

Christian Heger

Mondbeglänzte Zaubernächte

Das Kino von Tim Burton

SCHÜREN

Inhalt

1	Einführung: Tim Burton – Ein Film-Künstler in Hollywood?	7
1.1	Eintritt ins Märchenreich: Es war einmal...	8
1.2	Vom romantischen Künstler zum selbstreferenziellen Autorenfilmer	14
1.3	Burton-Touch und <i>Politique des Collaborateurs</i>	19
1.4	Viele Wege nach Burtonland: Eine filmwissenschaftliche Bestandsaufnahme	26
1.4.1	Materialsammlungen	26
1.4.2	Das Werk im Spiegel der Biografie	27
1.4.3	Zwischen Live-Action und Animation	29
1.4.4	Fazit und methodischer Ansatz	32
2	Geboren im Schatten Hollywoods: Tim Burtons Kindheit & Jugend (1958–76)	35
2.1.	«The pit of hell»: Burbank, USA, 1958	36
2.2	<i>Leave it to Tim</i> : Burton und das verfehlete Projekt der US-Bilderbuchfamilie	41
2.3	Ein Kind der <i>Monster Culture</i>: Tim Burtons Liebe zum phantastischen Kino	46
2.4	Filmwärts mit den <i>Rat Chasers</i>: Burtons Super-8-Filme der siebziger Jahre	55
3	Der beschwerliche Weg zum Starregisseur: Ausbildung und Kurzfilme (1977–86)	65
3.1	Ein Independent-Filmer unter Studio-Zwang	66
3.1.1	Jack Hannah, Ralph Bakshi und Jim Henson: Burtons Lehrzeit am <i>CalArts</i> (1977–79)	67
3.1.2	Die Feuertaufe: <i>STALK OF THE CELERY MONSTER</i> (1979)	70
3.1.3	«Uncle Walt» und seine Erben: Burtons Arbeit für die <i>Disney Company</i> um 1980	75
3.1.4	Wrestler, Monster und <i>Mad Scientists</i> : <i>DOCTOR OF DOOM</i> (1980)	83
3.1.5	Surfer, Songs und Surrealisten: <i>LUAU</i> (1982)	89
3.2	«Die dunkle Seite von Disneyland»: Genre-Mix und verkindlichter Horror	98
3.2.1	«Das Cabinet des Dr. Caligari meets Ray Harryhausen»: <i>VINCENT</i> (1982)	98
3.2.2	«The Brothers Grimm meet Bruce Lee»: <i>HANSEL AND GRETEL</i> (1983)	105
3.2.3	«Universal Horror Classics meet suburban Dog Trauma»: <i>FRANKENWEENIE</i> (1984)	112
3.3	Auf der Suche nach der Burton-Nische: TV-Produktionen der achtziger Jahre	119
3.3.1	Ausflug ins Reich von 1001 Nacht: <i>ALADDIN AND HIS WONDERFUL LAMP</i> (1984)	120
3.3.2	Auf den Spuren der Kindheitsikonen: Hitchcock, Bradbury und <i>THE JAR</i> (1986)	125
4	Die Spielfilme	131
4.1	I'm a loner, a rebel... – <i>PEE-WEE'S BIG ADVENTURE</i> (1985)	132
4.2	It's showtime! – <i>BETLEJUICE</i> (1988)	145
4.3	I made you, you made me first... – <i>BATMAN</i> (1989)	158
4.4	Hold me! – I can't... – <i>EDWARD SCISSORHANDS</i> (1990)	177
4.5	I'm not a human being, I'm an animal! – <i>BATMAN RETURNS</i> (1992)	192
4.6	This Christmas sounds fun! – <i>TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS</i> (1993)	206
4.7	Visions are worth fighting for! – <i>ED WOOD</i> (1994)	220
4.8	An advanced civilisation is, by definition, not barbaric! – <i>MARS ATTACKS!</i> (1996)	233
4.9	Seeing is believing! – <i>SLEEPY HOLLOW</i> (1999)	248

