


Romy Günthart 

The Batman and How He Came To Be

Hybride Figuren im US-amerikanischen Superheldencomic

Niemand, der Comics liest, wundert sich darüber, dass eine Ente in ihrem Geldspeer ein erfrischendes Talerbad nimmt, dass ein Beagle auf dem Dach seiner Hundehütte liegend Lebensweisheiten formuliert oder eine Maus in Hemd und Hose Verbrecher jagt. Im Comic tragen aber nicht nur die verschiedensten Tiere menschliche – teils auch übernatürliche – Züge; umgekehrt zeigen auch Menschen und menschenähnliche Wesen Verhaltensweisen, Fähigkeiten und Erscheinungsformen nichtmenschlicher Spezies. Zu ihnen gehören die so genannten Superhelden, die in ihren engen Trikots seit rund siebzig Jahren die amerikanische Comicszene bevölkern und deren – neben *Superman* – berühmteste Vertreter, *Batman* und *Spiderman*, wie zahlreiche andere auch, schon durch ihre Namen als hybride Figuren¹ ausgezeichnet sind.

¹ Die Mischformen, welche die Superhelden seit den 1950er Jahren auch und vor allem mit Elementen aus der unbelebten Natur eingehen, sind außerordentlich zahlreich. Der Beitrag konzentriert sich auf Mensch-Tier-Kompositwesen.

Seit über 60 Jahren führt *Bruce Wayne*, der millionenschwere Erbe der Wayne Enterprises, als *Batman*, als *Fledermausmann*, ein Doppelleben, von dem – so will es die Fiktion – nur sehr wenige wissen, wobei die Leser der Hunderten von Comics bzw. die zahllosen Zuschauer der Fernsehserien und Filme von allem Anfang an zu den Eingeweihten gehörten.

Seinen ersten Auftritt hatte Batman im Mai 1939 – ein knappes Jahr nach der Erstpublikation von *Superman* – in der 27. Ausgabe des Comic-Magazins *Detective Comics*, den späteren *DC Comics*. Die Figur steht in der Tradition eines *Zorro* (span. »Fuchs«) und des 1936, drei Jahre vor *Batman*, erschienenen *Phantom*.

Zeithistorische Verbindungen sind aber auch zu Bewegungen wie dem Ku-Klux-Klan und anderen so genannten Bürgerwehren zu ziehen, deren Mitglieder ebenfalls Kostüme und vor allem Masken tragen, die es ihnen ermöglichen, unerkannt zu bleiben.²

Im Gegensatz zu *Zorro* und verwandten Figuren genügt es *Bruce Wayne* nun aber nicht, sich mit einer Gesichtsmaske unkenntlich zu machen und mit einem Kostüm auf historische Kleidung ritterlicher Adliger zu referieren, ein gespenstisches oder wie im Fall des *Phantoms*, ein farbenfrohes, körperbetontes Dress zu tragen, sondern er bezieht sie sich in aller Deutlichkeit auf ein konkretes, nichtmenschliches

² Vgl. Marschall 1999, S. 4; Kagelmann 1979, S. 26–28.

Lebewesen, die Fledermaus, deren Namen und Aussehen er als Folie für sein Alter Ego benutzt.

Warum Bruce Wayne ein Fledermauskostüm wählte, das bald durch die verschiedensten »Bat-Accessoires« wie ein Batmobil, ein Batplane, ein bumerangähnliches Wurfgeschoss, den Baterang, ein Batboot, einen Batcopter genannten Kampfgürtel mit diversen technischen Hilfsmitteln u. ä. ergänzt wurde, schildert die im November 1939 erschienene siebte Folge der Serie: *Batmans Krieg gegen das Luftschiff des Todes*.³

Die Folge beginnt mit einer Rückblende unter dem Titel: *The Batman and How He Came to Be – Batman und wie er dazu wurde*. Der Name *Bruce Wayne* bleibt ungenannt. Es ist die Fledermaus, die im Zentrum dieses Hefts, im Zentrum der Comicserie und im Zentrum von Bruce Waynes Leben steht.

Auslöser für seine zur Obsession gewordene Verbrecherjagd im Dunkel der Nacht ist ein klassisches Trauma. Auf dem Heimweg vom Kino werden seine Eltern Opfer eines Raubmords.

Der etwa zehnjährige Bruce, der die Ermordung mitansehen musste, schwört, den Tod der Eltern zu rächen, indem er für den Rest seines Lebens jeden Kriminellen bekämpft

³ Detective Comics #33 (November 1939), in: Kane 1999, S. 65–77.



Die toten Eltern – Detective Comics #33 (November 1939), in: Kane 1999, S. 65-77, hier: S. 67.

will. Seit den Ereignissen jener schicksalhaften Nacht ist er alleingelassen, elternlos, ohne familiäre Bindung und somit auch unabhängig und einzig sich selbst verantwortlich wie viele Helden von den Einzelgängern des höfischen Romans und der Märchen, über Waisenkinder wie Tarzan bis hin zu Harry Potter.⁴

Der nächtlichen Szene folgt ein Panel, in dem die Vorbereitung Bruce Waynes für die Aufnahme seiner Mission gezeigt wird. Sie umfasst drei wesentliche Aspekte: Kopf,

⁴ Superhelden sind – oftmals allein schon durch ihr hybrides Wesen – in aller Regel zur Beziehungslosigkeit gezwungen, die in den verschiedensten Kulturen außergewöhnliche Menschen kennzeichnen kann. Vgl. Pörksen 1980 (mit älterer Literatur).



Wissenschaftler, Athlet, Vermögender – Detective Comics #33
(November 1939), in: Kane 1999, S. 65–77, hier: S. 67

Körper, Kapital sind die drei zentralen Elemente, die ihm die Grundlagen dafür schaffen, seinen Plan umzusetzen und von sich sagen zu können »ich bin bereit«. Hartes Training und eiserner Wille sowie das nötige Kleingeld liefern die Voraussetzungen für sein Heldentum. Batman ist nicht übermenschlich, sondern erreicht seine Höchstleistungen vor allem durch Willen und Selbstdisziplin. Er repräsentiert Werte, die im Amerika der 1930er Jahre nicht nur im Comic Konjunktur hatten.

