

Andreas Rauscher

## Die Cartoon-Modalitäten des BATMAN-Franchise und die Gemachtheit von Gotham City

2018

<https://doi.org/10.25969/mediarep/11971>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rauscher, Andreas: Die Cartoon-Modalitäten des BATMAN-Franchise und die Gemachtheit von Gotham City. In: Hans-Joachim Backe, Julia Eckel, Erwin Feyersinger u.a. (Hg.): *Ästhetik des Gemachten: Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*. Berlin: de Gruyter 2018, S. 305–333. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/11971>.

### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-013>

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Andreas Rauscher

# Die Cartoon-Modalitäten des Batman-Franchise und die Gemachtheit von Gotham City

**Abstract:** In seinem Standardwerk *Understanding Comics* definiert der Comictheoretiker Scott McCloud die Cartoon-Ästhetik als „a form of amplification through simplification“ (1993, 30). Die bewusste Reduktion sorgt nicht nur für ein erhöhtes Identifikationspotenzial durch Abstraktion, sondern auch für eine Dynamisierung des Geschehens. Im Film steht die mit selbstreflexiven Ansätzen konnotierte anarchische Cartoon-Form dem strengen Naturalismus fotorealistischer Perspektiven gegenüber. In Videospielen lässt sich hingegen häufig ein unmittelbarer Bezug zwischen Cartoon-Elementen und Spielmechanik erkennen, von klassischen Jump'n'Run-Spielen bis hin zur konstruierten Welt der Lego-Spiele. Ausgehend von den ästhetischen Implikationen einer klassischen Cartoon-Ästhetik entwirft der Artikel eine erste Skizze zur transmedialen Analyse diverser Cartoon-Modalitäten in Spielfilm, Animationsfilm, Comic und Videospiele.

## Bomb(er)-Batman – Eine Standardsituation

Die Bedrohung durch eine tickende Bombe gehört zu den geläufigsten Standardsituationen der Filmgeschichte. Alfred Hitchcock erläuterte gegenüber François Truffaut am Beispiel einer unter dem Tisch befestigten Bombe, wie Spannungsmechanismen im Sinne von Suspense im Unterschied zur einfachen Überraschung funktionieren (vgl. Truffaut 1995, 64). Wenn die Zuschauer\_innen durch eine Einstellung auf die Bombe, im Unterschied zu den noch ahnungslosen Protagonist\_innen, bereits darüber informiert sind, dass diese gleich zu explodieren droht, entsteht ein besonderer Spannungseffekt. Das Publikum sorgt sich um die Figuren und hofft, dass diese noch rechtzeitig die Gefahr entdecken.

Wie sieht es jedoch mit der gleichen Situation in einem Animationsfilm in der Tradition der Warner Bros. und der LOONEY TUNES um Bugs Bunny und Daffy Duck

---

**PD Dr. Andreas Rauscher**, Universität Siegen, Medienwissenschaft – Medienästhetik, Herrengarten 3, 57072 Siegen, E-Mail: rauscher@medienwissenschaft.uni-siegen.de

 Open Access. © 2018 Andreas Rauscher, publiziert von De Gruyter.

 Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 Lizenz.

<https://doi.org/10.1515/9783110538724-013>

aus? Wenn der ungeschickte Wile E. Coyote oder der verbissene Jäger Elmer Fudd eine Dynamitstange zu spät bemerken und damit der verfolgte Road Runner oder Bugs Bunny wieder einmal einen weiteren Punkt im endlosen Schlagabtausch mit ihren Feind\_innen verbuchen können, bemerken wir ebenfalls die Explosionsgefahr vor dem Opfer. Die Reaktion fällt jedoch deutlich anders aus. Je nach Absurditätsgrad entlockt die Detonation, deren Konsequenzen in der nächsten Einstellung in den meisten Fällen schon wieder behoben sind, den Betrachter\_innen ein dezentes bis befreiendes Lachen.

Wenn ein Sprengsatz überdeutlich als solcher zeichenhaft ausgestellt wird, bekommt das Geschehen eine andere Qualität, die sich auf ästhetischer und dramaturgischer Ebene bemerkbar macht. Eine Schlüsselfunktion kommt in diesem Kontext den Möglichkeiten des Cartoons zu, dessen Ästhetik im Folgenden als eine besondere Konfiguration mit unmittelbaren Auswirkungen auf die Beschaffenheit der dargestellten Welt diskutiert wird. Um die Frage nach den ästhetischen Ansätzen der Cartoon-Modalität in Abgrenzung zum Abbild einer realistisch gezeichneten Welt genauer zu erfassen, erweist sich ein Blick auf die Geschichte eines der dienstältesten Comichelden als besonders hilfreich.



**Abb. 1:** Bombenentschärfung als Cartoon – BATMAN (1966).

Im Film zur TV-Serie BATMAN (1966) von Leslie H. Martinson muss der von Adam West gespielte Held in einer Kaschemme am Hafen eine Bombe, die einer seiner Gegenspieler\_innen zurückgelassen hat, entsorgen. In ihrer überzeichneten Form erinnert der mit einer abbrennenden Lunte versehene Sprengsatz an die

Utensilien der Cartoon-Figuren um Bugs Bunny und Co. Sie ließe sich kaum unauffällig unter einem Tisch im Sinne Hitchcocks platzieren. Die demonstrative Gleichgültigkeit einiger Gäste, die gemütlich ihr opulentes Mahl verspeisen, während im Bildhintergrund Batman mit der kurz vor der Explosion stehenden Bombe umherirrt, erinnert an die Gestaltung eines ironisch gehaltenen Comic-Panels. Die Bombe mit beiden Händen hoch über den Kopf erhoben, begibt sich der maskierte Held an die Ufer-Promenade (siehe Abb. 1). Die Suche nach einem verlassenem Ort zur Detonation der Bombe erweist sich jedoch als hindernisreich. Aus einer Richtung kommt Batman eine Blaskapelle, die sich auch immer wieder auf der Tonspur bemerkbar macht, aus einer anderen Richtung eine Mutter mit Kinderwagen und schließlich eine ganze Gruppe Nonnen entgegen. Wie in einer einstudierten Choreographie kreisen sie den verzweifelten Retter von Gotham von verschiedenen Seiten ein. Selbst der Versuch die Bombe einfach ins Wasser zu werfen, scheitert an einem Liebespaar im Ruderboot und einer Entenfamilie. Die Kamera folgt den zunehmend skurrilen Bemühungen des Helden in einer parallelen Fahrt. Nahe zur Durchbrechung der vierten Wand erklärt Batman mit knapp an der Kamera vorbei gerichteten Blick, dass man manchmal eine Bombe einfach nicht loswerden könne. Schließlich explodiert die Bombe im Off. Der besorgte Gefährte Robin eilt herbei und blickt entsetzt auf die Spuren der Explosion. Mit einem erleichterten „Holy heart failure!“ registriert er das überraschende Auftauchen seines Freundes hinter einem Stapel Stahlrohre. Mit der einprägsamen und beherrschenden Stimme Adam Wests erklärt Batman, dass er sich rechtzeitig hinter den Rohren in Sicherheit bringen konnte. Auf Robins Einwand, dass er sein Leben für das üble Gesindel in der Hafenkneipe aufs Spiel gesetzt habe, entgegnet Batman, dass ein Held auch Kriminelle schützen müsse.



**Abb. 2:** Bombenentschärfung als Melodram – THE DARK KNIGHT RISES (2012).

Auch in Christopher Nolans *THE DARK KNIGHT RISES* (2012), dem Abschluss seiner von Publikum und Kritik begeistert aufgenommenen Batman-Trilogie, muss der Held erneut eine Bombe beseitigen. Entsprechend dem epischen Gestus des Films gestaltet sich der Einsatz etwas höher. Eine von seinen Gegenspieler\_innen entscherte Atombombe steht kurz vor der Explosion (siehe Abb. 2). Manchmal kann man eine Bombe einfach nicht loswerden. In einem selbstlosen Akt nimmt Batman (Christian Bale) die Bombe ins Schlepptau seines Batwings. Der Timer der Bombe wird in Großaufnahme gezeigt. Ein letzter Kuss seiner verhinderten Liebe Catwoman (Anne Hathaway), ein verklausulierter Hinweis auf seine wahre Identität an den langjährigen Freund und Verbündeten Commissioner Gordon (Gary Oldman), danach fliegt Batman zu den feierlichen Klängen Hans Zimmers mit samt Bombe und Batwing auf das Meer hinaus. Die Kamera bleibt auf Distanz in der Totalen, lediglich kurze Zwischenschnitte zeigen den entschlossenen Blick Batmans und den ablaufenden Countdown am Timer der Bombe in Großaufnahme. Diese explodiert im Unterschied zum Film von 1966 nicht im Off, sondern als Fluchtpunkt einer Totalen auf die gerettete Stadt. Die Radarstation der Polizei von Gotham erklärt, dass niemand in der Stadt von der Explosion betroffen war. Der maskierte Held gilt als vermisst.

