

# Autorisierungspraktiken seriellen Erzählens

## Zur Gattungsentwicklung von Superheldencomics

---

FRANK KELLETER UND DANIEL STEIN

### WAS SERIEN TUN

Serielle Erzählungen fordern die Beteiligung ihrer Rezipienten stärker heraus als Werktexte es tun. Schon die enge zeitliche Verschränkung von Produktion und Erstrezeption, aber auch das ständige Erfordernis erneuter finanzieller Investitionen (in Form fortgesetzter Herstellungs- und Kaufentscheidungen) sorgt dafür, dass Zuschauer mehr sind als nur Zuschauer, Leserinnen mehr tun als nur lesen. Publika üben einen traditionell hohen Einfluss auf Inhalt, Ablauf und Form kommerzieller Fortsetzungsgeschichten aus. Oder aus Sicht der Objekte gesprochen: Serien haben einen immanenten Hang zur *Popularisierung*. Sie setzen in großer Zahl kreative Handlungen auf Seiten ihrer Adressaten frei; sie vermehren und diversifizieren kulturschaffende Handlungen.

Dass Serien Kultur *machen* und nicht bloß reflektieren, ist kein neuer Gedanke. Dennoch hat er die Analyse serieller Erzählformen bislang kaum berührt. Offenbar lassen sich populärkulturelle Formate leichter nobilitieren, wenn sie zur Illustration anderer Themen genutzt werden; nennen wir es das »x in y«-Modell der Serienforschung (»Masculinity in *Spider-Man*«, »Intertextuality in *Watchmen*«, »Food in *The Sopranos*« usw.). Aus solchen Fokussierungen lässt sich einiges lernen – über Einzeltexte, über kulturspezifische Topoi, über die Produktion kulturwissenschaftlichen Wissens. Soll Serialitätsforschung aber mehr leisten als eine Ausweitung routinierter Erkenntnisinteressen auf serielle Texte, so stellen sich andere Fragen, etwa nach dem Erzählen in Serie als einer ästhetischen Praxis und ihrer kulturhistorischen Gestaltungskraft. Dabei geht es nicht einfach darum, was mit Serien *getan wird*, noch darum, was sie narratologisch *sind*. Beide Fragen, oft in fachwissenschaftlicher Konkurrenz gestellt, können in der Frage zusammenkommen, was Serien *tun*.

Es geht demnach um Handlungen – von Personen und Texten, von menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren.<sup>1</sup> Das eigendynamische Moment seriellen Erzählens tritt unter solchem Blickwinkel immer deutlicher hervor: seine nicht-intentionale Handlungsmacht (Agency), etwas, das Aktionsmöglichkeiten, Intentionsmöglichkeiten und Identitäten für alle Beteiligten schafft, *something which makes us do things*. Oder tiefer greifend: etwas, das uns im Glauben bestärkt, dass wir mit den Dingen, die wir tun, übereinstimmen.

Insofern Serien Kultur machen, machen sie eine bestimmte Art von Kultur: eine, die den involvierten Akteuren – Produzenten wie Rezipienten, Texten wie Medien – zunehmend fließende Handlungsrollen zur Verfügung stellt. Die Geschichte populärer Serialität kann in diesem Sinn als Geschichte kommunikativer Modernisierung erzählt werden, d.h. als eine Geschichte der zunehmenden Reflexivität und Durchlässigkeit lebensweltlicher und ästhetischer Optionen.<sup>2</sup> Ab einem bestimmten Punkt ist die Unterscheidung zwischen einem Produkt der so genannten Kulturindustrie und einem Fan- oder Amateur-Artefakt dann nicht mehr leicht zu treffen. Heutige Webcomics und andere Eigenproduktionen sind häufig von Anspruch und Ästhetik her kaum noch von lizenzierten Waren zu unterscheiden; umgekehrt machen sich professionelle Comic-Produzenten oft mit dem Selbstverständnis von Fans und Konsumenten an die Arbeit, vor allem bei lang laufenden Serien, die mitunter älter sind als ihre aktuellen menschlichen Akteure.

Die traditionellen Fragen nach der Produktion sozialer Identität (Race, Class, Gender) können auf dieser Ebene vielleicht neu gestellt werden. Zwangsläufig nämlich offenbaren die Selbstidentifikationen populärkultureller Akteursgruppen *Autorisierungskonflikte*. Kommerzielle Massenkommunikation ist per Definition arbeitsteilig und multiauktoral. Sie lässt Zuständigkeiten, Handlungsrollen und Selbstverständnisse in weit stärkerem Maß proliferieren und miteinander in Wettbewerb treten als es die bildungskulturelle Werkkultur mit ihren relativ stabilen Konkurrenzen tut. Derart unbeständige Verhältnisse werfen Fragen nach dem Autorisiert-Sein von ästhetischen Handlungen auf. Von wem oder wovon etwa – und wie – wird über die Legitimität von Fortsetzungen oder Umschreibungen einer bestimmten Serie entschieden? Unterhalb der nur scheinbar eindeutigen Ordnungsmacht von Copyright und Trademark zeigt sich ein reger Austausch unterschiedlichster Aktionsmöglichkeiten.<sup>3</sup> Die daran anschließenden Fragen sollen im Folgenden verhandelt werden: Wie be-

**1** | Zur folgenden Definition von Handlungsmacht als »etwas, das uns Dinge tun lässt« vgl. Latour 2005. Zur theoretischen Begründung »nicht-menschlicher« Akteure vgl. ebenda das Kapitel »Objects too have agency« (63-86).

**2** | Vgl. die Einleitung des vorliegenden Bandes.

**3** | Zur Bedeutung von Copyright und Trademark für amerikanische Superheldencomics vgl. Gaines 1992, Packard 2010.

günstigen, kontrollieren oder kanalisieren professionelle Serienproduzenten die kreativen Partizipationsakte ihrer Adressaten? Wie definieren sie auf diese Weise Professionalität? Wie wird diese Professionalität umgekehrt von ihrem Publikum adressiert? Wie inszenieren sich Serienpublika als produktive oder rezeptive Akteure? Und wie verhalten sich die Serienerzählungen selbst gegenüber ihren menschlichen Akteuren?

Sämtliche dieser Fragen laufen in einer Kernfrage zusammen: Welchen Wandel erfährt die in der Bildungskultur noch ausgesprochen haltbar definierte Unterscheidung Autor/Leser – eine für das neuzeitliche Kulturverständnis fundamentale Opposition – durch populäre Serialität?<sup>4</sup> Weil Comics oft als Vorreiter von Entwicklungen in anderen seriellen Medien auftreten, lohnt es sich, diese Frage anhand amerikanischer Superheldencomics zu stellen. Generelle Aussagen auch für andere Serienformate zumindest der amerikanischen Populärkultur sind zu erwarten.<sup>5</sup> Konkret gilt es zu ermitteln, welche historischen Möglichkeiten es gibt, Comic-Autorschaft auszuüben, und welche populärkulturellen Identitäten dabei von Personen und Artefakten inszeniert, behauptet und verhandelt werden.<sup>6</sup> Dabei steht zu vermuten, dass populäre Serien werkästhetische Autorbegriffe nicht aushebeln, sondern in charakteristischer Weise komplizieren und dynamisieren.

Eine solche Untersuchung operiert in respektvoller Distanz zu Cultural-Studies-Ansätzen. Seit den 1980er Jahren liegen bekanntlich eine Reihe von Studien zur kreativen Tätigkeit von Fans und anderen Publika vor.<sup>7</sup> Ein Großteil dieser Arbeiten, insbesondere aus dem Umfeld der Birmingham Schule, positioniert professionelle Autoren und so genannte Nutzer in relativ deutlicher Opposition zueinander. Die Grundannahme ist, dass Fans und Konsumenten

---

**4** | Zum Begriff Bildungskultur und zur weiteren Differenzierung kultureller Felder in der Moderne vgl. die Einleitung dieses Bandes (im Anschluss an Naremore/Brantlinger 1991).

**5** | Erste Analysen zur Serialität amerikanischer Zeitungscomics finden sich bei Hayward 1997, Kelleter/Stein 2009, Gardner 2012. Zur Serialität von Superheldencomics siehe Wüllner 2010.

**6** | In der Forschung werden Fragen nach Comic-Autorschaft meist mit Blick auf literarisch ambitionierte Comics, nicht Superheldencomics gestellt (vgl. die Sektion »Authorizing Comics« in Williams/Lyons 2010 über Art Spiegelman und Chris Ware); die Interaktionen von professionellen Akteuren und Amateuren spielt dabei selten eine Rolle. Zur Theorie und Geschichte von Comic-Autorschaft in den USA vgl. Brooker 2000, Duncan/Smith 2009, Stein 2009, Gabilliet 2010. Zum Zusammenhang von Autorschaft und Autorität siehe Donovan et al. 2008; gute Einführungen in die Autorschaftstheorie liefern Jannidis et al. 1999, Detering 2002.

**7** | Siehe beispielhaft Jenkins' Untersuchungen zu »participatory cultures« und Fan Fiction (1992; 2006a).

auf serielle Angebote vergleichsweise souverän reagieren. Diese Annahme (mit ihrer dezidierten Unterscheidung von Produktion und Rezeption) verrät fraglos einiges über das anti-hegemoniale Selbstverständnis der Cultural Studies, kann jedoch unterschiedliche ideologische Verpflichtungen beinhalten.<sup>8</sup> Gemein ist allen Varianten, dass sie den Popularisierungsprozess seriellen Erzählens selbst populistisch lesen (und teilweise auch betreiben), d.h. mit normativer Privilegierung der Fan- oder Nutzer-Perspektive als einer eigenschöpferischen oder eigensinnigen Praxis. Die bildungskulturelle Aufspaltung von Autor- und Leserrollen wird hier gewissermaßen als Dichotomie von Produzent/Nutzer neu bestätigt, wobei die Wertigkeit der Begriffe ausgetauscht ist (am drastischsten sicherlich in Stuart Halls Gegenüberstellung von »the people versus the power bloc« [1981]).

Die nachfolgenden Ausführungen übernehmen von diesen Ansätzen die wichtige Einsicht in den Handlungscharakter aller Populärkultur. Versuche, die kulturelle Arbeit populärer Serien allein an autorisierten Erzähl- und Produktionsstrukturen oder exklusiven Textzugehörigkeiten festzumachen, verfehlen mit Sicherheit einiges, was hier geschieht. Gleichwohl erscheinen die populistischen Prämissen der Cultural Studies fragwürdig, d.h. einerseits die wertbefrachtete, gern wiederholte Definition von Populärkultur als »Kultur für das Volk, gemacht vom Volk«; andererseits die tief sitzende Annahme, der kommerzielle Charakter populärer Produkte stünde in Widerspruch zu ihrer enormen Vernetzungsoffenheit.<sup>9</sup> Solche Populismen erschweren trotz ihrer praxeologi-

---

**8** | Fiske (1989) und die Birmingham Schule z.B. imaginieren populäre Nutzer vornehmlich als subversive Leser, die sich kapitalistische Waren für die eigenen widerständigen, heißt: implizit antikapitalistischen Zwecke aneignen und umdeuten. Demgegenüber neigen die American Cultural Studies der 1980er und 1990er Jahre dazu, populäre Rezeptionen im Rahmen eines progressivistischen, bisweilen neoromantischen Demokratieverständnisses zu theoretisieren; sie sind somit weniger an »resistance« als an der Graswurzel-Vitalität gewöhnlicher Bürger interessiert. Jenkins' Begriff der »participatory culture« etwa deutet Popularisierung unumwunden (und unumwunden positiv) als Demokratisierung, was den Erfolg derartiger Beschreibungen in amerikanischen Theorieumfeldern erklären hilft (vgl. Kapitelüberschriften in Jenkins 2006b: »Quentin Tarantino's *Star Wars*? Grassroots Creativity Meets the Media Industry«, »Photoshop for Democracy: The New Relationship between Politics and Popular Culture«).

