

Lukas R.A. Wilde

### Imaginäre Palimpseste. Beobachtungen und biographische Exkurse zu *Batman v Superman*.

*Abstract: Es ist immer spannend, wenn ein Film es schafft, zu polarisieren. Der mediale ‚fallout‘, der sich im Fahrwasser von Zack Snyders *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) über Feuilletons, Kommentarseiten, Blogs und soziale Netzwerke zieht, erscheint aber auf sehr merkwürdige und widersprüchliche Weisen beispiellos. Kritiker bemängeln Snyders inkohärente Erzählweise und sein problematisches Figurenverständnis, zumeist mit Rückgriff auf ungeklärte Begriffe wie ‚Videospiel-‘ oder ‚Videoclip-Ästhetik‘. Dieser Artikel sucht nach Möglichkeiten, stattdessen eine tatsächliche Transformation filmischer Erzählweisen beschreibbar zu machen, indem er die Handlungs- und Figurenlogik von *Batman v Superman* in einer biographisch geprägten Leseweise mit Entwicklungen im Superheldencomic kurz vor und nach der Jahrtausendwende kontrastiert.*

Wie immer wieder festgestellt wurde, war *Batman v Superman* schon vor dem Kinostart „too big to fail“. <sup>1</sup> Snyders Versuch, hier ein ‚Cinematic DC Universe‘ (CDCU) einzuläuten, das Marvel/Disneys Zeitvorsprung mit purer Megalomanie ausgleicht, ist natürlich prinzipiell verdächtig. Gegenüber anderen filmischen Spektakeln der letzten Zeit, denen man ebenfalls keine ‚Arthouse-Ambitionen‘ nachsagen würde, die aber dennoch im Großen und Ganzen Kritiker- und Fansympathien zugleich einfahren konnten (neben *Star Wars: The Force Awakens* fällt sofort *Deadpool* ein), spaltete Snyder aber vom Tag des Kinostarts an die Zuschauerschaften. Unmittelbar machten zwei Online-Petitionen Schlagzeilen, die für die sofortige Absetzung des derzeitigen ‚Masterminds‘ hinter DCs

---

<sup>1</sup> David Ehrlich: „How Superhero Movies Became too Big to Fail“. <http://www.rollingstone.com/movies/news/how-superhero-movies-became-too-big-to-fail-20160328>, 28.3.2016 (zit. 14.4.2016). Vgl. Tom Santilli: „Batman v Superman: Dawn of Justice‘, too Big to Fail?“. <http://www.examiner.com/review/movie-review-batman-v-superman-dawn-of-justice-too-big-to-fail>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

transmedialen Expansionen votierten.<sup>2</sup> Im Großen und Ganzen jedoch ist es eine ungewöhnliche Spaltung zwischen Fandom und Kritikerschaft, die in ihrer Schärfe und Zugespitztheit *Batman v Superman* zu einer merkwürdigen Ausnahmeerscheinung machen. Nun können zwar hohe Einspielergebnisse keinesfalls mit einhelliger Befürwortung der Fans gleichgesetzt werden, wie es leider oft geschieht;<sup>3</sup> die Differenz zwischen der durchschnittlichen Kritikerwertung von *Rotten Tomatoes* (28%)<sup>4</sup> und der Publikumswertung auf *Imdb* (72%)<sup>5</sup> ist aber immerhin merklich – und hellauf begeisterte Kinobesucher findet man im Netz natürlich mühelos.<sup>6</sup> Auch in meinem privaten Bekanntenkreis deckten die Reaktionen auf den Film das maximale Spektrum von Enttäuschung zu Begeisterung ab, was durchaus Fragen anregt. Es scheint somit nicht komplett unplausibel, dass die Online-Vorwürfe an harsche Rezensenten, wie sie etwa von *CriticWire* oder dem *Guardian* nachgezeichnet wurden, neben dem üblichen Misstrauen an ‚Highbrow-Intellektualismus‘ (und einer generellen Disqualifizierung desselben ob mangelnder Affinität zum Material) vielfach sogar die Unterstel-

---

<sup>2</sup> Vgl. Dirk Libbey: „How Fans Are Trying to Remove Zack Snyder from the Justice League“. <http://www.cinemablend.com/new/How-Fans-Trying-Remove-Zack-Snyder-From-Justice-League-121197.html>, (o.A.) (zit. 14.4.2016).

<sup>3</sup> Vgl. dies zu den zutreffenden Bemerkungen von Nick Romano: „Batman v Superman‘ and the Anatomy of a Superhero Movie“. <http://collider.com/batman-v-superman-superhero-movies>, 1.4.2016 (zit. 14.4.2016). Zu einer Marktanalyse siehe Tom DiChristopher: „Can even Superheroes Survive Bad Reviews?“. <http://www.cnbc.com/2016/03/25/batman-vs-superman-can-it-survive-bad-reviews.html>, 25.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>4</sup> [http://www.rottentomatoes.com/m/batman\\_v\\_superman\\_dawn\\_of\\_justice](http://www.rottentomatoes.com/m/batman_v_superman_dawn_of_justice) (zit. 14.4.2016).

<sup>5</sup> <http://www.imdb.com/title/tt2975590> (zit. 14.4.2016).

<sup>6</sup> Vgl. Peter Anthony: „Batman v Superman‘: Fans React after ‚Dawn of Justice‘ Premiere! ‚Best Superhero Movie Ever‘“. <http://www.designntrend.com/articles/72414/20160321/batman-v-superman-fans-react-after-dawn-of-justice-premiere-best-superhero-movie-ever.htm>, 21.3.2016 (zit. 14.4.2016).

lung enthielten, auf der Gehaltsliste vom Konkurrenten Marvel/Disney zu stehen.<sup>7</sup> Wenn diese perspektivischen Dissonanzen auf den Film nun geradezu in der gegenseitigen Verweigerung argumentativer Satisfaktionsfähigkeit münden, so lässt sich Snyders jüngste Artikulation mit Fug und Recht als faszinierendes Diskursereignis begreifen. Was ist hier los?