Es handelt sich scheinbar um dieselbe Figur (Batman) am gleichen Schauplatz (Gotham City) in einer vergleichbaren Standardsituation (einer der Gegenspieler\_innen hat eine Bombe hinterlassen, die in der Öffentlichkeit zu detonieren droht), dennoch bestehen gravierende Unterschiede hinsichtlich des Stils. Das Geschehen läuft nicht nur nach unterschiedlichen dramaturgischen Regeln ab, sondern weist auch auf eine jeweils andere ästhetische Konfiguration des präsentierten Settings hin. Die für Cartoons typische Folgenlosigkeit physischer Gewalt findet sich als die Diegese bestimmendes Element in dem 1966 entstandenen Batman-Film und der zugehörigen Serie, obwohl es sich um keinen Animationsfilm handelt. Wie die für Film und Serie charakteristischen onomatopoetischen, als gezeichnete Soundeffekte codierten Cartoon-Inserts (siehe Abb. 3) und der exaltierte Gestus der Figuren betonen, funktioniert das filmische Batman-Universum der 1960er Jahre als lebendig gewordener Zeichentrick.

Die Beseitigung der Bombe in Christopher Nolans *THE DARK KNIGHT RISES* erfolgt hingegen nicht nur nach den Gesetzen eines realistisch gehaltenen Thrillers, sie zieht dramatische Konsequenzen nach sich, die im fortlaufenden Format der seriell publizierten Comichefte schwer vorstellbar wären. Der Showdown impliziert das selbstlose Opfer des Helden. Wie in den letzten Einstellungen des Films angedeutet wird, überlebte er zwar die Explosion, nutzt aber seinen vermeintlichen Tod, um das Fledermaus-Cape an den Nagel zu hängen und sich unerkannt in eine neue gewöhnliche Existenz zurückzuziehen.



**Abb. 3:** Onomatopoetische Gefechte – Adam West als Batman in *BATMAN* (1966).

Der vorliegende Beitrag untersucht die Modalitäten des Batman-Universums im Verhältnis zu Formen des animierten Cartoons. In einer ersten Annäherung werden die Besonderheiten einer Cartoon-Ästhetik herausgearbeitet und im Spannungsverhältnis zwischen um Realismus bemühter Nachahmung (*Mimesis*) und animierter Abstraktion (vgl. Furniss 2008; Reinert 2013) verortet. In einem zweiten Schritt erfolgt eine genauere Betrachtung der Cartoon-Modalitäten des Batman-Universums in den 1960er Jahren und ihrer Bezüge zum *Camp*-Begriff Susan Sontags. Abschließend wird in einem dritten Schritt der graduelle Einsatz der Cartoon-Modalität als eines von verschiedenen Stilmitteln in den Filmen von Tim Burton diskutiert, der auf eine weiterreichende konzeptionelle Funktion der Cartoon-Ästhetik zwischen Abstraktion und Illusion verweist.

## Cartoon-Ästhetik zwischen Abstraktion und Modalität

Der Cartoon bildet das Grundgerüst des Comics. Vergleichbar den Wireframe-Modellen in der digitalen Animation bestimmt er die rudimentären physischen Eigenschaften der Figuren und die physikalische Beschaffenheit der gezeichneten Welt. Die Tendenz des Cartoons zur Abstraktion muss nicht zwangsläufig zur Karikatur geraten, sie kann auch als Skizze dienen, die weiter ausgefüllt wird, ent-

weder durch die weiteren beteiligten Zeichner\_innen oder durch die Imagination der Leser\_innen. Die Masken der Superheld\_innen wie Batman oder Spider-Man ermöglichen auf Grund ihrer zur Verallgemeinerung tendierenden Abstraktion eine umfassendere Identifikation der Leser\_innen mit den Protagonist\_innen als eine fotorealistisch und somit sehr konkret gestaltete Figurenzeichnung. Der Cartoon-Stil erscheint gerade durch den Verzicht auf fotorealistische Details pointierter. Die knappe Form bestimmt sowohl den Aufbau der als Cartoon bekannten Zeitungs-Strips, die sich auch nur auf ein einzelnes Panel beschränken können, als auch den Rhythmus der animierten Kurzfilme. Die Übernahme der Cartoon-Ästhetik in die Pop-Art der 1960er Jahre durch Andy Warhol und Roy Lichtenstein erklärt sich aus einem ikonischen Potenzial, das jedoch, wie nicht zuletzt die Pop-Art verdeutlicht, immer auch die kulturelle Kontextualisierung und die Beteiligung der Betrachter\_innen erfordert.



Abb. 4: Cartoon-Abstraktion bei Scott McCloud (1993, 29).

In seiner 1993 erschienenen, einflussreichen Einführung *Understanding Comics* schlägt Scott McCloud eine pointierte Definition des Cartoons vor (siehe Abb. 4). Er nähert sich ihm über die Form der reduzierten Darstellung und der mit dieser gekoppelten ästhetischen Wirkung an: „Defining the cartoon would take up as much space as defining comics, but for now, I’m going to examine cartooning as a form of amplification through simplification“ (McCloud 1993, 30). Einerseits können die Comickünstler\_innen durch die Reduktion einzelne Aspekte der Figurenzeichnung, der Handlung oder der Umgebung besonders betonen, „by stripping down an image to its essential ‚meaning‘, an artist can amplify that meaning in a way that realistic art can’t“ (McCloud 1993, 30). Andererseits können die Betrachter\_innen auf Grund des schnell erfassbaren Zeichencharakters ihren Assoziationen freien Lauf lassen und durch persönliche Projektion eine intensivere Identifikation erzielen, als es bei einem fotorealistischen Abbild der Fall wäre: „Film critics will sometimes describe a live-action film as a ‚cartoon‘ to acknowledge the stripped-down intensity of a simple story or visual style. [...] Cartooning isn’t just a way of drawing, it’s a way of seeing“ (McCloud 1993, 30).

Der Comicforscher Stephan Packard weist auf den verfremdenden Effekt der ästhetischen Konventionen in Cartoons hin: „Cartoons gehören zu den bildlichen ikonischen Darstellungen, die sich auf ihren Gegenstand durch visuelle Ähnlichkeit beziehen. Aber sie verformen ihr Objekt: Sie lassen eine große Anzahl von Details fort und übertreiben andere“ (Packard 2009, 30). Aus den skizzenhaften Andeutungen der Zeichnungen ergibt sich die ergänzende Ausgestaltung durch die Vorstellungskraft der Leser\_innen, „als ein Wechselspiel zwischen einer ästhetischen *Indexikalität* und einer dadurch modifizierten *Imaginarität*“ (Packard 2009, 33; Herv. im Original). Cartoon-Zeichnungen beschränken sich nach Packard nicht auf einzelne ikonische Zeichen, im Fall von Donald Duck bei der Arbeit würden sich diese beispielsweise nur „auf die Klasse aller Enten in Matrosenzügen, die hinter einem Schreibtisch sitzen, Unterlagen studieren“ beziehen (2009, 37). Durch die Regelmäßigkeit des Codes erweitern die Leser\_innen die Cartoon-Zeichnung. In Hinblick auf Donald Duck gestaltet sich der Bezug noch relativ überschaubar. Der sprechende Donald der Comics von Carl Barks, Don Rosa und deren Nachfolger\_innen hebt sich deutlich vom aufgeregt quakenden Enterich der Disney-Cartoon-Filme der frühen Jahre ab. In den Comics entstand mit Entenhausen ein ganzer Mikrokosmos, während auf der Leinwand Donald im situativen Kontext einzelner Slapstick-Situationen gefangen blieb. Der „Grad der Cartoonisierung“ (Packard 2009, 42) Donalds fällt in Filmen und Comics somit unterschiedlich aus und lässt sich in der Regel zwei Zeichensystemen, dem Entenhausen der Comics und den Arrangements der frühen Disney-Trickfilme zu-

ordnen, seine Nebenrolle in der Serie DUCKTALES (1987–1990, Reboot seit 2017) wäre vielleicht ein drittes Bezugssystem.

Doch wie verhält es sich mit Batman und seinen Bomben? Die Rolle des Bombenentschärfers im Fledermauskostüm könnte je nach Setting und Stimmung mit dem onkelhaften Pop-Art-Batman der 1960er Jahre, aber auch mit dem verbissenen dunklen Rächer aus Frank Millers *The Dark Knight Returns* von 1986 oder mit dem grüblerischen, sozial engagierten Mitternachtsdetektiv aus den Comics der 1970er Jahre von Dennis O’Neil und Neal Adams ausgefüllt werden. Der Pop-Art-Batman der 1960er Jahre hätte für die nächste Bombenentschärfung ein Anti-Bomben-Spray parat. Der dunkle Rächer Millers würde die Bombe in der Hafenkneipe detonieren lassen und die Halunken seiner martialischen Weltsicht entsprechend sich selbst überlassen. O’Neils Batman würde zwar auch die Bombe entschärfen, aber dabei nicht so erfolgreich verfahren wie der Adam-West-Batman. Im Anschluss würde er über die Überforderung des Helden in der modernen Welt sinnieren, insbesondere nachdem sein Assistent Robin, seitdem er auf dem College ist, ihm nicht mehr zur Seite stehen kann.

