

## Populäre Medien im interdisziplinären Kontext

Zur Überwindung eines Forschungsdesiderats

Seit dem Einbruch der Moderne beeinflussen populäre Medien die Lebenswelten der Menschen. Ob Feuilletonroman oder Comic, Fernsehserie oder Computerspiel – sie bieten Fluchträume aus bedrückenden Realitäten. Nie zuvor war ihr Einfluss auf unseren Alltag so groß, der Stil der Präsentation so perfekt, die Gewinne der Medienindustrie so unvorstellbar. Trotzdem fehlt es an interdisziplinär angelegten Forschungsansätzen.

Trotz der rasanten Zunahme der Bedeutung populärer Medien in modernen Gesellschaften fehlt es noch immer an fachübergreifenden Aktivitäten, die sich der Untersuchung dieses komplexen Gebietes widmen. Derartige Forschungen müssten sich populären Medien des 19. Jahrhunderts bis in die Gegenwart mit Schwerpunktsetzung des deutschsprachigen Raumes und Osteuropas widmen, wobei Spannung und Abenteuer verpflichtete Textsorten aller Mediengattungen im Mittelpunkt stehen sollten. Die Akzentuierung *Populäre Medien* erfolgt dabei bewusst in Abgrenzung zum Begriff der *Populären Kultur* unter ihren Aspekten *Alltag* und *Folklore* als Forschungsgegenständen der *Popular Cultural Studies* (vgl. dazu Hans-Otto Hügel 2003, bes. S. 1–90). »Medium« in diesem Sinne »bezeichnet den Ort, an dem Daten in kodierter Form kanalisiert, übertragen, verarbeitet und gespeichert werden.« (Hans-Otto Hügel, S. 305) Dabei dürfte der Blick nicht nur auf die Aufarbeitung historischer Artefakte, sondern deren Wirkungen und Neudefinition als Bestandteil einer audiovisuell dominierten Kultur unter den Bedingungen der Mediengesellschaft im umfassende Transformationsprozesse durchlaufenden Europa der Gegenwart und nächsten Zukunft gerichtet sein. In deutlicher Abgrenzung zum *Mainstream* der *Cultural Studies* gilt Methodenvielfalt als erstrebenswert. Informatiker, Literatur-, Kultur- und Medienwissenschaftler sind ebenso gefragt wie Historiker, Philologen, Ethnologen und Philosophen. Ausgehend von der Vernetzung populärer Medien untereinander und der Binarität von U- und E-Kultur (Hans-Otto Hügel, S. 167) bietet sich so die Gelegenheit, die vielfachen Zusammenhänge der verschiedensten Erscheinungsformen populärer Medien wie dem klassischen Feuilletonroman, dem Romanheft, dem Kino- oder Fernsehfilm bis hin zum jeweils aktuellen Computerspiel, verallgemeinernd zu verdeutlichen und Ressourcen, die sich aus der Aufdeckung synergetischer Effekte ergeben, in Handreichungen für die Medienindustrie wie für die Pädagogik umzusetzen. Vor allem die Veränderungen im Umfeld von 1968 trugen entscheidend zur Akzeptanz akademischer Beschäftigung mit populären Medien in Westeuropa und den USA bei. Zu Phänomenen wie dem Abenteuerroman, Comics oder Unterhaltungsfilm entstand seitdem eine kaum mehr überschaubare Forschungsliteratur. Als entscheidendes Desiderat ist jedoch anzumerken, dass trotz der Bedeutung populärer Medien in Vergangenheit und Gegenwart bei aktueller Multimedialität trivialer Text-



Abb. 1

*Terra incognita* – die vielfachen Zusammenhänge der verschiedensten Erscheinungsformen populärer Medien wie dem klassischen Feuilletonroman, dem Romanheft, dem Kino- oder Fernsehfilm bis hin zum jeweils aktuellen Computerspiel bieten ein noch weitgehend unbearbeitetes Feld interdisziplinärer Forschung.