Ich möchte dies als Frage reformulieren, welche Rolle dem Blick des Medienbeobachters oder Comicforschers in diesem (zumindest behaupteten) Stellungskrieg zwischen Fans und Kritikern zukommen könnte. Eine Abkehr von evaluativen, oder zugespitzter: *kritischen* Urteilen kann kaum das Ziel einer irgendwie ‚wissenschaftlicheren‘ Perspektive sein; dies umso mehr, da viele der Rezensenten nach jedem nur denkbaren Maßstab zutreffend beobachten und klug argumentieren. Allerdings scheint diese ‚Leseweise‘ von Grund auf anderen Prämissen zu folgen, als sie in den kursierenden Begeisterungsdiskursen zu Grunde gelegt werden.<sup>8</sup> Diese allein durch die Logik des Marktes disqualifizieren zu wollen (‚too big to fail‘), denen keine Fundierung im Material mehr zugrunde liegt, erscheint mir nicht ganz angemessen. Ich habe daher in der Tat das Gefühl, dass es hier etwas Entscheidendes zu verstehen geben könnte.

---

<sup>7</sup> Ben Child: „Is the Biggest Batman v Superman Smackdown between Fans and Critics?“.

<http://www.theguardian.com/film/filmblog/2016/mar/28/is-the-biggest-batman-v-superman-smackdown-between-fans-and-critics>, 28.3.2016 (zit. 14.4.2016); vgl. Sam Adams: „No, Critics Disliking ‚Batman v Superman: Dawn of Justice‘ is not a Conspiracy“.

<http://blogs.indiewire.com/criticwire/no-critics-disliking-batman-v-superman-dawn-of-justice-is-not-a-conspiracy-20160323>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>8</sup> Vgl. Exemplarisch Erik Kain: „The Critics must be Crazy: ‚Batman v Superman‘ is Fantastic“.

<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/03/29/the-critics-must-be-crazy-batman-v-superman-is-fantastic/#7785609d1cc5>, 29.3.2016 (zit. 14.4.2016) oder Jorah: „5 Reasons why you should not Fall Prey to Bullshit Reviews of Batman v Superman – Movie is Great“.

<http://thegeeknerdom.com/5-reasons-you-should-not-fall-prey-to-bullshit-reviews-of-batman-v-superman-movie-is-great-1>, 28.3.2016 (zit. 14.4.2016).

## Zack Snyders zwei Provokationen

Soweit ich es überblicken kann, konzentrieren sich die meisten Kritiken auf zwei Argumentationsfiguren. Die erste ist eher formaler Natur und unterstellt – womöglich gar: belegt – *Batman v Superman* eine inhaltsleere Ästhetik der Oberflächlichkeit, die für Snyder spätestens seit *300* (2006) tatsächlich zu einer Art Markenzeichen geworden ist. Zugespitzt wird dieses Urteil gern auf die fremdmedialen Kontrastfolien des ‚Videoclips‘ oder der ‚Videospiele-Ästhetik‘. Dabei geht es weniger um die tatsächlichen Darstellungslogiken, die semantischen oder rhetorischen Bildverfahren, Strategien und Traditionen dieser Felder, deren Spezifiken ungenannt vorausgesetzt werden; es geht eher *ex negativo* darum, was sie angeblich nicht sind und nicht sein wollen: Schlüssige Erzählungen über glaubwürdige Figuren, an denen sich Anteil nehmen lässt. Analytischer betrachtet lässt sich dieses Urteil dahingehend präzisieren, dass weder Helden noch Schurken über psychologische Tiefe verfügen, ihre Motivationen völlig oberflächlich, widersprüchlich oder gänzlich inkohärent bleiben; dass die Handlung oder eher: Ereignisabfolge eine Aneinanderreihung von pathetischen Bildmotiven, anmaßenden Pathosformeln und anspielungsreichen Traumsequenzen bleibt, von denen kein Element sorgfältig entfaltet wird: „No major blockbuster in years has been this incoherently structured, this seemingly uninterested in telling a story with clarity and purpose“.<sup>9</sup> Dies gilt zum einen für die Mikro-Ebene der Situationen: „Then, Bruce and Diana meet at a totally different party where they stare at a dagger in a glass case. You may have wondered whose party that was, why either of the characters were at that party, and what the point of the knife in the box was. [...] Stop asking. It makes you look desperate.“<sup>10</sup>. Es gilt aber ebenso für die Makro-Ebene der Dramaturgie:

---

<sup>9</sup> Robbie Collin: „Batman v Superman: Dawn of Justice is the most Incoherent Blockbuster in Years - Review“.

<http://www.telegraph.co.uk/film/batman-v-superman-dawn-of-justice/review>, 26.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>10</sup> Dave Schilling: „Every Single Thing that is Wrong with Batman v Superman: dawn of Justice“.

Snyder scheint in der Tat ein ‚Best-of‘ der Spektakelwerte der größten DC-Storylines verdichten zu wollen, die von *Dark Knight Returns* (1986) über *The Death of Superman* (1992/1993) bis zur *Justice League*-Storyline *Rock of Ages* (1997/1998) reicht. „It has maybe six opening scenes and jumps so incessantly from subplot to subplot that a script doctor would diagnose a peculiarly modern infection: ‚disjunctivitis‘.“<sup>11</sup> Dieses Palimpsestische lässt sich selbst noch gegenüber Marvels ‚Cinematic Universe‘ (MCU) konturieren, distinguert diesen Film also noch innerhalb der ohnehin palimpsestischen Logik von Franchise-Filmevents.

