"Danger in the Dark" : Grossstadt-Räume in der Pulp-Novel-Reihe The Shadow

Autor(en): **Holzen, Aleta-Amirée von**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires**

Band (Jahr): **108 (2012)**

Heft 2: **Under Construction : Räume im kulturwissenschaftlichen Fokus**

PDF erstellt am: **23.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-348941

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Schweizerisches Archiv für Volkskunde 108 (2012), 243–252

«Danger in the Dark»[1]: Grossstadt-Räume in der Pulp-Novel-Reihe *The Shadow*

Aleta-Amirée von Holzen

Abstract
Einer der bekanntesten Helden der amerikanischen *pulp fiction*-Ära ist «The Shadow». Als geheimnisvolle Gestalt widmet er sich in New York dem Kampf gegen die Kriminalität, vor allem dann, wenn die Polizei machtlos ist. Dazu verfügt er über ein privates Netz von Agenten und zahllose Verkleidungen. Das Konzept seiner Figur basiert klar darauf, dass seine Abenteuer in einer Grossstadt stattfinden. Die Grossstadt-Räume und einige besondere Räumlichkeiten erweisen sich in den actionbetonten Geschichten als sorgfältig konstruierte Elemente: Oft durch ein Moment der Wandelbarkeit gekennzeichnet, bilden sie die unverzichtbare Grundlage für die spektakuläre Handlung und damit zumindest teilweise auch für die Überlegenheit des Shadow, da sich dieser stets souverän und häufig auf ganz eigene Weise durch diese Räume zu bewegen weiss.

Die Geschichten um «The Shadow» sind ein Produkt aus den 30er-Jahren, der Blütezeit der sogenannten *pulp fiction*. Der Name dieser US-amerikanischen Publikationsform verweist zum einen auf den Inhalt – ein buntes Allerlei fiktionaler Geschichten –, zum andern auf das Trägermaterial: Die periodisch erscheinenden Hefte wurden auf billiges, dickes Papier gedruckt, das aus Holzbrei, *pulp* genannt, hergestellt wurde. Wegen ihrer auf Masse ausgerichteten Herstellungsbedingungen, der schrillen Titelbilder, des günstigen Preises und der thematischen Breite gilt *pulp fiction* oft als Trivialliteratur par excellence.[2] Der schnelllebige *pulp fiction*-Markt bot jedoch eine flexible Plattform für verschiedenste neue Ideen, wodurch einige populäre Genres bedeutende Impulse erhielten.[3]

Unter dem Titel *The Shadow – A Detective Magazine* lancierte die Firma Street & Smith im April 1931 die sogenannten *single-character pulps* – Heftreihen, die nach einem bestimmten Protagonisten benannt waren.[4] Der Erfolg führte schon bald zur 14-täglichen Erscheinungsweise und Nachahmungen der Konkurrenz (wie *The Phantom Detective, The Spider*). Ab 1937 trat The Shadow in Radio-Hörspielen auf (anfänglich mit Orson Welles als Shadow) und in den 40er-Jahren in einigen Filmen und Comics – er ist bis heute einer der bekanntesten *pulp*-Helden.[5] Bis 1949, als Street & Smith ihre gesamte *pulp*-Linie einstellte, sind unter dem Pseudonym Maxwell Grant 325 Shadow-*novels* erschienen.[6] Die Figur lässt sich in weitverzweigte intertextuelle Bezüge setzen: The Shadow kann als aktualisierende Adaption von Johnston McCulleys Zorro (ab 1919) gesehen werden und ist – unter anderem als Inspiration für Batman (ab 1939) – ein Vorläufer der Superhelden.[7] Ferner partizipierte die Reihe allgemein an der Etablierung von Kriminal-, Gangster- und Thrillermotiven.