**9** | Die erste Definition, einem Abraham-Lincoln-Zitat verdächtig nahe, unterschlägt nicht nur die Eigendynamik ästhetischer Praxis, sondern rechnet ästhetische Praxis exklusiv personell zu. In grundsätzlich demokratischer Manier geht sie davon aus, dass individuelle Interessen sich selbst transparent und einer freien Entscheidung fähig sind. Der Antagonismus von Geld und Geist (oder Geld und Volk) wiederum ist in einer marxistischen Semantik auf Anhieb einleuchtend. In beiden Fällen kann gefragt werden, ob sich solche Kohärenzeffekte auch deshalb einstellen, weil marxistische und demo-

schen Grundierung ein Verständnis davon, wie populäre Serien in modernen Mediengesellschaften soziale Identitäten mobilisieren, und zwar ohne direkte auktoriale oder institutionelle Steuerung. Im Feld populärer Produktionen und Rezeptionen gibt es offensichtlich kein Central Management. Für eine Theorie populärer Serialität bietet sich deshalb an, von der Vorstellung hauptverantwortlicher Intentionen und Akteursgruppen abzurücken, ohne die Einsicht in den Praxischarakter populärer Ästhetik aufzugeben. Man kann dies tun, indem man die – oft selbst populärkulturell gefärbte – Vorstellung einer personalen, ökonomischen oder medialen Zentralagentur durch die Vorstellung eines entwicklungsfähigen Netzwerkes aus agierenden Personen, Formen und Medien (menschlichen, narrativen und apparativen Akteuren) ersetzt: eines evolutionären Systems »Populäre Kultur«, das seinen Beteiligten Rollen anbietet und Intentionen wie Identitäten zur Verfügung stellt.<sup>10</sup>

## WAS AMERIKANISCHE SUPERHELDENCOMICS TUN

Die Identifikation sich distinguierender Personengruppen und ihrer kommunizierten Interessen ergibt noch keine Beschreibung populärkultureller Autorisierungskonflikte. Vielmehr ist nachzuzeichnen, welche auktorialen Handlungsmöglichkeiten durch welche Interaktionen geschaffen und stabilisiert werden. Der vorliegende Beitrag rekonstruiert Praktiken, mit denen der eigentlich unwahrscheinliche Status der Autorschaft für standardisierte und arbeitsteilige Serienerzählungen seit den 1960er Jahren behauptet, markiert, zugeschrieben oder ausgeübt wird. Der Fokus liegt auf dem Austausch produktiver, d.h. text- und bilderzeugender Handlungen, so wie er über Comic-Hefte, Editorials, Leserbriefe und Fanzines (also professionelle und amateurhafte Selbstbeschreibungen) sowie über die ästhetische Arbeit der Comic-Serien selbst zugänglich ist (also darüber, wie eine Serie sich als Serie thematisiert und entfaltet).

US-amerikanische Superheldencomics eignen sich für eine solche Untersuchung besonders gut, weil die Durchlässigkeit kulturindustrieller und kon-

---

kratische Ideologien ihrerseits in enger historischer Beziehung zu populärkulturellen Erzählgenres stehen.

**10** | Mikroskopische Akteur-Netzwerk-Analysen scheinen in diesem Sinn mit einer makroskopischen Systemtheorie populärer Kultur (Stäheli 2005, Huck/Zorn 2007) vereinbar. Eine solch kontraintuitive Konstruktion würde persönliche Intentionen oder institutionelle Motive weder als transparente Ursachen behandeln noch als Ordnungsillusionen entlarven, sondern auf ihre empirische Beteiligung an der Herstellung folgenreicher Selbstreferenzen befragen. Die Dekuvrierungsrhetorik zahlreicher feldtheoretischer Modelle nach Bourdieu schiene überwindbar (vgl. Lopes 2009, mit Abstrichen Gabilliet 2010).

sumseitiger Handlungen in diesem Genre traditionell hoch ist und Autorchaftsdebatten entsprechend explizit geführt werden. Die Figuren Batman und Spider-Man bieten sich zum Vergleich an, weil ihr Ursprung in unterschiedliche Epochen fällt, weil sie von konkurrierenden Verlagen (DC und Marvel) publiziert werden und weil sie besonders intensive Autorisierungskonflikte hervorgebracht haben.<sup>11</sup> Dabei ist es kaum möglich, die komplette Gattungsentwicklung zu beschreiben; stattdessen sollen drei längere Umbruchphasen skizziert werden (ca. 1962-1968, ca. 1984-1993, ca. 2001-2008), für die sich ein Wandel sowohl der vorherrschenden Serialisierungspraktiken als auch der vorherrschenden Autorisierungspraktiken feststellen lässt.<sup>12</sup>

Mit diesem Entwicklungsmodell lässt sich die serielle Gattungsgenese von linearen narrativen Welten über parallele und konvergierende Multiversen zu den so genannten Metaversen der Gegenwart nachverfolgen.<sup>13</sup> Lineare Serialität zeichnet sich idealtypisch durch professionell hergestellte Serien mit einfachen Episoden- oder Fortsetzungsstrukturen aus, die sich gegen kreative Aneignung durch ihre Adressaten weitgehend abzuschließen versuchen. Multilineare Serialität bezeichnet im Idealtyp parallele und überlappende, oft medienübergreifend organisierte und mit narrativem Gedächtnis ausgestattete serielle Universen, die durch professionelle und zunehmend auch nicht-professionelle Akteure produziert werden. Metaversen schließlich unterstützen eine konnektionistische (oder wuchernde) Serialität: eine unübersichtliche Verflechtung

---

**11** | Geschlecht und ethnische Identität beider Superhelden spiegeln die dominanten Figurenmuster der Gattung; zur Marginalisierung weiblicher und nicht-weißer Superheldenfiguren vgl. Brown 2001, Robinson 2004.

**12** | Der Begriff der Gattung beschreibt dabei das Ergebnis wiederholt variierender Selbstbezugnahmen von Erzähltexten, kein vorgängiges oder beständiges thematisches Reservoir. Zum Superheldencomic als Genre siehe Coogan 2006, Ditschke/Anhut 2009; zum Gattungsbegriff vgl. Frow 2006: 11.

**13** | Diese dreistufige Unterteilung ist nicht deckungsgleich mit Fan-Epochisierungen wie »Golden Age«, »Silver Age« und »Bronze Age« (weitere Vorschläge bei Duncan/Smith 2009, Jenkins 2009, Gabilliet 2010). Statt auf Zäsuren liegt die Betonung auf der Evolution aufeinander bezogener Autorisierungs- und Serialitätspraktiken. Damit rückt die identifizierte Abfolge näher an Entwicklungsmodelle anderer serieller Medien wie z.B. TVI, TVII und TVIII (Ellis 2000, mit TVI als »scarcity« von Auswahlmöglichkeiten ab 1930, TVII als »availability« durch Deregulierung ab 1980, TVIII als »choice« durch Fragmentierung der Märkte und Interaktivität des Konsums) oder dem ebenfalls dreiteiligen Phasenmodell des amerikanischen Fernsehens bei Lotz 2007 (»network era«, 1952-1985; »multi-channel transition«, 1985-2005; »post-network era« seit 2005). Es steht zu vermuten, dass sich ähnliche Dynamiken auch für andere Serienformen und Medien feststellen lassen, allerdings nicht zeitgleich, sondern vom Stand serieller Differenzierung im jeweiligen Medium abhängig: ein Indiz für die Eigendynamik dieses Prozesses.

unterschiedlichster serieller Universen, zunehmend in elektronischen Medien durch selbstorganisierte oder semi-professionelle Akteure. Das Ergebnis sind serielle Proliferationen, die sich nur schwer auf traditionelle Weise legitimieren oder kontrollieren lassen, weil sie auf verschiedene Medien oder uneindeutig autorisierte, wenngleich global vernetzte Akteursgruppen verteilt sind. Auf den Gesamtkontext einer Serie bezogen, erfüllen Metaversen oft Kommentar- und Ordnungsfunktionen, die das serielle Universum einerseits ausweiten und komplizieren, andererseits Komplexitätsreduktion auf einem höheren Reflektionsniveau leisten, z.B. dadurch, dass Geschichten über die Produktion und Rezeption einer Serienfigur nun zum integralen Bestandteil der Serie selbst werden. Das Wissen *über* Batman geht auf diese Weise in die kulturelle Arbeit *von* Batman-Serien ein.<sup>14</sup>

## LINEARE SERIALITÄT

Comics wie *Superman* und *Batman* besaßen Ende der 1930er Jahre noch kein narratives Gedächtnis. Beide Serien konzentrierten sich auf abgeschlossene Einzelepisoden, die die eigene Seriengeschichte kaum reflektierten. Dies korrelierte mit einer bestimmten Praxis der Autorennennung: Bis Ende der 1960er Jahre wurden Batman-Comics (in den Heften *Detective Comics* und *Batman*) allein unter dem Namen Bob Kane veröffentlicht, obwohl sie in Wirklichkeit multiauktoral hergestellt wurden. Der Autorname im Serienheft fungierte damit als Label.<sup>15</sup> Doch damit nicht genug: DC Comics (damals noch National Allied Publications) inszenierte Bob Kane als einen Schöpferautor, dessen Urheberchaft und monatliche Erneuerung des Superhelden von einzigartiger Kreativität zeugte. So wurde Kane den Lesern des *Batman*-Hefts 1 (Frühjahr 1940) als »creator of THE BATMAN« vorgestellt, und das nicht nur in dem Sinn, dass er die Figur erfunden habe, sondern als Künstler (»artist«), der, so der biografische Begleittext, kein »copyist« sei, sondern ein Werk von »definite originality« (n.pag.) geschaffen habe. Am Anfang der Superheldengattung steht damit ein Autorisierungskonflikt, der nach Umberto Eco charakteristisch für das Kunstverständnis der Moderne mit ihrem (romantischen) Ursprungsgedanken des

**14** | Vgl. Parkin 2009: 13-22. Das hier vorgeschlagene Entwicklungsmodell könnte damit einmal selbst zu einem Akteur in Batman- und Spider-Man-Metaversen werden. Entsprechend offen darf es sich zur Aufgabe der Komplexitätsreduktion bekennen. Zur »kulturellen Arbeit« von populären Serien siehe Kelleter 2012b.

**15** | Laut Brooker (2000: 52) wurde Kane schon bei der zweiten und dritten Folge durch andere Zeichner ersetzt, wenn auch nur vorübergehend. *Superman* begann als Koproduktion von Jerry Siegel (Schreiber) und Joe Shuster (Zeichner), wurde bald aber auch von anderen Personen produziert. Zum Konzept des Autor-Labels siehe Niefanger 2002.



Künstlergenies ist: Wer kann als originärer Schöpfer eines neuen Figurentypus gelten, und wer muss sich mit der Rolle des Kopisten abfinden?<sup>16</sup>

Die Inszenierung des Comic-Autors als Schöpfer geht mit einer nachgerade normativen Bestimmung populärkultureller Leserrollen einher. Die direkte Ansprache der Leser in *Batman* 1 ist in diesem Zusammenhang auffallend: »Meet the Artist!«, offeriert der Titel des biografischen Begleittextes. Der erste Satz wiederholt diese Einladung – »Readers, meet Bob Kane« – und bietet den so Angesprochenen alsbald eine Rolle als »many fervent fans« an. Die fotografische Darstellung des Künstlers bei der Arbeit sowie Kanes Blick in die Kamera verstärken den Eindruck, dass hier ein Verhältnis zwischen Autor (als Schöpfer und Künstler) und Lesern behauptet wird, das aus dem Bereich werkästhetischer Produktion nicht unbekannt ist.<sup>17</sup> Interessant allerdings ist neben der in bildungskulturellen Kontexten eher seltenen Ansprache im Plural (»readers«), dass wir es mit einem biografischen, nicht autobiografischen Text zu tun haben. Der Unterzeichner des Artikels ist »The Editor«, offensichtlich ein Pars pro Toto, denn der Text spricht ebenfalls in der ersten Person Plural: »we induced Bob to sit down at a typewriter and dash off a few pertinent facts about his life« (ein autobiografischer Anspruch ist somit nur indirekt gegeben und die Kommunikation mit dem Autor vom saloppen Ton kollektiver Leseransprache kaum unterschieden). Dieses »wir« wird nie aufgeschlüsselt; es scheint auf eine Gruppe von Redakteuren, Herausgebern und/oder Verlagschefs zu verweisen, die den Künstler Bob Kane protegieren. Hinter der Inszenierung einer singulären Schöpferperson bleibt somit der multiauktoriale Produktionsprozess – sowie der Anspruch auf Massenadressiertheit – deutlich erkennbar.

Erst in den 1960er Jahren bricht bei DC die Fiktion auktorialer Einheit auf, und zwar aufgrund eines Kommunikationsprozesses, an dem professionelle Produzenten genauso beteiligt sind wie Leser und die Comic-Hefte selbst. Der Vernetzungscharakter seriellen Erzählens zeigt sich dabei an der Tatsache, dass der Einbezug immer weiterer Akteure nicht nur die Hierarchien des Produktionsfeldes ausdifferenziert, sondern neue Aktionsmöglichkeiten für die Superheldengattung selbst schafft. Die Entstehung innovativer Heldentypen (als Konkurrenzentwürfe zu etablierten Figuren) steht in Wechselbeziehung zu den Aktivitäten von Rezipienten, die nun beginnen, Leserbriefe zu schreiben, Fanclubs zu gründen und eigene Autoritätsansprüche zu erheben (etwa über die Interpretation der Seriengeschichte, über Fortsetzungsmöglichkeiten oder über die Bedeutung einzelner Autoren).