Der zweite Vorwurf ist schwerwiegender. Er zielt auf den ideologischen Überbau von Snyders Entwurf, in dem Superman längst ins Messianisch-Christologische abgedriftet ist, während Batman einen knallharten Selbstoptimierer ohne jeden inneren Bruch darstellt.<sup>12</sup> An dieser Stelle muss der Verweis auf Snyders anstehende Ayn Rand-Verfilmung von *The Fountainhead* folgen und die Erinnerung an seine womöglich immer schon faschistoiden Tendenzen in *300*. Ohne jegliche Überinterpretation ist *Batman v Superman* aber ein ‚Killer vs. Killer‘-Szenario („So much of this movie is so angry, so grim, so strangely nihilistic“)<sup>13</sup>, in dem kein Hauch Selbstironie, kein humorvolles Augenzwinkern, einen argumentativen Rückzug auf „It’s just supposed to be some fun!“ zulässt. Der Vorwurf ist also, dass Snyder nicht nur einen inkohärenten Film produziert hat, son-

---

<http://www.theguardian.com/film/2016/mar/25/review-batman-v-superman-dawn-of-justice>, 25.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>11</sup> David Edelstein: „The Overstuffed Batman v Superman: Dawn of Justice Builds a World, but is it One we Want?“.

<http://www.vulture.com/2016/03/review-batman-v-superman-a-confused-epic.html#>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>12</sup> Vgl. Lukas Foerster: „Hypnose statt Kohärenz“.

<https://www.perlentaucher.de/im-kino/hypnose-statt-kohaerenz.html>, 24.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>13</sup> Jordan Hoffman: „There’s a Lot to be Worried about‘: A Comics Geek’s Verdict on Batman v Superman: Dawn of Justice“.

<http://www.theguardian.com/film/2016/mar/23/batman-v-superman-dawn-of-justice-comics-geek-review-ben-affleck>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

dern tatsächlich etwas höchst Problematisches verfolgt: die Zerstörung von ikonischen Figuren wie Batman und Superman.<sup>14</sup>

Diese beiden Problemstränge scheinen irgendwie in Zack Snyders Autorschaft zusammen zu kommen, der, immerhin, noch nie viel anderes getan hat, als „Phänomenologien des Übermenschlichen“<sup>15</sup> zu entwerfen, mit allen bestenfalls spektakulären, schlimmstenfalls ideologisch bedenklichen Implikationen. Die Gleichsetzung beider Kritikkomplexe scheint mir aber den Blick auf viele Zusammenhänge eher zu verstellen. In einem insgesamt eher subjektiv motivierten Zugang anhand eigener Lektüreerfahrungen möchte ich Perspektiven auf drei Fragen zur Diskussion stellen: 1) was *Batman v Superman* tatsächlich zu einer bislang recht einzigartigen Form der Erzählung macht, 2) warum deren Anerkennung nicht zwangsläufig unkritisch sein muss, sondern eher die notwendige Grundlage für Kritik bietet, sowie 3) warum trotzdem noch nicht gleich das Ende des Abendlandes oder eher: das ‚Platzen der Superheldenblase‘<sup>16</sup> zu fürchten bzw. (je nach Standpunkt) zu erhoffen sein muss.

### 1997: Das ‚New Age‘ der Superhelden

Ich beginne mit einem kurzen biographischen Exkurs: Meine erste intensivere Begegnung mit dem Superhelden-Universen von DC war Grant Morrisons *Justice League of America* (JLA Vol.1): eine Serie, die in den Jahren 1997 bis 2000 unter Morrisons Regie eine Erneuerung des Superhelden als *mythischer Figur* einläutete. Gegenüber dem seit *Crisis of Infinite Earths* (1985/1986) angestrebten Ziel einer prinzipiell größeren narrativen Kohärenz und ‚realistischer‘ Schlüssigkeit der Superhelden-Aventüren bedienten sich Morri-

---

<sup>14</sup> Vgl. Nirmalaya Dutta: „Batman v Superman: Thank you Zack Snyder for Ruining Two of our Iconic Superheroes“. <http://www.dnaindia.com/entertainment/report-batman-vs-superman-thank-you-zack-snyder-for-ruining-two-of-our-iconic-superheroes-2195737>, 30.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>15</sup> Foerster: „Hypnose statt Kohärenz“ (wie Anm. 12).

<sup>16</sup> Lars Banhold: „Zack Snyder v Superman & Batman“. <http://fischpott.com/batman-v-superman>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

sons revisionistische Entwürfe eines konzeptuellen ‚Twist‘:<sup>17</sup> In der *JLA* wurden plötzlich alle nur denkbaren metaphysischen Ontologien, Welten, Konzepte, Technologien und Tropen aus Jahrzehnten inkohärenter DC-Publikationshistorie ernst genommen und in den 33 Ausgaben seiner Autorschaft in einer Art Nonstop-Beschallung auf seine Helden losgelassen: Batman und Superman werden mit den verschiedensten Parallelwelten konfrontiert, mit der Phantom-Zone, Himmel und Hölle, dem griechischen Olymp, anderen magischen Pantheons, dem Reich von Sandmanns ‚Endless‘, der fünften Dimension, dem 843ten Jahrhundert und dem ‚vanishing point at the end of time‘. Zur Plausibilisierung der aberwitzigsten Ereignisse bediente sich Morrison eines Vokabulars, das nicht einmal mehr vorgab, wissenschaftliche – oder sonstige – Erklärungen zu bieten: Begriffe wie „concentrated anti-sunlight“<sup>18</sup> oder „silver, morphing, hyperdimensional gels. Speed heaven, the source of my power“<sup>19</sup> wurden assoziativ verschaltet, um auf den knappen 23 Seiten pro Ausgabe eine Symphonie von ‚Epicness-Momenten‘ zu ermöglichen, die keiner weiteren Erklärung mehr bedurften. Geoff Klock beschreibt diesen *parcour de force* in seiner ausgesprochen lesenswerten Historiographie als „Grant Morrison’s macro-reading, macro-misreading, of the DC universe. It is a crosshatching and interweaving of the DC universe’s mutually exclusive metaphysical determination [sic!], the first of its kind.“<sup>20</sup> Dass dieser Trick aufging, lag im Wesentlichen daran, dass jede der von Morrison anzitierten, aufgegriffenen und neu kombinierten Topoi und Motive über eine *tatsächliche* Historizität verfügten: Irgendwo in den fast 50 Jahren DC-Publikationsgeschichte existieren Referenztexte, zu deren Archivar sich Morrison mit der *JLA* gleichsam erklärte: Jahrzehnte voll phan-

---

<sup>17</sup> Ich beziehe mich hier auch auf die historisierenden Beobachtungen von Geoff Klock: *How to Read Superhero Comics and Why*. New York/London 2006, insb. S. 124-135, sowie ders.: „The Revisionary Superhero Narrative“. *The Superhero Reader*. Hg. Charles Hatfield/Jeet Heer/Kent Worcester. Jackson 2013, S. 116-135.