The Shadow ist ein mysteriöser, in New York City stationierter Verbrechensbekämpfer, dessen Spezialität verschiedene Verkleidungen und Alter Egos sind. Neben seiner Gestalt als mit Hut und Mantel verhüllter «Schatten» ist seine wich-

tigste Alternatividentität die des Millionärs Lamont Cranston. Sein Markenzeichen ist ein unheimliches Lachen. Zahlreiche private Agenten, die ihm auf Abruf zur Verfügung stehen, sind wie ein Netz über die gesamte Stadt verteilt. Mit dieser Konzeption kann die Figur des Shadow im Grunde nur in einer Grossstadt «funktionieren» – die auch Raum für Gangster bietet. Die in der Reihe dargestellten Räume werden im Folgenden anhand ausgewählter Shadow-Geschichten aus den Jahren 1931 bis 1939 näher beleuchtet.

Verbrechensräume der Grossstadt

Die herausgehobene Bedeutung von Räumen im Kriminalroman begründet Melanie Wigbers mit den Gegebenheiten des Genres:

> «Die Kriminalerzählung lebt wesentlich von äusserer Handlung. Ihre Figuren sind aktiv, sie begehen Verbrechen und versuchen sie aufzuklären, werten Spuren aus, verfolgen sich gegenseitig oder fliehen voreinander. Indem die Charaktere des Krimis sich ständig im Raum bewegen und ihn aufmerksam wahrnehmen, sind sie kontinuierlich auf diesen Raum bezogen.»[8]

Die einschlägigen Abhandlungen zur Genregeschichte des Krimis erläutern in der Beschreibung der Entwicklung vom englischen Detektivkrimi zum amerikanischen *hard boiled*-Thriller, der in den *pulps* entstand, oft die weitreichende Rolle der räumlichen Situierung. Gegenüber dem eng begrenzten Raum und dem exklusiven Verbrechen à la Agatha Christie bedeutet die Grossstadt, in der die klassischen Privatdetektiv-Figuren von Dashiell Hammett und Raymond Chandler agieren, einen unüberschaubaren Raum, in dem das Verbrechen nicht Ausnahme, sondern alltäglich und der Gesellschaft immanent ist.[9] Dies korreliert mit der – allerdings vereinfachenden – Gegensätzlichkeit dieser beiden Subgenres in der zeitlichen Struktur der Handlung: Im *hard boiled*-Thriller sei die Ermittlungshandlung nicht in die Vergangenheit, sondern zukunftsgerichtet, da es weniger um die Lösung, sondern um die Verhinderung eines Verbrechens geht; die Aktionen der Verbrecher und des Detektivs bedingen sich gegenseitig.[10]

Mit einer Grossstadt als Schauplatz entsprechen die Shadow-Geschichten der typischen Situierung des amerikanischen *hard boiled*-Krimis beziehungsweise -Thrillers. Durch die abwechselnde Erzählperspektive wird klar, dass nicht nur die Kriminellen ein Gefahrenpotenzial bedeuten – im «Raum der Dunkelheit» droht auch den Verbrechern Gefahr, vom Shadow belauscht und unschädlich gemacht zu werden.

Durch Ausdrücke wie *mobland, gangland, badlands* oder sogar *scumland* entsteht der Eindruck einer Zweiteilung der Stadt zwischen kriminellen und nichtkriminellen sozialen Räumen, die durchaus auch eine geographische Konnotation haben. Eine solche Zweiteilung ist aber nicht haltbar: Die auf New Yorker Quartiere verweisenden Ortsangaben – Manhattan, East Side, Chinatown, Broadway – fungieren vor allem als Etiketten für die Stadt New York, als oberflächliche

Lokalisierung in der riesigen Gesamtkulisse der Metropole. Obwohl die East Side regelmässig als Gangstergebiet genannt wird, verkehren die Drahtzieher und erfolgreiche Kriminelle wie Spieler oder Mobführer in den Kreisen der gehobeneren Gesellschaft; zwar lassen heruntergekommene Gegenden tendenziell auf nicht besonders gesetzestreue Bewohner schliessen, aber auch gepflegte Häuser können Ort – oder Hort – des Verbrechens sein. Schiessereien finden regelmässig auf offener Strasse statt, und gewissen Nachtclubs, etwa dem *Scamper Club* in *The Masked Lady* (1939), gereicht ein Mord durchaus nicht zum Nachteil, sondern zur Frequenzsteigerung.

