

## 4 Wirklichkeit

Die Psychoanalyse hat unseren Blick geschärft für die unbewussten Tiefenschichten des gesellschaftlichen Lebens, die normalerweise unter der Oberfläche des öffentlichen Diskurses verbleiben, weil sie aus der Ordnung des Sagbaren und Denkbaren herausfallen. Zugleich hat sie uns das Werkzeug der Traumdeutung an die Hand gegeben, um einen analytischen Zugang zu diesen verborgenen Tiefenschichten zu gewinnen. Im vierten und letzten Teil meiner Ausführungen wird dieses Werkzeug als *soziologische Traumdeutung* praktisch zur Anwendung kommen. An einem gesellschaftlich besonders weit verbreiteten und wirkmächtig gewordenen öffentlichen Bild bzw. Bildkomplex – dem Spielfilm *THE DARK KNIGHT* (USA 2008, Regie: Christopher Nolan) rund um den Comic-Superhelden Batman – wird die hier präsentierte Theorie der gesellschaftlichen Träume an einem konkreten Beispiel auf ihre Brauchbarkeit und ihren soziologischen Erkenntnisgewinn hin befragt. Bereits daraus erklärt sich auf einer ersten Ebene die Überschrift dieses Teils: Er ist als Überprüfung der Theorie an der empirischen Wirklichkeit gedacht.

Letztendlich geht es dabei jedoch um mehr als nur die exemplarische Überprüfung einer bestimmten soziologischen Theorie. Es geht um die soziologische Erkenntnis der Gesellschaft selbst. Auch dies soll das Wort ›Wirklichkeit‹ anzeigen: Meine Bildsoziologie versteht sich als Wirklichkeitswissenschaft, das heißt als wissenschaftliche Erkundung der gesellschaftlichen, historisch konkreten Wirklichkeit. Was verraten uns die Bilder aus *THE DARK KNIGHT* über die Probleme und Krisen der Gesellschaft, in der sie ihre Resonanz entfalten? Welche Tiefenschichten des gesellschaftlichen Lebens eröffnen sich uns, wenn wir die Bilder des Films als kollektive Träume analysieren? Was beispielsweise hat es zu bedeuten, dass Menschen ihre Wünsche und Ängste an einen als Fledermaus verkleideten Superhelden heften, um ihm bei der Rettung der Welt zuzusehen? Die Antworten auf diese Fragen verraten uns nicht nur etwas über den Film als solchen, sondern auch etwas über die Gesellschaft, die sich um ihn herum zur faszinierten Sehgemeinschaft zusammensetzt.

Das Vorgehen meiner ›soziologischen Traumdeutung‹ ergibt sich aus den Implikationen der Bild-als-Traum-Analogie im Allgemeinen und des psychoanalytischen Resonanzmodells der Kunst im Besonderen. Ihr Material sind die manifesten, sichtbaren Bildinhalte, deren visuelle Subtexte und Resonanzpunkte sie in einem ersten Schritt freizulegen versucht. Welche ›andere Szene‹ präsentieren die Bilder des Films? Welche ›Wunschgebote‹ unterbreiten sie ihren Betrachtern, welche Einladungen zum gemeinsamen Kunstgenuß sprechen sie aus? Erst in einem

zweiten Schritt geht die Analyse dann über das Sichtbare der Bilder hinaus, um nach den ›Traumfunktionen‹ zu fragen, die der Film für die träumende Gesellschaft besitzt. Anders als die klassische kann die soziologische Traumdeutung dabei, von wenigen Ausnahmen (zum Beispiel Filmkritiken) abgesehen, nicht auf Einfälle der Träumenden zurückgreifen. Als Ferndeutung muss sie umso größere Vorsicht walten lassen: Anstatt etwa, wie es das Klischee von der ›schlechten‹ psychoanalytischen Deutung besagt, das Bild nach im Voraus vermuteten Motiven und Konstellationen zu durchsuchen und es damit nur als nachträgliche Bestätigung bereits existierender Theorien zu ›missbrauchen‹, hat sie sich auf den je spezifischen Erfahrungsraum des Bildes einzulassen, den dieses *von sich aus* eröffnet.<sup>1</sup> So bemisst sich die intersubjektive Gültigkeit der soziologischen Traumdeutung an der *visuellen Nachvollziehbarkeit* ihrer Analysen, der im wahrsten Sinne des Wortes zu verstehenden ›Einsichtigkeit‹ ihrer Ergebnisse.

Nach einer kurzen allgemeinen Einführung in den Batman-Mythos als Teil der globalen Populärkultur und die Bildgenese der Batman-Figur (4.1.1) sowie einem knappen Überblick über Nolans Batman-Trilogie (4.1.2) widmet sich die erste von fünf ausführlichen *Einzelbildanalysen* (4.2) dem Filmplakat für THE DARK KNIGHT, das den Betrachter ins Kino locken soll und schon darum von besonderem Interesse ist (4.2.1). Daraufhin werden vier Schlüsselbilder bzw. -szenen aus dem Film selbst analysiert: das Bild von ›Batman über den Dächern‹, wie er als beschützender, allmächtiger Superheld über die Stadt Gotham wacht (4.2.2); die ›Geldverbrennungsszene‹, in der Batmans Gegenspieler, der Joker, seinen großen Triumph über die Gesellschaft feiert (4.2.3); die ›Schiffsszene‹, in welcher sich der dramatische Höhepunkt und die entscheidende Wendung des Films ereignet (4.2.4); und zuletzt die Schlusseinstellung aus dem Finale, die dem Film eine nicht minder entscheidende Wendung gibt (4.2.5). Der Begriff ›Einzelbildanalysen‹ wird dabei großzügig ausgelegt, sofern in den Filmszenen nicht nur einzelne Frames (als kleinste Einheit des filmischen Bildes) analysiert werden, sondern auch Bewegungsabläufe, also kurze Folgen von Einzelbildern. Zudem werden die analysierten Bilder an verschiedenen Stellen durch Vergleichsbilder ergänzt und kontrastiert, weil sich gerade durch die Methode des Bildvergleichs die Eigenheiten eines Bildes markant herausarbeiten lassen.<sup>2</sup> Nach dem Durchgang durch die Einzelbildanalysen werden die gewonnenen Einsichten

- 1 Vgl. zur Kritik an der »Subsumtionslogik« mancher psychoanalytischer Kunstdeutungen die Ausführungen bei Reimut Reiche (2001: 11–16), der im Anschluss an Adorno stattdessen für einen »Vorrang des Objekts« (ebd.: 27; vgl. Reiche 2008) plädiert.
- 2 Zum heuristischen Potenzial des Bildvergleichs vgl. Müller (2012), der seine Methode u. a. an Erving Goffmans ›serielle‹ Analyse von Werbebildern (vgl. Goffman 1976) sowie an Imdahls Ikonik (vgl. 1.2.2) anlehnt. Allgemein

– insbesondere die Herausarbeitung der zentralen Wunschangebote des Films – in eine abschließende soziologische Gesamtdeutung überführt, die das Verhältnis zwischen *Wunsch und Wirklichkeit* zu bestimmen versucht, das am Film zu Tage tritt (4.3).

#### 4.1 THE DARK KNIGHT – Hintergründe und Überblick

##### 4.1.1 Von 1939 bis heute: Batman als Teil der globalen Populärkultur

Warum gerade THE DARK KNIGHT und kein anderer Film? Abgesehen von subjektiven Geschmacksvorlieben und wissenschaftlichen Erkenntnisinteressen, die kein Autor jemals leugnen kann, wenn er über einen bestimmten Film oder ein anderes Kunstwerk (oder überhaupt über einen bestimmten Gegenstand) schreibt, ist es vor allem der gesellschaftliche Erfolg des Films, der ihn zu einem relevanten Untersuchungsobjekt der Bildsoziologie macht. THE DARK KNIGHT hat in bemerkenswertem Maße gesellschaftliche Resonanz ausgelöst; er ist tatsächlich ein gesellschaftlicher Traum, der wenn schon nicht von allen, so doch von ungewöhnlich vielen Gesellschaftsmitgliedern geträumt wurde. Mit weltweit über 74 Millionen verkauften Eintrittskarten und Gesamteinnahmen von über einer Milliarde US-Dollar war THE DARK KNIGHT nicht nur der erfolgreichste Film des Jahres 2008, sondern auch einer der größten Kinoerfolge des 21. Jahrhunderts.<sup>3</sup>

Mitverantwortlich für diesen außergewöhnlichen Erfolg war auch, aber sicherlich nicht nur, der massenmediale »Hype« (Schweizerhof 2008) nach dem überraschenden Tod des hoch gelobten, bisweilen sogar mit Marlon Brando (vgl. Charyn 2008) verglichenen Schauspielers Heath Ledger, der im Film den Joker spielt und nur wenige Monate vor der Premiere verstarb. THE DARK KNIGHT war der Film, den man gesehen haben musste, wenn man im Jahr 2008 auf der populärkulturellen Höhe der Zeit sein wollte. »Man muss lange zurückblicken«, schreibt Daniel Kothenschulte (2008) in der *Frankfurter Rundschau* über die außergewöhnlich langen Schlangen beim Filmstart in den USA, »um sich an ein ähnliches Phänomen kollektiver Filmbegeisterung zu erinnern.«

Anders als mancher bloße Kassenschlager wurde der bislang ambitionierteste und ernsthafteste aller Batman-Filme auch von der Filmkritik

zum *Vergleichenden Sehen* in der Kunstwissenschaft vgl. Bader/Gaier/Wolf (2010).

- 3 Zum Einspielergebnis vgl. Box Office Mojo (2019a); zur geschätzten Zahl an verkauften Tickets vgl. Box Office Mojo (2019b).

enthusiastisch aufgenommen.<sup>4</sup> Die *Washington Times* etwa lobte THE DARK KNIGHT als »masterpiece of the first order, and the first great post-Sept. 11 film«, sowie als »the finest comic book movie of all time« (Bunch 2008); für Kothenschulte (2008) ist er immerhin noch der »beste Fantasy-Film seit ›Blade-Runner‹«. Besonders begeistert zeigte sich die Online-Gemeinde: Unter den ca. 75 Millionen registrierten Nutzern der weltweit größten und wichtigsten Filmdatenbank *Internet Movie Database* (IMDb) wurde THE DARK KNIGHT von über 2 Millionen Abstimmungsteilnehmern mit durchschnittlich 9,0 von 10 möglichen Punkten bewertet; damit steht er in dieser Liste auf Platz 4 der beliebtesten Filme aller Zeiten.<sup>5</sup> Der Film hat also »eingeschlagen«, und zwar nicht allein finanziell, sondern auch gesellschaftlich. Sein umfassender Publikumserfolg lässt ihn aus anderen, auf den ersten Blick vergleichbaren Erzeugnissen der Filmgeschichte herausstechen.

Ein Teil seines Erfolgsgeheimnisses ist zweifellos, dass der Film trotz seines einzigartigen Publikumserfolges nicht alleine steht. Denn zum einen ist er der mittlere Teil einer Filmtrilogie aus BATMAN BEGINS (2005), THE DARK KNIGHT (2008) und THE DARK KNIGHT RISES (2012); in allen

- 4 Einen Überblick über die Rezeption des Films bietet Brooker (2012: 29–43), dort auch mit Auswertungen von Online-Foren sowie den Resultaten einer eigenen Fragebogen-Erhebung unter 75 Besuchern der Website *Batman on Film: The Dark Knight Fansite* (vgl. ebd.: 35).
- 5 Vgl. IMDb (2019b). Die IMDb-Statistik ist nicht zuletzt darum aufschlussreich, weil sie nach Geschlecht und Alter aufgeschlüsselt ist (vgl. IMDb 2019a). So zeigt sie, dass der Film bei männlichen Nutzern, die ihn im Durchschnitt mit 9,0 von 10 möglichen Punkten bewerten, beliebter ist als bei Frauen (8,7), und dass er von unter 18-jährigen (9,3) und 18- bis 29-jährigen Zuschauern (9,2) höher bewertet wird als von 30- bis 44-jährigen (8,9) und über 45-jährigen Zuschauern (8,3), bei denen er gleichwohl noch immer relativ beliebt ist. Zum Vergleich: Der bis dahin erfolgreichste Kinofilm der Batman-Reihe, BATMAN von Tim Burton (USA 1989, Regie: Tim Burton), kommt »nur« auf eine Gesamtbewertung von 7,5 Punkten; selbst GONE WITH THE WIND (USA 1939, Regie: Victor Fleming), der finanziell erfolgreichste Film aller Zeiten, erreicht nicht mehr als 8,2 Punkte. Und wo beim Film von 1989 der relativ größte Anteil der abgegebenen Stimmen auf die Wertung von 8 Punkten entfällt (31,6 %), erhält THE DARK KNIGHT die mit Abstand meisten Stimmen (45,1 %) mit der Maximalwertung von 10 Punkten. Zu beachten ist bei diesen Zahlen allerdings, dass sie lediglich die registrierten Nutzer der IMDb-Website repräsentieren, also eine sowohl besonders internet- als auch filmaffine Bevölkerungsgruppe, die von einem bestimmten Geschlecht und einer bestimmten Altersklasse dominiert wird. So haben Männer (bzw. als männlich registrierte Nutzer) beinahe sechsmal mehr Stimmen (1 324 856) abgegeben als Frauen (234 323), und die Altersgruppe der 18- bis 44-Jährigen ist deutlich überrepräsentiert (1 338 628).



drei Teilen führte Christopher Nolan Regie und wirkte maßgeblich an Story, Drehbuch und Produktion mit.<sup>6</sup> Besonders der Überraschungserfolg des ersten Films der Reihe dürfte die Aufmerksamkeit für den Nachfolger beträchtlich erhöht haben. Zum anderen aber ist er in ein noch wesentlich umfangreicheres Erzähluniversum eingebettet. Nolans Batman-Filme sind nur drei von mittlerweile *unzähligen* Gliedern einer langen Kette von Erzählungen rund um den ›Dark Knight‹, den ›Dunklen Ritter‹ namens Batman.<sup>7</sup>

Der Anfang dieser Erzählkette reicht ins Jahr 1939 zurück, als die älteste Batman-Story in der monatlich in den USA erscheinenden Comic-Hefereihe *Detective Comics* (Nr. 27, 1939) im Verlag Detective Comics (später: DC Comics) das Licht der Öffentlichkeit erblickte (Abb. 13, S. 201). Im Jahr 1940 erhielten die Stories ihr eigenes Heft unter dem Titel *Batman*, erschienen parallel dazu aber auch in anderen Hefereihen oder als Strips in traditionellen Zeitungen. Seit den 1980er Jahren trugen längere und anspruchsvolle Einzelhefte wie *The Dark Knight Returns* von Frank Miller (1986) oder *The Killing Joke* von Alan Moore (1988) zur künstlerischen Vertiefung der bis dahin eher kulturindustriell geprägten Serie bei. Zu den Printcomics gesellten sich im Laufe der Zeit außerdem eine ganze Reihe von Kinofilmen – am bekanntesten BATMAN

- 6 Rein finanziell war THE DARK KNIGHT RISES (zumindest weltweit) sogar erfolgreicher als THE DARK KNIGHT (vgl. Box Office Mojo 2019c); an tatsächlichen Zuschauerzahlen blieb er jedoch mit rund 58 gegenüber 74 Millionen verkauften Eintrittskarten deutlich hinter dem Vorgänger zurück (vgl. Box Office Mojo 2019d).
- 7 Zu diesem Erzähluniversum gehören neben den populärkulturellen Produkten nicht zuletzt auch die zahlreichen *wissenschaftlichen* Analysen, die sich der Batman-Figur, ihrer Geschichte und ihrer kulturellen Bedeutung widmen. Besonders hervorzuheben sind aus medien- und kulturwissenschaftlicher Perspektive der Sammelband von Pearson/Uricchio (1991; in erweiterter Fassung Pearson/Uricchio/Brooker 2015) sowie die beiden Studien von Will Brooker (2001, 2012); politische Interpretationen finden sich bei Blackmore (1991), Dath (2005), Spanakos (2008), Hennig (2010: 51–67, 93–96, 102–110) sowie – auf Nolans Filme fokussiert – Kerstein (2008), Lewis (2009) und Bordoloi (2012). Philosophische und ethische Aspekte der Batman-Erzählungen diskutiert der Sammelband von White/Arp (2008); psychologische Deutungen bieten Langley (2012) sowie Reynolds (1992: 66–74) und Tate (2008); generell zur Psychologie von Comic-Superhelden – und zu den psychischen Wechselwirkungen zwischen Figuren und Publikum – vgl. auch Fingerroth (2004) und Morrison (2011) sowie die Sammelbände von Rosenberg (2008, 2013). Einen geschichtlichen Überblick über die Entstehung und Entwicklung der Batman-Reihe bietet Daniels (1999); eine umfassende (fiktionsinterne) Rekonstruktion des Batman-Universums und seiner Figuren stellt der erste Band der *Encyclopedia of Comic Book Heroes* (Fleisher 1976) bereit.

(USA 1966, Regie: Leslie H. Martinson) und BATMAN (USA 1989, Regie: Tim Burton) – sowie mehrere TV-Serien, Animationsfilme und -serien, Video- und Computerspiele sowie zahlreiche weitere Merchandising-Artikel bis hin zu Kuriositäten wie dem »Dark Whopper« der Restaurantkette Burger King oder der »Gotham City Pizza« (vgl. Brooker 2012: 1).

Heute mehr denn je zählt das inzwischen achtzig Jahre alte Batman-Universum zu den erfolgreichsten und einflussreichsten Produkten der globalen Populärkultur. Batman ist der Mittelpunkt einer weltumspannenden Sehgemeinschaft, die sich um ihn herum gebildet hat. Als »one of the most widely known fictional characters ever created« (Daniels 1999: 17) steht er auf einer Stufe mit Donald Duck oder James Bond: Jeder kennt ihn, jeder kann mitreden. Als »cultural icon« (Brooker 2001, insb. 330–333) repräsentiert er das höchste Stadium der Imaginationskollektivierung, in welchem sich die kollektive Imagination ein Stück weit von ihren materiellen Bildträgern abgelöst hat, um im Inneren der einzelnen Gesellschaftsmitglieder auch über ihre jeweils konkreten Verbildlichungen hinaus als mentales Erinnerungsbild fortzuleben. Selbst der ehemalige US-Präsident Barack Obama konnte sich im Jahr 2016 wie selbstverständlich auf den Bekanntheitsgrad des Superhelden verlassen, als er in einer Besprechung mit seinen Beratern die Terrororganisation »Islamischer Staat« mit dem Joker, also dem Gegenspieler Batmans, verglich (vgl. Goldberg 2016).

Die Erzählungen rund um diesen Dunklen Ritter folgen einem typischen Superhelden-Schema, in welchem der Held auf eigene Faust gegen Verbrecher kämpft und die Welt vor dem Bösen rettet.<sup>8</sup> Wie alle Superhelden steht er außerhalb des Reichs der Normalmenschen, obgleich er – anders als seine Berufskollegen Superman oder Spider-Man – keine übermenschlichen Superkräfte im engeren Sinne besitzt. Zwar ist auch Batman seinen Gegnern haushoch überlegen, jedoch gründet sich die Überlegenheit bei ihm auf körperliches Training sowie auf technische Hilfsmittel wie etwa sein »Batsuit« (als Rüstung), das »Batmobil« (als Fahrzeug), den »Batarang« (als Wurfgeschoss), das »Bat-rope« (als Kletterhilfe) oder auch – so jedenfalls im humoristisch angelegten BATMAN von 1966 – das »Anti-Haifisch-Batspray« für maritime Notsituationen. Auch darin gleicht er dem Geheimagenten James Bond, der ebenfalls ein breites Arsenal an nützlichen bis absurden Gadgets mit sich führt (vgl. Hennig 2010: 106).

Während der britische Geheimagent allerdings einen durch und durch positiven Hedonisten verkörpert, ist Batman ein dunkler Held mit ambivalenten, mitunter antisozialen Zügen. Als »eerie figure of the night«

8 Zur narrativen Struktur von Superhelden-Comics vgl. Ditschke/Anhut (2009) sowie die Ausführungen zum »Mythos von Superman« bei Umberto Eco (1964); zum Superhelden-Film auch Hennig (2010). Für eine systematische Analyse des »Erzählkerns« bei Batman siehe Pearson/Uricchio (1991: 184–188) und Brooker (2001: 37–67).

(Detective Comics 29, 1939: 18) ähnelt er in mancher Hinsicht sogar dem geheimnisumwobenen Grafen Dracula, der nachts als blutsaugender Vampir sein Unwesen treibt.<sup>9</sup> So teilen die beiden Figuren nicht nur die innere Verwandtschaft zu den Fledermaustieren, sondern auch die Vorliebe für den Schutz der Nacht, das heimliche, lautlose Operieren im Verborgenen und vor allem die furchteinflößende visuelle Erscheinung.<sup>10</sup> Eine Comic-Story (Batman 351, 1982; abgebildet in Daniels 1999: 144) zeigt Batman mit spitzen, blutverschmierten Fangzähnen, und noch im Spielfilm von 1989 kursiert zeitweilig das Gerücht, er trinke – wie ein Vampir – das Blut seiner Opfer.

Als Erfinder der Batman-Figur gelten der Zeichner Bob Kane und der Autor und Zeichner Bill Finger. Die ersten Ideen zur Figur hatte Kane, der seit den 1930er Jahren als Zeichner in der schnell wachsenden Comic-Industrie arbeitete, bereits einige Jahre vor Erscheinen des ersten Hefts.<sup>11</sup> Eine erste Skizze des ›Bat-Man‹, die als Einfluss die ›Ornithopter‹-Studie Leonardo da Vincis nahelegt, die auch Kane selbst als zentrale Inspirationsquelle angibt (vgl. Kane/Andrae 1989: 35–37), wurde womöglich schon im Jahr 1934 angefertigt; die Datierung ist jedoch umstritten (vgl. Brooker 2001: 42). Unzweifelhaft belegt ist dagegen eine von Kane verfasste Kurzgeschichte mit dem Titel »The Bat«, die bereits im Jahr 1933 von einem Menschen in Fledermauskostüm handelt, damals allerdings noch auf der Seite des Bösen und mit ihren

- 9 Zur Ähnlichkeit Batmans mit Dracula vgl. Daniels (1999: 144), Brooker (2001: 43) und Morrison (2011: 22).
- 10 Zum kulturgeschichtlichen Hintergrund des Fledermaus-Symbols im Kontext einer »Bildsprache des Bösen« vgl. Hennig (2010: 104), der auf die mittelalterliche Darstellung von Teufeln und Dämonen mit Fledermausflügeln verweist – so etwa in dem Gemälde *Das Jüngste Gericht* von Hieronymus Bosch (vgl. ebd.) oder in *Satan* von Gustave Doré, einer Illustration zu John Miltons *Paradise Lost* (1667). In Cesare Ripas *Iconologia* (1593b: 248–250; vgl. S. 41, Anm. 30) steht die Fledermaus für die ›Unwissenheit‹ (›ignoranza«), da sie als Nachtwesen in der Dunkelheit lebt.
- 11 Zur Biographie Kanes sowie zu dessen frühen Einflüssen vgl. die Autobiografie *Batman & Me* (Kane/Andrae 1989: 7–47); ergänzend auch die u.a. auf Interviews gestützten Ausführungen bei Daniels (1999: 17–33). Zur nachträglichen Kontroverse um den jeweiligen Anteil von Kane, der lange Zeit als Hauptschöpfer galt und in den Comic-Veröffentlichungen bis heute mit dem Hinweis »created by Bob Kane« geehrt wird, und Finger, der wohl einen größeren Anteil an der Erfindung und Gestaltung der Figur hatte als lange Zeit angenommen, vgl. Nobleman (2012) sowie die Ausführungen bei Brooker (2001: 42–45, 51–53), Jones (2004: 149–155), Reed (2007) und Morrison (2011: 17–20). Im Übrigen waren vermutlich schon an den allerersten Ausgaben noch weitere Personen beteiligt oder gar maßgeblich für die Zeichnungen verantwortlich (vgl. Brooker 2001: 51–53).



Abb. 12: Superman. Titelseite von Action Comics 1, 1938.

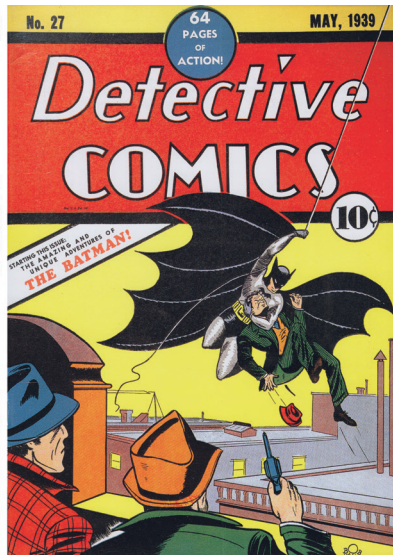


Abb. 13: Batman. Titelseite von Detective Comics 27, 1939.

Weltherrschaftsbestrebungen auf den im selben Jahr zur Macht gelangten Adolf Hitler anspielend (vgl. Daniels 1999: 19).

Die Wendung zum guten Verbrechensbekämpfer Batman, wie wir ihn heute kennen, wurde eher von außen angestoßen – insbesondere durch den unerwarteten Erfolg von ›Superman‹, dessen Erzählungen seit 1938 in der ebenfalls von Detective Comics herausgegebenen Heftreihe *Action Comics* erschienen (Abb. 12). Kane wurde von seinem Herausgeber Vincent Sullivan beauftragt, einen ähnlichen Superhelden zu konzipieren, der den Überraschungserfolg wiederholen sollte (vgl. Kane/Andrae 1989: 35). Der Autor besann sich auf seine früheren Ideen (vgl. ebd.: 35), arbeitete sie zu neuen Entwurfsskizzen aus und holte Bill Finger hinzu, mit dem er seinen Entwurf in einem gemeinsamen Brainstorming endgültig perfektionierte und an die gerade erst im Entstehen befindliche ›Comic-Ästhetik‹ anpasste (vgl. ebd.: 41).

Die Figur, die dabei entstand und knapp ein Jahr nach *Superman* zum ersten Mal in Druck ging (Abb. 13), ist eine ›Bildsynthese‹ aus verschiedenen bereits existierenden Figuren und visuellen Vorbildern, die auf neuartige Weise miteinander kombiniert und verschmolzen wurden. So nahm die Figur unter anderem die bereits erwähnten Anleihen bei Leonardo da Vincis Ornithopter und dem Vampirfürsten Dracula aus dem gleichnamigen Film (*DRACULA*, USA 1931, Regie: Tod Browning; vgl. ebd.: 41); außerdem floss der maskierte Held Zorro ein, der in *THE MARK OF ZORRO* (USA 1920, Regie: Fred Niblo) einen populären Auftritt hatte (vgl. ebd.: 37 f.);

der Spielfilm *THE BAT WHISPERS* (USA 1930, Regie: Roland West), dessen titelgebender Bösewicht ein Fledermauskostüm trägt (vgl. ebd.: 38 f.); der Privatdetektiv Sherlock Holmes aus den Erzählungen von Arthur Conan Doyle (vgl. ebd.: 44), mit dem Batman in den ersten Erzählungen nicht nur die geistigen Fertigkeiten, sondern auch den Modegeschmack sowie die Vorliebe für Pfeifentabak teilt (vgl. *Detective Comics* 27, 1939: 4); und schließlich der Geheimagent aus der Groschenroman-Reihe *The Shadow* (vgl. Kane/Andrae 1989: 41). Finger brachte außerdem die fotografische Abbildung einer echten Fledermaus in den kreativen Prozess ein, aus der sich vielleicht einige stilistische Eigenheiten Batmans, namentlich die spitz zulaufenden, mit Dreiecksmotiven spielenden Formen der Figur erklären (vgl. Daniels 1999: 21). Des Weiteren regte Finger an, das zunächst in Rot und Schwarz konzipierte Gewand Batmans durch einen dunkelgrauen Anzug, und die an den Ornithopter angelehnten Flügel durch einen Stoffumhang zu ersetzen (vgl. Kane/Andrae 1989: 41).

Batman ist also das Resultat einer immensen *Verdichtung* bereits existierender populärer Bilder. In seiner Schöpfung hat Kane seinen ganz persönlichen und bereits lange vorher gehegten Tagtraum verwirklicht, gleichzeitig aber auch eine Vielzahl von äußeren Bildern einfließen lassen. Wie das nächtliche Traumbild des Wolfsmannes mit seiner ›multiplex Genese‹ ist auch der Tagtraum vom Fledermausmann das Ergebnis einer Hybridbildung aus disparaten Bildquellen. Aber die größere Nähe des Tagtraums zur Wachwelt und insbesondere die im Wachzustand geleistete Kunstarbeit der beiden Künstler sorgen zugleich für eine signifikante Verschiebung gegenüber der Bildgenese beim echten, nächtlichen Traum. In Batman verschränken sich nicht nur innere mit äußeren Bildern, sondern auch die Kreativität des Künstlers mit dem ökonomischen Kalkül der Kulturindustrie, auf deren Bedürfnisse hin die neue Figur von vornherein ausgerichtet war.<sup>12</sup>

Zu diesem kulturindustriellen Hintergrund der Bildproduktion gehörte nicht zuletzt die Einmischung der Auftraggeber. Die Herausgeber bei *Detective Comics* griffen regulierend in den kreativen Prozess ein, um beispielsweise den Gebrauch von Schusswaffen oder die Tötung von Gegnern durch Batman zu verbieten, wie es in den ersten Ausgaben noch weitgehend ungeniert gezeigt wurde. Kane beschreibt eine dieser Einmischungen als »censorship« seitens der Herausgeber:

»I never had complete control over the *Batman* strip, and the editor placed increasing limits on what Bill and I could do. [...] We had our first brunch with censorship over Batman's use of a gun in *Batman* #1. [...] The editors thought making Batman a murderer would taint his

12 Zu den ökonomischen Rahmenbedingungen und Strategien der Batman-Vermarktung siehe Meehan (1991); dazu auch Boichel (1991).

character, and that mothers would object letting their kids see and read about such shootings.» (Kane/Andrae 1989: 44 f.)

