

**Analyse von Parallelen zwischen
Batman-Comics und Verfilmungen mit
Fokus auf narrativer, charakterlicher
und visueller Ebene**

THOMAS E. MANOILA



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im Dezember 2015

© Copyright 2015 Thomas E. Manoila

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung–NichtKommerziell–KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht – siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 1. Dezember 2015

Thomas E. Manoila

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vi
Abstract	vii
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Struktur der Arbeit	1
2 Comics	3
2.1 Definition	3
2.2 Bestandteile	4
2.3 Verfilmung	7
3 Batman in den Comics	10
3.1 Bruce Wayne aka Batman	10
3.2 <i>Batman: Year One</i> (1987)	14
3.3 <i>Batman: The Man Who Falls</i> (1989)	16
3.4 <i>Batman: The Killing Joke</i> (1988)	18
3.5 <i>Batman: The Dark Knight Returns</i> (1986)	20
4 Analyse	22
4.1 <i>Batman</i> (1966)	24
4.1.1 Plot	24
4.1.2 Parallelen zu Comics	25
4.1.3 Fazit	30
4.2 <i>Batman</i> (1989)	31
4.2.1 Plot	31
4.2.2 Parallelen zu Comics	31
4.2.3 Fazit	38
4.3 <i>Batman Returns</i> (1992)	39
4.3.1 Plot	39
4.3.2 Parallelen zu Comics	40

4.3.3	Fazit	44
4.4	<i>Batman Forever</i> (1995)	45
4.4.1	Plot	45
4.4.2	Parallelen zu Comics	46
4.4.3	Fazit	50
4.5	<i>Batman and Robin</i> (1997)	51
4.5.1	Plot	51
4.5.2	Parallelen zu Comics	52
4.5.3	Fazit	55
4.6	<i>Batman Begins</i> (2005)	56
4.6.1	Plot	56
4.6.2	Parallelen zu Comics	56
4.6.3	Fazit	65
4.7	<i>The Dark Knight</i> (2008)	66
4.7.1	Plot	66
4.7.2	Parallelen zu Comics	67
4.7.3	Fazit	73
4.8	<i>The Dark Knight Rises</i> (2012)	74
4.8.1	Plot	74
4.8.2	Parallelen zu Comics	75
4.8.3	Fazit	78
5	Merkmale einer guten Verfilmung	79
6	Schlussbemerkung	81
A	Inhalt der DVD	83
A.1	Masterarbeit	83
A.2	Literatur	83
A.3	Abbildungen	83
Quellenverzeichnis		84
Literatur	84
Comics	84
Filme und audiovisuelle Medien	87
Online-Quellen	87

Kurzfassung

Comichbuch-Geschichten dienen seit deren Einzug in die Popkultur auch als Inspiration für Verfilmungen, die diese Geschichten einer neuen Masse präsentieren. Um jedoch ein gedrucktes Medium mit deren Eigenheiten in ein audiovisuelles zu transportieren, müssen verschiedene Charakteristika in andere Formen gebracht werden, die jedoch anders in subjektiver Form interpretiert werden. Es ist unmöglich das Erlebnis des Lesen eines Comics mit dem Betrachten eines Filmes gleichzusetzen, da diese unterschiedliche Arten der Aufmerksamkeit und Fantasie erfordern. Um nun SuperheldInnen für die Kinoleinwand zu adaptieren, haben viele Regisseure versucht – mit mehr oder weniger Erfolg – Momente der Comics in die Vision des Regisseurs zu transportieren. Diese Momente geben den Fans der Comics das Gefühl mehr als andere ZuseherInnen zu wissen und garantieren den Regisseuren durch die tiefe Verankerung dieser HeldInnen in der Popkultur, ein fixes Publikum. Es werden visuelle oder narrative Abstriche gemacht, um Geschichten zu vereinfachen oder um genau die Geschichte zu erzählen, die erzählt werden soll. Vergleicht man nun die Parallelen von Comics und den Verfilmungen, lässt sich erkennen, dass eine erfolgreiche Comicverfilmung eine gute Prämisse und Handlung verfolgt, die zeitgemäße Themen behandelt. Charakterentwicklung ist wesentlich wichtiger als Details darüber, ob die selben Charaktere wie in den Comics vorkommen und visuelle Aspekte sollen nur in der neu geschaffenen Welt konsistent sein und nicht deplatziert wirken.

Abstract

Since their appearance in pop culture comic book storylines fed the minds of various filmmakers, which presented them to new audiences. But to successfully convert a printed medium into an audiovisual one different characteristics have to be distorted so they can be perceived in other ways. It's impossible to say that reading a comic book and watching a movie are the same since they require different kinds of fantasy and attention. With time comic book characters became more complex and writers added psychological layers to their persona so they become relatable to everyone. Many directors tried to adopt specific moments from the original comic books into their movies, some more successful than others. These Moments give die-hard fans the opportunity to recognise specific details from comics they read and for the director they guarantee a deep connection of their protagonists to pop culture and long-term fan bases. In order to realise their creation, decisions are made to sometimes differ a lot from the original material when it comes to visuals and narration so they can tell the specific story they want to tell. If we compare the parallels of comic books and comic book movies it's evident that in both cases the recipe for success seems to be a good premise and a narrative, that also relates to the current zeitgeist. It's more important to give the characters depth than to quote them accurately and visual aspects only need to fit their overall vision in order to not appear misplaced.

Kapitel 1

Einleitung

Comicverfilmungen gewinnen nach und nach an immer mehr Popularität und haben es längst in den Main-Stream geschafft. Sei der Erschaffung der noch heute bekannten SuperheldInnen in den 1930er Jahren, haben diese Charaktere immer komplexere Geschichten und psychologische Ebenen behandelt, sodass Menschen sich immer mehr mit genau diesen identifizieren konnten.

1.1 Motivation

Comics werden immer noch nicht ernst genommen und genauso haben Comicverfilmungen mit einem gewissen Stigma zu leiden, das jedoch mit Hilfe von Christopher Nolan und seiner Batman-Trilogie gebrochen werden konnte. Diese Filme machten aus den zunächst lächerlich wirkenden HeldInnen plötzlich für die Masse Personen, die repräsentativ für unsere gesellschaftlichen Probleme und eigene Hürden im Leben sind. Diese Arbeit geht der Geschichte der Batman-Verfilmungen nach und befasst sich mit den Parallelen, um Erkenntnisse darüber zu sammeln, was diese Filme so erfolgreich machen konnten und wie sehr sie ihrer Vorlage ähneln. Als Resultat werden demnach Merkmale für eine gute Verfilmung ersichtlich, die mit einem Analysemodell bestärkt werden.

1.2 Struktur der Arbeit

Zur Definition von Comics und -verfilmungen, dient das Kapitel 2, in dem Bestandteile von Film und Comics abgeklärt und in Zusammenhang gebracht werden. Die Unterschiede werden herausgestrichen und geklärt wie diese von RezipientInnen aufgenommen werden. Im Kapitel 3 wird auf die Figur und den Mythos von Batman eingegangen, um zu klären, wie diese Figur zu so einem polarisierenden Idol der Popkultur werden konnte und warum diese mehr Verfilmungen als andere ComicheldInnen erhalten

hat. Für die in der Arbeit relevantesten Comicbücher wurden die Plots zusammengefasst und im Kapitel 4 mit den jeweiligen Filmen verglichen. Das Analyse-Kapitel beschäftigt sich zunächst mit einer Einleitung, nach welchen Kriterien analysiert wird. Anschließend werden die Verfilmungen kurz inhaltlich erklärt, die Parallelen ausgearbeitet und das Analysemodell angewandt. Um die Thesis abzuschließen, werden anhand des Analysemodells und Filmbewertungen von Bewertungsseiten aus dem Internet, Merkmale für eine gute Verfilmung ausgearbeitet.

Kapitel 2

Comics

Comics begleiten uns oftmals durch unser Leben, auch wenn diese auf den ersten Blick nicht erkenntlich sind. Im engeren Sinne sind Comics nicht nur fiktionale oder nicht-fiktionale sequenzielle Bildgeschichten, sondern auch Instruktionsliteratur, Rettungsanweisungen, technische Dokumentationen oder Montageanleitungen [6, S. 39]. Sie finden sich in vielen Bereichen unseres alltäglichen Lebens wieder, in denen wir sie als Comics nicht zu erkennen scheinen.

2.1 Definition

Scott McCloud, ein amerikanischer Comiczeichner und Theoretiker, definiert den Begriff folgendermaßen:

“com.ics (kom'iks)n. plural in form, used with a singular verb.
1. Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.” [9, S. 9]

Bekannt sind Comics jedoch typischerweise als witzige, satirische und gesellschaftskritische Bildergeschichten oder regelmäßig erscheinende dünne Comic-Heftchen in der westlichen und sogenannte Manga in der östlichen Kultur. Als Schöpfer des modernen Comics gilt Rudolphe Töpfer, der im 19. Jahrhundert die Kombination aus Bildern und Wörtern in Zeitungen in Europa populär gemacht hat [9, S. 17]. Erst danach im Jahr 1938 nahmen Comics die Form von Heftchen an, welche die Geschichten von HeldInnen erzählten. Seitdem entwickelten sich aus den einst klassischen HeldenInnengeschichten zahlreiche Variationen, Alternativen, Paralleluniversen und Crossover, die dazu beitragen, dass das Medium des Comic-Heftes zu einem komplexen und häufig in anderen Medien zitiertem

Gegenstand unserer Pop- und Underground-Kultur entwickelt hat. Der Comic wuchs über sich hinaus und lässt sich deshalb in seinen vielen Genres und Themen nicht pauschalisieren. Comics spiegeln die Gesellschaft und Welt wieder, in der sie geschrieben wurden. Egal wie skurril eine Geschichte zu sein scheint, kann man darin Aspekte in die gegenwärtige Gesellschaft übertragen. Comics sind eine Kunstform, die Sehnsucht nach Veränderung und Wunschvorstellungen enthalten können und nicht ohne Grund in der Nachkriegszeit besonders populär wurden.