Das lediglich drei Bilder beanspruchende Panel, das Bruce Waynes Ausbildung thematisiert, schließt aber nicht mit dem Satz: »ich bin bereit ... und nun werde ich Polizist« oder »ich bin bereit ... und nun werde ich Agent des F.B.I.«, sondern: *Ich bin bereit ... aber zuerst brauche ich eine Verklei-*

dung. Diese deutliche Distanzierung von den Inhabern der staatlichen Gewalt ist durchaus typisch für die US-amerikanischen Superheldencomics, deren Protagonisten in der Regel als außerhalb der Gesellschaft stehend charakterisiert werden – in den meisten Fällen sind sie nicht einmal Menschen – und in denen die Staatsorgane häufig äußerst negativ dargestellt werden. So auch in der Serie *Batman*, in der kaum ein Staatsangestellter auftritt, der nicht korrupt und / oder völlig unfähig ist. Auch der vermögende Bruce Wayne, Angehöriger der sozialen Oberschicht, kämpft zwar für die weniger Privilegierten, dass man das Kapital oder die Produktionsmittel auch umverteilen könnte, um einige soziale Missstände zu lindern, wird indes nicht im Entferntesten in Betracht gezogen. Großzügige Spenden an ausgewählte Organisationen – keinesfalls den Staat – tagsüber und einzelkämpferische Verbrecherjagd des Nachts sind seine Mittel gegen die Kriminalität. Der Comic folgt diesbezüglich ganz der dominierenden antikommunistischen Ideologie der Zeit.

Davon ausgehend, dass Verbrecher feige und abergläubisch seien, sucht Bruce Wayne nach einem Kostüm, um diese zu erschrecken. Die Verkleidung soll dem Gegenüber Angst einflößen, sie zielt auf Außenwirkung. Dass die Wahl auf eine Fledermaus fällt, begründet sich im Zufall, dass just in dem Moment, in dem Bruce Wayne sich Gedanken über



Die Erscheinung der Fledermaus – Detective Comics #33 (November 1939), in: Kane 1999, S. 65–77, hier: S. 67.

eine geeignete Verkleidung macht, eine verrirte Fledermaus durch das offene Fenster hinein fliegt.

Nach dieser im Wesentlichen eine Seite einnehmenden Rückblende beginnt die eigentliche Geschichte um das Luftschiff des Todes. Ein Abenteuer, das Batman alias Bruce Wayne so souverän besteht wie hunderte danach. Sein Kostüm wird in der Folge nicht mehr weiter thematisiert. Er vollbringt seine Heldentaten vor der urbanen Kulisse *Gothams*, das unschwer als literarisiertes New York zu lesen ist, kämpft gegen das omniprésente Verbrechen und die unterschiedlichsten Schurken. Unter ihnen wie auch unter seinen Verbündeten finden sich ebenfalls einige mit Anleihen aus dem Tierreich. Bereits in den 1940er Jahren traten – neben



Catwoman und Pinguin – Beatty 2002, S. 80f. und S. 84f.



Batmans langjährigem Partner *Robin* – über den noch zu handeln sein wird, als tragende Figuren *Catwoman* und der *Pinguin* auf.⁵

⁵ Catwoman hat ihren ersten Auftritt im Frühjahr 1940 (US-Batman #1); vgl. Beatty 2002, S. 80; Pinguin erscheint erstmals im

Catwoman ist eine Meisterin der Ninjakünste in einem lila Katzenkostüm, *Pinguin* ein an Ornithologie interessierter Verbrecher in Frack und Zylinder. Beide durchlebten – wie Batman – eine schwere Kindheit. *Catwoman* wurde sexuell missbraucht, der *Pinguin* wuchs als Halbweise auf, der in der Schule ständig gehänselt wurde.

Während beide wie Batman und später die Zirkusartistin *Kathy Kane* alias *Batwoman* sowie verschiedene *Batgirls*, trotz weitgehender animalischer Anleihen, immer Menschen sind und bleiben, treten seit den 1970er Jahren vermehrt auch richtige Hybride in den Batman-Folgen der Detective Comics auf.⁶ Zu ihnen gehört *Charaxes*, ein ehemaliger Mächtegern-Schurke, der sich *Killer-Motte* nannte und von Batman immer wieder besiegt wurde, bis er schließlich einen Pakt mit dem Teufel schloss, der ihn im Austausch für seine Seele in eine richtige Killermotte verwandelte, in den Menschen fressenden *Charaxes*.⁷



Charaxes – in: Beatty, 2002, S. 102f.

Ein echter Hybrid ist auch *Man-Bat*, halb Mensch, halb Fledermaus, der Batman gelegentlich unterstützt, gelegentlich bekämpft. Ursprünglich war er Zoologe, eine Autorität auf dem Gebiet der Chiroptera, der Fledermaus-Sekrete zu Heilungszwecken am Menschen erforschte. Da man ihm die Fördermittel strich, begann er an sich selbst zu experimentieren und mutierte zu einem Monster, halb Mensch, halb Fledermaus.⁸

Dezember 1941, US-Detective Comics #58; vgl. Beatty 2002, S. 84.

⁶ *Batwoman* in US-Detective Comics #233; *Batgirls* in *Batman* #139 und *Batman* #147.

⁷ Erster Auftritt 1951, *Batman* #63 (noch unverwandelt); vgl. Beatty 2002, S. 102

⁸ Vgl. Beatty 2002, S. 98f.

Neben diesen Figuren mit deutlichen Bezügen zu bestimmten Tieren, die mehrfach als Partner oder Gegner Batmans in Erscheinung treten, bevölkern weitere monströse Mutationen mit nur wenigen Auftritten den Kosmos der Batman-Comics, unter ihnen *Black Spider*, *Fox*, *Shark*, *Vulture*, *Catman*, *Bronze Tiger* oder *Killer Croc*, die durch Chemieunfälle, Selbstversuche, mutierte Gene oder ähnliches zu Mensch-Tier-Wesen wurden.⁹ Neben diesen agiert eine stattliche Zahl von weiteren Vigilanten und Mutanten, die nicht mit der Tierwelt in Verbindung stehen. Am bekanntesten: *Poison Yvi*, der *Joker*, *Two Face*, *Scare Crow*, der *Riddler* und *Mister Freeze*.