DCs Hauptkonkurrent, der Marvel-Verlag, reagiert auf die beschriebenen Autorenlabel mit einer offensiven Propagierung multipler und selbstbewusst populärkultureller Autorschaft. Vieles davon ist schon im allerersten Spider-

16 | Vgl. Eco 1990: 83-84.

17 | Vgl. Caduff 2007.



Man-Auftritt in *Amazing Fantasy* 15 (Aug. 1962) erkennbar. Statt einheitliche auktoriale Zuständigkeit zu behaupten, macht der Comic-Text überhaupt keine Unterscheidung zwischen Autor, Redakteur und Erzähler. Auf dem Titelblatt wird eine »message from the editor« angekündigt, doch es bleibt unklar, ob sich diese Ankündigung auf die tatsächliche Meldung auf der »Fan Page« weiter hinten im Heft (zu Publikationsfragen) bezieht oder ob sie die Einführungsworte zum »new amazing Spider-Man« auf der ersten Seite betrifft (n.pag). So oder so setzt *Spider-Man* mit einer direkten »message to you from the editor« ein, die sich bezeichnenderweise in den gelben Erzählkästchen des Comics befindet, also dort, wo eigentlich der Erzähler sprechen sollte. Entsprechend signaturhaft sind die Autornamen Stan Lee und S. Ditko handschriftlich auf der ersten Seite des Erzähltextes verzeichnet. Die Gleichung Redakteur = Autor(en) = Erzähler wird nochmals vom Ton der entsprechenden Passagen ratifiziert, bei denen es sich ebenfalls um direkte Leseradressen handelt. Äußerst unverhohlen sprechen die Erzähler-Redakteure hier mit der Stimme kulturindustrieller Produzenten, die als Verkäufer agieren und ihr eigenes Produkt anpreisen: »we in the comic mag business«. Darüber hinaus unterstreicht das erste Panel die kommerzielle Grundierung der zu erwartenden Innovationen, indem es die Besonderheit der neuen Figur ausdrücklich als die Besonderheit einer Ware exponiert, die sich von konkurrierenden Superhelden abhebt: »they're a dime a dozen! But, we think you may find our *Spiderman* just a bit ... different!«. <sup>18</sup>

Aus welchem Rollenverständnis heraus wird hier gesprochen? Sicher aus keiner werkästhetischen Autorrolle mehr, nicht einmal in ihrer kommerziellen Zitat-Variante. Der Begriff des »creator«, unter dem Bob Kane bei DC auftritt, taucht nirgends auf. Der rasche Erfolg des Spider-Man als Alternativmodell unter den »long underwear characters« (wie es gleichermaßen genüsslich wie selbstreferentiell in der Eröffnungsgeschichte heißt) mag hiermit zusammenhängen. In Ikonografie und Handlung freimütig trivial und grell, ist Spider-Man kein getriebener Vigilante wie Batman und auch kein außerirdischer Verfechter des Guten wie Superman, sondern ein Teenager. Damit gleicht er den meisten seiner empirischen Leser und verrät zugleich etwas über den von Marvel konstruierten impliziten Leser dieses neuen Heldentypus: Parker ist ein von Selbstzweifeln geplagter Außenseiter, ein nervöser Superheld, der

---

**18** | Die in der Formulierung »just a bit different« angelegte Spannung zwischen Zitat und Innovation – ein grundlegendes Merkmal allen seriellen Erzählens – drückt sich auch in der Cover-Gestaltung von *Amazing Fantasy* 15 aus. Zu sehen ist ein sich von rechts ins Bild schwingender Spider-Man, der über den Hochhausschluchten New Yorks einen Schurken unter dem Arm trägt. Dieses Cover lässt sich als Bildverweis sowohl auf das *Detective Comics*-Heft 27 (Mai 1939) lesen, in dem Batman eingeführt wird, als auch auf das erste *Batman*-Heft: Auf beiden Titelbildern hangelt sich Batman (im zweiten Fall mit seinem Teenage Sidekick Robin) auf ähnliche Weise durchs Bild.

sich mit Alltagsproblemen herumschlägt, die weit näher an der Lebenswelt der vermuteten Leser liegen als die Ereignisse in Gotham und Metropolis. Dieser neue Heldentyp, seiner selbst unsicher und doch lautstark, mit betont kritzigem Lettering eingeführt, korrespondiert auch mit dem Selbstverständnis eines aufstrebenden populärkulturellen Konkurrenzunternehmens, das sich gegen einen etablierten Marktführer in Position bringt. Das erfordert eine neue Form der Autorisierung: Gegenüber Bob Kanes nicht immer nur scherzhaft mit werkästhetischen Konnotationen spielendem Künstleranspruch entwirft Marvel eine Vision kollektiv-verschworener Autorschaft, die ein ganzes Ensemble von Schreibern, Zeichnern, Koloristen und sogar Sekretärinnen unter dem Dach des so genannten »Marvel Bullpen« vereint.<sup>19</sup> Heldentypen und Autorbegriffe gehen offenbar auseinander hervor: Eine mythische Figur wie Batman verlangt nach einem halbwegs mythisierten Autor (Kane als Schöpfer), während ein eher alltäglicher Superheld wie Spider-Man ein alltäglicheres Bild von Autorschaft (das Bullpen als Ort kameradschaftlicher Zusammenarbeit) hervorbringt.

Die Leser des Spider-Man wiederum finden sich in einem intim konnotierten Vertrauensverhältnis zu den Produzenten der Serie wieder. Stan Lee spricht sie in der Kolumne »Stan's Soapbox« (ab Juni 1967) konsequent direkt an und fordert sie wiederholt zur Mitarbeit an der Serie auf: »[S]ince it's YOU who are the true editors of Marveldom, it's time for another impassioned poll«, heißt es im September 1967 in Reaktion auf den Wunsch einiger Leserbriefschreiber, die Marvel-Helden sollten sich den gesellschaftspolitischen Fragen der Zeit stellen (Lee 2009: 7). Passionierten Lesern wird somit offiziell (d.h. auf dem Papier) ein Mitspracherecht eingeräumt; sie werden als Teilhaber, ja sogar als die wahren Herausgeber der Comics bezeichnet.<sup>20</sup> Einen Monat später, im Oktober 1967, erklärt Lee:

---

**19** | Im *Fantastic Four Annual 7* (Nov. 1969) werden Fotos von Marvel-Mitarbeitern abgedruckt und mit folgenden Worten (in Comic-Schrift und Rahmen) überschrieben: »Because You Demanded It! Here's a veritable rogues' gallery of candid photos, featuring just about everybody in the whole blamed bullpen!« (N.pag.) Die Mitarbeiter werden namentlich vorgestellt und mit Spitznamen versehen, die ihre Funktion innerhalb des Betriebs sowie die enge Verbundenheit zwischen Produktion und Produkt beschreiben: Stan Lee ist »Marvel's Madcap Monarch«; Neil Adams ist »X-Men Artist X-traordinary«; Sal Buscema ist »Honorary Avenger«.

**20** | In *Luke Cage, Powerman 39* (Jan. 1977) versichert Lee (wohl weil es notwendig ist): »We actually do read every letter you send. We listen to your comments. We write and draw our books according to what you – the real editors of Marvel Comics – want to see.« (N.pag.) Vgl. Pustz: »The idea that fans – as editors in absentia – and professionals were creating the comics together was central to Marvel's rhetoric.« (1999: 167)

Many of you unsung heroes have written to ask how we really feel about our own mags. [...] Well, just for the record, Charlie, we BELIEVE in our swingin' superheroes! We created them - we live with their adventures - their hangups - almost 24 hours a day. We know 'em as well as we know our families. (Lee 2009: 8)

Durch Anteilnahme am Marvel-Universum können Leser demnach selbst zu Helden innerhalb dieser – nun doch sehr ausgeweiteten – Erzählwelt werden. Die Leserbriefe, die ab Ende der 1950er Jahre in den Superheldenheften abgedruckt werden, ermöglichen einen publizistischen Diskurs *in* Serienheften *über* Serieninhalte, der rasch zu Auseinandersetzungen über Rollenverteilungen und Zuständigkeiten in dieser neuen Kommunikationsform führt. Insofern scheint weniger die Frage nach dem Was und Warum einzelner Leserbriefe und ihrer Verfasser lohnenswert als die Frage danach, welche Handlungsmöglichkeiten durch Leserbriefe geschaffen werden. Sobald der Austausch zwischen Produzenten und Lesern nämlich zu einem integralen Bestandteil der Superheldencomics wird, wandeln sich auch die Rollen des Comic-Autors, des Redakteurs, des typischen Comic-Lesers usw. War der »Editor«, der den ersten Auftritt des Spider-Man in *Amazing Fantasy* 15 ankündigte, noch anonym, fordern Leserbriefe nun bald Auskunft über die persönlichen Überzeugungen und Intentionen der Marvel-Autoren. In voller Unterstützung der von Marvel forcierten Aufhebung aller Unterschiede zwischen Produzent, Erzähler, empirischem und implizitem Autor entsteht dabei ein Diskurs, der parallel zu den Comic-Geschichten verläuft und (personale) Hauptakteure benennt.

Mehr noch: Stan Lees Aussagen als Redakteur suggerieren ein enges, gleichsam partnerschaftliches Verhältnis sogar zwischen Autoren und Figuren. Wenn sich Leser an diesem Spiel beteiligen, so geschieht dies offenbar nicht, weil sie Realität und Erzählung miteinander verwechseln; vielmehr verstehen sie (in den Worten Jared Gardners), dass sie eine populärkulturelle Rolle zu spielen haben. Die offensive Vermischung der Grenzen zwischen Produzenten, Konsumenten und fiktionalen Charakteren arbeitet hier an der Aufführung einer großen Gemeinschaft, die prinzipiell allen offen steht, in der aber auch jeder Teilnehmer (wie in einer Familie) einen eigenen Platz auszufüllen hat. Autorisierungskonflikte sind vorprogrammiert, stabilisieren dank konstanter Reproduktion aber das Gesamtsystem.<sup>21</sup>

**21** | Zum Verhältnis von Realität, Erzählung und Rollenspiel vgl. Gardner 2011. Fanclubs sollen Leser ebenfalls an einzelne Serien binden und ihre kreativen Aktivitäten bündeln. DC gründete schon in den 1940er Jahren den Fanclub Supermen of America; Marvel rief 1964 die Merry Marvel Marching Society ins Leben (ab 1969 Marvelmania International und ab 1971 FOOM). Der Leser David Coleman schrieb in *Amazing Spider-Man* 5 (Okt. 1963): »I want to start a Spider-Man Fan Club to promote him. [...] There are many projects in planning, as an opinion page, a Spider-Man Fan Club book, and a

Das familiäre, fast religiöse (»we BELIEVE«) Verhältnis der Marvel-Produzenten zu ihren Figuren korreliert mit Leserbriefen, die ähnliche Bindungen ausstellen.<sup>22</sup> Auf Produktionsebene wird hier ein Element eingeführt, das Leser dankbar aufnehmen (und ernst nehmen) sollen: der Aufruf, sich aktiv mit den Abenteuern und Problemen der Superhelden zu beschäftigen, sie – den Marvel-Produzenten gleich – rund um die Uhr bei sich zu tragen und sie als Familienmitglieder willkommen zu heißen. In vielen Fällen bringt das Leserbriefe hervor, die voll emotional gefärbten Lobes sind. Oft wird aber auch Kritik geäußert und – im berechtigten Vertrauen auf die gleichermaßen belebende wie stabilisierende Wirkung solch kontrollierter Debatten – abgedruckt. So schickt Don Foote einen Brief an Stan Lee und Steve Ditko, der in *Amazing Spider-Man* 10 (März 1964) erscheint:

Dear Stan and Steve, [...] SPIDER-MAN #6 started off with a fine cover. For one, I hate those ugly word balloons on most of your covers. I'm glad you didn't have one on this issue. The action and art was very good all through the story, but there is the poor paneling that dulls some of it. Back in the forties, you were masters at »staggered panels« – wha' happen? If a panel is designed to fit the scene, it makes that particular panel much more exciting. Please try this out soon.

Lee antwortet:

Good suggestion, Don, but staggered panels have never really appealed to us. We feel the interest and excitement should come from the drawing itself, rather than the shape of the panel borders. [...] But, what do our BOSSES say? (Namely – YOU, the readers!) (N.pag.)