Für diese Arbeit beziehe ich mich auf die am häufigsten auftretende Variante des Comics, den Superheldencomic. Zusätzlich lege ich meinen Fokus auf Batman, den bekanntesten und gleichzeitig beliebtesten Comichelden, der seit seiner Schöpfung in den 1930er Jahren immer wieder zu Neuverfilmungen inspiriert hat und daher ein ideales Beispiel für meine Analysen darstellt. Um eine umfassende Analyse tätigen zu können, muss zunächst das ästhetische vom Inhalt getrennt und ein Verständnis dafür erschaffen werden, mit welchen Mitteln Comics die LeserInnen in den Bann ziehen [9, S. 5].

Da die Definition eines Comics schon bekannt ist, besteht der nächste Schritt darin auf konkretere Elemente des Comics Bezug zu nehmen.

2.2 Bestandteile

Comics kann man durch ihr Zusammenspiel von Bild und Text auch als hybrides Medium bezeichnen [6, S. 55]. In der Welt der Comics können dargestellte Personen, Dinge und Handlungen aus der Sicht von mehreren in der Geschichte vorkommenden Figuren interpretiert werden, ohne zwingend den Erzählfluss einzuschränken. Die SchöpferInnen des Comics entscheiden darüber, was in ihrer Welt möglich ist und was nicht. Selbst jedes willkürliche Objekt kann Gedankengänge entwickeln, wenn die SchöpferInnen es so wollen. Bilder, Bewegungen, Mimik und Gestik sind essentielle Teile der gemeinsam geschaffenen Narration, welche durch ErzählerInnen vermittelt werden [6, S. 78]. Trotzdem bleiben die LeserInnen die eigentlichen InterpretInnen und SinnstifterInnen der Bildergeschichte:

“To deny the large camp component of Batman is to blind oneself to one of the richest parts of his history [...] And if I want Batman to be gay, then for me, he is.” [6, S. 52]

Eine wichtige Anmerkung ist, dass das menschliche Hirn Bilder wesentlich schneller auffasst und somit über Sprache und Text dominiert. Falls Bild und Text im Widerspruch stehen, erinnert sich das Gehirn mit

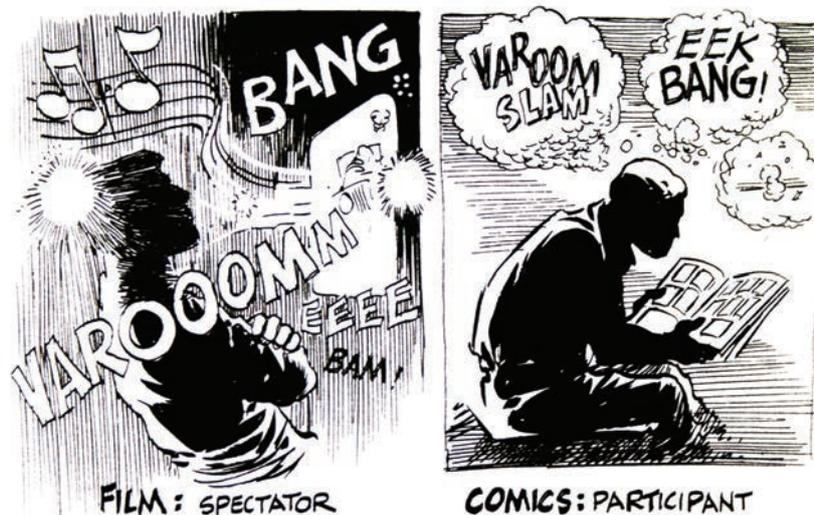


Abbildung 2.1: Wahrnehmung als Beobachter und Teilnehmer. Bildquelle: [5, S. 71].

einer höheren Wahrscheinlichkeit an die Informationen vom Bild. Im Comic werden zu meist dem Hirn entgegenkommend eher kurze Textpassagen eingesetzt, welche die Bedeutung eines Bildes um gegebenenfalls nicht enthaltene Informationen erweitert. Das menschliche Auge verweilt zusätzlich auf detailreichen Bildern länger, wodurch der Eindruck entsteht, dass mehr Informationen erhalten wurden und man zusätzlich intensiver in die Handlung eingebunden wurde. Weitergehend kann man durch die Verweildauer auf ein Bild auch die vergangene Zeit im Comic selbst steuern. Auch wenn Bilder die Handlung nicht vorantreiben zu scheinen, vermitteln diese eine gewisse Stimmung und zögern gegebenenfalls den Erzählfluss oder den Spannungsaufbau hinaus. Selbstverständlich gibt es Menschen, die zuerst die Textebene wahrnehmen und danach erst die Textebene zur Erzählung hinzufügen und Menschen, die zuerst den Text liest und dann das Bild in den Zusammenhang dazu bringt. Beide Varianten sind absolut legitim, da Comics ohnehin individuell abhängig von den RezipientInnen interpretiert werden.

Jedes Bild in einem Comic zeigt einen Zustand und einen Ausschnitt aus der Welt, ist jedoch noch keine Geschichte. Erst Bilder in einer Sequenz lassen eine Geschichte entstehen. Zwischen diesen Panels entsteht der sogenannte *Gutter*¹, der den RezipientInnen Möglichkeiten gibt die Bilder mit der eigenen Phantasie zu verbinden und damit einen individuellen Faktor in die Geschichte zu bringen [9, S. 66]. Die Bilder

¹Der Gutter beschreibt den Leerraum zwischen Panels.

selbst bieten unendliche Möglichkeiten, um Emotionen bei den LeserInnen auszulösen. Gesagt sei, dass LeserInnen eine subjektive Wahrnehmung besitzen und entsprechend nach Aufmerksamkeit, Interessenlage und Situation unterschiedliche Interpretationen des Comics schaffen können. Der wohl wichtigste Faktor in einer Comicbuchgeschichte ist *Closure*². Dieser wird eingesetzt um *Suspense*³ zu schaffen oder den LeserInnen Herausforderungen zu geben. Dieser mentale Prozess lässt uns zum einen Teil beobachten und zum anderen wahrnehmen [9, S. 107]. Es gibt sechs verschiedene Arten Panels aufeinanderfolgen zu lassen um eine Geschichte in eine reduziert konstruierte Form zu bringen, wie folgende Abbildung verdeutlicht [9, S. 74].

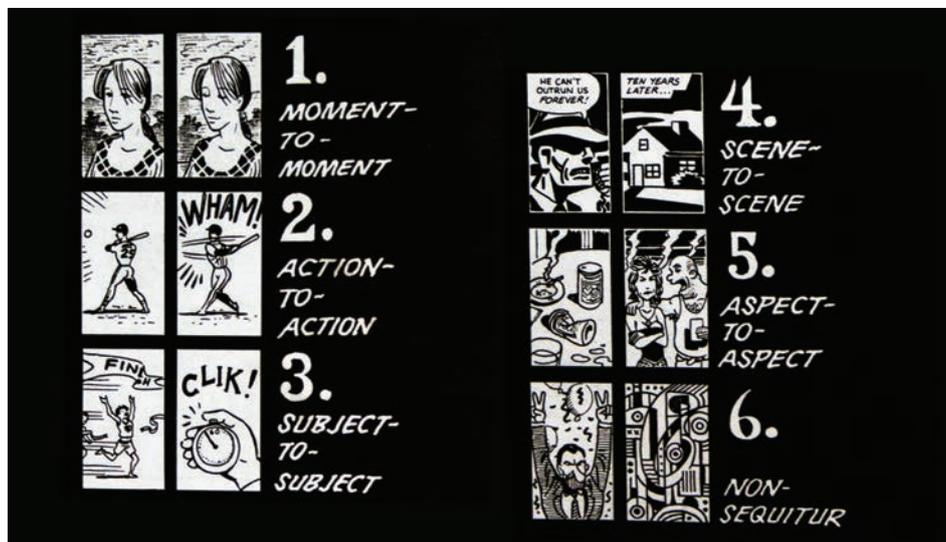


Abbildung 2.2: Sechs Arten Panels aufeinander folgen zu lassen. Bildquelle: [9, S. 74].