Abgesehen vom Pinguin und allenfalls der Katze handelt es sich durchwegs um Tiere, die aus menschlicher Perspektive als Raubtiere, Schädlinge und/oder angstausslösende Kreaturen gelten. Letzteres soll auch das Fledermauskostüm bewirken, für das sich Bruce Wayne als geeignete Kleidung für die Verbrechensbekämpfung entscheidet. Doch ist er der Gute, der im Kostüm des Bösen kämpft, seine wahre Identität in der Verkleidung doppelt verbirgt.

Bob KANE, der Ende der 1930er Jahre zusammen mit Bill FINGER die Figur des Batman entwickelte, nannte verschiedene Quellen seiner Inspiration: *Superman*, eine Zeichnung von Leonardo da Vinci für einen fledermausartigen Gleiter

⁹ Vgl. Beatty 2002, S. 108f.

und verschiedene Filme wie: *Im Zeichen des Zorro*, *Dracula*, *The Bat Whispers* oder *Citizen Kane*¹⁰; aber auch Sherlock Holmes oder die Kabinettstückchen eines Douglas Fairbanks beeinflussten die Figur.¹¹

Dracula bzw. der Vampirismus, mit dem die zeitgenössischen Leserinnen und Lesern die Figur des Fledermausmannes zunächst wohl am ehesten in Verbindung brachten, wird bereits sehr früh, in der fünften und sechsten Folge der Serie,¹² thematisiert, in der Batman gegen Vampire kämpft und diese schließlich mit silbernen Patronen erschießt. Das Signal ist deutlich und wird durch die anschließende siebte Folge, in der die Entstehungsgeschichte explizit gemacht wird, unterstrichen. Diese Fledermaus ist kein Vampir, kein Untoter, auch wenn er mit Vorliebe in der Nacht und vor der

¹⁰ »Ich nahm mir Superman vor und fing an, die Figur zu überzeichnen. Zuerst nannte ich ihn Bat-Man. Er hatte Flügel wie ein Vogel. Und dann kamen mir die Fledermaus aus dem Film und die Skizze von da Vinci in den Sinn. Ich wusste, dass eine Fledermaus dunkel sein sollte, und meine trug eine schwarze Maske. Aber ich bin nicht sicher, ob ich ihm nicht einen roten Trikotanzug statt eines grauen gegeben hatte. Die ersten Farben waren nicht die endgültigen.« Bob Kane, zitiert in: www.batmans.de/batman-chronik.html [Mai 2006]

¹¹ Vgl. Marschall 1999, S. 4.

¹² Detective Comics #31 (September 1939) und Detective Comics #32 (Oktober 1939).

Kulisse einer Stadt agiert, in deren Namen, *Gotham City* sowohl die Gottverlassenheit, geradezu Verdammtheit (God damn) als auch ›gothic‹ anklängt. Diese Angst einflößende, urbane Szenerie ist weit weg von einer ländlichen Idylle, die auch in den Vereinigten Staaten gerne als heile Welt verklärt



Batman vor der Kulisse Gothams, aus »Der Schamane« – O’Neil, 1991, S. 40

wird. Gotham City ist kein Platz für Tiere, weder für Nutztiere, noch für Kuschtiere.

Trotz, vermutlich sogar wegen der im Gegensatz zu *Superman* düsteren Umgebung war die Serie ein Erfolg. Batman bekämpfte auch nach dem Kriegseintritt der USA weiterhin das Böse, ohne jedoch wie Superman oder Captain America je direkt gegen die Nationalsozialisten anzutreten. Er überstand auch die 1950er Jahre, in denen dem Medium Comic außerordentlich zugesetzt wurde. Dies aus mehreren Gründen: Einerseits war Nazideutschland besiegt und damit das zentrale Thema vieler Serien, deren Inhalt vom US-amerikanischen Kampf gegen das nationalsozialistische Deutschland geprägt war, überholt, zum anderen begannen sich verschiedene Geschichten nach fünfzehn Jahren allmählich zu wiederholen. Der dritte, und wohl entscheidende Grund war das 1954 erschienene Buch des New Yorker Psychiaters Frederic WERTHAM: *Seduction of the Innocent* und seine Folgen. Schon der Titel, *Verführung der Unschuldigen*, lässt keinen Zweifel daran, wie Wertham Comic-Books, von deren Einfluss auf die Jugend sein Werk handelt, einschätzt. Wertham vertritt die Ansicht, Comics seien ein Auslöser für Jugendkriminalität und Superhelden-comics würden vor ›abartigen‹ sexuellen Untertönen nur so strotzen. So las er unter anderem das Verhältnis zwischen Batman und Robin als Darstellung einer homoerotischen

Idealsituation,¹³ das Lasso der Comicfigur *Wonder Woman*, dem weiblichen Gegenstück Batmans, als Vaginasymbol, *Wonder Woman* selbst als Lesbe, ein für Jungen »frightening image«, für Mädchen ein »morbid ideal«.¹⁴ Comics, so schreibt er, würden gefertigt von schwulen Zeichnern, die in phallischen Wolkenkratzern arbeiteten und dagegen sei mit aller Vehemenz anzutreten.¹⁵ Zu den Hybriden äußert er sich nicht.

Werthams Buch führte zu einem Einbruch im Comicmarkt, zur Ächtung des Genres, sogar zu öffentlichen Verbrennungen von Comic-Heften. Viele Verlage stellten ihre Serien ein, und es wurde der »Comic Code« eingeführt, der Gewalt und Sex in Superheldencomics praktisch verbot. In den frühen fünfziger Jahren waren die Superhelden beinahe von der Bildfläche verschwunden. Nur von den bekanntesten Charakteren wurden weiterhin Serien produziert. Batman gehörte zu jenen, die überlebten.¹⁶ Doch viele Autoren, welche bislang für Batman-Stories verantwortlich gewesen waren,

.....
¹³ Zur mittlerweile über 50 Jahre andauernden Diskussion um den Status der Beziehung zwischen Bruce Wayne / Batman und seinem Sidekick vgl. Brooker 2000, Kapitel 2: »1954 Censorship and Queer Readings«, S. 101–170.

¹⁴ Zit. in: Savage 1990, S. 97.

¹⁵ Vgl. Sieck 1999, S. 45.