Teilweise gingen solche Eingriffe auf tatsächliche Reaktionen des Publikums zurück, das sich durch Leserbriefe besorgter Eltern sowie durch eine hoch erregte öffentliche Debatte über die Gefährdung der Jugend durch Comics aktiv zu Wort meldete.<sup>13</sup> So schreibt sich die Gesellschaft nicht nur abstrakt über die gesellschaftlich geprägten Vorstellungen der Künstler und Herausgeber, sondern auch konkret in Gestalt ihrer – tatsächlichen oder auch nur antizipierten – Publikumsreaktionen in die Bildproduktion ein. Die Bildwerke der Comic-Industrie entstehen nicht im luftleeren Raum absoluter Autonomie, sondern im sozialen Raum eines real existierenden Publikums mit konkreten ›Genussgrenzen‹, die von den Künstlern respektiert werden müssen.

War die Batman-Figur als Bild erst einmal konzipiert, musste sie mit Geschichten ausgefüllt werden.<sup>14</sup> Die vielleicht wichtigste von ihnen, »The Legend of the Batman« (Batman 1, 1940: 138 f.; ohne Titel erstmals in Detective Comics 33, 1939: 62 f.), erzählt auf zwei Seiten eine Art rückblickenden Ursprungsmythos der Batman-Figur. Erst dieser Rückblick verleiht ihm die charakterliche Tiefe einer Figur mit biografischem Hintergrund und nachvollziehbarer Handlungsmotivation. Seitdem bildet die ›Legend of the Batman‹ so etwas wie den emotionalen Kern des Batman-Universums. Zugleich erzählt auch diese Geschichte von der Bildgenese Batmans – jedoch nicht von der realen, sondern von der fiktionsinternen Genese der Figur als geheimes Alter Ego des Milliardärs Bruce Wayne. Bemerkenswert ist, dass Batmans ›Erfindung‹ auch hier als Hybridbildung aus inneren und äußeren Einflüssen geschildert wird.

Die ›Legend of the Batman‹ berichtet, wie der junge Bruce Wayne seine Eltern bei einem brutalen Raubüberfall verliert. In seiner Trauer fasst er den Entschluss, sein Trauma durch eine Form des Fort-Da-Spiels zu beantworten: Er will sein Leben der Bekämpfung des Verbrechens

13 Die Debatte erreichte ihren Höhepunkt in den 1950er Jahren und kulminierte in dem einflussreichen Buch *Seduction of the Innocent* von Fredric Wertham (1954). Noch im selben Jahr verpflichtete sich die Comic-Industrie auf eine freiwillige Selbstzensur nach dem Vorbild des 1934 in Kraft getretenen »Production Code« für Kinofilme (vgl. Nyberg 1998; zu den Auswirkungen auf *Batman* auch Brooker 2001: 101–170). Zur grundsätzlich ähnlichen, aber etwas weniger turbulenten Rezeptionsgeschichte des Comics in Deutschland zwischen ›Schmuddeleheftchen‹ und kulturell akzeptiertem Kunstprodukt vgl. Knigge (1996) und Grünewald (2014).

14 Vgl. zu dieser Reihenfolge die Schilderung Kanes: »When I created the Batman [...], I wasn't thinking of story. I was thinking, I have to come up with a character who's different« (zit. n. Daniels 1999: 23).





Abb. 14: ›The Legend of the Batman‹. Zeile aus Detective Comics, Nr. 33 (1939: 63).

widmen, um seine erlittene Ohnmacht zu bewältigen und in Handlungsmacht umzuwandeln. Recht und Gerechtigkeit, aber auch Vergeltung und Rache sind fortan seine Handlungsmotive. Sein erklärtes Ziel ist es, Schrecken und »terror« (Detective Comics 33, 1939: 63) in die Herzen der Verbrecher zu pflanzen. Einzig an der visuellen Selbstinszenierung des künftigen Helden fehlt es noch. Der zündende Geistesblitz kommt von außen, als eine Fledermaus durch das geöffnete Fenster fliegt und Bruce auf die Idee bringt, sich fortan als Fledermaus zu verkleiden (vgl. Abb. 14).

Als »avenger of evil« im Fledermauskostüm schwingt sich Batman fortan zur Selbstjustiz auf; auch sein Schöpfer beschreibt ihn als »grim vigilante« (Kane/Andrae 1989: 45). Dieser Vigilantismus ist aus Sicht der Erzählung unausweichlich, denn in Gotham – einer Reminiszenz an die Millionenmetropole New York<sup>15</sup> – gedeiht das Verbrechen wie nirgendwo sonst auf der Welt. Die Stadt ist geradezu übervölkert von einfachen Ganoven, aber auch von genial-skrupellosen Superverbrechern wie Dr. Death (erstmals 1939), dem Monk (1939), dem Joker (1940), dem Pinguin (1941) oder dem Riddler (1948), der von dem irrationalen Tick beherrscht wird, kein Verbrechen begehen zu können, ohne es vorher in Rätselform anzukündigen. Die Superschurken im Batman-Universum sind »Psychopathen, die das Verbrechen aus Passion, nicht des Gewinns wegen, sondern als Gesellschaftsspiel betreiben« (Knigge 1996: 119). Weil Polizei und Justiz mit dieser Spielart des Verbrechens überfordert sind, muss Batman die Strafverfolgungsaufgaben des Staates übernehmen. Batman ist der *bessere Staat*, weil der richtige nicht mehr funktioniert.

In diesem Scheitern des Staates und der gesellschaftlichen Ordnung, dessen katastrophische Konsequenzen nur ein Superheld noch abwenden kann, liegt der wiederkehrende Erzählkern aller Batman-Stories. Sie sind Hobbes'sche Erzählungen, denn sie handeln vom Krieg aller gegen

15 Für diese Identifizierung von Gotham und New York sprechen nicht nur zahlreiche strukturelle Ähnlichkeiten wie die Tatsache, dass beide Städte ein »State Building« mit 102 Stockwerken (vgl. Detective Comics 43, 1941) und sogar »Twin Towers« (Miller 1986: 3) besitzen. In den allerersten Erzählungen wird die Handlung ganz explizit in »New York« (Detective Comics 31, 1939: 40) bzw. »downtown Manhattan« (Detective Comics 33, 1939: 64) lokalisiert; die Ortsbezeichnung »Gotham« – ihrerseits ein geläufiger Spitzname New Yorks, der 1807 durch eine Essaysammlung von Irving Washington geprägt wurde (vgl. Hennig 2010: 52) – wird erst 1941 eingeführt (vgl. Detective Comics 48). Andererseits erinnert Gotham zumindest in THE DARK KNIGHT – allein schon dank der prominenten Rolle der Mafia im Film – auch an Chicago, diesen prototypischen Ort der organisierten Kriminalität in den 1920er und 30er Jahren (vgl. Lewis 2009); und tatsächlich wurden



alle bzw. »eines jeden gegen jeden«, wie Thomas Hobbes (1651: 122) ihn genannt hatte.

»Die meisten Batman-Episoden beginnen mit einem unregierbar gewordenen Gotham, einem Ort, in dem die Gesellschaftsordnung und der Krieg aller gegen alle ausgebrochen ist.« (Spanakos 2008: 49)

Vor diesem dystopischen Hintergrund erzählen die Batman-Geschichten von der Notwendigkeit eines starken Retters, der den Krieg durch Gewalt beenden muss, weil niemand sonst in der Lage dazu ist. Einzig auf dem Wege der außerrechtlichen Gewalt erreicht Batman, woran die Gesellschaft im Allgemeinen und der Rechtsstaat im Besonderen scheitern. Obgleich er durchaus nicht regellos agiert und sich insbesondere ein striktes Tötungsverbot auferlegt hat, steht er jenseits des Gesetzes; eben darum ist er so effektiv. Stephan Ditschke und Anjin Anhut (2009: 144) sprechen in ihrer Analyse der narrativen Struktur von Superheldencomics darum von »einer Art ›Anderwelt‹ des Superhelden«, die sich sowohl vom legalen Raum der »etablierten Ordnung« als auch vom illegalen Raum der von den Verbrechern bewohnten »Unterwelt« unterscheidet.<sup>16</sup> Als Superheld nimmt Batman eine politische ›Super-Position‹ ein, die ihn über den Rest der Gesellschaft erhebt.

#### 4.1.2 »Reboot« des Batman-Mythos: *Christopher Nolans Spielfilm-Trilogie*

Jede einzelne Erzählung im Batman-Universum sieht sich vor eine widersprüchliche Herausforderung gestellt. Einerseits muss sie dem Geiste des Erzähluniversums, seinen Charakteren, Handlungslogiken und Darstellungskonventionen treu bleiben und den Erwartungshaltungen der Konsumenten entsprechen. Andererseits muss sie im Verhältnis zu den bisherigen Erzählungen als origineller, innovativer Beitrag auftreten. Andernfalls wäre sie redundant, also uninteressant und langweilig. Jede neue Batman-Erzählung positioniert sich darum in einem Spannungsfeld von »sameness and difference« (Brooker 2012: 24). Sie muss den anderen Erzählungen zugleich ähnlich und unähnlich sein, um einerseits als *Batman*-Erzählung, andererseits als *interessante* Batman-Erzählung zu funktionieren.

Auch Christopher Nolans Spielfilm-Trilogie erfüllt diese Anforderung, womöglich sogar besser als andere Erzählungen aus dem Batman-Universum. So lehnen sich Nolans Filme einerseits an bereits existierende

einige Außenaufnahmen des Films an realen Orten in Chicago gedreht (vgl. S. Schneider 2008, Kothenschulte 2008).

16 Eine ähnliche ›Topographie‹ des Batman-Universums findet sich bei Hennig (2010: 164); vgl. dazu auch Eisele (2016: 65–72).

Batman-Erzählungen an: *BATMAN BEGINS* (2005) etwa enthält zahlreiche Handlungselemente aus *Batman: Year One* von Frank Miller (1986–1987) und *Batman: The Man Who Falls* von Dennis O’Neil und Dick Giordano (1989); in *THE DARK KNIGHT* (2008) finden sich Versatzstücke aus Millers *The Dark Knight Returns* (1986), Alan Moores *The Killing Joke* (1988) und der Reihe *The Long Halloween* (Loeb 1996–1997); und *THE DARK KNIGHT RISES* (2012) bezieht sich unter anderem auf die Reihe *Knightfall* (Moench et al. 1993–1994). Auch wenn es sich bei keinem der drei Filme um eine Comic-Verfilmung im engeren Sinn handelt, sondern eher um ein freies Spiel mit Handlungselementen, Motiven und Darstellungsweisen, bleibt Nolan dem »Markenkern« Batmans, insbesondere der dystopischen Grundstimmung und der ambivalenten Psychologie der Figuren, weitgehend treu.

Andererseits gelingt Nolan mit seinen Filmen aber auch ein »reboot« (Brooker 2012: 10) des Batman-Mythos, ein »Neuanfang« (Hennig 2010: 102); zumindest im Vergleich zu den beiden vorangegangenen, eher familientauglichen und vielfach als flach kritisierten Batman-Filmen unter der Regie von Joel Schumacher wie zuletzt *BATMAN & ROBIN* (USA 1997) mit George Clooney in der Hauptrolle.<sup>17</sup> *BATMAN BEGINS*, der erste von Nolans Filmen, bringt die Distanz zu den Vorgängerfilmen bereits im Titel zum Ausdruck. Er lässt die Geschichte des Dunklen Ritters zumindest für das Kino noch einmal von Grund auf neu beginnen.

An die »Legend of the Batman« anknüpfend, schildert *BATMAN BEGINS* den Werdegang des Helden als schmerzhaften Prozess der Traumaverarbeitung. Mehr denn je ist Nolans Batman eine »angry, conflicted, serious, committed person« (Brooker 2012: 91). Diese Dimension war in der Figur immer schon angelegt, wurde jedoch zumindest im Kino noch nie so konsequent und detailreich entfaltet. Der am Film beteiligte Drehbuchautor David S. Goyer erläutert die Bedeutung dieser psychologischen Feinzeichnung für sein persönliches Verständnis der Batman-Figur, aber auch für ihre gesellschaftliche *Resonanz* beim Publikum:

»What I like about Batman is that he is the most realistic of the super heroes. There is a grittiness and grimness to him ... in the pantheon of DC Comics heroes, Batman is the only one who’s really conflicted. [...] Conflicted heroes are more interesting to watch because they’re more human – we can relate to them.« (Goyer, zit. n. Brooker 2012: 90)

Zum psychologischen gesellt sich ein politischer Realismus, der Nolans Batman direkt an das Zeitgeschehen der US-amerikanischen Gesellschaft

17 Zu diesem weit verbreiteten Urteil vgl. mit zahlreichen Beispielen die Rezeptionsanalysen bei Brooker (2001: 294–307, 2012: 89–133).

anbindet. Unübersehbar sind in *BATMAN BEGINS* und *THE DARK KNIGHT* die zahlreichen Anspielungen auf die Terroranschläge des 11. September 2001 und den darauffolgenden ›war on terror‹: Szenen, in denen Batman auf ein Hochhaus zufliegt und von außen durch die Fensterscheibe einbricht wie ein Fluggeschoss; visuelle Anspielungen auf die Löscharbeiten am ›Ground Zero‹ (Abb. 15); ein Sprengstoffgürtel, mit dem der Joker seine Feinde in Schach hält; ein Krankenhaus, das durch Explosionen zum Einsturz gebracht wird; verwackelte Bilder von Geiseln in Videobotschaften, die an die Entführungs- und Enthauptungsvideos islamistischer Terrorgruppen erinnern.<sup>18</sup>

Wie Mridul Bordoloi in einer verdienstvollen, wenn auch in manchen Punkten oberflächlich bleibenden Analyse von Nolans Trilogie herausarbeitet, handeln die drei Filme in jeweils eigener Akzentuierung vom Kampf gegen Anarchie und Chaos (vgl. Bordoloi 2012). In *BATMAN BEGINS* wird Gotham von der ›League of Shadows‹ bedroht, deren Anführer Ra's al Ghul die Vernichtung der Stadt und ihrer Einwohner anstrebt. Ein Nervengas wird in die Kanalisation geleitet, das bei Verdunstung die Einwohner der Stadt in psychopathische Mörder zu verwandeln droht. In *THE DARK KNIGHT* geht die Bedrohung vom Joker aus, der Gotham durch Terroranschläge in Panik versetzt, um die Bevölkerung zu Gewalttaten anzustacheln und sich selbst als Herrscher Gothams zu inthronisieren. In *THE DARK KNIGHT RISES* schließlich droht Anarchie im engeren, politischen Sinne: Ein proletarischer Demagoge namens Bane ergreift mit seiner Bande in einem revolutionsähnlichen Staatsstreich die Macht. In einer brutalen Schreckensherrschaft terrorisiert er die Bürger mit Revolutionstribunalen, Schauprozessen und Massenexekutionen, bevor er sich am Ende als Nachfolger des in *BATMAN BEGINS* getöteten Ra's al Ghul entpuppt, dessen Ziel der Zerstörung Gothams er weiterverfolgt. In allen drei Teilen gelingt Batman die Abwendung der Katastrophe; am Ende der Trilogie ist die Welt bis auf Weiteres gerettet, und der Held kann sich zur Ruhe setzen.

Wie Bordoloi zusammenfasst, muss in jedem der drei Filme eine andere Spielart von Anarchie abgewehrt werden:

»The three films' interconnectedness seems to rest on the envisioning of the anarchic world view, but this is pursued in three different ways— anarchy as cleansing (*Batman Begins*), anarchy as chaos for the sake of chaos (*The Dark Knight*) and anarchy as emancipation (*The Dark Knight Rises*).« (Bordoloi 2012: 88)

18 Diese und noch einige weitere Anspielungen auf den realgeschichtlichen Terrorismus sind von vielen Kommentatoren des Films festgestellt worden; für einen Überblick vgl. Brooker (2012: 199–210).



Abb. 15: ›Ground Zero‹, *THE DARK KNIGHT* (2008). 1:36.

Die erste Spielart der Anarchie als »cleansing« – besser wäre vielleicht: Zerstörung – ist vertrauter Kinostoff. Die Katastrophe ist physisch, der Held muss die Menschen vor dem Tod bewahren; ein klassischer Plot. Weniger geläufig im Kino, aber der Sache nach nicht minder vertraut, ist die Spielart der Anarchie als politischer »emancipation« bzw. Revolution. Gerettet werden muss hier der politische Status Quo der bürgerlichen Gesellschaft.<sup>19</sup> Umso interessanter erscheint hingegen jene Spielart von Anarchie als »chaos for the sake of chaos«, die *THE DARK KNIGHT* dem Zuschauer präsentiert. Die Katastrophe ist hier weder eine physische noch eine direkt politische, sondern vielmehr eine *moralische* Katastrophe, die den solidarischen Zusammenhalt der Gesellschaft und damit die Grundfesten ihres Zusammenlebens bedroht. Diese Gefahr der ›moralischen Anarchie‹ zeigt sich allemal am Filmgeschehen selbst, drückt sich aber auch schon am Filmplakat aus, das den potentiellen Besucher überhaupt erst ins Kino locken soll. Mit ihm, dem logischen Anfangspunkt der Filmrezeption (neben dem Trailer oder Teaser), setzen darum die Bildanalysen im engeren Sinne ein.

19 Einige Kommentatoren haben in der Handlung von *THE DARK KNIGHT RISES* sogar eine direkte Anspielung auf die »Occupy Wall Street«-Proteste des Jahres 2011 erkannt, zumal das erste Angriffsziel der Revolutionäre die Börse ist (vgl. Bordoloi 2012: 94, Fisher 2012, Soboczynski 2012). Jedoch begannen die Dreharbeiten zu *THE DARK KNIGHT RISES* bereits im Mai 2011, die Aktionen der Occupy-Bewegung hingegen erst im September 2011, so dass es sich lediglich um eine zufällige Überschneidung handelt (vgl. in diesem Sinne auch Nolan 2012).

## 4.2 Einzelbildanalysen

### 4.2.1 »Welcome to a world without rules«: Das Filmplakat zu *THE DARK KNIGHT*

Das rechts abgebildete Filmplakat (Abb. 16) ist das bekannteste von insgesamt mindestens 24 Motivvarianten, die im Umfeld des Kinostarts von *THE DARK KNIGHT* veröffentlicht wurden.<sup>20</sup> Das Motiv wurde auch für das Cover der DVD- und Blu-ray-Veröffentlichung des Films verwendet. Wie für Werbeplakate üblich, handelt es sich bei diesem Filmplakat um eine Kombination aus Bild und Text, das heißt um einen »Bildtext«, wie W. J. T. Mitchell (1994: 145) solche Kombinationen nennt. Auf der textuellen Ebene versorgt es uns mit den nötigen Basisinformationen wie insbesondere dem Titel des Films und dem Datum des Kinostarts. In gewisser Hinsicht ebenfalls wie ein Text, nämlich als Markenname, funktioniert das Fledermaussymbol bzw. das »Bat-Logo« im unteren Drittel, das den Filmtitel »THE DARK KNIGHT« unterlegt und als symbolisches bzw. konventionelles Zeichen, jedoch ohne Zuhilfenahme von Sprache, die Zugehörigkeit des Films zum Batman-Universum anzeigt.

Die Komposition des Bildes ist durch eine Zweiteilung des Bildgeschehens geprägt: Während der grimmige Superheld die untere Bildhälfte einnimmt, wird die obere Hälfte von einem Hochhaus ausgefüllt, das im Rücken der Figur über diese hinausragt. Im oberen Teil des Hauses steht die Fassade in Flammen; der Himmel ist mit Rauchwolken bedeckt, und brennende oder bereits verbrannte Gebäudeteile fallen von der beschädigten Fassade aus in weitem Bogen nach unten. Die beiden Hälften des Bildes und mit ihnen die beiden zentralen Elemente stehen im Verhältnis der ikonischen Differenz: Batman bildet den Vordergrund, das Gebäude dagegen den Hintergrund des Bildes.

Das Arrangement der ikonischen Differenz verleiht dem Bild eine gewisse Ausgewogenheit, setzt bei längerer Betrachtung aber auch »Oszillationseffekte« in Gang. So eindeutig Batman räumlich *vor* dem Hochhaus und damit im Vordergrund steht, so stark wird die Gesamtscene zugleich durch das in Flammen stehende Hochhaus im Hintergrund dominiert. Das Hin- und Herwandern der Aufmerksamkeit zwischen den beiden Bildhälften fungiert dabei als Spannungsmechanismus: Es verhindert, dass sich das Oszillieren der ikonischen Differenz zugunsten einer eindeutigen Aufmerksamkeitsverteilung stabilisiert. Gerade die formale Ausgewogenheit der Komposition beunruhigt den Blick und lässt das Bild selbst nach längerer Betrachtung noch interessant wirken.

20 Eine Bildergalerie mit den verschiedenen Motivvarianten findet sich bei *Internet Movies Poster Awards* (2019).





Abb. 16: *The Dark Knight* (2008). Filmplakat.

Die Offenheit der ikonischen Differenz hat Folgen auch für die inhaltliche Deutung des Bildes. Das Wandern des Blicks lässt die Frage entstehen, wie sich Vordergrund und Hintergrund bzw. Batman und Hochhaus *handlungslogisch* zueinander verhalten. Daraus ergibt sich unweigerlich die spezifischere Frage, in welchem Verhältnis der positiv konnotierte Superheld Batman zur negativ besetzten, katastrophischen Zerstörung der Hochhausfassade steht. Wie ist es zu dieser Zerstörung gekommen, und welche Rolle spielt der Superheld dabei? Mit solchen Fragen lockt uns die Präsenz der Bildobjekte in den Inhalt des Bildes hinein und verstrickt uns in das Rätsel der Repräsentation. Hat Batman, so könnte eine mögliche Lesart dieser Bildszene lauten, den Brand gelegt? Oder ist eine andere Person dafür verantwortlich? Für die zweite Lesart sprechen die geballten Fäuste, die grimmige Mimik und die gespannte Körperhaltung. Steht der Superheld bereit, um den Brandstifter seiner gerechten Strafe zuzuführen? Nicht zuletzt der Blick auf die vertrauten Rollenmuster des Batman-Universums legt diese Lesart nahe. Dass der Superheld hingegen selbst ein Hochhaus in Brand gesteckt haben soll, wäre mit seiner ritterlichen Rolle bzw. den Konventionen des Superheldengenres kaum zu vereinbaren.

Ein genauerer Blick auf die Szene allerdings bringt die scheinbaren Gewissheiten des Batman-Universums rasch ins Wanken. Denn die bei flüchtiger Betrachtung zunächst amorph erscheinenden Flammen am Hochhaus lassen die Umrissgestalt einer Fledermaus erkennen – das ›Bat-Logo‹, das ja auch im unteren Teil des Plakats noch einmal unmissverständlich wiederholt wird. Wenn jedes Bild *etwas in etwas* zeigt, so ist die Zeichenhaftigkeit hier gleich mehrfach potenziert: Das Bild zeigt nicht nur Flammen, sondern *in* den Flammen eine Fledermaus, und *in* dieser Fledermaus wiederum ein Symbol für Batman. Dieser selbst gebraucht das Fledermaussymbol innerhalb der Erzählungen wie ein Markenzeichen bzw. Markenlogo (vgl. Uricchio 2010), wenn er seine Kleidung damit schmückt oder seine Waffen in Anlehnung daran gestaltet. In der TV-Serie aus den 1940er Jahren projiziert er die Fledermausgestalt sogar als Schattenriss an Wände. Abgesehen von der Polizei, die das Symbol als ›Batsignal‹ ebenfalls einsetzen darf, um den Superhelden zu Hilfe zu rufen, sind die Rechte an diesem Logo exklusiv: Es gibt in Gotham City prinzipiell nur einen einzigen Akteur, der dieses Markenzeichen benutzt, und das ist Batman.

Wenn dies zutrifft, was hat das Bat-Logo dann auf der Hochhausfassade zu suchen? Ist Batman etwa doch für die Zerstörung des Hochhauses verantwortlich? Ist er ein ›dunkler‹ Ritter womöglich auch insofern, als er auf die dunkle Seite des Bösen gewechselt ist? Muss so etwa der auffallend düstere Blick – bzw. *Nicht-Blick* – der Figur erklärt werden, dessen Augen unerkennbar im Schatten der Augenhöhlen verschwinden? Wir müssten eklatant gegen die analytische »Sparsamkeitsregel« (Ackermann 1994: 207) verstoßen, wollten wir die beunruhigende Schlussfolgerung

eines böse gewordenen Batmans vermeiden, um stattdessen zu vermuten, dass eine andere Person – für die es im Bild keinerlei Anhaltspunkte gibt – das Logo zweckentfremdet habe. So entpuppt sich am Ende gerade die im Batman-Universum unwahrscheinlichste Lesart als nahezu einzig mögliche. Es muss Batman selbst gewesen sein, der die Zerstörung verursacht hat, und zwar willentlich, wie das Fledermaussymbol nahelegt.

Der beunruhigende Charakter dieser Lesart wird noch verschärft durch eine weitere Konnotation des brennenden Hochhauses, die als *visueller Subtext* des Bildes aufgerufen wird. Wir kennen dieses Bild mit- samt der in weitem Bogen herabfallenden Gebäudeteile und der dichten, den Himmel bedeckenden Rauchwolken: Die Szene ist eine visuelle Anspielung auf die Terroranschläge auf das World Trade Center in New York am 11. September 2001. Auch dort stand ein Hochhaus in Flammen, auch dort war der Himmel mit Qualm bedeckt und flogen Gebäudeteile durch die Luft. Das Hochhaus auf dem Plakatbild steht also nicht nur für sich allein als beliebiges Gebäude der fiktiven Stadt Gotham City, sondern ist die mimetische Vergegenwärtigung realer Zeitgeschichte. Es weckt die Erinnerung an ein traumatisches, kollektiv bedeutsames Ereignis, genauer gesagt an die massenmedial zirkulierenden Fotografien und Filmaufnahmen des Ereignisses, das ja vor allem als »Bild-Ereignis« (Baudrillard 2001: 30; vgl. auch Becker 2013) erlebt wurde.

Der Verweis des Bildes auf den realgeschichtlichen Terror und seine Bilder spielt sich zunächst auf der Repräsentationsebene des Bildes ab, also auf der Ebene des Etwas-in-etwas-Sehens. Das fiktive Hochhaus auf dem Plakat ist ein visuelles Zeichen für etwas *anderes*, das wir in ihm aufgrund ikonischer Ähnlichkeit wiedererkennen. Zugleich aber transportiert es mehr als eine bloß zeichenhafte Referenz von etwas anderem, ist es mehr als nur eine Repräsentation im klassischen Sinne. Über das Merkmal der *Perspektive* ist die Ähnlichkeitsbeziehung zwischen dem fiktiven Hochhaus und dem realen Terror auch in die Formebene des Bildes eingeschrieben. Die extreme Untersicht gegenüber dem Hochhaus auf dem Plakatbild wiederholt die besondere Betrachterposition, die bereits die Einwohner New Yorks gegenüber den Terroranschlägen einnehmen mussten: auf den Straßen stehend, nach oben schauend, schutzlos dem Geschehen ausgeliefert. Auch die massenmedialen Bilder der Anschläge waren vielfach aus dieser Perspektive geschossen, darunter die als Titelblatt der Zeitschrift TIME vom 14. September 2001 bekannt gewordene Fotografie von Lyle Owerko (Abb. 17), die als direktes Vorbild für die Hochhausdarstellung auf dem Filmplakat gedient haben könnte.

Die Untersicht erzeugt eine visuelle Strukturanalogie zwischen dem realgeschichtlichen Terror bzw. seinen Bildern und der Darstellung auf dem Plakat. Insofern ist auch dieses Formmerkmal eine Repräsentation im Sinne der Repräsentationstheorie des Bildes und beruht auf einer ikonischen Ähnlichkeit zwischen Abbild und Abgebildetem. Aber die





Abb. 17, links: TIME. Titelblatt der Ausgabe vom 14.09.2001. Fotografie: Lyle Owerko.

Abb. 18, rechts: wie Abb. 16.

Perspektive ist zugleich mehr als bloße ›Bezeichnung‹, weil sich die Ähnlichkeit, die sie artikuliert, auch auf die Präsenzebene und damit auf die affektive Wirkung des Bildes erstreckt: Die Untersicht führt dazu, dass der Betrachter, von ganz unten nach ganz oben blickend, durch das Bildgeschehen geradezu überwältigt wird. Die Perspektive zwingt ihn quasi gewaltsam in eine unterlegene Blickposition, verkleinert und erniedrigt ihn gegenüber der Übermacht eines katastrophischen Geschehens. Bis in die formale Positionierung des Betrachters hinein wiederholt das Bild auf diese ›nur bildmögliche‹ Weise die Bedrohung des Terrors und die Blickposition der Terroropfer. Zusätzlich zur zeichenhaften Bezugnahme im Modus der Ähnlichkeit versetzt uns die Untersicht *direkt* in eine der Erfahrung des Terrors analoge Subjektposition.