Von KünstlerIn zu KünstlerIn werden diese verschiedenen Arten geografisch und kulturell abhängig verschieden oft angewandt. Vor allem der asiatische Raum unterscheidet sich in der Anwendung sehr vom europäischen und amerikanischen. Die Textebene in Comics beschreibt auf verschiedenste Art das Bild, erzählt eine Handlung oder stellt Gedankengänge dar. Durch Text kann man berichten, was im Bild nicht gezeigt wird. Die Bildkomposition in einem Comic ordnet Objekte im Raum an und setzt diese in Szene. Schon die richtige Platzierung der Elemente und auch Panels auf der Seite, gibt einen Lesefluss vor. Wie im Film hat man die Freiheit zwischen verschiedenen Perspektiven zu wählen, die Menschen schon gelernt haben zu verstehen. Die wichtigsten Aspekte

²Die Beobachtung von einzelnen Elementen zur Wahrnehmung eines Ganzen.

³Ein in der Unterhaltung oft eingesetztes Gefühl von Aufregung gemischt mit Angst.

bei der Bildkomposition sind Balance der Bildelemente, ihre Gestaltung und jeweilige Form, der dargestellte Raum, die Lichtverhältnisse, die Farben und deren Verhältnisse zueinander, die Darstellung von Bewegung, die Darstellung von Spannung und der Ausdruck der Figuren und des Bildes [6, S. 78]. Schon auf einen Hintergrund im Bild zu verzichten, lässt eine Ortsunabhängigkeit anmuten und bietet LeserInnen eine einfache Möglichkeit sich selbst in die Geschichte hineinzudenken [9, S. 132]. *DC Comics* legt grundsätzliche Regeln fest, wie die Comics gezeichnet werden um zu garantieren, dass die Figuren und der Stil ähnlich bleiben, die ZeichnerInnen jedoch austauschbar sind. Natürlich bleibt dennoch Raum für Experimente seitens der Artists.

“The reader absorbs mood and other abstracts through the artwork. Style of art not only connects the reader with the artist but it sets ambience and has language value.” [5, S. 150]

2.3 Verfilmung

Durch die steigende Popularität von Comics nehmen auch Verfilmungen der einst schwer visualisierbaren Geschichten zu. Mit der heutigen Technik ist es möglich viele Kernelemente eines Comics in das Medium des Films zu übertragen. Oft wird der visuelle Stil und auch die Narration abgeändert, um es dem breiten Publikum zu präsentieren. Natürlich stecken hinter jedem Film viele ProduzentInnen, welche sichergehen möchten, dass der Film bei der Masse ankommt und somit viel Geld einspielt [11, S. xii]. Trotz der ganzen Hollywood-Maschinerie gibt es Filme, die die skurilen Welten und Geschichten der Comics treu verfilmen.

Kalte und heiße Medien Der kanadische Kommunikationstheoretiker Marshall McLuhan setzt mit seinen Theorien, die als Grundstein für die Medientheorie gelten, genau an diesem Punkt an und behauptet, dass es der Inhalt der Übertragung ist, der die Menschen vom eigentlichen Sinn der Medien ablenkt [10, S. 25].

“For the ‘content’ of a medium is like the juicy piece of meat carried by the burglar to distract the watchdog of the mind. The effect of the medium is made strong and intense just because it is given another medium as ‘content’.” [3, S. 4]

Es stellt sich also die Frage ob die Präsentation der Geschichten rund um die SuperheldInnen die entscheidendere Rolle bei der Nutzung spielt oder

die Art und Weise der Korrektheit der inhaltlichen Wiedergabe [3, S. 4]. Diese Filme bedienen sich statt einer gesamten Übertragung der Geschichte eher an narrativen Schlüsselmomenten aus Comics. McLuhan beschreibt Filme als heißes und Comics als kaltes Medium. Heiße Medien erweitern einen einzigen Sinn und erfordert nur eine kleine Aufmerksamkeitsspanne. Kalte Medien wiederum fordern eine aktive Ergänzung und Vervollständigung durch die Rezipienten.

„Ein heißes Medium verlangt weniger Beteiligung als ein kaltes, genauso, wie eine Vorlesung weniger Beteiligung als ein Seminar und ein Buch weniger als ein Dialog erfordert.“ [10, S. 39]

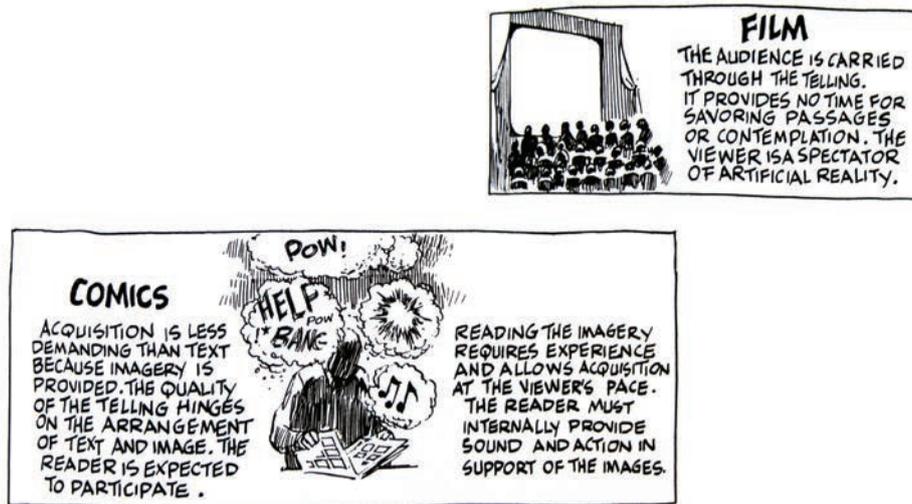


Abbildung 2.3: Unterschied zwischen Comic und Film. Bildquelle: [5, S. 69].

Comics und Filme sind verschiedenen Gesetzen unterlegen. Filme können beispielsweise die Ebene des Tons nutzen um die Atmosphäre zu verdeutlichen. Comics wiederum haben die Textebene, die Zusatzinformationen liefern kann. Eine 1:1-Umsetzung ist weder möglich, noch nötig, da man die Freiheit hat mit im jeweils anderen Medium fehlenden Elementen zu nutzen. Einen Versuch Comics in eine filmische Form zu bringen sind Motion-Comics, die eine animierte und meist mit Ton unterlegte Version des Comics sind. Weitergehend existieren Zeichentrick-Filme, die die Comics als Art Storyboard verwenden und mit filmischen Elementen ergänzen.

“A film watcher is imprisoned until the film ends while the comics reader is free to roam, to peek at the ending, or dwell on an image and fantasize.” [5, S. 71]

RezipientInnen eines Films müssen keine literarischen Kenntnisse besitzen oder fähig sein zu lesen. LeserInnen müssen beides vorweisen und ihre Vorstellungskraft einsetzen. Bilder in Comics müssen in klarem Bezug zueinander stehen [5, S. 71].

Kapitel 3

Batman in den Comics

3.1 Bruce Wayne aka Batman

Batman ist ein von Bob Kane erschaffener, fiktionaler, für Gerechtigkeit in Gotham kämpfender Superheld. Viele Jahre nach seinem ersten Auftritt im Jahr 1939 in *Detective Comics Issue 27* [21] war Batman ein kinderfreundlicher Superheld, der oft sogar mit witzigen Situationen konfrontiert wurde [4, S. 24]. Im Laufe des 20. Jahrhundert wurden Batman durch verschiedene Autoren und Regisseure mehrere psychologische Ebenen verliehen.



Abbildung 3.1: Batmans erster Auftritt in *Detective Comics Issue 27*.
Bildquelle: [21].

Bruce Wayne ist Opfer einer Tragödie, ist aber zum Symbol der Gerechtigkeit in Gotham geworden. Als Kind wurden seine einflussreichen Eltern, wie erstmals in *Detective Comics Issue 33* [26] gezeigt, erschossen, woraufhin Bruce Wayne nicht nur durch seinen Buttler Alfred aufgezogen werden musste, sondern auch Erbe der Firma und Vermögens seiner Eltern wurde. Seine Angst vor Fledermäusen nutzt Bruce um als sein Alter-Ego

Batman kriminelle Machenschaften in Gotham zu verhindern [2, S. 26f]. Fledermäuse sind in der westlichen Kultur immernoch ein Symbol des Bösen. Gerade dieses Symbol nimmt Batman und verwandelt es in etwas Positives. Er entscheidet sich dieses negativ behaftete Symbol seines Traumas zu beherrschen. Anstatt mit einer Therapie seine Ängste zu bekämpfen, entscheidet Bruce Wayne sich, seiner Angst kontrolliert und gezielt als Batman zu stellen [70]. Batman wurde zu einem finsternen Helden, der auch Depression und traumatische Erlebnisse behandelte.

Der Mythos Batman Die Figur Batman ist auch in seiner direkten Umwelt mehr als nur umstrittener Ordnungshüter, der gegen die vergleichsweise hohe Kriminalität auf Gothams Straßen ankämpft. Schon kurz nach seinen ersten Streifzügen, wird er zu viel mehr, als Bruce Wayne jemals sein hätte können. Dieser Faktor wird auch von lokalen Medien und Behörden ambivalent aufgenommen.

Nach und nach kommt es zur Mythenbildung. Roland Barthes, französischer Semiotiker und Poststrukturalist, definiert einen Mythos, als eine Aussage, ein semiologisches Zeichen einen wesentlichen Bestandteil unserer Gesellschaft. Um die Interaktion zwischen Zeichen, Konzept und dem Objekt am einzelnen Individuum zu erklären, entwarf es das semiotische Dreieck [91].