4.10	Why can't we all just get along? – PLANET OF THE APES (2001)	265
4.11	Tell me how it happens: How I go ... – BIG FISH (2003)	280
4.12	Life has never been sweeter ... – CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (2005)	294
4.13	I love you, Victor, but you are not mine ... – TIM BURTON'S CORPSE BRIDE (2005)	308
4.14	I will have vengeance! – SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET (2007)	321
4.15	You're mad, bonkers, off your head! – ALICE IN WONDERLAND (2010)	337
5	Sonstige Arbeiten	353
5.1	Burtons Tätigkeit als Produzent	354
5.1.1	Ein Totenreich der Popkultur: BEETLEJUICE: THE ANIMATED SERIES (1989–91)	354
5.1.2	Die Welt aus der Sicht eines Hundes: FAMILY DOG (1987/1993)	357
5.1.3	Stand-up-Comedy trifft Ray Harryhausen: CABIN BOY (1994)	361
5.1.4	Wachablösung in Gotham City: BATMAN FOREVER (1995)	364
5.1.5	Erstkontakt mit Roald Dahl: JAMES AND THE GIANT PEACH (1996)	367
5.1.6	Verirrt auf dem Weg ins zauberhafte Land: TIM BURTON'S LOST IN OZ (2000)	371
5.1.7	Puppenspiel vor postapokalyptischer Kulisse: 9 (2009)	372
5.2	Ausflüge vor die Kamera und in andere Medien	378
5.2.1	Wechsel ins Rampenlicht: Dokumentationen, Moderationen & Schauspielcameos	378
5.2.2	Der Reiz des Bildes: Fotoarbeiten mit Model und Muse Lisa Marie	381
5.2.3	Internet-Bilderbuch: Von THE MELANCHOLY DEATH OF OYSTER BOY ZU STAINBOY (1997–2000)	383
5.2.4	Zeitvertreib mit Werbeclips: GNOME (1998), MANNEQUIN & KUNG-FU (2000)	387
5.2.5	Zwei morbide Musikvideos: ED WOOD MUSIC VIDEO (1995) & BONES (2006)	390
6	Fazit und Ausblick	395
6.1	Auf der Suche nach dem Burton-Touch: Ein phänomenologisches Resumee	396
6.2	Am Ende der Reise – und gleichsam an ihrem Anfang: Ein Schlusswort	402
6.3	Epilog zur Neuauflage (2019)	407
7	Anhang	419
7.1	Anmerkungen	420
7.2	Tim Burton – Werkverzeichnis	421
7.3	Literaturverzeichnis	432
7.4	Filmografie/Telegrafie/Videografie	440
7.5	Bildnachweis	445



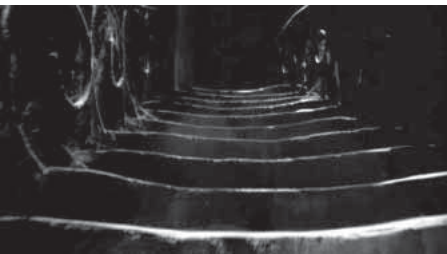
1 Einführung: Ein Film-Künstler in Hollywood?

1.1 Eintritt ins Märchenreich: Es war einmal...



Scheinwerferprojektoren in den unergründlich dunklen Nachthimmel. Die Welt liegt in einem Nebel aus Blau verborgen, aus dessen Tiefen leise, sanft und traurig ein Frauenchoral zu uns herüber weht.

Langsam senkt sich Dunkelheit über das Bild und der Vorspann beginnt: Zu schwärmerischen Glockenspieltönen nähert sich die Kamera behutsam einer alten, knorrigen Eichenholztür. Wie hypnotisiert betrachten wir ihren geschwungenen Knauf, die tiefen Furchen und den mächtigen Eisenring. Über das dominierende Xylophon legen sich nun kurz aufspielende Streichermelodien, die uns immer tiefer hineinziehen in ein bläulich schimmerndes Märchenschloss. Nach und nach glimmen einzelne Bilderfetzen auf: eine gespenstische Statue, um die herum sich zahlreiche Spinnennetze geschlungen haben, eine uralte Steintreppe mit spiralförmigem Geländer, Teile einer seltsamen und nicht näher einzuordnenden Metallmaschinerie. Wie aus zuckersüßen Träumen regnet es plötzlich Plätzchengebäck über die Leinwand – gebackene Menschen, Tiere, Herzen und Sterne. Zwei Hände tauchen auf und dann das Gesicht eines alten Mannes, hinter dessen erschlafenen Gesichtszügen wir recht bald Horror-Star Vincent Price erkennen.