<sup>18</sup> Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #41. New York 2000, S. 33.

<sup>19</sup> Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #3. New York 1997, S. 5.

<sup>20</sup> Klock: „How to Read Superhero Comics“, S. 125 (wie Anm. 17).

tastischster Erzählungen, die nun als gleichermaßen diegetisch real behauptet wurden. Es spielte keine Rolle, ob Jack Kirby's ‚New Gods‘ einführungsfrei als Deus Ex Machina in die Geschichte geworfen wurden, da die Leserschaft selbst dann noch anzunehmen bereit war, dass diese Palimpseste irgendwo verankert waren, wenn sie den wild kombinierten Figuren, Motiven und Tropen noch nie zuvor begegnet war (was auf uns deutsche Leser und Leserinnen damals fraglos zutraf).

Diese Architektur der Knotenpunkte basiert ganz wesentlich auf etwas, was Jakob Kibala als ‚ikonographisches Wissensnetzwerk‘ beschrieben hat:<sup>21</sup> wieder und wieder aufgegriffene Bildmotive – das Paradebeispiel bildet die zersprungene Perlenkette bei der Ermordung von Bruce Waynes Mutter, was auch Snyder erneut iteriert – wurden über Jahrzehnte in so vielen Nacherzählungen variiert, dass für Autoren in Comic, TV und Film ein Perlenmotiv bereits genügt, um auf das generelle Konzept von Batmans traumatischem ‚Origin‘ hinzuweisen.<sup>22</sup> Solche Motive verweisen also längst auf keine *bestimmten* Geschichten mehr, sondern sind zum abstrakten Symbol der Historizität der Figuren avanciert. Eine Historizität, die nur zur Hälfte fiktiv ist, da sie gleichsam in ihrer realen Publikationsgeschichte verankert bleibt „[T]he writers didn't build it“, urteilt Jaime Weinman treffend über diese Geschichtlichkeit des Superhelden, „they found it through research, like historians, and continuity-heavy writing is like historical fiction [...] Superhero characters' personalities aren't unique or special; their histories are“<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Vortrag Jakob Kibala: „Infrastructures of Iconographic Knowledge in Comics“ auf der Tagung *The Mediality and Materiality of Contemporary Comics*, am 24. April 2015 in Tübingen. Vgl. dies auch zu Karin Kukkonen: „Navigating Infinite Earths“. *The Superhero Reader*. Hg. Charles Hatfield/Jeet Heer/Kent Worcester. Jackson 2013, S. 155-169.

<sup>22</sup> Vgl. dies zu Julian Darius: *Improving the Foundations: Batman Begins from Comics to Screen*, Edwardsville 2012 (Kindl Edition), pos. 899. Ich danke Jakob Kibala für diesen Hinweis.

<sup>23</sup> Jaime Weinman: „Comics: The Continuity Conundrum“. <http://www.macleans.ca/culture/arts/comics-the-continuity-conundrum>, 21.6.2015 (zit. 14.4.2016).



Der von Klock als Übergang zu einem ‚New Age‘ des Superhero-Storytelling beschriebene historische Zeitpunkt 1997 steht in engem Zusammenhang mit der Veränderung von Fan-Strukturen durch das Internet.<sup>24</sup> Durch neu entstandene Internet-Boards, Datenbanken und Diskussionsgruppen war es plötzlich auch dem Laien möglich, die Bedeutung der Palimpseste aus ikonographischen Motiven, anzierten Tropen und ad hoc eingeführten Figuren durch eine schnelle Google-Suche aufzulösen (in Deutschland wurde damals etwa *Comicforum.de* zur Wissensbörse für überforderte *JLA*-Käufer, die weniger noch als die US-Leserschaft eine Chance hatten, die Verweiszetze zu durchdringen). Aus dieser *Möglichkeit* der Online-Recherche, des schnellen Zugriffs auf Expertenwissen, leitete sich (für Morrison womöglich die *Erlaubnis*, sicher aber) bald für die Leserschaft die *Erwartung* ab, die Verankerungen und Legitimationen der Geschichten vollkommen auslagern zu können: eine Architektur der narrativen Hyperlinks, die nur im Einzelfall überprüft werden mussten und konnten; ein projektives und phantasmatisches Lesen, bei dem der vorhandenen Geschichte die Rolle einer Benutzeroberfläche zur Mythenavigation, eines Netzes an allusorischen Knotenpunkten zufiel.

#### 2016: Phantasmagorien des Kinos

Um es deutlich vorweg zu nehmen: Ein Vergleich von Morrison zu Snyder (oder besser: ihren jeweiligen Ansätzen) lässt sich nur höchst eingeschränkt, und keinesfalls in umfassender Hinsicht plausibilisieren – dies ist auch keinesfalls beabsichtigt; dennoch scheint mir *Batman v Superman* eine ähnliche Art von Übergang zu markieren, was Veränderungen in der Rezeptionshaltung angeht. Wenn es richtig ist, dass an der jüngsten Welle der Superhelden-Verfilmungen weniger die Übernahme der Figuren und Stoffe, sondern eher die Übernah-

---

<sup>24</sup> Vgl. dies auch zu Cory Copeland: „Postmortem: Grant Morrison’s *JLA* is the Best Way to Watch the Death of 90s Comic Books“. <http://infinitecomix.com/postmortem-grant-morrison-jla-run-is-the-best-way-to-watch-the-death-of-90s-comic-books>, 7.4.2014 (zit. 14.4.2016).

me bestimmter Lese- und Erzählweisen interessant ist,<sup>25</sup> so scheint mir mit *Dawn of Justice* eine durchaus interessante Idiosynkrasie des Superhelden im Bewegtbildmedium angekommen zu sein.

