X-MEN-Reihe dramaturgisch aufgegriffen. Die detaillierte, zum Verständnis der Ensemble-Filme nicht erforderliche Hintergrundgeschichte findet sich in dem *Spin-Off* X-MEN-ORIGINS – WOLVERINE (USA 2009).

Die Adaption der fünfzig Jahre Comic-Geschichte umfassenden Vorlagen nutzt das Archiv der Marvel-Hefte, um daraus auf unterschiedliche Weise navigierbare filmische Räume zu kreieren. Die frühere Zusammenarbeit zwischen dem zum separatistischen Mutantenführer konvertierten Magneto und dem um Integration bemühten Idealisten Professor Charles

Xavier (Patrick Stewart) lässt die erst später in dem Prequel X-MEN – FIRST CLASS (USA 2011) konkret ausgearbeitete Allegorie auf die amerikanische Bürgerrechtsbewegung und die Frage nach der Legitimation des gewalttätigen Widerstandes gegen gesellschaftliche Unterdrückungsstrukturen erahnen. Simon McEnteggart betont in seinem Aufsatz „Sequelizing the Superhero. Postmillennial Anxiety and Cultural ‚Need“ die allegorische Komponente der X-MEN-Filme, die entsprechend den jeweiligen gesellschaftlichen Entwicklungen erweitert wird: „Anti-Semitism and racism debates are extended into the antimutant hysteria within the sequels, using memory simultaneously to broaden and deepen empathy with the plight – and potential future – of those with mutation.“ (McEnteggart 2010: 174) Das Konzept einer regelmäßig aktualisierten, in ihren Grundzügen progressiven Polit-Metapher findet sich in ähnlicher Form auch in den Serien und Filmen des Star-Trek-Franchise, zu dem durch die Besetzung der Rolle des – trotz aller Rückschläge an den Prinzipien der Aufklärung festhaltenden – Professor Xaviers mit Patrick Stewart eine auffällige Parallele hinsichtlich des schauspielerischen Personals gezogen wird.

Natürlich lässt sich hinter dieser Ausdifferenzierung der Narration schnell das Gewinnstreben des produzierenden Studios oder des beteiligten Verlages ausmachen. Doch die vorschnelle Reduktion dieser ebenso verzweigten wie ausufernden Patchwork-Strukturen auf den reinen Kommerz würde wesentliche Aspekte des Einflusses der bereits seriell angelegten Comicvorlagen und des um diese entstandenen popkulturellen Diskurses auf die Verfilmungen außer Acht lassen, denn gerade dessen Aneignungen, Interpretationen und Eigendynamik schaffen immer wieder temporäre Widerstände gegen die Vereinheitlichungen der Kulturindustrie. Während X-MEN 1 und 2 Vorlagen aus der Zeit der Reagan-Ära in Bezug zum konservativen *Backlash* unter George W. Bush setzen, bezieht der in den frühen 1960er Jahren angesiedelte X-MEN – FIRST CLASS den – in den Comics der damaligen Zeit im Unterschied zu den politisch wesentlich expliziteren 1980er Jahren lediglich angedeuteten – Subtext der Bürgerrechtsbewegung direkt in die Handlung ein. Die Vertiefung der Charaktere Magneto, dessen Biographie in Anschluss an die Eröffnungsszene des ersten Teils weiter erzählt wird, und Professor Xavier, der sich in jungen Jahren als ein zu genialischer Überheblichkeit neigender Wissenschaftler erweist, leistet eine auf gesellschaftliche Konflikte der 1960er Jahre bezogene Interpretation der Vorlage. Das serielle Erzählen wird in den X-MEN-Filmen daher nicht alleine zur Erweiterung einer etablierten Marke, sondern auch als Fortschreibung der im kritischen Teil des *Fandom* entstandenen popkulturellen Diskurse genutzt. Die in X-MEN – FIRST CLASS ausdifferenzierte Hintergrundgeschichte der späteren Kontrahenten löst die bereits in den ersten Teilen ambivalent gezeichneten Grenzen zwischen Helden und Schurken weitgehend auf.