Auf sehr pointierte Weise veranschaulicht der Comic *Planetary: Crossing Worlds* von Warren Ellis und John Cassaday von 2004 die wechselhaften Launen des dunklen Ritters. Durch eine Kollision verschiedener Parallelwelten verwandelt sich der den Protagonist\_innen in der Crime Alley von Gotham auflauernde Batman von einer Seite zur nächsten in seine unterschiedlichen Inkarnationen, vom Rächer der 1940er Jahre über den paternalistischen Serien-Star bis hin zu den Varianten neueren Datums. Bis auf einige grundlegende Charakteristika der Figur (sein bürgerliches Alter Ego hört auf den Namen Bruce Wayne und gilt als sehr wohlhabend, er wohnt in Gotham City und musste als Kind die Ermordung seiner Eltern mit ansehen, woraus sein Kampf gegen das organisierte Verbrechen als Batman resultierte) lassen sich die verschiedenen Erscheinungsbilder nicht mehr auf einen gemeinsamen Nenner bringen. Batman pendelt nicht nur zwischen parallelen Universen und comichistorischen Epochen, er navigiert auch zwischen konträren Modalitäten.

Der Comicforscher Joseph Witek nennt in der Einführung *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods* die Cartoon-Modalität als eine von zwei stilprägenden Traditionen, die bis heute das Erscheinungsbild der Comics bestimmen:

Contemporary comics are rooted stylistically in the confluence of two distinct traditions of visual representation. The first grows out of caricature, with its basic principles of simplification and exaggeration, while the other derives from the recreation of physical appearances in realistic illustration. Each of these visual styles also has come to carry with it a characteristic set of narrative tendencies and an orientation toward its themes and subject matter that here will be called its ‚narrative ethos‘. Together the visual style and narrative ethos make up what I will call a comic’s ‚mode‘. Caricature, of course, is most closely asso-

ciated with verbal humor and slapstick comedy in comic strips and in gag cartoons [...], while the illustrative style has long been the preferred approach for stories of adventure and domestic romance in comic books and in continuity strips. (Witek 2012, 28)

Im Unterschied zu den gewöhnlichen Batman-Comics lösen sich in *Planetary: Crossing Worlds* die Grenzen zwischen den Paralleluniversen auf und befördern die Indexikalität in einen karnevalesken Schleudergang. Vergleichbar mit den Spielregeln in einem Rollen- oder Videospiel, die automatisch zu einem Setting und einer Figurenkonstellation ergänzt werden, können die Leser\_innen in der Regel unterscheiden, ob in Wayne Manor eine Tante Harriet auf den TV-Batman der 1960er Jahre wartet, ob sich der gealterte Rächer als Vigilante in die Future-Noir-inspirierten Seitenstraßen von Frank Millers *The Dark Knight Returns* begibt, ob Robin als Sidekick Batman unterstützt oder ob der ehemalige Boy Wonder bereits auf dem College seine neue Identität als Nightwing angenommen hat. *Planetary: Crossing Worlds* verweigert sich, ähnlich wie in einer abgeschwächten Weise auch *THE LEGO BATMAN MOVIE* (2017), in dem ein bedrohter Pilot den Joker mit dessen gescheiterten Coups in den Filmen von Tim Burton und Christopher Nolan aufzieht, der Logik einer illusionistisch in sich geschlossenen Welt.

In dieser Verzerrung und Verfremdung, die sich dennoch nicht in der reinen Komik einer Parodie erschöpft, liegt ein besonderes Potenzial des Cartoons, der eine Welt entwirft, die aber nicht nach den gewohnten physikalischen Regeln funktionieren muss. Der Comichistoriker Douglas Wolk betrachtet neben der von McCloud thematisierten Abstraktion die Transformation als ein weiteres wesentliches Merkmal des Cartooning als Zeichenstil:

Drawing in the conventional sense is usually supposed to represent real-world beings and objects; it's concerned with their mass and interaction with light much more than outlines, and its result almost always suggests a relatively static moment [...] Cartooning is a whole different game. Its chief tools are distortion and symbolic abstraction. (Wolk 2007, 120)

Das Cartooning im Sinne Wolks ruft die Gemachtheit des Szenarios in Erinnerung. Die Sichtbarmachung des Konstruktionsprozesses des In-Bewegung-Setzens der Imagination der Leser\_innen und Zuschauer\_innen charakterisiert das Cartooning als gestalterische Technik. Ein mit realen Schauspieler\_innen aufgenommener Film wie die Batman-TV-Serie und der zugehörige Kinofilm aus den 1960er Jahren kann die ursprünglich mit Comics und dem Animationsfilm assoziierte Zeichenhaftigkeit als stilistische Form adaptieren. Auf dieser Grundlage lässt sich die Cartoon-Ästhetik nicht nur als Eigenschaft von kurzen humoristischen Comic-Strips oder als Genre animierter Kurzfilme im Samstagmorgen-TV-Programm begreifen. Vielmehr markiert sie einen gestalterischen Modus, der zur erzählerischen Modalität erweitert werden kann.

Die Cartoonisierung kann einzelne Figuren kennzeichnen. Diese finden sich beispielsweise in Mischformen aus Spiel- und Animationsfilm wie *WHO FRAMED ROGER RABBIT* (1988) und *LOONEY TUNES: BACK IN ACTION* (2003), in denen der Trickfilmhase Roger mit dem Detektiv Eddie Valiant (Bob Hoskins) interagiert oder Daffy Duck und Bugs Bunny in einer Jean-Luc Godards *BANDE À PART* (1964) überbietenden Verfolgungsjagd durch den realen Louvre per Trickeffekt in die Gemälde eintauchen (vgl. Rauscher 2017). Die Trickfiguren verfügen auf Grund ihrer Beschaffenheit als Cartoons über besondere Fähigkeiten, die sie von den Menschen, mit denen sie interagieren, unterscheiden. Die Cartoonisierung kann als Modus aber auch einzelne Situationen betreffen, wenn etwa in der *A-NIGHTMARE-ON-ELM-STREET*-Reihe im fünften Teil *THE DREAM CHILD* (1989) ein Opfer des Traumdämons Freddy Krueger (Robert Englund) von diesem, seiner Vorliebe für grafische Literatur folgend, in einem zweidimensional anmutenden Schwarz-Weiß-Comic in eine tödliche Falle gelockt wird.

Als Modalität kann die Cartoon-Ästhetik jedoch auch die Diegese eines gesamten Films bestimmen oder eine spezielle Konfiguration einer transmedialen Welt vornehmen, so geschehen in den Lego-Filmen und -Videospiele. Im ersten *THE LEGO MOVIE* (2014) trat Batman noch analog zu einer Figur in einem Themen-Park wie der Warner Bros. Movie World in einem Cameo auf. In *THE LEGO BATMAN MOVIE* wird schließlich das gesamte Setting an das Universum der Comicreihe angepasst. Die Gemachtheit von Gotham zeigt sich daran, dass es entsprechend der Logik der Lego-Baukästen lediglich auf lose zusammengehaltenen Platten erbaut ist. Für Joseph Witek gehört die Dehnbarkeit der physikalischen Gegebenheiten zu den wesentlichen Merkmalen der Cartoon-Modalität:

[S]tories in the cartoon mode often assume a fundamentally unstable and infinitely mutable physical reality, where characters and even objects can move and be transformed according to an associative or emotive logic rather than the laws of physics. (Witek 2012, 30)

Das Reibungsverhältnis zwischen Cartoon-Abstraktion und mimetischem Noir-Realismus im Batman-Universum kreiert eine stilistisch vielseitigere und ästhetisch ambitioniertere künstlerische Perspektive als die Beschränkung auf lediglich einen der beiden Pole. Die Animationsfilm-Adaptionen zu den stilprägenden Graphic Novels *The Dark Knight Returns* (Miller 1986) und *Batman: Year One* (Miller 2017) erscheinen gerade auf Grund ihrer allzu starken Orientierung an der gezeichneten Vorlage uninspiriert. Sie versäumen es den selbstreflexiven intermedialen Diskurs der Comics adäquat filmisch zu animieren und zu adaptieren. Die 1992 gestartete Serie *BATMAN: THE ANIMATED SERIES* orientiert sich hingegen stilistisch an den Realfilmen von Tim Burton, die wiederum Cartoon-Elemente zur Kennzeichnung der Figuren und ihrer psychologischen Traumata verwenden.

## Die Batman-Skala

Neuere Ansätze der Animationsfilmforschung versuchen nicht mehr die Gattungen Spiel- und Animationsfilm strikt voneinander zu trennen, sondern arbeiten mit einer graduellen Skala. Die amerikanische Animationsfilmforscherin Maureen Furniss verortet Filme auf einer Skala zwischen Abstraktion und Mimesis: „The term ‚mimesis‘ represents the desire to reproduce natural reality (more like live-action work) while the term ‚abstraction‘ describes the use of pure form – a suggestion of a concept rather than an attempt to explicate it in real life“ (Furniss 2008, 5). Die Filmwissenschaftlerin Maïke Sarah Reinerth erweitert in ihrer Abhandlung über die Genrediskurse um den Animationsfilm diese Differenzierung noch um die Komponente des Tricks: „Die Beziehung zum Trick erweitert, präzisiert und historisiert den theoretischen wie analytischen Blick auf die animierte Form und führt hier in der verwendeten Weise zu einem inklusiven Verständnis dessen, was Animation ist oder sein kann“ (Reinerth 2013, 333). Gerade die vertiefende Diskussion von Familienähnlichkeiten und strukturellen Parallelen, beispielsweise zwischen dem animierten Cartoon und den gedruckten Cartoon-Strips in Gegenüberstellung zum filmischen Realismus und den Darstellungskonventionen in einer Graphic Novel, erscheinen ausbaufähig, die Komponenten des technischen Tricks oder visuellen Effekts auch in Bezug auf Synergien zwischen beiden Medien im Bereich der digitalen Bearbeitung aufschlussreich.