Dass das Verbrechen alle sozialen Räume besetzen kann, spiegelt sich im Netzwerk der privaten «Agenten» des Shadow: Mitunter zählen dazu ein Journalist, ein Afroamerikaner, ein Versicherungsvertreter, ein Taxifahrer, zwei Gangster und ein Arzt. In Kombination mit den verschiedenen Verkleidungen des Shadow vermögen sie gleichermassen verschiedene soziale Räume wie einen grossen örtlichen Bereich beobachtend abzudecken.

Insgesamt präsentiert sich die Grossstadt durch die Vielzahl an Schauplätzen – ungeachtet des geometrischen Strassennetzes der geplanten Stadt New York – als unübersichtliches Durcheinander, umso mehr, da es nur wenige fixe (oft wiederkehrende) Schauplätze gibt: das Polizeihauptquartier, den Cobalt Club, in dem Lamont Cranston und der Polizeichef Mitglied sind, sowie das sogenannte Sanctum des Shadow. In den einzelnen Geschichten beschränken sich die tatsächlichen Schauplätze meist auf wenige Handlungsorte. Dies gilt für konkrete Ortsangaben ebenso wie stadttypische Lokalitäten (Hotels, Nachtclubs, Apartments, Taxis). Die Stadt wird so gut wie nie als Ganzes thematisiert. Sie wird als Ansammlung oder besser Auswahl von Räumlichkeiten gezeigt, wozu durchaus offene Strassen und Verkehrsmittel gehören, etwa das Taxi von Moe Shrevnitz, der exklusiv für The Shadow fährt.

Allerdings sind beschreibende Elemente in den auf Action angelegten Geschichten dem Fortschreiten der Handlung untergeordnet. Nur selten wird auf New Yorks bauliche Struktur und deren Besonderheiten hingewiesen, wie es hier in *Lingo* (1935) der Fall ist:

> «He was in a district of towering hotels, huge structures that rose many stories above the thoroughfare.
> One, in particular, interested Bart as he approached it. In any city other than New York, this hostelry would have been a civic pride, for it reached twenty stories skyward, [...].
> In Manhattan, however, the building was dwarfed by surrounding edifices. A nearer hotel was bulkier and thirty floors in height. One across the street had fourty stories. Further along, Bart viewed a mighty shaft that boasted fifty lines of horizontal windows.»[11]

Die Beschreibung erfolgt auch hier nicht um ihrer selbst willen, vielmehr wird die Anlage dieser Gebäude Gelegenheit für einige Action-Szenen zwischen den Wolkenkratzern bieten.

Wege durch wandelbare Räumlichkeiten und vermeintliche Sackgassen

Auffallenderweise werden Räumlichkeiten, die im Verlauf der Handlung eine zentrale Rolle spielen werden, im Text stets recht ausführlich eingeführt. Damit verknüpft wird oft der Hinweis, dass sich The Shadow oder einer seiner Agenten mit den Gegebenheiten des Ortes vertraut zu machen versucht. Ein Beispiel aus *The Masked Lady* (1939):

> «Meanwhile, The Shadow was looking over the hall. The entry opened into the very center of it. On the right, toward the front of the apartment, the hallway opened into bedrooms. On the left, it showed an open doorway to a room that made a small office. The living room was almost straight across the hallway, and when The Shadow entered he observed a doorway in the far left corner. It opened also into a large kitchen behind Darra's office. Gaining the proper observation point, The Shadow saw that the kitchen door to the outside was very heavy and double-bolted.»[12]

Für das Allzeit-bereit-Credo des Shadow ist es unabdingbar, dass er sich, wie hier in der Rolle des Lamont Cranston, strategische Positionen im Raum sucht – die räumliche Orientierung zählt zu seinen notwendigen Kompetenzen, um als Shadow agieren zu können.