Auf Seiten des Leserdiskurses zeigen sich hier relativ diffuse und wertende Begrifflichkeiten (»fine«, »hate«, »ugly«, »very good«, »poor«, »dull«, »exciting«), zugleich aber auch ein artikuliertes Wissen über die Seriengeschichte (»back

---

member sheet.« Interessanterweise gleichen diese Pläne dem ersten offiziellen Marvel Fanclub und wurden von den Herausgebern des Heftes ausdrücklich gebilligt: »You've got our blessing, Davey boy – just so long as YOU handle the mail and not US!« (N.pag.).

**22** | Bei der Auswertung von Leserbriefen muss berücksichtigt werden, dass unklar ist, nach welchen Kriterien und aus welchen Motiven sie publiziert wurden. Es ist immer möglich, dass einzelne Briefe erfunden wurden, um spezifische Diskussionen anzustoßen oder in bestimmte Bahnen zu lenken. Dazu Barker: »[L]etters are selected, and often for early editions solicited or ghostwritten. They are not produced by some ›natural sampling‹ of readers' responses. [...] They are a part of the self-image of the comic. They present that self-image, and help to encourage the right kind of future response from readers.« (1989: 47)

in the forties«). Letzteres legitimiert die persönliche Bitte an »dear Stan and Steve«, Änderungen in der formalen Gestaltung zukünftiger Episoden vorzunehmen: »Please try this out soon.« Auf Seiten der persönlich angesprochenen Herausgeber finden sich ebenfalls subjektive Wertungen (»never appealed to us«, »we feel«, »should«), aber auch die explizit – und sicherlich kalkuliert – ausgestellte Bereitschaft, mit den Lesern über Ästhetik und Fortgang der Serie zu verhandeln: »But, what do our BOSSES say? (Namely – YOU, the readers!)«. Fans werden persönlich angesprochen (»Don«) und gleichzeitig als Arbeitgeber bezeichnet, die das Marvel-Personal zu neuen Höchstleistungen animieren sollen. Die Comic-Texter und Zeichner vergangener Dekaden finden sich im Briefwechsel dagegen als »Masters« einer künstlerischen Traditionslinie wertgeschätzt. Insgesamt weicht die klassische Autor/Leser-Unterscheidung einem weitaus dynamischeren (d.h. relativ flexibel besetzbaren) Geflecht aus Rollen und Positionen, das zumindest auf Diskursebene vielfältiger segmentiert ist (d.h. zahlreichere, aber flachere Hierarchien aufweist) als in der bildungskulturellen Werkästhetik.

Zur gleichen Zeit werden die Batman-Comics immer noch unter dem Autor-Label »Bob Kane« publiziert; andere Serien enthalten oft überhaupt keine Autorennennung. Doch auch hier entfaltet die Einführung der Leserbriefseiten ihre Wirkung: DC-Leser versuchen nun, das Label durch die Unterscheidung individueller Erzähl- und Zeichenstile zu entschlüsseln. Die Ergebnisse ihrer Nachforschungen teilen sie in Leserbriefen mit und diskutieren ihre Vermutungen in neu gegründeten Fanzines, die abseits industriell eingerichteter Foren agieren.<sup>23</sup> Popularisierung durch serielles Erzählen heißt hier: Bedürfnis nach

---

**23** | Ein Leser der *Hawkman*-Serie schreibt in *Brave and Bold* 35 (Feb. 1961): »[Hawkman's] new, up-to-date version is great; thanks to Gardner Fox and Joe Kubert. And, while we're on the subject of names, how 'bout keeping the author and writer's name on the title page of each story? Quite a large amount of fans like to know who's behind the characters.« (Ron Haydock, zit. Schelly 1999: 31) Weitere Beispiele lassen sich in den Leserbriefseiten der *Batman*-Hefte ab Nummer 125 (Aug. 1959) und *Detective Comics* ab Nummer 327 (Mai 1964) finden. Brooker zufolge fördern Herausgeber solche Spekulationen, weil die »cultivation of the ›authorship‹ discourse« (2000: 252) der Leserbindung diene. Belege sind Zuschriften wie diese: »After reading ›Raid of the Rocketeers‹ in the February *Batman* I'm sure a new writer has joined the *Batman* bullpen. The style of writing is completely different from either Fox, Herron, or Broome, the three mainstays. It might be the veteran Bill Finger, but I doubt it. [...] My guess for the authorship is Nelson Bridwell, our man on the inside.« Die Antwort darauf – »An interesting deduction, but it laid an egg. The real *hatching* job was done by the follow-up correspondent« – und der folgende Brief sind ebenfalls typisch: »Guess the author, eh? Well, I have some sneaky suspicions but I'll go about it in a scientific manner. Since it's not Fox, Finger, Broome, or Herron, it would have to be either Kanigher, Hamilton, or Drake.« (Mike Friedrich und

imaginärer Gemeinschaftlichkeit, nach Austausch mit fernen Gleichgesinnten. In Fanzines wie *Alter Ego*, *Batmania* und *Capa-alpha* nehmen Comic-Leser somit neue Rollen außerhalb der legitimierten Publikationen, wenn auch in konstantem Bezug auf diese ein: als Redakteure, Serienhistoriker, Comic-Zeichner usw.<sup>24</sup> Gleichzeitig bieten Fanzines professionellen Comic-Produzenten eine Möglichkeit, sich als Autoren, aber auch als Leser (von Fanpublikationen) zu präsentieren – und vielfach sogar: präsentieren zu müssen. Bisweilen kehrt sich das Verhältnis von professionellen Anbietern (Autor-Editor-Kollektiv) und Konsumenten sogar um. Zwar wird die Rollenunterscheidung selten ausdrücklich aufgehoben – die Produzenten der Fanzines beschreiben sich in der Regel als Amateure und die Mitarbeiter der großen Comic-Verlage als Profis –, doch wenn Leser von Superheldencomics ihre eigenen Comics herstellen und publizieren, dann handeln sie als kreative Akteure eines erweiterten Serien-Universums. Und wenn sie Briefe von Autoren oder Zeichnern wie Carmine Infantino, Gardner Fox, Otto Binder, Sid Greene oder Mort Weisinger abdrucken, agieren sie aus einer Position, die sich oft in Analogie zu der eines Comic-Redakteurs oder Herausgebers versteht, der Leserbriefe auswählt und in den Letter Columns der Hefte veröffentlicht.

Leser werden auch zu Kritikern, die auf die von Marvel und DC ausgestellten Autor- und Leserrollen reagieren und so an deren Weiterentwicklung arbeiten. Als prägnantes Beispiel kann das Exposé genannt werden, das Jerry Bails, der Herausgeber von *Capa-alpha*, im September 1965 in der zwölften Nummer des Fanzines über den Schöpfungsmythos der Batman-Serie veröffentlicht. Es trägt den Titel »If the Truth Be Known or »A Finger in Every Plot« und skizziert die Rolle eines bis dahin relativ unbekanntes Comic-Schreibers, Bill Finger, bei der Entstehung des Batman (Bails' Aussagen basieren auf einem Interview mit Finger). Fanzines avancieren auf diese Weise zu einem Forum für bislang weitgehend anonyme, ja sprachlose Akteure aus der Comic-Industrie, die nun aus ihrer Rolle als Handwerker und Auftragsarbeiter heraustreten und Autorenstatus reklamieren können. Der Artikel verspricht im Stil einer besonders spektakulären Serienepisode Enthüllungen zur »Silent Legend Behind the Batman!«. Bails widerspricht der Vorstellung, Kane sei der einzige »creator of the Batman«: »Bill [Finger] is the man who first put words in the mouth of the Guardian of Gotham. He worked from the very beginning with Bob Kane in shaping and reshaping Comictim's first truly mortal costumed character.« (N.pag.) Der Rest des Exposés bescheinigt Finger die Urheberschaft fast aller wichtigen Figuren und Elemente des Batman-Universums: des Umhangs, des

---

Ken Hodl, in *Batman* 181, 1966: n.pag.) Schon stilistisch sind Herausgeber- und Lesersprache kaum voneinander zu unterscheiden.

**24** | *Alter Ego* und *Batmania* holten sich die Unterstützung von Herausgebern wie Julius Schwartz (DC Comics) ein.

mit Gadgets vollgestopften Gürtels sowie von Haupt- und Nebenfiguren (Robin, Commissioner Gordon, Alfred, Pinguin, Catwoman).

Damit präsentiert *Capa-alpha* der Batman-Fangemeinde einen maßgeblichen Co-Schöpfer und entrechteten Teil-Urheber der Serie. Das Fanzine positioniert Bails gleichsam in der Rolle des Enthüllungsreporters, der wiederum Kane in die Rolle des Leserbriefschreibers drängt.<sup>25</sup> Postwendend nämlich verfasst Kane einen offenen Brief an alle Batman-Fans, und zwar nicht über *Capa-alpha*, sondern über das freundlicher gesinnte *Batmania*, dessen Herausgeber Biljo White das Exposé an Kane weitergeleitet hatte.<sup>26</sup> Kanes Brief, »An Open Letter to All ›Batmanians‹ Everywhere«, breitet Insiderwissen im reißerischen Duktus der Comic-Leseransprachen aus:

Here, for the first time, straight from the »horse's mouth« is the real inside story about myself and »Batman«, with no holds barred, and I intend to [...] get down to the real *truth* about the legend that is »Batman«, so fasten your seat belts, Batmanians, as the fireworks begin. (N.pag.)

Kanes semantisch wie typografisch überdeterminierte Wahrheitsansprüche gelten der endgültigen Klärung der Batman-Urheberschaft: »Now, Biljo, I'd like to emphatically set the *record straight*, once and for all, about the many ›*myths*‹ and ›*conjectures*‹ that I read about myself and my creation, ›Batman‹, in your ›Fanzine‹ and other publications. [...] I, Bob Kane, am the *sole creator* of ›Batman‹.« Als er Bails dann spöttisch als »self-appointed authority on Batman« bezeichnet, ruft Kane explizit den zugrunde liegenden Autorisierungskonflikt auf: Wer kann die Seriengeschichte zuverlässiger rekonstruieren, der so genannte »sole creator« des Batman oder der Hobby-Kritiker eines Fanzines, der sich zum Anwalt eines bislang unbekanntem Schreibers macht? So wird Kane zum Amateur-Historiker der Produktionshintergründe seiner eigenen Serie und tritt als einer der ersten prominenten Akteure im aufkommenden Fandiskurs über Comics in Erscheinung. Die ohnehin heikle Position des populärkulturellen Schöpferautors steht hier unter gesteigertem Legitimationsdruck, so wie sich professionelle Akteure fortan generell dazu gezwungen sehen, Handlungsrollen einzunehmen, die bislang von Laien besetzt wurden – und in einer entsprechenden Sprache zu sprechen.

**25** | Journalisten spielen in den Serien von DC und Marvel eine zentrale Rolle: Clark Kent und Lois Lane sind Reporter des *Daily Planet*, Peter Parker arbeitet als Fotograf für den *Daily Bugle*.

**26** | Der Brief ist auf den 14. Sept. 1965 datiert, erschien aber erst im *Batmania Annual* 1967, da eine Aussprache zwischen Kane und Finger geplant war (die offenbar nicht stattfand), vgl. Schelly 2001: 69.



## MULTILINEARE SERIALITÄT

Die beschriebenen Autorisierungspraktiken der 1960er Jahre koexistieren in der Regel mit linearen Serialitätsformen, arbeiten aber bereits an deren Transformation. In den 1970er Jahren lässt sich eine Reihe von Veränderungen in der amerikanischen Comic-Landschaft feststellen. Neben DC Comics produziert nun ein weiterer Verlag, Marvel Comics, sehr erfolgreich Superhelden, die sich von DC-Helden wie Superman, Batman und Wonder Woman dadurch unterscheiden, dass sie in einer realistisch konnotierten Welt (nahe der Lebenswelt der impliziten Leser- und Autorschaft) als Figuren mit Charakterschwächen und Alltagsproblemen operieren.<sup>27</sup> Darüber hinaus entwickeln sich neue Serien-Formate. So erscheint neben *The Amazing Spider-Man* ab 1976 eine weitere Spider-Man-Heftreihe, *The Spectacular Spider-Man*. Während es sich dabei »nur« um eine parallele Serie handelt, richtet sich *Spidey Super Stories* (1974-1982) ausdrücklich an ein jüngeres Zielpublikum. Innovative Serienformate entstehen dann mit *Marvel Team-Up* (ab 1972), in der Figuren aus unterschiedlichen Serien in einzelnen Heften zusammen kämpfen, und den *What If*-Geschichten (ab 1977), in denen spekulative Szenarien entworfen werden, die keine Auswirkung auf die Kontinuität der Hauptserien haben (d.h. außerhalb des so genannten »Kanons« einer Serie stehen), z.B. »What If Spider-Man Joined the Fantastic Four?« (Feb. 1977) oder – man beachte – »What If the Original *Marvel Bullpen* Had Become the Fantastic Four?« (Okt. 1978).<sup>28</sup>

Die Multiplizierung serieller Formate geht mit der Diversifizierung seriellen Erzählens einher: Neben die bis dato meist episodischen und oneirischen Erzählstrukturen treten nun längere Handlungsstränge über mehrere Ausgaben und immer komplexere Figurenkonstellationen. Um die Gesamtentwicklung einer Serienfigur verfolgen zu können, müssen Leser fortan auch Hefte anderer Serienfiguren oder Figuren-Teams kaufen, denn alle Ereignisse finden in einem übergreifenden Marvel Universum statt (angesiedelt in New York), das

**27** | Zu den Marvel-Helden dieser Zeit gehören neben Spider-Man die Mitglieder der Fantastic Four, The Incredible Hulk und die X-Men. Einer der populärsten früheren Superhelden ist Captain America, 1941 von Joe Simon und Jack Kirby ins Leben gerufen (als Marvel noch Timely Comics hieß).