Abermals setzt Schneefall ein, der – begleitet von Feengesang – von den Credits hinüberleitet in die eigentliche Filmhandlung: Zu sehen ist nun eine alte Frau in leuchtend-rottem Kleid, die durch ein Fenster hinausblickt in die dunkle Nacht. Gedankenverloren ruht ihr Blick auf einem vom dichten Schneetreiben umhüllten Schloss, das sich düster und geheimnisvoll auf der Spitze eines nahen Hügels erhebt. Etwas Tieftrauriges geht von diesem Ort aus, den der Winter in so weite Ferne gerückt hat, doch dieses Gefühl der eisigen Kälte verweilt draußen vor dem Fenster. Drinnen, im Zimmer der alten Frau, zerprasseln knisternde Funken im lodrenden Kaminfeuer und wie eine blasse Erin-



Prolog: Es herrscht tiefer Winter. Dicke Schneeflocken umwehen das sonst golden glänzende Firmenlogo der Twentieth Century Fox. Zaghaft und unendlich schön strahlen die vier

nerung weicht die bläulich-schwarze Szenerie einer rötlichen-goldenen Geborgenheitsidylle: «Snuggle in, Sweetie! It's cold out there!» Diese Aufforderung der Alten gilt eigentlich einem kleinen Mädchen, das – umschlungen von einer dicken Decke – aus einem riesigen Kinderbett heraus zu ihr herüberblickt. Doch gleichzeitig, das spüren wir, gilt sie auch uns, den Zuschauern, die auch wir hoffentlich allesamt dick eingehüllt sind, um uns nun verzaubern zu lassen von einem grandiosen Märchenerzähler, der schon seit langer, langer Zeit mit seinen Filmen die Welt verzückt. «And doesn't he even have a name», fragt das kleine Mädchen die Großmutter. «Of course», antworten wir an ihrer statt. «His name is Tim Burton.» (Abb. 2–9)

Spätestens mit seinem herzerwärmenden Märchen vom künstlichen Menschen EDWARD SCISSORHANDS (EDWARD MIT DEN SCHERENHÄNDEN, USA 1990) ist der Name Tim Burton zu einem schillernden Gütesiegel geworden und gleichsam zu einem seltenen Wahrzeichen kreativer Autonomie in der ansonsten vom Kommerz regierten Filmmaschinerie Hollywoods. Die eigenwillige Geschichte vom Aufeinanderprallen eines sensiblen Gothic-Teenagers und den Alltagsallüren der amerikanischen Mittelstandskultur hat das öffentliche Bild des Regisseurs so nachhaltig geprägt wie bislang wohl kein anderer seiner Filme. Schon allein physiognomisch wirkt das scheue Scheren-Geschöpf mit dem viktorianisch anmutenden Namen wie ein reflektierter Abglanz seines geistigen Schöpfers: Eine wahrlich absonderliche Gestalt ist dieser Edward, mit seinen struppig zerzausten Haaren, dem fahlen Teint und der mit Metallringen vernieteten schwarzen Lederkluft. Einsam und verlassen lebt er in einem düsteren gotischen Schloss am Rande des steingewordenen amerikanischen Traumens, der penibel gepflegten vorstädtischen *Suburbia* (Abb. 10–11). Sein Blick hinaus auf die bürgerliche Idylle, die fast zum Greifen nahe und doch in so unerreichbarer Ferne liegt, gleicht dem eines unbeholfenen Kindes, das staunend vor der Welt steht, als sei die Wirklichkeit nicht mehr als nur ein großer und grotesker Traum.