Die Szenen der gesteigerten Gefahr für den Shadow wie auch die zu lösenden Rätselelemente beruhen häufig auf spitzfindig konstruierten Räumlichkeiten, die mit verschiedenen Geheimnissen bestückt sind. Dies wird jeweils in den Rekapitulationsszenen am Ende einer Geschichte offenbar, in denen der Erzähler selbst oder aber eine Figur wie The Shadow oder ein Polizist die verbliebenen rätselhaften Punkte erklärt.

Regelmässig kommen Räumlichkeiten vor, die sich in Todesfallen verwandeln lassen. Diese zeichnen sich stets durch ein Moment der Beweglichkeit beziehungsweise Wandelbarkeit aus. In *Lingo* (1935) etwa gibt es in einem Haus am Rande Chinatowns einen Raum, der wie ein normales Wohnzimmer aussieht.[13] Tatsächlich aber ist das ganze Zimmer der Innenraum eines Aufzugs. Als The Shadow und sein Agent Harry Vincent mitsamt dem Zimmer eine Etage tiefer gefahren sind und vermeintlich am Schachtboden in der Falle sitzen, gibt es eine erneute «räumliche» Wendung: Entgegen der gegnerischen Annahme existiert nämlich auch im unteren Stock ein Ausgang, der durch unterirdische Gänge in die Freiheit führt. In diesem besonderen Fall handelt es sich um einen Raum, den The Shadow bewusst ausgesucht hat, da er um dessen Geheimnis wusste. Im Regelfall ist ein solcher «Room of Doom»[14] jedoch eine Spezialität der kriminellen Subjekte. In *The Golden Masks* (1936) etwa ist es eine per Knopfdruck erscheinende kugelsichere Glaswand, die einen Raum vom Wohnzimmer abtrennt und zu einer Gaskammer (freilich mit «nur» betäubendem Gas) umfunktioniert.[15] Weil sie den Helden in ihren vorpräparierten Raum locken können, glauben die Verbrecher jeweils, ihn in ihrer Gewalt zu haben. Da sich The Shadow im fremddominierten Raum aber nicht davon abhalten lässt, einen Ausweg zu finden, sind Orientierungsfähigkeit und Flexibilität letztlich stets erfolgreicher.

Nicht immer sind geheime Räumlichkeiten derart spektakulär und boshaft ausgerichtet. Es kann sich auch schlicht um verborgene Passagen oder Zimmer handeln. In *The Red Blot* (1933) hat der kriminelle Drahtzieher mithilfe eines unwissenden Baukonsortiums ein unterirdisches Netz von Gängen gebaut, um seine Gangster unbehelligt auf Raub- oder Mordtour schicken zu können.[16] Wenig überraschend verbinden diese Gänge sämtliche Schauplätze, die in der Geschichte vorgekommen sind, und folgen so einem bekannten Topos grossstädtischen Untergrunds.

In *The Masked Lady* (1939) kann The Shadow einen Mörder überführen, weil er erkennt, dass das erste Mordopfer in seiner Wohnung eine geheime Durchreiche von der Küche ins Büro hatte, sodass der wahre Mörder den Moment, in dem die maskierte Lady ihre Erpresser mit einer Waffe bedrohte, geschickt für sich nutzen konnte. Bezeichnenderweise verfügt diese Lady, die sich schliesslich als eine der Guten erweist, nicht über eigene geheime Räume, sondern nutzt in ihrer Flucht vom Tatort eine besondere Stelle der öffentlichen Strassen. Der sie verfolgende Shadow, der seinerseits vom Mob verfolgt wird, kann ebenfalls von dieser Gegebenheit profitieren. Die vermeintliche Sackgasse erweist sich als ideale Stelle, um eine Schiesserei gegen eine Übermacht zu überleben.[17]

Ähnlich wie Personen können Räumlichkeiten in der Grossstadt einen Scheincharakter haben, den es zu entlarven gilt. In gewisser Weise entpuppen sich so viele räumliche Strukturen der Stadt als unzuverlässig, da man nie wissen kann, was sich hinter der Fassade für Abgründe, Verstecke und Geheimgänge befinden. Solche Räumlichkeiten sind wie Zauberkisten, The Shadow aber ist der Zauberkünstler[18], der diese entweder für seine Zwecke nutzt oder aber sich nicht davon hinters Licht führen lässt.