Gleich im doppelten Sinne verweist das Plakatbild also auf eine traumatische Wirklichkeit, deren visuellen Eindruck es sowohl auf der Ebene der Repräsentation als auch auf den Ebenen der bildlichen Präsenz und der Affektwirkung wiedergibt und vergegenwärtigt. Es liegt nahe, in dieser medialen Vergegenwärtigung des Traumas eine Wirkung des ›Wiederholungszwangs‹ zu sehen, ganz so wie ja bereits die in Endlosschleife repetierten Nachrichtenbilder der Anschläge von einigen Beobachtern als Wiederholungszwang gedeutet wurden.<sup>21</sup> Dies würde das

<sup>21</sup> Vgl. zu dieser Deutung u.a. Žižek (2002: 20) und Chéroux (2005: 36 f.); ähnlich auch Bronfen (2001). Allgemein zur traumatischen Wirkung der

Plakatbild in die Nähe des traumatisch induzierten Schrecktraums rücken, wie Freud ihn in *Jenseits des Lustprinzips* beschrieben hatte (vgl. 3.1.3). Das Bild wäre dann die mehr oder weniger direkte Wiederkehr eines traumatischen Erlebnisses, das noch nicht verarbeitet ist und unsere individuelle wie kollektive Imagination gefangen hält.

Obwohl die visuellen Analogien zwischen dem erinnerten Ereignis und dem Erinnerungsbild nicht übermäßig stark entstellt sind, finden sich im Plakatbild dennoch einige Mechanismen der Traum- bzw. Kunstarbeit. Sie zeigen sich mit Hilfe eines Bildvergleichs an den *Differenzen* zwischen dem Plakatbild als dem manifesten Trauminhalt einerseits und den Bildern der realen Anschläge als dem damit gemeinten latenten Traumgedanken andererseits. Der Vergleich fällt in diesem Fall besonders leicht, weil uns der latente Traumgedanke – die Erinnerung an die Terroranschläge – in Form von Medienbildern materiell und damit nachüberprüfbar vorliegt.

Der direkte Vergleich der beiden Bilder (vgl. Abb. 17–18) offenbart vor allem zwei bedeutsame Differenzen. Als erstes fällt die Zahl der Hochhäuser auf: Aus den Twin Towers ist ein ›Single Tower‹ geworden – und das, obwohl auch Gotham City eigentlich über »Twin Towers« verfügt, wie es im Comic *The Dark Knight Returns* (Miller 1986: 33) ausdrücklich heißt. Wir haben es also mit einer *Verdichtung* zu tun, einem klassischen Mittel der Traumentstellung zum Zwecke der Verhüllung. Auf diese Weise wird die Erinnerung an die realen Ereignisse zwar geweckt, aber nicht explizit ausbuchstabiert. So umgeht das Bild die psychische Abwehr des Betrachters, der das Plakat rezipieren und sich für den beworbenen Kinofilm interessieren kann, ohne einer direkten Erinnerung an das unangenehme Ereignis ausgeliefert zu sein.

Eine zweite, noch bedeutsamere Differenz ist die Präsenz des Superhelden Batman vor dem Hochhaus. Auch sie bewirkt eine Loslösung des Bildes aus dem realgeschichtlichen Bezug, jedoch nicht als Folge einer Verdichtung, sondern durch eine *Verschiebung*. Batman fungiert als eine Art Blickfang, der die Aufmerksamkeit des Betrachters einfängt und von etwas anderem ablenkt. Dadurch verschiebt sich die ikonische Differenz: Auf den Nachrichtenbildern war das Hochhaus selbst das Thema im Vordergrund, auf dem Plakatbild dagegen wandert es in den Bildhintergrund. Doch Batmans Anwesenheit verschiebt nicht allein die ikonische Differenz und damit den visuellen Aufmerksamkeitsfokus des Bildes, sondern auch dessen Wirklichkeitsstatus als ganzen: Batman *irrealisiert* die Szene. Bereits die bloße Anwesenheit des Superhelden verlegt

Anschläge – nicht nur auf die unmittelbaren Opfer, sondern auch auf jene, »die nicht unmittelbar selber in Lebensgefahr waren«, vgl. die auf empirischen Befragungen verschiedener Opfergruppen beruhende psychotraumatologische Studie von Seidler (2003; Zitat: 110).

den realgeschichtlichen Terroranschlag ins Traumland des Batman-Universums und re-lokalisiert ihn in einer fiktiven Stadt namens Gotham. Auch so wird die notwendige Distanz und Entpersönlichung erzeugt, die wir benötigen, um durch das Bild zwar berührt, nicht aber getroffen zu werden. Die Mitgenießbarkeit der Szene wird erhöht, indem das dokumentarische Bild des Terrors vom Feld des Realen auf die ›Spielwiese‹ der Unterhaltung verschoben wird; aus dem Trauma ist ein Traum, aus dem Realen eine Fiktion geworden.

Auch auf der inhaltlichen Handlungsebene des Bildes fügt Batmans Anwesenheit dem realen Ereignis eine entscheidende Änderung hinzu. Ging die Gefahr in Wirklichkeit von islamistischen Terroristen aus, so scheint sie im Bild von Batman auszugehen. Die Wirkung dieser Vertauschung ist eine Verrätselung des Bildes, aber auch eine Beunruhigung des Betrachters durch moralische Ambivalenz. Ist Batman neuerdings ein Terrorist, der Hochhäuser attackiert und sich damit auf eine Stufe mit den Akteuren des Terrornetzwerks al-Qaida stellt? Dadurch würde die Szene in gewisser Weise noch beunruhigender, als es eine direkte Anspielung auf den islamistischen Terror je sein könnte. Der echte Terrorismus bricht von außen in die westliche Gesellschaft ein; er erzeugt Angst und Schrecken, aber er bringt die moralische Selbstverortung der Gesellschaft nicht in Unordnung. Je eindeutiger böse die Terroristen sind, desto weniger haben wir selbst etwas mit ihnen zu tun und bleiben moralisch vor ihnen ›geschützt‹. Batman dagegen kommt nicht von außen, sondern aus der Mitte der eigenen Gesellschaft. Trotz seiner Ambivalenz als maskierter Vigilant ist er *unser* Superheld. Es steht im absoluten Widerspruch zu den Konventionen des Batman-Universums, ihn in die Nähe terroristischer Massenmörder zu stellen – und doch scheint das Plakat eben dies zu tun. »WELCOME TO A WORLD WITHOUT RULES«, das könnte also auch heißen: Willkommen in einer Welt, in der die vertrauten Regeln und Konventionen des Batman-Universums aus den Angeln gehoben sind. Willkommen in einer Welt, in der Batman selbst den Terror stiftet, den er sonst so aufopferungsvoll bekämpft.

Eine eindeutige Antwort auf die Frage nach der Urheberchaft des Terrors verweigert uns das Plakat. So wird die Rätselkunde des Betrachters umso stärker aktiviert, und das Bild bezieht gerade aus dieser Bedeutungs Offenheit seinen Spannungsmechanismus. Einerseits scheint Batman entgegen aller Konvention zum Terroristen geworden zu sein, und der Betrachter möchte wissen, wie es dazu kam und was daraus wird; andererseits und gleichzeitig aber hofft er – und zwar, wie der Film dann zeigen wird, natürlich völlig zu Recht –, dass es am Ende doch anders kommen möge und Batman weiterhin der gute, rettende Superheld bleibt. Anders als Freud es vom Traum behauptet hatte, wäre das Bild auf dieser Ebene also keine Wunscherfüllung, sondern eher eine unge löste Frage, die gleichwohl ihrerseits eine Wunschdimension besitzt. Das

Bild *erfüllt* den Wunsch aber nicht, sondern stellt die Erfüllung nur in Aussicht. Diese ›Wunscherfüllungsverweigerung‹ entspricht der Funktion des Bildes als Werbeplakat, das ja selbst keine Befriedigung verschaffen, sondern das Begehren nach weiteren Bildern wecken soll.

Was für ein Wunsch ist das genau? Sehen wir uns die menschliche Hauptfigur des Bildes noch einmal an. Welche Anhaltspunkte gibt uns seine Darstellung? Das Bild betont zunächst den *heroischen* Aspekt des Superhelden. Die aufrechte, unbewegte Haltung erinnert an Standbilder, wie wir sie aus der politischen Ikonografie von Heldendenkmälern kennen. Ein weiterer Bildvergleich (Abb. 19–21) lässt die Ähnlichkeiten deutlich hervortreten.<sup>22</sup> Er zeigt, wie sehr es sich bei dieser Darstellung Batmans um eine überlieferte Darstellungsformel handelt, die – gewollt oder ungewollt – auf eine lange Tradition von Heldendarstellungen verweist.

Die zur Faust geballten Hände und der grimmige Gesichtsausdruck Batmans lassen sich vor dem Hintergrund dieses Vergleichs als Ausdruck seiner heroischen Entschlossenheit deuten. Auch der Heerführer János Hunyadi auf dem ungarischen Heldenplatz (Abb. 19, links) oder der sowjetische Nationalheld Stalin (Abb. 21, rechts) legen eine ähnliche Körperhaltung an den Tag. Dabei nimmt Stalin im Vergleich zu den anderen beiden Figuren eine eher lockere, weniger aggressive Haltung ein, wie an den entspannteren Gesichtszügen, der Haltung der Arme und Hände und nicht zuletzt auch an der zivileren Kleidung deutlich wird. So legt der Bildvergleich nahe, dass Batmans Körperhaltung mitsamt des militärischen Kampfanzugs nicht nur als Heldendarstellung zu verstehen ist, sondern spezifischer noch als Pose des zum Kampf bereiten Kriegsherren (Hunyadi) im Unterschied zu jener des friedlichen und gutmütigen Landesvaters, als den sich Stalin so gerne inszenieren ließ.<sup>23</sup>

Der Vergleich mit den Heldendenkmälern offenbart noch eine weitere Bedeutungsdimension des Plakatbildes. Auch die *Untersicht* gewinnt einen neuen Sinngehalt, sobald wir sie nicht mehr nur auf das Hochhaus im Hintergrund, sondern auch auf die Batman-Figur im Vordergrund beziehen. Dann nämlich zeigt sich, dass diese Untersicht nicht allein der visuellen Wiederholung einer traumatischen Ohnmachtserfahrung entspricht, sondern auch der aufschauenden Haltung, die wir eben solchen Heldenstatuen gegenüber einnehmen. Nicht zufällig stehen sie für gewöhnlich auf hohen Podesten, um die Monumentalität

22 Die Idee zu diesem Bildvergleich wurde durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer eines im Herbst 2015 an der Universität Basel abgehaltenen Seminars zum Thema *Visuelle Methoden der Soziologie* angestoßen, denen ich an dieser Stelle meinen herzlichen Dank für viele anregende Diskussionen und gemeinsame visuelle Entdeckungen ausspreche.

23 Zur gutmütig-väterlichen Stalin-Inszenierung in der Sowjetunion der 1930er und 40er Jahre vgl. Sartorti (2003) und Kelly (2004).



Abb. 19, links: Ede Margo: Statue von János Hunyadi. 1906. Bronze. Budapest, Heldenplatz.

Abb. 20, Mitte: Filmplakat zu THE DARK KNIGHT (wie Abb. 16; Ausschnitt).

Abb. 21, rechts: Unbekannt: Statue von Josef Stalin. 1952. Bronze. Gori, Georgien.



und Herausgehobenheit der Helden gegenüber dem gewöhnlichen Volk zu versinnbildlichen; das gezeigte Bildnis Stalins in seiner Geburtsstadt Gori etwa ragt ganze 17 Meter in die Höhe. Es ist die aufschauende Position des bewundernden *Untertanen*, in welche uns der Blick von unten nach oben versetzt. So aktualisiert die Untersicht nicht nur die Erinnerung an die Terroranschläge vom 11. September, sondern im selben Moment auch eine erzählerische Grundfigur des Batman-Universums: Die Welt ist aus den Fugen, aber es gibt einen Helden, der sie retten wird. Das Bild Batmans ist ein *Gegenbild* gegen das traumatische Erinnerungsbild, ein Wunschbild des Triumphs, der Rache und der Vergeltung.<sup>24</sup>

Wenn diese Deutung zutrifft, dann bedeutet die Präsenz Batmans auf dem Plakat mehr als nur einen Mechanismus der Traumarbeit im Sinne einer Verhüllung des eigentlich Gemeinten. Seine Anwesenheit auf dem imaginären Schauplatz des Terrors ist vielmehr ein eigener, autonomer Traumwunsch, eine eigene *imaginäre Lösung*. Trauma und Wunsch, Problem und Problemlösung verbinden sich auf dem Plakatbild zu einem zusammenhängenden Traumgedanken, der sich zwei Elementen zusammensetzt: Einerseits erinnert uns das Bild im Schutze der Entstellung an das traumatische Ereignis der Terroranschläge, um einer unverarbeiteten gesellschaftlichen Erfahrung öffentlichen Ausdruck zu verleihen; andererseits *beantwortet* es diese Erfahrung aber auch mit der visuellen Andeutung eines Wunschbildes, das den Ereignissen einen günstigeren Ausgang gibt und eine imaginäre Lösung in Aussicht stellt.

Dieser Traumgedankengang erscheint im Bild gleichwohl nicht in seiner logischen Reihenfolge, sondern wird, seiner Bildform gemäß, im Modus der *Simultaneität* dargestellt (vgl. 1.2.2). Die logischen und temporalen Relationen zwischen Problem und Problemlösung müssen durch den Betrachter des Bildes erst erschlossen werden. Auch das Rätsel der Täterschaft wird nicht aufgelöst, und die zentrale Hauptfigur des Bildes bleibt uneindeutig codiert. Als möglicher Urheber des Terrors erscheint Batman als Problem, als rettender Superheld dagegen als dessen Lösung. So ist die Pointe des Plakatbildes vielleicht weniger in der logischen Synthese der verschiedenen Bildelemente zu einem übergreifenden Traumgedanken zu suchen als vielmehr in der Leistung des Bildes, die logischen Beziehungen gerade offen zu lassen. Psychische Energien, Ängste, Erinnerungen und Wünsche werden mobilisiert, aber nicht ›abgeführt‹, wie Freud sagen würde. In dieser Offenheit und Unabgeschlossenheit des Bildes gründet der Spannungsmechanismus des Bildes, vor allem aber seine ökonomische Funktionalität als Werbeplakat: Die Schließung der

24 Auf die Funktion von ›Gegenbildern‹ komme ich später noch einmal in der Analyse des Finales (4.2.5) sowie in der Gesamtdeutung des Films (4.3) zurück.

Unbestimmtheitsstelle wird auf den eigentlichen Film verschoben, den wir dadurch umso stärker zu sehen begehren.<sup>25</sup>

#### 4.2.2 *Batman über den Dächern: Der autoritäre Traumwunsch des Films*

Wenn das Plakat als Werbebotschaft funktioniert hat, dann sitzen wir nun im Kino und erwarten gespannt die Auflösung der durch das Plakat aufgeworfenen Rätsel und Erwartungen. Im Schutze der Dunkelheit und inmitten einer Menge von gleichgesinnten Zuschauern machen wir es uns im Kinosessel bequem und lehnen uns zurück. Einzig noch die Hand, die das Popcorn in den Mund stopft, erinnert an unsere außerfilmische Existenz, während wir mehr und mehr in das innere Geschehen des Films, die ›Diegese‹, hineingezogen werden. Das Bild erwacht zum Leben und verwandelt sich in einen gemeinsamen, geteilten, kollektiven Traum: Die Kinomasse wird zur Sehgemeinschaft.

Im Zentrum des kollektiven Kinotraums steht der Superheld Batman, die wichtigste Identifikationsfigur und der Sympathieträger des Films. Eine paradigmatische Darstellung dieser Hauptfigur findet sich zu Beginn des zweiten Filmdrittels, kurz nachdem der Antagonist Batmans, der Joker, zum ersten Mal als ernstzunehmende Bedrohung etabliert und als unberechenbarer und hochgefährlicher Superschurke vorgestellt wurde. Die Szene ist kurz, etwa 16 Sekunden lang, und besteht nur aus einer einzigen Einstellung, die mit einem weiten Panorama auf die Skyline Gothams einsetzt. Durch eine geschwungene Gleitfahrt der Kamera nach vorne wird die Einstellungsgröße kontinuierlich verengt, um sich schließlich in eine Halbtotale zu arretieren. Im Verlauf dieser Bewegung erkennen wir nach und nach den Superhelden Batman, wie er auf dem Dach eines Hochhauses steht (Abb. 22–24).

Während der gesamten ›Hochhausszene‹ steht Batman aufrecht und nahezu bewegungslos auf dem Dach. Den rechten Arm hält er angewinkelt an der Schläfe; erst ganz am Ende senkt er den Kopf nach unten hin ab. Der Hintergrund ist in ein nächtliches Blau getaucht, vor dem sich die Figur als schwarzer Schattenriss in Profilansicht abzeichnet. Die Tonspur präsentiert Geräusche und Stimmen, die nicht direkt aus der Umgebung stammen können, sodass wir einen Knopfsender im rechten, dem Zuschauer abgewandten Ohr Batmans als Tonquelle annehmen dürfen. Dazu passt sowohl die Haltung des rechten Arms als auch

25 Endgültig geschlossen wird die Unbestimmtheitsstelle übrigens erst im dritten Teil der Trilogie, in welchem sich herausstellt, dass Batman das Feuer am Hochhaus tatsächlich selbst gelegt hat – jedoch nicht als Terrorakt, sondern als visuelles Hoffnungszeichen an die Bevölkerung Gothams.



*Abb. 22–24: Batman über den Dächern. THE DARK KNIGHT (2008). 0:56.*



die Absenkung des Kopfes, die auf eine konzentrierte Laushaltung hindeutet. Die Tonspur enthält unter anderem den Dialog eines Polizeinotrufs; das Absenken des Kopfes fällt mit einem Anruf zusammen, in dem der Joker die Entführung des Staatsanwalts Harvey Dent bekannt gibt.

Der erste Seheindruck vermittelt ein Gefühl von spannungsgeladener Ruhe. Batmans Körperhaltung ist kontemplativ; er scheint geduldig abzuwarten. Keine größere Bewegung im Bild hält das Auge davon ab, den Blick für einen kurzen Moment zu entspannen und den Handlungsverlauf zu vernachlässigen. So lässt sich die Hochhausszene trotz der Kamerabewegung genießen wie ein stilles Bild; fast wird der Film in dieser Szene für einen kurzen Moment zum Gemälde. Zu diesem Eindruck passt die auffallend ›ästhetisierte‹ Gestaltung, welche die Bildkomposition und die Pose der Figur in den Vordergrund treten lässt, um die Repräsentationsfunktion des Bildes zugunsten seiner Präsenzwirkung abzuschwächen. Das Bild vermittelt uns eher eine ›Wie-Information‹ als eine ›Was-‹ oder ›Warum-Information‹: Es zeigt nicht, dass oder gar warum Batman über den Dächern der Stadt posiert, sondern vielmehr, *wie* er posiert bzw. wie es aussieht, wenn er posiert. Auf diese Weise lädt uns das Bild zur ästhetischen Rezeptionshaltung ein, also zu jener Art der Bildbetrachtung, die wir normalerweise Kunstwerken entgegenbringen. Sie entspricht aber auch einer bestimmten Sorte filmischer Bilder, die man als ›Unterbrechungsbilder‹ bezeichnen könnte, weil sie den Handlungsfluss unterbrechen und anstatt auf Informationsgewinn auf die Befriedigung von »Schaulust« (Freud 1905b: 66) abzielen.

Im klassischen Hollywood-Kino fungiert insbesondere das erotische Bild der schönen Frau als derartige Lustquelle mit Unterbrechungsscharakter. Es soll den Blick des Zuschauers auf sich ziehen, sein Begehren stimulieren und zugleich seinen Voyeurismus befriedigen. In ihrem Aufsatz über »Visuelle Lust und narratives Kino« (1975) schreibt Laura Mulvey über diese Art des erotischen Kontemplationsbildes, das aus dem Erzählfluss des Films wie ein stillgestellter Augenblick herausragt:

»Die Frau als Sexualobjekt ist das Leitmotiv jeder erotischen Darstellung: von Pin-ups bis zum Striptease, von Ziegfeld bis Busby Berkley. Der Blick ruht auf ihr, jedenfalls für das männliche Verlangen, das sie bezeichnet. [...] Die Präsenz der Frau ist ein unverzichtbares Element der Zurschaustellung im normalen narrativen Film, obwohl ihre visuelle Präsenz der Entwicklung des Handlungsstrangs zuwiderläuft, den Handlungsfluß in Momenten erotischer Kontemplation gefrieren läßt.« (Mulvey 1975: 55)

Auf ähnliche Weise können auch andere, nicht-erotische Arten von Bildern den filmischen Fluss zugunsten von ›Schauwerten‹ unterbrechen. Dafür eignen sich in besonderem Maße statische Aufnahmen, in denen

der Zuschauer möglichst wenig durch Bewegungen der Figuren von der Komposition und dem Symbolgehalt des Bildes abgelenkt wird, um sich stattdessen ganz auf seinen visuellen Genuss einzulassen. So befriedigt das Bild zwar nicht unbedingt eine erotische, aber eine ästhetische Schaulust.

Auch die Szene auf dem Hochhaus gehört dieser Gattung von Bildern an. Hier jedoch speist sich die Ästhetik des Kontemplationsbildes nicht aus den Bildervorräten des klassischen Hollywoodkinos, sondern aus dem Bildervorrat der Comics. Die Hochhauszene evoziert Ähnlichkeit mit einer genuin dem Comic eigenen Bildgattung: dem großformatigen, zumeist textlosen Panel, das aus dem Fluss der Erzählung heraussticht und den Betrachter dazu einlädt, seine gewohnte, auf schnellen Informationsgewinn ausgerichtete, »textuelle« Rezeptionshaltung zu unterbrechen und in den ästhetischen Rezeptionsmodus zu wechseln (Abb. 25). Das Hochhausbild ist also eine filmische Reminiszenz an die Printcomics; es versucht, die Ästhetik der stillen Comic-Bilder ins Medium der bewegten Kinobilder zu übertragen. Dieser Reminiszenz des Filmbildes an die Comic-Ästhetik entspricht insbesondere die schemenhafte Darstellung der Figur als Schattenriss, bei der es sich um eine comictypische Darstellungsweise handelt, für die sich auf der abgebildeten Doppelseite gleich mehrere Beispiele finden.

Auch das auffällig leuchtende Blau, in das die Hochhauszene eingetaucht ist, scheint direkt aus dem Comic entnommen zu sein. Zugleich verbindet es die Hochhauszene mit dem ebenfalls in Blau getauchten Plakatbild. Gemeinsam verleihen die beiden Bilder aufgrund ihrer prominenten Stellung diesem Blau den Charakter eines *farblichen Leitmotivs*. Dieser hervorgehobenen Stellung entspricht in der Hochhauszene eine überaus aufwendige Farb- und Lichtinszenierung. Nicht allein ist die Lichtquelle in besonders effektvoller Weise als Gegenlicht positioniert, auch ihre Stärke erhöht sich im Verlauf der Szene schrittweise wie durch ein Aufdrehen des Lichtschalters. Dadurch wird die mimetische Bindung des Bildes durchbrochen: Während sich das Blau auf dem Plakatbild noch als realistische Darstellung einer bestimmten Tages- bzw. Nachtzeit – Abenddämmerung oder Morgengrauen – interpretieren ließ, lässt sich die Farbgebung der Hochhauszene keinesfalls mehr realistisch erklären. Sie erinnert eher an den Effekt eines Blaufilters oder eine Viragierung aus dem Stummfilm als an eine natürliche Farbe. So weist sich das Blau an dieser Stelle als künstliches, künstlerisches und damit als absichtsvoll gewähltes Stilmittel aus.

Was hat dieses Blau als farbliches Leitmotiv des Films dann aber zu bedeuten, wenn es sich nicht durch mimetischen Realismus erklären lässt? Einen ersten Anhaltspunkt gibt die ikonische Differenz. Ganz anders als auf dem Plakatbild, wo die ikonische Differenz zwischen zwei in etwa gleich stark präsenten Elementen oszillierte, verläuft sie hier zwischen

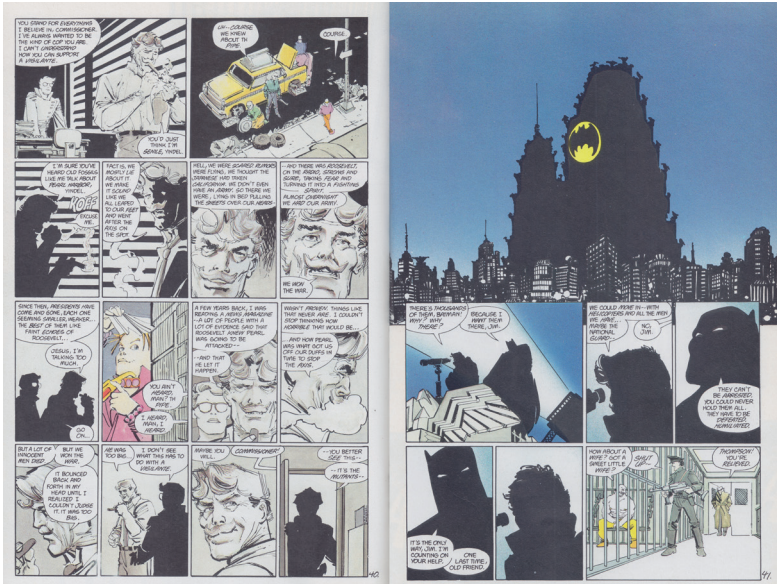


Abb. 25: Doppelseite aus Frank Miller: *The Dark Knight Returns* (1986: 96 f.).

einem einzigen dominanten Element – Batman – und seiner Umgebung. Wir sehen *nur* auf Batman, vor dessen Präsenz alles andere als bloßer Hintergrund erscheint, anstatt sich, wie noch das Hochhaus auf dem Plakat, selbst in den Vordergrund zu drängen. Mit dieser maximalen Asymmetrie zwischen thematischer Figur und unthematischem Hintergrund entspricht das Hochhausbild einem vergleichsweise konventionellen Gebrauch der ikonischen Differenz. Umso unkonventioneller ist jedoch die visuelle Erzeugung dieser Differenz im Verlauf der Einstellung. Batman, darin liegt der inszenatorische Kniff der Hochhauszene, steht nicht von vornherein im Bildvordergrund. Erst im Verlauf der Szene tritt er langsam aus der Umgebung hervor. Die Umwelt selbst bildet am Anfang den Vordergrund, während Batman beinahe unsichtbar bleibt. In gewissem Sinne besitzt das Ausgangsbild also gar keine ikonische Differenz; diese wird erst durch die Gleitfahrt der Kamera subtil hergestellt.

Das nur bildmögliche Hervortreten der Figur aus dem unbestimmten Panorama und mit ihm das Umschlagen der ikonischen Differenz spielt sich zunächst auf der Präsenzebene des Bildes ab. Aber es besitzt auch eine inhaltliche Dimension auf der Repräsentationsebene, denn es ist eine bildliche Metapher für die Art und Weise, wie Batman überhaupt auftritt. Der Dunkle Ritter agiert grundsätzlich aus dem Hintergrund heraus: In vielen Szenen des Films – und auch in vielen anderen Batman-Filmen und Comics – verbirgt er sich zuerst in den unbeleuchteten

Schattenpartien des Raumes oder schleicht sich im Rücken der Akteure an sie heran, um sich dann mit einem plötzlichen Überraschungseffekt zu erkennen zu geben. Ähnlich wie in der Hochhausszene wird dieses Hervortreten Batmans zumeist durch einen Fokuswechsel erzeugt, indem ein zunächst kaum sichtbarer, im Dunkel gehaltener Hintergrund optisch scharfgestellt oder beleuchtet wird (vgl. z. B. die ›Verhörszene‹, 1:27).

Das Blau der Hochhausszene steht also für das Dunkel, in dem Batman sich versteckt, das heißt für die Nacht, in der er operiert. Sofern die Szene tatsächlich zur Nachtzeit spielt, ist die direkte, primäre Bedeutung des Blaus als Nacht nicht hinfällig, doch sie gewinnt eine metaphorische Dimension, einen übertragenen Sinn, indem sie ›etwas in etwas‹, etwas *in* dieser Nacht zum Ausdruck bringt. Sie steht nicht nur für die Nacht als solche, sondern konnotiert die *Affinität* Batmans zur Nacht. Sie symbolisiert seine Existenzweise als Phantom, sein Operieren im Dunkel, im Schatten, im Geheimen und Verborgenen, seinen Hang zu Versteck und Verhüllung. Das Blau der Nacht, so könnte man auch sagen, repräsentiert den Dracula-Anteil der Batman-Figur, also seine dämonischen, abgründigen, antigesellschaftlichen Eigenschaften, die von der Normalwelt abgekehrte ›Anderwelt‹ des Dunklen Ritters.<sup>26</sup>

Die Szene auf dem Hochhaus zeigt Batman nicht nur in diese symbolträchtige Farbe eingehüllt; sie verbindet diese Farbe zugleich mit einer spezifischen *Raumposition* über den Dächern, die ebenfalls die Qualität eines visuellen Leitmotivs besitzt. Denn gerade die erhobene Position ist typisch für die Darstellung des Superhelden im Genre, wie Martin Hennig – seinerseits am Beispiel der Hochhausszene – erläutert:

»Generell werden Superhelden gerne in der Beobachter- und Beschützerposition über den Dächern einer schlafenden Metropole abgebildet. Selbst Figuren ohne Flugfähigkeiten, wie Batman, positionieren sich unhinterfragt am höchsten Punkt der Stadt« (Hennig 2010: 98).

Batman steht über den Dächern, weil er über der Welt steht, wie wir sie kennen und alltäglich bewohnen. Auf den Häusern thronend oder mit seinen Schwingen durch die Häuserschluchten gleitend wie ein Segelflieger, dringt er in jene schwer zugänglichen Räume vor, die den gewöhnlichen

26 Vgl. ganz in diesem Sinne auch die Charakterisierung der Farbe Blau als filmisches Motiv bei Marschall (2005: 61): »Filmästhetisch gilt Blau als Farbe der Nacht, der Kälte, des Dämonischen, des Todes, der Erinnerung, der Trauer, der Melancholie. In seinem Vampirfilm NOSFERATU (D 1922) viragierte Friedrich Wilhelm Murnau die Nachtszenen [...] in Blau, erreichte allerdings mit diesem Blau [...] viel mehr als nur eine Darstellung der Tageszeit. Das kalte Nachtblau kehrt als Farbe der Vampire immer wieder, zum Beispiel in Werner Herzogs Remake NOSFERATU: PHANTOM DER NACHT (D/F 1979) oder in Kathryn Bigelows NEAR DARK (USA 1987).«

Akteuren versperrt bleiben. Batman auf den Dächern, das ist ein Superheld mit *Lufttheorie*.<sup>27</sup> Nicht selten ist sein Versteck der Raum über den Köpfen seiner Gegner, die er von oben aus angreift und gerade dadurch so effektiv überwindet. Schon auf der Titelseite der allerersten Batman-Story hatte er seine Gegner aus der Luft attackiert (vgl. Abb. 13).