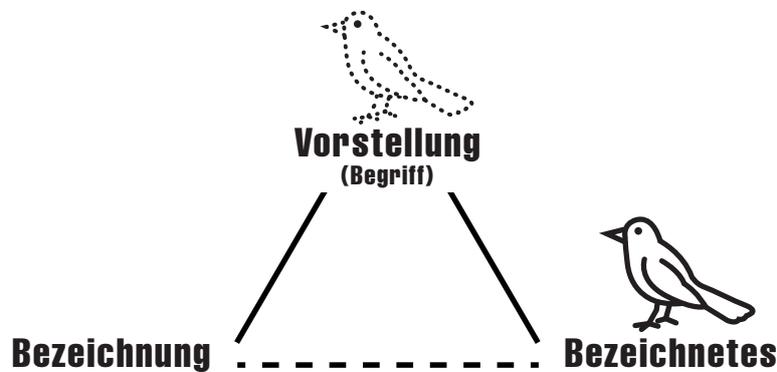


Abbildung 3.2: Nachgezeichnete Grafik des semiotischen Dreiecks. Bildquelle: [1, S. 90].

Dieses erklärt wie ein Mythos aus einer Kette semiotischer Ereignisse besteht und Mitgliedern einer spezifischen Gesellschaft begegnet, welche deren Bedeutung zwar teilen, sich aber unbewusst abspielt [1, S. 90]. Der semiotische Prozess ist somit selbst ein Zeichen zweiter Ordnung, der simultan in der ganzen Gruppe wirkt.

So wird Batman schnell zu Symbol für Angst, Hoffnung und Selbstjustiz. Er nimmt einen Sonderstatus im politischen und gesellschaftlichen System

Gothams an. Ob Bruce Wayne wirklich im Stande ist die ihm angedichteten Dinge zu tun, spielt dabei nur noch eine sekundäre Rolle.

Zahlreiche Graphic Novels sind sich dieser Tatsache sehr wohl bewusst und führen in regelmäßigen Abständen einen Dialog darüber, was der Mythos der Batman für Gotham und seine Einwohner zu bedeuten hat und dass dieser kritisch zu betrachten ist.

Tim Burtons Verfilmung *Batman* schaffte es 1989 erstmals als Verfilmung den Superhelden Batman in ein düsteres Setting zu setzen, was bei der breiten Masse Anklang fand und seit dem das Rezept für die Popularität von Batman ist [90, 92].

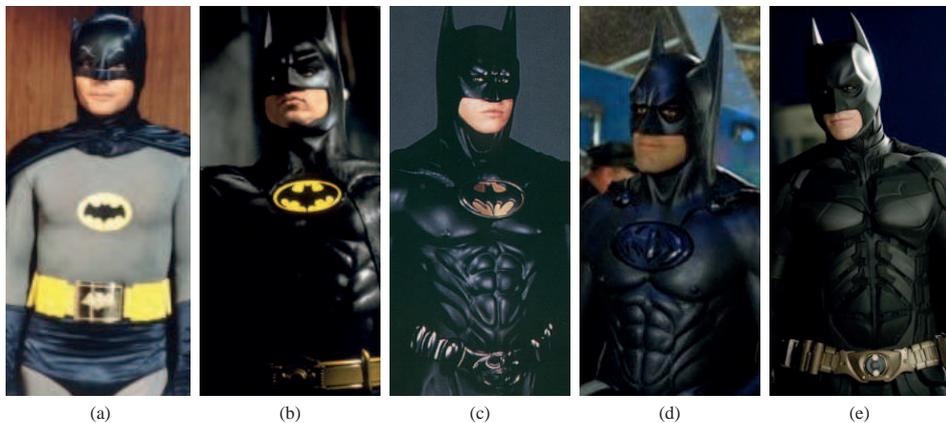


Abbildung 3.3: Batman in *Batman* (1966) (a) [65], *Batman* (1989) (b) [66], *Batman Forever* (1995) (c) [67], *Batman and Robin* (1998) (d) [68] und *The Dark Knight* (e) (2005) [69].

Inzwischen hat der Charakter ein ganzes Universum mit neuen verbündeten HeldInnen, Schurken und Geschichten inspiriert und ist mit Abstand der am meisten verfilmte Superheld bis dato.

Im Batman-Universum dreht sich alles um die Wahl etwas böses oder gutes zu tun. Carl Gustav Jung beschreibt den Zusammenhang zwischen der bewussten und unbewussten Seite des Menschen. Laut ihm besitzt jeder Mensch eine sozial akzeptierte und eine sogenannte Schattenseite [8, S. 8]. Diese Dualität ist nicht nur in Batman, sondern auch den Bösewichten Gothams zu entdecken.

Gothams Schurken sind Batman in einer gewissen Art ähnlich und der Inbegriff von Disfunktion, der in der Realität durchaus auftritt. Harvey Dent symbolisiert einen guten Menschen, der wie Batman traumatisiert wurde und zwischen sich selbst und seinem Alter-Ego nicht entscheiden kann. Vielmehr gibt er seine Selbstbestimmung auf und lässt eine Münze entscheiden. Catwoman ist im Prinzip Batman sehr ähnlich, nur übertritt sie gewisse moralische Grenzen, die Batman selbst nie übertreten würde,

da Selbstkontrolle ein wesentliches Merkmal seiner Psyche ist. Der Joker ist Batmans ultimatives Gegenstück, der keinen Regeln folgt und wie Alfred in *Batman Begins* schon sagt, einfach nur die Welt brennen sehen will und nicht mit sich argumentieren lässt. Sämtliche Bösewichte in Gotham sind getrieben von Lust, Gier und lassen die fehlende soziale Gerechtigkeit an genau dieser aus. Batman selbst scheint mit seiner Selbstdisziplin gerade verhindern zu können, selbst zu diesen Schurken zu werden [70].

Für die anstehende Analyse werden narrative Momente der Comics benötigt. Zu diesem Zweck fasse ich in diesem Kapitel die wichtigsten Handlungen der öfter in dieser Arbeit vorkommenden Comics zusammen und konzentriere mich auf die für die Analyse interessanten Charaktere und Momente.

3.2 *Batman: Year One* (1987)

Batman: Year One [39] wurde von Frank Miller geschrieben, von David Mazzucchelli illustriert und erschien 1987 als Geschichte in vier Heften *Batman Issue 404—Issue 407* [34–37], die später zu einem Hardcover zusammengefasst wurde [93].

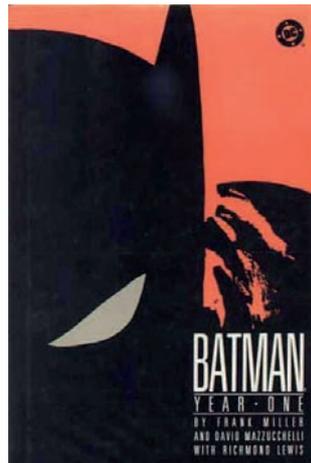


Abbildung 3.4: Cover von *Batman: Year One*. Bildquelle: [39].

Nach dem Tod seiner Eltern kehrt Bruce Wayne nach Gotham zurück. Bruce Wayne versucht in seiner immer noch bestehenden Trauer das Verbrechen zu bekämpfen, da Gotham immer mehr unter kriminellen Machenschaften leidet. Leider sind den Bürgern und der Polizei seine guten Intentionen nicht klar, sodass er selbst als Verbrecher gesehen wird. Bei seinen nächtlichen Aktivitäten trifft er auf Selina Kyle, die später zu Catwoman wird. Durch ein Missverständnis geraten sie in einen Kampf aus dem Bruce verwundet herauskommt.

Nach ein paar Verbrechen, die er verhindern konnte, kehrt Bruce Wayne schwer verletzt zu seinem Anwesen zurück und lässt den Wunden ihren fatalen Lauf nehmen. Eine Fledermaus, die durch die Fensterscheibe eindringt, interpretiert er als Zeichen seines Vaters um doch noch weiterhin für Gerechtigkeit in Gotham zu sorgen. Er beschließt also weiterzuleben und nachts als Batman die Straßen von Kriminellen zu säubern.

Der intensiver behandelte Charakter in *Batman: Year One* scheint Commissioner James Gordon zu sein. Er kommt zeitgleich mit Bruce Wayne in Gotham an, nimmt einen Job bei der korrupten Polizei an und will von innen heraus für Gerechtigkeit sorgen. James Gordon hasst seine Pflichten bei der korrupten Polizei zwar, trainiert jedoch hart um das System zu stürzen, auch wenn er dadurch manchmal bei ungerechten Taten nicht eingreifen kann. Seine Frau ist mit einem Jungen schwanger und wird

von James Gordons Partner bedroht. Sein Partner Detective Arnold John Flass verprügelt ihn mit einer Gruppe von Männern, woraufhin James Gordon sich rächt, indem er ihn persönlich im Kampf besiegt. Mit dieser Aktion bekommt James Gordon den nötigen Respekt von seinem Partner.