¹⁶ Vgl. Savage 1990, S. 95–103; Sieck 1999, S. 42–45.

verließen den Verlag. Neue Schreiber und Zeichner kamen hinzu. Die Geschichten wurden immer abwegiger. Batman reiste durch magische Portale, kämpfte gegen Roboter und Aliens und führte seinen Feldzug gegen das Böse sogar in anderen Welten.

Die Wende kam 1986, in dem mit Frank MILLERS *Batman. The Dark Knight returns* ein Meilenstein, nicht nur in der Geschichte Batmans, sondern der Comicgeschichte überhaupt erschien.¹⁷ Miller zeigt darin einen gealterten Batman, der angesichts der zunehmenden Gewalt noch einmal in sein seit über zehn Jahren unbenutztes Kostüm schlüpft. *Die Rückkehr des Dunklen Ritters* gilt als »radikaler Abgesang auf die Naivität der Superhelden-Comics«¹⁸ und öffnete dem Genre stilistisch und erzählerisch neue Perspektiven.

Es folgte, ebenfalls von Frank Miller (mit David MAZZUCHELLI als Zeichner), *Batman: Year one*,¹⁹ in dem die Anfänge von Bruce Wayne als Verbrechensbekämpfer in ein neues Licht gerückt werden.

Noch einmal wird in *Year One* Bruce Waynes traumatisches Kindheitserlebnis thematisiert; diesmal erzählt in einer Rückblende des etwa 25jährigen Bruce, der nach Jahren in der Fremde in das elterliche Anwesen nach Wayne Manor

.....
¹⁷ Miller 1986.

¹⁸ Knigge 2004, S. 343.

¹⁹ Miller 1987.

zurückgekehrt ist. Die Folge trägt den Titel *Who I Am, How I Came To Be*. Die Anklänge an die Überschrift von 1939 *The Batman and How He Came To Be* sind deutlich, die Verschiebung vom objektivierten Erzählen zur subjektivi-

ven Schau ebenfalls. Der erzählerische Perspektivenwechsel geht einher mit einer veränderten Motivierung für Bruce Waynes Batman-Werdung.



Year One – Miller 1987, S. 21



Year One, Erscheinung der Fledermaus – Miller, 1987, S. 22.

Nun wird ausgeführt, welchen Film sich die Waynes in jener verhängnisvollen Nacht angesehen haben: *Die Maske des Zorro*. Den Film, dessen Helden Bob KANE als eines der prägenden Vorbilder für seine Figur nannte, ohne dieses Vorbild indes in die Serie selbst einfließen zu lassen. Dies holt Miller ein halbes Jahrhundert später nach. Er psychologisiert Bruce Waynes Handeln, indem er ihn aussprechen lässt, dass sein Leben durch den Tod der Eltern den Sinn verloren habe. Ein Sinnverlust, der durch die Rache am Verbrechen der Welt – das wissen nicht nur Psychologen – nicht beseitigt werden kann. Auch die folgende Begegnung mit der Fledermaus gestaltet sich in den 1980er Jahren deutlich anders als in der Vorlage.

Während Bruce Wayne 1939 im Ohrensessel sitzend darüber sinniert, in welcher Tierverkleidung er die Verbrecher wohl erschrecken könnte, ist er in Millers *Year One* (1987) selbst der Getriebene, der Verfolgte, den die Angst der Kindheit und der übermächtige, tote Vater nicht los lässt. Wird er zur Fledermaus, so folgt er seinen inneren Dämonen. Die Verbrechensbekämpfung als solche tritt in der Motivation deutlich zurück.

Drei Jahre später folgte eine weitere Variante der Ursprungsgeschichte, die sowohl an Millers *Year One* als auch an Kanes Erzählung von 1939 anknüpft. Wiederum sitzt Bruce Wayne in der Bibliothek von Wayne Manor. Zurück von einem Straßenkampf, den er noch ohne sein Fledermauskostüm

ausgefochten hat, liest er, schwer verwundet, in einem alten Buch über Kriminalistik.

Er zitiert die Zeile *Verbrecher sind ein feiges und abergläubisches Pack*, die er in der Version von 1939, ohne Referenz auf ein bestimmtes Buch, als Leitlinien für die Wahl eines



Fledermauserscheinung aus »Der Schamane«, Panel 2 – O’Neil 1991, S. 18.

geeigneten Kostüms nannte. Und wiederum bricht eine Fledermaus durchs Fenster der Bibliothek.

Noch während Bruce Wayne den nächtlichen Eindringling anstarrt, schiebt sich ihm ein zweites Bild vor die Augen. Er sieht eine indianische Maske. Es ist eine Fledermaus-Maske, mit deren Hilfe ihn vor einigen Jahren ein Schamane in Alaska heilte, als er an eine schweren Lungenentzündung

litt. Diese Maske überlagert nun in der Vision ein menschliches Gesicht: sein Gesicht. Am folgenden Tag lässt sich Bruce Wayne das bekannte Fledermauskostüm anfertigen. Seine Fledermauswerdung ist damit aber noch nicht abgeschlossen. Nach der äußeren folgt auch eine innere Verwandlung. Als Bruce Wayne ein weiteres Mal nach Alaska reist, wird er vom alten Schamanen in dessen Geheimnisse eingeweiht. In einer Krisensituation in der nächtlichen Kälte Alaskas zeigt sich, dass er selbst über die Kräfte eines Schamanen verfügt.



Batman wird zur Fledermaus, in: Der Schamane – O'Neil 1991, S. 84.

Die Fledermaus ist in dieser Version der Geschichte nicht nur das Leitbild für eine Kostümierung, sondern sie wird zum Totem. Die Maskerade Bruce Waynes macht nicht unsichtbar, sie macht sein Innerstes sichtbar.

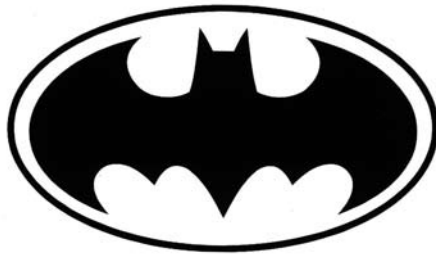
Eine weitere, vorläufig letzte Variante von der Wahl der Fledermaus für Bruce Waynes Alter Ego Batman lieferte im Sommer 2005 der Film *Batman Begins* – einer von zahlreichen Batman-Filmen – der teils aus Versatzstücken aus den Comicheften, teils in neuer Kombination die Geschichte von den Anfängen des Fledermausmannes erzählt.