Die vorigen DC-Kinoadaptationen (besonders Nolans *Dark Knight*-Trilogie, 2005-2012) traten als geschlossene Geschichten, als Werke auf, die zwar immer versteckte ‚Easter Eggs‘ für den Expertenleser bereit hielten, niemals jedoch ein tatsächliches Expertenwissen voraussetzten: zu marginal schien die Comic-Leserschaft gegenüber dem anvisierten Zielpublikum an den Kinokassen. Das MCU ging einen deutlichen Schritt weiter und begann die Geschlossenheit seiner Produktionen deutlicher in Richtung Serialität und Transmedialität aufzulösen: über die Verknüpfung der verschiedenen Filme durch ‚Post Credit-Szenen‘, und durch eine zunehmende mediale Wanderschaft der Figuren. So können die Avengers in *Ant-Man* (2015) bereits vollständig vorausgesetzt werden. Durch diese Eingewöhnung des Publikums an geteilte Kontinuität und Serialität kann nun (im Jahre 2016 und nach der Lösung vertragsrechtlicher Probleme zwischen Marvel/Disney und Sony) in *Captain America: Civil War* ein Spider-Man auftreten, als wäre er schon immer Teil der *Avengers*-Welt gewesen. Trotz der zunehmend dringender notwendigen Kenntnis der gesamten Filmproduktkette beschränkt sich der Verweischarakter aber bislang zumeist auf MCU-Filme, die tatsächlich bereits existieren. Dass die beiden, auch miteinander unvereinbaren *Spider-Man* Filmserien (mit Tobey Maguire bzw. Andrew Garfield in den Titelrollen) also dezidiert nicht Teil des MCU waren, nun aber dort ein diffuses, auf keinem *bestimmten* Film fundiertes ‚Spider-Man-Hintergrundwissen‘ vorausgesetzt werden kann, ist eine eher neue Entwicklung. Ebenso stellen die Vorgriffe in den Marvel-Post-Credit-Szenen nicht zwangsläufig die narrative Schlüssigkeit des jeweiligen Einzelfilms in Frage. Snyder hingegen, so die sicher zutreffende Kritik, möchte nicht nur eine fast zehnjährige Entwicklung (seit *Iron Man*, 2008, dem ersten MCU-Film) im ‚Fast Forward‘-Modus überspringen, sein Statement zerspringt auch in die

---

<sup>25</sup> Vgl. Jared Gardner: „Film + Comics: A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergences“. *Storyworlds Across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Hg. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon. Lincoln 2014, S. 193-210.

angesprochene ‚disjunctivity‘ offener Enden, in Anschlussstellen und Teaser, auf eine noch gar nicht existierende Produktkette: Die Zeitreise (?) eines noch gar nicht eingeführten Flashs inmitten von Bruce Waynes Träumen oder Visionen (?) ist sicher das beste Beispiel hierfür (der ‚ontologische Status‘ dieser Szenen für die Diegese muss derzeit gänzlich offen und Gegenstand von Internet-Diskussionen bleiben). Snyder belässt es zudem auch in vielen *zentralen* ‚Plot Points‘ bei bloßen Traumbildern, Ikonographien und Pathosformeln; bei Andeutungen, die nichts Bestimmtes andeuten, ein Spiel mit ikonischen Zitaten, die nur noch *als Zitate* wichtig sind. Das Palimpsest bleibt vollkommen imaginär: Snyders Batman etwa scheint in keiner Weise mehr mit Nolans und Bales gerade erst konturiertem dunklem Ritter kohärent. Dennoch muss nicht *tatsächlich* geklärt werden, warum hier die oberste Batman-Regel missachtet wird, nicht zu töten – dieser Batman verwendet sogar Feuerwaffen: es genügt, Andeutungen in Form suggestiver Bilder (ein Robin-Kostüm mit Joker-Beschriftung „The joke’s on you“?) und suggestiver One-Liner („How many good guys are left? How many stayed that way?“) zu setzen, um undeutliche Spekulationen darüber anzuregen, dass *irgendein* traumatischer Einschnitt diese Verhaltenszäsur motiviert haben muss. Diese Spekulationen finden natürlich statt,<sup>26</sup> auch wenn sich das durchschnittliche Zielpublikum wohl in keiner Weise daran beteiligen kann. Dies scheint aber kein prinzipielles Problem mehr darzustellen – ebenso wenig wie die ad hoc-Einführung von Kryptonit und Doomsday, oder Wonder Womans beiläufige Etablierung noch vor ihrem eigenen Film, die dennoch häufig als Highlight des Films aufgefasst wird.<sup>27</sup> Es genügt womög-

---

<sup>26</sup> Zumeist im Zusammenhang mit Batmans Sidekick Robin, der im Film nie auftaucht und womöglich zum Joker wurde, gl. Exemplarisch Eric Eisenberg: „Why Batman Kills People in Batman v Superman: dawn of Justice“. <http://www.cinemablend.com/new/Why-Batman-Kills-People-Batman-v-Superman-Dawn-Justice-120837.html>, (o.A.) (zit. 14.4.2016) oder auch Rob Keyes: „Why Batman Kills People in Batman v Superman“. <http://screenrant.com/batman-v-superman-kills>, 24.3.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>27</sup> Vgl. Tasha Robinson: „Batman v Superman Review: A Very Expensive Reaction Video for Man of Steel“. <http://www.theverge.com/2016/3/23/11294512/batman-vs-superman-dawn-of-justice-review-movie-spoilers>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

lich bereits, zu wissen, *dass* die Entschlüsselungsdiskurse angeworfen wurden, gestützt auf einen Kanon, den man wiederum *nicht wirklich* kennen muss, solange andere dies für einen tun. Es genügt womöglich bereits, zu wissen, *dass* darüber diskutiert wird, nicht mehr nur auf spezialisierten Fan-Boards, sondern längst in großen Filmnews- und Popkultur-Seiten wie *Collider*, *Sreenrant* oder *TheVerge*. Hier werden selbst die unverständlichsten Visionen von der apokalyptischen Erde (und die damit verbundenen Darkseid-Andeutungen) genauestens analysiert, das Hintergrundwissen nachgeliefert und durch Folgehypothesen für die nächsten Filme abgerundet.<sup>28</sup> Man muss dem nicht folgen, man muss das nicht wissen. Die phantasmatischen Projektionsflächen funktionieren bereits dann, wenn sie durch einen Vertrauensvorschuss in die palimpsestische Mythenerzählung, in die (mutmaßlich vorhandenen) Expertisen des Kenners gedeckt sind – oder sein könnten. Matt Zoller bringt dies in seinem Review wie folgt auf den Punkt: „[T]here’s enough mythic raw material sunk deep in every scene that you can piece together a classic in your mind if you’re feeling charitable“.<sup>29</sup>