Der Medienwissenschaftler Erwin Feyersinger merkt zur Skala kritisch an, dass diese auf Grund der begrifflichen Unschärfe bezüglich der Abstraktion und des Realismus nicht als exaktes, objektives Messinstrument geeignet wäre und zur Verallgemeinerung tendiere (vgl. Feyersinger 2013, 43). Feyersinger weist treffend darauf hin, dass die von Furniss angedeutete Unschärfe bei empirischen Studien problematisch wird,

wenn die Wirkung vermeintlich eindeutig realistischer Darstellungen (also zum Beispiel Fotografien oder Realfilme) mit der Wirkung vermeintlich eindeutig abstrahierter Darstellungen (also zum Beispiel schematische Zeichnungen oder Animationen) verglichen wird. (Feyersinger 2013, 37)

Bezüglich der Abstraktion schlägt er die weitere Differenzierung in stilisierte, nicht-gegenständliche und gedankliche Abstraktion vor (vgl. Feyersinger 2013, 42). Die von Furniss erstellte Skala würde sich lediglich auf stilisierte Abstraktion beziehen. Genau diese Eigenschaft macht die Skala aber ausgesprochen nützlich für die Diskussion von stilhistorischen Modalitäten. In deren Diskussion geht es nicht um exakte quantitative Zahlen wie sie etwa die Messung der Schweißperlen eines allzu orthodoxen Fans des dunklen Ritters während der Sichtung von

BATMAN AND ROBIN (1997) ergeben würde, sondern für eine qualitative Schärfung des Blicks auf die Ästhetik der Artefakte, die wiederum, beispielsweise in der Stil- und Genrediskussion, mit kommunikativen Prozessen gekoppelt ist. Der Abstraktionsgrad ergibt sich aus dem pophistorischen Vergleich und im systematischen Verhältnis zu konkurrierenden und kontemporären Comicheld\_innen sowie in stilhistorischer Abgrenzung zu anderen Spielarten des eigenen diegetischen Universums.

Der Grad der Mimesis bezieht sich nicht zwangsläufig auf die Gesetzmäßigkeiten unserer Wirklichkeit, sondern kann auch auf den stilisierten Realismus unterschiedlicher transmedialer Genreformen referieren. Christopher Nolan bezieht sich in seinen DARK-KNIGHT-Filmen auf Konventionen, die in Thrillern wie Michael Manns HEAT (1995) als realistisch im Sinne von glaubwürdig gelten. Wenn bei Nolan eine Bombe tickt, erfahren sogar die Suspense-Mechanismen nach Hitchcock eine neue Aktualität. In THE DARK KNIGHT (2008) entfaltet die Montage ein raffiniertes, von einer Sequenz aus Jonathan Demmes THE SILENCE OF THE LAMBS (1991) inspiriertes Verwirrspiel um eine Last-Second-Rescue, die zu einem anderen Ergebnis führt, als durch den Schnitt suggeriert wurde. Tim Burton stellt hingegen seine Filme in die Tradition des expressionistischen Stummfilms. Aus diesen Referenzen ergeben sich Koordinatensysteme, die eine Verortung in Richtung stilisierter Mimesis und animierter Abstraktion ermöglichen.

## **Holy Cartoon Modality! – Das Anti-Hai-Spray und die TV-Serie**

Die Cartoon-Modalität kann durch die von McCloud thematisierte Abstraktion und Reduktion ein eigenes reflexives Potenzial entwickeln. Komplexe ästhetische Austauschverhältnisse und mediale Rahmungen lassen sich zu Symbolen verdichten, die demonstrativ ausgestellt werden. Je nach Partizipation des Publikums können sie entweder um den anspielungsreichen Referenzrahmen ergänzt oder auf einer unmittelbaren Ebene als amüsante Pointe genossen werden.

Ein besonders erhellendes Beispiel findet sich bei den SIMPSONS, das das kulturelle Erbe der Batman-TV-Serie in der Folge „Radioactive Man“ 1995 prägnant zusammenfasst. In einer Planungskonferenz besprechen ein an Joel Schumacher (BATMAN FOREVER, 1995; BATMAN AND ROBIN, 1997) erinnernder Regisseur und das Produktionsteam die nächste Folge des Superhelden-Spektakels „Radioactive Man“. Einer der Mitarbeiter\_innen schlägt vor, man könne sich doch an der alten TV-Serie orientieren. An diese will sich erst einmal keiner erinnern, obwohl die

Produzent\_innen bereits ein Bild vor Augen haben. Radioactive Man und sein Gehilfe Fallout Boy kämpfen gegen eine Gruppe korrupter Pfadfinder und beginnen nach der Prügelei entspannt mit ihren Gegenspielern und einer Gruppe Tänzerinnen einen eigenwilligen Twist zu tanzen (siehe Abb. 5). Die episodische medienhistorische Cartoon-Einlage, die vergleichbar mit einer *Mad-Magazine*-Filmparodie in wenigen Szenen die der Batman-TV-Serie sehr genau kommentiert, endet mit einer Überblendung auf den Regisseur des geplanten „Radioactive-Man“-Films, der entsetzt den Kopf schüttelt und erklärt, dass man sich besser nicht an der alten Serie orientieren werde (siehe Abb. 6).



Abb. 5: Rückblick auf „Radioactive Man“ 1 – THE SIMPSONS, „Radioactive Man“ (1995, S7E2).



Abb. 6: Rückblick auf „Radioactive Man“ 2 – THE SIMPSONS, „Radioactive Man“ (1995, S7E2).

Die Hommage der *SIMPSONS*, deren Produzent Mike Reiss die Batman-Serie selbst als eine wichtige Inspiration betrachtet, verdeutlicht einige Merkmale, die die Cartoon-Modalität der von 1966 bis 1968 von William Dozier produzierten Serie ausmacht. Ihre ausgestellte Zeichenhaftigkeit, die zugleich immer ins Absurde kippt, bezieht sich sehr deutlich auf die Semantik von Cartoon-Animationsfilmen in der Tradition der Warner Bros. Bugs Bunny, Daffy Duck und ihre Kolleg\_innen greifen auf einen unerschöpflichen Fundus technischer Gadgets aus dem Hause ACME zurück. Die bizarre Ausrüstung ermöglicht das schnelle Aufstellen von Fallen, das Aufkleben von mobilen Löchern und anderen Konfigurationen des Settings, die in einer realistisch gezeichneten Welt nicht denkbar wären.

Adam Wests Batman scheint die Ausrüstung seines Bat-Gürtels beim gleichen Versand wie Bugs und Daffy zu beziehen. Die 2018 veröffentlichte Comic-Reihe *DC Meets Looney Tunes* impliziert, dass Batman und Bugs zeitweise die gleiche Diegese beziehen können. Zu den einprägsamsten Utensilien zählt das Bat-Anti-Hai-Spray aus dem Kinofilm zur TV-Serie. Praktischerweise trägt Batman eines bei sich, als er an einer Leiter des Bat-Helikopters hängt und sich beim Flug über die Bucht von Gotham ein Hai an seinem Bein festbeißt (siehe Abb. 7 und 8). Der betont künstliche Hai verfügt bereits über einen für Cartoons signifikanten Zeichencharakter. Durch eine Steigerungslogik, die nicht zwangsläufig als emotionale, sondern auch als von McCloud lediglich gestreifte, absurde Amplifikation ausgelegt werden kann, reagiert Batman auf den skurrilen Hai-Angriff mit einem noch abstruseren Gegenstand, dem Bat-Anti-Hai-Spray. Offensichtlich lässt sich Batman auf Grund seines immensen Vermögens, über das er als Millionär Bruce Wayne verfügt, nicht nur dieses sehr spezielle Spray anfertigen. Er deponiert es auch immer griffbereit im Helikopter, wenn ein Hai in der Nähe sein könnte. Der Versuch dieses Utensil in eine vernünftige Logik der diegetischen Welt einzupassen, gerät schnell ähnlich bizarr, wie die von Packard kommentierte ikonische Qualität einer im Matrosenanzug am Schreibtisch sitzenden Ente, die aller Wahrscheinlichkeit nach keine eigene Klasse ikonischer Zeichen bildet, sondern einfach auf den Namen Donald hört. Aussagekräftiger erscheint vielmehr die spielerische Qualität, die die Cartoon-Modalität dem Setting entlockt. Wie in einem Schere-Stein-Papier-Spiel oder eben wie die Gefechte der Figuren mit ACME-Utensilien in den Warner-Cartoons um Bugs Bunny und Co. wird der im Vergleich zu Steven Spielbergs *JAWS* (1976) als harmlos zu klassifizierende Hai mit einem höher einzustufenden, da noch absurderen Zeichen, dem Bat-Anti-Hai-Spray besiegt.