Batmans Hoheit über den Luftraum ist nur eine besonders sinnfällige, symbolisch prägnant zugespitzte Ausformung seiner raumgreifenden Macht. Neben der vertikalen beherrscht er auch die horizontale Ausdehnung des Raums. Batman ist schlichtweg überall; seine Handlungssphäre wird durch keinerlei äußeres Hindernis begrenzt. Keine Mauer kann ihm widerstehen, kein Raum, auch kein virtueller Kommunikationsraum, ist seinem Zugriff verschlossen. In der Hochhausszene hört er den Polizeinotruf ab; später verwandelt er mit Hilfe eines eigens entwickelten Sonar-Systems sämtliche Mobiltelefone Gothams in Überwachungskameras, die ihm ein visuelles Bild der gesamten Stadt auf eine Bildschirmwand projizieren. Batman ist nicht nur Gothams Dunkler Ritter, sondern auch, um ein geflügeltes Wort aus George Orwells dystopischem Roman *Nineteen Eighty-Four* (1949) aufzugreifen, sein »Big Brother«.

Mit Hilfe seiner Macht- und Überwachungstechniken agiert der Superheld zunächst als Beschützer der Stadt. Er ist ihr »silent guardian« und »watchful protector« (2:24), wie der Polizist James Gordon ihn nennt.<sup>28</sup> Zugleich aber ist er, auch das steckt in der Figur des »Big Brother«, ein politischer Souverän. Er reißt das Gewaltmonopol des Staates an sich und übernimmt selbst dessen Schutzfunktion. Als »avenger of evil« zieht er die Verbrecher zur Rechenschaft und pflanzt »terror into their hearts«, wie es die »Legend of the Batman« (Detective Comics 33, 1939: 63; vgl. 4.1.1) formuliert. Hobbes, jener Theoretiker des starken Staates, hatte den Souverän in seinem *Leviathan* ganz ähnlich beschrieben, wenn er ihn als »Gewalt« (Hobbes 1651: 162) charakterisiert, die die von Natur aus kriegerischen Bürger »im Zaume« halten und »durch Furcht vor Strafe« (ebd.) vom Krieg aller gegen alle abschrecken soll. Auch in Gotham kann nur noch ein gewalttätiger Souverän den

27 »Nothing like a little air superiority«, heißt es lapidar treffend im dritten Teil der Trilogie, *THE DARK KNIGHT RISES* (2:24), als Batman in einem neu entwickelten Fluggerät den Schauplatz betritt.

28 Diese Beschützerfunktion des Superhelden lässt sich auch mythologisch oder religiös deuten, wie es Wolfgang J. Fuchs und Reinhold C. Reitberger vorschlagen: »[A]ls Nachfolger und Reinkarnationen der antiken Heroen verkörpern alle Superhelden den auch heute noch vorhandenen Wunschgedanken nach dem Paraklet, dem Helfer, der göttergleich (als Schutzengel) den Sterblichen wunderbare Rettung bringt.« (Fuchs/Reitberger 1971: 133; vgl. Hennig 2010: 99) Ich komme auf die religiöse Dimension der Batman-Figur in der Analyse des Finales (4.2.5) noch einmal zurück.

allgemeinen Kriegszustand beenden; er allein verfügt über die Machtmittel, dem Chaos des Verbrechens Herr zu werden.

Gerade die Tatsache, dass Batman zu diesem Zweck die Grenzen des Rechts verlässt und an mehreren Stellen des Films sogar vor physischer Folter nicht zurückschreckt, macht ihn dabei zum Souverän im eigentlichen Sinne. »Souverän ist, wer über den Ausnahmezustand entscheidet«, heißt es in Carl Schmitts *Politischer Theologie* (1922: 13), und dieser Ausnahmezustand liegt »außerhalb der normal geltenden Rechtsordnung« (ebd.: 14). Auch Batman ist eine derartige Grenzfigur des Rechts. Einerseits steht er im Dienste des Gesetzes, bedient sich andererseits aber der außerrechtlichen Mittel eines »outlaw« (1:11), wie er im Film genannt wird. Und auch er besitzt, wie Schmitts Souverän, das autoritäre Privileg einer absoluten Entscheidungsmacht: »He can make the choice that no one else can make.« (1:10)

Indem Batman als Souverän die *höchste Stelle im Gemeinwesen* einnimmt – auch dies symbolisiert seine räumliche Position über den Dächern der Stadt –, bringt er freilich den offiziellen Souverän in Bedrängnis. Jedesmal aufs Neue ist sein Eingreifen ein Sinnbild für die Schwäche des Staates, dessen Aufgaben Batman übernimmt. Seine bloße Existenz ist ein Symbol staatlichen Scheiterns, wie Dietmar Dath konstatiert:

»Wo der dunkle Ritter auftritt, ist die Moderne schon schiefgegangen, nämlich das Vertrauen darauf verschwunden, daß so etwas wie ein Gesellschaftsvertrag, schriftliche und für alle verbindliche strafrechtliche Bestimmungen, Gewaltenteilung und aus alledem folgende sogenannte Rechtssicherheit möglich sind. Batman verhängt den Ausnahmezustand nicht; er verkörpert ihn.« (Dath 2005: 8)

Das Erscheinen des Dunklen Ritters auf der Bühne des Politischen hat demnach eine ambivalente Funktion. Einerseits rettet er die aus den Fugen geratene Ordnung, andererseits bringt gerade sein Eingreifen den Staat noch weiter in die Defensive, weil es dessen Scheitern sichtbar macht.

»Je stärker Batman die Kriminalität reduziert und für öffentliche Ordnung sorgt, desto stärker bedroht er den Staat, weil er ihn als ineffizient entlarvt.« (Spanakos 2008: 56)

Ausdrücklich thematisiert der Film das ethische Dilemma dieser »Kampfansage an das Gewaltmonopol des Staates« (ebd.: 47), wenn er Batmans Chefindgenieur und engen Vertrauten Lucius Fox den Einsatz der Sonar-Überwachung als »unethical« kritisieren lässt, weil sie »too much power for one person« mit sich bringe (1:55–1:56). Ein anderer Dialog vergleicht Batman gar mit Julius Caesar, der eingesetzt wurde, um die römische Demokratie zu retten, und dann selbst zu ihrem



Totengräber wurde (0:20). Erst im Nachhinein wird das Dilemma entschärft, wenn die Sonar-Überwachung nach erfolgreichem Einsatz durch ein Selbstzerstörungsprogramm wieder aus der Welt geschafft wird. Der Ausnahmezustand war wirklich nur ein Ausnahmezustand, die Übertretung des Rechts nur eine vorübergehende Notmaßnahme. Batman, der sich eigentlich schon zu Beginn des Films aus dem Beruf des Superhelden zurückziehen wollte (vgl. 1:07–1:10), um den rechtsstaatlich legitimierte Staatsanwalt Harvey Dent als »White Knight« (0:17) an seine Stelle treten zu lassen, gibt seine Souveränität freiwillig wieder auf und überträgt sie an den Staat zurück.

Bis zu diesem versöhnlichen Ende aber muss Batman alle ihm zur Verfügung stehenden Machtmittel aufbieten, um die Kontrolle über den Ausnahmezustand nicht an die Verbrecher zu verlieren. Die Mittel, die er dafür einsetzt, sind Technik und Waffengewalt; seine Macht kommt aus den Gewehrläufen. Mit seinen Feinden verhandelt er nicht, er schlägt sie nieder, wie ein Staat einen Aufstand niederschlägt. Wenn Batman ein Souverän ist, so ähnelt er weder den prunkvollen Monarchen der höfischen Gesellschaft noch den zivilen Regierungschefs der westlichen Demokratien. Er ist ein *kämpfender Souverän*, der sich selbst aufs Schlachtfeld begibt.

Batman als übermächtiger Herrscher über den Dächern, das ist folglich nicht nur ein Superheld, sondern auch ein Supersoldat. Nicht alles, aber doch vieles an ihm entspricht dem Grundmuster des »soldatischen Subjekts«, wie es Klaus Theweleit im zweiten Band seiner *Männerphantasien* (1978) so materialreich beschrieben hat. Theweleit selbst hatte an einer Stelle die Abbildung des Comic-Superhelden Spider-Man benutzt, um seine Analyse der soldatischen »Stahlnaturen« (Theweleit 1978: 161) zu illustrieren. Wie alle Soldaten – und alle klassischen Superhelden – verbirgt Batman seine Individualität und Identität unter einer Uniform, von der man in der Hochhausszene nur den Umriss sieht und die scharfkantigen Widerhaken an den Unterarmen, die sich bei Bedarf als Geschosse abfeuern lassen. Seit dem Raubüberfall auf seine Eltern ist sein Leben von Rachephantasien und Vergeltungswünschen geprägt, vor allem aber von hartem körperlichen Training und eiserner Selbstdisziplin, die sich nicht zuletzt in seiner auffallend strammen Haltung auf dem Hochhausdach widerspiegelt. Batman ist eine »Drillmaschine« (ebd.), sein mit Narben übersäter Körper erträgt jeden Schmerz. Sein Element ist der Faustkampf, aber er ist auch, wie es bei Ernst Jünger in *Der Kampf als inneres Erlebnis* (1922, zit. n. Theweleit 1978: 160) heißt, ein »Meister des Sprengstoffes und der Flammen«. Das einzige, was ihn vom echten Soldaten unterscheidet und eben zum Super-, das heißt zum *Über-Soldaten* macht, ist die Einsamkeit seines Kampfes: Batman braucht keine Kameraden, er kämpft stets alleine; er ist Herrscher, nicht Befehlsempfänger.

Vielleicht liegt nicht zuletzt in dieser soldatischen Subjektposition, wie sie in der Hochhausszene zum Ausdruck kommt, der Grund dafür,

warum der Superheld Batman vor allem ein männliches Publikum anzieht.<sup>29</sup> Batman erfüllt nicht nur den autoritären Wunsch nach einem starken Souverän, sondern auch den *Wunsch nach Soldat-Werden*: nach Kampf, körperlicher Konfrontation und dem damit verbundenen Triumphgefühl; nach der Allmacht, ungestraft verletzen zu dürfen. Zwar folgt Batman im Gegensatz zu den echten Soldaten einem strikten Tötungsverbot; das hindert ihn gleichwohl nicht daran, alle anderen Formen körperlicher Gewaltanwendung geradezu exzessiv auszuleben, wenn er seine Gegner brutal zusammenschlägt oder mit seinem hochgerüsteten Batmobil gleich zu Beginn des Films ganze Autos in die Luft jagt. Womöglich muss sein Tötungsverbot darum eher als Entstellungsmaßnahme gedeutet werden, welche die Mitgenießbarkeit des Helden erhöhen soll, indem es den eigentlichen Wunschgehalt verschleiert oder zumindest abschwächt.

Nicht erst seit Nolans Filmen ist Batman ein militärisch hochgerüsteter Supersoldat. Seit jeher macht der Technik- und Waffenfetischismus einen Hauptcharakterzug der Figur aus.<sup>30</sup> Batmans liebstes Hobby sind seine »tools and toys of war« (Toh 2010: 136), die der Multimilliardär in der Forschungsabteilung von Wayne Enterprises eigens für sich produzieren lässt. Nicht selten entstammen sie inoffiziellen Prototypen aus staatlichen Rüstungsaufträgen (vgl. Abb. 26): »In *Batman Begins*, both the Batsuit and Batmobile are military prototypes that emerge from the Applied Sciences division of Wayne Enterprises.« (Ebd.: 128)

29 Zur Zusammensetzung des Publikums vgl. Parsons (1991: 78–80) sowie Bacon-Smith/Yarbrough (1991: 92–96).

30 Zu Batmans Technikfetischismus vgl. Toh (2010) und Bordoloi (2012: 96). In den frühen Comic-Heften beschränkt er sich noch auf vergleichsweise unauffällige *low budget gadgets*, steigert sich im Verlauf der Erzählungen aber kontinuierlich. Auf dem Titelbild der allerersten Story (vgl. Abb. 13) greift er seine Gegner an, indem er sich an einem Seil – dem später so genannten »bat-rope« – durch die Luft schwingt. Zwei Ausgaben später wird der »utility belt« eingeführt, ein Waffengürtel, der kleine Ampullen mit »choking gas« (Detective Comics 29, 1939: 23) aufbewahrt. Das übernächste Heft stellt den »Baterang« (Detective Comics 31, 1939: 42; später als »Batarang«) vor, eine Weiterentwicklung des australischen Bumerangs, sowie das bereits recht aufwendig konstruierte »Batgyro« (ebd.), einen Gyrokopter als Fluggerät. Der größte Stolz des schwerreichen Superhelden aber sind standesgemäß die schnellen Autos – noch lange, bevor sie in Gestalt des »Batmobils« (ab Detective Comics 48, 1941) zu einem feststehenden Attribut des Dunklen Ritters aufsteigen. »Towards the Jones home drives the Batman in his specially built high-powered auto«, schwärmt bereits die vierte Batman-Story in einer Bildüberschrift (Detective Comics 30, 1939: 30) von der Leistungskraft seines damals noch rot lackierten Gefährts.





Abb. 26: Militärischer Prototyp des ›Batmobils‹. *BATMAN BEGINS* (2005). 0:57.

Im wahrsten Sinne des Wortes sind seine Spielzeuge ein »Mißbrauch von Heeresgerät«, wie die berühmte Formulierung bei Friedrich Kittler (1986: 149) lautet, dort auf die Produkte der Unterhaltungsindustrie bezogen. Einem Parasiten gleich partizipiert Batman an den technischen Innovationen des ›militärisch-industriellen Komplexes‹, doch streift sein Heeresgerät, anders als die gewöhnlichen Unterhaltungstechniken, den militärischen Charakter nie ab. Die Spielzeuge bleiben tödliche Waffen.

Batmans ausgeprägtes »consumer desire« (Toh 2010: 127) weckt auch das Begehren des Zuschauers. Nicht nur Batman, dieser »grim master of machines« (Lewis 2009), sondern auch der Zuschauer berauscht sich an der technischen Überlegenheit von Batmans futuristisch anmutenden Superwaffen. Die Innovationen der Forschungsabteilung, narrativ und visuell eingeführt in den Gesprächen mit Batmans Chefindgenieur Lucius Fox, sollen uns in antizipierende Vorfriede versetzen: ›Wir sehen uns wieder‹, versprechen diese Produktpräsentationen, darin den Einführungen der Geheimagenten-Gadgets durch die Figur Q in den James-Bond-Filmen verwandt (vgl. Hennig 2010: 106).

Obgleich Batmans Superwaffen zumeist nur innerhalb des filmischen Universums existieren, weisen sie zugleich über den Rahmen dieses Universums hinaus, indem sie auf das filmexterne, kulturelle Wissen des Publikums Bezug nehmen. Der Zuschauer nämlich weiß – obwohl er es ›offiziell‹ gar nicht wissen kann –, dass jedes einzelne dieser Gadgets, nachdem es einmal vorgestellt wurde, im Verlauf des Films wiederkehren und zum Einsatz kommen wird. Dafür bürgt allein schon das bekannte Tschechow'sche Dramengesetz:

»One must never place a loaded rifle on the stage if it isn't going to go off. It's wrong to make promises you don't mean to keep.« (Tschechow, zit. n. Goldberg 1976: 163)

Jedes eingeführte Objekt ist also ein Versprechen; es weckt das Begehren, das eingeführte Objekt tatsächlich in Aktion zu sehen. Der Zuschauer *wünscht* sich den Einsatz der Kriegstechnik, ganz so wie er sich im Theater den Gebrauch des Gewehres wünscht, sobald er es auf der Bühne sieht.

Auf diese Weise gelingt es dem Film, den Zuschauer in eine Position des Begehrens zu locken, die er außerhalb des Kinos vielleicht nie – zumindest nicht *bewusst* – betreten würde. Batmans Kriegsspielzeuge wecken das »desire to see them engaged in action« (Toh 2010: 127), sie entzünden eine perverse Lust am Krieg, einen Wunsch nach Waffengewalt, lauten Explosionen, nach Zerstörung der innerfilmischen Welt. Auch darin liegt, das hatte sich am Plakat bereits angedeutet, einer der Wünsche, die der Film uns – ganz im Sinne der Spieltheorie der Kultur (vgl. 2.3.2) – zu erfüllen verspricht. »Some men just want to watch the world burn« (0:55), mutmaßt Batmans Butler Alfred an einer Stelle über den Joker, aber die Beschreibung trifft mindestens ebenso sehr auf die Zuschauer zu. Auch wir möchten die Welt brennen sehen, und genießen den Augenblick, in dem sie in Flammen aufgeht: »[M]uch pleasure is derived from watching Batman's gadgets in action« (Toh 2010: 128).

#### 4.2.3 *Der Joker verbrennt das Geld: Der anarchische Traumwunsch des Films*

Batman und seine Zuschauer sind vereint im Wunsch, die Welt in Flammen zu sehen. Der wahre Zerstörer des Films aber ist der Joker; auf ihn war ja die Aussage, manche Menschen wollten die Welt in Flammen sehen, ursprünglich gemünzt. Und auch der Joker besitzt eine ansehnliche Sammlung von »war tools«, obgleich sein Spielzeuggeschmack markant von jenem des Multimilliardärs abweicht. Während Batman mit überästhetisierten Designerspielzeugen in dezent mattschwarzer Einheitsausführung spielt, wählt der Joker, ein »guy of simple taste« (1:42), die Waffen der Straße und der Popkultur, grellbunt und laut wie er selbst (vgl. Abb. 27–29). Eine Szene zeigt ihn mit einer Bazooka (vgl. 1:16), einer über den Schultern getragenen Panzerbüchse, die kleine Explosivraketen abfeuert und am ehesten zu einem raubeinigen, bildungsfernen Underdog wie *Rambo* passen würde.<sup>31</sup> Eine andere Szene offenbart die umfangreiche Messersammlung, die er mit sich herumträgt – auch dies die Waffen der Underdogs aus den Armenvierteln. Und tatsächlich ist der Joker ein Underdog; selbst noch die Mafia, ihrerseits eher am unteren

31 Vgl. *FIRST BLOOD* (USA 1982, Regie: Ted Kotcheff) mit Sylvester Stallone in der Rolle des John Rambo, eines Vietnam-Veteranen, der nach seiner Rückkehr aus dem Vietnamkrieg zum Outlaw wird.

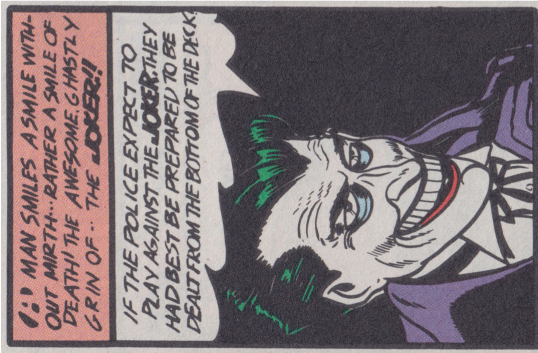


Abb. 27, links: Panel aus *Batman I* (1940: 142). Zeichnung: Bob Kane, Text: Bill Finger.

Abb. 28, Mitte: Cesar Romero als Joker in *BATMAN* (1966). o:17.

Abb. 29, rechts: Heath Ledger als Joker in *THE DARK KNIGHT* (2008). 1:24.

Ende der Sozialleiter angesiedelt, behandelt ihn wie einen Aussätzigen und beschimpft ihn als »freak« (0:24, 1:43).

Batman und sein Gegenspieler sind so unterschiedlich wie Tag und Nacht. Wenn Batman das oberste Ende der gesellschaftlichen Hierarchie einnimmt, dann der Joker das unterste; wenn Batman als regulärer Soldat agiert, dann der Joker als irregulärer ›Partisan‹<sup>32</sup>; wenn Batman die Staatsgewalt vertritt, ist der Joker ein Terrorist. Und wenn Batman trotz der Gewalt, die er ausübt, von Regeln geleitet ist, so agiert der Joker regellos: »You got rules«, sagt einer der Protagonisten zu Batman. »The Joker, he's got no rules.« (1:06) Gleichzeitig sind die beiden Figuren aber mehr als nur antagonistische Feinde; sie sind *feindliche Brüder*, die sich gerade in ihrem Antagonismus aufeinander beziehen.<sup>33</sup> Batman und der Joker gehören zusammen wie komplementäre, symmetrische Hälften. Zwei heroischen Duellanten gleich sind sie einander ebenbürtig, wie ihnen kein anderer Akteur je ebenbürtig ist; gemeinsam und exklusiv bewohnen sie die ›Anderwelt‹ der Superhelden und Superschurken, zu der niemand sonst Zugang hat.

Und doch ist es eine tiefe »philosophische Differenz« (Hennig 2010: 107), welche die beiden Figuren voneinander trennt: der Unterschied zwischen Recht und Unrecht, Moralität und Amoralität, zwischen Liebe zur Gesellschaft und Hass auf die Welt. Auch Batman genießt zwar die Gewalt, die er ausübt – jedoch nur, solange sie einem guten Zweck dient, im Regelfall maßvoll bleibt und ausschließlich Schuldige trifft. Der Joker dagegen genießt die von ihm verübte Gewalt ganz um ihrer selbst willen und schreckt dabei auch vor der Ermordung Unschuldiger nicht zurück. Im Verlauf des Films tötet er mindestens vierzehn Menschen direkt durch eigene Hand oder durch seine Handlanger. Fast immer zelebriert er sein Töten dabei und empfindet sichtbare Lust am Quälen und Beherrschen seiner Opfer.<sup>34</sup> Seine Gewalt ist nicht maßvoll,

32 Zur politischen Figur des Partisanen vgl. die Charakterisierung bei Carl Schmitt (1963).

33 Vor allem der Joker weiß um diese Verbindung, während Batman sie verleugnet, um sich von seinem verhassten Gegenspieler abzugrenzen: »You're garbage who kills for money« (1:28), wirft er dem Joker in der ›Verhörsszene‹ vor. Dessen Antwort betont einerseits zu Recht die Gemeinsamkeit der beiden Figuren, deutet andererseits aber auch den tiefen Hass des Jokers auf die Gesellschaft an, der ihn von Batman unterscheidet: »Don't talk like one of them. You're not! Even if you'd like to be. To them, you're just a freak ... like me. They need you right now, but when they don't ... they'll cast you out like a leper.« (1:28).

34 Martin Stiglegger (2008) hat für diesen Figurentypus des »allmächtigen Gewalttäters« den Begriff des »dunklen Souveräns« geprägt und die moralische »Selbstermächtigung« (ebd.: 271) als ihren Faszinationskern ausgemacht; die Formulierung bringt ein weiteres Mal die spiegelbildliche

sondern exzessiv. Er ist eine ›Figur des entgrenzten Bösen‹, wie Sabrina Eisele (2016) in ihrer Studie zu solchen Figuren unter anderem am Beispiel des Jokers herausarbeitet.<sup>35</sup>

Der Name des Jokers verweist auf einen Spaßmacher, der sein Handeln als ›joke‹ begreift. Er ist ein Scherzbold, dem nichts heilig ist. Im Comic *The Killing Joke* (Moore 1988) wird er als erfolgloser Berufskomiker eingeführt, der sich dem Verbrechen zuwendet, um über die Runden zu kommen, im Verlauf der Geschichte jedoch dem Wahnsinn verfällt, nachdem er eine Reihe äußerst schmerzhafter Traumata erlitten hat.<sup>36</sup> Als gleichnamige Spielkarte, die er im Film wie eine Art Visitenkarte benutzt, bringt sein Name zugleich eine triumphale Größenphantasie zum Ausdruck, die ebenfalls zu seinem Wesen passt: Der Joker sticht alle anderen Karten aus, er behält gegenüber jedem Gegner die Oberhand.<sup>37</sup> Nur darauf nämlich zielen die unzähligen Verbrechen ab, die er im Laufe des Films begeht. Der Joker will gewinnen, triumphieren, seine Macht genießen; davon abgesehen verfolgt er keine längerfristigen Ziele. Sein Handeln sei planlos, betont er gegenüber Harvey Dent:

»Do I really look like a guy with a plan? You know what I am? I'm a dog chasing cars. I wouldn't know what to do with one if I caught it! You know, I just do things. The mob has plans, the cops have plans, Gordon's got plans. You know, they're schemers. Schemers trying to control their little worlds. I'm not a schemer. I try to show the schemers how pathetic their attempts to control things really are.« (1:48)

Komplementarität zum ›hellen‹, gleichwohl ebenfalls mit Dunkeltönen versehenen Souverän Batman zum Ausdruck.

- 35 Eisele macht vier »Merkmale entgrenzter Figuren« (2016: 64–90) aus: den Status einer »Zwischenfigur in einer bestehenden antagonistischen Konfliktstruktur« (ebd.: 65–72) bzw. einer »Figur des Dritten« (ebd.: 69 f.); den »Gestus der Selbstermächtigung« (ebd.: 72–75); das Fehlen einer »motivierende[n] Vorgeschichte« (ebd.: 76–86); und schließlich den Aspekt der »Entgrenzung« (ebd.: 86–90) selbst, den sie mit Georges Bataille und Michel Foucault als moralische »Transgression« (ebd.: 87 f.) beschreibt.
- 36 Zu diesen Traumata zählen u.a. berufliche Demütigungen, der plötzliche Verlust seiner schwangeren Frau durch einen Unfall sowie die Entstellung bzw. Verätzung seines Gesichts durch chemisch verseuchte Abwässer (vgl. Moore 1988; zur Gesichtsentstellung erstmals Detective Comics 168, 1951). Auch THE DARK KNIGHT beschreibt den Joker als traumatisierte Figur, obgleich er die Ursache des Traumas offen lässt. Über die Entstellungen seines Gesichts erzählt der Joker im Film gleich mehrere, widersprüchliche Geschichten, denen jedoch allesamt gemeinsam ist, dass sie um einen traumatischen Kern kreisen.
- 37 Für eine ausführlichere Charakterisierung der Spielkarte im Kontext von THE DARK KNIGHT vgl. Eisele (2016: 202 f.).

Der Joker, so beschreibt er selbst sich jedenfalls, lebt ganz und gar im und für den Moment. Wenn er trotz allem nicht völlig planlos handelt, dann nur, um die bereits bestehenden Pläne anderer zu durchkreuzen und sie in ihr Gegenteil zu verkehren; und selbst dann ist er jederzeit bereit, seine Strategie aufzugeben und durch eine andere zu ersetzen (vgl. z.B. 1:44). Sein Handeln ist reaktiv, spontan, automatisch wie das eines ›Hundes, der Autos verfolgt‹; er ist wild, ungezügelt und naturhaft wie ein blutrünstiges Tier. Nicht im sexuellen, wohl aber im Sinne der Aggressions- und Triumphlust repräsentiert der Joker den Inbegriff des entfesselten Lustprinzips. So erscheint er auch in diesem Sinne als Antipode Batmans, der als parastaatlicher Souverän das Realitätsprinzip der Gesellschaft vertritt.

Randolph Lewis erkennt im Joker des Films sogar eine »fantasy of rupture and revolution« (Lewis 2009). Der Joker ist ein »rupture artist«, der »in the spirit of Bakhtin's medieval carnival [...] wants to reverse the normal order of things«<sup>38</sup> (ebd.). Als »raw political force« (ebd.) lebt er im Außen der gesellschaftlichen Ordnung, die er aktiv bekämpft. Sein Ziel sind die »core institutions« (ebd.) der Gesellschaft: Zum Auftakt des Films überfällt er eine Bank, später tötet er eine Richterin und mehrere Polizisten; auch den Staatsanwalt und Hoffnungsträger Harvey Dent entführt er und zieht ihn am Ende gar auf seine Seite.

Stärker als in jeder anderen Batman-Erzählung weist der Joker in THE DARK KNIGHT Ähnlichkeiten zum realgeschichtlichen Terrorismus auf. Seine Videobotschaften sind an die Entführungs- und Hinrichtungsvideos islamistischer Terrorgruppen angelehnt; mit einem Sprengstoffgürtel unter dem Mantel inszeniert er sich in einer Szene als potentieller Selbstmordattentäter; und auch die Sprengung eines Krankenhauses lässt sich als visuelle Anspielung auf die Terroranschläge vom 11. September deuten. Tatsächlich agiert der Joker terroristisch im stärksten Sinne des Wortes. Er verstößt gegen die Rechtsordnung nicht, wie ein gewöhnlicher Verbrecher quasi im Vorbeigehen das Gesetz verletzt, um an sein Ziel zu gelangen; vielmehr bekämpft er die Rechtsordnung als solche.

Im Unterschied zu den ›Normalverbrechern‹ der Mafia interessiert sich der Joker darum nicht für Geld und persönliche Bereicherung. »It's not about money«, versichert er, bevor er einen Geldhaufen im Wert von mehreren Milliarden Dollar in Brand steckt, »it's about sending a message: Everything burns.« (1:43–1:44) Auch in keinem anderen Sinne geht es dem Joker um seinen Vorteil. Gelegentlich drückt er seinen Feinden sogar geladene Schusswaffen in die Hand und gibt auf diese Weise sein

38 Zu Michail Bachtins Beschreibung des mittelalterlichen Karnevals als »umgestülpte Welt«, die in Lewis' Zitat angesprochen wird, vgl. Bachtin (1965; hier: 48).