2–9 EDWARD SCISSORHANDS: Die Vorspann-Sequenz

Träume indessen sind Tim Burtons Filme allesamt, seltsam entrückt dem vermeintlich Realen, auf das sie dennoch unablässig verweisen. Mit nur wenigen Ausnahmen ist sein gesamtes Werk im Bereich des Phantastischen anzusiedeln, wobei selbst abweichende Einzelfälle wie die bizarre Filmbiografie ED WOOD (USA 1994) oder das unheimliche Grusel-Musical SWEENEY TODD – THE DEMON BAR-



10–11 Fixpunkte von Burton Kino-Welt: EDWARD SCISSORHANDS ZWISCHEN Gothic und Suburbia

BER OF FLEET STREET (SWEENEY TODD – DER TEUFELICHE BARBIER AUS DER FLEET STREET, USA 2007) nicht ohne den Reiz des Unglaublichen auskommen. Wo andernorts vielgerühmte *Method Actors* wie Robert de Niro und Dustin Hoffman in möglichst realitätsnahen Szenerien den Alltag im Hier und Jetzt nachzeichnen, verlegt sich Burton auf ein re-mystifiziertes Figurenarsenal aus fluchenden Geistern, psychotischen Superhelden und sardonischen Außerirdischen, kopflosen Reitern, sprechenden Affen und tanzenden Skeletten.

Mit unwiderstehlicher Naivität hat sich der verschrobene Regie-Exzentriker in den letzten beiden Jahrzehnten zu einem der größten Mythenschöpfer seiner Zeit aufgeschwungen. Bereits seit seinen ersten Kurzfilmen, die er ab 1979 am *California Institute of the Arts* und danach für die *Walt Disney Company* fertigt stellte, gilt Burton als wundersame Erscheinung in der US-amerikanischen Film-

industrie. Lange Zeit wusste niemand – inklusive seines Arbeitgebers Disney – so recht etwas anzufangen mit den bizarren und stets leicht outrierten Kreationen, mit denen der junge Trickzeichner schon damals aufwartete. Burton galt als kreativer Wirrkopf, dessen künstlerische Visionen bei Weitem zu extravagant waren, als dass man ihm jemals würde gestatten können, sie eigenverantwortlich auf Zelluloid zu bannen. Allein dem unbeirrbar Engagement einer Handvoll Förderer und Freunde ist es zu verdanken, dass seine obskuren Ideen überhaupt jemals ihren Weg auf die Leinwand fanden.

Tatsächlich waren Tim Burtons frühe Kurzfilm-Projekte finanziell gesehen allesamt Verlustgeschäfte, zumal das berühmte Zeichentrickstudio kaum große Bemühungen unternahm, sie einer breiteren

Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Und trotzdem konnte niemand wirklich leugnen, dass sich hinter ihrer leicht verqueren Stilistik eine faszinierende künstlerische Handschrift verbarg, ein eigenwilliger Blick auf die Welt, der es wert war, beachtet zu werden. Burton – das bedeutete bereits zu Beginn seiner Karriere ein mitreißendes Gespür für Farben und Formen, für Bauten, Ausstattung und Design. Schon seine ersten Filme überfluteten die wenigen Zuschauer, die sie auf Festivals oder im Spätprogramm des *Disney Channels* zu sehen bekamen, mit atemberaubenden Szenenbildern. In seinem fünfminütigen Kurzfilm VINCENT (USA 1982; Abb. 12) schuf Burton so ein wahrhaft beeindruckendes expressionistisches Bestiarium, während er das Setting seiner frühen Märchenadaptation HANSEL AND GRETEL (USA 1983) in eine farbenfrohe Spielzeug-Variante von Disneyland verwandelte (Abb. 13).