sorten kein Netzwerk existiert, das sich wissenschaftlich mit dem Phänomen populärer Medien des 19. Jahrhunderts bis in die Gegenwart im gesamteuropäischen Maßstab auseinandersetzt. Einzeluntersuchungen beschränken sich in der Regel auf ein Medium einer bestimmten historischen Epoche im nationalen Rahmen ohne Berücksichtigung aktueller Entwicklungen. Nun ist aber die Geschichte der populären Medien keine nationalliterarische, sondern – mit einer großen Affinität der Stoffe und Motive über die nationalen Grenzen hinweg – eine europäische (vgl. Reinhold Wolff 1992). Eine langfristige Perspektive müsste somit vor allem im Forschungsgebiet des europäischen Populärromans sowie dessen umfassenden und bislang in seiner Dimension kaum absehbaren Auswirkungen auf die gesamteuropäische Medienproduktion – incl. Medienwechsel zu Dramatik, Film und Computerspiel – bis in die Gegenwart zu suchen sein. Dieses (populär-, bzw. »trivial«-)literarische Feld von hohem sozialgeschichtlichem, literatursoziologischem, literaturpsychologischem sowie kulturmorphologischem Interesse ist bis heute *Terra incognita*.



### Populäre Medien Osteuropas bis 1990 zwischen Propaganda und Action

Doch nicht nur die dickleibigen Romane des 19. Jahrhunderts der Retcliffe, Salgari oder Dumas, auch populärmediale Zeugnisse jüngster Zeitgeschichte harren einer komplexen Aufarbeitung. Von den über tausend im Titelregister eines 2003 vorgelegten »Handbuches: Populäre Kultur« vermerkten Texten stammen nur zwei aus der DDR; kein einziger – mit Ausnahme der Sowjetunion – aus einem anderen Ostblockland. Das ist symptomatisch für die Forschungslage. Eine zentrale Aufgabe liegt in der baldigen Behebung dieses offensichtlichen Mangels. So lassen die von westlichen Standards zu unterscheidenden, im Rahmen medialer Sozialisation dort bis 1990 erworbenen Weltbilder Rückschlüsse auf Gründe für die fehlende Akzeptanz politischer Argumentation zu. Beispielsweise findet sich ein wesentlicher Grund für tatsächliche oder vermeintliche Missverständnisse zwischen Deutschland und Polen in unterschiedlichen Herangehensweisen an nationale Geschichte mit Auswirkungen auf die Integration in Europa. Zentrale Ereignisse der Historie wurden und werden in beiden Ländern seit jeher in Form populärer Medien (Sammelbilder, Romane, Historienfilme etc.) dargestellt. Für Deutsche der Bundesrepublik beginnt nationale Geschichte 1945; Verfassungspatriotismus bietet ein Maximum an nationaler Identität. Jahrhundertlang gepflegte nationale Mythen gelten, zusätzlich diskreditiert durch deren Missbrauch im Nationalsozialismus, auch im medialen

Bereich für obsolet. Anders in Polen: Die Identifikation mit 1000 Jahren polnischer Geschichte, einer Geschichte steter Befreiungskämpfe gegen übermächtige Nachbarn, hinterließ über alle Systeme hinweg Spuren, die sich im medialen System in heroischen Gesten etc. entäußern, die Deutschen in Unkenntnis historischer Zusammenhänge fremd erscheinen mögen. Doch auch innerhalb Deutschlands findet sich dieser Riss: Das SED-Regime bezog seine Identität auch aus einer Reihe herkömmlicher nationaler Symbole, die sich in populären Medien der DDR entäußerten und bei den Rezipienten in den neuen Bundesländern Nachwirkungen bis in die Gegenwart zeigen. Die Vernachlässigung dieser Aspekte begünstigt unheilvolle Irritationen im nationalen und internationalen Rahmen.