Alles beginnt jetzt mit einem Sturz des kleinen Bruce in einen Brunnen im elterlichen Anwesen,²⁰ in dessen Folge er einen Schwarm Fledermäuse aufschreckt, vor denen er sich außerordentlich fürchtet. Nach einiger Zeit rettet ihn sein Vater aus dem Brunnen und gibt dem Jungen als Lebensaufgabe mit, seine Angst zu überwinden. Es folgen die bekannten Schüsse auf die Eltern – diesmal nach dem Besuch der Oper –, die Ausbildung in fernen Ländern, die Rückkehr nach Wayne Manor und die Wahl der Fledermaus für seine Tarnung. Bruce Wayne entscheidet sich in dieser Version bewusst für dasjenige Tier, vor dem er sich selbst am mei-

²⁰ Der Brunnen auf Wayne Manor, wie in zahlreichen mythischen Erzählung, ist konkreter Weg in eine Unterwelt. Der Sturz in den Brunnen ist zugleich ein Motiv mit hohem Symbolgehalt. Vgl. Uther 1979.

sten fürchtet. Indem er die Fledermaus wählt, bekämpft er, wie vom Vater verlangt, zuerst seine eigene, größte Angst.

Neben der Wahl des Tiers für sein Alter Ego wird im Film auch die Wahl des Batsymbols, der stilisierten Fledermaus, die Batman auf der Brust trägt, das aber auch unabhängig



von seinem Körper als Symbol verschiedenste Verwendung findet, thematisiert.

Ein individueller Mann, so führt Bruce Wayne im Film aus, sei sterblich, ein Symbol überdauere und übersteige die Einzelperson. Das weiß er als Erbe eines milliardenschweren Wirtschaftsimperiums, der die Macht der Logos kennt, bestens.

Das Batsymbol ermöglicht es ihm, eine Präsenz zu schaffen, die ein Individuum nicht erreichen kann. Es wird, so Bruce Waynes Argumentation im Film *Batman Begins*, zur Marke,²¹ die es letztlich unwichtig werden lässt, wer unter dem Fledermauskostüm agiert.²² Die prägnanten Dresses der Superhelden ermöglichen wie Uniformen die Wiedererkennung eines über das Individuum gestellten Konzepts bzw. Systems.

Zusammenfassend lässt sich feststellen: Alle drei Erzählvarianten der Ursprungslegende des Batman spiegeln deutlich die Zeit ihrer Entstehung:

1939 sitzt Bruce Wayne in seiner Bibliothek, als eine verirrte Fledermaus ins Fenster fliegt. Die Wahl des Tiers wird durch einen äußeren Zufall begründet. Es hätte auch ein an-

²¹ Söl & Söl 2003, S. 309, beschreiben die Maskerade der Superhelden, als »Marke« in dreifacher Hinsicht: »Einerseits stellt sie eine Marke im Sinne einer Lizenz dar: eine Polizeimärke, ein *badge*. Zweitens markiert sie als Signifikant, als Zeichen, den »wahren Mann« im Gegensatz zur kontingenten »realen« Person. [...] Und schließlich stellt die Marke im Verständnis einer geschützten Trademark, eines Handelsprodukts dar. Die Wiedererkennbarkeit, ihre Reproduzierbarkeit, ist Merkmal aller drei Formen der »Marke.«

²² 1993, als Batman im Kampf gegen einen Superschurken das Rückgrat gebrochen wird (Batman #515), übernimmt sogar ein Freund, Jean Paul Valley, für einige Zeit das Batsuit.

deres sein können, solange es Furcht einflößend war. Dass er zum Rächer wurde, liegt im traumatischen Erlebnis seiner Kindheit begründet.

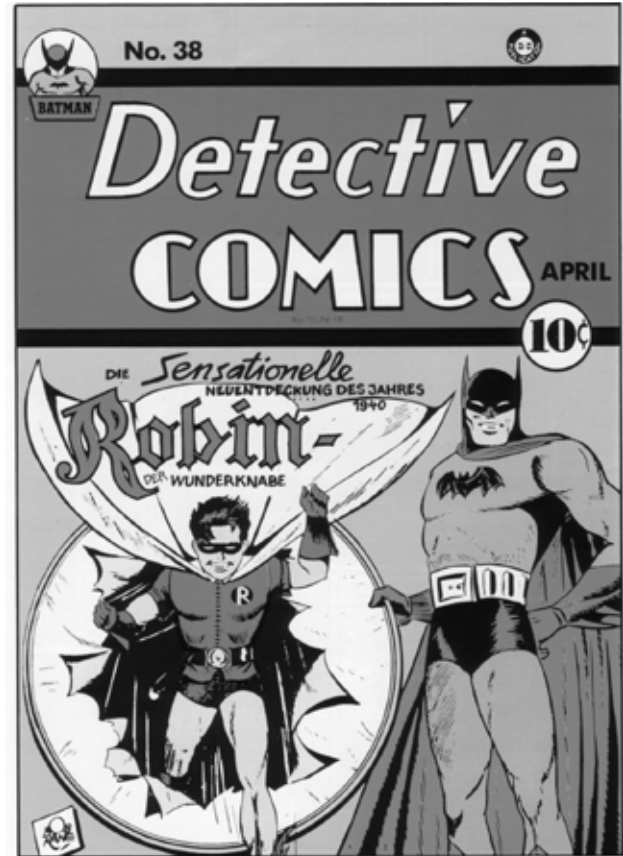
In den 1980er Jahren ist es kein Zufall mehr, der die Wahl der Fledermaus bestimmt, sondern die Begegnung mit einem indianischen Schamanen in Alaska, der die Fledermaus als Bruce Waynes Totem erkennt.

In der Variante, die der Film *Batman Begins* 2005 bietet, sind die Fledermäuse die größte Angst des jungen Bruce, die er angeht, in dem er sie sich zu eigen macht. Mit dem Sturz in den Brunnen wird neben der Ermordung der Eltern ein zweites Kindheitserlebnis für die Entwicklung Bruce Waynes verantwortlich gemacht.