Die 2014 veröffentlichte, erneut von Bryan Singer inszenierte Zeitreise-Parabel X-MEN – DAYS OF FUTURE PAST schließt in einem weiteren Schritt an die Tradition der gesellschaftskritischen Science-Fiction an, indem eine als dystopisches Was-wäre-wenn-Szenario konstruierte alternative Vergangenheit im Lauf der 1960er und 1970er Jahre in einer

krypto-faschistischen Kontrollgesellschaft resultiert, in der die Mutanten von den Menschen weitgehend ausgelöscht wurden. Zur weiteren Ausgestaltung der im Comic nur innerhalb von zwei Ausgaben angedeuteten möglichen Zukunft wurden zum Film begleitende Internet-Events produziert, die nicht mehr gewöhnlichen Promotion-Infos entsprechen, sondern Erweiterungen der diegetischen Welt darstellen, etwa eine Website, die dem Vorbild realer Verschwörungstheorien entsprechend, Magnetos potentielle Verstrickung in das Kennedy-Attentat zu belegen versucht² und wie bei einem *Whodunit* die verschiedenen Beweise und Theorien dokumentiert, oder ein virales Video, in dem für die in der diegetischen Wirklichkeit später zur Ermordung der Mutanten eingesetzten *Sentinel*-Maschinen im Stil eines hilfreichen technischen Geräts geworben wird.³ Solche Erweiterungen der diegetischen Welt bilden transmediale Paratexte zwischen literarischem Appendix, avancierter Werbung und einem *Alternate Reality Game*, die der in den Filmen bereits vorhandenen navigierbaren Diegese entsprechen, indem unterschiedliche, über diverse mediale Plattformen verstreute Perspektiven auf die Ereignisse des Films eingenommen werden. Ansätze zu einer Reflexion der eigenen Genre-Standards aus dem eigenen Genre heraus, wie sie sich gelegentlich im Western und im Science-Fiction-Film finden, bilden in den X-MEN-Filmen einen festen Bestandteil im Umgang mit den Konventionen der Superhelden-Filme. Die in früheren Superhelden-Filmen als einfache Versatzstücke genutzten Referenzen auf Motive des Science-Fiction-Films werden mit einer gesellschaftskritischen Komponente kombiniert, die unter anderem zur Auflösung der für das Genre sonst charakteristischen Grenzziehungen zwischen Gut und Böse beiträgt.

Aus einer weiter gefassten Perspektive, die neben den von 20th Century Fox produzierten X-MEN-Filmen auch die anderen Marvel-Adaptionen wie den filmischen Kosmos um die Avengers einbezieht, lassen sich die in den neueren Superhelden-Verfilmungen kombinierten Genres nicht mehr eindeutig zuordnen. Den Ausgangspunkt bildet das Science-Fiction-Genre, das Simon Spiegel als einen über das jeweilige Worldbuilding bestimmten fiktional-ästhetischen Modus definiert, in dem verschiedene Subgenres wie der Invasionsfilm, die Space Opera und der Superheldenfilm angesiedelt sein können (vgl. Spiegel 2007: 249). Je nach Interesse und Genrevorlieben lassen sich der mit Elementen des Polit-Thrillers operierende und Anspielungen auf das Design der frühen James-Bond-Filme versehene X-MEN – FIRST CLASS oder auch die wesentlich geradliniger und weniger verspielt angelegten Action-Abenteuer der WOLVERINE-Filme als Hintergrundgeschichte zu den ersten drei Teilen verstehen.

Das den X-MEN-Filmen zu Grunde liegende Prinzip des Mythen-Patchworks, das Elemente unterschiedlicher Genres aufgreift und integriert, adaptiert nicht nur inhaltlich Motive der Comicvorlagen, sondern auch deren erzählerische Strukturen. Diese entsprechen den

² <http://www.thebentbullet.com> (Zugriff: 17.02.2013).

³ <http://www.youtube.com/watch?v=OXgCZJ2ERyo> (Zugriff: 17.02.2013).

Verknüpfungen zwischen einzelnen Comicreihen, und ihre Komplexität ergibt sich nicht mehr aus der standardisierten Umsetzung einer linearen Heldenreise, sondern aus einem Ensemble ausdifferenzierter Figuren und einem Netzwerk von Erzählungen.