### Legitimationsbilder und Götterfiguren

Der Zusammenhang dieser Entwicklung mit dem zweiten großen Kritikpunkt an Snyder – der ideologischen Färbung der Figuren – ist nicht uninteressant. Morrisons *JLA*-Ausgaben verbanden ihre Phantasmagorien ebenfalls mit einem bestimmten Figurentyp, mit einem bestimmten Ethos, der erneut aufschlussreiche Vergleichspunkte bietet.

---

<sup>28</sup> Für *Suicide Squad* im Zusammenhang mit dem Joker, für *Justice League* im Zusammenhang mit Darkseid, vgl. Evan Valentine: „Darkseid: A History of the Formidable ‚Justice League‘ Villain“.  
<http://collider.com/darkseid-batman-v-superman-justice-league>, 6.4.2016 (zit. 14.4.2016).

<sup>29</sup> Vgl. Matt Zoller: „Batman v Superman: Dawn of Justice“.  
<http://www.rogerebert.com/reviews/batman-v-superman-dawn-of-justice-2016>, 22.3.2016 (zit. 14.4.2016).

Ähnlich wie in Snyders messianischem Superman-Entwurf beschränkte Morrison seine *Zweifel* an Superman zunächst ebenfalls auf kurze Kommentare wie „I don't know if I can live up to this... myth they want me to be“<sup>30</sup>, die in ihrer Funktion seine Göttlichkeit eher noch zu bestätigen schienen. Wenig später heißt es folgerichtig im erhabenem Staunen des Flash: „This is the guy who said he couldn't live up to his myth. He's wrestling an angel.“<sup>31</sup> Auch die Charakterisierung von Batman war mit jenen zwei Sätzen in *JLA* #3 schon vollständig abgeschlossen, als die gesamte Liga – außer ihm – von Mars-Invasoren überwältigt wurde, die ihren übermenschlichen Gefangenen spöttisch entgegen hielten: „Batman? He is just a man.“ Superman: „The most dangerous man on Earth!“<sup>32</sup> Hinter dieses Batman-Statement fiel Morrison in der Liga nie wieder zurück, kam aber auch nie darüber hinaus. So unvereinbar es mit allen zeitgleichen Darstellungen in Batmans eigenen Serien auch war, es schien nie ganz eine bloße Karikatur. Eher eine Art Archetyp, der auf Jahrzehnte danach definierte, wie das Motiv Batman eben *auch* aussehen könnte – und wie er nun auch im Kino beschreibbar wird: „[A] scary-awesome manifestation of ordinary neuroses, practically a lycanthropic rodent-beast who emerges at night“.<sup>33</sup>

Zwei Gründe dafür, dass das ‚New Age‘ von Morrisons *JLA* in seinem historischen Kontext damals funktioniert hat, wie es funktioniert hat, scheinen mir wichtig. Biographischer Exkurs: Durch die Diskussionen und Postings des Comicforums und durch die Leserbriefseiten von Dino und Panini zog sich damals, hatte ich den Eindruck, eine Art Genugtuung darüber, *dass man das machen darf!* Dass man so mit diesen Figuren umgehen kann, dass man sie so ernst nehmen kann, dass sie nun so aussehen dürfen; dass man sich während der Lektüre nicht auf den Hauch eines Zweifels einlassen muss, an der Legitimität ihres Mythos!

---

<sup>30</sup> Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #6. New York 1997, S. 6.

<sup>31</sup> Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #7. New York 1997, S. 17.

<sup>32</sup> Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #3. New York 1997, S. 21.

<sup>33</sup> Zoller: „Batman v Superman: Dawn of Justice“ (wie Anm. 28).

Diese Legitimität beruhte, so scheint es mir, in nicht unerheblichem Maße auf der Darstellungsästhetik von Ausnahmezeichnern wie Howard Porter, dessen überwältigende Splashpages voll perspektivischer Apotheosen, vorgeschobener Kieferknochen und gemeißelter Muskelgebirge sich auf keine Haarbreite Zweifel einlassen wollten. Die Genugtuung darüber beruhte, zumindest innerhalb meines biographischen Exkurses, nicht zuletzt darauf, dass man diese Bilder damals – 1997 – schlicht in keinem anderen Medium realisieren konnte. Entsprechende Versuche, sie auf die Leinwand und das Fernsehbild zu bringen, zeigten Götter stets als das, was Morrison und Porter ihnen vollständig exorziert hatten: Männer in bunten Kostümen.

