

Andreas Rauscher

Peter Vignold: Das Marvel Cinematic Universe: Anatomie einer Hyperserie

2019

<https://doi.org/10.17192/ep2019.3.8195>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: Peter Vignold: Das Marvel Cinematic Universe: Anatomie einer Hyperserie. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen / Reviews*, Jg. 36 (2019), Nr. 3, S. 305–307. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2019.3.8195>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Peter Vignold: Das Marvel Cinematic Universe: Anatomie einer Hyperserie

Marburg: Schüren 2017, 176 S., ISBN 9783894729707, EUR 19,90

Das Marvel Cinematic Universe (MCU) zählt zu den erfolgreichsten, vielseitigsten und ausdauerndsten Franchises der neueren Filmgeschichte. Der stilprägende Comicverlag gründete für die Produktion der hauseigenen Verfilmungen sogar 2008 ein eigenes Studio. Trotz der 2009 erfolgten Integration in den kulturindustriellen Fuhrpark des Disney-Konzerns zeichnen sich die Filme durch eine ausgeprägte Vielseitigkeit und exemplarische Ansätze zur diskursiven Hybridität von Genrestrukturen aus.

An filmwissenschaftlicher Literatur zu diesem Phänomen besteht, im Ver-

gleich zur internationalen Forschungslandschaft, hierzulande ein gewisser Nachholbedarf. Einen wichtigen Schritt in der Erschließung des Marvel-Phänomens jenseits reiner Nachschlaggerwerke und Fan-Kompendien leistet Peter Vignolds Studie zur Hyperserie des MCU. Das Buch besteht aus einem grundlegenden Teil zur Theorie und Ästhetik der Serie, sowie zu den Zusammenhängen zwischen Serialität und Ökonomie. Ein Exkurs beschäftigt sich mit dem *X-Men*-Franchise, das wie ein Probelauf zum späteren MCU von 2000 bis 2019 die aus den Comicvorlagen übernommene vernetzten

Erzählstrukturen einer Storyworld erstmals auf die Leinwand übertrug. Der Hauptteil widmet sich unter den Aspekten Ökonomie und Ästhetik den ersten beiden Phasen des MCU mit einem kurzen Ausblick auf Phase drei. Gerade im Hinblick auf die gegenwärtig durch die Übernahme des Traditionsstudios 20th Century Fox von Disney weiter eskalierte Konsolidierung Hollywoods erweist sich die Einbeziehung produktionsökonomischer Kontexte als ausgesprochen produktiv und ausbaufähig. Die ästhetischen und dramaturgischen Besonderheiten der Comicverfilmungen ergeben sich nicht nur aus den Filmen und der Adaption ihrer Vorlagen, sondern aus den Produktionsverhältnissen. Deren geschickte und souveräne Nutzung durch Produzent_innen, wie Kevin Feige bei den Marvel-Verfilmungen und Kathleen Kennedy im Fall von *Star Wars*, unterscheidet das MCU und die weit entfernte Galaxis von anderen „pre-sold commodities“ (S.9). Sehr überzeugend macht Vignold nicht nur „die Herausbildung multilinearer Serialität in den 1960er Jahren“ (S.12) als Grundlage des *cinematic worldbuilding* aus. Auch die Aneignung der Produktionsmodi der Comicindustrie durch die Filmproduktion trägt maßgeblich zum künstlerischen und kommerziellen Erfolg der Marvel-Produktionen bei. Wichtige Wegbereiter einer *Shared Storyworld* wie die *Matrix*-Filme (1999-2003), die *Lord of the Rings*-Verfilmung (2001-2003) und die TV-Serie *Lost* (2004-2010) werden ausführlicher betrachtet. Die *X-Men*-Filme bilden ebenfalls eine wichtige Scharnierfunk-

tion im Übergang zwischen den traditionell als Nerd- und Nischenprodukt behandelten Comicverfilmungen hin zum dominantesten Genre des gegenwärtigen Mainstreams. Anstelle einer einzelnen fortlaufenden Handlung zu folgen, teilen sie sich in verschiedene Stränge mit unterschiedlichen möglichen Eintrittspunkten. Mit der bisher drei Phasen umfassenden Etablierung des MCU ergeben sich schließlich sogar separate Storylines um Held_innen, die ganz unterschiedliche Genrekontexte nutzen. Während die Abenteurer um *Iron Man* (seit 2008) einer traditionellen Heldenreise folgen, begibt sich *Captain America* (seit 2011) nach einer nostalgisch-ironisch codierten *Origin Story* in die Bereiche des Polit-Thrillers, während *Thor* (seit 2011) verschiedene Konstellationen einer modernisierten Fantasy durchläuft. In regelmäßigen Abständen laufen die verschiedenen Handlungsstränge in einem gemeinsam absolvierten *Avengers-Team-Up* zusammen. Neben dem Prinzip des *Genre-Crossovers* und der *Shared Storyworld* wurde auch die Variante des temporären *Team-Ups* aus den Marvel-Comics übernommen. Es wird daher nicht mehr eine einzelne, in sich geschlossene Vorlage, sondern vielmehr ein ganzes Struktursystem übernommen.

Die *Avengers*-Filme werden sehr präzise als Übergang und Nexus, nicht als ein Endpunkt verstanden. Die Beschäftigung mit der Ästhetik konzentriert sich überwiegend auf die dramaturgische Vernetzung der Filme und die Ausgestaltung der Figuren. Für weitere Analysen wäre die Vorgeschichte der Marvel-Filme, wie die nicht über

das Drehbuchstadium hinaus gelangte Zusammenarbeit der langjährigen Freunde Stan Lee und Alain Resnais in den 1970er Jahren, oder das nicht realisierte *Doctor Strange*-Projekt des Punk-Cinema-Veteranen Alex Cox aus den 1980er Jahren sehr interessant zu untersuchen.

Der für die Studie zentrale Begriff der multilinenaren Hyperserie als „Aufspaltung einer linearen Cineserie“ (S.12) erscheint nicht nur als Präzisierung des etwas diffus bleibenden, von Henry Jenkins etablierten *Transmedia Storytelling* hilfreich. Als medienübergreifendes Konzept könnte auf dieser Basis auch ein differenzierter und kritischer

Blick auf die zu vorschnell ausgerufenen Postkinematographie erfolgen. Die postulierte Erosion des Kinos betrifft zwar zweifelsohne den immer weiter auf Streaming-Dienste ausgelagerten klassischen *Middle Ground*. Im Bereich der Genre-Hybride des MCU und in den nach wie vor existierenden Nischen der Programmkinos wären hingegen aus filmwissenschaftlicher Sicht noch diverse Konfigurationen des Kinos zu retten, statt es sich aus einer qualitäts-gesättigten Top-Down-Perspektive vor Netflix bequem zu machen.

Andreas Rauscher (Siegen)