Im Hinblick auf seine Fähigkeit, magische Welten zu schaffen, ist Burton im gegenwärtigen Filmgeschäft wohl schwerlich zu übertreffen. Schon als kleines Kind war der Impuls zu malen, Dinge visuell zu erschaffen, das einzige, was seiner großen Leidenschaft für billige Horrorstreifen annähernd gleichkam. Bis zum gegenwärtigen Tag hat sich daran nichts geändert. Nach wie vor trägt der Filmemacher sein kleines Notizbuch auf Schritt und Tritt mit sich und greift stets dann zum Zeichenstift, wann immer ihn eine seiner typischen phantastischen Visionen beschleicht. Burtons Vorliebe für visuelle Reize, für magische Bildkompositionen und die sprichwörtlichen *Big Pictures* verleiht allen seinen Filmen den Charakter lebendig-bewegter Gemälde, deren emotionaler Gehalt sich in erster Linie über das Mittel der Bildkomposition erschließt. Seine Filmkunst ist in erster Linie eine Kunst der *Mise en Scène*, des Arrangierens vor der Kamera, wohingegen er der Montage, d. h. dem anschließenden Arbeiten mit den Bildern im Stadium der Postproduktion, mit kaum verhohlenen Desinteresse begegnet: Hat die Kamera erst einmal den Zauber auf Zelluloid gebannt, so scheint es, erlischt auch die Leidenschaft des Bildkünstlers.¹ Somit kann es auch nicht erstaunen, dass sich der vielbeschworene *Burton-Touch*, der seine Filme maßgeblich prägt, fast gänzlich im Vorfeld seiner Produktionen konstituiert, nämlich bei der Arbeit am Drehbuch, bei der Konzeption des Produktionsdesigns sowie beim Casting-Prozess. Neben diesen drei zentralen Aspekten von Burtons Filmkunst kommt lediglich noch der Filmmusik – in aller Regel beigesteuert von Burtons Langzeitkomponist Danny Elfman – eine gleichrangige Bedeutung zu. Im Zusammenklang erwirken besagte vier Basis-Elemente einen derart unverkennbaren Cocktail, dass es zu einer Iden-



12 VINCENT



13 HANSEL AND GRETEL

tifizierung eines Tim-Burton-Films zumeist nur weniger Augenblicke bedarf.

Gerade auf diesen hohen Wiedererkennungswert gründet sich der Ruf des Regisseurs als genuiner Film-Künstler, der abseits der Konventionen des Mainstreams wirkt und das Medium in hohem Maße zur Ausgestaltung seiner persönlichen Obsessionen nutzt. Nicht von ungefähr wurde Burtons Œuvre, das einem sehr stark autobiografischen Impuls unterliegt, von seinem wortverschlossenen Schöpfer wiederholt als Form der künstlerisch sublimierten Selbsttherapie gedeutet, als Möglichkeit «to put an image to the uncommunicable»². Inzwischen gehören die legendären Geschichten über Burtons Kindheit längst zum Standardrepertoire cineastischer Konversationskultur und darüber hinaus zum Grundrüstzeug eines jeden Fans und Interpreten. Indem der Regisseur Teile und Nuancen seiner eigenen Vita immer wieder

1 Vgl. Burton in Breskin, David: *Inner Views. Filmmakers in Conversation*. Boston/London 1992, 83: «When I look at rushes I sometimes get chills because it reminds me of shooting, but editing? What can I tell you? I don't slap 'em together, but I'm not going to win any editing awards. It's okay. It's fine.»

2 Burton in Salisbury, Mark (Hg.): *Burton on Burton. Revised Edition*. London 2006, 205.



14 An Edwards Stelle: Tim Burton am Set von EDWARD SCISSORHANDS

auf neue Art und Weise in seine Filme einfließen lässt und dabei wesentliche Grundmotive seiner phantastischen Erzählungen in einer real existierenden Person – seiner eigenen – zusammenführt, avanciert Burton im zeitgenössischen Hollywoodkino zu einer Ausnahmeerscheinung (Abb. 14–16).

Gewiss hieße es nun, mit Scheuklappen durch die Welt zu gehen, wollte man sich der Einsicht verweigern, dass sich auch Burtons Position innerhalb der amerikanischen Traumfabrik einzig und allein nach den Einspielergebnissen seiner Filme richtet. Folglich liegt sein größtes Glück darin begründet, dass die Themen seiner persönlichen Agenda in ihrer mythischen Symbolhaftigkeit universell und somit massenkompatibel, kathartisch und somit letztlich verkäuflich sind: «Tim's are the obsessions of a twelve-year-old», urteilt seine langjährige Produktionspartnerin Denise Di Novi. «And this is [...] a twelve-year-old's culture.»³ Filmische Märchen will