**Abb. 7:** Schere – Stein – Papier bzw. Batman – Haifisch – Spray 1 (BATMAN, 1966).



**Abb. 8:** Schere – Stein – Papier bzw. Batman – Haifisch – Spray 2 (BATMAN, 1966).

Das Anti-Hai-Spray kann schon fast als Kennzeichen der Batman-Cartoon-Modalität begriffen werden. Als Anspielung taucht es erneut 2017 in *THE LEGO BATMAN MOVIE* auf. Nachdem selbst in der offensichtlich aus Legosteinen konstruierten Welt der Sinn des in Batmans Höhle herumliegenden Sprays angezweifelt wurde, erfolgt kurz darauf tatsächlich ein Hai-Angriff, für den es sich als nützlich er-

weist. Dass aber einer der Haie zugleich ein U-Boot steuern kann, verdeutlicht, dass wir uns gerade nicht im um erzählerische Logik bemühten Kosmos der Nolan-Filme befinden (obwohl es ausgesprochen reizvoll wäre, nach physikalisch sorgfältigsten Erläuterungen des Batmobils und des Batman-Capes auch die chemische Zusammensetzung des Bat-Anti-Hai-Sprays von Morgan Freeman als Batmans technischem Assistenten Lucius erklärt zu bekommen).

Die ludische Qualität der Cartoon-Modalität zeigt sich auch an der reduzierten Narration. Während die Thriller-Mimesis der neueren Batman-Filme nach erzählerischen Erklärungen verlangt, wäre es in der Batman-TV-Serie nahezu vergeblich nach der genauen Herstellung der Gadgets zu fragen. Die Dramaturgie konzentriert sich wie in den späteren LEGO-BATMAN-Videospielen ganz auf einzelne situative Set Pieces, Sketche und Aufgaben, die eine episodische Revue ergeben. Noch weiter geht ein Zusatz-Level für das Spiel *BATMAN: ARKHAM KNIGHT*. Im optionalen Renn-Parcours durch die Bat-Höhle aus der TV-Serie der 1960er Jahre wird diese der Cartoon-Modalität entsprechend als Kulissenstadt präsentiert und realisiert darin den direkten Gegenansatz zur naturalistischen Comic-Ästhetik des Hauptspiels. Die ebenfalls erhältlichen Rennstrecken zu den Filmen Tim Burtons versuchen hingegen einen diegetisch in sich geschlossenen Parcours, inklusive aller expressionistischen Verzierungen, zu realisieren.

Dass Batman trotz seiner kombinatorischen Brillanz als Detektiv daran scheitert, die mäßig als russische Korrespondentin verkleidete Catwoman zu erkennen, ruft die Spielregeln des Serien-Universums in Erinnerung. In Tim Burtons *BATMAN RETURNS* (1992) markiert der Augenblick des gegenseitigen Erkennens zwischen Batman und Catwoman in zivil als Bruce Wayne und Selina Kyle nahezu im aristotelischen Sinne einen der intensivsten Momente im gesamten Film. In der Szene kommt eine umfassende Müdigkeit der Masken und der mit ihnen verbundenen Held\_innenrollen zum Ausdruck. Für Batman, Robin und ihre Gegenspieler\_innen herrscht in der TV-Serie hingegen ständiger Karneval in Gotham.

Der Verzicht auf elaborierte narrative Strukturen in der TV-Serie korrespondiert nicht nur mit der spielerischen Cartoon-Modalität, sondern auch mit einer Entpsychologisierung der Figuren. Die tragische Origin Story von Bruce Wayne, die den Verlust seiner Eltern in den meisten Verfilmungen in einer Rückblende als stilisiertes Trauma wiederkehren lässt, tritt in der Batman-TV-Serie nahezu vollständig in den Hintergrund. Bezeichnenderweise taucht Batmans definierende Backstory Wound auch in den indirekten Nachfolgern der Serie, dem LEGO *BATMAN*-Film und Schumachers unterschätztem *BATMAN AND ROBIN* (1997), nur als kurze Anspielung auf.

Stattdessen zelebriert die Cartoon-Modalität dieser drei Batman-Inkarnationen eine grellbunte ständige Gegenwart im Look der Sixties. Der Medienwissenschaftler Matt Yockey schreibt in seiner 2014 in der Reihe *TV Milestones* erschienen Studie über die Batman-TV-Serie: „Forever rooted in the mid-1960s, the show’s essential spirit is always forward-looking, perpetually authorizing reinvention and play for its fans“ (Yockey 2014, 127).

Die Finesse der TV-Serie und ihrer Epigonen ergibt sich wie bei den *SIMPSONS* aus ihrer Doppelcodierung, allerdings weniger hinsichtlich der anspielungsreichen filmhistorischen und politischen Subtexte, sondern aus dem Camp-Appeal der Inszenierung. In ihren „Notes on Camp“ von 1964 bestimmte die Kulturkritikerin Susan Sontag (2013) die wesentlichen Grundlagen dieser Rezeptionshaltung, die das ästhetische Erlebnis als performative Haltung gegenüber den Intentionen der Autor\_innen aufwertet: „The essence of camp is its love of the unnatural: of artifice and exaggeration“ (Sontag 2013, 275). Einige Merkmale wie der Hang zur stilisierten Übertreibung ergänzen sich unmittelbar mit der Cartoon-Modalität: „Camp is a vision of the world in terms of style – but a particular kind of style. It is the love of the exaggerated“ (Sontag 2013, 278). Auch die betonte Hinwendung zu Einrichtung, Kleidung und visuellen Accessoires und der gesuchte Zitatgestus – „Camp sees everything in quotation marks [...] To perceive camp in objects and persons is to understand Being-as-Playing-a-Role“ (Sontag 2013, 279) – korrespondieren mit der Zeichenhaftigkeit der Cartoon-Ästhetik.

Die Vorliebe des Camp für altmodische Objekte findet sich in den Rückbezügen der Batman-TV-Serie auf den pathosgeladenen, ursprünglich ernst gemeinten Gestus des ersten Batman-Serials aus den frühen 1940er Jahren. Sontag bemerkt zudem zur schwindenden moralischen Relevanz älterer Kunstobjekte, die den Camp fasziniert: „Time liberates the work of art from moral relevance, delivering it over to the Camp sensibility“ (Sontag 2013, 285). Entsprechend lässt sich der übertrieben moralische Gestus Batmans, der in den gestelzten Belehrungen durch Adam West Ausdruck findet, als Anspielung auf die ungebrochene, in den 1960er Jahren anachronistische Moral der Held\_innen des Golden Age deuten. Im Unterschied zu Frank Miller will die Batman-TV-Serie aber gar nicht zurück zur Eindeutigkeit der Anfänge.

Camp unterscheidet sich durch seine beabsichtigte Exaltiertheit ebenso wie der Cartoon vom gescheiterten Mittelmaß:

When something is bad (rather than Camp), it’s often because it’s too mediocre in its ambition. The artist hasn’t attempted to do anything really outlandish [...] The reason a movie like *ON THE BEACH*, books like *Winesburg, Ohio* and *For Whom the Bell Tolls* are bad to the point of being laughable, but not bad to the point of being enjoyable, is that they are too dogged and pretentious. They lack fantasy. (Sontag 2013, 283–284)

Die Kunst, eine Bombe angesichts von Nonnen, rudern den Liebespaaren und einer Marching Band loszuwerden, bewirkt eine andere Art von Komik als eine verkrampfte Routine, die nicht einmal unfreiwillig komisch wirkt, sondern nur Gleichgültigkeit hervorruft. In dieser Hinsicht verfügen die Batman-TV-Serie oder der in seinem Bemühen um einen Kassenerfolg fulminant gescheiterte *BATMAN AND ROBIN* über ein klassisches Camp-Potenzial, im Unterschied zum forcierten *BATMAN VS. SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE* (2016), der allzu deutlich auf die Etablierung eines neuen Franchise schießt und sich über die Analogie zwischen Superheld\_innen und Göttern so sehr in Tabernakel-Kitsch-Tableaus verliert, dass darin selbst die in ihrer verfehlten Ernsthaftigkeit Camp-taugliche Pointe, dass Superman und Batman ihren Zweikampf abbrechen, nachdem sie feststellen, dass ihre Mütter Martha heißen, verloren geht.

Matt Yockey stellt treffend fest, dass die Batman-Serie zur Partizipation des Publikums aufruft: „*BATMAN* worked not because its audience was slyly duped by Hollywood tastemakers but because viewers were encouraged to be engaged participants in the show’s skillful deconstruction of the tropes of television, the superhero genre, and America itself“ (Yockey 2014, 1–2). Darin lassen sich Parallelen zu den Midnight Movies und Kultfilmen der 1970er und 1980er Jahre erkennen, die in Spätvorstellungen wie *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* (1975) und *THE BLUES BROTHERS* (1980) eigene Rituale hervorbrachten, die sich heute in der *SHARKNADO*-Reihe und den Aufführungen des ursprünglich als Melodram gedachten Dramas *THE ROOM* (2003) fortsetzen.