Mediale Erzeugnissen des Spannungsgenres eigener Provenienz (Fernsehserien, Spannungsliteratur) wurden im akademischen Bereich Osteuropas bis 1990 nur in geringem Maße zur Kenntnis genommen, was neben der Favorisierung des Kanons im Interesse der Herausbildung »sozialistischer Kulturnationen« auch der Stagnation des theoretischen Instrumentariums geschuldet war. Bis heute beschäftigt man sich in den Universitäten und anderen Forschungseinrichtungen dieser Staaten kaum mit populären Medien des eigenen Landes in Vergangenheit und Gegenwart. Forschungen zum dortigen medialen Wandel unter den Bedingungen des Postkommunismus vernachlässigen bei Konzentration auf den Nachrichten-/Informationsbereich zumeist diese Thematik. Im Vergleich zu Produkten der Hochkultur sind zudem um ein vielfaches größere Textmengen zu bewältigen. Vor allem aber versagen herkömmliche Theoreme zur westlichen Kultur. Für den Ostblock galt die Prämisse »Massenkultur ist Marktkultur« (Hügel, S. 49) nur bedingt. Der Medienwechsel, z. B. vom erfolgreichen DDR-Indianerbuch zum DEFA-Spielfilm oder Theaterstück einer Naturbühne wie Rathen war von gänzlich anderen Interessenkonstellationen bestimmt als derjenige vom Karl-May-Roman zur westdeutschen Verfilmung der sechziger Jahre oder zum Hufgetrappel pulverdampfgeschwängerter Segeberger Freilichtspektakel.

Vor dem Hintergrund eines sich einigenden Europas scheint das Defizit länderübergreifender Erforschung und Auswertung von Produkten nationaler und internationaler Populär- und Unterhaltungskultur immanent. Kaum bekannt, aber für die komparatistische Untersuchung von Bildern des Fremden etc. sowie für die mediale und endlich auch politische Entwicklung insgesamt von Bedeutung scheint, dass nicht nur Autoren *westeuropäischer* Länder oder der USA natio-

nale Trivialepen schufen. Vergleichbares lässt sich auch für Osteuropa (Polen z.B. Sienkiewicz oder Ungarn z.B. Gardony, Örsi) feststellen. Die Staaten Ost- und Südosteuropas pflegten eine lange – auch durch die kommunistische Herrschaft nie unterbrochene – nationale Tradition spezifischer Unterhaltung (Heftchenliteratur, Abenteuerbücher, TV-Serien, Kinofilme etc.).

als polnischer Kundschafter in der Maske eines Wehrmachtsoffiziers agiert. Dabei hat sich die Figur längst aus dem historischen Entstehungszusammenhang gelöst und ist vom Helden zum zirkulierenden Bild, zur polnischen Pop-Ikone geworden. Ein vergleichbares Phänomen bietet die TV-Serie »Vier Panzersoldaten und ein Hund« (1969 f.), in der polnische Supermänner mit liebenswerten menschlichen Schwächen und der Rin-Tin Tin-Verschnitt »Scharik« im T-34-Panzer »Rudy« den Zweiten Weltkrieg gewinnen.



**Abb. 2**  
Es lohnt der Frage nachzugehen, dass die Verarbeitung der jahrhundertelangen osmanischen Besetzung in zahlreichen ungarischen, bulgarischen, jugoslawischen und rumänischen populären Medien sowie deren Verbreitung im Ostblock als Zeugnisse »nationaler Befreiungskämpfe« der »Brudervölker«, spezifische Vorbehalte erzeugte, die sich auf die Einschätzung aktueller Probleme wie einem möglichen EU-Beitritt der Türkei auswirken.