Tim Burton erzählen, wobei sich der Terminus – so wie er ihn versteht – keineswegs auf die klassischen literarischen Ursprünge der Gattung beschränkt, sondern vielmehr symbolisch verschlüsseltes Erzählen im Allgemeinen meint. Für alle Märchen aber, das weiß auch Burton, braucht es eine Art emotionalen Konnex, eine psychologische Verbindung. Betrachtet man sein Œuvre unter diesem Gesichtspunkt genauer, so lässt sich schon in seinen frühen Kurzfilmen eine deutliche Tendenz zur stofflichen Modernisierung feststellen. In *STALK OF THE CELERY MONSTER* (USA 1979) beispielsweise, dem ersten professionellen Eintrag in seiner Filmografie, ruft Burton zwar zunächst die Erinnerung an die *Mad-Scientist*-Filme seiner Kindheit ab, beraubt sie allerdings des Moments der zeitlichen Distanz, indem er sie in ein vollkommen modernisiertes Setting überträgt. Seine unablässige Wiederbesichtigung uralter Märchenphantasien versteht der Regisseur als notwendige Arbeit an genuinen Menschheitsmythen, die er immer wieder durch die eingefärbte Brille seiner eigenen Biografie filtert. Und so erscheint es nur folgerichtig, wenn sich seine Szenarien vornehmlich aus jenem riesigen Unterhaltungskonglomerat speisen, dessen Output Burton seit frühester Kindheit begierig in sich eingesogen hat: der amerikanischen Populärkultur. Die Spezifika dieses Kunstgeschmacks vermittelten sich für ihn im Wesentlichen über die beinahe ersatzfamiliäre Instanz des Fernsehens, das die geburtenstarke Generation der sogenannten amerikanischen *Baby Boomer* so maßgeblich prägte.⁴ Mit großen Augen saß Burton oft Nachmittag und Nächte lang vor

3 Di Novi in Rose, Frank: *Tim Cuts Up*. In: Woods, Paul A. (Hg.): *Tim Burton. A Child's Garden of Nightmares*. London 2002, 62–70, dort 63.

4 Vgl. Burton in McKenna, Kristine: «Playboy» Interview: Tim Burton. In: Fraga, Kristian (Hg.): *Tim Burton Interviews*. Jackson 2005, 155–175, dort 169: «As far as the work that influenced me, I'm a child of the television and I grew up on monster movies, *THE TWILIGHT ZONE* and *THE OUTER LIMITS*. I still get a warm glow from a television set because for me it's always been the hearth, the parents, the womb and a friend, so I just like having it on.»

dem Flimmerkasten und kreierte sich so ein eigenes Bild von jener Welt, die ihm direkt vor seiner Haustür stumpfsinnig, öde und unreal erschien. Aus dem, was er im Fernsehen sah, baute er sich seinen eigenen symbolischen Spielzeugkosmos zusammen, der ihn in seinem leuchtenden Glanz die Synthetik der heimatlichen Suburbia vergessen ließ. In diesem Sinne muss man seine Filme als visionäre Ersatzwelt begreifen, als Versuch, die Anspruchslosigkeit um sich herum «mit Träumen und Phantasie zu füllen»⁵. Die inhärente Werte-Kritik, die bei einem solchen Ansatz stets mitschwingt (und die auf der Mikroebene seiner Biografie beginnt, ohne sich auf sie zu beschränken), lässt sich gewiss nicht im künstlerischen Alleingang verlautbaren – erst recht nicht in einem so unentwirrbaren Kreativ- und Kompetenzgeflecht wie der Filmindustrie von Hollywood. Um dort als Regisseur dauerhaft arbeiten zu können, benötigt Burton die kongeniale Unterstützung Gleichgesinnter, die seine Passionen und Anliegen teilen. Nur so wird der subversive Akt möglich, wie ihn Burton seit Jahren praktiziert: das System mit dessen eigenen Mitteln zu unterwandern und es dabei gleichzeitig bis zu einem Grad zu reaffirmieren, der auch immer ein nächstes Mal zulässt. Der Spagat zwischen Kunst und Kommerz – im Falle Tim Burtons gleicht er einer riskanten Gradwanderung, die in Hollywood wohl nur die Allerwenigsten mit solch traumwandlerischer Sicherheit beherrschen.

5 Burton in Rothe, Marcus: Die Anspruchslosigkeit mit Träumen füllen. Gespräch mit dem amerikanischen Regisseur Tim Burton über das Kind in sich. In: *Süddeutsche Zeitung* (13.3.1997).



15–16 Der schwarze Träumer: Tim Burton im Portrait