4. Betriebsausflug der Superhelden – Die AVENGERS-Filme

Während in der X-MEN-Reihe das Worldbuilding zu einem wesentlichen Teil über das erzählerische Netzwerk funktioniert und die Filme auf der visuellen Ebene über eine gewisse stilistische Geschlossenheit verfügen, findet sich im Kosmos der AVENGERS eine ästhetische Patchwork-Struktur, die Genre-Settings parallel zueinander aufbaut, vergleichbar den Attraktionen in einem Vergnügungspark. Wie sich in einem Themenpark á la Disneyland die Piraten der Karibik unmittelbar neben dem Dornröschenschloss und einer futuristischen Reise in die Tiefen des Weltalls finden können, so stehen in den von Marvel produzierten Filmen IRON MAN (USA 2008), THOR (USA 2011), THE INCREDIBLE HULK (USA 2008) und CAPTAIN AMERICA – THE FIRST AVENGER (USA 2011) unterschiedliche Genre-Settings nebeneinander, die sich nicht mehr alleine mit den ästhetischen und stilistischen Modi des Science-Fiction-Films erfassen lassen. Das Sequel CAPTAIN AMERICA – THE WINTER SOLDIER (USA 2014) integriert beispielsweise Motive und Szenarien der *Conspiracy Thriller* der 1970er Jahre, die wesentlich von der Watergate-Affäre geprägt waren, wie etwa THE THREE DAYS OF THE CONDOR (USA 1975). Diese Bezüge gerade zum letztgenannten Film reichen im CAPTAIN AMERICA-Sequel bis hin zur Besetzung einer Schlüsselrolle mit Robert Redford.⁴

Der für Genre-Zyklen von Knut Hickethier ausgemachte Kreislauf von Entstehung, Stabilisierung, Erschöpfung und Neubildung (vgl. Hickethier 2002: 71) vollzieht sich bei diesen Filmen nicht linear mit dem gesamten Genre, sondern in einigen Fällen zum gleichen Zeitpunkt innerhalb eines diegetischen Universums aus parallel laufenden Filmreihen. In regelmäßigen Abständen versammeln sich deren Protagonisten, gelegentlich unterstützt von einzelnen hervorstechenden Antagonisten, zum gemeinsamen ‚Betriebsausflug‘ in Crossover-Projekten wie Joss Whedons THE AVENGERS. Wenn, der Themenpark-Analogie entsprechend, eine Attraktion nicht mehr genügend Anklang findet, wird sie umgestaltet und vorübergehend ein anderes Areal in den Mittelpunkt gerückt.

Nachdem sich die Neuauflage des von den Universal Studios zurück erworbenen Hulk-Franchise in THE INCREDIBLE HULK als kommerzieller Misserfolg erwies, richtete sich die Aufmerksamkeit der Marvel Studios auf seine ‚Kollegen‘ aus dem Avengers-Team. Isoliert betrachtet entspräche die Mythologie und Ästhetik des Hulk der klassischen *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*-Konstellation, ergänzt um das Motiv des missverstandenen Monsters der klassischen Universal-Horrorfilme: Der hochtalentierte Physiker Bruce Banner verwandelt sich nach einem folgenschweren Unfall bei Wutausbrüchen in einen grünen Koloss, der vom

⁴ Zum *Conspiracy Thriller* siehe auch den Beitrag von Henry M. Taylor in dieser Ausgabe.

Militär gejagt wird und seiner ehemaligen Geliebten Betty Ross, der Tochter seines größten Widersachers, nicht mehr nahe sein kann. Im Zusammenspiel mit den anderen Helden des AVENGERS-Teams verwandelt sich der tragische Charakter jedoch in einen Garanten für *Comic Reliefs*, der die Forderungen des selbstgerechten Gott Loki (Tom Hiddlestone) mit einem präzise gesetzten Fausthieb beantwortet. In THE AVENGERS werden die Regeln des mit dem Hulk verbundenen melodramatischen Horrorfilms also zeitweise außer Kraft gesetzt.

Die auf ihren Hauptdarsteller Robert Downey Jr. zugeschnittenen IRON MAN-Filme entsprechen ästhetisch noch am ehesten einem Science-Fiction-Setting und folgen dem Muster klassischer Superhelden-Erzählungen, beginnend mit der Hintergrundgeschichte über die Konfrontation mit den ‚Schatten der Vergangenheit‘ in IRON MAN 2 bis hin zur verantwortungsvollen Integration des notorischen Einzelgängers in die Gruppe der Avengers. Doch die Erfüllung der Konventionen wird durch den Sarkasmus der Hauptfigur immer wieder konterkariert. Am Ende des ersten Films gibt sich Tony Stark entgegen der etablierten narrativen Konvention der Doppelidentität bei einer Pressekonferenz der Öffentlichkeit als Iron Man zu erkennen. Stereotype Situationen werden von ihm häufiger als solche kenntlich gemacht, und nahezu den gesamten Mittelteil des zweiten IRON MAN-Films (USA 2010) überlässt er den Agenten Nick Fury (Samuel L. Jackson) und Black Widow (Scarlett Johansson), die vergeblich versuchen, ihn für die einige Jahre später in einem eigenen Film realisierte AVENGERS-Initiative anzuheuern.