Mir scheint, dass die nun mancherorts formulierte Ablehnung gegenüber den vernichtenden Filmkritiken sehr ähnlichen Quellen entspringt: Eine Genugtuung darüber, dass solche Bilder jetzt *möglich* sind! Nicht nur im schlicht technologischen Sinne, sondern auch auf der Ebene der Erzählung: Es ist nun, 20 Jahre nach der *JLA*, endlich auch im Kino *erlaubt*, so mit diesen Figuren und ihrer Historizität umzugehen – und dies offenbar ohne den Hauch von Ironie. Anders als im eher spielerischen Umgang mit Topoi und aberwitzigen Plot-Points in den TV-Serien (*Arrow*, mehr noch bei *Flash*, am meisten bei *Legends of Tomorrow*) macht Snyder aus jedem Frame eine Splashpage, die Porters Phantasmagorien sogar noch übertreffen kann. Das ist nicht bloß Rhetorik, zumindest nicht *einfache* Rhetorik; wenn Batman in einer spektakulären, deutlich an *Year One* (1987) angelegten Lagerhaus-Kampfsequenz Bewegungsflüsse in den filmischen Raum holt, die sofort aus Rocksteadys Videospiel *Arkham Asylum* (2009) wiedererkannt werden können, dann ist das zugleich viel weniger und viel mehr als ein Handlungsmoment: es zeigt vielmehr, dass *dieser* Batman nur an eine transmediale Erscheinung heranreichen möchte, die nicht mehr – wie noch bei Nolans Filmen – narrativ legitimiert werden muss. Die Superman-Apotheosen, die ihn in gravitatischer Langsamkeit, mit gewaltigen Ketten um den Leib, einen Ozeandampfer aus dem ewigen Eis bergen lassen, sind ebenfalls Archetyp oder Parodie – aber nichts dazwischen. Sie sind in jederlei Hinsicht *außerordentlich*! Die Begriffe ‚Videoclip‘ oder

‚Videospiele-Ästhetik‘ sagen nichts, solange wir nicht wissen, warum Videoclips und Videospiele das können, was sie können.

Biographischer Exkurs: Ich erinnere mich an ein ganz ähnliches Bild von Superman in *JLA*#7: Der Mond war aus dem Gleichgewicht geraten, Superman schreitet mit zwei gewaltigen Eisenketten aus dem Wachturm, dem JLA Hauptquartier, auf die Mondoberfläche hinaus. Er schwebt darüber, klein vor dem Hintergrund der leuchtenden Erde, und hält den Mond in seiner Bahn.<sup>34</sup> Im Comicforum wurde damals gepostet, könnte ich mir denken, dass Superman noch nie zuvor in einem Comic so aussah. Es wurde nicht gepostet, dass Superman nie in einem Film so aussehen könnte, aber das war klar. So einen Superman gab es nur, seit allerneuestem, im Comic. Es gibt ihn nun auch im Kino: „a visual masterpiece that honors the legacy of DC Comics“.<sup>35</sup> Diese Bilder sind außerordentlich, weil man ihnen ohne weiteres Ikonographien unterstellen kann, die weit über diesen Moment und diesen Film hinausweisen: weil man ihnen zutrauen kann, auf einem hundertfach wiederholten, mythischen Motiv wie der Perlenkette zu beruhen, und weil man ihnen zutrauen kann, selbst Teil des nachfolgenden Kanons zu werden.

### Erinnerungen, Projektionen, Möglichkeiten

Letzter biographischer Exkurs: Die Begeisterung an der *JLA* hielt nicht ewig an. Die Storyline *Rock of Ages* (*JLA* #10-15), an die sich auch Snyders Zukunftsvision von der zerstörten Erde anlehnt, erscheint mir rückblickend bereits als gleichzeitiger Zenit und Wendepunkt dieser Erzählweise. Irgendwann erschienen die Bilder und Begriffe mehr und mehr zufällig. Als Morrison in seinem Abschlussevent, *World War III* (*JLA* # 34-41), alles zu einem Crescendo treiben wollte, war niemand mehr so recht überzeugt von dem gan-

---

<sup>34</sup> Vgl. Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #7. New York 1997, S. 6.

<sup>35</sup> Laurence Almalvez: „Spoiler Free Advance Review – Batman v Superman: dawn of Justice“. <https://bigcomicpage.com/2016/03/23/spoiler-free-advance-review-batman-v-superman-dawn-of-justice>, 23.3.2016 (zit. 14.4.2016).

zen Spiel: Die Liga kämpft gegen eine kosmische Waffe namens Maggeddon, „imprisoned for 15 billion years in a gravity sink on the outer curve of spacetime.“<sup>36</sup> In rasanter Folge wurden dutzende von Figuren eingeführt und aufeinander geworfen, einige getötet, einige ins Leben zurück gebracht, andere einfach abgehandelt; alle Menschen der Erde erhielten für wenige Seiten Götterkräfte und die Engel des Himmels intervenierten gegen die Oberhäupter sämtlicher Staaten der Erde – für die Auslotung irgendwelcher Konsequenzen fehlte jegliches Interesse, es blieb bei Projektionsflächen, die auf nichts mehr verwiesen. Die kosmischste Schlacht des Universums endete mit Supermans fast beiläufigem: „Doomsday is cancelled until further notice“<sup>37</sup>. Die großen Bilder waren irgendwie weg, selbst Porters Zeichnungen hatten ihre ikonische Projektionskraft verloren. Die Figuren waren keine Archetypen mehr, nur noch leere Chiffren.

Nach der Weitergabe des Autorenstabs an Mark Waid (mit Ausgabe #43, 2000) nahm sich der vorige Olymp der Götter doch eher als ein Club wohlmeinender Menschen aus und der neue Zeichner Bryan Hitch (ab # 47) stellte sie auch nicht mehr in perspektivischen Großaufnahmen und gar so übertriebenen anatomischen Verzerrungen dar. Hitches Stil nannte man ‚Widescreen‘, er wurde als besonders ‚cineastisch‘ verkauft: detailliert-elegische Hintergründe im Cinemaskop-Großformat. Was man dem Kino damals eben zugetraut hatte, immerhin!

Doch auch Morrison blieb nicht dort stehen, wo er mit der *JLA* angefangen und irgendwann aufgehört hatte. In seiner Nachfolge trieben Autoren wie Warren Ellis und Garth Ennis das ‚New Age‘ mit Serien wie *The Authority* und *Planetary* immer weiter auf die Spitze – auf teils unglaublich innovative Weise, in einem noch stärker palimpsestischen Erzählen.<sup>38</sup> Morrison selbst schlug wenig

---

<sup>36</sup> Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #36. New York 1997, S. 6.

<sup>37</sup> Vgl. Grant Morrison, Howard Porter et al.: *JLA* Vol. 1, #41. New York 2000, S. 35.