**28** | Bei DC lassen sich ähnliche Entwicklungen feststellen, vgl. neue Serien wie *Batman Family* (1975-1978). Schon seit 1942 druckte der Verlag non-kanonische »imaginary stories« in unterschiedlichen Heften; das 1989 entstandene Elseworld-Imprint verankerte dieses Erzählprinzip institutionell. In den 1980er Jahren richteten sich die Imprints (Marvels Epic und DCs Vertigo) vor allem an ein älteres Zielpublikum; bei diesen Comics handelt es sich oft um experimentelle Formate, die Autorenrechte weitgehend anerkennen. Zum Thema serieller Continuity siehe auch den Beitrag von Hoppeler/Rippl im vorliegenden Band.

sich über mehrere synchron verlaufende Serien erstreckt und Figurenübergänge zwischen einzelnen Serien erlaubt.<sup>29</sup> Anders als bei DC (wo aus episodischen Einzelwelten zunächst parallele Universen werden) sind alle Serien bei Marvel mehr oder weniger explizit miteinander verknüpft. Insofern Ereignisse in einer Episode Konsequenzen im gesamten Serienuniversum haben, sind die einzelnen Erzählwelten also zur konstanten Selbst- und Fremdbeobachtung gezwungen: Multilinearität kulminiert in Metareflexionen, vor allem wenn die unterschiedlichen linearen Stränge miteinander konvergieren (sollen).

Lineare, multilineare und konnexionistische Serialitätstypen sind demnach keine distinkten Erzählformen, die sich historisch ablösen würden; vielmehr handelt es sich um zu unterschiedlichen Entwicklungsstadien einer Serie unterschiedlich prominent ausgeprägte Reflexionsstufen. Je weiter die medialen Transfers einer Serie dabei reichen (und Superhelden sind fast von Beginn an multimedial organisiert)<sup>30</sup> und je mehr die Serienhandlung in parallelen und potenziell konvergierenden Erzählwelten (Multiversen) stattfindet, desto dringlicher wird es, den Zusammenhalt der proliferierenden Figuren und Geschichten durch ein »metanarrative« abzusichern: »a ›story about a story‹ that combines major story lines with references to what went on behind the scenes« (Parkin 2009: 14).

Eine der wirksamsten Methoden, mit denen Serien solche Metaversen schaffen, ist die Institutionalisierung einer Fankultur, oft im engen Austausch mit Comic-Verlagen. Metanarrative Perspektiven auf multilineare Comic-Serien werden aber auch durch kulturindustrielle Publikationen befördert, z.B. durch ein Buch wie *Origins of Marvel Comics*, 1974 von Simon & Schuster publiziert, das neben einer Reihe von »origin stories« berühmter Marvel-Helden auch Essays von Stan Lee enthält, die Auskunft über auktoriale Intentionen und Produktionsprozesse geben. Des Weiteren spielen institutionelle Faktoren eine Rolle, etwa die Veröffentlichung des *Comic Book Price Guide* von Robert Overstreet (ab 1970), die Umstellung des Vertriebes auf ein Direct Sales System (ab 1973 werden Comic-Hefte in eigens hierfür geschaffenen Comic-Buchläden und nicht länger an Kiosken oder Zeitungsständen verkauft) oder die Gründung des *Comics Journal* (1977), einem ehemaligen Fanzine, das sich schnell als pro-

**29** | Zum »oneirischen Klima« der *Superman*-Serie noch bis in die frühen 1960er Jahre vgl. Eco 1984 (Superman altert nicht; ein Abenteuer hat in der Regel keinen Einfluss auf das nächste und wird dort auch nicht thematisiert. Bei Batman verhält es sich ähnlich).

**30** | Schon sehr früh nach der Einführung populärer Figuren wie Superman und Batman entstanden flankierende Zeichentrickfilme, Radio-Hörspiele, Film Serials und Zeitungstrips. Das Prinzip der Multilinearität war diesen Ablegern immer schon inhärent. Der große Erfolg der *Batman*-Fernsehserie (ABC 1966-1968) und des *Spider-Man*-Fernsehcartoons (ABC 1967-1970) sind in diesem Zusammenhang ebenfalls zu berücksichtigen.

fessionelles Fachorgan etabliert und neben Kolumnen und Leserbriefen auch Interviews mit Comic-Produzenten abdruckt. Eine weitere wichtige Publikation ist das ebenfalls professionell produzierte, aber weniger analytisch ausgelegte Fanzine *Amazing Heroes* (1981-1992), dessen Fokus ausschließlich auf Superheldencomics liegt.

Der anfängliche Slogan des *Comics Journal*, »a quality publication for the serious comics fan«, artikuliert ein neues Bewusstsein für Gattungsdistinktion, welches der Praxis eines eigenen Vertriebssystems entgegenkommt. In diesem Zusammenhang überrascht es nicht, dass der Impuls für das Direct Sales System nicht von den großen Comic-Verlagen ausging, sondern von einem professionellen Akteur aus der Fankultur. Phil Seuling hatte 1968 die jährliche New York Comic Art Convention ins Leben gerufen und 1972 die Firma East Coast Seagate Distribution gegründet, die an der Implementierung des Direktvertriebes entscheidend beteiligt war.

Diese infrastrukturellen Veränderungen, allesamt unterstützt durch das innovative ästhetische Selbstverständnis der Gattung, wirken ihrerseits auf die Möglichkeiten seriellen Erzählens in Superheldencomics zurück. Der *Overstreet Comic Book Price Guide* etwa listet alle bis zu diesem Zeitpunkt erschienenen Hefte einzelner Serien und trägt damit zur Professionalisierung einer Sammlerkultur bei, deren Ursprünge mehr als eine Dekade zurückliegen und die den *Price Guide* überhaupt erst notwendig gemacht hatte. Das Sammeln von Heften – und damit verbunden: die Entstehung gesicherten Wissens über die Entwicklungsgeschichte einer laufenden Serie – gestattet neben der Kanonisierung bestimmter Autoren, Stile und Epochen serielle Selbstreflexionen neuen Typs, verkörpert in der Autorität langjähriger Lektüre. Wenn bestimmte Leser nämlich alle oder zumindest sehr viele Batman-Geschichten seit 1939 kennen, können sie über einzelne Charakterzüge der Figur, über die Figurenkonstellation, über Aspekte des Setting oder die ikonografische Wirkung einer Geschichte mit größerer Kompetenz sprechen als ein Redakteur, Autor oder Zeichner, insofern dieser kein dezidiertes Batman-Fan ist.<sup>31</sup>

Die Organisation serieller Selbstreflexion in kompetenten Sammlerkulturen stellt neue Anforderungen an alle involvierten Akteure, insbesondere solche, die jünger sind als die Serie selbst. Neue Erzählpraktiken werden nicht nur möglich, sondern wahrscheinlich. Rechnete das episodische Erzählen in abgeschlossenen Folgen noch mit Lesern ohne langes Serienwissen – und das mit gutem Grund, weil Leser eine verpasste Folge nicht nachkaufen konnten

---

**31** | So antwortet der Autor und Redakteur Dennis O'Neil auf die Frage, wie er sich auf seine Arbeit an der Batman-Serie vorbereitet habe: »I went to the DC library and read some of the early stories« (zit. Pearson/Uricchio 1991: 18). Zur Bedeutung des Sammelns für populärkulturelle Distinktionsprozesse vgl. den Beitrag von Maase/Müller in diesem Band.

(bis in die 1970er Jahre returnierten die Kioske unverkaufte Hefte am Ende des Monats; oft wurden sie vernichtet oder verramscht, nicht zur nachträglichen Lektüre bereitgehalten und katalogisiert) –, so ändern sich die narrativen Bedingungen drastisch, wenn das Serienwissen auf eine zunehmend große Zahl von Lesern verteilt ist, denen zugemutet werden kann, nicht nur jede neue Episode zu lesen, sondern diese auch in den Kontext alter Episoden einzuordnen. Fast zwangsläufig entwickeln Serien unter solchen Bedingungen längere Handlungsstränge, wiederkehrende Charaktere (inklusive Verweisen auf frühere Auftritte), dynamische Figurenkonstellationen und insgesamt ein metanarratives Bewusstsein, das sich in unterschiedlichen Akteuren aktualisiert.

Professionelle Zeichner und Schreiber etwa werden von lang laufenden Serien dazu angehalten, sich mehr und mehr in die Rolle langjähriger Leser zu begeben, d.h. als Serienfans aufzutreten, die sich in dieser Hinsicht wenig von ihren engagierten Adressaten unterscheiden. Schon sehr früh hatte sich auf diese Weise Carmine Infantino, Zeichner und Redakteur u.a. von *Batman* und späterer Verlagschef von DC, in *Alter Ego* 5 (März 1963) als Anhänger der großen Abenteuer-Zeichner beschrieben (»My idols of yesteryear were and still are Hal Foster and Milton Caniff; in my opinion they are the giants«) – und Otto Binder, Autor von *Captain Marvel* und *Jimmy Olson*, gab sich kurze Zeit später als begeisterter Leser von Fanzines zu erkennen (»*Alter Ego* #7 certainly ›shazamed‹ into a super-issue! Cover: *superb*. Best likeness of the Marvel Family trio I've ever seen on a fanzine«, zit. Thomas/Shelly 2008: 67, 138). Ab den 1970er Jahren nimmt die Selbstidentifikation von Comic-Autoren als Comic-Dauerleser und Fans explosionsartig zu. So präsentiert sich Frank Miller in einem Interview mit dem *Comics Journal* als glühender Verehrer der Daredevil-Figur: »[W]hen I was doing *Daredevil*, I was on fire with it. I was in love with it. It was all I thought about.« (Vom *Comics Journal* wird Miller dann auch korrekt als »Daredevil fan« bezeichnet; zit. Brayshaw/Groth 1998: 87-88.) Ähnlich skizziert Todd McFarlane seinen Weg vom Comic-Sammler zum Comic-Autor:

When I started collecting, I started buying Marvel first, started practically buying every single title, and then when I ran out of those titles, I started buying DCs. And when I ran out of those, then it was the independent comic books. And then there was, »I'm going to read them, and now I'm going to try and draw them, then write letters to them.« (Zit. Khoury 2007: 66)

Die autobiografische Chronologie (»and then ... and then ...«) suggeriert individuelle Karriereschritte, wo aus Sicht der Serie auch von einer Nutzung der Talente ein- und derselben Person für unterschiedliche Reproduktionserfordernisse gesprochen werden könnte. Die exklusive Zurechnung von Handlungen auf Personen – in der Populärkultur nicht weniger beliebt als in ihrer kulturwissenschaftlichen Betrachtung – setzt die beteiligten Subjekte jedenfalls unter

konstanten Legitimationsdruck: »Ist« McFarlane denn nun Fan oder Autor? Behauptet er Fanstatus nur, um als Autor größere Glaubwürdigkeit für sich reklamieren zu können? Zeigt sein »Aufstieg« zum Comic-Produzenten, dass Fans keinen notwendigen Wissensvorsprung gegenüber den Auftragsarbeitern der Comic-Industrie besitzen? Verrät ein Fan seine Identität als Fan, wenn er zum professionellen Produzenten wird und mit seiner Arbeit Geld verdient?<sup>32</sup>

