

**Brian C. Baer: How He-Man Mastered the Universe:  
Toy to Television to the Big Screen**

Jefferson: McFarland 2017, 217 S., ISBN 9781476665900, EUR 17,99

Im Jahr 1982 veröffentlichte der US-amerikanische Spielzeughersteller Mattel mit Masters of the Universe eine Reihe von Actionfiguren. Der Kampf von Gut gegen Böse, verkörpert durch die beiden Hauptfiguren

He-Man und Skeletor, war dabei von Beginn an Leitmotiv. Aus der simplen Grundidee entstand schnell ein bis heute erfolgreiches Franchise, das die Abenteuer von He-Man unter anderem in Form von Comics, Zeichentrickserien und einem Spielfilm aufgegriffen hat. Die anhaltende Beliebtheit der Masters of the Universe drückt sich auch in zahlreichen populärwissenschaftlichen Veröffentlichungen der letzten Jahre aus, die vor allem von Fans verfasst wurden.

Brian C. Baer beschreibt in *How He-Man Mastered the Universe* den crossmedialen Erfolg des Franchises. Im Zentrum der Analyse steht zudem der Spielfilm *Masters of the Universe* (1987).

Das Vorwort ist mit „Man-E-Prefaces“ unternitelt, womit Baer nicht nur auf die Vielheit der Zugänge zum Thema (*many*), sondern auch auf die beliebte Figur Man-E-Faces anspielt. Zusätzlich gibt er sich durch einleitende Anekdoten als Fan zu erkennen. Im ersten Abschnitt beschreibt Baer die Anfänge des Franchises als Action-Figuren-Serie des US-Spielzeugherstellers Mattel. Dabei geht Baer sowohl auf die verschiedenen Produktionswellen der Figuren selbst ein, als auch auf die Mini-Comics, die den meisten Figuren beilagen. Daneben hebt er die innovative und musterhafte Distributionsstrategie der Masters Serie hervor und bemerkt: „other animation studios began taking their wares to syndication directly“ (S.51).

Das zweite Kapitel beschäftigt sich vornehmlich mit der Produktionsfirma Filmation, die für die Zeichentrick-

serie (1983-1984) verantwortlich war. Daran anschließend widmet sich Baer in den folgenden Kapiteln primär dem Kinofilm mit Dolph Lundgren und Frank Langella. Zunächst stellt Baer die Produktionsfirma Cannon Films vor, beschreibt anschließend Herausforderungen bei Vorproduktion, Skript und Umsetzbarkeit. Das fünfte Kapitel erzählt im Wesentlichen die Filmhandlung nach. Der darauffolgende Abschnitt beschreibt Kürzungen und Abwandlungen, die während der Postproduktion notwendig wurden. Im siebten Kapitel skizziert Baer das Misslingen einer Fortsetzung und das vorläufige Scheitern des Franchises, vor allem der Spielzeuge, sowie die verschiedenen Wiederbelebungsversuche der späten 1980er und 1990er Jahre. Es herrschte relative Stille um He-Man, bis Figuren und Zeichentrick im 21. Jahrhundert schließlich erneut ein Comeback feierten.

Im achten Kapitel lotet Baer den Kultstatus im Kontext anderer Filme wie *Brazil* (1985) oder *Rocky IV* (1985) aus. Der Kinofilm *Masters of the Universe* habe vor allem erfolgreichen Franchises wie Transformers oder Teenage Mutant Ninja Turtles den Weg geebnet, die aus den Fehlern von Mattel lernen konnten. Der Autor rundet sein Buch mit einem Blick auf aktuelle Entwicklungen, wie neue Actionfiguren oder Comics des DC-Verlags, ab und zeigt dabei die anhaltende Bedeutung von Masters of the Universe und He-Man. Es folgen Biografien von Personen, die am Film und anderen Teilen des Franchises beteiligt waren, sowie ein überschaubares Quellenverzeichnis.

Es handelt sich bei Baers *How He-Man Mastered the Universe* um eine unterhaltsame Lektüre, vor allem für Menschen, die grundsätzlich mit dem fiktionalen Universum auf dem Planeten Eternia vertraut sind. Besonders gelungen sind die Vergleiche, die Baer mit anderen erfolgreichen Filmadaptionen anstellt. Er bezieht sich dabei vor allem auf solche, die ebenfalls auf Actionfiguren oder Comicvorlagen basieren. Sie bilden seine Referenz, um die Bedeutung und Innovation des Masters-Franchises zu belegen. Baers Werk ist zudem gut lesbar, wobei das Anekdotenhafte oft eine Distanz zum Gegenstand vermissen lässt. Baer scheint sich, vor allem bei der Zusammenfassung von Plots der Comics oder von Episoden der Zeichentrickserie, zu sehr von seinem persönlichen Geschmack leiten zu lassen. Denn diese tragen kaum zu einem tieferen Verständnis des crossmedialen Charakters bei. Bei der Beschreibung von Film und Comics lässt der Autor außerdem Fachterminologie vermissen. Eine Grundlage für weitere Forschung oder neue Erkenntnisse bietet das Werk daher kaum. Hinzu kommt der weitgehende Verzicht auf wissenschaftliche Bezüge und Quellenangaben.

Mit Ausnahme von kurzen Bezugnahmen auf den britischen und italienischen Markt bleibt eine internationale

Perspektive leider aus. Doch gerade ein Verweis auf die erfolgreiche deutschsprachige Hörspielserie, die zwischen 1984 und 1988 beim Label Europa produziert wurde, hätte die Vielschichtigkeit des crossmedialen Franchises weiter ausdifferenziert.

Das Buch reiht sich in eine Reihe theoriearmer, eher populärwissenschaftlicher Publikationen ein, die sich mit dem Phänomen Masters of the Universe auseinandersetzen (vgl. bspw. Sweet, Roger/Wecker, David [Hg.]: *Mastering the Universe: He-Man and the Rise and Fall of a Billion-Dollar Idea*. Covington: Clerisy Press, 2005; Seeley, Tim/Seeley, Steve/Chabon, Daniel [Hg.]: *The Art of He-Man and the Masters of the Universe*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2015). Zukünftig könnten eher die in jüngster Vergangenheit erschienen Anthologien der Comics – etwa *He-Man and the Masters of the Universe Minicomic Collection* (Milwaukee: Dark Horse Comics, 2015) –, oder das zweiteilige Kompendium des gesamten Masters-Franchises (Staples, Val et.al. [Hg.]: *He-Man and the Masters of the Universe: A Character Guide and World Compendium*. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2015) durch ihren Materialreichtum für wissenschaftliche Beschäftigung hilfreich sein.

Markus Streb (Gießen)