Batman unterbricht währenddessen ein Dinner der reichen und korrupten Menschen in Gotham und droht ihnen. Daraufhin möchte der korrupte Polizeichef, dass James Gordon Batman fängt. Nachdem die neue Kollegin von James Gordon Bruce Wayne als Batman verdächtigt, beobachten sie wie Batman eine alte Frau vor dem Tod rettet. Batman wird in ein zur Sprengung freigegebenes Gebäude getrieben, das vom Polizeichef frühzeitig gesprengt wird. Batman überlebt diesen Anschlag. Die Polizisten stürmen das Gebäude und geben Batman keine Möglichkeit zu entkommen. Er ruft mit einem Gerät eine Schar an Fledermäuse herbei, die ihm bei seiner Flucht helfen. Selina Kyle wird durch Batman inspiriert und nimmt das Alter-Ego Catwoman an.

James Gordon startet bei den längeren Nachtschichten im Büro eine Affaire mit seiner Kollegin Detective Sarah Essen, welche sein Polizeichef bemerkt und zur Erpressung benutzt. James Gordon konfrontiert daraufhin Bruce Wayne mit dem Verdacht er sei Batman, was Bruce Wayne durch eine Inszenierung als Playboy gut abwenden kann. Um sein Gewissen zu bereinigen, gesteht James Gordon seiner Frau die Affaire mit seiner Kollegin.

Batman belauscht nachts den Kopf einer kriminellen Gruppe bei einem Gespräch über einen Plan gegen James Gordon und wird durch Catwoman unterbrochen. Diese möchte sich mittlerweile einen eigenen Namen machen, da die Medien sie als Handlangerin von Batman beschreiben. Der Sohn von James Gordon wird von der kriminellen Gruppe entführt und von einer Brücke geworfen, nachdem James Gordon den Entführer konfrontiert. Batman kommt zur Hilfe und rettet den Sohn vor dem Tod, wodurch er endgültig das Vertrauen von James Gordon gewinnt. James Gordon erfährt nun auch die Identität von Batman, tut jedoch so, als könnte er sein Gesicht nicht erkennen, da er seine Brille auf der Brücke verloren hat.

James Gordon kann den Polizeichef durch die Zeugenaussagen seines Partners verurteilen lassen und trifft Batman auf einem Dach. Dort erzählt er ihm von einem als Clown verkleideten Verbrecher, der plant die Wasserversorgung zu vergiften.

3.3 *Batman: The Man Who Falls* (1989)

Diese Geschichte ist neben *Batman: Year One* die einflussreichste für die Verfilmung *Batman Begins* und wurde im Comicbuch *Secret Origins* veröffentlicht. Geschrieben wurde die Geschichte von Dennis O'Neil und gezeichnet von Dick Giordano [94].

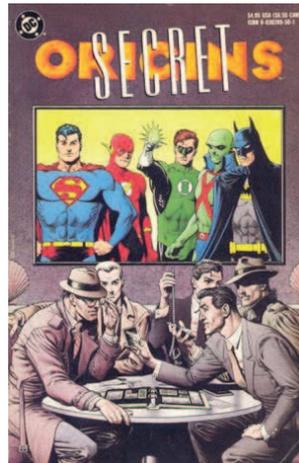


Abbildung 3.5: Cover von *Secret Origins*. Bildquelle: [51].

Die Geschichte in *Batman: The Man Who Falls* [47] ist eine weitere Entstehungsgeschichte von Batman, nur fällt er als Kind diesmal weder in eine Erdhöhle oder einen Brunnen, sondern in ein Loch im Hinterhof, das mit Holzlatten bedeckt wurde. Bruce Wayne wird von einem Schwarm Fledermäuse attackiert, die ihn traumatisieren. Gerettet wird Bruce Wayne von seinen Eltern, wobei ihn sein Vater in dieser Version als Idioten beschimpft und eher streng mit seinem Sohn umgeht. Seine Mutter allerdings nimmt Bruce Wayne in Schutz und kümmert sich liebevoll um ihn. Ohne auf Details und Ursachen einzugehen, zeigt dieser Comic nur Ausschnitte von Geschehnissen, die LeserInnen schon als bekannt vorausgesetzt werden. Der Tod seiner Eltern ist mit sechs Panels auf einer Seite schnell erzählt. Der Vater wird zuerst von einem Dieb erschossen, anschließend seine Mutter und zum Schluss flieht der Täter und hinterlässt Bruce Wayne, wie er von seinen toten Eltern kniet.

Bruce Wayne beschließt durch Reisen Menschen kennenzulernen und sich vor allem auf Universitäten weiterzubilden. Er bleibt jedoch an keinem Ort sehr lange, da er sich schnell langweilt. Klar sehnt er sich jedoch nach Kontakt mit Menschen, lässt diesen jedoch nur begrenzt zu. Bruce Wayne isoliert sich und lernt den Schmerz und Verlust zu akzeptieren. In seinen 20er Jahren erkennt Bruce Wayne, dass er nicht in einem System arbeiten kann und flieht nach Korea um dort einen Tempel in den Bergen zu finden.

Trotz vieler vergangenen Wochen und eines Schneesturm, schafft er es den Tempel zu finden. Er sah zwar eine Person, entschied sich jedoch bewusst mehrere Tage unkommentiert zu warten. Er schien zu wissen was er tut. Der Master des Tempels erlaubte Bruce Wayne daraufhin zu bleiben und sich erstmal durch Wischen des Bodens und Geschirrabwasch hochzuarbeiten. Nach mehreren Monaten begann das Training, für das Bruce Wayne den Tempel aufgesucht hat. Nach knapp einem Jahr sagt der Master, dass Bruce Wayne ein guter Schüler ist, jedoch durch seine traumatischen Erlebnisse zerstört werden wird. Er bietet Bruce Wayne an diese Erlebnisse durch 20 Jahre weiteres Training hinter sich zu bringen um sein Potential zu entfalten. Bruce Wayne verlässt den Tempel und macht sich auf den Weg nach Frankreich, wo er Henri Ducard kennenlernt, der ihm zeigt wie Brutalität einzusetzen ist. Als Henri Ducard unnötigerweise einen Mord begeht, erkennt Bruce Wayne, dass Henri Ducard schlechter Einfluss ist und reist wieder ab. Henri Ducard ließ Bruce Wayne gehen. Wieder war Bruce Wayne auf schneereichen Bergen zu finden, wo er durch unglückliche Zustände seinen Rucksack verlor und auf sich allein gestellt war. In der nächsten Sequenz befindet sich Bruce Wayne in Indien, wo ihm gesagt wird, dass er von einer Fledermaus gekennzeichnet wurde. Bruce Wayne kehr nach Gotham zurück und fängt nun dort an das Verbrechen zu bekämpfen. Er hat jedoch versagt und zweifelt sich in seinem Anwesen an, als plötzlich eine Fledermaus durch das Fenster einbricht. Dieser Moment lässt Bruce Wayne keinen Zweifel daran das Alter-Ego Batman zu werden.

3.4 *Batman: The Killing Joke* (1988)

Batman: The Killing Joke [42] wurde von Alan Moore geschrieben, von Brian Bolland illustriert und erschien 1988. Dieser Comic dient als Entstehungsgeschichte von dem Joker und als Basis zur Verständnis der Analogie zwischen Batman und dem Joker [95]. *Batman: The Killing Joke* kann als eine Charakterstudie bezeichnet werden, in der der Joker versucht zu beweisen, dass jeder Mensch unter bestimmten Umständen verrückt werden kann [89, T=00:38].



Abbildung 3.6: Cover von *Batman: The Killing Joke*. Bildquelle: [42].

Zu Beginn des Comics ist Batman zu sehen, wie er sich ins Arkham Asylum begibt um den Joker zu konfrontieren. Er merkt jedoch, dass der Joker geflohen ist und einen anderen Verbrecher an seine Stelle platziert hat. Der Joker möchte einen verlassenen Vergnügungspark kaufen und tötet dabei den Verkäufer des Parks skrupellos. Zwischendurch sieht man im Comic immer wieder Teile der Entstehungsgeschichte von dem Joker selbst.

Als finanziell ruiniertes und erfolgloses Komiker, versucht der zukünftige Joker seine schwangere Frau aus deren dreckige Wohnung herauszubekommen, um seiner Familie ein besseres Leben zu ermöglichen. Er ist wütend, dass niemand über seine Witze zu lachen scheint. Seine Frau ist die einzige, die ihn als humorvoll empfindet. Der Joker wirkt wie ein Mensch, dem die Gesellschaft kein gutes Leben ermöglicht. Aus seiner Verzweiflung schließt er sich einer Bande Räubern an und stimmt deren Pläne naiv zu, in der Hoffnung genug Geld zu bekommen, um seiner Familie zu helfen. Später erfährt er, dass seine Frau durch einen Haushaltsunfall ums Leben gekommen ist. Seine Komplizen für den anstehenden geplanten Raub lassen ihn nicht mehr aussteigen und drohen ihm sogar. Bei dem geplanten Überfall verlaufen die Dinge nicht nach

Plan. Seine Komplizen werden von Wachpolizisten erschossen und er selbst wird vom noch sehr unbekanntem Batman verfolgt. Der Joker springt in einen Fluss voller Chemikalien, der sein Haar, seine Haut und seinen Mund färben.