In der Populärkultur gibt es wohl kein Medium, keine Gattung, keinen Bereich, in dem diese Fragen nicht mit großer Dringlichkeit gestellt werden. Letztlich beschleunigen die hierdurch forcierten Identifikationskonflikte einen Prozess kreativer Proliferation, der oft unabhängig von (und sogar in Opposition zu) den Absichten und Zielen der Personen ablaufen kann, die er einbezieht. Statt von Interessen und Identitäten gesteuert zu werden, bringt er Interessen zur Anwendung und lässt Identitäten sich selbst erkennen. Autorisierungskonflikte sind demnach immer auch eine Arena populärkultureller Selbstbeobachtungen: ein experimentelles Feld, auf dem serielle Erzählungen die Möglichkeiten und Mittel ihrer Fortsetzung erproben. Vielleicht lässt sich solche Rekursivität am besten als evolutionärer Prozess beschreiben, der sich einer beispiellos großen Anzahl von Spielern und Produkten, Ambitionen und Bindungen, ideologischen Zugehörigkeiten und sexuellen Präferenzen bedient, um immer weitere Variationen und Mutationen (glückliche Zufälle) für künftigen Einsatz und rückwirkende Mobilisierung zu schaffen.<sup>33</sup>

Ähnlich ist auch ein Direct Sales System daran interessiert, die Bedingungen seiner eigenen Möglichkeit konstant neu zu schaffen. Nach Einführung des neuen Vertriebssystems konnten Comic-Verlage und Autoren eine spezifische Leserschaft adressieren, deren ästhetische Vorlieben den Verkaufspraktiken des Direktvertriebes adaptiv entsprachen. Die neuen Comic-Läden orderten Serien nämlich zu festen Stückzahlen auf Basis des erwarteten Käuferinteresses; auf unverkauften Heften blieben sie sitzen. Die Folge war einerseits ein Fine Tuning der Bestellungen auf die Wünsche der Käufer hin und andererseits ein wachsender Back Catalogue, eine Ansammlung älterer Hefte, die zunächst zwar nicht verkauft wurden, deren Verbleib in den Regalen aber das Nachkaufen einzelner Folgen und das Vervollständigen lückenhafter Sammlungen ermöglichte und anregte. Im sozialen Raum der Comic-Buchläden differenzierte sich auf diese Weise eine ebenso kenntnisreiche wie engagierte Käuferkultur aus, die alsbald auch als (öffentlich organisierte) Fankultur die Publikationen bestimmter Schreiber und Zeichner verfolgte und damit einzelnen Produzenten – oft gezielt, oft kameradschaftlich – zu einem immensen Autoritätszuwachs verhalf.

---

**32** | Zu Fanzine-Redakteuren und Leserbriefschreibern, die später Redakteure und Autoren bei Comic-Verlagen werden, siehe z.B. die Karrieren von Roy Thomas und Mike Friedrich.

**33** | Vgl. Kelleter 2012b.

Wenn Leser anfangen, sich öffentlichkeitswirksam für die Comics einzelner Schreiber und Zeichner zu interessieren (d.h. nicht nur durch ihre Kaufentscheidung, sondern auch in Leserbriefen, in Fanzines, auf Comic Conventions, durch Fan Awards usw.), berührt dies das Verhältnis von Schreiber/Zeichner-Teams zu den verantwortlichen Redakteuren und Verlagsinhabern, ja zu sich selbst und ihrer geteilten Arbeit. Zunächst scheint es ganz einfach: Ist eine Serie erfolgreich, werden Schreiber und Zeichner in der Regel nicht abgezogen – und erfolgreiche Serien werden grundsätzlich nicht eingestellt. Der Erfolg einer Serie wiederum bemisst sich an den Verkaufszahlen, wobei aber mit Publikationen wie dem *Comics Journal*, *Amazing Heroes* oder *David Anthony Kraft's Comics Interview* (1983-1995) neue Parameter hinzukommen. Lesermeinungen (in Leserbriefen), Comic-Kritiken (in Kolumnen) und die Aussagen von Kollegen und anderen Vertretern des Betriebs (in Interviews) sind von nun an ebenfalls an der Frage beteiligt, ob und wie einzelne Serien fortgeführt werden.

Dabei lehnt sich eine auf Produktions- und Rezeptionsseite zunehmend professionalisierte Comic-Kultur wiederholt auch an Wertungsmuster und Beschreibungsroutinen an, die in der Bildungskultur etabliert sind. Die Besonderheiten populärkultureller Autorisierungspraktiken bleiben dennoch sichtbar. So vollzogen sich in den 1980er und 1990er Jahren (mindestens) drei Entwicklungen, die die beschriebenen Konstellationen auf die Spitze trieben. Erstens wurden die Handlungsstränge, Figurenkonstellationen und Vorgeschichten der interagierenden Comic-Serien so komplex, dass DC sich genötigt sah, sie mit einem Schlag auf null zu stellen. Marv Wolfmans und George Pérez' zwölfteilige Miniserie *Crisis on Infinite Earths* (1985-1986) reduzierte die verschiedenen Multiversen wieder auf ein einziges Universum; eine Vielzahl von Figuren wurde einfach getötet. Diese serielle Selbstdestruktion war durchaus als Erneuerungsmaßnahme gedacht, die neuen Lesern den Einstieg in die Serien des Verlags erleichtern sollte.<sup>34</sup> Kurz darauf folgten mehrere Comics, die Figuren wie Batman grundlegend überarbeiteten. Zu diesen »reboots« zählen *The Dark Knight Returns* (Frank Miller, Lynn Varley, Klaus Janson, 1986), *Batman: Year One* (Frank Miller, David Mazzucchelli, 1987) und *Batman: The Killing Joke* (Alan Moore, Brian Bolland, 1988). Charakteristisch für die genannten Comics ist, dass sie über einen begrenzten Zeitraum (maximal 4 Hefte) eine umfassende Neuausrichtung des Batman vornehmen. Dies beinhaltet eine kantige

---

**34** | Für Marvel lassen sich zwei analoge Beispiele nennen: das New Universe Imprint (1986-1989), das neue Figuren in neuen Settings vorstellte, kommerziell allerdings relativ erfolglos blieb, sowie das Ultimate Marvel Imprint (ab 2000), in dem alle wichtigen Marvel-Figuren in modernisierter Form für ein neues Publikum eingeführt wurden. Zurzeit (Aug. 2011) erfahren vier wichtige Marvel-Heftreihen, darunter *Spider-Man*, eine Neuausrichtung (Ultimate Comics Universe Reborn) und auch DCs Batman steht vor einem weiteren »relaunch«.

und überdimensionierte Figurenzeichnung in *The Dark Knight Returns*, die sich demonstrativ von der etablierten Bildtradition absetzt, sowie eine Revision der Ursprungsgeschichte in *Year One*, die nicht nur nachträglich in die Serienhistorie eingreift, sondern das revisionistische Autorenteam rückwirkend an den Anfang der Seriengenese setzt (die Technik der »retrospective continuity« verleiht Autorität über Zukunft und Vergangenheit einer Serie). Moore und Bolland's *The Killing Joke* schließlich erscheint nicht einmal als Serie, sondern im relativ neuen Format der One-shot Graphic Novel – ein Format, das Comics einen anspruchsvollen Avantgarde-Anstrich verleiht und als Reaktion auf die zunehmend diffusen Autorollen und Autorisierungsansprüche innerhalb der Gattung verstanden werden kann. Die Anlehnung an den bildungskulturellen Werkbegriff ist offensichtlich.<sup>35</sup>

Zweitens sind die genannten Texte (die hier stellvertretend für eine ganze Reihe späterer Comics stehen)<sup>36</sup> in der öffentlichen Wahrnehmung so eng mit ihren Schreibern und Zeichnern verbunden, dass sie oft als Werke von Star-Autoren oder Comic-Auteurs rezipiert werden. *Batman: Year One* existiert somit nicht einfach nur als Heft 404-407 der Serie, sondern als »Frank Miller's *Batman: Year One*«. In ähnlicher Weise ist *The Dark Knight Returns* eine eigenständig nummerierte Miniserie, die zugleich als »Frank Miller's *The Dark Knight Returns*« beworben wird. Insgesamt verschiebt sich der Fokus auktorialer Zuständigkeit von der Entwicklung oder bloßen Reproduktion einzelner Helden auf die »visionäre« Umsetzung bereits vorhandener Serienstoffe. Der Creator weicht dem Auteur, der gleichwohl als Neuschöpfer (»revisionist«) auftritt, d.h. etablierte Figuren überarbeitet, ihnen neue Charakterzüge verleiht und eine neue Ikonografie begründet.<sup>37</sup> Das kommunizierte Autorbewusstsein ist gleichermaßen gebunden (der Autor als Fan einer älteren Figur) wie individualistisch überhöht (der Autor als origineller Künstler).

Die Arbeiten des Schreibers und Zeichners Todd McFarlane können beispielhaft für eine dritte Entwicklung stehen, die ohne die aktive Fankultur der 1960er Jahre, die infrastrukturellen Neuerungen der 1970er Jahre und das Aufkommen revisionistischer Star-Autoren sowie die Ästhetik der Graphic Novels in den 1980er Jahren undenkbar wäre. McFarlane begann seine Karriere als Zeichner für Marvel und DC. Bekannt wurde er mit der fünfteiligen Miniserie *Spider-Man: Torment* (1990), die mit knapp 3 Millionen verkaufter Hefte einen neuen Rekord aufstellte und einschneidende Veränderungen an der Ikonografie des Superhelden vornahm: Dem desillusionierten Batman aus *The Dark Knight Returns* folgte nun ein ebenfalls desillusionierter Spider-Man, der sich

**35** | Vgl. den Beitrag von Rippl/Hoppeler im vorliegenden Band.

**36** | Vgl. *The Death of Superman* (Dan Jurgens et al., 1992), *Funeral for a Friend* (Dan Jurgens et al., 1992) und *Reign of the Supermen* (Jerry Ordway et al., 1993).

**37** | Klock 2002 liest diese Texte als »revisionary superhero narratives«.



von einem blutrünstigen Gefecht zum nächsten schleppte. *Torment* verhalf McFarlane zu einem Bekanntheitsgrad, der Auswirkungen auf die rechtliche Stellung von Comic-Autoren haben sollte. Bezeichnenderweise nämlich stellte Jim Salicrup, der verantwortliche Redakteur von *Torment*, McFarlanes Autorschaft in einer Gesamtausgabe der Miniserie in Frage: »Did either John or Todd have complete creative freedom? Of course not. Neither John nor Todd own these characters, and it was my job to be the characters' caretakers.« (N.pag.)<sup>38</sup> Der Redakteur als Vormund: Wie immer man diesen Autoritätsanspruch im multiauktorialen Produktionsprozess bewerten mag, Salicrups Aussage weist auf die institutionellen Widersprüche jedes populärkulturellen Auteur-Begriffes hin. Ein professioneller Comic-Autor hat meist keine formale oder inhaltliche Endkontrolle über seine Arbeit und besitzt auch keine urheberrechtlichen Ansprüche.

Wenige Jahre nach der Veröffentlichung von *Torment* vollzog sich im Angestelltensystem allerdings ein Wandel, der durch die gleichzeitige Stärkung individuellen Autorenbewusstseins und professioneller Serien-Anhängerschaft in den 1980er Jahren vorbereitet wurde. Immer vehementer forderten Schreiber und Zeichner nun »creators' rights«.<sup>39</sup> Revisionistische Neuschöpfer, die zudem aus der kenntnisreichen und emotional engagierten Position von Fans agierten, konnten das Arbeitsklima bei DC und Marvel als »sweatshop atmosphere« identifizieren (Frank Miller, zit. Sharrett 1991: 35). So wich das Bild vom freundschaftlichen Zusammenwirken im Marvel Bullpen einer kritischen Darstellung, derzufolge Schreiber, Zeichner und Koloristen entweder als bloße Angestellte oder als Handwerker für Auftragsarbeiten pro Seite entlohnt wurden.<sup>40</sup> 1992 verließ McFarlane schließlich zusammen mit einigen Kollegen den Marvel-Verlag und gründete eine eigene Firma, Image Comics, die sich innerhalb weniger Monate zu einem ernst zu nehmenden Konkurrenten für die beiden Marktführer aufschwang. Nach dem Prinzip des »creator ownership« organisiert – wer eine Figur erfindet, behält die Urheberrechte –, institutionalisierte

**38** | Salicrup (2009) bezieht sich neben McFarlane auf John Byrne, der in den späten 1970er und in den 1980er Jahren an *Fantastic Four* gearbeitet hatte.

**39** | Unter anderem im *Comics Journal* 137 (Sept. 1990) sowie Wiater/Bissette 1993. Im Umfeld der Underground Comicszene wurde bereits 1988 eine »Bill of Rights for Comic Creators« von Autoren und Zeichnern wie Scott McCloud, Dave Sim, Steve Bissette, Rick Veitch und Kevin Eastman unterzeichnet.