Schicksal aus der Hand.<sup>39</sup> Worum es ihm geht, ist der *Nachteil*, den er anderen zufügt: Er verbreitet Angst und Schrecken um ihrer selbst willen. Eben dadurch wirkt sein Handeln so terroristisch, denn es zerstört jedwede Erwartungssicherheit und erschüttert so die Grundlagen des gesellschaftlichen Zusammenlebens.<sup>40</sup> Explizit zielen seine Terroranschläge darauf, die Gesellschaft ins Chaos zu stürzen. So bezeichnet er sich an einer zentralen Stelle des Films im Dialog mit Harvey Dent als ›Agenten des Chaos‹ und der ›Anarchie‹:

»Introduce a little anarchy. Upset the established order and everything becomes chaos. I'm an agent of chaos.« (1:50)

Es ist vor diesem Hintergrund kein Zufall, dass *THE DARK KNIGHT* gerade mit einer Attacke auf das Privateigentum beginnt, also auf die fundamentalste Ordnungsinstitution der bürgerlichen Gesellschaft überhaupt. In der Mitte des Films geht der Joker aber noch einen Schritt weiter: Er verbrennt einen gigantischen Geldhaufen. Das ist die radikalste Attacke auf das Privateigentum, weil sie nicht nur den Eigentümer trifft, sondern die Institution des Geldes als solche. Der Joker hat das Geld aus seinem Banküberfall nicht etwa geraubt, um es sich anzueignen, wie man es den Panzerknackern aus Entenhausen, die es auf den Inhalt von Dagobert Ducks Geldspeicher abgesehen haben, einst noch kritisch vorhalten konnte (vgl. Gans 1970: 35–37). Der Joker zerstört das Geld für jedermann, also auch für sich selbst. Es ist sein eigenes Geld, das er verbrennt, nicht etwa das Geld anderer – ein aus ökonomischer Sicht denkbar irrationaler, geradezu *antiökonomischer* Akt.

Die ›Geldverbrennungsszene‹ (Abb. 30–32) ist eine der Schlüssel-szenen für das Verständnis des Jokers und seiner Faszinationswirkung auf den Zuschauer. Eingebettet ist sie in ein Tauschgeschäft, das er kurz zuvor mit den Mafia-Bossen abgeschlossen hatte. Einerseits, so lautete sein Angebot, würde er ihnen helfen, den lästigen Batman aus dem Weg zu räumen; andererseits würde er das Geldvermögen der Mafia wiederbeschaffen, dass einer ihrer ›Geldwäscher‹ unterschlagen hatte. Als Gegenleistung forderte er die Hälfte des wiederbeschafften, mehrere Milliarden Dollar umfassenden Vermögens. Nachdem es ihm gelungen ist, seinen Teil der Vereinbarung zu erfüllen, Batman (scheinbar) aus dem Weg zu räumen und das Geld wiederzubeschaffen, türmt er

39 So gegenüber Harvey Dent im Krankenhaus (vgl. 1:50); ähnlich gegenüber Batman, dessen Gewalt er regelrecht *herbeizusehnen* scheint (vgl. 1:21–1:22).

40 Vgl. hierzu auch Kothenschulte (2008): »Seine Mission ist die Anarchie. Seine Raubzüge in der finstersten Version von Gotham City, die es jemals auf der Leinwand gab, dienen nicht der Bereicherung des Bösewichts. Seine Botschaft ist die Verunsicherung.«



Abb. 30–32: Die »Geldverbrennungsszene«, *THE DARK KNIGHT* (2008). 1:42–1:44.

das Mafia-Vermögen zu einer meterhohen Pyramide auf. Oben auf deren Spitze sitzt der gefesselte Geldwäscher, ein chinesischer Unternehmer; unten rechts sehen wir einen Gangster der Mafia, unten links den Joker und einige seiner Helfer.

Auffällig an der Szene ist zunächst die Choreographie des Ablaufs. Zuerst erklimmt der Joker den riesigen Geldhaufen und stellt sich mit triumphal ausgebreiteten Armen auf ihre Spitze, während er das Gesicht des gefesselten Unternehmers verächtlich zur Seite drückt (Abb. 30); anschließend rutscht er den Haufen herab (Abb. 31); nachdem er

unten angekommen ist, bewirft er den gefesselten Buchhalter mit Geldbündeln; dann erst lässt er den Haufen – bzw. ›seine Hälfte‹, wie er betont – mit Benzin überschütten und setzt ihn mit der brennenden Zigarre aus dem Mund des Mafia-Gangsters in Brand (Abb. 32). Es dürfte nicht allzu gewagt sein, in dieser Choreographie mit ihrem Wechselspiel zwischen oben und unten eine bildliche, genauer gesagt eine *politische Metapher* zu erkennen: Der Joker kommt ›von unten‹, und obwohl er die Möglichkeit besitzt, die ›Geldspitze‹ der gesellschaftlichen Hierarchie zu erklimmen, verweilt er nur kurz auf dieser Spitze, um seinen Triumph zu zelebrieren, bevor er sich umgehend wieder nach unten begibt. Der Joker bleibt seiner proletarischen Herkunft treu; er verschmäht den sozialen Aufstieg ebenso, wie er all jene verachtet, die ihn bereits hinter sich haben. Die Intensität seines Hasses für die Oberen der Gesellschaft symbolisieren die Geldbündel, die er von unten aus verächtlich gegen den gefesselten ›Finanzbürokraten‹ schleudert.

Vielleicht steckt im Bild des riesigen Geldhaufens zudem noch eine weitere Bedeutungsfacette. Der Joker besteigt den riesigen Geldhaufen, wie man einen Berg oder eine Pyramide besteigt; er bezwingt ihn regelrecht. Man muss nicht erst die philosophisch naheliegende Assoziation zum Begriff des ›Erhabenen‹ bemühen, um in diesem gigantisch-kolossalen, ›schlechthin großen‹ Geldhaufen ein Symbol der Übermacht des Geldes über den Einzelnen im gesellschaftlichen Leben zu erkennen.<sup>41</sup> Der riesige Geldhaufen lässt sich als Sinnbild lesen für die von Simmel, aber auch von Marx und Lukács beschriebene Tragödie der Kultur, deren Produkte ihren Schöpfern – hier im wahrsten Sinne des Wortes – über den Kopf wachsen (vgl. 2.1.2). Denn wie kaum eine andere Institution fordert das Geld unsere bedingungslose Unterwerfung: Leben in kapitalistischen Gesellschaften heißt Leben mit Geld, von Geld, für Geld. Im Sinne dieser Unterwerfung des Einzelnen unter die Institution ist das Geld unendlich größer als der Einzelne; und so klein, wie der Mensch gegenüber der gesellschaftlichen Übermacht des Geldes erscheint, so klein erscheint er auch gegenüber dem Geldhaufen im Bild, der ihn um ein Vielfaches überragt und bereits vom bloßen Zahlenwert her die menschliche

41 Vgl. hierzu die Passage über das Erhabene in Kants *Kritik der Urteilskraft* (1790: § 25): »Erhaben nennen wir das, was schlechthin groß ist. [...] Erhaben ist das, mit welchem in Vergleichung alles andere klein ist. [...] Erhaben ist, was auch nur denken zu können ein Vermögen des Gemüts beweist, das jeden Maßstab der Sinne übertrifft.« Als Beispiel dafür nennt Kant u. a. die ägyptischen Pyramiden (vgl. § 26), aber auch »[k]ühne, überhangende, gleichsam drohende Felsen, am Himmel sich auftürmende Donnerwolken, mit Blitzen und Krachen einherziehend, Vulkane in ihrer ganzen zerstörenden Gewalt, Orkane mit ihrer zurückgelassenen Verwüstung, der grenzenlose Ozean in Empörung gesetzt, ein hoher Wasserfall eines mächtigen Flusses etc.« (§ 28).

Vorstellungskraft sprengt. Der Joker aber wagt es, Hand an diesen Koloss zu legen: Er bestiegt, bezwingt und zerstört den gigantischen Berg an kultureller Übermacht. Die Geldverbrennungsszene ist die metaphorische Darstellung einer *Zerstörung von Kultur* – und fügt ihr gleich zwei visuelle, nur bildmögliche Pointen hinzu.

Die erste dieser nur bildmöglichen Pointen bezieht sich auf die ikonische Differenz des Bildes. Vergleicht man den brennenden Geldhaufen (Abb. 32) mit dem Plakatbild (Abb. 16), so zeigt sich eine gewisse Strukturanalogie zwischen den beiden Bildern. Hier wie dort steht eine menschliche Figur im Vordergrund vor einem großen Objekt im Hintergrund, das sie überragt. Beim Plakatbild ließ sich an dieser Stelle ein Oszillieren der ikonischen Differenz beobachten, in deren Zuge das Hochhaus im Hintergrund mindestens ebenso sehr den Blick auf sich gezogen hatte wie die Figur des Superhelden im Vordergrund. In der Geldverbrennungsszene ist die ikonische Differenz auf ähnliche Weise organisiert; hier ist es der Geldhaufen im Hintergrund, der unseren Blick auf sich zieht. Er hat selbst die Ausmaße eines Gebäudes, und wie beim Hochhaus auf dem Plakat sind es auch hier die Flammen, die unseren Blick anziehen.

Dennoch fällt, darin liegt die zweite Pointe, ein wichtiger Unterschied zwischen dem Plakatbild und der Geldverbrennungsszene ins Auge. Während die Flammen auf der Hochhausfassade zu einer klar umrissenen, streng symmetrischen Fledermausgestalt geformt waren und auch das Hochhaus selbst mit seinen geraden Kanten und rechten Winkeln einen klar strukturierten Anblick bot, erscheint der Geldhaufen eher als unförmiges und amorphes Gebilde, das aus den Begrenzungen des Bildes förmlich herausquillt. Die Geldverbrennungsszene ist in dieser Hinsicht geradezu eine Umkehrung der Hochhauszene. Auch die Farbgebung ist invertiert: Das Gelb des Feuers, das auf dem Plakatbild nur einen kleinen Farbtupfer inmitten der blauen Leitfarbe des Plakats gebildet hatte, steigt in der Geldverbrennungsszene selbst zur Leitfarbe auf. In einem ähnlichen Gegensatz stehen die Texturen der jeweils dominanten Farbflächen. Wo das dominante Blau auf dem Plakat gleichmäßig und monochrom war, erscheint das Gelb der Flammen in der Geldverbrennungsszene durch unregelmäßige schwarze Flecken durchlöchert, die der Darstellung einen Eindruck des Schmutzigen verleihen. Das wiederum passt zur allgemeinen Ästhetik des Jokers, der sich ja gerade in seiner unzivilisierten, schmutzigen Art vom kühlen und sauberen High-Tech-Helden Batman unterscheidet. Und es passt zur gedrungenen, leicht gekrümmten, beinahe anti-heroischen Körperhaltung des Jokers, die einen Kontrapunkt zum aufrecht und stramm stehenden Batman des Plakats bildet. Die beiden Szenen sind *Kontrastbilder*, an denen sich der Gegensatz zwischen den feindlichen Figuren sinnbildlich ablesen lässt.

Aber Wörter wie ›amorph‹, ›unförmig‹ und ›schmutzig‹ sind im Hinblick auf den brennenden Geldhaufen womöglich noch zu schwach formuliert. Der Geldhaufen ist nicht einfach nur ›schmutzig‹, sondern vielmehr ein geradezu fäkalies Ding: Er sieht wie *brennende Scheiße* aus. Der Joker, so scheint es, legt nicht nur Hand an den Koloss der Kultur, er degradiert ihn zugleich auf das niedrigste Objekt, das unsere Kultur überhaupt kennt, indem er das wertvolle Geld in wertlosen Kot verwandelt.<sup>42</sup> Auch auf dieser symbolischen Ebene begeht der Joker also einen radikalen Affront gegen die Kultur und ihr Heiligtum, den »Gott unter den Waren«, wie Marx (1857–1858: 148) das Geld einmal genannt hat. Dass mit dem Geld zugleich der *Unternehmer* und *Geldwäscher* verbrennt, der nach wie vor gefesselt auf der Spitze des Haufens sitzt, auch wenn er längst ins unsichtbare Off des Bildes verbannt wurde, fügt sich nahtlos in die Logik dieses Affronts.

Emotional steht der Zuschauer während der gesamten Szene auf der Seite des Jokers, mit dem er in diesem Moment vielleicht so intensiv sympathisiert wie in keinem anderen Moment des Films. Es stimmt auch und gerade für die Geldverbrennungsszene, was Daniel Kothenschulte (2008) über den Film insgesamt schreibt, dass nämlich »das Chaos in seiner Verkörperung durch Heath Ledger [den Darsteller des Jokers] immer ein Stück weit attraktiver bleibt als alle Ordnung«. Mit dieser Einschätzung steht Kothenschulte keineswegs allein; auch andere Kritiker haben den Bösewicht des Films als derart attraktiv wahrgenommen. Randolph Lewis vergleicht ihn mit dem schillernden Satan aus John Miltons *Paradise Lost* (1667):

»Just as Milton scholars have complained that the God of *Paradise Lost* was never as compelling as Milton's vision of Satan, *The Dark Knight* suffers the same fate. Grimfaced Batman is a snooze compared to the wildhaired Joker [...]. Not surprisingly, we miss the Joker when he is not onscreen: he is so terrifyingly alive, despite (because of?) his luridly theatrical violence.« (Lewis 2009)

Nicht zuletzt die Dialogzeilen der Geldverbrennungsszene stützen diese Lesart des Jokers als einer positiven Identifikationsfigur. Denn die Vernichtung des Geldes geht mit einem verbalen und moralischen Triumph des Jokers einher. »All you care about is money« (1:43), attestiert er dem Mafiosi abfällig, bevor er ihm die Zigarre – ein symbolisches Attribut der geldbesitzenden Klasse – aus dem Mund nimmt und sie in den mit

42 Vgl. in diesem Zusammenhang Freuds These von der *psychischen Äquivalenz von Geld und Kot*, die er an zahlreichen Beispielen aus Mythos, Märchen und Folklore belegt: Geld und Kot gehören zusammen und sind durch eine Assoziationskette miteinander verbunden – der Goldesel scheißt Gold, das Gold des Teufels aber verwandelt sich nach einer Weile zu Kot (vgl.

Benzin getränkten Geldhaufen wirft. »This city deserves a better class of criminal« (1:43), lautet im Kontrast zu der auf Geldvermehrung ausgerichteten Normalkriminalität der Mafia sein Programm.

Die Geldverbrennungsszene ist der moralische Sieg des Jokers, sie markiert den Augenblick seiner größten und im weiteren Verlauf des Films nie wieder erreichten Machtfülle. »This is *my* city« (1:39), proklamiert er siegestrunken vor dem brennenden Geldhaufen im Hintergrund. Woraus speist sich dieser moralische Sieg? Ein ungeschriebenes Gesetz des Hollywoodfilms – vielleicht des gesellschaftlichen Imaginären überhaupt – lautet, dass die Güte des guten Menschen sich gerade darin beweist, dass er sich für Geld nicht interessiert. Stets sind es die Bösen, die dem Geld hinterher laufen, während die Guten aus Altruismus, Liebe oder wenigstens Pflichtgefühl agieren. Wo immer sie mit Geld konfrontiert werden, besteht ihre entscheidende Prüfung darin, tugendhaft seiner Verlockung zu widerstehen. Der Joker besteht diese Prüfung, indem er sich über das Prinzip der Geldvermehrung erhebt und es lächerlich macht.

Zugleich erhebt er sich mit seiner Verachtung des Geldes über uns, die Zuschauer, die der verlockenden Aussicht auf ein Milliardenvermögen zweifellos nachgegeben hätten. Denn das ungeschriebene Hollywoodgesetz von der tugendhaften Indifferenz gegenüber dem Geld ist keine Widerspiegelung der gesellschaftlichen Wirklichkeit, sondern maximal kontrafaktisch; in Wirklichkeit interessiert sich die überwiegende Mehrheit der Gesellschaftsmitglieder geradezu obsessiv für Geld. Wir erwarten von unseren Filmhelden eine antiökonomische Tugendhaftigkeit, die wir selbst nicht zu leben imstande sind, obwohl wir sie – das zeigt die Existenz des filmischen Gesetzes zweifelsfrei an – als moralische Norm zumindest *unbewusst* durchaus anerkennen. Insofern ist der Joker – »the one man in the film that stands outside of capitalism« (Lewis 2009) – gerade in seiner radikalen Opposition gegen die kulturelle Ordnung die Wiederkehr einer gesellschaftlich ausgeschlossenen, insgeheim aber begehrten Möglichkeit.

»Perverse as he is, the Joker offers relief from our quivering life in ›Blubberland,‹ the depressingly soft and unsatisfying experience sold to us under the guise of the ›good life.‹ [...] [T]he Joker is not just a devil but also a postmodern messiah who inveighs against the discreetly authoritarian order of late consumer capitalism in which brands and regulations have eclipsed the soul. It is a world that even Batman has grown reluctant to defend; the Joker, on the other hand, offers crazed salvation in a future shorn of dull certainties.« (Ebd.)

Freud 1908a: 28). Allgemein zur *Psychoanalyse des Geldes* vgl. Bornemann (1973); zur *Psychoanalyse des Feuers* auch Bachelard (1949).



Mit seiner anarchistischen Revolte gegen die Zentralinstanzen der kapitalistischen Kultur bietet uns der Joker »relief« und »salvation« gegenüber einer durch die mechanisierten Regelkreisläufe aus Arbeit und Konsum bestimmten Welt. Er verschafft uns, so könnte man im Modell des Kulturmechanismus formulieren, Entlastung von der als ›dumpfe Sicherheit‹ empfundenen Entlastung der Kultur; er re-injiziert – wie schon Batmans ›war tools‹ – die ausgeschlossenen Möglichkeiten des Chaos und des Abenteuers in eine müde gewordene Welt. Die Resonanz, die er in seinen Zuschauern auslöst, lässt sich als Anzeichen für diese Müdigkeit interpretieren: Die Geldverbrennungsszene aktiviert und artikuliert unser tief sitzendes *Unbehagen in der Geldkultur*. Aber sie leistet noch mehr, indem sie uns eine lustvolle Antwort auf dieses Unbehagen präsentiert und die verhasste Kultur in einer nur bildmöglichen Pointe zu einem lichterloh brennenden Kothaufen degradiert – zur Freude des Zuschauers, der es blasphemisch genießt, seinen eigenen Götzen in Flammen zu sehen.

#### 4.2.4 *Brüderliche Massen: Der utopische Traumwunsch des Films*

Der Joker ist ein antigesellschaftlicher Rebell, der uns gerade durch seinen Radikalismus für sich einnimmt. Aber er ist und bleibt eine Figur des Bösen mit niederträchtigen, menschenverachtenden Zügen. Er strebt nach einer Welt, in der die Zerstörung zum allgemeinen Prinzip geworden ist; er sucht die rücksichtslose Emanzipation des Chaos und der Unvernunft, er will die allumfassend ›umgestülpte Welt‹: eine Anarchie ohne Ordnung, Herrschaft und Souveränität; eine Gesellschaft ohne Gesellschaftsvertrag und damit des Krieges aller gegen alle. Auf seine eigene, durchaus rationale, vor allem aber nihilistische Weise hängt er dem pessimistischen Menschenbild Thomas Hobbes' an, wie er im Dialog mit Batman ausführt:

»You see, their morals, their code ... it's a bad joke. Dropped at the first sign of trouble. They're only as good as the world allows them to be. I'll show you. When the chips are down these, uh, these civilized people, they'll eat each other.« (1:28)

Was der Joker mit diesem »I'll show you« ankündigt, führt im weiteren Verlauf zum dramaturgischen Höhepunkt des Films, der ›Schiffsszene‹. Um Batman von seiner Weltsicht zu überzeugen, inszeniert er im letzten Drittel des Films eine Art Wette auf die angebliche Niedertracht der Menschen – ein groß angelegtes »social experiment« (2:01), das zugleich als »battle for Gotham's soul« (2:14) fungiert und über die Zukunft des Gemeinwesens entscheiden soll. In gewissen Zügen ähnelt

dieses ›Sozialexperiment‹ dem klassischen ›Gefangenendilemma‹ (vgl. Kollock 1988), bei dem zwei Personen entscheiden müssen, ob sie sich der jeweils anderen Person gegenüber kooperativ verhalten sollen, ohne zu wissen, wie die andere sich verhält. Es weist aber auch Ähnlichkeiten zum ›Milgram-Experiment‹ (vgl. Milgram 1974) auf, in welchem die Versuchspersonen entscheiden müssen, ob sie auf Befehl einer Autorität anderen Menschen Leid zufügen oder ob sie den Befehl verweigern.

Vorbereitet und eingeleitet wird das Experiment durch eine im Fernsehen ausgestrahlte Videobotschaft des Jokers, die sich direkt an die Bevölkerung Gothams richtet (Abb. 33–34). Die Ausstrahlung ist im Schuss-Gegenschuss-Verfahren inszeniert, bei dem die Bilder aus dem Fernsehgerät mit Aufnahmen von Zuschauern in einem Pub abwechseln. So wiederholt der Film auf intradiegetischer Ebene als ›re-entry‹, was er im Wechselspiel mit dem Kinopublikum auf extradiegetischer Ebene ohnehin erzeugt: eine *städtische Sehgemeinschaft*, die sich durch das gemeinsame Sehen von Bildern zu einem Publikum zusammenschließt. Und er führt bereits in dieser Szene die Instanz der *Masse* ein, die im Fortgang der Handlungssequenz den Hauptakteur bilden wird, wenngleich sie hier noch als bloß passive Masse von Fernsehzuschauern erscheint.

Das Entführungsoffer ist der Sprecher einer Nachrichtensendung, den der Joker zwingt, einen vorbereiteten Text in die Kamera zu sprechen. Die Botschaft kündigt weitere Terroranschläge an, vor allem aber soll sie die Bevölkerung noch stärker als bisher in das »game« des Jokers hineinziehen:

»What does it take to make you people wanna join in? [...] I've gotta get you off the bench and into the game. Come nightfall, this city is mine, and anyone left here plays by my rules.« (1:53)

Diese Ankündigung verbindet sich mit der Androhung weiterer Terroranschläge und der Aufforderung, die Stadt zu verlassen:

»If you don't wanna be in the game, get out now ... But the bridge-and-tunnel crowd are sure in for a surprise.« (1:53–1:54)

Der letzte Satz dient dazu, die Bevölkerung auf einen bestimmten Fluchtweg zu lenken. Wenn Brücken und Tunnel unsicher sind, bleibt nur die Flucht über das Wasser, das den Innenbereich Gothams von den umliegenden Bezirken abtrennt. So werden Fährschiffe organisiert, um die Bevölkerung vor der drohenden Gefahr in Sicherheit zu bringen und die im Verlauf des Films verhafteten Mafia-Mitglieder dem Einflussbereich des Jokers zu entziehen. Eine erste Gruppe von etwas mehr als fünfhundert Zivilisten wird auf eine Fähre namens »Spirit« verfrachtet, eine ähnliche große Zahl an Häftlingen auf eine zweite, die »Liberty« (vgl. 2:00).

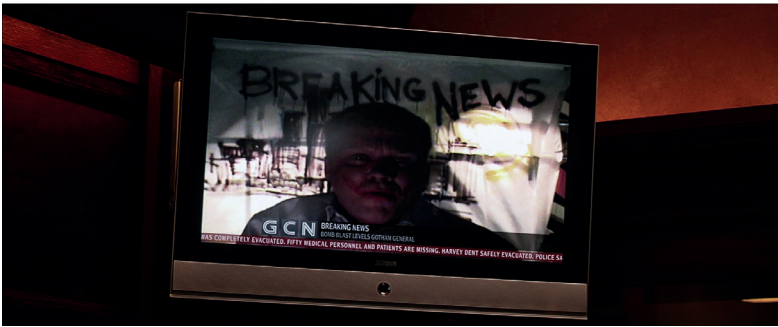


Abb. 33: Das Publikum beim Betrachten der Videobotschaft. *THE DARK KNIGHT* (2008). 1:54.

Abb. 34: Die Videobotschaft. *THE DARK KNIGHT* (2008). 1:54.

Gerade mit dem Ausweichen auf die Schiffe aber geht die Stadt dem Joker in die vorbereitete Falle seines ›Sozialexperiment‹. In den Laderäumen der beiden Schiffe sind Bomben deponiert sowie je ein elektronischer Fernzünder, mit dem die Bombe auf dem jeweils *anderen* Schiff zur Explosion gebracht werden kann. Der Joker, der das Geschehen aus einem Versteck in sicherer Distanz beobachtet, besitzt einen dritten Zünder. Die Handlungsanweisungen an die beiden ›Versuchsgruppen‹ werden durch einen über Lautsprecher gesendeten Funkspruch des Jokers übermittelt:

»Tonight, you're all gonna be a part of a social experiment. ... Through the magic of diesel fuel and ammonium nitrate, I'm ready right now to blow you all sky-high. [...] Each of you has a remote to blow up the other boat. ... At midnight, I blow you all up. If, however, one of you presses the button, I'll let that boat live. So, who's it gonna be? Harvey Dent's most-wanted scumbag collection, or the sweet and innocent civilians? You choose.« (2:01–2:02)



Abb. 35: Frau mit Kind während der Durchsage des Jokers. *THE DARK KNIGHT* (2008). 2:02.

Die Bühne ist bereitet, das Experiment in Stellung gebracht. Der Ausgang hängt vom Verhalten der auf den Schiffen gefangenen Gruppen ab, denen eine zwanzigminütige Frist gesetzt wird, bevor um Punkt Mitternacht *beide* Sprengsätze gezündet werden. Sobald eine der beiden Besatzungen – die »most-wanted scumbag collection« der Mafia oder die »sweet and innocent civilians« – der Forderung nachkäme, hätte der Joker seine Wette gewonnen. Er setzt darauf, dass eine der beiden Gruppen die jeweils andere in die Luft sprengen wird, um das eigene Überleben zu sichern. Sie hätte sich dann von einem Terroristen in einen Massenmord verstricken lassen; aus Notwehr zwar, zugleich aber aus moralischer Schwäche. Denn die moralisch richtige Handlung wäre zweifellos – so legt der Film es jedenfalls nahe –, der Forderung des Jokers sogar um den Preis des eigenen Lebens nicht nachzugeben. Dann wäre es der Joker, der den Mord begehen müsste, während die Menschen auf den Schiffen unschuldig blieben.

Von den vielen Untaten, die der Joker im Verlauf des Films begeht, wiegt diese am schwersten. War er bislang ein »sympathischer Bösewicht«, mit dessen triebhaftem Anarchismus sich der Zuschauer zumindest teilweise identifizieren konnte, so beendet die Schiffsszene diese Identifikation. Der Joker wird zur »ungenießbaren« Figur, deren Niederlage wir erwarten und erhoffen. Zu diesem Identifikationswechsel trägt nicht zuletzt die visuelle Inszenierung bei, die sich während der Schiffsszene immer wieder auf die Gesichter der Menschen konzentriert und durch Großaufnahmen eine emotionale Nähe zwischen Figuren und Zuschauer erzeugt. Die verängstigten Blicke der vom Tod bedrohten Menschen – darunter eine Mutter mit Kind (Abb. 35) – verdeutlichen nicht nur den Ernst der Lage, sondern lenken die Emotionen des Zuschauers vom Joker weg in Richtung seiner Opfer. Auf diese Weise wird zugleich der letzte große Auftritt Batmans emotional vorbereitet, dessen Suche nach dem Versteck des Jokers durch eine Parallelmontage in den Handlungsstrang auf den Schiffen eingeschoben wird.

Auf den Schiffen entbrennen hitzige Diskussionen darüber, wie mit der Forderung des Jokers umzugehen sei. Während die Führungsoffiziere auf beiden Schiffen jedwede Diskussion über ein Betätigen des Zünders zunächst verweigern, kommt es zu tumultartigen Szenen: Die versammelten Menschen fordern die Entscheidungsmacht über das weitere Vorgehen ein: »Why shouldn't we discuss it?«, fordert einer der Zivilisten, und ein anderer pflichtet ihm bei: »Let's put it to a vote!«, was die umstehenden Menschen mit einem lautstarken »Yes!« unterstützen (2:02). So einigt man sich zumindest auf dem Zivilistenschiff auf die Durchführung einer demokratischen Abstimmung, während die Gefangenen auf dem anderen Schiff durch die Androhung von Waffengewalt ruhiggestellt werden.

Die Abstimmung unter den Zivilisten erfolgt per Stimmzettel in geheimer Wahl. Das Ergebnis bestätigt zunächst das negative Menschenbild des Jokers: 396 Personen stimmen für die Sprengung des anderen Schiffs, 140 sprechen sich dagegen aus (vgl. 2:07). Dennoch wird die Bombe nicht gezündet, weil der Steuermann, der die Abstimmung organisiert, sich weigert, das Abstimmungsergebnis zu vollziehen. Anstatt den Zünder zu betätigen, hält er nachdenklich inne. »We're still here«, antwortet er in einer Großaufnahme (Abb. 36) fünf Minuten vor Ablauf der Frist auf einen drängenden Zuruf aus der Gruppe. »And that means«, so fügt er hinzu, »they haven't killed us yet either.« (2:07) In der Logik des Gefangenendilemmas gesprochen, an welches das Experiment des Jokers angelehnt ist: Der Steuermann geht das Risiko ein und vertraut – angesichts der bereits verstrichenen Zeit nicht völlig blind, aber doch ohne Garantie – auf die Kooperationsbereitschaft der anderen Gruppe. Sollte er sich mit diesem Vertrauen geirrt haben, wäre er indirekt nicht nur für seinen eigenen, sondern für den Tod von mehr als fünfhundert Menschen verantwortlich.