**Vier Panzersoldaten, ein Hund und der Kapitän vom Tenkesberg**

Auf der systematischen Ebene muss dem intertextuellen Aspekt Beachtung geschenkt werden. Gerade in Ländern mit vergleichsweise wenigen nationalkulturellen Mythen ist ein überdurchschnittlich ausgeprägter synergetischer Effekt aller medialer Bereiche zu konstatieren. Von den Idolen der Volksrepublik Polen haben einige bis heute überlebt. Im Rahmen der Kommunismus-Nostalgie gehört dazu z. B. Hauptmann Kloss alias »Agent J-23« als regelrechte Kultfigur. Davon zeugen eine nach ihm benannte Punk-Band, Comics und neuerdings Videospiele und Handy-Klingeltöne. Die in den späten sechziger Jahren, am Ende der Ära Gomulka, entstandene Fernsehserie handelt von einem Doppelagenten (D.: Stanislaw Mikulski), der

So ist doch durchaus von Interesse, ob und welchen Einfluss derartige Produkte auf das Geschichtsbild, auf die Wahrnehmung des ehemaligen Gegners im neuen Polen – wo »coole« Sprüche des SS-Gegenspielers (!) des positiven Helden Kloss Eingang in die Jugendsprache fanden – aber auch in anderen Ländern nahmen. Völlig unberücksichtigt blieb bislang die Darstellung polnischer Geschichte des Zweiten Weltkriegs in populären Medien der DDR. So präsentierte der Autor Wolfgang Schreyer bereits 1954 einen semi-dokumentarischen Abenteuerroman »Unternehmen Thunderstorm« über den Warschauer Aufstand. Als weitgehend unbekannt und einer wissenschaftlichen Aufarbeitung harrend muss die vergleichsweise breite polnische Comicproduktion gelten. Ähnlich interessant erscheinen die kulturellen und politischen Intentionen – laut Parteiprogramm waren die Daker Vorläufer rumänischer Kommunisten, deren König Decebal ein Vorfahr Ceausescus – zweier mit internationalem Staraufgebot produzierten rumänischen Historienfilme von 1966 (»Der letzte große Sieg der Daker«) bzw. 1968 (»Die Säule des Trajan«). Da Pierre Brice im ersten Teil eine Hauptrolle spielte, konnten auch Kinobesucher der DDR den Star der verpönten westdeutschen »Winnetou«-Filme bewundern. Die Kinofilmreihe um »Kommissar Roman« präsentierte ostblockübergreifend einen aufrechten Securitate-Offizier bei der reihenweisen Niedermetzelung faschistischer Elemente und US-Agenten im Nachkriegsrumänien. Die TV-Serie um den zu Beginn des 18. Jahrhunderts gegen Habsburg kämpfenden »Kapitän Tenkes« – ein veritaibler Puszta-Robin-Hood – nach dem Roman von Ferenc Örsi genießt bis heute in Ungarn Kultstatus. Aufgrund der Vermittlung, den Prozess des Zusammenwachsens möglicherweise behindernder, nationaler Stereotype und Feindbilder verdienen solcherart von einem Millionenpublikum wahrgenommene Medienprodukte zu »nationalen Befreiungskriegen« – in Süd- und Südosteuropa besonders gegen osmanische und habsburgische Fremdherrschaft –, Weltkriegs-, Partisanen- oder Kundschafterserien, besondere Aufmerksamkeit. Es steht zu vermuten, dass gerade die Verarbeitung der jahrhundertelangen

osmanischen Besetzung in zahlreichen ungarischen, bulgarischen, jugoslawischen und rumänischen Spielfilmen, Fernsehserien, Romanen, Bildgeschichten etc. sowie deren Verbreitung im Ostblock als Zeugnisse »nationaler Befreiungskämpfe« der »Brudervölker«, spezifische Vorbehalte erzeugte, die sich auf die Einschätzung aktueller Probleme wie einem möglichen EU-Beitritt der Türkei auswirken.