Räumliche Erweiterungen erweisen sich stets als Wege, um etwas zu erreichen. Sie ermöglichen die Verbrechen der Gangster ebenso wie die effektvollen Auftritte des Helden. Eine besondere Stärke des Shadows ist das Finden eigener Wege durch Komplexe von Räumlichkeiten. Für die Nutzung bestimmter Wege dienen ihm Gadgets wie Saugnäpfe, um die Wände hochzuklettern, oder ein Bumerang, um eine Seilverbindung zwischen zwei Wolkenkratzern zu schaffen. Damit kann The Shadow gerade auch jene Räume einer Stadt benutzen, die anderen als unzugängliche Leerräume verwehrt bleiben.

Licht, Schatten und Bewegung

Auffallend oft werden räumliche Gegebenheiten mit der Bewegung der Figuren durch den Raum erkundet und so für die Leserinnen und Leser Schritt für Schritt konstruiert. Zu Beginn von *Lingo* nähert sich Agent Hawkeye über mehrere Seiten erst dem fraglichen Stadtteil, dann dem Haus und schliesslich, durch einen Geheimgang, jenem Raum, in dem sich die Mobführer treffen, deren Besprechung er bespitzeln soll. Ein kleiner Ausschnitt:

«The Shadow had ordered Hawkeye to look in on that meeting and had also discovered a way whereby the spying could be done with ease.
Quickening his footsteps, Hawkeye turned into a narrow, curving street that extended away from an elevated structure. He continued on through blackness, then as the street took a final angle, he stowed his pace. Half a minute later Hawkeye reached a corner from which he could see a lurid, misty glow that pierced the drizzle.
Hawkeye had reached the fringe of Chinatown.»[19]

Die Stelle deutet auch die allgegenwärtige Konstruktion der Lichtverhältnisse an. Bei einer Figur wie dem Shadow ist das Spiel mit der Beleuchtung selbstredend übergeordnetes Programm. Erst im Spiel der Schatten entfaltet sich die Virtuosität seiner mysteriösen Gestalt vollumfänglich. Nach Gabriela Holzmann ist die Beleuchtung eine wichtige Komponente für einen Raum: Der plötzliche Wegfall des Lichtes etwa kann einen für die Erfahrung gänzlich anderen Raum konstituieren.[20] Für die Gestaltung solcher Wahrnehmungseffekte dürfte der Einfluss des Schwarz-Weiss-Films, namentlich des gerade begründeten Gangsterfilms[21], nicht von der Hand zu weisen sein; diesen Einfluss lassen auch die zeitgenössischen Schwarz-Weiss-Illustrationen erkennen. Die Affinität zu von filmischen Darstellungen inspirierter Erzählweise zeigt sich besonders deutlich in den Beschreibungen des sogenannten Sanctums, wo sich The Shadow jeweils in die Isolation zurückzieht, um seine Aktionen zu planen:

«One hour after the meeting [...], a sharp click sounded in a blackened room. A bluish light threw shraded rays upon a table in the corner. Long, white hands appeared upon a polished surface. [...] Producing pen and paper, the hands began to work. While the left steadied the sheet beneath the light, the right began to draw a floor plan of [the] laboratory.»[22]