Als Joker erschießt er die Tochter von James Gordon, auch als Batgirl bekannt, in die Wirbelsäule. Als wäre das nicht genug, zieht er Barbara Gordon aus und fotografiert sie nackt und dahinvegetierend. Er betont, dass er mit dieser Tat etwas beweisen will und entführt ihren Vater. James Gordon wird nackt und in Ketten von dem Joker in eine Geisterbahn befördert, wo er versucht seinen gesunden Verstand zu brechen. Er ist der Meinung, dass jeder Mensch unter bestimmten Umständen verrückt wird und zeigt nach einer nervenaufreibenden Fahrt die Bilder von seiner Tochter. James Gordon ist am Boden zerstört, als Batman den Joker konfrontiert. Zuvor hat er Barbara Gordon einen Besuch im Krankenhaus gestattet und bekam dadurch Wut, die er für den Kampf gegen den Joker nutzt. Der Joker flüchtet ins Spiegelhaus, wo er nun auch versucht Batman's Nerven auf die Probe zu stellen. Völlig überfordert und überreizt, gelingt es Batman den Joker zu stellen und ihm persönlich zu sagen, dass James Gordon nicht verrückt geworden ist. Am Schluss sieht man beide lachen, was als Symbol für die Ähnlichkeit der beiden Charaktere verstanden werden kann.

3.5 *Batman: The Dark Knight Returns* (1986)

Batman: The Dark Knight Returns [38] ist eine Sammlung von den vier Comic-Heften *Batman: The Dark Knight Returns*, *Batman: Dark Knight Triumphant*, *Batman: Hunt the Dark Knight* und *Batman: The Dark Knight Falls*, geschrieben von Frank Miller und von Klaus Jandon illustriert. Erschienen sind die einzelnen Hefte, die später zu gemeinsam unter den Namen *Batman: The Dark Knight Returns* in einem Hardcover gesammelt wurde, im Jahr 1986 und erzählen eine alternative Geschichte von Batman [96].

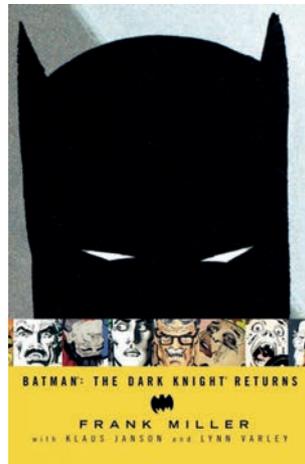


Abbildung 3.7: Cover von *Batman: The Dark Knight Returns*. Bildquelle: [38].

Batman ist in dieser Version 55 Jahre alt und längst in Ruhestand gegangen. In Gotham herrscht eine Hitzewelle. Mit dem Anstieg der Kriminalität, entscheidet er sich wieder auf Verbrecherjagd zu gehen. Nachdem Harvey Dent von Bruce Wayne eine Gesichtsoperation finanziert bekommen hat, fängt er an nun vollständig sein Alter-Ego Two-Face zu verinnerlichen und bedroht Gotham mit einer Bombe. Batman besiegt Two-Face anschließend. Bei weiterer Verbrecherjagd rettet Batman die 13-jährige Carrie Kelley von einer Mutanten-Gang, woraufhin sie sich selbst als Robin inszeniert, um Batmans Side-Kick zu werden. Beim Kampf gegen die Mutanten im Untergrund, hilft Carrie Kelley Batman zu entkommen und gemeinsam mit Commissioner James Gordon bringen sie die Mutanten zur Strecke. Daraufhin löst sich die Gang auf und nennt sich nun Sons of Batman, um unter seinen Namen Gewaltverbrechen zu begehen.

Der Joker wird auf das Wiedererscheinen von Batman aufmerksam und überredet seine Gefängniswächter in einer Talkshow zu sprechen. Er

ermordet alle anwesenden und kann fliehen. Batman und Robin finden den Joker. Als Batman ihn besiegt, entscheidet der Joker sich selbst das Genick zu brechen um Batman mit seinem Tod zu belasten, was gegen die Prinzipien von Batman ist. Die Polizei ist nun auf der Suche nach Batman.

Konfrontiert wird Batman nun jedoch von Superman, der für den Präsidenten arbeitet und gegen sowjetische Kriegsherren kämpft, die mit nuklearen Waffen eine elektromagnetische Welle auslösen. Gotham ist nun der sicherste Ort in den USA geworden. Gemeinsam mit den *Sons of Batman* und Robin garantiert Batman den Fluss von lebensnotwendigen Waren. Die Regierung möchte dennoch, dass Superman Batman außer Gefecht setzt. Superman ist durch den Kampf im atomaren Krieg geschwächt und bekämpft nun Batman. Durch einen Pfeil von Green Arrow wird Superman mit Kryptonit nochmal schwächer gemacht. Batman warnt Superman, als er einen Herzinfarkt bekommt. Daraufhin zerstört Alfred die Bat-Cave und Bruce Waynes Anwesen, wodurch die Öffentlichkeit erfährt, dass Batman in Wirklichkeit Bruce Wayne war. Bei seiner Beerdigung findet Superman heraus, dass der Tod nur inszeniert war und Bruce Wayne weiterhin gemeinsam mit seinen Helfern Verbrechen bekämpft.

Im Laufe der Comics wird die Änderung vom einst kinderfreundlichen Superhelden in den düsteren Verbrechensbekämpfer anhand der farblichen Veränderung seines Kostüms verdeutlicht. So ist zu Beginn der Geschichte das Kostüm noch blau, mit einem gelben Logo, wird dieses später durch ein schwarz-graues, mit einem schwarzen Logo ersetzt [86, T=02:23].

Kapitel 4

Analyse

Comics benötigen einen gelernten Umgang mit dieser Medienform. Das Zeicheninventar versteht ein Kulturkreis üblicherweise ohne zusätzliche Erklärung und erlaubt somit Interpretation der Comics. Eine wissenschaftliche Interpretation erfordert Abstand zu Form und Inhalt. Die Art wie Zeichen und Verweise verwendet werden, wie die Bezüge zu dem LeserInnen bekannten Welt geschaffen werden, ist das, was einen Comic spezifisch macht und was systematisch untersucht werden kann [6, S. 51]. So lassen sich zeitliche und gesellschaftliche Strömungen auch an den jeweils zeitgenössischen Comics aufzeigen. Oft lassen die AutorInnen ihre subjektive Meinung einfließen.

In dieser Arbeit werden Comicverfilmungen von Batman analytisch mit den Vorlagen verglichen. Fokussiert wird bei der Analyse auf visuelle Aspekte, narrative Details, vorherrschende Stilmerkmale, vorhandene Charaktere und so weiter. Die Analyse ist unterteilt in die jeweiligen Verfilmungen und nimmt Bezug auf aussagekräftige Schlüsselmomente aus den Comics. Die gewählten Momente stellen keine vollständige Aufzählung dar.

Die Batman-Trilogie von Christopher Nolan bezieht sich bekannterweise auf *Batman: The Killing Joke*, *Batman: Year One* und *Batman: The Dark Knight Returns* und ist dafür bekannt, dass sie sich verschiedenster Elemente der Comics aus mehreren Epochen und Storylines bedient, obwohl diese zeitlich und narrativ in den Comics strikt getrennt waren [62, 63, 97, 105, 98]. Sogenannte *Easter Eggs*¹ erfreuen treue Fans und sind für ahnungslose Betrachter nicht störend. Christopher Nolan hat all diese Referenzen verwendet um sein Batman-Universum so zu formen, dass es sich anfühlt als wäre es den Comics treu geblieben und dennoch ein gefühlt neues und eigenständiges Werk bildet. Cinematographisch umsetzen lassen sich mit der heutigen Technik die

¹Easter Eggs sind eine versteckte Besonderheit in Medien, die im Fall von Comicverfilmungen Referenzen auf die Comics selbst sind.

Panels aus den Comics unter Umständen sehr gut, jedoch funktionieren Film und Comic auf unterschiedliche Art und Weise und erfordern andere Ansätze. Während bei Filmen Schnitte eingesetzt werden um beispielsweise Bewegungen fortzuführen, muss dies im Comic nicht zwingend berücksichtigt werden.

Als Resultat dieser Arbeit soll herausgehen, wie treu die Filme dem Ausgangsmaterial geblieben sind und welche Freiheiten genommen wurden, um die Atmosphäre beizubehalten. Es soll hervorgehen, welche Kriterien entscheidend dafür sind, dass die Verfilmung trotz abgeänderter Momente für KritikerInnen und ZuseherInnen ansprechend ist.

Die Summe der Unterschiede lassen sich durch eine Reihung in folgendem Diagramm visualisieren, das nicht genaue Messungen vorweist, sondern nur im Vergleich zu den anderen Filmen aussagekräftig ist. Es werden dazu die entdeckten visuellen, narrativen und charakterlichen Faktoren berücksichtigt. Je mehr der Film beispielsweise visuell dem Comic entspricht, desto näher rückt dieser Faktor entlang der C-Achse der Spitze des schwarzen Dreiecks.

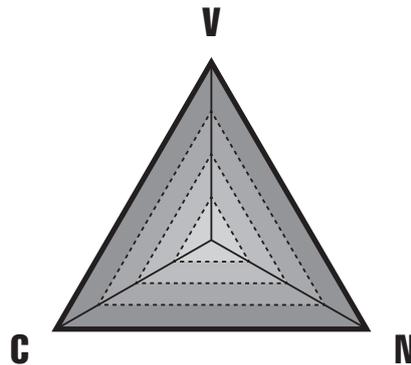


Abbildung 4.1: Narrative (N), visuelle (V) und charakterliche (C) Übereinstimmungen mit den Comics.