Wie als Bestätigung aller aufkommenden Befürchtungen spitzt sich derweil die Lage auf dem Gefangenen-Schiff zu, dem das Recht auf demokratische Abstimmung verweigert wurde. Einer der Häftlinge löst sich aus der Gruppe der Sitzenden und fordert den Kommandanten des Schiffes zur Herausgabe des Zünders auf (Abb. 37):

»You don't want to die, but you don't know how to take a life. Give it to me. These men will kill you and take it anyway. [...] Give it to me. You can tell them I took it by force. Give it to me, and I'll do what you should've did [sic!] 10 minutes ago.« (2:10–2:11)

Die massive körperliche Überlegenheit des Mannes, gepaart mit der zahlenmäßigen Übermacht der Häftlinge über die bewachenden Soldaten, verleiht seiner dreifach wiederholten Aufforderung die nötige Autorität. Dabei lässt die visuelle Inszenierung keinen Zweifel an seiner Bereitschaft, die Bombe zu zünden. Seine Darstellung weckt das ikonografische



Abb. 36: Steuermann auf dem Zivilisten-Schiff. *THE DARK KNIGHT* (2008). 2:07.

Klischee des ›Knastruders‹, auf das neben dem orangefarbenen Häftlingsanzug unter anderem die dunkle Hautfarbe, der muskulöse Körperbau, die zahlreichen Narben und Tätowierungen sowie der einschüchternde Blick hindeuten, dessen bedrohliche Wirkung durch ein leblos schielendes Auge noch zusätzlich verstärkt wird. Doch die geweckte Erwartungshaltung wird enttäuscht: Sobald ihm der Zünder überreicht wird, wirft er ihn überraschend aus dem geöffneten Fenster hinaus und verhindert damit das Zünden der Bombe.

So verlagern sich die Befürchtungen des Zuschauers wieder auf das Schiff mit den »sweet and innocent civilians«. Einer der Zivilisten, der sich besonders lautstark dafür eingesetzt hatte, das andere Schiff zu sprengen, nimmt seinerseits den Zünder an sich. Offenkundig ein gut situiertes Mitglied der Gesellschaft, wohlhabend gekleidet und mit einem Ehering am Finger, rechtfertigt er seine geplante Tat, indem er die Berufsverbrecher auf dem anderen Schiff zu weniger wertvollen Menschen degradiert:

»No one wants to get their hands dirty. Fine! I'll do it. Those men on that boat? They made their choices. They chose to murder and steal. It doesn't make any sense for us to have to die, too.« (2:10)

Doch auch dieser Inbegriff des konservativen Kleinbürgers, so unbarmherzig er argumentiert, bringt es nicht über sich, die Bombe zu detonieren; im letzten Moment lässt er von seinem Vorhaben ab.

Der Dialog liefert keine Erklärung für den unerwarteten Meinungsumschwung, aber eine Großaufnahme des Gesichts (Abb. 38–40) deutet den inneren Denkprozess immerhin vage an. Im ersten Bild ist sein Blick nach unten auf den Zünder in seiner Hand gerichtet, den er betätigen will (Abb. 38); dann hält er inne, wendet den Blick ins Off des Bildes und wird nachdenklich (Abb. 39); im letzten Bild kehrt sich der Blick nach innen; die Augenbrauen schieben sich sorgenvoll zusammen,





Abb. 37: Häftling auf dem Gefangenen-Schiff. *THE DARK KNIGHT* (2008). 2:10.

die Nasenflügel spannen sich, er presst die Lippen aufeinander (Abb. 40). Wortlos gibt er uns zu verstehen: »Ich kann es nicht tun.«

So unzugänglich uns das genaue Innenleben aller drei Akteure letztendlich auch sein mag, so zweifelsfrei steht doch fest, dass es nicht rationale Abwägung und egoistische Nutzenmaximierung im Sinne der Rational-Choice-Theorie waren, die sie angetrieben haben.<sup>43</sup> Jeder von ihnen hätte aus egoistischer (bzw. gruppenegoistischer) Sicht rationaler gehandelt, wäre er das Risiko nicht eingegangen und hätte stattdessen den Zünder betätigt; der Joker hatte ja ausdrücklich angekündigt, beide Schiffe in die Luft zu jagen, falls bis Ablauf der Frist keine Entscheidung gefallen sein sollte.

Sich töten lassen, anstatt selbst zu töten: In allen drei Fällen scheint es eine moralische Hemmung, eine elementare Empfindung von richtig und falsch gewesen zu sein, die den Ausschlag gab. Der Nahblick auf die Gesichter ist ein Blick auf die tief verwurzelte Moralität und Sozialität des Menschen. Gerade in ihrer wortlosen Direktheit sind diese Großaufnahmen der lebendige, anschauliche Beweis dafür, dass der Joker seine Wette verloren hat. Die moralische Zwickmühle, die er mit seinem Sozialexperiment konstruiert hat, ist nicht aufgegangen. Keiner der Menschen auf den Schiffen hat Schuld auf sich geladen, Gotham hat seine große Prüfung bestanden. Entsprechend fasst Batman den Ausgang der Wette gegenüber dem Joker zusammen:

»What were you trying to prove? That deep down, everyone's as ugly as you? You're alone. [...] This city just showed you that it's full of people ready to believe in good.« (2:12–2:14)

- 43 Zum ökonomisch geprägten Modell menschlichen Handelns als konsequent auf Nutzenmaximierung ausgerichtete »rationale Wahl« vgl. Becker (1976); zum damit verwandten Bild des Menschen als »Homo Oeconomicus« auch Kirchgässner (1991).

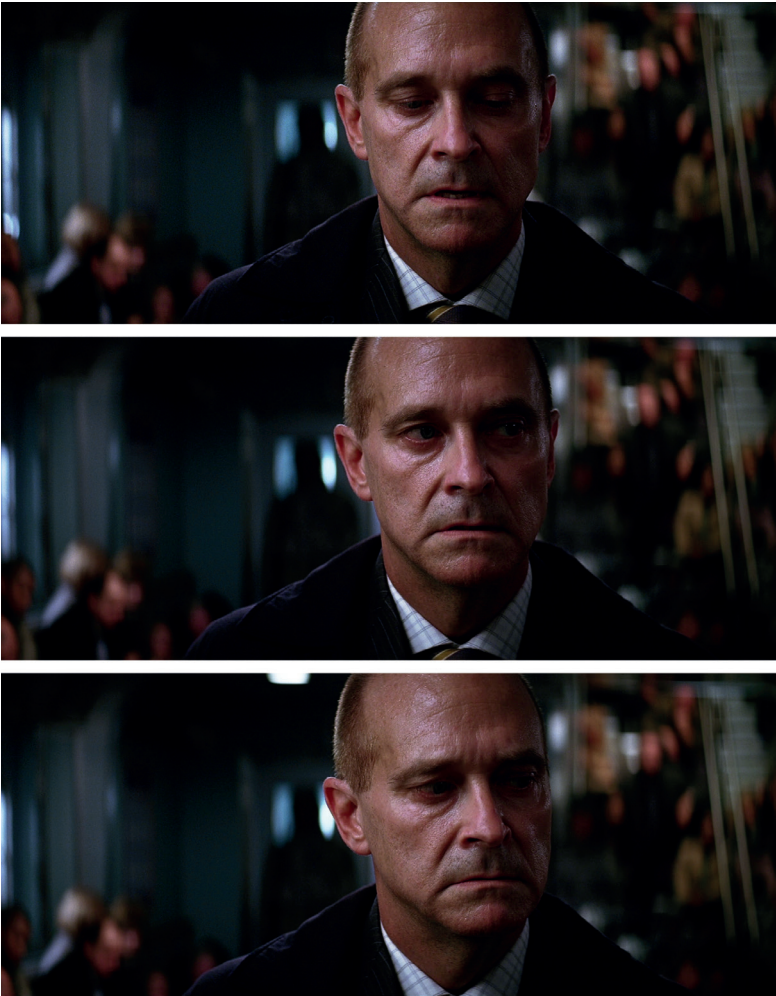


Abb. 38–40: Mann auf dem Zivilisten-Schiff. *THE DARK KNIGHT* (2008). 2:12.

So liegt in der Schiffsszene eine tief humanistische, wenn nicht utopische Dimension: Die Menschen sind einander keine Wölfe. Sie fechten den Krieg aller gegen alle auch dann nicht aus, wenn keine äußeren Umstände sie daran hindern oder wenn die Umstände sie gar dazu drängen. Die Schiffsszene ist der moralische Triumph der Menschen über die Amoralität, die der Joker ihnen im Dialog mit Batman unterstellt hatte.

Die Bedeutung dieser Schlüsselszene tritt noch klarer hervor, wenn man sich verdeutlicht, wie stark sie vom Bild abweicht, das der

Hollywoodfilm normalerweise von solchen Situationen zeichnen würde. Die Schiffsszene ist eine *Massenszene*; ihre Akteure sind zu Hunderten auf engstem Raum versammelt. Im Verlauf der Filmhandlung kommen noch einige andere Massenszenen zur Darstellung: ein entfesselter, mordlüsterner Lynchmob im Rahmen einer früheren, kleineren Wette des Jokers, bei der ein Anwalt getötet werden sollte; die ruhige, passive Sehgemeinschaft im Pub bei der Ausstrahlung der Videobotschaft; die aufmüpfige Protestmasse auf den Schiffen, die ihr demokratisches Mitspracherecht einfordert und durch kollektive Akklamation bekräftigt; sowie zuletzt die ruhig sitzende Wartemasse, die sich in ihr Schicksal fügt wie nach der Niederschlagung der Tumulte auf dem Mafia-Schiff bzw. die bürgerliche Abstimmungsmasse, die sich den Prozeduren der demokratischen Auszählung unterwirft, auf dem Zivilisten-Schiff.

In keiner dieser Szenen – außer beim Public Viewing im Pub – handelt es sich jedoch um eine anonyme Masse, in der sich die einzelnen Mitglieder vollkommen verlieren. Jedesmal löst sich eine individuelle Person aus der Menge heraus, um dem Handlungsverlauf einen entscheidenden Dreh zu geben. Nachdem der Lynchmob auf den Straßen erfolglos bleibt, wird ein einzelner Autofahrer gezeigt, der den Mord an dem Anwalt ausführen will und nur im letzten Moment gestoppt werden kann; und auch auf den beiden Schiffen sind es Einzelpersonen, die sich durch ihr individuelles Handeln exponieren und eine Entscheidung treffen, wo die Masse als ganze nicht zu entscheiden imstande ist wie auf dem Mafia-Schiff oder wo sie sich *falsch* entscheidet wie bei der Abstimmung auf dem Zivilisten-Schiff.

Auf den ersten Blick könnte man darum meinen, es sei die klassische Dialektik von Masse und Individuum, die hier in Szene gesetzt wird – der vernünftige Einzelne als Gegensatz zur irrationalen Masse. Aber keine der Massendarstellungen des Films, noch nicht einmal die des Lynchmobs, baut tatsächlich auf diesem Gegensatz auf. Der Zivilist auf dem Schiff, der den Zünder betätigen will, ist selbst ein Teil der Masse und kehrt am Ende wieder in sie zurück; der dunkelhäutige Häftling unterscheidet sich in nichts von seinen Kollegen außer darin, dass er sich von seinem Platz erhebt, während die anderen sitzenbleiben; dasselbe gilt für den zum Mord bereiten Autofahrer, der als Einzelner exakt dieselbe unmoralische Handlung ausführen will wie die Masse als Lynchmob. In jeder dieser Szenen sind die Einzelnen die exemplarischen Stellvertreter einer Masse, der sie selbst angehören. Sie sind nicht singuläre Einzelne wie Batman, der Joker oder Harvey Dent, sondern stehen *pars pro toto* für die Gesamtheit der Bevölkerung – von den einfachen Bürgern bis hin zu den Kriminellen auf dem Mafia-Schiff. Masse und Individuum bilden keinen Gegensatz, sondern handeln vollkommen kongruent. Das zeigt sich besonders deutlich auf dem Zivilisten-Schiff, wo keine der übrigen Personen für den zögernden Mann einspringt, um die Tat an seiner Stelle

umzusetzen. Das Hervortreten der Individuen aus der Masse ist kein Zeichen für eine Differenz, sondern die Form, in der die Masse handelnd in Erscheinung tritt.

Die Schiffsszene inszeniert die Teilhabe des Einzelnen an der Masse nicht als irrationale Verführung, sondern stellt die Masse als moralfähig dar. Darin weichen die Bilder des Films grundlegend vom gängigen Hollywood-Klischee ab. Wo Massen im Mainstream-Kino für gewöhnlich als irrational entfesselte Gewaltmasse gezeigt werden oder als unmündige Verführungsmasse, die sich von zwielichtigen Führern lenken lässt, bietet die Schiffsszene in *THE DARK KNIGHT* das seltene Bild einer sittlichen, vernünftigen und *brüderlichen Masse*. Damit bricht der Film nicht nur mit dem gängigen Menschenbild des Unterhaltungskinos, sondern auch und vor allem mit dem Selbstbild der bürgerlichen Gesellschaft, von dem das Hollywood-Klischee nur eine von vielen Ausdrucksformen darstellt. So bemerkt Christian Borch in seiner Studie zum Bild der Massen im bürgerlichen Denken:

»From its very inception, the notion of crowds has referred to the dark side of modern society: to something which is intrinsic to the edifice of this social order, and which is associated with all sorts of negative features – and therefore looked upon with terror. Of course, there are notable exceptions of this image, but it is remarkable how seldom crowds are conceived as a *solution* to the challenges of modern society rather than as the embodiment of its immanent dangers.«  
(Borch 2012: 15)

Seit dem Sturm auf die Bastille in der Französischen Revolution, durch die sie zum ersten Mal in ihrer spezifisch modernen Gestalt die Bühne der Geschichte betraten, erscheinen die Massen in den Beschreibungen ihrer Kritiker als wütender, entfesselter Mob. Sie sind beherrscht von archaischen Leidenschaften, unfähig zu rationalen Urteilen, ergehen sich in gewalttätigen Orgien oder ergießen sich bestenfalls in einer Art von blindem Menschenstrom durch die Straßen der Städte. Gustave Le Bons *Psychologie der Massen* (1895), die sie als instinktgetriebene Herde mit verminderter Intelligenz porträtiert, ist nur die bekannteste, aber bei weitem nicht die einzige dieser bürgerlichen, letztlich von der politischen *Angst* vor den Massen geleiteten Beschreibungen.<sup>44</sup>

Der Film hingegen zeichnet ein anderes Bild der Massen. An die Stelle des pessimistischen ›Standardbildes‹ setzt er die Vision einer von sich aus zur Sittlichkeit fähigen Masse, der eben jene Vernunft zukommt, die

44 Für eine umfassende *Diskurs- und Imaginationsgeschichte der Menschenmenge* von 1765 bis 1930 vgl. Gamper (2007); daneben Moscovici (1981), Genett (1999), Sloterdijk (2000), Borch (2012) und Jonsson (2013). Auch Freud hatte in *Massenpsychologie und Ich-Analyse* (1921) seinen Anteil

ihr normalerweise abgesprochen wird. Der Film betont die Bedeutung dieser Vision noch eigens, wenn er die Schiffsszene in den Worten des Jokers zum ›battle for Gotham's soul‹ und damit zum handlungsentscheidenden Wendepunkt des Films erhebt. In dieser ›Schlacht um die Seele Gothams‹ sind es tatsächlich die Massen, die dem Joker die entscheidende Niederlage zufügen, indem sie die Ausführung seines unmoralischen Befehls verweigern. Völlig entgegen ihrer üblichen Darstellung, wie Borch sie beschrieben hatte, fungieren die Massen in der Schiffsszene nicht als Problem, sondern vielmehr als *Lösung* des Problems. Sie sind die emanzipatorische, humanistische Antwort auf die Krise einer auseinanderfallenden, von Anomie, chaotischer Gewalt und Terror bedrohten Gesellschaft.

Dem filmischen Stilmittel der Großaufnahme kommt in diesem Bild der imaginären Lösung eine Schlüsselrolle zu. Die Großaufnahmen der menschlichen Antlitze mit ihrer Evokation innerer Gedankenprozesse wahren und bekräftigen die Individualität der Einzelnen; kein Mensch gleicht hier dem anderen. Die Massen weigern sich gewissermaßen, zur irrationalen, anonymen Masse der bürgerlichen Massenpsychologie zu werden. So erweisen sie sich sogar der demokratisch organisierten, durch formale Prozeduren strukturierten Masse überlegen, wie das moralische Scheitern der Abstimmung unter den Zivilisten zeigt. Die Menschen auf den Schiffen benötigen keine Führer und keine Organisation, ja sie benötigen noch nicht einmal die politische Institution der Demokratie. Auch in diesem Sinne handelt THE DARK KNIGHT also vom Topos der Anarchie – diesmal jedoch nicht als drohender Verfall des Gemeinwesens oder als sinnlose Zerstörung, sondern als utopische Hoffnung auf eine brüderliche, solidarische Gesellschaft, die auch jenseits politischer Repräsentation und ohne Regierungsgewalt zu sittlichem Handeln fähig ist, ohne katastrophisch auseinanderzufallen.

Natürlich spinnt der Film diese utopische Dimension nicht zum Bild einer anderen Gesellschaft aus. Dennoch aber formuliert er einige mehr oder weniger unmissverständliche Anspielungen auf die politische Aufladung der Schiffsszene. Noch nicht völlig eindeutig, aber logisch gut begründbar ist beispielsweise eine metaphorische Lesart der Schiffsfahrt als Metapher eines utopischen Aufbruchs. Schließlich ist jede Schiffsfahrt bereits per definitionem ein Aufbruch zu anderen Ufern (vgl. Abb. 41), ein Übergang von einer zurückgelassenen Gegenwart des Hier und Jetzt in die Zukunft des Anderswo. Ikonografisch – also im Sinne einer Verknüpfung des Bildes mit kulturell überlieferten Texten – lässt sich außerdem eine Verbindung zur biblischen Arche Noah herstellen, auf der die Lebewesen der Erde aus dem Elend einer untergehenden, in Gewalt und

zum herrschenden Diskurs über die Massen beige-steuert. Ich komme auf diesen zentralen Themenkomplex im Fazit noch einmal zurück.



Abb. 41: Die beiden Fährschiffe »Spirit« und »Liberty«. *THE DARK KNIGHT* (2008). 1:59.

Niedertracht versunkenen Welt hinaus in eine neue, hellere Zukunft befördert werden.<sup>45</sup> Die Schiffsszene übernimmt aus der überlieferten Vorstellung dabei vor allem die Imagination einer *Neugründung des Gemeinwesens*. Diese kommt im biblischen Text darin zum Ausdruck, dass Gott nach dem Ende der Sintflut den Überlebenden die zukünftigen Regeln des neuen Gemeinwesens diktiert und einen Bund »auf alle kommenden Generationen« ausspricht:

»Seid fruchtbar, vermehrt euch und bevölkert die Erde! [...] Wenn aber euer Blut vergossen wird, fordere ich Rechenschaft, und zwar für das Blut eines jeden von euch. [...] Wer Menschenblut vergießt, dessen Blut wird durch Menschen vergossen. [...] Hiermit schließe ich meinen Bund mit euch und mit euren Nachkommen [...]: Nie wieder sollen alle Wesen aus Fleisch vom Wasser der Flut ausgerottet werden; nie wieder soll eine Flut kommen und die Erde verderben. Und Gott sprach: Das ist das Zeichen des Bundes, den ich stifte zwischen mir und euch und den lebendigen Wesen bei euch für alle kommenden Generationen« (Gen 9,1–9,13).

- 45 Für diese Deutung sprechen die auffälligen Parallelen zwischen der biblischen Ausgangssituation und der Situation im Film: »Die Erde aber war in Gottes Augen verdorben, sie war voller Gewalttat.« (Gen. 6,11) Dass im biblischen Text nur von *einer* Arche die Rede ist, während im Film *zwei* Schiffe in See stechen, widerspricht dieser Verbindung nur vordergründig; tatsächlich findet sich ja gerade die Doppelung bereits im ursprünglichen Text, der davon berichtet, dass auf der Arche, die Noah und seine Angehörigen vor der Sintflut retten soll, von jeder Tierart zwei Exemplare, ein männliches und ein weibliches, mitgenommen werden (vgl. Gen. 6,19–6,20). Die Schiffsszene verteilt also lediglich auf zwei Schiffe, was in der Bibel auf einem Schiff Platz findet, aber auch dort schon zweigeteilt war.



Vollends unmissverständlich zeigt sich die politische Dimension der Schiffsszene zuletzt an den Namen der beiden Fährschiffe, »Spirit« und »Liberty«. Denn der »spirit of liberty« ist ein im Imaginären der US-amerikanischen Gesellschaft tief verwurzelter politischer Signifikant, mit dem Hoffnungen auf eine bessere, moralisch fundierte Gesellschaft verbunden sind. Die Formulierung wurde geprägt durch eine öffentliche Rede des Judge Learned Hand, einem in den USA einflussreichen Richter und Rechtsphilosophen des 20. Jahrhunderts (vgl. die Biografie von Gunther 1994), am 21. Mai 1944 im New Yorker Central Park. Sie wurde ihrerseits vor einer Versammlungsmasse von rund eineinhalb Millionen Menschen gehalten und zählt zu den kanonischen Texten der US-amerikanischen Geschichte. Über den »spirit of liberty« heißt es dort:

»The spirit of liberty is [...] the spirit of Him who, near two thousand years ago, taught mankind that lesson it has never learned, but has never quite forgotten – that there may be a kingdom where the least shall be heard and considered side-by-side with the greatest. And now in that spirit, that spirit of an America which has never been, and which may never be [...]; in that spirit of liberty and of America so prosperous, and safe, and contented, we shall have failed to grasp its meaning, and shall have been truant to its promise, except as we strive to make it a signal, a beacon, a standard to which the best hopes of mankind will ever turn« (Judge Learned Hand, zit. n. Ryan/Schlup 2006: 549).

Der ›Geist der Freiheit‹ ist der ›Geist eines Amerikas, das noch nie war und vielleicht niemals sein wird‹. Seine Erfüllung ist im strengen Sinne des Wortes utopisch, sofern er auf eine noch nicht verwirklichte, vielleicht niemals wirkliche Zukunft verweist. Gleichzeitig leuchtet der »spirit«, der Geist dieser Zukunft, als regulative Idee schon jetzt in die Gegenwart hinein und gibt ihr moralische Orientierung als »standard to which the best hopes of mankind will ever turn«. Die Schiffsszene, so lässt sich aus dieser Anspielung auf den »spirit of liberty« schlussfolgern, versteht sich offenbar als ein solches Hineinleuchten der Utopie in die Wirklichkeit; als ›Vor-Schein‹, wie Ernst Bloch es genannt hatte (vgl. 3.3.2), im Medium der künstlerischen Fiktion. Auch in diesem Sinne handelt sie von einem Sozialexperiment.

Das Gelingen dieses utopischen Experiments, darin liegt die entscheidende Pointe, wird nicht durch die eigentlichen Helden und Führerfiguren des Batmans-Universums eingelöst, sondern durch die alltäglichen, ganz normalen Menschen. Gerade die Intimität erzeugenden Großaufnahmen der Gesichter betonen die Normalität der Figuren, die eben nicht außergewöhnlich sind, sondern tatsächlich nur ›Masse‹ im Sinne von ›einfacher Bevölkerung‹:

»The timely rub is that none of our protagonists – not Batman, not Dent and not virtuous policeman Jim Gordon [...] – can leverage his public image into the utopia they all seek. Each one suffers more than a little for his dreams. Instead, the film movingly illustrates that only Gotham can save Gotham – that, as Patti Smith once observed, ›People Have the Power.« (S. Schneider 2008)

Die Bevölkerung, so könnte man auch sagen, hat sich in der Schiffsszene *selbst gerettet* – ohne fremde Hilfe durch einen maskierten Superhelden, der über den Ausnahmezustand gebieten müsste.

In dieser Selbstrettung der Massen liegt vielleicht die größte Besonderheit von *THE DARK KNIGHT*, die ihn vom Gros der Unterhaltungskultur, aber auch von allen anderen Batman-Erzählungen abhebt. Erstmals wird hier die politische Macht erfolgreich auf die Massen übertragen, wird ihnen die Wahl über die moralische Verfassung des Gemeinwesens überlassen. »You choose«, verspricht der Joker den Gefangenen auf den Schiffen. Und tatsächlich spielt der Joker eine Schlüsselrolle in diesem Akt der Emanzipation, der nur durch sein Sozialexperiment ermöglicht, ja überhaupt erst erforderlich wird. Damit die Brüderlichkeit der Massen aufscheinen kann, braucht es zuerst den Zusammenbruch jener Institutionen, die den Mangel an Brüderlichkeit normalerweise kompensieren. Erst die radikale Zertrümmerung aller institutionellen Haltepunkte, erst der absolute Ernstfall der Entscheidung im Moment des Tötens oder Nicht-Tötens, setzt die sittlichen Regungen frei. Einem teuflischen Versucher gleich wird der Joker somit zur Bewährungsprobe derer, die er zu verführen sucht. Die Zerstörungen, mit denen er die ersten zwei Drittel des Films zubringt, sind insofern schöpferische Zerstörungen. Sie machen Platz für Neues, indem sie Lücken ins Bollwerk der alten Ordnung reißen, die dann von den Massen neu ausgefüllt werden – wenn auch gänzlich anders, als es sich der Joker mit seinem pessimistischen Menschenbild zuvor ausgemalt hatte.

In Tim Burtons *BATMAN* wurde dasselbe Thema noch wesentlich konventioneller und in geradezu entgegengesetzter Weise verhandelt. Dort hatte der Joker eine ganz ähnliche Wette auf die Niedertracht der Menschen abgeschlossen, sie damals aber noch gewonnen. Der Film von 1989 inszeniert eine »stumpfe Masse, die nicht in der Lage ist, sich ein eigenes Urteil über die Geschehnisse zu bilden« (Hennig 2010: 59), und sich von »Egoismus« und »Geldgier« (ebd.) antreiben lässt. Die Menschen in *THE DARK KNIGHT* hingegen, und zwar die »guten« wie die »schlechten«, verkörpern an sich selbst den »spirit of liberty«, nach welchem ihre Schiffe benannt sind, auf denen sie vor der Sintflut des Terrors fliehen. So sind die beiden Schiffe nicht nur Symbole einer erfüllten Utopie, sondern auch Symbole in jenem tiefen Sinne, den Freud diesem Begriff in seiner Analyse der Traumarbeit und der »Rücksicht auf Darstellbarkeit« beigelegt

hatte (vgl. 3.1.2). Sie sind bildliche Darstellungen, in denen etwas so Unanschauliches wie der ›spirit of liberty‹ und damit die imaginäre Bedeutung eines Signifikanten wie ›Brüderlichkeit‹ konkret und anschaulich erfahrbar wird. Zugleich, und auch das macht sie zu Symbolen im Sinne Freuds, knüpfen sie an bildgeschichtlich tief verwurzelte Bedeutungsgehalte wie die biblische Arche an, in deren Bild die Menschheit bereits vor rund 3000 Jahren ein Sinnbild für den Wunsch nach einem kollektiven Neubeginn gefunden hat.

#### 4.2.5 Erlösung und Himmelfahrt: *Der religiöse Traumwunsch des Films*

*Warum die Welt Superman nicht braucht*, hat Martin Hennig (2010) seine filmwissenschaftliche Studie zum Superheldengenre mit einem Zitat aus *SUPERMAN RETURNS* (USA/Australien 2006, Regie: Bryan Singer) überschrieben. Auch Batman wird von ihr nicht gebraucht, zumindest nicht nach der Schiffsszene aus *THE DARK KNIGHT*. Die Menschen auf den Schiffen haben ihre Rettung selbst übernommen. Andererseits jedoch, und dieses entscheidende Detail wurde in keiner Deutung des Films bislang berücksichtigt, belässt es der Film nicht bei diesem für das Superheldengenre allzu untypischen Ausgang. Ein überflüssig gewordener Superheld nämlich, der an der Lösung des zentralen Konflikts nicht einmal beteiligt war, würde die Genrekonvention verletzen und den Film dessen berauben, was ihn als Teil des Batman-Universums allererst auszeichnet: dass Batman es ist, der die Welt rettet, und dass nur er es ist, der sie retten kann. Der Film hätte sich selbst dekonstruiert, dadurch aber die Erwartungen der Zuschauer enttäuscht, denen ein Superheldenspektakel versprochen wurde, das am Ende auch geliefert werden muss.

Zum Glück für alle Beteiligten hat der Joker noch einen letzten Trumpf im Ärmel. Zum Auftakt seines ›Sozial-experiments‹ während der Schiffsszene hatte er gefordert, dass eines der beiden Schiffe das andere in die Luft sprengen müsse; andernfalls würde er beide Schiffe explodieren lassen. Als die erwartete Explosion um Mitternacht dann ausbleibt, will der enttäuschte Versuchsleiter folgerichtig selbst zur Tat schreiten und seinen eigenen Zünder betätigen. Einzig Batman kann ihn in letzter Sekunde davon abhalten. Er überwältigt den Joker im Kampf von Mann gegen Mann, tötet ihn jedoch nicht, sondern überlässt ihn kopfüber an einem Seil baumelnd der Polizei – wohl wissend, dass keine Gefängnis-mauer der Welt, sondern nur der Tod den genialen Schurken jemals aufhalten könnte. So bleibt der Konflikt auch über das Ende des Films hinaus offen. »You and I are destined to do this forever« (2:14), fasst der Joker die Situation treffend zusammen.