Mit solchen, das Geschehen fragmentierenden Beschreibungen wird die an sich wenig spektakuläre Handlung mystifiziert. Dieses Sanctum ist ein total abgeschiedener Raum, der nur durch ein Telefonkabel mit der Telefonzentrale von Agent Burbank verbunden ist, über den die Kommunikation des Agentennetzes läuft. (Tatsächlich verfügen gerade diese beiden Orte, als Schaltstellen die einzigen örtlich fixierten Elemente im Shadow-Agentennetz, über keine sichtbaren Verbindungen bzw. Nachbarschaften zu andern Räumen, womit ebenfalls eine gewisse Diffusität der Stadt evoziert wird.) Die spezielle Ausstattung dieses Kontemplationsraums steht dabei vor allem über die Beleuchtung in einer Reihe mit den Büros der genreprägenden Detektivfiguren: Nicht nur Sherlock Holmes und Auguste Dupin, sondern auch die klassischen *hard boiled*-Detektive Chandlers und Hammetts bevorzugen zwecks Erleuchtung minimal beleuchtete Zimmer.[23]

Für den Auftritt als Shadow ist der Protagonist auf die Dunkelheit angewiesen. Nur bei wenig Licht und wechselhaften Licht- und Schattenbereichen kann er den Raum am besten für seine Zwecke nutzen. In einem Sonderfall übernimmt die Rolle des Schattens die Farbe Rot – die Farbgestaltung einer Räumlichkeit kann ebenso fatal sein. In *The Vodoo Master* (1936) gibt es erneut einen besonderen Raum, den sich The Shadow anzueignen weiss. Dieses ganz in Rot gehaltene und rot beleuchtete Zimmer verursacht bei darin eingesperrten Gefangenen einen

Farbschock, den The Shadow bei einem Opfer mittels der gleichen Prozedur in Grün aufheben kann. Im Unterschlupf von Dr. Rodil Mocquino, einem seiner hartnäckigsten Gegner, findet The Shadow schliesslich diesen roten Raum. Es kommt zu folgender Szene:

> «The door of the red room swung open. […]
> As gun hands came up, a fierce laugh burst from within the red room. It seemed to come from the vast spaces of that weird chamber, where Harry and Stanton were the only visible persons. The room itself was mocking.
> Crimson depths were hurling a challenge to Mocquino's startled crew.
> […]
> Ruddy bulbs faded, ordinary light replaced them. The red room was a void no longer. It had become a crimson-walled compartment.
> […]
> A figure stood in the very center of the room […]. It was the figure of The Shadow, but changed. The Shadow was not clad in black. Hat, cloak and gloves were crimson! A red Shadow! One whose whole attire matched the walls of the crimson torture cell.»[24]

Die Szene verdeutlicht, wie sehr The Shadow es beherrscht, sich unter bestimmten Raumvoraussetzungen nahezu unsichtbar zu machen. Diese «Unsichtbarkeit» ist in seinem Fall mit einer totalen Anpassung an den Raum gleichzusetzen, und diese bietet im Text immer neue Gelegenheit zu mystifizierenden Beschreibungen. Punktuell werden an solchen Stellen zudem, vielleicht nur im Nebeneffekt, die Grenzen zwischen der Figur des Shadows und des Raums, durch den er sich bewegt, verwischt: Zum einen erhalten Räumlichkeiten oder Teile davon ansatzweise eine anthromorphe Qualität («The room itself was mocking»). Zum andern scheint es zuweilen fast, als verfüge The Shadow eher über eine räumliche Qualität statt eines menschlichen Körpers: «Then something [i.e. The Shadow] emerged from the darkened corner. It spread like a huge monster of the night, a black shape that swept forward and enveloped the gangster in its folds.»[25] In den Beschreibungen schwingt oft eine gewisse «räumliche Körperhaftigkeit» von Dunkelheit mit, wenn The Shadow aus dieser heraustreten oder darin entschwinden kann.