**40** | Vgl. Miller: »You can't own your own work, or even a piece of it. You cannot control your work as you produce it« (zit. Sharrett 1991: 41). Ab 1982 begannen Marvel und DC damit, ihren Schreibern und Zeichnern Tantiemen zu zahlen. Symbolträchtige Beispiele für Urheberrechtskonflikte in der Geschichte der Superheldencomics sind Siegel und Shusters mehrfache gerichtliche Auseinandersetzungen mit DC über die Rechte an Superman und Jack Kirbys Streit mit Marvel über die Rückgabe seiner Originalzeichnungen.

Image Comics die von DC und Marvel selbst forcierte Kombination von serien-dienlichem Fan-Ethos und expressivem Autoren-Individualismus. Das Ergebnis solch selbstorganisierter Independent-Kultur waren neue, oft monströse Superhelden, von denen McFarlanes *Spawn* aus der gleichnamigen Serie (seit 1992) zu den erfolgreichsten zählt.

## KONNEXIONISTISCHE SERIALITÄT

Zusammen mit ihren Gestalten verändert sich die Gestalt der Kulturindustrie selbst. Es wäre lohnend, die entstellten Körper, wechselnden Allianzen und kontingenten Verträge, von denen *Spawn* handelt, zu den Umbrüchen populärkultureller Produktion in den 1990er und 2000er Jahren in Beziehung zu setzen. Digitale Kommunikation spielt in diesem Zusammenhang fraglos eine herausragende Rolle. Wie aber würde das Internet aussehen ohne die »pre-adaptive advances« einer oft hermetischen Independent-Kultur, die das Prinzip der Selbstorganisation, wissensgestützte Hingabe (Nerdiness) und korporative Ambitionen miteinander vereint? Das Internet ist nicht einfach Technologie – weder apparative Bedingung noch technologisches Schicksal unserer kulturellen Gegenwart –, sondern Aggregat engmaschig vernetzter Handlungen: Träger und Ergebnis kommunikativer Evolution zugleich. So wurde das Internet schon Mitte der 1990er Jahre von einem beträchtlichen Teil nicht-professioneller Comic-Akteure für Aktivitäten genutzt, die schneller und weitreichender waren als jede Form printbasierten Austauschs. Anfang der Jahrtausendwende schaffte Marvel schließlich die Letter Columns seiner Comic-Hefte ab und verlagerte den Austausch mit Lesern komplett ins Internet, mit dem Ergebnis rapide sich beschleunigender Autoritätsaushandlungen vor allem nach Einführung der Web-2.0-Applikationen. Auch DC Comics druckten nach 2002 keine Leserbriefe mehr ab; stattdessen entstanden Online-Foren, Message Boards und sogar Portale, auf denen Amateure ihre Comics einreichen und sich um einen Verlagsvertrag bewerben konnten (z.B. das Zuda-Portal, das von 2007 bis 2010 online war, bei dem die Teilnehmer allerdings ihr Urheberrecht automatisch verloren).

Digitale Vernetzung kompliziert redaktionelle Kontrollen und spornt damit Eigentums- und Zuständigkeitskonflikte an. Entsprechend vielschichtig gestaltet sich das Verhältnis beteiligter Interessen: Abgrenzungen und Festschreibungen proliferieren in Social Media in einem solchen Ausmaß, dass sie im Gesamtergebnis eine paradoxe Situation ständigen Aufbruchs suggerieren. So finden sich im Internet offizielle Seiten von Comic-Verlagen gleichberechtigt neben anonymen Wiki-Beiträgen, professionellen Kommentar- oder Kritikseiten wie *Comicvine* oder *Comic Book Resources* und nicht-autorisierten Fanseiten wie *Spiderfan* (seit 2000), *Batman Yesterday, Today & Beyond* (seit 2000) oder

*Legions of Gotham* (seit 2003). Vor allem bei nicht-autorisierten Seiten sticht die Vielzahl an Möglichkeiten ins Auge, mit denen Akteure sich im Handlungsfeld einer Serie positionieren können. *Legions of Gotham* beispielsweise nannte sich ursprünglich »The Original Batman Homepage« (inzwischen: »The Definitive Batman Resource«), wohingegen *Spiderfan* schon auf der Eingangsseite als »The Unofficial Spider-Man Home Page« auftritt – ein offensiv annonciertes Autorisierungsdefizit, das zugleich die eigene Independent-Glaubwürdigkeit unterstreicht. Viele Fanseiten verschwinden auch wieder relativ rasch nach Rechtsstreitigkeiten mit Comic-Verlagen, was im Gegenzug einen konstanten Fluss an alternierenden »inoffiziellen« Inhalten provoziert, oft mit entsprechend entschlossenem Habitus. Hinzu kommt eine wachsende und immer unübersichtlicher werdende Anzahl von Fan Webcomics (z.B. *Batman: Dark Knight Adventures*, *Batman Beyond: Stripped* oder *Batman II*) und Fan Fictions (z.B. über 4000 Batman-Einträge und fast 2000 Spider-Man-Einträge auf [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net), Stand Aug. 2011), die allesamt zu einer rasanten Beschleunigung von Autorisierungskontroversen (auch rechtlicher Art) führen.<sup>41</sup>

Die kaskadierende Serialität digital basierter Fortsetzungen und Neufassungen ist kaum noch mit Verweis auf individuelle Akteure oder Akteursgruppen, Texte oder Textgruppen, beschreibbar. Der Drang multilinearer Serien zur Organisation von Metaversen erreicht hier gewissermaßen einen (ersten) Höhepunkt, denn innerhalb von Metaversen werden die Grenzen zwischen Seriendiegese und Serienlektüre, zwischen innerseriellen und außerseriellen Handlungen, zwangsläufig porös. Die Unterscheidung von professionellen Akteuren und nicht-professionellen Akteuren gestaltet sich auch für die beteiligten Personen und Artefakte immer schwieriger. So lässt sich allein von der Bildästhetik her kein gravierender Unterschied zwischen erfolgreichen Fan-Webcomics wie *Batman: Dark Knight Adventures* (2003-2008) oder *Batman Beyond: Stripped* (2005-2008) und den Fernsehcartoons oder Spin-off-Comics ausmachen, auf denen sie basieren (*Batman: The Animated Series*, 1992-1995; *The Batman Adventures*, 1992-1995).

Obwohl die Zahl der Akteure somit kontinuierlich wächst und ihre Vernetzungsdichte zunimmt, erweisen sich solche Komplexitätssteigerungen letztlich als laufende Effekte paradox wuchernder Akte der Komplexitätsreduktion, z.B.

---

**41** | Als Beispiele für Webcomics siehe McLean et al. 2003-2004, Luchastyle et al. 2008. »Unübersichtlich« sind die digitalen Vernetzungen in dem Sinn, dass sich keine Position denken lässt, die mit allen anderen verbunden wäre. Metapositionen vervielfältigen sich auch deshalb, weil sich ihr Anspruch auf Gesamtschau nicht konkurrenzlos aufrechterhalten lässt. Die Dichte des dynamischen (handlungsabhängigen) Netzwerkes vereitelt und provoziert integrative Standpunkte, so dass konnexionistische Serialität immer auch von einem Moment simultaner Unverbundenheit geprägt ist (vgl. den Beitrag von Fahle im vorliegenden Band).

durch immer neue Kanon-Bildungen oder endlos kollaborative Klassifikationen und Historisierungen.<sup>42</sup> Die fließende Besetzbarkeit der Rolle des »Fan« – der mittlerweile nicht mehr nur als Dauerleser oder professioneller Autor, sondern auch als akademischer Beobachter (»acafan«) auftreten kann –, sorgt dafür, dass solche Ordnungsmanöver keineswegs auf Fanzines oder Websites beschränkt bleiben, sondern die Interessen auch von Künstlern und Wissenschaftlern involvieren, die ihre Auteur-Ansprüche nun verstärken oder immer weitere Originalitäts- und Deutungsausweise im Wettbewerb um Aufmerksamkeit exponieren müssen.<sup>43</sup> Weil die Populärkultur dynamischer hierarchisiert ist als es bildungs- oder volkskulturelle Handlungsfelder sind, rufen neue Differenzierungen im Comic-Diskurs stets prompte Gegenentwürfe hervor, deren rascher Wechsel das Gesamtsystem am Laufen hält.

Konnexionistische Metaperspektiven stehen nicht außerhalb ihrer Gegenstände, sondern nehmen an ihnen teil. Kontroverses Wissen über Superheldencomics wirkt als Antriebskraft der Gattungsgenese selbst. Gegenwärtig sind in diesem Zusammenhang vor allem zwei Entwicklungen bedeutsam: zum einen die reflexive Rückkopplung zwischen professionellen Angeboten und Amateurproduktionen, zum anderen die mitlaufende Transformation kultureller Autorität selbst. Mit Blick auf die erste Entwicklung fällt auf, dass sich für fast jeden nicht-autorisierten Webcomic, der Superhelden adaptiert, fortsetzt oder neu schreibt, ein entsprechend vorgehendes Industrieprodukt finden lässt – und umgekehrt. Neben regulären Batman- und Spider-Man-Serien, *Elseworld*- und *What If*-Geschichten (die sich oft kaum von Fan Fictions unterscheiden) entstehen Batman- und Spider-Man-Varianten im Stil japanischer Manga, Spider-Man-Geschichten für besonders junge Leser, Hefte, die auf Fernsehcartoons basieren, sowie diverse Team-Up und Crossover-Formate. Auch die publikumswirksamen Hollywood-Filme, Fernsehserien und Videospiele, die seit den 1980er Jahren die Gattung prägen, stehen in einem konstanten Wechselspiel mit unzähligen,

---

**42** | Serielle Komplexitätssteigerung und serielle Komplexitätsreduktion sind schon auf narrativer Ebene kontinuierlich aufeinander angewiesen, vgl. Jahn-Sudmann zur Aufgabe von Serien, »selbstgenerierte Komplexität(en) zu reduzieren oder erzählerisch über- und durchschaubar zu organisieren« (Jahn-Sudmann 2011, n.pag.). Vgl. auch Kelleter 2012a zum simultanen Aufbau und Abbau von Komplexität in lang laufenden Serien sowie Kelleter 2012b zur Proliferationsdynamik populärkultureller Kanones.

**43** | Zu »acafandom« vgl. Hills 2002. Brookers *Batman Unmasked* ist ein prägnantes Beispiel: Die Studie enthält neben dem Faksimile einer Batman-Kurzgeschichte, die Brooker als Kind geschrieben hat, eine Vielzahl von autobiografischen Reminiszenzen und Kommentaren.

mitunter sehr populären Mash-Ups, Video Spoofs, Fan Trailers und anderen inhärent reflexiven Formaten auf Internet-Plattformen wie YouTube.<sup>44</sup>

Die fortschreitende Verflechtung reflexiver Serienvarianten wiederum verlangt nach neuen Hierarchisierungen (deren Beständigkeit wohl davon abhängen wird, ob sie Verbindlichkeiten auch über das Feld der Populärkultur hinaus behaupten können). Einzelne herausgehobene Star-Autoren etwa inszenieren sich in Wertungskontexten, die dem traditionellen Werkdiskurs wirksamer und ernsthafter nachempfunden scheinen als es DCs immer auch selbstironische Fiktion auktorialer Einheit in den 1940er Jahren war. Beispiele hierfür sind die Jubiläumsausgaben von Serienzyklen, die als Graphic Novels präsentiert und mit kanonisierenden Bonus-Materialien ausgestattet werden. So enthält die Neuauflage von Miller und Mazzucchellis *Batman: Year One* aus dem Jahr 2005 eine Fülle exklusiv präsentierter Peritexte, darunter eine Einleitung des renommierten Batman-Schreibers und Redakteurs Dennis O'Neil, der die Miniserie als »the definitive version of one of popular culture's enduring stories« bezeichnet. Weitere Materialien sind ein autobiografischer Comic Mazzucchellis über sein Verhältnis zu Batman (inklusive ikonografischer und narrativer Referenzen auf die Ursprungsgeschichte der Figur), Mazzucchellis erster Comic von 1966 (eine Kinderzeichnung), »submission samples«, eine Originalzeichnung für die DC-Werbeanzeige, Mazzucchellis annotierte Kopie von Millers ersten Skripts zusammen mit Figurenentwürfen, erste Coverzeichnungen sowie ein Nachwort von Miller, das dessen originelle Sicht des Batman aus persönlich engagiertem Serienwissen ableitet (»For me, Batman was never funny«).