»You and I«, das heißt aber auch: Das Spiel wird zwischen den beiden ›Superfiguren‹ des Films ausgemacht. Alle anderen Akteure spielen keine Rolle mehr oder werden zu Nebenakteuren degradiert. Das gilt insbesondere für die Bevölkerung, die aus dem Finale des Films regelrecht verbannt wird. Kaum dass die Massen den Schauplatz betreten und sich so glänzend auf ihm bewährt haben, sind sie schon wieder von der Bühne gestoßen. Der utopisch-egalitäre Gehalt der Schiffsszene wird zugunsten einer Re-Personalisierung des Konflikts rückgängig gemacht, die kollektive Selbstrettung der Massen in den althergebrachten Kampf zwischen dem singulären Superhelden und seinem singulären Widersacher zurückverwandelt. Freiwillig oder unfreiwillig steckt darin eine weitere politische Metapher: Die selbst errungene Autonomie der Massen wird erneut an politische Repräsentanten delegiert. Denn sowohl Batman als auch der Joker sind Stellvertreter der Massen und verkörpern jeweils eine unterschiedliche Seite derer, die sie repräsentieren. So steht Batman trotz aller Ambivalenz für ihre gute, gesellschaftliche und auf das Gemeinwohl gerichtete, der Joker hingegen für ihre böse, antigesellschaftliche und destruktive Seite. Mit der Schiffsszene siegt die gute über die böse Gesellschaft, das solidarische Gemeinwesen über das Chaos. Aber sie siegt am Ende nicht für sich selbst, sondern *für Batman*, ihren politischen Repräsentanten, der an ihrer Stelle den Kampf entscheiden muss. Erst Batman kann den Sieg der Massen endgültig vollenden – nachdem er ihn zu seinem eigenen Sieg gemacht hat und ihn in seine persönliche Fehde mit dem Joker übersetzt hat. Er vereinnahmt den Triumph der Massen, indem er ihn zu einer bloßen Etappe seines eigenen Heldenkampfes degradiert.

Auch damit freilich endet der Film nicht. Kurz vor Ende des Films betritt noch einmal Harvey ›Two-Face‹ Dent die Bühne – jener ehemalige Hoffnungsträger der Stadt und ihr ›weißer Ritter‹, der nach dem traumatischen Verlust seiner Geliebten auf die Seite des Jokers gewechselt war und in einem nihilistischen Rachefeldzug mehrere, zum Teil unschuldige, Menschen ermordet hatte. Er ist so etwas wie der gefallene Engel des Films: ein ehemaliger Heiliger, der sich unter dem Einfluss äußerer Umstände, aber auch aus moralischer Schwäche, vom Bösen verführen lässt. Hätte der Joker seine Wette an ihm anstatt an den Massen festgemacht, so hätte er sie gewonnen, denn Dent verhält sich tatsächlich so, wie es der Joker vorausgesagt hat; er hält der moralischen Herausforderung nicht stand. So zeigt ihn das Ende des Films im Begriff, die Familie des Polizisten James Gordon zu ermorden, um sich an ihm für den Verlust seiner Geliebten zu rächen, den Gordon – schuldlos, wohlgemerkt – nicht verhindern konnte. Einzig durch die Intervention Batmans kann Dent gestoppt werden und stirbt durch einen Sturz.

Im anschließenden Gespräch einigen Batman und Gordon sich darauf, die Verbrechen des ehemaligen Staatsanwalts vor der Öffentlichkeit zu

verheimlichen. Der Hoffnungsträger soll Hoffnungsträger bleiben, auch und gerade über den Tod hinaus als Symbol der Tugendhaftigkeit und Standfestigkeit dienen. An seiner Stelle nimmt Batman die Morde Dents auf sich. Bemerkenswert ist, wie der Dialog diesen unerwarteten Gang der Handlung begründet – nämlich mit der Behauptung einer moralischen Schwäche der Massen. So rät Gordon gegenüber Batman:

»Harvey's prosecution, everything he fought for, everything Rachel died for ... undone. Whatever chance Gotham had of fixing itself ... whatever chance you gave us of fixing our city ... dies with Harvey's reputation. [...] People will lose all hope.« (2:21)

Die Bevölkerung, so Gordon, darf die Wahrheit über Dent nicht erfahren, sonst verliere sie endgültig den Glauben an das Gute und damit die eigene Bereitschaft zum Gutsein. Als Antwort auf diese Argumentation schlägt Batman vor, die Verbrechen Dents auf sich zu nehmen und die Öffentlichkeit über den tatsächlichen Hergang der Dinge zu belügen. »I killed those people« (2:22), legt er Gordon die künftige offizielle Version der Erzählung in den Mund. »Because sometimes the truth isn't good enough« (2:22), wie er zur Begründung ausführt.

Eine Gedenkveranstaltung zu Ehren Harvey Dents (Abb. 42) zeigt daraufhin die bildmächtige, beinahe personenkartartige Inszenierung dessen, was ›besser‹ als die Wahrheit sein soll, nachdem diese »not good enough« sei. Gordon spricht einen Nachruf auf den Weißen Ritter, der im Kampf gegen das Böse heldenhaft sein Leben gelassen habe und der Bevölkerung Gothams als moralisches Vorbild für die Zukunft voranleuchte. Im Hintergrund des Rednerpults füllt eine überlebensgroße, eingerahmte Erinnerungsfotografie des vermeintlichen Helden die Lücke aus, die der Tote hinterlassen hat, ergänzt um eine zweite, identische, aber kleinere Fotografie rechts neben dem Pult. Die Verdoppelung des Porträts unterstreicht den personenkartartigen Charakter, vor allem aber die Funktion des Bildlichen in dieser Inszenierung. Die visuelle Präsenz des charismatischen Staatsanwalts soll einer unwahren Erzählung die nötige Glaubwürdigkeit vermitteln, indem sie die sprachliche Information durch bildliche Evidenz verstärkt und untermauert. Gleichzeitig lässt sich die Redundanzgeste der Bildverdoppelung als Anzeichen dafür interpretieren, wie gering Gordon die Überzeugungskraft seiner Lüge einzuschätzen scheint: Die visuelle Verdoppelung wirkt wie eine verzweigte Bekräftigung.

Die nächsten Einstellungen zeigen, auf wessen Kosten der Personenkult geht. Die Stadt wendet sich von Batman ab, der fortan als Mörder gesucht und verfolgt wird. Batman muss vor der Polizei fliehen, die ihn mit kläffenden Spürhunden jagt wie einen gewöhnlichen Verbrecher. Auf diese Weise wird er schließlich doch noch zu jenem Aussätzigen, als



Abb. 42: Pressekonferenz zum Tod von Harvey Dent. *THE DARK KNIGHT* (2008). 2:22.

welchen ihn der Joker in der Verhörszene beschrieben hatte. »Because he's not a hero« (2:24), kommentiert Gordons Stimme die Erniedrigung des Superhelden – geradezu kontrafaktisch – aus dem Off. Denn zumindest in den Augen des Zuschauers wird Batman durch eben diese Erniedrigung und Demütigung erst eigentlich zum Helden erhöht und beweist gerade im freiwilligen Reputationsverzicht seine moralische Größe. Batman hat sich geopfert für das Wohl der Stadt, er ist zum Märtyrer geworden, der durch sein Martyrium die Menschen von ihrer vermeintlichen Schwäche erlöst. So wird er zu einer messianischen Figur, deren »sacrifice« (1:12) an das Opfer erinnert, das der gekreuzigte Jesus Christus für die Menschen erbringt.<sup>46</sup>

Batmans Selbstopfer gibt der Handlung des Films eine komplett neue Wendung. Die Utopie der sich selbst rettenden Masse wird eingetauscht gegen das Bild einer erlösungsbedürftigen Masse, die betrogen und manipuliert werden muss. Dabei hatte sich eben diese Masse nur wenige Augenblicke zuvor noch als Ansammlung solidarischer, vernünftiger und moralisch stabiler Menschen erwiesen. Der Film *leugnet* den Triumph der Massen geradezu, wenn er Gordon wider alle Evidenz behaupten lässt: »The Joker won.« (2:21) Das letzte Bild, in dem die Massen erscheinen oder vielmehr nicht mehr erscheinen, sondern nur noch impliziert sind, ist das Bild der Besucher auf der

46 Zum Motiv der »Opferbereitschaft« als Thema des Films – auch die Menschen auf dem Schiff sind ja bereit, sich für ihre Werte zu opfern und den eigenen Tod in Kauf zu nehmen – siehe Hennig (2010: 106, 108), zu Batmans »supreme act of self-sacrifice« auch Kerstein (2008: 143); allgemein zur religiösen Aufladung von Superhelden vgl. Hennig (2010: 5, 98 f.).



Gedenkveranstaltung: Am Ende hat der Film sie doch wieder in jene passiven Zuschauer zurückverwandelt, die sie vor dem Ereignis der Schiffsszene waren.

So wirft die letzte Wendung des Films die Frage nach der inneren Plausibilität der Handlung auf. Muss Batman wirklich zum Messias werden, wo doch der Joker bereits aus dem Verkehr gezogen und die akute Bedrohung der Gesellschaft längst abgewendet ist? Müssen die Massen wirklich belogen werden, kann ihnen die Wahrheit nicht zugemutet werden? Ist die politische Neubegründung des Gemeinwesens auf den Schiffen so unbedeutend, dass sie durch die Verbrechen Dents hinfällig wird? Im Grunde spricht nichts Zwingendes für diesen bemerkenswert pessimistischen Ausgang des Films. Ohne nachvollziehbaren Grund verweigert der Film die narrative Konsequenz dessen, was er in der Schiffsszene selbst angelegt hatte.

Eben an den ›schwachen Stellen‹ und Widersprüchen aber, so hatten wir bei Freud gelernt (vgl. 3.1.2), pflegt sich der Einfluss der Traumarbeit zu verraten. Unmotivierte Brüche müssen nicht, können aber ein Indiz für Entstellungen und damit für Verdrängungen sein. Schon darum lohnt es sich, den finalen Bruch im Narrativ von *THE DARK KNIGHT* besonders aufmerksam zu analysieren – nicht nur im Hinblick auf seinen narrativen Inhalt, sondern auch im Hinblick auf seine visuelle Form, an der sich exemplarisch studieren lässt, wie *filmische Traumarbeit* funktioniert. Dabei zeigt sich nämlich, wie der Film die von Freud beschriebenen Mechanismen der Traumarbeit nicht einfach nur übernimmt, sondern wie er auch einen ganz eigenen Mechanismus entwickelt, um die aufgestiegenen Inhalte wieder ins Unbewusste zu drücken – nämlich durch die Errichtung von ablenkenden *Gegenbildern*.

Das erste Bild, das diese Ablenkung vollführt, ist die Degradierung und Selbstopferung Batmans. Die visuelle Erniedrigung des Superhelden, von Hunden durch enge Gassen gehetzt, versetzt den Zuschauer augenblicklich in eine neue, *andere Szene* mit eigenen Gesetzen und Handlungslogiken. Nicht mehr die Frage der Souveränität, die politischen Implikationen der Schiffsszene oder auch nur der philosophische Aufeinanderprall der beiden Antagonisten stehen ›vor Augen‹, sondern die viel einfacher gestrickte Frage, ob der Sympathieträger Batman seinen Verfolgern unversehrt entwischen kann. Die Energien des Zuschauers werden in ein neues Spannungsgefüge umgelenkt, das die bisherigen Themen des Films in den Hintergrund drängt. Man könnte dies den ›Gegenbildmechanismus‹ der filmischen Traumarbeit nennen: Unliebsame Bilder werden aus dem Bewusstsein gedrängt, indem man ihnen *andere Bilder* entgegensetzt.<sup>47</sup>

47 Am ehesten ließe sich dieser ›Gegenbildmechanismus‹ mit Freuds Begriff der »Deckerinnerungen« in Verbindung bringen, den er gebraucht, um das

Auch ein Ende mit Batman auf der Flucht aber ließe den Zuschauer unbefriedigt zurück. Die dauerhafte Erniedrigung des Superhelden widerspräche ein weiteres Mal den Genrekonventionen und damit den Erwartungen des Zuschauers, der zudem der Möglichkeit beraubt würde, sich dank der Identifikation mit dem Superhelden auf der Siegerseite des Films zu fühlen. Batman darf nicht untergehen, sondern muss selbst im Martyrium noch den Triumph davontragen. So bleibt Batman bei seiner Flucht siegreich, indem er gerade rechtzeitig sein ›Batpod‹ – ein blitzschnelles Motorrad – erreicht, mit dem er sich mühelos von seinen Verfolgern absetzt.

Die Schlusseinstellung des Films (Abb. 43) zeigt Batman, wie er nicht nur seinen Verfolgern, sondern auch der Kamera enteilt, die ihm auf seiner Fahrt nachfolgt. In einem unterirdischen Tunnel fährt er auf eine hell strahlende Lichtquelle zu, deren intradiegetischer Ursprung unklar bleibt, und verschmilzt im Arrangement der Szene mit der rätselhaften Quelle des Lichts, das seinen Kopf überstrahlt. Zusätzlich zu dieser Verschmelzung produziert die Brechung des Lichts ein religiöses Symbol: Batman wird von einer Gloriele umgeben, also einem den gesamten Körper umschließenden Heiligenschein.

Die Symbolik des Heiligenscheins ist ebenso tief im kollektiven Bildgedächtnis der Gesellschaft verankert wie die Symbolik der Verschmelzung von Figur und Licht, ja überhaupt die Symbolik des Lichtscheins. Der durchschnittliche Zuschauer mag sich beim Betrachten der Szene an die populäre Vorstellung vom ›Licht am Ende des Tunnels‹ erinnern, wie es im Zusammenhang mit Nahtoderfahrungen beschrieben wird; der philosophisch Gebildete könnte an die christliche Lichtmetaphysik des Mittelalters denken, in der Gott als ›erleuchtender‹ Lichtschein vorgestellt wird (vgl. Dettloff 1986); der Kunsthistoriker schließlich wird an die religiösen Darstellungen der Auferstehung Christi zurückdenken, in denen der Messias von gleißendem Licht umgeben ist (Abb. 44–45). In allen drei Fällen steht das Licht für die Präsenz einer transzendenten, göttlichen Instanz.

Die religiöse Bedeutung der Szene wird durch die übrigen Gestaltungselemente des Bildes bestätigt, die sich nahtlos in das Deutungsschema einfügen. Die vertikale Differenz etwa, die der aufsteigende Neigungswinkel der Fahrbahn etabliert, macht aus der Flucht Batmans eine Fahrt nach oben – in religiösen Termini gesprochen: eine *Himmelfahrt*, eine

›Verdecken‹ einer psychisch bedeutsamen (verdrängten) Erinnerung durch eine unbedeutsame Erinnerung zu bezeichnen (vgl. Freud 1899). Anders als dort handelt es sich beim Gegenbildmechanismus jedoch nicht um eine *Verschiebung*, bei der eine assoziative Verknüpfung zur ursprünglichen Erinnerung gewahrt bleibt (vgl. ebd.: 536), sondern um die Einführung eines komplett neuen, inhaltlich unverbundenen Bildes.



Abb. 43: *Das letzte Frame des Films. THE DARK KNIGHT (2008). 2:24.*

Auffahrt in das erlösende Himmelreich. Dass er sich, anders als in den traditionellen Darstellungen, vom Betrachter abwendet und ihm den Rücken zukehrt, verstärkt diese Bedeutung sogar. Batman lässt das Elend der Welt hinter sich, indem er eine andere, höhere Welt betritt.

In einer nur bildmöglichen Wendung fügt das Filmbild dem religiösen Motiv noch eine weitere Bedeutungsdimension hinzu. Batmans Fluchtweg führt durch einen Tunnel, also ein System, das sich von einem offenen Straßennetz darin unterscheidet, dass es nur einen einzigen Weg erlaubt. Die visuelle Gestaltung betont gerade diese Eindimensionalität des Weges. Die Fahrbahn wird durch elektrische Lampen beleuchtet, die Batman wie an Orientierungspunkten entlang durch den Tunnel führen und ihn auf geradem Wege zum Ziel dirigieren. Die Auffahrt ins Heil, so legt es das Bild der Tunnelfahrt nahe, ist alternativlos, der Heilsweg vorbestimmt. Längst ist Batman nicht mehr nur auf der Flucht vor der Polizei, die er bereits abgeschüttelt hat; er bewegt sich vorwärts, einer höheren Bestimmung entgegen. »Because that's what needs to happen« (2:22), bringt er selbst seine Schicksalsergebenheit auf den Punkt.

Der vorgezeichnete Schicksalsweg macht Batman einerseits unfrei, er hebt ihn andererseits aber über die profane Welt. In Anbetracht der Tatsache, dass die Analogie zwischen Batman und Jesus Christus durch das Motiv des erlösenden Opfers sowie durch die symbolische Bedeutung des Heiligenscheins längst etabliert wurde, dürfte die Schlussfolgerung, dass Batman in dieser Szene geradewegs zum Sohn Gottes wird, der sich auf ähnliche Weise in sein Schicksal der Kreuzigung fügen musste, durchaus nicht gewagt sein. Das Finale ist nicht weniger als eine *Apotheose*, eine Gottwerdung des Helden – was wiederum völlig im Einklang mit



Abb. 44, links: Matthias Grünewald: Auferstehung Christi. Flügel des Isenheim Altars (Ausschnitt). Zwischen 1512 und 1516. Colmar, Musée Unterlinden. Abb. 45, rechts: Marco Pino: Auferstehung Christi. Um 1555. Öl auf Leinwand. 131 × 97 cm. Galleria Borghese, Rom.

der klassischen Struktur des Heldenmythos steht, an dessen narrativer Struktur auch die Superheldenerzählungen partizipieren.<sup>48</sup>

So ersetzt das Finale die politisch-emanzipatorische Stoßrichtung der Schiffsszene durch einen religiösen Fatalismus, der sich bereits auf der visuellen Ebene als alternativlos präsentiert. Die Menschen auf dem Schiff hatten eine alles entscheidende Wahl, in der sie sich aus freien Stücken für das Gute entschieden haben. Batman dagegen, so scheint es, hat keine Wahl, sondern ist dem Schicksal unterworfen. Mehr noch: Gerade sein vermeintliches Schicksal beraubt auch die Einwohner Gothams ihrer gerade erst errungenen Freiheit. Batman nimmt ihnen die Entscheidung ab; als selbsternannter Repräsentant der Gesellschaft

48 Vgl. zu dieser transkulturell verbreiteten, vielleicht sogar universalen Struktur des ›monomythischen‹ Heldenschemas die umfassenden Analysen in Joseph Campbells *Der Heros in tausend Gestalten* (1949), die ihrerseits einen beträchtlichen Einfluss auf das Hollywoodkino ausübten (am bekanntesten auf den Regisseur George Lucas, vgl. Larsen/Larsen 1991: 540–543). Zum analogen Schema im Märchen vgl. Propp (1928), zur allgemeinen ›erzählökonomischen‹ Funktion solcher Erzählschemata auch Koschorke (2012: 27–71). Einen Überblick über die Bildtradition der Apotheose im Kontext der ›politischen Ikonografie‹ bietet Matsche (2011).

entscheidet er an ihrer Stelle. Wenn schon der finale Kampf gegen den Joker einer Überführung der Massen in ein Schema personaler Stellvertretung gleichkam, so wird die Personalisierung durch die Apotheose Batmans erst recht auf die Spitze getrieben. Am Ende bleibt nur noch eine einzige Subjektfigur übrig, von der alles abhängt und die alles repräsentiert.

#### 4.3 Wunsch und Wirklichkeit: Warum träumt wer wovon?

Die Einzelbildanalysen haben eine Reihe von verschiedenen Wunschangeboten zu Tage gefördert, die THE DARK KNIGHT seinen Zuschauern als Einladung zum gemeinsamen Tagtraum unterbreitet: soldatisch-autoritäre, anarchisch-destruktive, aber auch utopisch-emanzipatorische und schließlich sogar religiös-messianische Bedeutungsgehalte. Sie sind objektiv in den Bildern enthalten, vom Künstler bzw. dem Künstlerkollektiv, das an der Entstehung des Films mitgewirkt hat, sichtbar in diese eingeschrieben, sei es gewollt oder ungewollt. Mindestens genauso objektiv ist aber auch der gesellschaftliche Erfolg dieser Bilder in einer globalen Sehgemeinschaft, die diese Wunschangebote bereitwillig, ja enthusiastisch angenommen hat. Um sie, die versammelte Sehgemeinschaft, geht es im Folgenden. Wir abstrahieren von den gewonnenen Einsichten der Einzelbildanalysen, um über sie hinweg zum Publikum selbst durchzudringen. Denn die Bilder verraten uns nicht nur etwas über sich selbst, sondern auch über die Zuschauer, die sich von ihnen verzaubern und verführen haben lassen. THE DARK KNIGHT hat auf die Gesellschaft gewirkt; die Gesellschaft hat ihn aber auch auf sich wirken lassen wie nur wenige der zahllosen Filme, die jedes Jahr in die Kinos kommen. Dafür muss es Gründe geben, die sich ihrerseits aus den Bildern wenn schon nicht direkt, so doch indirekt ablesen lassen.

Einer dieser Gründe ist die Mimesis der Bilder, also ihr Wirklichkeitsbezug. Nur dann, wenn sie uns etwas über unsere eigene Lebenswirklichkeit zu sagen haben, wenn sie Antworten auf *unsere* Probleme sind, vermögen uns die Bilder in Resonanz zu versetzen. Auf welches Problem, so lautet demnach die Frage, antworten die Bilder des Films? Welche unerledigten gesellschaftlichen Erfahrungen kommen in ihnen zum Ausdruck, werden bearbeitet und umgearbeitet? Oder anders gefragt: Warum träumt wer wovon? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir die Bilder des Films in jenem Spannungsfeld zwischen Phantasie und Wirklichkeit verorten, innerhalb dessen sich der gesellschaftliche Bildgebrauch, ja der Bildgebrauch überhaupt,

vollzieht. Wir müssen die Bilder auf ihre mimetischen Anteile hin befragen, aber auch auf jene ›Freiheit des Bildens‹ hin, mit der sie sich nicht auf eine bloße Wiederholung der Wirklichkeit beschränken, sondern ihr eine *andere Szene* gegenüberstellen im Dienste des Wunsches und der Phantasie.

Den offenkundigsten Wirklichkeitsbezug in *THE DARK KNIGHT* stellen die zahlreichen Anspielungen auf die Terroranschläge vom 11. September 2001 dar, die insbesondere am Filmplakat, aber auch am Film selbst, rekonstruiert wurden. Als mimetisches Erinnerungsbild reflektiert der Film die kollektive Erschütterung der Anschläge und wiederholt sie im Sinne eines ›traumatischen Traums‹ (vgl. 3.1.3). Dem Mechanismus des Fort-Da-Spiels folgend, re-inszeniert er die zunächst passiv erlittene Zerstörung in eigener Regie und macht so den Träumenden zum aktiven ›Herren der Situation‹. So wird der Zuschauer beispielsweise in der Eingangssequenz des Films mittels Kameraführung selbst zum Terroristen, der in ein Hochhaus fliegt; er wirft, in der Logik des Fort-Da-Spiels gesprochen, selber die Holzspule von sich, anstatt geworfen zu werden. Darüber hinaus vollzieht der Film aber auch eine inhaltliche Umkehrung der Situation im Sinne von Freuds Wunscherfüllungsthese. Sowohl durch die Selbstrettung der Massen als auch durch Batmans finalen Rettungsakt werden die terroristischen Kräfte besiegt; das reale Trauma wird in einen imaginären Triumph verwandelt.<sup>49</sup> Unschwer ist in dieser Umkehrungsphantasie das Muster der gesellschaftlichen Wunscherfüllung zu erkennen, das Lévi-Strauss am Beispiel der Caduveo-Kunst als ›imaginäre Lösung‹ beschrieben hatte (vgl. 3.3.2): Im Medium ihrer Bilder imaginiert sich eine verunsicherte Gesellschaft die phantastische Bewältigung ihrer realen Probleme und Sorgen.

Der durch diesen Befund eröffnete Horizont erweitert sich, wenn wir den Blick darauf lenken, dass nicht erst *THE DARK KNIGHT* nach diesem Muster der imaginären Lösung funktioniert. Im Gegenteil bildet die Wunscherfüllungsfunktion des Superhelden von Anfang an den narrativen Kern der Batman-Erzählungen. In immer neuen Konstellationen handeln sie davon, wie der Superheld eine aus den Fugen geratene Gesellschaft rettet. Schon in seinem Geburtsjahr 1939 war Batman die imaginäre Antwort auf eine reale Krise. Unübersehbar war die fiktive Stadt Gotham ein mehr oder weniger direktes Abbild der US-amerikanischen Wirklichkeit mit ihren von organisiertem Verbrechen und Bandenkriegen beherrschten, durch Chaos und Anomie geprägten Metropolen. Und

49 Im Sinne dieser Umkehrung trägt *THE DARK KNIGHT* in gewisser Weise die Züge eines »Therapiefilmes«, wie Marcel Hartwig (2011: 129) solche filmischen Antworten auf kollektive Traumata einmal genannt hat. Vgl. dazu am Beispiel zweier anderer filmischer Reaktionen auf die Terroranschläge vom 11. September 2001 auch die Ausführungen bei Žižek (2008).



auch die Weltpolitik erschien heillos aus den Fugen, wie Dietmar Dath bemerkt:

»Ganze Völker wurden unter Verweis auf grellste und aberwitzigste Mythologien von Leuten beherrscht, die auch zehnjährige Comic-Leser ohne Mühen als Verbrecher erkennen konnten. Nicht nur die Gangsterwelt, auch die Weltbühne war 1939 großes Theater.« (Dath 2005: 4)

Von Anfang an waren Superhelden wie Batman oder Superman Angebote an das Publikum, sich aus einer als problematisch und krisenhaft erlebten Wirklichkeit in eine andere, alternative, imaginäre Welt entführen zu lassen, in der die Verbrecher bestraft, die Bösen besiegt und die Guten belohnt werden. Dass die Superheldencomics im Allgemeinen und Batman im Besonderen gerade in der Kriegszeit bis 1945 einen enormen Popularitätsschub erfuhren, nach Kriegsende jedoch zumindest zeitweise an Popularität einbüßten, passt nahtlos in diesen Zusammenhang:

»Comic books surged in popularity during the war years. [...] The DC superheroes reflected the nationalism and war-fervor of those times. But with the end of the conflict, their popularity dwindled.«<sup>50</sup> (Parsons 1991: 69)

Im Vergleich zu den traditionellen Batman-Erzählungen übernimmt der Dunkle Ritter seine Rolle in *THE DARK KNIGHT* jedoch nicht völlig ungebrochen. Gegenüber dem Superheldennarrativ der 1930er und 40er Jahre wirkt der Batman des Jahres 2008 politisch geschwächt. Auch in *THE DARK KNIGHT* ist er zwar noch der unumschränkte Herrscher über Gotham; seine ›war tools‹ sind schlagkräftiger denn je. Doch der Film hinterfragt und problematisiert die Selbstermächtigung des Superhelden zum parastaatlichen Souverän zugleich, wenn er Batman beispielsweise mit Julius Caesar vergleicht (vgl. 0:20). Sogar Batman selbst will in diesem Film eigentlich kein Superheld mehr sein, sondern träumt davon, seine Verantwortung für das Gemeinwesen an den rechtsstaatlich legitimierten Staatsanwalt Harvey Dent abzugeben.

Gerade an dieser veränderten politischen Stellung des Superhelden zeigt sich der historische Wirklichkeitsbezug. In der politischen Selbstproblematisierung wird die überlieferte Batman-Figur an eine veränderte gesellschaftliche Situation angepasst und in den Dienst der Gegenwart gestellt. So setzt der Film nicht nur Erinnerungen an die Terrorangriffe

50 Vgl. ähnlich auch Knigge (1996: 130): »Der Zweite Weltkrieg hatte zu einem Boom der Superhelden geführt, und mit seinem Ende verschwanden auch die kostümierten Kämpfer.«

des 11. September frei, sondern auch eine Reflexion ihrer innenpolitischen Folgen. Einige Rezensenten haben in Batman mit seinen hochentwickelten Kriegswaffen sogar eine direkte Anspielung auf den damaligen US-Präsidenten George W. Bush erblickt, der sich für seinen ›war on terror‹ massiver Kritik ausgesetzt sah.<sup>51</sup> Auch der Batman in *THE DARK KNIGHT* muss sich für den Einsatz seiner Sonar-Überwachungsanlage kritischen Rückfragen aussetzen, die ihn an die Illegalität und Illegitimität seines Handelns mahnen (vgl. 1:55–1:56). So wurde der Film mit gutem Recht als politische Kritik am ›war on terror‹ gelesen.<sup>52</sup>

Aufschlussreicher noch als diese weit verbreitete Deutung ist allerdings die Tatsache, dass derselbe Film zumindest von einigen Zuschauern auch in der völlig entgegengesetzten Richtung interpretiert werden konnte: nicht als Kritik, sondern als Affirmation des ›war on terror‹. Andrew Klavan etwa beschreibt die Handlung des Films als »paean of praise to the fortitude and moral courage that has been shown by George W. Bush« (Klavan 2008), das heißt als *Loblied auf die Regierung*. Und auch für diese Deutung lassen sich plausible Argumente anführen, bleibt doch der George W. Bush des Films am Ende trotz allem der moralische Sieger. Aus eigenen Stücken wechselt Batman von der allerhöchsten auf die allerunterste Position im Gemeinwesen, wenn er sich zum Sündenbock macht und die Verbrechen Harvey Dents auf sich nimmt, obwohl er selbst ganz unschuldig an ihnen ist. Anstatt seine Souveränität zu missbrauchen, gibt er seine Macht bereitwillig wieder ab. Würde man Batmans Handeln auf Bushs echte Politik übertragen, so lautete die Botschaft: ›Lasst ihn nur machen, der Mann weiß was er tut; er weiß es sogar besser als wir, darum können wir ihm blind vertrauen und selbst den Gesetzesübertritt noch verzeihen.‹

Beide Lesarten, so unvereinbar sie sind, haben also ihre objektive Berechtigung – und verraten uns darum umso mehr über die subjektiven Anteile an diesen Deutungen, also über die ›Eigenfrequenz‹ der jeweiligen Rezipienten im Resonanzgeschehen. So zeigt der Widerstreit der Deutungen, wie sehr die gesellschaftliche Resonanzwirkung der Bilder niemals vom objektiven Bildmaterial alleine ausgeht, sondern aus dem *Zusammentreffen* von Objekt und Subjekt resultiert (vgl. 1.3.1, 3.2.1). Einerseits sind es die objektiven Inhalte des Films, die Anhaltspunkte für *beide* Lesarten

51 Zur Identifizierung Batmans mit George W. Bush vgl. Klavan (2008), Toh (2010: 132) und Brooker (2012: 201). Zur Kritik an der Antiterrorgesetzgebung seit 2001 vgl. Chang (2002); für eine rechtssoziologische Reflexion vgl. Opitz (2012, insb. 229–384).