Freilich geschieht dies nur dann, wenn der Titelheld in seiner Shadow-Gestalt unterwegs ist; nur dann kann er so mit dem Raum verschmelzen, dass er von anderen Figuren nicht wahrgenommen wird. Seine ausserordentliche Bewegungsfähigkeit umfasst nicht nur das Ein- oder Auftauchen aus Schattenräumen, sondern auch Schnelligkeit bei Ortswechseln innerhalb der Stadt sowie die Bewegung zwischen und in verschiedenen sozialen Räumen (die ja zumindest teilweise Zutrittsregeln für bestimmte Räumlichkeiten bedeuten). «Bei Lichte» übernimmt er dazu verschiedenste Rollen, von der Polizeirevier-Putzkraft bis zum reichen Müssiggänger Cranston, die ebenfalls als Anpassungen an bestehende Räume zu verstehen sind und das Raumgefüge beziehungsweise Raumgrenzen (äusserlich) nicht ausser Kraft setzen – dies gelingt nur The Shadow. Sein Agentennetz lässt sich als konsequente Erweiterung seines Bewegungsradius verstehen. Da die Grossstadt-Räume Kategorien wie Beleuchtung und Bewegung unterliegen, sind sie nie ganz fassbar.

Während die zum selben Zeitraum verfassten *hard boiled*-Krimis Hammetts und Chandlers für die in ihrer Darstellung der sozialen Stadträume formulierte Gesellschaftskritik berühmt sind, gestalten die Shadow-Geschichten der 30er-Jahre ein differentes Grossstadt-Bild. Indem Grossstadt-Räume auf verschiedenen Ebenen entworfen werden, die in mehrfacher Weise ineinandergreifen und die Grossstadt als von Dynamik gekennzeichnetes Netzwerk präsentieren, konstituiert sich die Grossstadt als mehrdimensionaler Raum. The Shadow zeichnet sich dabei durch eine ganz eigene Raumnutzung aus, die sich die «Diffusität» der Stadt zunutze macht und diese gleichzeitig «unterwandert»: Durch seine Beweglichkeit und Schnelligkeit erweist er sich als der Grossstadt und ihren Schattenseiten stets gewachsen.

Anmerkungen

1 Dies ist der Titel eines Shadows-Hörspiels von 1937. Skript von E. H. Bierstadt in: Grant, Maxwell (Pseud. Walter B. Gibson): «The Grove of Doom» and «The Masked Lady». Two Classic Adventures of The Shadow. Encinitas: Nostalgia Ventures, 01.2008 (The Shadow, 14), 118–128.

2 Darum und wohl auch wegen der schlechten Erhaltungsbedingungen steht *pulp fiction* abgesehen vom Science-Fiction-Bereich insgesamt selten im wissenschaftlichen Fokus. Die Erläuterungen beruhen auf Nicholls, Peter: Pulp Magazines. In: John Clute und ders. (Hg.): Encyclopedia of Science Fiction. London: Orbit 1999, 978–800; DeForest, Tim: Storytelling in the Pulps, Comics, and Radio. How Technology Changed Popular Fiction in America. Jefferson, London: McFarland 2004; Sampson, Robert: Yesterday's Faces. A Study of Series Characters in the Early Pulp Magazines. 6 Bde. Bowling Green: UP 1983–1993.

3 DeForest 2004, 11, 29.

4 DeForest 2004, 92–96.

5 Zu den Hörspielen: DeForest 2004, 157–161; Treat, Shaun, Daniel Grano und John Croghan: The Shadow Knows: The Counter-Fantasy of the American Antihero and Symbolic Divergence in Golden Age Radio. In: Journal of Radio & Audio Media, Mai 2009, 30–49. – Zu den Filmen: Backer, Ron: Mystery Movie Series of 1940s Hollywood. Jefferson, London: MacFarland 2010, 86–96. Eine Verfilmung gab es auch 1994 (*The Shadow,* Regie: Russell Mulcahy), und Dynamite Comics hat 2012 eine neue *Shadow*-Serie gestartet.