4.1 *Batman* (1966)

Dieser Film ist die erste Verfilmung von Batman. Regie geführt hat Leslie H. Martinson und geschrieben wurde das Script von Lorenzo Semple. In der damaligen Zeit war Batman kein düsterer Held mit vielen psychologischen Ebenen, sondern diente eher dem Zweck den Menschen Freude zu bereiten. Das spiegelt sich natürlich im Film sehr stark wieder. Wenn man sich den Film aus heutiger Sicht ansieht, ohne zu berücksichtigen, welche Wandlung Batman durchgemacht hat, ist dieser Film leicht als satirisch anzusehen. Man würde dem Film sogar in das Trash-Genre einordnen können [54, 99].

4.1.1 Plot

Durch einen Sprecher werden innerhalb von Minuten die Helden Batman und Robin etabliert. Es wird keine Entstehungsgeschichte geschildert oder Gotham etabliert. Batman und Robin begeben sich in Bruce Waynes Anwesen und gelangen durch einen geheimen Türöffner und eine Rutschstange in die Bat-Cave. Magischerweise sind sie voll kostümiert, als sie unten ankommen. Mit dem Bat-Mobil und anschließend dem Bat-Copter wollen sie auf ein Boot gelangen. Als Batman die Bat-Ladder herunterklettert, wird er von einem Hai angegriffen. Dieser lässt Batmans Bein erst los, als Robin Batman einen Anti-Haifisch-Spray übergibt. Das Boot verschwindet und der Hai explodiert kurz darauf hin.

Bei einer Pressekonferenz schildert Batman weswegen sie Masken tragen. Nach der Pressekonferenz, werden die Antagonisten über einen Bildschirm gezeigt. Der Joker, der Pinguin, der Riddler und Catwoman werden mit dem Vorfall des explodierenden Hais und dem Boot in Zusammenhang gebracht. Die Polizei ist ganz klar auf der Seite von Batman und arbeitet problemlos mit ihm zusammen.

In einer Bar am Hafen, in der sich Männer prügeln, befindet sich das Geheimversteck der Antagonisten, die sich verbündet haben. Es wird gleich auch gezeigt, wie der Joker Elektroschocker in seinen Händen als Waffe benutzt. Gemeinsam hecken sie einen Plan aus, um mit einer Erfindung eines Wissenschaftlers die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Als Batman und Robin das Versteck entdecken, finden sie eine Bombe vor, die Batman in einer endlosen Hatz über den ganzen Hafen ins Meer werfen kann. Einer russischen Reporterin, die in Wirklichkeit Catwoman ist, gibt Bruce Informationen preis, die der Verbrecherbande nützlich werden.

Schließlich gelingt es der Verbrechergruppe einen Dehydrator zu stehlen und damit die Mitglieder einer der Organisation der Vereinigten Welten in Pulver zu verwandeln. Batman und Robin gelingt es sämtliche Rätsel zu lösen und die Verbrecher in einem Kampf zu besiegen. Die Mitglieder der Organisation werden als Pulver miteinander vermischt, jedoch werden sie wieder in Menschen verwandelt, mit der Konsequenz, dass sie nun eine

jeweils andere Sprache sprechen.

4.1.2 Parallelen zu Comics

So unsinnig sich der Plot liest, so sehr gewinnt man einen Einblick in die damaligen Situationen, die sich Batman stellen musste. Visuell bedient sich der Film sehr stark an den typischen Comic-Buch-Elementen. Überzeichnete Bildeffekte, häufige Anwendung von gesättigten Farben und starke Kontraste dominieren diesen Film und lassen ihn wirken, als seien die Szenen direkt aus dem Comic entsprungen. Der Film arbeitet auch mit für Comics typischen Textelementen, die Sounds repräsentieren. Genannt werden diese auch Onomatopoesie².



Abbildung 4.2: Onomatopoesie in *Batman* (a), (b). Bildquelle: [54].

Gotham

Bruce Waynes Anwesen ist, im Gegensatz zu Christopher Nolans späteren Verfilmungen, sehr an die damaligen Comics angelehnt. Die Villa ist kleiner und wirkt realistischer–immer noch beeindruckend genug um als Zuhause für einen reichen Playboy durchzugehen. Gotham wird nie ausreichend etabliert, um ein wirkliches Urteil über die Originalgetreue fällen zu können. Die geografische Position ist trotz Andeutungen zu Los Angeles nie bekannt, wirkt jedoch wie eine Vorstadtsiedlung. Generell ist alles sehr viel freundlicher als es heute porträtiert wird. Der Film spielt sich sehr viel in der Nähe der Küste ab, wo jedoch die Sonne scheint und viele Menschen sorgenlos spazieren gehen.

Batman als Protagonist

Batmans Kostüm ist fast vollständig aus den Comics übernommen und basiert auf Versionen aus der Silver Age Epoche der Comics, welche zur Zeit der Produktion dieses Films gerade zeitgemäß war. Batman wirkt im

²Onomatopoesie sind Wörter, die Sounds imitieren.

Prinzip wie ein Detektiv, der einfach nur seine Identität verheimlichen will. Er ist auf charakterlicher Ebene nicht komplex, sondern dient mit seinen witzigen Sprüchen rein der Unterhaltung.



Abbildung 4.3: Batman und Robin in *Batman* (a) [54] und *Batman Issue 169* (b) [31].

Catwoman als Antagonistin

Während Catwoman in den Comics bereits mehrere Alter-Egos zugeschrieben bekam war Kitka, wie sie sich in dieser Verfilmung nennt, keines davon. Was an dieser Person speziell ist ist, dass Batman sie nicht erkennt obwohl er sie in der dazugehörigen TV-Serie bereits unmaskiert gesehen hat. Ihr Kostüm orientierte sich an dem der TV-Serie und wurde wenige Zeit später in leicht abgeänderten Farben in den Comics übernommen. Wie in den Comics besitzt Catwoman auch im Film eine schwarze Katze namens Hecate und kämpft mit Metallklauen und ihrer 9-Schweif-Peitsche.



Abbildung 4.4: Catwoman in *Batman* (a) [54] und *Batman Issue 197* (b) [28].

Der Riddler als Antagonist

Sein Kostüm orientiert sich originalgetreu an der Comicvorlage und er stellt Batman und Robin im Laufe des Filmes immer wieder Rätsel, die sie lösen müssen, um seine Verbrechen zu verhindern. Besonders ist, dass der Riddler in diesem Film zwei Kostüme trägt–das traditionelle Spandex-Kostüm aus den Comics und einen grünen Anzug, der mit Fragezeichen übersät ist. Dieses wurde erschaffen, weil sich der Darsteller in dem Spandex-Kostüm nicht wohl fühlte. Mittlerweile wurde diese Variante als neues Hauptkostüm in den Comics übernommen.



Abbildung 4.5: Der Riddler in *Batman* (a) [54], (b) [54] und *Detective Comics Issue 140* (b) [19].

Der Joker als Antagonist

Visuell gut an den Comics orientiert, präsentiert sich der Joker in diesem Film. Er ist das Mastermind der Gruppe von Bösewichten, die stets scheint Verbrechen mit Schabernack zu mischen. Die Farbpalette seines Kostüms ist eine andere als in den Comics und die Boshaftigkeit in seinen Tagen wird mit seinem kindlichen Verhalten oft kaschiert.



Abbildung 4.6: Der Joker in *Batman* (a) [54] und *Batman Issue 55* (b) [18].

Der Pinguin als Antagonist

Das Gefährt seiner Wahl ist ein pre-atomares U-Boot in der Form eines Pinguins. Auch in den Comics besitzt er einige Fahrzeuge in der Form dieser Tiere, zum Beispiel sein Kleinflugschiff, welches wohl die größte Inspiration für das U-Boot war. Weitergehend zitiert der Film die fliegenden Jet-Regenschirme des Pinguins, welche auch zuvor schon für die TV-Serie adoptiert wurden und ein bewusstes Zitat zur Vorlage darstellen.



Abbildung 4.7: Der Pinguin in emphBatman (a) [54] und *Detective Comics Issue 58* (b) [27].

Robin

Auch Robins Kostüm ist originalgetreu den damaligen Comics nachempfunden. Sein Charakter, sowie seine Fähigkeiten, decken sich mit der Vorlage. Robins Catchphrase ist *“Holy...”*, den er auch in den Comics verwendet und an einer Stelle sogar von Batman übernommen wurde.

Alfred

Ursprünglich war Alfred in den Comics ein opulenter Butler mit einer Vorliebe für Detektivromane. Er wurde er für die Batman TV-Serie im Jahr 1943 auf die Version abgeändert, die immer noch in Comic und Film existiert.

James Gordon

Regelmäßig treffen sich das dynamische Duo Batman und Robin, James Gordon und die Presse im Polizei Hauptquartier um dort Anschläge und Aufgaben zu besprechen. Anders als der heutzutage porträtierte James Gordon, der sich als Polizeibeamter erst mal behaupten musste, haben ist James Gordon in der Originalversion noch nicht viel Hintergrundgeschichte gewidmet [21].