Ein bislang mit wenigen Ausnahmen ignoriertes Problemkomplex ist die starke Beeinflussung der DDR-Unterhaltungskultur durch Medien vor 1945. Unterhaltungsmedien wie Romane, Heftreihen und Filme des Wilhelminismus, der Weimarer Republik und des Nationalsozialismus prägten Inhalte und Wertvermittlung – z. B. Bilder des Fremden – der DDR-Populärmedien in einem kaum zu überschätzenden Maße (vgl. Th. Kramer 2002). Gerade in diesem Bereich wirkt sich das Fehlen »einer systematische(n) Untersuchung des Verhältnisses von Historie und Populärkultur« (Hans-Otto Hügel 2003, 241) aufgrund möglicher Einflussmöglichkeiten auf ganz aktuell wirkende Geschichtsbilder besonders prekär aus. Unter den auf neun Seiten zitierten Print- und Filmprodukten zum Stichwort *Historie* im »Handbuch populäre Kultur« von 2003 findet sich kein einziges Erzeugnis ostdeutscher bzw. osteuropäischer Provenienz bis 1990. Lediglich einige sowjetische Historienstreifen finden Erwähnung. Der Informationsgehalt populärer Medien im Staatssozialismus war Bedingung ihrer offiziellen Akzeptanz und gleichzeitig wichtige Ursache ihrer bis heute – in Abgrenzung zur »verdummenden Westkultur« – anhaltenden Wertschätzung dieser Produkte bei den Konsumenten. Eine Ursache für fehlendes Verständnis moderner politischer Strukturen in den neuen Bundesländern ist in der Verwendung und massenwirksamen Verbreitung vormoderner Quellen des 19. und 20. Jahrhunderts, besonders aber des Wilhelminismus und des Nationalsozialismus, in populären Medien der DDR zu vermuten. Das Preußenbild breiter Teile der DDR-Bevölkerung wurde nicht nur von marxistischen Untersuchungen, sondern maßgeblich von der zwischen 1873 und 1875 entstandenen »Sachsen-Trilogie« des Polen Josef Ignacy Kraszewski geprägt. Die darauf basierende, mehrteilige DDR-Fernsehverfilmung »Sachsens Glanz und Preußens Gloria« verdient – insbesondere als Zeugnis eines gewandelten »Erbeverständnisses« und der Zusammenschnitte von Filmmaterial aus Preußenfilmen von vor 1945 – besondere Beachtung. Inwieweit die Verwendung vormoderner Quellen mit rezeptionsseitiger Langzeitwirkung auch die populären Medien in anderen Staaten Osteuropas prägte, ist nur ansatzweise bekannt. So vertrieb man in Polen in den achtziger Jahren Comics zur polnischen

Geschichte des Mittelalters mit nationalistischem Inhalt, um von innenpolitischen Schwierigkeiten abzulenken. Die osteuropäische Spannungsliteratur bediente sich häufig westeuropäischer Trivialmythen und passte sie nationalen Spezifika an. So existieren eine ganze Reihe von May-Interpretationen mit jeweils tschechischen, polnischen etc. Präriehelden. Es gilt, entsprechend bereits vorliegenden Studien zu großen



angelsächsischen Erfolgen, v. a. DDR- und osteuropäische Trivialepen (z. B. Janosik-Mythos in Polen) auf ihre Quellen im allgemeinen Mythenschatz der Menschheit (vgl. z. B. Mary Henderson 1998 zu *Star Wars*) sowie kulturellen Traditionen zurückzuführen.