6 Hauptautor mit 282 Geschichten war Walter B. Gibson, weitere schrieben Theodore Tinsley und Bruce Elliott.

7 Vgl. Murray, Will: The Shadowy Origins of the Batman. In: Grant, Maxwell (Pseud. Walter B. Gibson u. Theodore Tinsley): «Lingo» and «Partners of Peril». Two Classic Adventures of The Shadow. Encinitas: Nostalgia Ventures, 07.2007 (The Shadow, 9), 70f.; Tollin, Anthony: Foreshadowing The Batman. In: Ebd., 133f.

8 Wigbers, Melanie: Krimi-Orte im Wandel. Gestaltung und Funktion der Handlungsschauplätze in Kriminalerzählungen von der Romantik bis in die Gegenwart. Würzburg: Königshausen & Neumann 2006 (Epistemata. Würzburger Wissenschaftliche Schriften, Reihe Literaturwissenschaft, 571), 12.

9 Vgl. Scaggs, John: Crime Fiction. The New Critical Idiom. London, New York: Routledge 2005, 69–77; Suerbaum, Ulrich: Krimi. Eine Analyse der Gattung. Stuttgart: Reclam 1984, 127–153; Nusser, Peter: Der Kriminalroman. 3., akt. u. erw. Aufl. Stuttgart und Weimar: Metzler 2003 (1980) (Sammlung Metzler, 191), 45–47, 64–65.

10 Nusser 2003, 2–3.

11 *Lingo* (orig. 01.04.1935). In: Grant, 07.2007, 5–69, hier 33.

12 *The Masked Lady* (orig. 15.09.1939). In: Grant, 1.2008, 66–114, hier 69.

13 *Lingo* (orig. 01.04.1935). In: Grant, 07.2007, 5–69, hier 58f.

14 Grant, Maxwell (Pseud. Walter B. Gibson): The Living Shadow. London: New English Library 1976 (orig. 01.04.1931), 45.

15 Grant, Maxwell (Pseud. Walter B. Gibson): «The Golden Masks» [01.09.1936] and «The Unseen Killer». Two Classic Adventures of The Shadow. Encinitas: Nostalgia Ventures (The Shadow, 18), 05.2008, 68–128, hier 90.

16 Grant, Maxwell (Pseud. Walter B. Gibson): «The Vodoo Master» and «The Red Blot» [01.06.1933]. Two Classic Adventures of The Shadow. Encinitas: Nostalgia Ventures (The Shadow, 3), 11.2006, 67–127, hier 64.

17 Sporadisch werden besondere räumliche Gegebenheiten wie diese Sackgasse in den Heften durch eine Illustration veranschaulicht (hier: Grant, 01.2008, 76).

18 Gibson hatte auch Erfahrung als Zauberkünstler, vgl. Sampson, Robert: Deadly Excitements. Shadows and Phantoms. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press 1989, 54 (ebf. zum Shadow: 109–114); Server, Lee: Danger Is My Business. Illustrated History of the Fabulous Pulp Magazines: 1896–1953. San Francisco: Chronicle 1993, 92.

19 *Lingo* (orig. 01.04.1935). In: Grant, 07.2007, 5–69, hier 7.

20 Holzmann, Gabriela: Schaulust und Verbrechen. Eine Geschichte des Krimis als Mediengeschichte (1850–1950). Stuttgart 2001, 167, zur Verbindung zum Kino 193–212, bes. 205.

21 Die genrebildenden Klassiker *Little Caesar* (Regie: Mervyn LeRoy) und *Scarface* (Regie: Howard Hawks, Richard Rosson) erschienen 1930 und 1932 (vgl. Hartmann, Britta: Topographische Ordnung und narrative Struktur im klassischen Gangsterfilm. In: montage/av, 08.01.1999, 111–133).

Schon frühere Werke wie *Dr. Mabuse, der Spieler* (1922, Regie: Fritz Lang) betonen Licht und Schatten stark.

22 *The Red Blot* (orig. 01.12.1934). In: Grant, 05.2008, 4–65, hier 18.

23 Holzmann 2001, 169f.

24 *The Vodoo Master* (orig. 01.03.1936). In: Grant, 11.2006, 67–127, hier 124–126.

25 Grant 1976, 10.