<sup>38</sup> Vgl. dazu erneut Klock: „How to Read Superhero Comics“, S. 135-171 (wie Anm. 17).



später mit *All-Star Superman* (2005-2008) eine ganz neue Richtung ein, die sicher zu den komplexesten, innovativsten und wundervollsten Superman-Entwürfen überhaupt gerechnet werden darf. Der Grundgedanke dieses neuen Ansatzes beruhte auf dem schlichten Einfall, Superman müsse eigentlich *niemals* imposant oder in großer Pose auftreten, weil er als Unverwundbarer der entspannteste Mensch der Welt sein könnte. Auf dem Cover von *All-Star Superman* #1 sitzt er gemütlich auf einer Wolke. In den folgenden 12 Ausgaben erzählt Morrison dennoch von nichts anderem als seiner Sterblichkeit: ein geglückter Plan von Lex Luthor hat ihm scheinbar einen letzten Countdown gesetzt. Superman muss sich wieder und wieder fragen, wofür sich sein Leben und seine Taten eigentlich lohnen, und diese Fragen schicken ihn auf eine lange, faszinierende und tief bewegende Suche nach Antworten.

Auch hier aber wieder, und darauf möchte ich hinaus, lässt Morrison von seinen Palimpsesten nicht ab und präsentiert ein noch bunteres Panorama des DC-Kuriositätenkabinetts – von dem wir wiederum zumeist nur annehmen können, dass es über eine reale Historizität verfügen muss: Superman besucht Dinosaur Tyrannko, Herrscher der hochentwickelten ‚Subterranoosaurier‘ im Erdinneren, gewinnt ein Armdrücken gegen Atlas und Samson, hantiert mit Gadgets wie einem ‚kosmischen Amboss‘, einem ‚Zeit-Teleskop‘ und einem ‚Kryptonit Laser‘ herum und rettet eine Expedition zur ‚Oberfläche der Sonne‘ – all das, und vieles mehr, allein in den ersten drei Ausgaben. Die kristallisierten Mythen waren immer noch eher Benutzeroberfläche als handlungsrelevant, immer noch phantasmatische Knotenpunkte; dieses assoziative Erzählen (in den überwältigenden Bildern von Frank Quitely) tat der Figurenzeichnung aber nun keinerlei Abbruch. Obgleich man auch hier, auf der Ebene der Ereignis- und Handlungsabfolgen, beim besten Willen nicht von ‚schlüssigen Erzählungen‘ sprechen kann (jeder Versuch einer Synopse muss ebenfalls eher an das Script eines assoziativen ‚Videoclips‘ erinnern), hatte Morrison damit dennoch sehr viel zu sagen: Über Götter, über Menschen, über alle nur denkbaren Zweifel an beiden; über ganz viel DC-Geschichte, und vor allem über den ganzen Spaß, den diese DC-Geschichte schon immer gemacht haben muss – trotz oder gerade wegen absurdesten Plot-Lücken, assoziati-

ver Bilder und aberwitziger Zitatfragmente. Irgendwie war Selbstironie nun wieder möglich, doch sie hatte überhaupt nichts mit Albernheit oder Parodie zu tun. Und dann stand Superman in Ausgabe #3 abermals auf der Mondoberfläche, diesmal mit Lois Lane als Superwoman (zu der sie einen Tag lang durch ein ‚Geburtstagsserum‘, bestehend aus „my superpowers in liquid forms“,<sup>39</sup> geworden war! Aberwitzige Handlung!). Diesmal war das Bild ein ganz anders, es gab keine Ketten und keine Götterverehrung, sondern den vielleicht schönsten Kuss der Comicgeschichte.<sup>40</sup> Und auch so kann also eine Splashpage aussehen.

Was bleibt daraus zu schließen? Es läge mir fern, *Batman v Superman* als eine Art ‚notwendige Übergangsphase‘ zu einem filmischen *All-Star Superman* zu betrachten, den ich in der Tat gerne erleben würde.<sup>41</sup> Die Kontexte der transmedialen Erzählpraktiken, in denen Warners Franchise heute stehen, sind sicher nicht vergleichbar mit der produktiven Marginalität, den Experimentiermöglichkeiten bestimmter Comicserien. Die gezogenen Parallelen sind womöglich ohnehin nur biographisch schlüssig. Jede zielgerichtete Teleologie der Genre-Entwicklung wäre also verfehlt.

Aber genau mit diesem Argument möchte ich schließen: Snyders Umgang mit seinen Figuren wird genauso wenig das letzte Wort bleiben, wie irgendetwas anderes in diesen unabschließbaren Transkriptionen. Es passieren immer wieder ganz neue Dinge: *Batman v Superman* ist dafür das beste Beispiel, denn die daran ablesbaren Transformationen des filmischen Erzählens sind ebenso bemerkenswert wie die neue Legitimität der Figurenmythen, die durch Snyders phantastische Bilder getragen werden – und sie stehen beide keineswegs zwangsläufig in Zusammenhang mit seinem doch eher nihilistischen Heldenverständnis. Man muss mit seiner Konzeption

---

<sup>39</sup> Grant Morrison, Frank Quitely: *All-Star Superman* #3. New York 2006, S. 1.

<sup>40</sup> Ebd. S. 20.

<sup>41</sup> Vgl. dies zu einem ähnlichen Gedanken von Russ Fischer: „All-Star Superman is the Antidote to Zack Snyder’s Scowling Alien“. <http://birthmoviesdeath.com/2016/03/30/all-star-superman-is-the-antidote-to-zack-snyders-scowling-alien>, 30.3.2016 (zit. 14.4.2016).

nicht einverstanden sein. Mir scheint aber eine Kritik sinnvoller, die zunächst einmal versucht, zu verstehen, was seinen Entwurf so mächtig und so wenig selbstverständlich macht; man kann wohlwollend spekulieren, in welchen Ahnenschaften dieser Film eben *auch* gesehen werden könnte, und warum es ziemlich erstaunlich ist, dass diese Bilder nun im Kino angekommen sind. Snyders Architektur aber nicht ernst zu nehmen, verzichtet auf jede Erklärungskraft und tritt aus dem Dialog aus.