Der in den 1940er Jahren angesiedelte CAPTAIN AMERICA – THE FIRST AVENGER spitzt die in IRON MAN am Rande vorhandenen selbstreflexiven Ansätze noch weiter zu, indem er ausgehend von einer Mischung aus Kriegs- und Abenteuerfilm die Mediengeschichte der Figur selbst in die Handlung einbezieht. Seiner Funktion als Held der amerikanischen Propaganda im zweiten Weltkrieg gemäß spielt Steve Rogers, alias Captain America (Chris Evans), sich in den tatsächlich existierenden Serials aus den 1940er Jahren gleich selbst und verfügt über seine eigene Comicreihe, die genau dem Erscheinungsbild der realen Comics seiner Erfinder, Jack Kirby und Joe Simon, entsprechen. Dass der im Wettrennen gegen die Nazis in bester Indiana-Jones-Manier gesuchte okkulte *MacGuffin* in der Tat aus einer phantastischen Paralleldimension stammt, bestätigt jedoch weniger die Diegese des einzelnen Films als vielmehr die Vernetzung mit dem einige Monate zuvor gestarteten Fantasy-Spektakel THOR (USA 2011), in dem es den nordischen Gott als *Fish-Out-of-Water* auf die Erde verschlägt.

Das Spiel mit der Zuschauerwahrnehmung gestaltet sich ähnlich doppelcodiert wie im postklassischen Kino, allerdings nicht in Bezug auf filmhistorische Referenzen, sondern auf die Eigengesetzlichkeiten und Idiosynkrasien der im Film adaptierten Comicwelt. Entsprechend informierte Zuschauer werden im Bildhintergrund das Schild des verschollenen Captain America in Tony Starks Labor ausfindig machen oder den von Loki in THE

AVENGERS begehrten Dimensionsschlüssel Tesseract in die Marvel-Mythologie einordnen können, während er für andere Zuschauer ohne weiteres als eine etwas skurrile Version des Hitchcockschen *McGuffins* funktioniert.

Im Unterschied zu den X-MEN-Filmen, die sich trotz aller spielerischen Erweiterungen aus Referenzen an die James Bond-Filme, den japanischen Samurai-Film und den Polit-Thriller, im weitesten Sinne noch in den Grenzbereichen des Science-Fiction-Genres bewegen, verknüpft der AVENGERS-Kosmos auf den ersten Blick scheinbar konträre Genre-Settings, deren Kollision genau jene Form von Ironie ermöglicht, die gewöhnlich in klassischen Genre-Zyklen als Zeichen für deren Erschöpfung gedeutet wurde.

Für die Abstimmung der einzelnen Fiktionen aufeinander sorgen nicht mehr alleine die Narration oder die Ästhetik, sondern wie in einem Rollenspiel-System die Spielregeln des diegetischen Kosmos der Marvel-Comics, die bei Bedarf in einer ludischen Konfrontation verhandelt werden können. Definiert werden die Regeln über die jeweiligen Settings, aus denen sich die entsprechenden Fähigkeiten der Figuren ergeben. Damit sich die Protagonisten überhaupt erst einmal zusammenraufen, müssen sie zuvor wie in einem der zahlreichen *Marvel-Beat'em-Up*-Videospiele gegeneinander antreten. Tony Stark, alias Iron Man, verspottet bei ihrer ersten Begegnung den Donnergott Thor als Laiendarsteller einer Shakespeare-im-Park-Aufführung, und Captain America bekommt von seinen Kollegen mehrfach vorgehalten, dass er nicht mehr zeitgemäß sei.