**Abb. 3**  
Die polnische Serie »Vier Panzersoldaten und ein Hund« von 1969 lief auch im DDR-Fernsehen.

**Audiovisuelle Medien – ausreichend analysiert?**

Optimistischer stimmt zunächst der Blick auf die Forschungslage zu vergleichbaren Textsorten (*Shooter-, Action-, Adventure-Games* etc.) moderner audiovisueller Medien: Ihnen widmen sich eine ganze Reihe universitärer Forschungszentren zu pädagogischen und medientheoretischen Fragestellungen bis hin zu eigenständigen technischen Entwicklungen von Spielen. Zudem setzen sich eine ganze Reihe staatlicher, kirchlicher und privater Stellen auf Bundes- und Länderebene bevorzugt unter dem Aspekt der Auswirkungen von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche und daraus folgernden entsprechenden Hinweisen für Eltern und Pädagogen auseinander. Übergreifende Untersuchungen zur ästhetischen und historischen Einbindung in nationale bzw. internationale Traditionsbezüge zu herkömmlichen populären Medien fehlen gänzlich. Arbeiten zur Geschichte der Videospiele ignorieren zumeist den kulturhistorischen Handlungsbezug. Arbeiten zum Medienwechsel (z. B. Bernd Hartmann 2004) beschränken sich in der Regel auf den Übergang vom Film zum Computerspiel.

So inspiriert die Persönlichkeit des Mahdi Mohammed Achmed (1844–1885), Begründer eines ersten islamistisch-fundamentalistischen Staates im Sudan, seit jeher Produzenten populärer Medien. Die Produktpalette reicht über Mays und H. Sienkewiczs Sudan-

Abb. 4  
JAG, eine aufwendig produzierte Mischung aus Anwalts-, Action- und Militärserie, fesselt seit 1995 weltweit ein Millionenpublikum. (JAG-Cover – Ausschnitt)

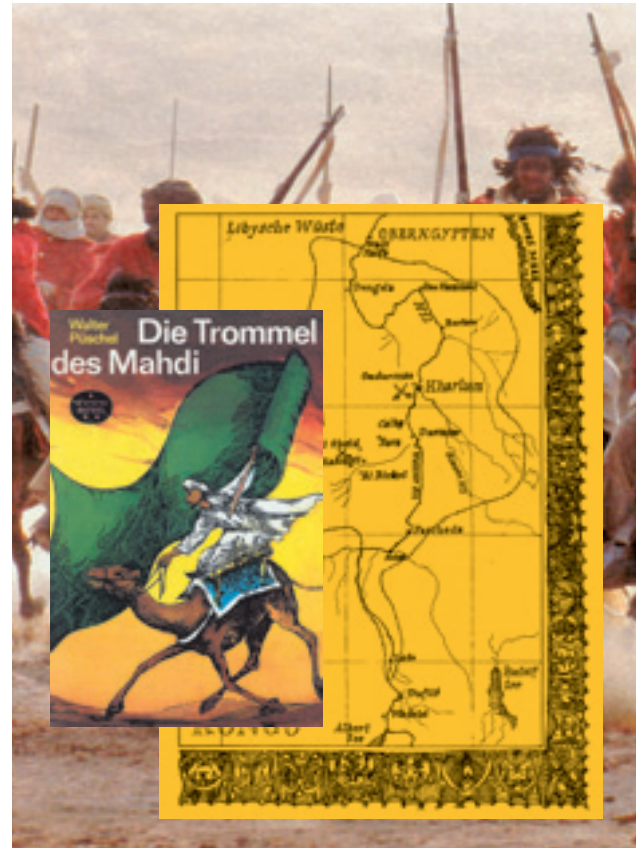
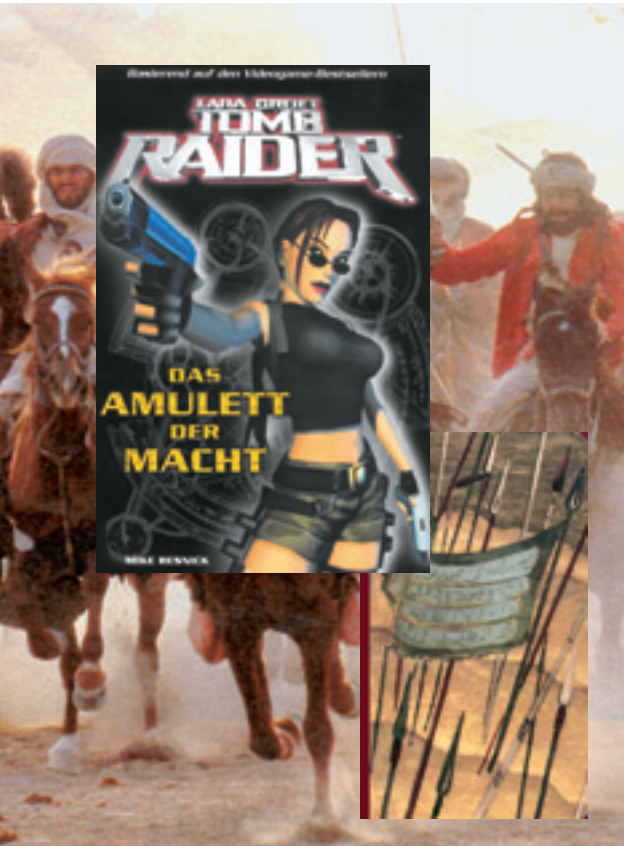