Allerdings setzt diese Rezeptionshaltung voraus, dass die Zuschauer\_innen bereit sind, sich auf das Spiel einzulassen. Wie Yockey erläutert, dient die Camp-Haltung und die mit dieser assoziierte Cartoon-Modalität häufig als Negativ-Beispiel, um davon den vermeintlich wahren Batman der frühen Comics und der neueren Graphic Novels abzugrenzen:

*BATMAN* used the subversive parody of camp to authorize consumer agency and textual fluidity. Yet, for many fans unwilling or unable to recognize the potential this strategy had for authorizing textual play of any variety, most have hearkened to a nostalgic and heavily romanticized vision of the character in his first year, before the introduction of Robin and the subsequent years of bat-absurdities that, for these fans, reached its nadir with the series. (Yockey 2014, 124)

Aus diesem Abgrenzungsbedürfnis entsteht eine dialektische Konstellation, die nicht einfach eine historische Entwicklung von den farbenfrohen 1960er zu den düsteren 1980er Jahren bezeichnet. Vielmehr bedingen sich die cartoonifizierte und die naturalisierte Modalität der Batman-Skala gegenseitig, nachdem selbst die am stärksten nach einem der beiden Pole ausgerichteten Varianten von den Erinnerungen an ihr Gegenkonzept heimgesucht werden. Der Camp-Effekt der

TV-Serie basiert zu einem gewissen Anteil darauf, dass der ursprüngliche Pathos des Golden Age der 1940er Jahre persifliert wird und dadurch als Erinnerung und Spur präsent bleibt. Das Manifest des gritty-and-grumpy Batman (siehe Abb. 9), Frank Millers Graphic Novel *The Dark Knight Returns*, auf die sich sowohl Nolan, als auch Snyder beziehen, kommt hingegen nicht umhin, die Vergangenheit Batmans als Kollege Supermans und Mitglied der Justice League sowie die Zusammenarbeit mit Robin als Background Story zum an Endzeit-Szenarien und urbanen Western orientierten Setting vorzusetzen. Der schon fast pedantische Eifer in Nolans DARK-KNIGHT-Trilogie, jedes Detail der Ausrüstung rational zu erklären, wäre ohne das cartoonhafte Bat-Anti-Hai-Spray vergangener Batman-Variationen schwer nachzuvollziehen und ein Großteil der Gags in *THE LEGO BATMAN MOVIE* basiert auf den interdiegetischen Verweisen auf die im Prinzip vollkommen konträren Gotham-Varianten aus den anderen Filmen. Noch schwer traumatisiert von den Ereignissen in *BATMAN VS. SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE* muss der Joker immer wieder dem dunklen Ritter in Erinnerung rufen, dass er und nicht Superman sein liebster Erzfeind sei.

In seiner 2012 veröffentlichten Studie *Hunting the Dark Knight* kontrastiert der britische Comicforscher Will Brooker zwei über die Jahrzehnte hinweg konkurrierende Figurationen Batmans:

In the dark corner is the ‚realistic‘ Batman, represented by Frank Miller and Christopher Nolan: a world of authentic tanks, brutish gangsters, snapping bone, psychological torment and regular guys. It’s a simple world, but – oh boy – it makes for great drama. In the rainbow corner is the Batman of Adam West and Joel Schumacher, trailing a world of fanciful bright colors, sci-fi hokum, circus stunts, illogical plots and supernatural crap. (Brooker 2012, 130)

Einige Batman-Varianten suchen auch bewusst einen Balanceakt zwischen der Abstraktion der Cartoon-Modalität und der mimetischen Haltung der naturalistischen Modalität. Die Arbeiten von Grant Morrison integrierten die Abenteuer und Devotionalien des Camp-Batman als verdrängtes, in einem geheimen Dossier dokumentiertes Wissen in die Comics der 2000er Jahre. Abschließend soll ein Beispiel betrachtet werden, in dem die Modalitäten bewusst in einem produktiven Spannungsverhältnis stehen. Tim Burton bekam für seine beiden 1989 und 1992 entstandenen Batman-Filme zwar ebenfalls die Graphic Novels nahegelegt. Anstelle der brachialen Noir-Naturalisierungen Frank Millers gab er jedoch den für sein Œuvre prägenden neo-expressionistischen Ansätzen den Vorzug und brachte Elemente einer Cartoon-Semantik zum Einsatz, die die starren Regeln eines Hollywood-Blockbusters unterwanderten und in einen schauerromantischen Karneval verwandelten.

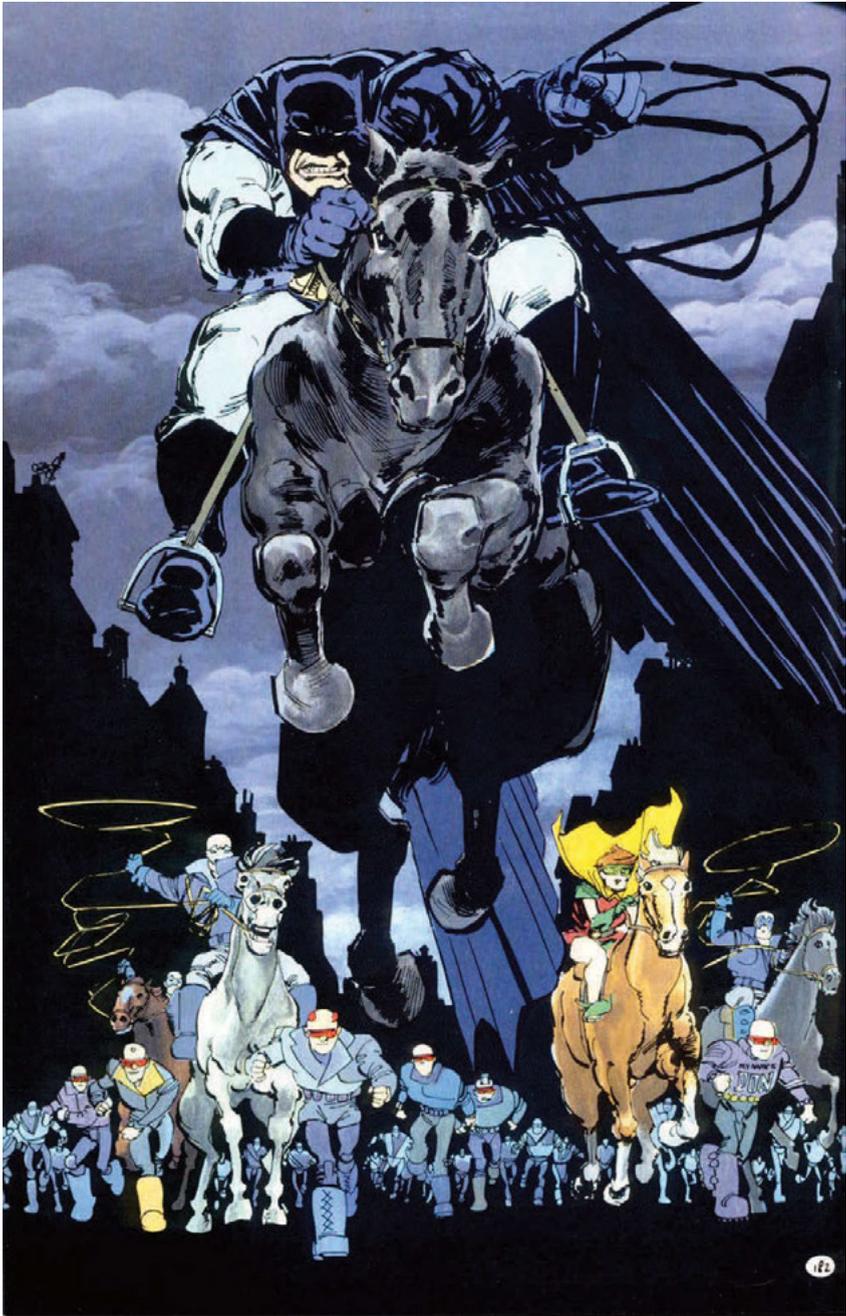


Abb. 9: Batman rides again – *The Dark Knight Returns* (Miller 1986, 182).

## Gemischte Modalitäten – Der dunkle Ritter von morgens bis mitternachts



Abb. 10: Die Bombe in der Telefonzelle – Neal Adams' Batman-Variante (*Batman* Vol. 1 #220, 1970, Cover).

In den 1970er Jahren kehrten die Batman-Comics unter der Federführung des Zeichners Neal Adams und des Autoren Dennis O'Neil zu einem realistischeren Stil zurück, der sich bewusst von der Camp-Ästhetik der TV-Serie abgrenzte und später zu einer wesentlichen Inspiration für die Filme von Christopher Nolan wurde (siehe Abb. 10). Die 1980er Jahre verstärkten durch den Erfolg der Graphic Novels zusätzlich den düsteren und urbanen Look, der sich häufig bei Motiven und Mustern des Noir bediente. Die 1989 erschienene Verfilmung durch Tim Burton bezog sich bewusst auf die ästhetischen Umbrüche in den Comics und dennoch fand sich darin bereits die subversive Haltung des angehenden Auteurs, der in den von ihm konzipierten Animationsfilmen wie *THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS* (1993, zusammen mit Henry Selick), *THE CORPSE BRIDE* (2005, zusammen mit Mike Johnson) und *FRANKENWEENIE* (2012) auf subversive Cartoon-Anarchie als Gegengift zum idealisierten Hyperrealismus konservativerer Disney-Filme setzt.