52 Zu dieser Lesart des Films als Kritik am ›war on terror‹ vgl. zum Beispiel S. Schneider (2008), Toh (2010) und Hennig (2010: 136); auch Kothenschulte (2008) bezeichnet den Film als »Parabel« über den »Sicherheitswahn einer vom Terror bedrohten Gesellschaft«.

liefern, andererseits ist es der jeweilige Betrachter, der sich seinen eigenen Bedürfnissen gemäß auf die eine *oder* die andere Lesart einschwingt.<sup>53</sup>

Vielleicht beruht der Erfolg des Films zu einem nicht unwesentlichen Teil auf eben dieser Bedeutungs Offenheit. Denn sie erlaubt nicht nur verschiedenen Gruppen mit unterschiedlichen Wünschen den Eintritt in dieselbe Sehgemeinschaft, sondern verstärkt auch die individuellen Genussmöglichkeiten des Einzelnen. So kann sich beispielsweise ein politisch links orientierter, regierungskritischer Zuschauer vom schlechten Gewissen über seinen Genuss an der autoritären Bilderwelt des Films ›freisprechen‹, solange er den Film als Kritik dessen interpretiert, was er sieht.<sup>54</sup> Die Verhüllung des Unbewussten vollzieht sich in diesem Fall auf der Subjektseite anstatt auf der Objektseite der Bilder, obgleich sie wiederum nicht ohne die objektive Unbestimmtheit der Bilder denkbar wäre.

In einen ähnlichen ›Entlastungs genuss‹ kommt ein konservativer Zuschauer, der sich von seiner anarchischen Gewaltlust freisprechen muss, die er in Gestalt des Jokers befriedigt. So ist der Joker einerseits ein ›Agent des Chaos‹, der anstelle des Zuschauers ausagiert, was dieser sich unbewusst wünscht: die radikale Zerstörung der Kultur und ihrer Zwänge. Andererseits wird auch hier ein Mechanismus der Distanzierung eingebaut, um die Wiederkehr dieser verdrängten Wünsche mitgenießbar zu machen. Als Antagonist nämlich ist der Joker keine Identifikationsfigur wie der gute Held Batman, mit dem der Zuschauer bewusst mitfiebert. Der Zuschauer *will nicht*, dass der Joker gewinnt, vielmehr wünscht er sich seine Niederlage; dafür sorgt schon die Dramaturgie des Films. Indem er die Gewalt des Jokers offiziell ablehnt, muss er sich seiner Sympathien für den Joker nicht explizit bewusst werden; das Unbewusste darf unbewusst bleiben.

Freud würde diesen Vorgang im Zuschauer vermutlich als *Verleugnung* bzw. als *Verneinung* beschreiben (vgl. Freud 1925). Unser bewusstes Ich verleugnet und negiert die psychische Verbindung mit dem Joker; wir erleben die Wünsche, die er uns erfüllt, als etwas, mit dem wir scheinbar nichts zu tun haben. Womöglich liegt auch darin eine Funktion seines fremdartigen Erscheinungsbildes mit der Schminke im vernarbten

53 Am zutreffendsten dürfte vor diesem Hintergrund die Lesart Benjamin Kersteins (2008) sein, wonach *THE DARK KNIGHT* eine *ambivalente*, letztlich also unentschiedene Position zum ›war on terror‹ einnimmt.

54 Ich habe diesen Entlastungsmechanismus am Beispiel des Spielfilms *THE MATRIX* (USA 1999, Regie: Andy & Larry Wachowski) an anderer Stelle als ›Subversionsfiktion‹ (Strehle 2014: 201) zu beschreiben versucht: als »hochwirksame Mischung aus Identifizierung und Verleugnung« (ebd.: 202), die uns zum Genuss auch noch die subversive Kritik an diesem Genuss mitliefert. Vgl. dazu aus psychoanalytischer Sicht auch meine Andeutungen zur filmischen Funktion des »externalisierten Über-Ichs« (Strehle 2011b: 63) in Alfred Hitchcocks *ROPE* (USA 1948).

Gesicht und den grünen Haaren auf dem Kopf. Sie exotisiert den Joker, entrückt ihn aus der Welt des Zuschauers, macht ihn zum Freak, wie er im Film so oft genannt wird, und verleugnet auf diese Weise unseren eigenen ›Freak-Anteil‹, den wir in der Figur allenfalls unbewusst noch wiedererkennen. Die Darstellung des Jokers entspricht insofern exakt jenem Beziehungs- bzw. Verbindungsabbruch zwischen dem Bild und seiner Bedeutung – das heißt hier: zwischen dem Joker und seinem Zuschauer –, in welchem Freud die Grundbewegung der Traumarbeit ausgemacht hatte (vgl. 3.1.2).

In der Bilderwelt des Unbewussten aber gibt es keine Verneinung und keine Verleugnung, ganz so wie es im Bild keine Verneinung und keine Verleugnung gibt: *Was wir sehen, ist da*. Die Verleugnung des Gesehenen durch das Subjekt verändert nicht dessen Erlebnisqualität; die Negation bleibt äußerlich wie ein negatives Vorzeichen, das dem Negierten vorangestellt wird, ohne es zum Verschwinden zu bringen. Und doch kommt auf dieses Vorzeichen zumindest für die Verdrängung alles an. Eben weil wir uns nicht bewusst mit dem Joker identifizieren, können wir seine Verbrechen so ungestraft genießen. Der Bösewicht nimmt unseren Wunsch für uns auf sich und befreit uns von ihm. Im Grunde ist es nicht Batman, sondern der Joker, der sich für die Massen opfert.

Spätestens an dieser Stelle offenbart sich der tiefere psychoanalytische Kern der Analogie von Bild und Traum. Im Bild sehen wir, was wir sonst nur träumen; und im Sehen träumen wir unsere eigenen Phantasien. Entscheidend ist aber auch die mediale Differenz von Bild und Traum: Wir träumen unsere Phantasien, *als ob sie nicht unsere eigenen wären*, weil wir sie als fremdes Bild erleben, mit dem wir uns nicht identifizieren müssen. Diese Verleugnung der eigenen Phantasie wird dadurch begünstigt, dass wir die Phantasie nicht selbst produzieren, wie es der Wolfsmann einst noch tun musste (vgl. 3.1.3), sondern sie nur passiv wiedererkennen im gebrauchsfertig gelieferten Konsumangebot. Wir erleben den Traum als Traum eines Anderen, nämlich des Künstlers, der uns den Traumvorgang abnimmt. Die Externalisierung der eigenen Phantasie in der Figur des Jokers ist insofern nur eine Art zusätzlicher Wiederholung dieser allgemeinen Grundbewegung des Bilderkonsums: Der innere Wunsch wird auf etwas Äußeres, Ich-Fremdes abgewälzt, dadurch aber zugleich um seinen anstößigen Sinngehalt gebracht – um die Wahrheit nämlich, dass es unser *eigener* Wunsch ist, den wir da sehen und genießen.

Etwas anders liegt der Fall bei der Schiffsszene. Bei den Wunschangeboten der autoritären Krisenlösung durch Batman und der Zerstörung der Kultur durch den Joker handelt es sich um negative, aggressive, ›gefährliche‹ Wünsche; kein Wunder, dass sie verdrängt werden müssen. Der positive Wunsch, den uns die Schiffsszene anbietet, scheint demgegenüber ganz ungefährlich zu sein. Darum wird hier auch nichts externalisiert, zumindest nicht im moralischen Sinne: Wir distanzieren uns nicht

von den Massen auf dem Schiff, am allerwenigsten von den Zivilisten. Die gesamte Anlage des Sozialexperiments, aber auch die formale Inszenierung mit ihren Nahaufnahmen der Menschen und ihrer bildlichen Affektwirkung, ist auf ungebrochene Identifikation angelegt. *Wir* sind die Massen auf dem Schiff. Sie repräsentieren uns alle, die einfachen Menschen im Kinosaal oder zuhause. Und tatsächlich zeigen sie uns so, wie wir uns selbst gerne sehen möchten: friedlich, sittlich, brüderlich.

Warum aber musste die Schiffsszene dann derart stark verdrängt werden, dass die nachträgliche Entstellung durch Errichtung filmischer Gebilde sogar als narrative Inkonsistenz sichtbar werden konnte? Nirgendwo sonst im Film wird dem eigentlichen Traumgedanken mehr Gewalt angetan, nirgendwo sonst knirscht es derart stark im Gebälk der filmischen Konstruktion. Warum ist es gerade die Utopie der Massen, an der die filmische Traumarbeit scheitert und sich in Widersprüche verstrickt? Was offenbart sich in diesem *Widerstreit der Bilder* zwischen Schiffsszene und Finale? Auch in diesem Fall handelt es sich um einen Konflikt zwischen Verdrängung und Wiederkehr des Verdrängten; aber das Unbewusste, das hier wiederkehrt und verdrängt wird, ist nicht jenes Unbewusste, an das Freud zuerst denkt, wenn er das Unbewusste als Reservoir des ›Es‹, der archaischen Leidenschaften und wilden Triebe beschreibt. Was die filmische Traumarbeit verdrängt, ist eher das Bloch'sche Unbewusste – nicht etwa eine ›böse‹, sondern eine ›gute‹, genauer: eine utopische Seite unserer selbst.

Das Utopische an ihr – und das heißt, ihr Charakter als ›Noch-nicht-Seiendes‹ – ist zweifacher Art: einerseits als radikale Abweichung vom etablierten Bilderkanon des Hollywoodkinos, andererseits und grundlegender aber als Abweichung von der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Nicht nur demontiert die Schiffsszene das filminterne Superheldennarrativ, wenn sie die Massen als *Lösung* zeigt, wo sie sonst nur als *Problem* auftauchen; auch die politische Wirklichkeit außerhalb des Films wird durch die Schiffsszene in Frage gestellt. Das Bild der brüderlichen Massen widerspricht der bürgerlichen Vorstellung von Staatlichkeit und Regierung. Die Massen auf den Schiffen müssen nicht nur nicht überwacht und kontrolliert werden, sie müssen auch nicht regiert werden. Sie bleiben moralisch integer auch ohne die Zwangsapparaturen des Staates und der souveränen Gewalt.

Im Bild der brüderlichen Massen träumt die Gesellschaft von sich selbst demnach als einer *anderen Gesellschaft*. Wenn sie mit diesem Wunschangebot in Resonanz gerät, so ›denkt‹ sie einen utopischen Traumgedanken: Die Gesellschaft könnte auch ganz anders funktionieren; gebaut nicht auf der Angst vor dem Souverän, der uns vor dem Krieg aller gegen alle retten muss, sondern auf der Brüderlichkeit aller gegenüber allen, die uns auch ohne Staatsgewalt zusammenzuhalten vermag. Im Modell des Kulturmechanismus (vgl. 2.1.2) gesprochen, wird der

dysfunktionalen ›autoritären‹ Problemlösung von oben eine alternative Vision der gesellschaftlichen Krisenlösung von unten entgegengestellt.

Um zu verstehen, was der Resonanzerfolg dieses Wunschangebots über die Gesellschaft verrät, die mit ihm in Resonanz getreten ist, müssen wir uns noch einmal Freuds Theorie des Traums und der Phantasie vergegenwärtigen, wonach der Mensch träumen muss, was er nicht besitzt, was ihm fehlt, woran es ihm mangelt. Im Aufsatz »Der Dichter und das Phantasieren« bringt Freud diese Auffassung besonders pointiert zum Ausdruck:

»Man darf sagen, der Glückliche phantasiert nie, nur der Unbefriedigte. Unbefriedigte Wünsche sind die Triebkräfte der Phantasien, und jede einzelne Phantasie ist eine Wunscherfüllung, eine Korrektur der unbefriedigenden Wirklichkeit.« (Freud 1908b: 173 f.)

Die Phantasie ist eine »Korrektur der unbefriedigenden Wirklichkeit«, und auch *THE DARK KNIGHT* ist eine solche Korrektur der Wirklichkeit – an der sich etwas über das Korrigierte ablesen lässt. Die Resonanzpunkte des Films sind die Problemstellen unserer eigenen Wirklichkeit: Der Traum der Brüderlichkeit wird von einer Gesellschaft geträumt, der es an Brüderlichkeit und Gemeinschaftlichkeit gerade mangelt; die Zerstörung der Ordnung von einer Kultur, die unter ihrer erstarrten Ordnung leidet; die Verbrennung des Geldes von einem Publikum, das die Zwänge des Kapitalismus tagtäglich am eigenen Leib erfährt; die autoritäre Krisenlösung und die religiöse Erlösung von einem Gemeinwesen, das sich nach starken Führern und erlösenden Heilsfiguren zwar sehnt, sie aber nicht besitzt.

Die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts, so zeigt sich an ihren Träumen vielleicht mehr noch als an allem anderen, ist trotz ihres materiellen Überflusses eine Gesellschaft des Mangels. Weder genießt sie die brüderliche Wärme eines solidarischen Gemeinwesens noch die repressive Sicherheit einer autoritären Herrschaft; weder lebt sie die anarchische Lust an Chaos und Gewalt aus, noch findet sie religiöse Erlösung in einem rettenden Opfer, das alle Schuld auf sich nimmt und so das Gemeinwesen ›kittet‹. Gerade ihr liberaler Individualismus, das bürgerliche Ideal des einerseits radikal egoistischen, andererseits zivilisierten und friedlichen Bürgers, hält sie in einer Art ›unglücklichen Mitte‹ zwischen diesen verschiedenen Möglichkeiten gefangen.<sup>55</sup> Unsere Gesellschaft ist *blockiert*, sie findet keine Auswege aus ihrer Misere; ihr Kulturmechanismus hat sich ›verhakt‹ und läuft heiß. *THE DARK KNIGHT*

55 Vgl. zu diesem Gedanken auch die Deutung der Figur des Jokers als ›Symptom‹ eines entfremdeten Individualismus bei Bordoloi (2012: 92): »The psychopathic villain The Joker appears to be a symptom of the urban malaise afflicting alienated/fractured individuals.«



ist das Produkt dieser Erhitzung: Sein Resonanzerfolg drückt aus, was unsere Gesellschaft im Innern umtreibt und als ungelöstes Problem beschäftigt. Die Krise Gothams, auf die der Film mit seinen so verschiedenen Wunschangeboten antwortet, ist unsere eigene Krise, und nur darum ergreift sie uns so.

So erweisen sich die Bilder als *Seismogramme der Gesellschaft* – als höchst sensible Anzeiger für die untergründigen Erschütterungen und krisenhaften Verunsicherungen des Gemeinwesens. Und sie verraten uns zugleich etwas über den spezifischen Charakter dieser Krise. Was uns THE DARK KNIGHT vor Augen stellt, ist eine anomische Gesellschaft, der es an sozialem Zusammenhalt fehlt; eine lose Assoziation von isolierten Einzelnen mit egoistischen Interessen, die kein zusammenhängendes Ganzes bilden. Er zeichnet das Bild einer verstreuten Masse, die allenfalls noch als passive Sehgemeinschaft zusammenkommt wie beim Betrachten der Videobotschaften des Jokers. Auch in diesem Sinne sind die Massen im Film, die in der Schiffsszene zuallererst als schweigende Fernsehzuschauer eingeführt werden, ein Sinnbild für die Massen außerhalb des Films.

Dass eine solche Problemschilderung mitsamt ihren Problemlösungen auf gesellschaftliche Resonanz stößt, bedeutet, dass wir in der fiktiven Stadt Gotham und ihrem anomischen Ausnahmezustand den Zerfall unserer eigenen Lebenswelt wiedererkennen können. Auch die außerfilmische Gesellschaft scheint sich als auseinanderfallendes, von Chaos bedrohtes, mit einem Wort: als *erlösungsbedürftiges* Gemeinwesen zu erleben. »Batman only really works as a character if the world is essentially a malevolent, frightening place«, hat der Batman-Autor Frank Miller (1986, zit. n. Uricchio/Pearson 1991: 206) diesen Wirklichkeitshintergrund des Batman-Mythos ganz im Sinne Freuds einmal in einem Interview formuliert.<sup>56</sup> So erklären sich die auf- und abschwellenden Konjunkturen des Superhelden Batman im Laufe seiner langen Geschichte, aber auch die jeweils neuen Akzentsetzungen, mit denen das überlieferte Bild an die wechselnden Gegenwarten angepasst wird. Im Jahr 2008, so scheint es, war es das Thema der Massen und ihres Regiertwerdens, das die kollektive Epochen Erfahrung ausdrücken sollte.

Das eigentlich Brisante an diesem bildlichen Seismogramm der Gesellschaft jedoch enthüllt sich, wenn wir die Traumbilder des Films nicht mehr *nur* von ihrem Wirklichkeitshintergrund aus denken, sondern auf die Wünsche selbst fokussieren, die als phantastische Antworten auf diesen Wirklichkeitshintergrund zirkulieren. Die Bilder des Films zeigen

56 In einem anderen Interview Millers (Sharrett/Miller 1991: 44) heißt es ähnlich: »Batman works best in a society that's gone to hell. That's the only way it ever worked. He was created when the world was going to hell, and *Dark Knight* came out when the world went to hell.«

uns, welche sozialen und politischen ›Energien‹ im Untergrund der Gesellschaft fließen und welche Auswege und Problemlösungen sich die in die Krise geratene Gesellschaft erträumt.<sup>57</sup> Die Schiffsszene repräsentiert die gesellschaftliche Wirklichkeit nicht etwa nur, sondern stellt uns eine *andere Wirklichkeit* vor Augen. Im Unterschied zur echten Gesellschaft gehen die Massen in *THE DARK KNIGHT* den Schritt über das bloß passive Sehen hinaus. Sie werden zu politischen Akteuren, die das auseinanderfallende Gemeinwesen gemeinschaftlich erneuern. Sie belassen es nicht beim psychosozialen Arrangement der passiv konsumierenden Masse, sondern kommen, wenn auch unfreiwillig, als Versammlungsmasse physisch zusammen, um eine gemeinsame Entscheidung über ihr Handeln zu treffen. Für einen kurzen Moment erhebt der Film die Massen zum politischen Subjekt, ja zum Souverän im starken Sinne des Wortes. Sie sind es, die über den Ausnahmezustand und damit über die Zukunft des Gemeinwesens entscheiden.

So verwirklicht sich im Medium der Bilder, was in der Gesellschaft außerhalb einer versperrten Option darstellt. In der Schiffsszene träumt die Gesellschaft sich selbst nicht nur als andere, sondern spezifischer noch als *sich selbst gestaltende*, in gewissem Sinne als *revolutionäre Gesellschaft*, die sich in einem Akt der Autonomie und Selbstbestimmung neu begründet. So steht die Schiffsszene dafür ein, dass die Idee der politischen Erneuerung von unten selbst heute noch lebendig ist – und zwar nicht nur vereinzelt, sondern massenhaft, auf der Makroebene der Gesellschaft. Sie zeigt, dass die politischen und emanzipatorischen Impulse der Massen unter der Oberfläche des ›Postpolitischen‹ und der ›Postdemokratie‹<sup>58</sup> noch immer brodeln, auch wenn sie sich nicht direkt in politische Ideen ummünzen, sondern nur dunkel geträumt werden und selbst im Traum noch entstellt oder zurückgenommen werden.

Derselbe Film zeigt allerdings auch, dass sich das gesellschaftliche Leiden an der Gesellschaft nicht automatisch in emanzipatorische Wunschphantasien umsetzen muss. Die politischen Energien können ihren Weg ebenso gut in die entgegengesetzten Richtungen einer destruktiven oder autoritären Krisenlösung einschlagen. Auch die Bilder des anomischen Terrors und der autoritären Souveränität sind gesellschaftliche Möglichkeiten. Dieselbe Gesellschaft, die von der eigenen Emanzipation träumt, träumt von der autoritären Erlösung durch den Heilsbringer im

57 Zum Begriff der »sozialen Energien« und ihrer kulturellen »Zirkulation« im Medium der Kunst – hier am Beispiel von Shakespeares Dramen – vgl. auch Greenblatt (1988: 7–24) sowie die Ausführungen zum Erzählen als »*Modus der Erzeugung, Gestaltung und Transmission sozialer Energien*« bei Koschorke (2012: 64–66, 101–106; Zitat: 103).

58 Zu diesen Diagnosen vgl. Rancière (1997), Crouch (2003) und Mouffe (2005); für einen Überblick über den ›Postdemokratie-Diskurs‹ siehe Ritzi (2014).

Feldermauskostüm oder von der nihilistischen Lust am chaotischen Untergang aller Ordnung. Wenn auch diese Teile des Traums resonanzfähig waren, so muss auch ihnen eine ›Eigenfrequenz‹ im Publikum entsprechen; ja, vielleicht sogar eine wesentlich stärkere, bedenkt man die langjährige Erfolgsgeschichte des Superheldengenres, das seit jeher im Modus der autoritären Krisenlösung operiert. Gerade im Interesse dieser autoritären Krisenlösung geschieht es ja, wenn die Utopie der Schiffsszene wieder zurückgenommen und durch das ›rettende Finale‹ ersetzt wird. Es ist nicht die Utopie, sondern ihre Verdrängung, die das letzte Wort behält.

Vor diesem Hintergrund fällt es leicht, den Film von seinem Ende her als Ideologieprodukt zu kritisieren. Bordoloi etwa zieht diesen Schluss, wenn er die ›rhetorische Operation‹ von Nolans Filmen in der politischen Affirmation des Kapitalismus erblickt:

»On a political level, it appears as if Nolan is performing a rhetorical operation where the hegemony of capitalism is not only endorsed, but valorized as the best mode of social and economic existence. Any ideology that interrogates/debunks the claims of capitalism is bad/evil, and represented as proponents of chaos.« (Bordoloi 2012: 92)

In dieser Sichtweise erscheinen diese Filme dann geradewegs als Instrument einer ›ideologischen Konditionierung‹ der Zuschauer:

»What is interesting to note here is that films masked as superhero franchises (and therefore chiefly catering to the young) do play an important role in ideologically conditioning particular/targeted subject positions into accepting/internalizing a particular hegemonic world view. The task becomes easier if the other is speciously represented as threat to the stable order, bringers of chaos and destruction to the rational, public space.« (Ebd.)

Diese Beschreibung ist auf einer bestimmten Ebene vollkommen zutreffend; exakt auf diese Weise operiert der Film. Die Kritik der Ordnung wird durch Figuren des Chaos verkörpert, deren moralische Niedertracht die in den Figuren eingelassene Kritik politisch neutralisiert. So passen sich die Filme an die gesellschaftlichen Verdrängungsverhältnisse an und reproduzieren sie, indem sie sich in vorseilendem Gehorsam ihrer Zensur unterwerfen. Aber, und das ist das Entscheidende, sie eilen der Zensur doch nicht so weit voraus, dass sie das Zensierte von vornherein unter den Tisch fallen ließen. Auch wenn der emanzipatorische Gehalt der Schiffsszene am Ende zurückgenommen wird, so wurde er dennoch artikuliert; auch wenn die utopische Resonanz gezähmt wird, wurde sie immerhin zeitweise freigesetzt. Bordolois Ideologiekritik entgehen die utopischen Momente des Films und damit seine inneren Widersprüche.

THE DARK KNIGHT verdrängt das gesellschaftliche Unbewusste also; aber nicht, ohne es zuvor auf die Bühne der Öffentlichkeit gebracht zu haben. Anstatt die unbewussten Inhalte von vornherein im Unsichtbaren zu belassen, rührt er an die Verdrängung, indem er das Verdrängte wenigstens vorübergehend sichtbar macht. Gerade durch die Sichtbarkeit seiner Bruchstellen macht der Film die Arbeit der Ideologie *beobachtbar*. Und obgleich er die aufbrechende Utopie am Ende doch wieder abwehrt, trägt er diese Abwehr auf der Oberfläche des Films selbst aus und bringt sie dadurch wenigstens potentiell zu Bewusstsein. Utopie und Ideologie koexistieren in diesem Film, unvereinbar miteinander und doch vereint. THE DARK KNIGHT ist nicht nur ein Ausdruck der Gesellschaft im Sinne ihrer dominanten Ideologie, sondern auch und viel stärker noch ein Ausdruck ihrer Zerrissenheit zwischen dieser Ideologie und den untergründigen Energien, die ihr entgegenarbeiten. Er präsentiert uns den Zwiespalt einer Gesellschaft, ihr Hin- und Hergerissensein zwischen emanzipatorischen, autoritären, destruktiven und religiösen Antworten auf die Krise des Gemeinwesens. Die unterschiedlichen Bilder sind gegensätzliche Antworten auf dasselbe Problem; einander widerstreitende Auswege aus der Krise einer blockierten Gesellschaft.

Wenn die Widersprüchlichkeit und Zerrissenheit des Films folglich eine gesellschaftliche Zerrissenheit widerspiegelt – wer oder was ist hier eigentlich zerrissen? Sind es verschiedene gesellschaftliche Gruppen, die die verschiedenen Positionen des Films unter sich aufteilen, so dass jeder Wunsch des Films eine bestimmte Gruppe repräsentiert? Dies würde zum pluralistischen Modell der ›Sehgemeinschaften‹ passen, wie es im Zusammenhang mit der Imaginationskollektivierung (2.2.3) entwickelt und auch im Hinblick auf die widerstreitenden Lesarten der filmischen Anspielungen auf den ›war on terror‹ implizit vorausgesetzt wurde. Gerade in der Vielfalt der präsentierten Wünsche läge diesem Modell gemäß dann das Erfolgsgeheimnis des Films, der nicht nur eine, sondern gleich mehrere Einladungen zum gemeinsamen Kunstgenuss ausspricht, auf welche die Zuschauer mit ihren jeweils eigenen Erfahrungshintergründen und Phantasien einsteigen können. Die unaufgelösten Widersprüche des Films fungieren aus dieser Sicht als Unbestimmtheitsstellen, die von den Zuschauern mit eigenen Wunschphantasien besetzt werden können. Womöglich spricht der Film letzten Endes völlig entgegengesetzte Sehgemeinschaften an, die sich an jeweils anderen Stellen des Films ›einklinken‹. In diesem Fall käme alles auf die subjektive Lektüre des Filmzuschauers an, wiewohl diese nicht gänzlich beliebig ausfallen kann, sondern ihre objektive Grundlage im präsentierten Material findet, so widersprüchlich dieses auch sein mag.

Eine alternative Deutungsmöglichkeit für die inneren Widersprüche des Films erscheint gleichwohl nicht minder plausibel: dass nämlich der Film nicht so sehr verschiedene Sehgemeinschaften erzeugt, sondern

zumindest einige seiner Widersprüchlichkeiten auch innerhalb einer Sehgemeinschaft bzw. innerhalb des jeweiligen Zuschauers ausspielt. Wir identifizieren uns *gleichzeitig* mit Batman, dem Joker und den Massen, anstatt uns für eine dieser Instanzen entscheiden zu müssen. Der Filmgenuss gleicht in diesem Sinne weniger einem Nebeneinander als vielmehr einem *Durchlauf* durch verschiedene Subjektpositionen und Wunschimaginationen. Mal zieht uns der Film auf die Seite unserer destruktiven, antikulturellen Zerstörungswünsche, mal auf die Seite der einfachen Menschen und der mit ihnen verbundenen utopischen Sehnsüchte; das andere Mal wiederum zieht er uns auf die Seite des Superhelden und unserer autoritären Erlösungswünsche.

Welche der beiden Deutungsmöglichkeiten letztlich zutrifft, lässt sich an dieser Stelle nicht entscheiden. Wir können nur angeben, welche verschiedenen Wunschangebote der Film seinen Zuschauern unterbreitet hat; welche dieser Angebote tatsächlich im Zuschauer verfangen und Resonanz ausgelöst haben, lässt sich allein anhand des Films nicht beurteilen. Dazu bräuchte es die Ergänzung durch Freuds ›Technik der Verwertung der Einfälle des Träumers‹, also die aufwendige Durchführung von psychoanalytischen Tiefeninterviews mit einzelnen oder auch mit Gruppen von Filmzuschauern.<sup>59</sup> Dergleichen muss künftigen Untersuchungen vorbehalten bleiben.

- 59 Zur Methode des Tiefeninterviews in der qualitativen Sozialforschung, das sich u.a. in der psychologischen Marktforschung empirisch bewährt hat, vgl. Friedrichs (1973: 224–236) und Salcher (1995: 67–74); zur Assoziationsmethode im Anschluss an Freud vgl. Kirchmair (2007), zum »Bild-Assoziationsverfahren« auch Ahlert/Gutjahr (2007), dort mit Bezug auf C. G. Jungs Assoziationsexperimente. Zur Methode der Gruppendiskussion für die Erforschung ›nicht-öffentlicher Gruppenmeinungen‹ vgl. außerdem Friedrich Pollocks *Gruppenexperiment* (1955), deren Ziel es war »zu ermitteln, [...] was auf dem Gebiet der politischen Ideologie in der Luft liegt« (Pollock 1955: 34). Eine Anwendung der Assoziationsverwertung als Methode der psychoanalytischen Rezeptionsforschung in der Literaturwissenschaft findet sich bei Holland (1973), aber auch schon bei Baudouin (1929).