Doch man sollte die bildungskulturellen Ambitionen solcher Selbstinszenierungen nicht überbetonen, denn letztlich bieten sich alle diese Gesten auch zur freien digitalen Aufführung an – und verändern dadurch ihre Bedeutung. Auffällender als das Bemühen einzelner Akteure (Autoren, Texte) um kulturelle Aufwertung ist mithin die Geschwindigkeit, mit der Internet, neue Speichermedien und innovative serielle Formen und Figuren die Funktion kanonischen Wissens und historisierender Metareflexionen selbst transformieren. Mit großer Selbstverständlichkeit etwa finden sich am Ende des Webcomic *Batman II* mehrere Seiten mit »Artist Profile[s]«, auf denen die Amateur-Autoren über ihre persönliche Beziehung zu Batman reflektieren, sowie eine Sektion »Concept & Developmental Art«, die Sketche, Storyboards und weiteres Zusatzmaterial enthält. Solche Beispiele zeigen, dass sich populärkulturelle Autorbegriffe nicht einfach historisch ablösen oder distinkte Personengruppen identifizieren (professionelle Autoren vs. Amateur-Produzenten). Vielmehr sind es die Autorisierungspraktiken selbst, die sich wandeln, und mit ihnen verändert sich insgesamt die Bedeutung kultureller Autorität. Hierfür Begriffe jenseits der invol-

---

44 | Zur gattungsgenetischen Rolle von non- oder semi-autorisierten Video Spoofs von Superhelden-Blockbustern vgl. Stein 2012.

vierten Selbstbeschreibungen und etablierten Oppositionen zu finden, ist eine der großen Herausforderungen der Serialitätsforschung.

## LITERATUR

- Amazing Fantasy* 15 (Aug. 1962). New York: Marvel Comics.
- The Amazing Spider-Man* 5 (Okt. 1963). New York: Marvel Comics.
- The Amazing Spider-Man* 10 (März 1964). New York: Marvel Comics.
- Bails, Jerry. »If the Truth Be Known or ›A Finger in Every Plot««. *Capa-alpha* 12 (Sept. 1965): n.pag.
- Barker, Martin. *Comics: Ideology, Power and the Critics*. Manchester: Manchester University Press, 1989.
- Batman* 181 (Juni 1966). New York: DC National Comics.
- Brayshaw, Chris und Gary Groth. Interview mit Frank Miller. *The Comics Journal* 209 (Dezember 1998): 44-90.
- Brooker, Will. *Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*. London: Continuum, 2000.
- Brown, Jeffrey A. *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- Caduff, Corina. »Selbstporträt, Autobiografie, Autorschaft«. *Autorschaft in den Künsten: Konzepte – Praktiken – Medien*. Hg. Corina Caduff und Tan Wälchli. Zürich: Zürcher Hochschule der Künste, 2007. 54-67.
- Coogan, Peter. *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Austin: Monkeybrain, 2006.
- »Creators' Rights: A Comics Journal Special Section«. *The Comics Journal* 137 (September 1990): 66-106.
- Detering, Heinrich (Hg.). *Autorschaft: Positionen und Revisionen*. Stuttgart: Metzler, 2002.
- Ditschke, Stephan und Anjin Anhut. »Menschliches, Übermenschliches: Zur narrativen Struktur von Superheldencomics«. *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. Stephan Ditschke et al. Bielefeld: transcript, 2009. 131-178.
- Ditschke, Stephan, Katerina Kroucheva und Daniel Stein (Hg.). *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript, 2009.
- Donovan, Stephen, Danuta Fjellestad und Rolf Lundén (Hg.). *Authority Matters: Rethinking the Theory and Practice of Authorship*. New York: Rodopi, 2008.
- Duncan, Randy und Matthew J. Smith. *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: Continuum, 2009.

- Eco, Umberto. »Der Mythos von Superman«. *Apokalyptiker und Integrierte: Zur kritischen Kritik der Massenkultur*, 1964. Übers. Max Loser. Frankfurt a.M.: S. Fischer, 1984. 187-222.
- Eco, Umberto. »Interpreting Serials«. *The Limits of Interpretation*. Bloomington: Indiana University Press, 1990. 83-100.
- The Editor. »Meet the Artist!« *Batman* 1 (Frühjahr 1940): n.pag. New York: National Periodical Comics.
- Ellis, John. *Seeing Things: Television in an Age of Uncertainty*. London: Tauris, 2000.
- The Fantastic Four Annual* 7 (Nov. 1969). New York: Marvel Comics.
- Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. Boston: Unwin, 1989.
- Frow, John. *Genre*. New York: Routledge, 2006.
- Gabilliet, Jean-Paul. *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*. 2005. Übers. Bart Beaty und Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2010.
- Gaines, Jane M. »Superman, Television, and the Protective Strength of the Trademark«. *Contested Culture: The Image, the Voice, and the Law*. 1991. London: BFI, 1992. 208-227.
- Gardner, Jared. »The Birth of the Open-Ended Serial and The Future of Storytelling«. Vortrag vor der DFG-Forschergruppe »Ästhetik und Praxis populärer Serialität«. Georg-August-Universität Göttingen, 17. Mai 2011.
- Gardner, Jared. *Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling*. Palo Alto: Stanford University Press, 2012.
- Hall, Stuart. »Notes on Deconstructing »the Popular««. *People's History and Socialist Theory*. London: Routledge & Keagan Paul, 1981. 227-240.
- Hayward, Jennifer. *Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*. Lexington: University Press of Kentucky, 1997.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*. London: Routledge, 2002.
- Huck, Christian und Carsten Zorn (Hg.). *Das Populäre der Gesellschaft*. Wiesbaden: VS, 2007.
- Jahn-Sudmann, Andreas. »Serienzeit und serielle Zeitlichkeit«. Rezension von »Previously On ... <: Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien, hg. Arno Meteling, Isabell Otto und Gabriele Schabacher.« *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. März 2011. <[www.zfmediawissenschaft.de/index.php?TID=54](http://www.zfmediawissenschaft.de/index.php?TID=54)> (10.10.2011).
- Jannidis, Fotis, Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko (Hg.). *Rückkehr des Autors: Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs*. Tübingen: Niemeyer, 1999.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.
- Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press, 2006a.



- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006b.
- Jenkins, Henry. »Just Men in Tights«: Rewriting Silver Age Comics in an Era of Multiplicity«. *The Contemporary Comic Book Superhero*. Hg. Angela Ndalani. New York: Routledge, 2009. 16-43.
- Kane, Bob. »An Open Letter to All ›Batmanians‹ Everywhere«. *Batmania Annual 1967*. N.pag. [Nachdruck in *Alter Ego: The Comic Book Artist Collection*. Hg. Roy Thomas. Raleigh: TwoMorrows, 2001. 70-72.]
- Kelleter, Frank. »Serial Agencies: *The Wire* and Its Readers«. Unveröffentlichtes Manuskript. Teilabdruck als: »*The Wire* and Its Readers«. ›*The Wire*‹: *Race, Class, and Genre*. Hg. Liam Kennedy und Stephen Shapiro. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012a (im Erscheinen).
- Kelleter, Frank. »Toto, I think we're in Oz again (and again and again): Remakes and Popular Seriality«. Unveröffentlichtes Manuskript für: *Remake/Remodel: Film Remakes, Adaptations, and Fan Productions*. Hg. Kathleen Lock und Constantine Verevis. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012b (im Erscheinen).
- Kelleter, Frank und Daniel Stein. »Great, Mad, New: Populärkultur, serielle Ästhetik und der frühe amerikanische Zeitungscomic«. *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. Stephan Ditschke et al. Bielefeld: transcript, 2009. 81-117.
- Khoury, George. *Image Comics: The Road to Independence*. Raleigh: TwoMorrows, 2007.
- Klock, Geoff. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York: Continuum, 2002.
- Latour, Bruno. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.
- Lee, Stan. *Origins of Marvel Comics*. New York: Simon & Schuster, 1974.
- Lee, Stan. *Stan's Soapbox: The Collection*. Hg. Brian Cunningham. New York: Marvel Comics, 2009.
- Lopes, Paul. *Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book*. Philadelphia: Temple University Press, 2009.
- Lotz, Amanda D. *The Television Will Be Revolutionized*. New York: New York University Press, 2007.
- Luchastyle, Vicarious, DarkXGothamite und Darknight7. *Batman II*. 26.6.2008. <<http://forums.superherohype.com/showthread.php?t=305658>> (26.6.2008).
- Luke Cage, Powerman* 39 (Jan. 1977). New York: Marvel Comics.
- McLean, James et al. *Batman: Dark Knight Adventures*. März 2003-Dez. 2004. <[www.worldsfinestonline.com/DKA/archive/](http://www.worldsfinestonline.com/DKA/archive/)> (26.6.2008).
- McLean, James et al. *Batman Beyond: Stripped*. 24.1.2005-21.1.2008. <[www.worldsfinestonline.com/DKA/issues/strips/](http://www.worldsfinestonline.com/DKA/issues/strips/)> (26.6.2008).

- Miller, Frank und David Mazzucchelli, mit Richmond Lewis. *Batman: Year One*. 1986-1987. New York: DC Comics, 2005.
- Naremore, James und Patrick Brantlinger. »Introduction: Six Artistic Cultures«. *Modernity and Mass Culture*. Hg. James Naremore und Patrick Brantlinger. Bloomington: Indiana University Press, 1991. 1-23.
- Niefanger, Dirk. »Der Autor und sein Label: Überlegungen zur *fonction classificatoire* Foucaults (mit Fallstudien zu Langbehn und Kracauer)«. *Autorschaft: Positionen und Revisionen*. Hg. Heinrich Detering. Stuttgart: Metzler, 2002. 521-539.
- Packard, Stephan. »Copyright und Superhelden: Über die Prägung populärer Mythologie durch textuelle Kontrolle«. *Justitiabilität und Rechtmäßigkeit: Verrechtlichungsprozesse von Literatur und Film in der Moderne*. Hg. Claude D. Conter. Amsterdam: Rodopi, 2010. 109-126.
- Parkin, Lance. »Truths Universally Acknowledged: How the ›Rules‹ of *Doctor Who* Affect the Writing«. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Hg. Pat Harrigan und Noah Wardrip-Fruin. Boston: MIT Press, 2009. 13-22.
- Pearson, Roberta E. und William Uricchio. »Notes from the Batcave: An Interview with Dennis O'Neil«. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. Hg. Roberta E. Pearson und William Uricchio. New York: Routledge, 1991. 18-32.
- Pearson, Roberta E. und William Uricchio (Hg.). *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. New York: Routledge, 1991.
- Pustz, Matthew J. *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. Jackson: University Press of Mississippi, 1999.
- Robinson, Lillian S. *Wonder Women: Feminisms and Superheroes*. New York: Routledge, 2004.
- Salicrup, Jim. Einleitung (1991), *Spider-Man Torment*, von Todd McFarlane (1990). New York: Marvel Comics, 2009. N.pag.
- Schelly, Bill. *The Golden Age of Comic Fandom*. Seattle: Hamster, 1999.
- Schelly, Bill. »Batmania: First of an On-Going Series on the Best of the 1960s Fanzines«. *Alter Ego: The Comic Book Artist Collection*. Hg. Roy Thomas. Raleigh: TwoMorrows, 2001.
- Sharrett, Christopher. »Batman and the Twilight of the Idols: An Interview with Frank Miller«. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. Hg. Roberta E. Pearson und William Uricchio. New York: Routledge, 1991. 33-46.
- Stäheli, Urs. »Das Populäre als Unterscheidung«. *Popularisierung und Popularität*. Hg. Gereon Blaseio, Hedwig Pompe und Jens Ruchatz. Köln: DuMont, 2005.
- Stein, Daniel. »Was ist ein Comic-Autor? Autorinszenierung in autobiografischen Comics und Selbstporträts«. *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines*

- populärkulturellen Mediums*. Hg. Stephan Ditschke et al. Bielefeld: transcript, 2009. 201-237.
- Stein, Daniel. »Spoofin' Spidey – Rebooting the Bat: Superheroes, Immersive Story Worlds, and the Narrative Complexities of Comic Book Spoofs«. *Remake/Remodel: Film Remakes, Adaptations, and Fan Productions*. Hg. Kathleen Looch und Constantine Verevis. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012 (im Erscheinen).
- Thomas, Roy und Bill Shelly (Hg.). *Alter Ego: The Best of the Legendary Magazine*. Raleigh: TwoMorrows, 2008.
- Wiater, Stanley und Stephen R. Bissette. *Comic Book Rebels: Conversations with the Creators of the New Comics*. New York: Primus/Fine, 1993.
- Williams, Paul und James Lyons (Hg.). *The Rise of the American Comics Artist: Creators and Contexts*. Jackson: University Press of Mississippi, 2010.
- Wüllner, Daniel. »Suspended in Mid-Month: Serialized Storytelling in Comics«. *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. Hg. Joyce Goggin und Dan Hassler-Forest. Jefferson: McFarland, 2010. 42-54.