Im ersten Film von 1989 bilden die Aktionen und Outfits des Jokers (Jack Nicholson) das karnevaleske Gegengewicht zur grüblerischen Besessenheit Batmans. Sowohl die im tristen Grau von Gotham hervorstechende Farbpalette, die überwiegend auf Lila und helles Blau zurückgreift, als auch die Utensilien des Jokers (wie ein tödlicher Handflächenvibrator, ein klapperndes künstliches Gebiss oder eine Säure verspritzende Blume am Jackett) greifen auf Insignien des Cartoons zurück. Ihre Anwendung erfolgt ebenfalls nach den Mechanismen eines Cartoons. Im Museum von Gotham übermalt er in einem Akt von Aktionskunst die Gemälde, eine Kerze entzündet er mit einem Flammenwerfer und im Kampf gegen Batmans gepanzerten Batwing zieht er eine überdimensionale Pistole (siehe Abb. 11).



**Abb. 11:** Aufforderung zum Batdance – Cartoon-Pistole des Jokers in *BATMAN* (1989).

Während sich Batmans Ausrüstung bei aller Stilisierung auf ihre Funktionalität beschränkt, erscheinen die Gimmicks des Jokers als ästhetische Grenzüberschreitung. Sie dehnen und strapazieren die Grenzen des am Gangsterfilm der 1930er und 1940er Jahre orientierten Genre-Settings in Richtung Cartoon-Modalität. Batman muss mit den entsprechenden Spielzügen reagieren, damit das Geschehen nicht zur Travestie wird. Dieser produktive Widerstreit, der Burtons Batman-Variationen bis heute von anderen Blockbustern unterscheidet, setzt sich im Soundtrack fort. Während Batmans Handlungen von den symphonischen Kompositionen Danny Elfmans begleitet werden, sind die Aktionen des Jokers mit Songs aus dem Comic-Konzept-Album zum Film, das der Ausnahmemusiker Prince aufnahm, unterlegt. Elfmans orchestrale Musik zielt auf die Geschlossenheit der Illusion ab, der zweite Soundtrack von Prince arbeitet hingegen mit ausgestellten akustischen Zeichen, die sich ideal mit der Cartoon-Ästhetik ergänzen. Die Songs sind meistens als Teil der Diegese situiert und kommentieren dennoch kontinuierlich das Verhalten des Jokers, als hätte dieser sie bei Prince als Soundtrack für eine Performance in Auftrag gegeben. Am deutlichsten wird das künstlerische Prinzip des akustischen Cartooning in dem nicht im Film verwendeten und dennoch äußerst erfolgreich als begleitende Single lancierten Song *Batdance*, der überwiegend aus Samples der Charaktere und ihrer Dialoge besteht und sich mit einem minimalistisch eingängig groovenden Hook nicht allzu weit von der Titelmelodie der TV-Serie entfernt. Burton verteilt die eruptiv über den Blockbuster hereinbrechenden Zeichen der Cartoon-Modalität wie der Joker die bunten Farbkleckse im städtischen Museum. Auf einer abstrakteren Ebene befördert die Cartoon-Modalität in *BATMAN* auch jene Transformationen, die Douglas Wolk in Bezug auf die ausgestellte Gemachtheit der gezeichneten Cartoons attestiert. Das Potenzial zur Transformation belegt in Burtons Œuvre ein kreativ ergiebiges Grenzgebiet zwischen Spiel- und Animationsfilm. In seinem Debütfilm *PEE-WEE'S BIG ADVENTURE* (1985) offenbart die Geister-Truckfahrerin Large Marge ihr wahres fratzenhaftes Gesicht mit Hilfe eines Stop-Motion-Tricks und in der Geisterkomödie *BEEETLEJUICE* (1988) müssen die frisch verstorbenen Maitlands erst lernen mit Hilfe der animierten Trickkiste effektiv zu spuken.

In *BATMAN* (1989) dienen die Cartoon-Insignien und Aktionen zugleich als Ausdruck der Verwandlung des einfachen Gangsters Jack Napier in den diabolischen Joker. Der Schriftsteller und Kulturkritiker Dietmar Dath notiert in einer Einführung zu einer Sammlung von Batman-Comics über das Verhältnis zwischen dem Helden und seinen Gegenspieler\_innen: „Fast scheint es als wäre er [Batman] selbst der wichtigste Wachstumsfaktor für die Kriminalität in Gotham, der verkörperte Evolutionsdruck, unter dem das Verbrechen immer wüstere Ausmaße annehmen muss“ (Dath 2005, 9). Die Idee, dass sich Batman und der Joker

gegenseitig erschaffen, wird in *BATMAN* von 1989 am deutlichsten ausformuliert. Batman befördert Jack Napier in einen Kessel mit Säure, nachdem er in ihm den Mörder seiner Eltern wiedererkannt hat, eine Ergänzung des Kinofilms, die in dieser Form in den Comics nicht existiert. Der obsessive Kampf des traumatisierten dunklen Ritters gegen das organisierte Verbrechen resultiert in der Auflösung der klassischen Mob-Strukturen und damit auch in der Sabotage der Syntax des Gangster-Films. Er ruft immer unrealere Gegenspieler\_innen auf den Plan, die eine Grenzüberschreitung in den Bereich der Fantastik bewirken, wie sie sich beispielhaft in dem von den Filmen Jan Švankmajers inspirierten Comic *Arkham Asylum* von Dave McKean und Grant Morrison findet. Bei Burton implodieren die Restbestände des Gangsterfilms mit der Exekution des Gangsterbosses Grissom (Jack Palance) durch Jack Napier, der in diesem Moment endgültig zum aus dem Reich der Toten zurückgekehrten Joker wird.

Das Setting verwandelt sich in den folgenden Handlungsabschnitten, die stärker an Episoden als an Akte erinnern, in eine Arena für den karnevalesken Schlagabtausch zwischen Batman und seinem neuen Erzfeind (Superman war zu diesem Zeitpunkt noch nicht Teil der filmischen Diegese), der deutliche Parallelen zu den Endlos-Konfrontationen zwischen den Trickfiguren aus den Warner-Cartoons aufweist. Bezeichnenderweise ereignet sich der Showdown auf einer Karnevalsparade und in einer gewaltigen gotischen Kathedrale mit völlig überzeichneten Proportionen. Der von einer Szene zur anderen auftauchende Turm der Kathedrale von Gotham, der in seiner Höhe über die Wolkenkratzer hinausreicht, erscheint wie die LOONEY-TUNES-Variante einer expressionistischen Stummfilm-Kulisse. Auf der Batman-Skala zwischen Wests Cartoon-Abstraktion und Nolans Noir-Mimesis balanciert Burton stilbewusst in der Mitte zwischen beiden Polen. Er arbeitet mit den Stilmitteln eines Spielfilms, drehte aber im Unterschied zu Nolan nicht außerhalb des Studios, sondern ließ Gotham City als eine der umfangreichsten Kulissen der Filmgeschichte im Atelier aufbauen. Mit dem Sequel *BATMAN RETURNS*, das Burton mit größeren kreativen Freiheiten realisieren konnte, erhält die Cartoon-Logik eine eigene dramaturgische Funktion und wird als Symptom erfahrener Traumata filmisch ausgelegt.

Das im ersten Film anfangs noch vorhandene Gangster-Setting weicht in der Fortsetzung einem urbanen expressionistischen Märchen, das die Cartoon-Semantik um eine Syntax erweitert, die in ihren Abläufen zwar noch Ähnlichkeiten mit vertrauten Situationen aus den Warner-Trickfilmen aufweist, deren Konsequenzen aber auf tiefer liegende Traumata verweisen. Der grotesk entstellte, in den Schächten unter Gotham lebende Pinguin (Danny DeVito) nutzt eine monströse Spielzeug-Ente als Gefährt. Er wird von einer Clown-Brigade eskortiert und kommandiert eine Armee von mit Sprengstoff versehenen Pinguinen. In der TV-



**Abb. 12:** Cartoon-Situation mit unerwarteten Konsequenzen 1 – die Transformation von Selina Kyle zu Catwoman in BATMAN RETURNS (1992).



**Abb. 13:** Cartoon-Situation mit unerwarteten Konsequenzen 2 – die Transformation von Selina Kyle zu Catwoman in BATMAN RETURNS (1992).

Serie der 1960er Jahre dient die gleiche Figur als theatralischer Schurke, bei Burton verkörpert er die Rückkehr des Verdrängten und den tragischen Gegenentwurf zu Bruce Wayne. Ebenfalls ein Sohn wohlhabender Eltern, wurde er von diesen verstoßen und als Säugling am Weihnachtsabend in die Kanalisation befördert. Noch deutlicher wird die Psychologisierung via Cartoon-Syntax in der Transformation von Selina Kyle zu Catwoman (Michelle Pfeiffer). Wie in einem Cartoon überlebt sie einen Fenstersturz, den ihr korrupter Arbeitgeber Max Shreck (Christopher Walken) verursacht hat. In einer verstörenden Sequenz, die wie eine Mischung aus LOONEY-TUNES-Animation und den Schattenspielen der RKO-Horrorfilme Jacques Tourneurs anmutet, wird sie von herbeieilenden streunenden Katzen wiederbelebt. Nach ihrer Rückkehr in ihr pink dekoriertes Apartment massakriert sie ihre Stofftier-Sammlung in einem bizarren Ritual, übersprüht die Wände ihrer Wohnung mit schwarzer Farbe und zerschlägt die Leuchtbuchstaben eines Neon-Schriftzugs, so dass aus dem freundlichen „Hello There“ ein programmatisches „Hell here“ wird (siehe Abb. 12). Die folgende Verwandlung in Catwoman (siehe Abb. 13) wurde bereits durch die Omnipräsenz einer als Branding auf verschiedenen Gebäuden der Shreck Company angebrachten grinsenden Katze vorweggenommen. Burton konfiguriert die Zeichen der Cartoon-Modalität und vermischt sie mit Motiven der Schauerromantik. Im Unterschied zu Kater Sylvester aus den LOONEY TUNES verfügt Catwoman nicht über unbegrenzte Leben, sondern lediglich über neun. Die Cartoon-Modalität dient bei Burton nicht nur als Verzerrung, sie psychologisiert als Symptom des Verdrängten und Verborgenen die Charaktere und bildet ein Portal von den Scharmützeln des Comic-Epos zur märchenhaften Fantastik.