Während die X-MEN-Filme auf eine Vertiefung der Charaktere durch die Erweiterung ihrer Hintergrundgeschichten und die Erkundung der damit verbundenen *Backstory Wounds* abzielen, konzentrieren sich die von Marvel selbst produzierten Filme weitaus stärker auf visuelle Attraktionen, auf Wortwitz setzende Gags und eine episodische Struktur, die sich eher an der Level-Architektur eines Spiels als an traditionellen Superhelden-Filmen orientiert. Passend zu dieser Plot-Architektur liefern einzelne Videospiele zu CAPTAIN AMERICA und THOR jene Episoden aus dem Mittelteil der Handlung nach, die im Film nur elliptisch angedeutet werden.

Am deutlichsten zeigt sich der – auf ein Spiel mit Genre-Semantiken abzielende – ludonarrative Bauplan in THE AVENGERS, wenn in einer Szene im Bildhintergrund einer der Geheimagenten der Organisation SHIELD einen Retro-Space-Shooter spielt und später der Aufbau des Showdowns in New York exakt dieser überschaubaren Architektur alter Arcade-Spiele entspricht: Mit vereinten Kräften muss das Superhelden-Team die Invasion einer außerirdischen Macht stoppen, die von Thors abtrünnigem Bruder Loki von den Dächern der Wolkenkratzer Manhattans aus orchestriert wird, als handle es sich um das Gerüst, auf dem der Riesenaffe Donkey Kong seinen Kontrahenten Mario mit Fässern bewirft. Bezeichnenderweise folgt nach den ersten Angriffswellen das Äquivalent zu einem Boss-Gegner und wie in einem *Team-Up* von mehreren Spielern gibt es für jeden Superhelden eine besondere Herausforderung, die genau seinem Profil und seinen Talenten ent-

spricht. Nach Abschluss des letzten Levels und der erfolgreichen Abwehr der Alien-Invasion ziehen sich die Superhelden in einer nach dem Abspann versteckten Bonus-Szene, die in ihrer unspektakulären Alltäglichkeit genauso gut aus einer Parodie von Mel Brooks oder dem *Mad Magazine* stammen könnte, zu einem gemeinsamen Imbiss in einem nahe gelegenen libanesischen Restaurant zurück. Ein weiteres Insert während des Abspanns deutet bereits den nächsten möglichen Gegenspieler aus einer Parallelwelt an. Das Wechselspiel zwischen einer neuen Bedrohung und einem selbstironischen Augenzwinkern in diesen beiden Sequenzen signalisiert, dass wenn sich einer der fortlaufenden Zyklen des fiktionalen Kosmos erschöpft haben sollte, jederzeit Modifikationen möglich sind.

Die stärker um Ernsthaftigkeit bemühten X-MEN-Filme nutzen in derartigen Fällen hingegen keine ironische Relativierung, sondern konstruieren neue Handlungsfäden, die wie der Zeitreise-Plot von X-MEN – DAYS OF FUTURE PAST zugleich eine Art Reboot ermöglichen, durch den die Ereignisse des umstrittenen X-MEN – THE LAST STAND (USA 2006) rückgängig gemacht werden können.

5. Fazit - Genre-Assemblage der Meta-Helden

Die Integration unterschiedlicher Genre-Settings innerhalb eines diegetischen Kosmos, entweder nach dem Modell eines verzweigten Mythen-Patchworks wie in der X-MEN-Reihe oder nach der Struktur eines Themenparks wie in den Filmen des Avengers-Franchise, befördert neue Fragestellungen in Hinblick auf Superhelden-Comicverfilmungen jenseits der obligatorischen Heldenreise. Neben Fragen der Adaptionstrategien bezüglich von Figuren und Handlungssegmenten aus dem fünfzig Jahre Comicgeschichte umfassenden Marvel-Archiv erscheinen insbesondere die mit den Filmen verbundenen transmedialen Verknüpfungen interessant. Die Remedialisierung der im Comic initiierten Worldbuilding-Techniken im Film, inklusive der Anschlussstellen für Videospiele und neue auf die Verfilmungen bezogene Comics, bewirkt, dass sich in den Marvel-Filmen die nordische Götterwelt Thors in unmittelbarer Nachbarschaft der Retro-*Serial-Pulp*-Welten von Captain America und der in der TV-Serie AGENTS OF SHIELD fortgesetzten Agenten-Abenteuer um das Team Nick Furys befindet.