Die Anleihe an das Tier als Zeichen und Signal wird je nach Zeitumständen unterschiedlich motiviert, das Bild der Fledermaus unterschiedlich gelesen. Die Esoterik der 1980er Jahre und die Suche nach Prägungen durch die übermächtigen Eltern findet ebenso Eingang in die künstlerische Darstellung wie die Forderung des neuen Jahrtausends, die eigenen, inneren Dämonen zu bekämpfen, indem man sie annimmt und sich zu eigen macht.

Die verirrte Fledermaus, die aus der Natur einbrach in die Kultur der herrschaftlichen Bibliothek und damit den Bat-

Titelbild von Detective Comics # 38 (April 1940) – Kane 1999, S. 128.



man in Bruce Wayne zum Leben erweckte, blieb nicht lange allein im nächtlichen Kampf gegen das Böse. Im April 1940 (Detective Comics #38), nur wenige Monate nach der Erstveröffentlichung von *Batman*, taucht *Robin* auf, der erste Juniorpartner eines Superhelden in der Geschichte des Comics.²³

Die Folge beginnt mit einer kurzen Sequenz, in der Robins Herkunft und der Beginn seiner Zusammenarbeit mit Batman skizziert wird. Robin heißt eigentlich *Dick Grayson* und bildet zusammen mit seinen Eltern die Trapez-Akrobaten *The Flying Graysons*, bis bei einer Aufführung ein Seil reißt und seine Eltern in den Tod stürzen. Unmittelbar nach der Tragödie wird Dick zufällig Zeuge eines Gesprächs zwischen dem Zirkusdirektor und zwei Gangstern, aus dem hervorgeht, dass seine Eltern getötet wurden, um Schutzgelder vom Zirkus, in dem sie arbeiteten, zu erpressen. Mit Batmans Hilfe gelingt es Dick, die Schurken zu stellen, und er wird zu dessen Partner. Sein Kostüm besteht aus einer roten Weste mit aufgesticktem R auf der Brust, grüner Arm- und Beinkleidung, ebensolchen Handschuhen und Stiefeln, einem gelben Umhang und einer schwarzen Maske. Inge-

.....
²³ Im Lauf der Jahre übernehmen drei verschiedene junge Männer die Rolle von Robin. 1985 lässt Miller in seinem in sich geschlossenen Werk *The Dark Knight Returns* eine junge Frau, *Cerrie Kelly*, das Kostüm des letzten verstorbenen Robin / Jason Todd tragen.

samt bietet Robin eine deutlich farbenfrohere Erscheinung als der dunkel gewandete Batman.

Wie für die Figur des Batman nannte Bob Kane auch für Robin ein Vorbild. In Robins Fall soll es Robin Hood gewesen sein, der ihn inspirierte. Es kursiert indes auch noch die Geschichte vom zweiten Zeichner Jerry ROBINSON, der in den 1940er Jahren in New York mit Kane zusammenarbeitete und dessen Figuren wesentlich verbesserte. Robinson erhielt bald den Spitznamen *Robin, the Boy Wonder / Robin der Wunderknabe*, der auch in die Comicserie Eingang gefunden haben soll. Kane selbst wies diese Version stets zurück und hielt an Robin Hood als Namensgeber für Batmans Partner fest.

Warum dem Einzelgänger Batman, der verirrtten Fledermaus, ein Juniorpartner zur Seite gegeben wurde, lässt sich heute nicht mehr präzise bestimmen. Zu vermuten ist, dass mit der Figur des Robin eine bessere Identifikation für die jungen Leser ermöglicht werden sollte. Die Inhalte der Folgen wurden jedenfalls gemäßiger, die Verkaufszahlen für DC-Comics entwickelten sich positiv. Der Junge, in seinem bunten Kostüm, das in seiner Farbgebung unübersehbar an ein Rotkehlchen erinnert, das romantische Vögelchen der

viktorianischen Zeit, das Weihnachtstier,²⁴ trägt wesentlich zur Verharmlosung und größeren Tauglichkeit der Comics für ein jüngeres Publikum bei. Das Nachttier, die im christlich geprägten, US-amerikanisch-angelsächsischen Raum negativ konnotierte Fledermaus – schon in der Bibel gilt sie als unrein²⁵ –, hat mit dem Rotkehlchen ein tag-aktives, traditionell äußerst positiv besetztes Tier zur Seite.²⁶ Eine Verbindung bzw. komplementäre Symbolik der beiden Fluginsekten wird in der Comicserie selbst nicht thematisiert, sie dürfte jedoch bewusst oder unbewusst die Wahl der Tiere wesentlich beeinflusst haben.

Ende der 1980er Jahre, als die Figur Batmans wieder stärker als tragische Figur mit psychotischen Zügen, schwankend zwischen Held und Anti-Held gezeichnet wurde, war die Zeit für den wenig komplexen Charakter *Robin* abgelaufen. In einer Leserabstimmung wurde über seinen Tod entschieden. Eine knappe Mehrheit war dafür, Robin stirbt in *Batman* #428 durch die Hand des Jokers.

Während Batman und Robin vor allem durch Training, Wille und zahlreiche Gadgets zu Außergewöhnlichem befähigt

werden, verfügen die allermeisten anderen Superhelden über übernatürliche Superkräfte, sind auch in ihrer Körperlichkeit hybride Figuren.

Bekanntestes Beispiel eines Helden, der ein echter Mensch-Tier-Hybrid ist bzw. zu einem wird, ist *Spiderman*. Wie Batman und der berühmteste aller Superhelden, der Genre definierenden Superman, ist auch Spiderman zu einer Ikone der Popkultur geworden.

Das erste Heft mit den Comicgeschichten von der Spinne erschien 1962, mehr als zwanzig Jahre nach *Batman* und *Superman*. Wie bei vielen anderen Superhelden und Superhelden auch, ist es Radioaktivität, die wesentlich für die Superkräfte, des ehemals bebrillten, schwächlichen Schülers *Peter Parker* verantwortlich ist. Peter wurde auf einem Schulausflug ins historische Museum von einer verseuchten Spinne gebissen und erlebte dadurch eine wundersame Veränderung zum Superhelden.

Die Geschichten um Spiderman / Peter Parker sind in einem deutlich anderen Milieu situiert als jenem von Batman / Bruce Wayne. Zwar ist auch Peter elternlos, doch lebt er als braver Junge bei Onkel und Tante in einer amerikanischen Kleinstadt und geht aufs College, wenig beliebt bei seinen Mitschülern. Er führt eine durchschnittliche, kleinbürgerliche Existenz.