Abb. 5  
Seit jeher inspiriert die Persönlichkeit des Mahdi Mohammed Achmed (1844–1885), Begründer eines ersten islamistisch-fundamentalistischen Staates im Sudan, seit jeher Produzenten populärer Medien.

Romane, A. E. W. Masons – bislang siebenfach verfilmtes – viktorianisches Heldenepos »The For Feathers«, Arnold Höllriegels Bestseller von 1932 »Die Derwischtrommel«, W. Puschels DDR-Interpretation des Stoffes – davon existierte eine Hörspielversion – »Die Trommel des Mahdi« und »Im Auftrag des Kalifen«, T. Clancys Actionroman »Executive Order«, sein Sachbuch mit fiktionalen Einsatzschilderungen »Airborn« von 1997, dem ersten Lara-Croft-Abenteuer in Romanform von Mike Resnik »The Amulet of Power« von 2004, welches wiederum die inhaltliche Lücke zwischen den Games »The last Revelation« und »The Angel of Darkness« schließt ...

Eine Untersuchung lohnt sich in diesem Falle allein schon unter dem Aspekt der Vermittlung von tatsächlichen oder vorgeblichen Fakten über religiöse Bewegungen in Vergangenheit und Gegenwart.



**Pädagogisch-beratende Zielsetzungen und kommerzielle Verwertung von Forschungsergebnissen**

Eine Schlüsselstellung nimmt der pädagogisch-beratende Aspekt der Forschung im viel berufenen Zeitalter nach PISA ein. So könnten herkömmliche Medien des Abenteuergenres hinsichtlich ihrer Tauglichkeit zur Erhöhung von Lesekompetenz und Leserinteresse geprüft und entsprechende Empfehlungen für die in Frage kommenden Institutionen erstellt werden. Ergebnisse dieser Forschungen könnten direkt in die Lehrerausbildung einfließen. Im Ergebnis der Analyse der Eignung populärer Medien sollte man pädagogische Konzepte erarbeiten, die im schulischen Bereich nicht nur zur Erweiterung des Weltwissens, sondern auch der Herausbildung eines Wertekanons (Achtung anderer Kulturen und Ethnien, religiöse Toleranz, Völkerverständigung) beitragen können. Im Ergebnis von PISA stellte sich heraus, dass Lesen bei männlichen Kindern und Jugendlichen weniger verbreitet und beliebt ist als bei gleichaltrigen Mädchen und jungen Frauen, die im Lesen deutlich höhere Testwerte erhielten. Die niedrige Lesemotivation könnte etwa bei zeitgemäßem Einsatz Karl Mays, für ca. fünf Generationen immerhin laut Ernst Bloch der »Shakespeare der Jungens«, erhöht werden. Interaktive Bildschirmmedien erscheinen v. a.