Die mit den Film-Franchises verbundenen hermeneutischen Prozesse können daher nicht mehr von einem abgeschlossenen Bedeutungsinhalt ausgehen, sondern sollten vielmehr kulturelle Kontexte im Sinne von Mittells Cluster-Modell einbeziehen. Wie X-MEN – FIRST CLASS und X-MEN – DAYS OF FUTURE PAST verdeutlichen, kann sich der Interpretationsprozess sogar ganz im Sinne der gesellschaftskritischen Science-Fiction in die Filmserien selbst hinein verlagern. Ästhetische und dramaturgische Evaluationsprozesse sollten aus diesem Grund in die Analyse einbezogen werden, da eine rein formalistisch verfahrenende Auslegung die diskursive und kulturelle Dimension der Comicverfilmungen außer Acht lassen würde.

Die Komplexität der neuen Marvel-Comicverfilmungen entsteht nicht aus einem einzelnen Bedeutungsgehalt, sondern vielmehr aus dem diskursiven Zusammenspiel der verschiedenen Figuren und Bausteine, die Bedeutungen implizieren, die von späteren Autorinnen und Autoren weiter ausformuliert werden. Das Ergebnis kann vom verspielten Samurai-Abenteuer in *THE WOLVERINE* bis hin zur düsteren Dystopie von *X-MEN – DAYS OF FUTURE PAST* reichen, die trotz der Personalunion einiger Charaktere und der sich überschneidenden Handlungsräume denkbar unterschiedliche syntaktische Strukturen voraussetzen.

In dieser Hinsicht funktionieren die Comicverfilmungen, sobald die Komponente des Worldbuilding ins Spiel kommt, als Meta-Genre, das die unterschiedlichsten Fiktionen und Genre-Einflüsse aufgreifen und miteinander abgleichen kann. Die Adaptionprozesse beschränken sich nicht mehr auf eine einzelne Vorlage, sondern können wie in einer Game-Adaption weitere Figurenkonzepte und ganze Settings einbeziehen. Durch die *AVENGERS* und die *X-MEN*-Filme haben sich die zuvor als einfache Genre-Derivate behandelten Superhelden-Verfilmungen zu einem rhizomartigen Mythen-Patchwork verdichtet, und die Adaption hat sich zur einer Genre-Assemblage entwickelt.

Über den Autor

PD Dr. habil. Andreas Rauscher, Wissenschaftlicher Mitarbeiter für Filmwissenschaft und Mediendramaturgie an der Johannes-Gutenberg Universität Mainz, Dozent an der FH für Mediendesign Mainz, Ausstellungskurator und freier Journalist. Habilitation über *Spielerische Fiktionen – Transmediale Genrekonzpte in Videospielen* (Marburg 2012). Promotion über *Das Phänomen Star Trek* (Mainz 2003). Mitherausgeber von *Subversion zur Prime-Time - Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft* (3. Auflage, Marburg 2014), *Superhelden zwischen Comic und Film* (München 2007) und *Mythos 007* (Mainz 2007).

Filme

AGENTS OF SHIELD (TV-Serie, USA seit 2013, Idee: Joss Whedon u.a.)

THE AVENGERS (USA 2012, Joss Whedon)

BATMAN (USA/UK 1989, Tim Burton)

BATMAN Returns (BATMANS RÜCKKEHR, USA 1992, Tim Burton)

BATMAN (TV-Serie, USA 1966–1968, Idee: William Dozier)

CAPTAIN AMERICA – THE FIRST AVENGER (USA 2011, Joe Johnston)

CAPTAIN AMERICA – THE WINTER SOLDIER (THE RETURN OF THE FIRST AVENGER, USA 2014, Anthony Russo/Joe Russo u.a.)

CARRIE (CARRIE – DES SATANS JÜNGSTE TOCHTER, USA 1976, Brian De Palma)

GUARDIANS OF THE GALAXY (USA 2014, James Gunn, angekündigt)

THE INCREDIBLE HULK (DER UNGLAUBLICHE HULK, USA 2008, Louis Letterier)

IRON MAN (USA 2008, Jon Favreau)

IRON MAN 2 (USA 2010, Jon Favreau)

SPIDER-MAN (USA 2002, Sam Raimi)

SUPERMAN (USA/UK 1978, Richard Donner)

SUPERMAN II (SUPEMAN II – ALLEIN GEGEN ALLE, USA/UK 1980, Richard Lester)