²⁴ Wie Geschenkpapier im Schottenmuster gehören Christmas-cards mit Rotkehlchenmotiven in England nach wie vor zu den Begleiterscheinungen der Weihnachtszeit.

²⁵ Dtn. 14,18; Lev. 11,19; Jes. 2,20.

²⁶ Vgl. Hoffmann-Krayer 1935/36.



Peter Parker vollbringt seine Heldentaten nicht, um sich an der ganzen Welt zu rächen wie Bruce Wayne, sondern um Gutes zu tun, Anerkennung zu finden und – ein durchaus erwünschter Nebeneffekt – vom Nachbarsmädchen bewundert und angeschmachtet zu werden. Die Geschichte von Spiderman / Peter Parker ist eine Pubertätsgeschichte, eine Omnipotenzphantasie. Das Titelblatt der ersten Ausgabe zeigt programmatisch den Außenseiter und – schattenhaft neben ihm – sein übergroßes Alter Ego. Die Spinne liefert eine, zwei Super-Fähigkeiten und inspiriert Peter für die Gestaltung seines Kostüms, bleibt aber ohne weitergehende Bedeutung. Ihr Biss gehört in dieselbe Kategorie wie diverse weitere Unfälle und Versuche mit Radioaktivität, die auch einigen von Spidermans Gegnern übermenschliche Kräfte verleihen.²⁷ Peter Parkers Wandlung zum Spinnenmann ist eine rein körperliche. Es haftet ihr das zufällige an, das

²⁷ Zumindest dem Namen nach ein Mensch-Tier-Hybrid ist beispielsweise einer der erbittertsten Feinde der Spinne, *Doc Ocktopus* (auch *Doc Ock*), ein ehemals bedeutender Atomphysiker, der einen Unfall erlitt, in dessen Folge ihm metallene Tentakel implantiert wurden. Vgl. Kagelmann 1979, S. 84.

Bruce Waynes Wahl des Fledermauskostüms im Jahr 1939 bestimmte.²⁸

Noch vor Spiderman erlebten anfangs der 1960er Jahre weitere Superhelden ihren ersten Auftritt. 1960 nimmt die *Gerechtigkeitsliga* ihre Arbeit auf. 1961 fliegen die *Fantastischen Vier* ins All. In der Legion der Superhelden, die in den 1960er und 1970er Jahren für Recht und Ordnung sorgten, fanden sich vor allem Träger kosmischer und mechanischer, aber auch psychologischer Superkräfte zusammen wie *Blitzjunge*, *Cosmoboy* und *Saturngirl* oder *Projekta*, die Trugbilder erschaffen kann, *Sonnenboy*, der Superhitze ausstrahlt, und *Elastoboy*, der sich superelastisch machen kann. Einzig *Waldwolf* bei den Guten und *Spinnengirl* in der *Liga der Superschurken* verfügen über Superkräfte, die dem Animalischen entlehnt sind.

Weitere Figuren wie *Hawkman* & *Dove*, das gegensätzliche Brüderpaar, das einem Experiment zum Opfer fiel, oder

²⁸ Die Feststellung von Söll und Weltzien: »[...] die Maskierung der Superhelden [ist] kein Vorschützen, kein Vortäuschen einer angenommenen *Persona* im Sinne antiker Theatermasken. Sie ist vielmehr Ausdruck einer tatsächlich gelebten Persönlichkeit, sie ist Zeichen einer Identität. Der Superheld ist identisch mit seiner Maskerade und geht voll in ihr auf« (Söll 2003, S. 311.) stimmt für Spiderman nicht, für Batman nur in den späteren Versionen. Diese Superhelden sind nicht schizophran, sie operieren in bzw. mit zwei unterschiedlichen Körpern.

mutierte Schildkröten, die *Turtels*, und einige andere, weniger bekannte Charaktere, ergänzen die Gemeinde der hybriden Superhelden.²⁹ Meist lässt sich die Wahl der Tiere, mit denen die Superhelden in Verbindung gebracht werden, mit traditionellen Zuschreibungen erklären. Dove ist friedfertig wie die Taube, sein Bruder Hawkman aggressiv wie der Falke, Aquaman schwimmt wie ein Delfin, Spiderman kann senkrechte Wände hochsteigen. Ihre markanten Kostüme verweisen wie ihre Namen auf die besonderen Kräfte und Fähigkeiten.

Die wenigsten Superhelden sind aber über ihre Kostümierung und Namen offensichtlich mit Tieren in Verbindung zu bringen oder besitzen animalische Kräfte bzw. Superkräfte. Die meisten verfügen über Kräfte, wie sie gewöhnlich nur Maschinen, Chemikalien, Röntgenstrahlen, Elektrizität, Radioaktivität und Ähnliches eigen sind; die Superhelden potenzieren nicht nur die belebte Natur – wie oftmals Tiergottheiten –, sondern überwinden sie grundsätzlich. Die US-amerikanischen Superhelden-Comics, die durch und durch kommerziell sind, reflektieren auch darin in hohem Maß die dominierenden Themen ihrer Zeit: Mechanisierung, Technisierung, Urbanisierung. Tiere – ob wild oder domestiziert – haben in dieser Welt insgesamt, nicht nur in Batmans Gotham City, immer weniger Platz.

²⁹ Vgl. Kagelmann 1979.

Neben den Menschen, die sich durch Tiere inspirieren, und solchen, die sich infizieren lassen, sollen zum Schluss noch zwei Superhelden erwähnt werden, die auf ihre eigene, ganz spezielle Weise ebenfalls zu den Mensch-Tier-Hybriden gehören: *Phantomias* und *Supergoof*. Beides Figuren aus dem Disney-Kosmos bzw. deren Geheimidentitäten und damit an sich schon vermenschlichte Tiere. Beide Parodien auf die zahllosen Superhelden der 1960er Jahre,³⁰ die analog zu ihren Vorbildern zu Superkräften kommen.

Hinter Supergoof verbirgt sich *Goofy*, der beste Freund von Micky, der durch den Verzehr von Erdnüssen, die sich auf mysteriöse Weise in seinem Vorgarten ansiedeln, zu Superkräften kommt und mit nichts als seiner roten Unterwäsche und einem Kartoffelsack als Cape bekleidet, auf Verbrecherjagd geht.³¹

Ungleich vielschichtiger und erfolgreicher als Supergoof war und ist *Phantomias*, der in den 1970er Jahren in Italien entwickelt wurde.