»Jungen attraktiver als die Lektüre, [...] weil Gameboy, Spielkonsole und Computer »männlich« codiert sind [...] Hier ist also dem Lesen [...] tatsächlich ein Konkurrent erwachsen [...] um so mehr, als ja das riesige Angebot an Bildschirmspielen zahlreiche alte Mythen, Sagen und Abenteuergeschichten aus dem klassischen Lektüreangebot für Jungen [...] aufgenommen und für die jeweiligen Spielhandlungen vereinnahmt hat. [...] Das Problem ist ja gerade, dass die Jungen so viele »spannende« Angebote [...] im Bereich der AV und digitalen Medien haben, dass sie auf die klassische Abenteuerliteratur schlicht nicht mehr angewiesen sind!« (Christine Garbe 2004, S. 85) Zielstellung kann nicht die Konstruktion chancenloser regressiver Modelle, sondern die Etablierung einer neuen Lesekultur neben und mit den oben erwähnten audiovisuellen Medien sein. Ein Vorteil anvisierter Forschungen wäre ihre Fixierung auf kulturelle Artefakte aus Vergangenheit und Gegenwart. *Universale Medien* (Astrid Deubler-Mankowsky 2001) wie Lara Croft bedürfen in ihrer Durchdringung jugendlicher Lebenswelten der komparatistischen Analyse, wobei komplizierten gender- und ethnischen Diskursen Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte. Hier kann neben der literarästhetischen die beratende Funktion über permanent schwelende Krisenherde als favorisierte Handlungsorte (Nahe Osten, Balkan, Sudan) für Pädagogen einsetzen. Die Bewältigung wissenschaftlicher Aufgabenstellungen wird zukünftig eher verstärkt mit der Suche nach finanzieller Verwertbarkeit einhergehen. Ein Schwerpunkt zukünftiger Forschung bestände in der Untersuchung und Analyse von Einflüssen der US-Kultur auf deutsche und osteuropäische populäre Medien in Vergangenheit und Gegenwart (US-Action- und Sciencefiction-Serien auf die Heftchenproduktion wie *Jerry Cotton*, *Perry Rhodan*) etc. Begleitend und als de facto Nebenprodukt könnten Fernsehserien (Militärserien wie *J. A. G.*, Actionserien wie *24*, *ALIAS* u. ä.) für Medienanstalten auf ihre Kompatibilität für den deutschen bzw. europäischen Markt geprüft werden und gegebenenfalls Empfehlungen für passende Werbestrategien bis hin zu Synchronisationshinweisen bzw. Auswahl oder Ausschluss bestimmter Einzelfolgen gegeben werden.

Das alles ist derzeit »Zukunftsmusik«. Noch sind, um mit einem der populären Textproduktion weithin unverdächtigen Autor zu sprechen, die »Pfosten, die Bretter« eben noch nicht geschlagen. Doch es besteht berechtigte Hoffnung, bei Erfüllung anstehender Aufgaben nicht nur »ein Fest« zu erwarten ...

**Literatur**

Das Literaturverzeichnis kann beim Autor angefordert werden.



**PD Dr. Thomas Kramer**

Jg. 1959. Der Autor habilitierte sich 2002 mit einer Untersuchung zu Phänomenen medialer Interaktionen (Musiktheater, Film, NS-Heftchen- sowie Spannungsliteratur etc.) im DDR-Comic »Mosaik« (1955–1990). Seine Forschungsschwerpunkte liegen u.a. auf dem Feld deutschsprachiger, angelsächsischer und osteuropäischer literarischer und audiovisueller Unterhaltungsmedien. Thomas Kramer ist maßgeblich an der Planung der Karl-May-Ausstellung 2007 am Deutschen Historischen Museum (DHM) Berlin und dem begleitenden wissenschaftlichen Symposium beteiligt.

**Kontakt**

Humboldt-Universität zu Berlin  
 Philosophische Fakultät II  
 Institut für deutsche Literatur  
 Schützenstr. 21  
 D-10117 Berlin  
 Tel.: +49 30 2093-9711  
 Fax: +49 30 2093-9690  
 E-Mail: thomas.kramer@rz.hu-berlin.de