## Ausblick – The Rainbow Knight Returns

In *Hunting the Dark Knight* betont Will Brooker die Verbindung zwischen dem dunklen Ritter und seinem farbenfrohen Schatten aus den Relikten des Camp:

To insist that Batman is and only ever was a hard-ass, urban vigilante ignores not just a significant period of his history, but also the fact that, throughout the modern ‚dark‘ tradition, the alternative, dissident version of Batman – the camp, Day-Glo, rainbow crusader – played consistently at the margins, hovering in limbo, reappearing through the gaps in his armour [...] This ‚other‘ Batman, this ‚bad‘ object, was not just impossible to repress, but necessary for the very definition of the dark knight: every reworking of the character made its claim for authenticity and grittiness against the backdrop of Pop and camp. Darkness can only be seen as such as part of a spectrum of colours and contrasts: every ‚realist‘ Batman needs the rainbow. (Brooker 2012, 215)

Wie die Betrachtung der Cartoon-Modalitäten des Batman-Kosmos gezeigt hat, handelt es sich nicht nur um eine pophistorische, Camp-affine Phase der Figur, sondern vielmehr um eine stilistische Option, deren Spuren sich bis in die Filme von Tim Burton hinein und darüber hinaus fortsetzt. Als spezielle Konfiguration der von Maureen Furniss zur graduellen Differenzierung von Spiel- und Animationsfilm vorgeschlagenen Skala zwischen Abstraktion und Mimesis ermöglicht sie die Ausarbeitung eines in diesem Artikel nur flüchtig skizzierten Spektrums von abstrakter Cartoon-Anarchie bis hin zu mimetischem Genre-Realismus, die übergreifend für Filme, Comics und Videospiele eines Franchise eingesetzt werden kann. In einem nächsten Schritt wäre die Übertragbarkeit auf andere mediale Kontexte, Comicreihen und deren transmediale Inkarnationen zu untersuchen. Zur genaueren Ausdifferenzierung der Batman-Skala wäre es außerdem ergiebig, die der Cartoon-Modalität entgegengesetzte Bewegung von Christopher Nolans DARK-KNIGHT-Filmen über die Comics der 1970er Jahre zurück zum ersten Serial aus den 1940er Jahren nachzuzeichnen. Die transmediale Anwendbarkeit der Cartoon-Modalität ließe sich hingegen anhand der Batman-Videospiele weiter erproben. In den LEGO-BATMAN-Spielen kann der dunkle Ritter statt mit Bomben durch die Docks von Gotham zu laufen, mit einem Spezialanzug selbst Cartoon-Bomben verteilen, die neue Bausteine frei sprengen. Es gibt noch viele Möglichkeiten und Modalitäten, um eine Bombe zu entsorgen.

## Literaturverzeichnis

- A NIGHTMARE ON ELM STREET 5: THE DREAM CHILD. Reg. Stephen Hopkins. Heron Communications/Smart Egg Pictures, 1989.
- BANDE À PART. Reg. Jean-Luc Godard. Anouchka Films/Orsay Films, 1964.
- BATMAN. Reg. Leslie H. Martinson. William Dozier Productions/Greenlawn Productions, 1966.
- BATMAN. Greenlawn Productions/20<sup>th</sup> Century Fox Television, 1966–1968.
- Batman* Vol. 1 #220. New York: DC Comics, 1970.
- BATMAN. Reg. Tim Burton. Warner Bros. Pictures/Guber-Peters Company, 1989.
- BATMAN AND ROBIN. Reg. Joel Schumacher. Warner Bros. Pictures, 1997.
- BATMAN: ARKHAM KNIGHT. Rocksteady Studios/ Warner Bros. Interactive, 2015 (PC).
- BATMAN FOREVER. Reg. Joel Schumacher. Warner Bros. Pictures, 1995.
- BATMAN RETURNS. Reg. Tim Burton. Warner Bros. Pictures, 1992.
- BATMAN: THE ANIMATED SERIES. Warner Bros. Animation, 1992–1995.
- BATMAN VS. SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE. Reg. Zack Snyder. DC Entertainment et al., 2016.
- BEETLEJUICE. Reg. Tim Burton. The Geffen Film Company, 1988.
- Brooker, Will (2012): *Hunting the Dark Knight*. London: I.B. Tauris.
- Dath, Dietmar (2005): „Batman oder Ich bin der Ausnahmezustand“. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung (Hg.): *Klassiker der Comic-Literatur: Batman*. Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Zeitung GmbH. 3–10.

- DC Meets Looney Tunes*. Burbank: DC Comics, 2018.
- DUCKTALES. Disney Television Animation, 1987–1990; 2017–.
- Ellis, Warren/John Cassaday (2004): *Planetary: Crossing Worlds*. New York: DC Publishing.
- Feyersinger, Erwin (2013): „Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern: Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus“. *montage AV* 22 (2): 33–44.
- FRANKENWEENIE. Reg. Tim Burton. Walt Disney Pictures/Tim Burton Productions, 2012.
- Furniss, Maureen (2008): *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Revised Edition. New Barnet: John Libbey Publishing.
- HEAT. Reg. Michael Mann. Regency Enterprises/Forward Pass, 1995.
- JAWS. Reg. Steven Spielberg. Zanuck/Brown Productions, 1976.
- LOONEY TUNES: BACK IN ACTION. Reg. Joe Dante. Baltimore Spring Creek Productions et al., 2003.
- McCloud, Scott (1993): *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- McKean, Dave/Grant Morrison (1989): *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*. New York: DC Comics.
- Miller, Frank (1986): *The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics.
- Miller, Frank (2017): *Batman: Year One*. Burbank: DC Comics.
- Packard, Stephan (2009): „Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen in Anschluss an Scott McCloud“. In: Stephan Ditschke/Katerina Kroucheva/Daniel Stein (Hg.): *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Bielefeld: transcript. 29–52.
- PEE-WEE'S BIG ADVENTURE. Reg. Tim Burton. Aspen Film Society, 1985.
- Reinerth, Maïke Sarah (2013): „Animationsfilm“. In: Markus Kuhn/Irina Scheidgen/Nicola Valeska Weber (Hg.): *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung*. Berlin: De Gruyter. 319–337.
- Rauscher, Andreas (2017): „Fenster zur animierten Welt: Hybride Genrekollisionen in WHO FRAMED ROGER RABBIT“. In: Franziska Bruckner/Erwin Feyersinger/Markus Kuhn/Maïke Sarah Reinerth (Hg.): *In Bewegung setzen...: Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung*. Wiesbaden: Springer VS. 37–56.
- Sontag, Susan (2013): *Against Interpretation*. London: Penguin Books.
- THE BLUES BROTHERS. Reg. John Landis. Universal Pictures, 1980.
- THE CORPSE BRIDE. Reg. Tim Burton/Mike Johnson. Tim Burton Productions/Laika Entertainment/Patalex II Productions, 2005.
- THE DARK KNIGHT. Reg. Christopher Nolan. Legendary Entertainment/Syncopy, 2008.
- THE DARK KNIGHT RISES. Reg. Christopher Nolan. Legendary Entertainment/Syncopy, 2012.
- THE LEGO BATMAN MOVIE. Reg. Chris McKay. Warner Animation Group et al., 2017.
- THE LEGO MOVIE. Reg. Phil Lord/Christopher Miller. Warner Animation Group et al., 2014.
- THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS. Reg. Henry Selick. Touchstone Pictures/Skellington Productions, 1993.
- THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW. Reg. Jim Sharman. Michael White Productions, 1975.
- THE ROOM. Reg. Tommy Wiseau. Wiseau-Films, 2003.
- THE SILENCE OF THE LAMBS. Reg. Jonathan Demme. Strong Heart/Demme Production, 1991.
- THE SIMPSONS. Gracie Films et al., 1989–.
- Truffaut, François (1995): *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Heyne Verlag 1995.
- WHO FRAMED ROGER RABBIT. Reg. Robert Zemeckis. Touchstone Pictures/Amblin Entertainment, 1988.

Witek, Joseph (2012): „Comics Modes: Caricature and Illustration in the Crumb Family’s *Dirty Laundry*“. In: Matthew J. Smith/Randy Duncan (Hg.): *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. London: Routledge. 27–42.

Wolk, Douglas (2007): *Reading Comics and What They Mean*. Cambridge, MA: Da Capo Press.

Yockey, Matt (2014): *Batman*. Detroit: Wayne State University Press.