Unter der Maske von *Phantomias* verbirgt sich die wohl berühmteste Ente bzw. Erpel der Welt: *Donald Duck*. Ein Pechvogel, Faulenzer und Angeber, der seit den 1930er Jah-

³⁰ Supergoof tritt erstmals 1965 auf, *Phantomias* 1970. Vgl. Disney 2005, Disney 2006.

³¹ Vgl. Disney 2005.



Phantomias – Disney
2006, S. ...

ren bis heute mit ungebrochenem Erfolg durch Entenhausen watschelt.

Während er als Donald oft kaum in der Lage ist, seinen Alltag einigermaßen schadlos zu bewältigen, kämpft er als *Phantomias* erfolgreich gegen die Kriminalität in Entenhausen, Aliens und alle Arten Probleme, welche die Stadtbewohner nicht lösen können; wacht als *Dunkle Ente* über Wohl und Weh der Stadt Entenhausen. Gelegentlich setzt er sich auch hilfreich für den armen Donald ein. Etwa wenn dieser wieder einmal von seinem phantastillionenschweren Onkel Dagobert drangsaliert wird. Wie andere Superhelden ver-

fügt auch Donald über verschiedenste technische Hilfsmittel, die er aus der Werkstatt des genialen Erfinders Daniel Düstentrieb bezieht. Darunter Schuhe mit Sprungfedern, ein spezielles Auto, das auch fliegen kann, Haftkaugummi, um Verbrecher festzuhalten, superstarke Lauschohrenstöpsel, eine Telebrille etc.

Das Vorbild für Phantomias ist unschwer auszumachen. Ein Rächer im schwarzen Umhang, der den Bedrängten hilft, nur bei Nacht agiert, unerkant und schnell, ausgestattet mit allen möglichen technischen Hilfsmitteln, aber ohne eigentliche Superkräfte? Die Anleihen sind überdeutlich, die Disneyzeichner parodieren Batman, gewürzt mit etwas Zorro und eigenen Weiterentwicklungen der Figur Donalds.

Während Ironie nicht zu den Stärken der ›richtigen‹ Superheldencomics gehört, auch wenn die Kostüme ihrer Helden noch so bunt, deren Abenteuer noch so abstrus sind, wird in Phantomias eine Stufe der Hybridisierung erreicht, deren komische Elemente die beeindruckenden oder furchtauslösenden der bekannten Superhelden deutlich überwiegen. Der Erfolg der einen spiegelt sich in der Parodie der anderen.

Literaturangaben

Quellen

- Beatty 2002: Beatty, Scott. Batman – Die Welt des dunklen Ritters. Stuttgart: Dino, 2002 (englische Originalausgabe: Batman – The Ultimate Guide to the Dark Knight, London: DC Comics, 2001).
- Disney 2005: Disney, Walt. Heimliche Helden 1. Supergoof. Hamburg: Ehapa, 2005.
- Disney 2006: Disney, Walt. Heimliche Helden 3. Phantomias. Hamburg: Ehapa, 2006.
- Kane 1999: Kane, Bob, et al., Batman. Archiv Edition 1, DC-Archive 3. Stuttgart: Dino, 1999 (englische Originalausgabe: US-Detective Comics # 27-50, New York: DC Comics, 1939-1940).
- Lee 2005: Lee, Stan, and Steve Ditko. Spider-Man, Jahrgang 1962–1963, Marvel History 1, Deutsche Reprintausgabe. Nettetal-Kaldenkirchen: Panini, 2005.
- Marschall 1999: Marschall, Rick. Vorwort. In Batman Archiv. Band 1. Frankfurt a. M., 1999.
- Miller 1986: Miller, Frank, Klaus Janson, and Varley Lynn. Batman. The Dark Knight Returns. New York: DC Comics, 1986 (deutsche Erstausgabe: Hamburg: Carlsen, 1989 (comicArt Edition)).

Miller 1987: Miller, Frank, and David Mazzucchelli. *Batman. Year One* Batman No. 404–407. New York: DC Comics, 1987 (deutsche Erstausgabe: Hamburg: Carlsen, 1989).

O’Neil, 1991: O’Neil, Dennis, Edward Hannigan, and John Beatty. *Batman. Der Schamane*. Hamburg: Carlsen, 1991 englische Originalversion: *The Shaman*, New York: DC Comics, 1990 (*Legends of the Dark Knight* #1–5).

Sekundärliteratur

Brooker 2000: Brooker, Will. *Batman Unmasked. Analyzing a Cultural Icon*. New York: continuum, 2000.

Hoffmann-Krayer 1935/36: Hoffmann-Krayer, Eduard. Artikel »Rotkehlchen«. *Handwörterbuch des Deutschen Aberglaubens* 7 (1935/36): Sp. 835–837.

Kagelmann 1979: Kagelmann, Jürgen. *Who’s who im Comic*, dtv 1690. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1979.

Knigge 2004: Knigge, Andreas C. *Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga*. Hamburg: Europa-Verlag, 2004 2004.

Pörksen 1980: Pörksen, Gunhild / Pörksen, Uwe. *Die ›Geburt‹ des Helden in mittelhochdeutschen Epen und epischen Stoffen des Mittelalters*. *Euphorion* 74 (1980): 257–286.

Savage 1990: Savage, William W. *Comic Books and America. 1945-1954*. Norman und London: University of Oklahoma Press, 1990.

Sieck 1999: Sieck, Thomas. *Der Zeitgeist der Superhelden. Das Gesellschaftsbild amerikanischer Superheldencomics von 1938–1998*. Meitingen: Corian, 1999.

Söll 2003: Söll, Anne, und Friedrich Weltzien. »Spider-Mans Heldenmaske. Kampf um Männlichkeit im Superhelden-Genre.« In *Männlichkeit als Maskerade. Kulturelle Inszenierungen vom Mittelalter bis zur Gegenwart*, ed. Claudia Benthien / Inge Stephan, Köln, 2003: 296–314.

Uther 1979: Uther, Hans-Jörg. Artikel »Brunnen«. *Enzyklopädie des Märchens* 2 (1979): Sp. 941-950.