SUPERMAN III (SUPERMAN III – DER STÄHLERNE BLITZ, UK/USA 1983, Richard Lester)

SUPERMAN IV – THE QUEST FOR PEACE (SUPERMAN IV – DIE WELT AM ABGRUND, UK/USA 1987, Sidney J. Furie)

THOR (USA 2011, Kenneth Branagh)

THE THREE DAYS OF THE CONDOR (DIE DREI TAGE DES CONDOR, USA 1975, Sidney Pollack)

X-MEN (USA 2000, Bryan Singer)

X-MEN 2 (USA 2003, Bryan Singer)

X-MEN – THE LAST STAND (X-MEN – DER LETZTE WIDERSTAND, USA 2006, Brett Ratner)

X-MEN-ORIGINS – WOLVERINE (USA 2009, Gavin Hood)

X-MEN – FIRST CLASS (X-MEN – ERSTE ENTSCHEIDUNG, USA 2011, Matthew Vaughn)

X-MEN – DAYS OF FUTURE PAST (X-MEN – ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT, USA 2014, Bryan Singer)

Literatur

Altman, Rick (1999): *Film / Genre*. London: BFI.

Bartosch, Sebastian (2013): „Genre und Comic.“ In: Kuhn, Markus/Scheidgen, Irina/Weber, Nicola Valeska (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin u.a.: De Gruyter, S. 381-408.

Coogan, Peter (2012): „Genre. Reconstructing the Superhero in All-Star Superman.“ In: Smith, Matthew J./Duncan, Randy (Hg.): *Critical Approaches to Comics. Theories and Methods*. New York: Routledge, S. 203-220.

Coogan, Peter (2006): *Superhero. The Secret Origin of a Genre*. Austin: Monkey Brain Books.

Eco, Umberto (1986): „Der Mythos von Superman.“ In: Ders.: *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt a. M.: Fischer Verl.

Hickethier, Knut (2002): „Genretheorie und Genreanalyse.“ In: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender Verlag, S. 62-96.

- Huston, Shaun (2012): „Comic to Film (and Film to Comics): The Two-Way Street Between Page and Screen.“ In: *PopMatters*: <http://www.popmatters.com/pm/column/157305-from-page-to-screen-and-back-again/>, Zugriff: 29.11.2013.
- Gilmore, James N./Stork, Matthias (Hg., 2014): *Superhero Synergies. Comic Book Characters Go Digital*. New York: Rowman & Littlefield
- Grant, Barry Keith (2007): *Film Genre. From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Press.
- Jenkins, Henry (2007a): „Just Men in Capes?“ In: *Confessions of an Aca-Fan – The Official Weblog of Henry Jenkins*. URL: http://henryjenkins.org/2007/03/just_men_in_capes.html, Zugriff: 17.2.2014.
- Jenkins, Henry (2007b): „Transmedia Storytelling 101.“ In: *Confessions of an Aca-Fan – The Official Weblog of Henry Jenkins*, URL: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html, Zugriff: 17.2.2013.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York Univ. Press.
- McEnteggart, Simon (2010): „Sequelizing the Superhero. Postmillennial Anxiety and Cultural Need.“ In: Jess-Cook, Carolyn/Verevis, Constantine (Hg.): *Second Takes. Critical Approaches to the Film Sequel*. New York: State Univ. of New York Press, S. 171-189.
- Mittell, Jason (2004): *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. London/New York: Routledge.
- Neale, Steve (2000): *Genre and Hollywood*. London u.a.: Routledge.
- Rauscher, Andreas (2012a): „Patchwork-Narrative der Mainstream-Minderheiten. Die X-MEN-Filme im Zeichen des Transmedia Storytelling.“ In: Bachmann, Christian A./Sina, V eronique/Bannhold, Lars (Hg.): *Comics Intermedial*. Bochum: Bachmann Verl., S. 87-102.
- Rauscher, Andreas (2012b): *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen*. Marburg: Sch uren.
- Rauscher, Andreas (2003): „BATMAN“. In: Koebner, Thomas (Hg.): *Filmgenres Science-Fiction*. Stuttgart: Reclam, S. 175-186.
- Schmidt, Oliver (2013): *Hybride R ume. Filmwelten im Hollywood-Kino der Jahrtausendwende*. Marburg: Sch uren.
- Spiegel, Simon (2007): *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg: Sch uren.