Haiattacke

Die Szene der Haifisch-Attacke am Anfang des Films ist ein klassischer Batman-Moment. Schon in den Comic stieß Batman mehrere Male auf präparierte und wilde Tieren, wie Hunde, Säbelzahn tiger, Bullen, Seemonster, Krokodilen oder eben auch wie im Film, einem Hai. Glücklicherweise ist er mit Abwehrsprays gegen die Meisten dieser Angreifer ausgestattet [76].

Bat-Signal, Bat-Phone und Co.

Auch die klassischen Kommunikationsmittel zwischen Autorität und Batman sind ident zum Comic. Ein Bat-Signal, das mittels Scheinwerfer auf den Himmel projiziert wird und das rote Telefon, das sich direkt mit Bruce Wayne verbindet, dienen Batman dazu erreichbar zu sein. Weitergehend wurden aus den Comics auch die charakteristischen Fahrzeuge für jede Situation übernommen. Gerade diese lassen die Nähe zum Comic eindeutig werden.

4.1.3 Fazit

Diesen Film aus heutiger Sicht zu analysieren ist schwierig, da Filme sich in den letzten 50 Jahren enorm weiterentwickelt haben. Der Film *Batman* diente damals dem Zweck das Franchise um Batman zu erweitern. Eine TV-Serie mit den selben Darstellern gab es zu dieser Zeit schon, sodass dieser Film sich nicht neu erfinden musste. Visuell entspricht der Film den damaligen Comics zum Großteil, beeinflusste jedoch auch weitere Comics, sodass der Film hier Ausgangsmaterial für Comics war und nicht umgekehrt. Auch wenn viele Parallelen zu Comics erkennbar sind, hat der Film viele narrative Änderungen vorgenommen, die den Comics nicht entsprechen. Es ist also vielmehr eine weiteres Abenteuer, als eine Verfilmung. Aus diesem Grund ordne ich diesem Film auf meiner Skala als nicht sehr repräsentativ ein.

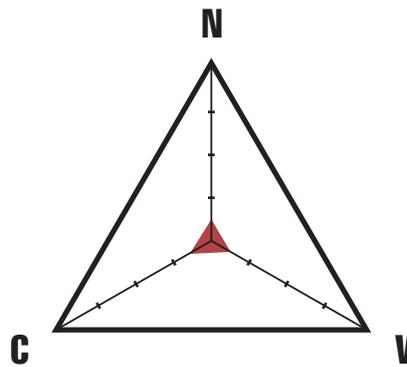


Abbildung 4.8: Repräsentations-Skala für *Batman*.

4.2 *Batman* (1989)

Tim Burtons erste *Batman*-Verfilmung wurde 1989 veröffentlicht und von Sam Hamm geschrieben. Der Film spielte bei einem Budget von 48 Millionen Dollar eine Summe von 411 Millionen Dollar ein [100].

4.2.1 Plot

Gotham erhöht die Polizeifachkräfte und Gerüchte um einen vampirähnlichen Ordnungshüter macht seine Runden. Bruce Wayne aka *Batman* ist ein Milliardär, der durch den Tod seiner Eltern traumatisiert wurde. Auf einer Feier lernt er die Fotojournalistin Vicki Vale kennen, in die er sich sofort verliebt und eine Romanze eingeht.

Während korrupter Machenschaften, enden der Verbrecher Jack Napier und *Batman* in einem Kampf bei dem Jack Napier in einen Kessel voller Chemikalien stürzt. Jack Napier überlebt diesen Vorfall, trägt aber Verfärbungen seiner Haut und Haare davon. Er wird zu der theatralischen Figur des *Jokers* und beginnt die Stadt zu terrorisieren. Der *Joker* fügt Hygieneartikeln Chemikalien bei, die Menschen grinsend sterben lässt. Er sehnt sich nach medialer Aufmerksamkeit und verliebt sich in Vicki Vale, die er auch zu terrorisieren beginnt.

Über Vicki Vale verteilt *Batman* werktvolle Informationen an die Öffentlichkeit über die Vergiftung der Hygieneartikel. In ihrer Wohnung stoßen Bruce Wayne und der *Joker* aufeinander, woraufhin Bruce Wayne vorgibt durch einen Schluss von dem *Joker* gestorben zu sein. Nach diesem Vorfall kommt Bruce Wayne zu der Erkenntnis, dass Jack Napier aka der *Joker* der Mörder seiner Eltern ist. Vicki Vale erfährt die Identität von *Batman* und dieser fährt los um die Chemikalienfabrik von dem *Joker* zu zerstören. Währenddessen lockt der *Joker* die Bürger von Gotham auf eine Parade, bei der er Geld in die Mengen schmeißt. Mit dem Hintergedanken möglichst viele Menschen versammeln zu können, lässt er aus seinen Ballons Gas herausströmen, das die Menschen tötet und in Panik versetzt. *Batman* kommt mit seinem *Bat-Wing* zur Hilfe und lässt die Ballons in den Himmel fliegen. Der *Joker* schießt den *Bat-Wing* vom Himmel und nimmt Vicki Vale als Geisel. *Batman* stellt den *Joker* in einer Kathedrale, wo der *Joker* nach einem Kampf in die Tiefe stürzt und dabei ums Leben kommt. Der Commissioner James Gordon enthüllt zum Schluss das *Bat-Signal* und beweist damit, dass die Polizei mit *Batman* zusammen Verbrechen bekämpfen wird.

4.2.2 Parallelen zu Comics

Narrativ basiert dieser Film auf unzählige Comics von den *Detective Comics* hin zu moderneren Werken der 1980er Jahre.

Gotham

Gotham wurde in diesem Film sehr authentisch umgesetzt. Tim Burton schafft es auch im Gegensatz zur Verfilmung im Jahr 1966 Gotham das erste Mal als die Stadt darzustellen, die sie auch in den Comics ist und macht diese mit seinem individuellen Stil zu einem Albtraum in Form einer Stadt.



Abbildung 4.9: Gotham in Tim Burtons *Batman*. Bildquelle: [55].

Will Brooker, ein Professor an der Kingston University, erwähnte folgendes Merkmal als wichtigste Charakteristik von Gotham:

“There is always crime. Because Batman is, on one key level, the man who fights crime.” [79]

Natürlich passt der Stil von Tim Burton genau zu dem Setting, in dem Batman lebt. Gleich zu Beginn wird Gotham wunderbar als Totale etabliert und erweckt gleich einen surrealen Eindruck. In der Stadt ist an jeder Ecke ein Verbrechen zu bemerken und die Menschen leben scheinbar chaotisch und unter ihren eigenen Regeln. Die Bauten spiegeln Epochen wieder, die in den Batman-Comics wiederzufinden sind. Art deco und Gothik sind konsequent wiederzufinden und geben der Stadt eine historische Atmosphäre. Die Stadt wirkt dreckig und stark industriell, was auch den düsteren Himmel erklärt. Gotham ist im Film eindeutig eine Stadt, die bedrückend ist und wirkt, als könnte sie keinen Menschen glücklich leben lassen [87].

Batman als Protagonist

Batman ist in diesem Film zumindest visuell gut getroffen. Er teilt zwar auch sein traumatisches Erlebnis durch den Tod seiner Eltern mit der Figur im Comic, jedoch ist der Charakter unterschiedlich zu dem im Comic. Ihn jagt zwar immer noch der Tod seiner Eltern, lebt aber ein sorgenfreies Leben. Bruce Wayne und Batman koexistieren teilweise, als

wären sie nicht die selbe Person. Bruce Wayne verliebt sich gleich zu Beginn in eine schöne Reporterin, welcher er auch seine Identität als Batman preisgibt. Er scheint auf der Suche nach Liebe zu sein und bekämpft währenddessen die Verbrecher in Gotham. Bruce Wayne lässt im Film nicht viele psychologische Ebenen erkennen. Vorallem die sehr präsenste Romanze nimmt viel Potential der Charakterentwicklung weg.



Abbildung 4.10: Batman in Tim Burtons *Batman*. Bildquelle: [55].

Der Joker als Antagonist

Der Joker bekommt in dieser Verfilmung eine alternative Entstehungsgeschichte, wie zum Beispiel in *Batman: The Killing Joke*. Er ist hier schon ein einflussreicher Verbrecher, der im Luxus lebt und sogar eine junge schöne Freundin hat. Als er Batman in einer Chemikalienfabrik trifft und bekämpft, fällt er in einen Kessel voller Chemikalien. Er wird anschließend durch den Kanal nach außen geschwemmt und erhält seine Haut- und Haarverfärbungen und sein Grinsen. Im Comic ist der Joker ein Mensch, der nur in die Welt der Verbrechen eintaucht, um seinem Kind und seiner Frau ein besseres Leben zu bieten. Er wird ausgetrickst und fällt gejagt von Batman ebenso in die Chemikalien-Suppe. Der Joker ist in Tim Burtons *Batman* ein überzeichneter Clown, der mit witzigen Gadgets Menschen tötet und diese wie im Comic mit Giftgas grinsend sterben lässt. Wie in den Comics tötet er so auch Moderatoren vor laufender Kamera und scheut keine Skrupel seine Untergebenen oder unschuldige Menschen zu töten. Er ist theatralisch und unberechenbar, macht aber alles mit einem gewissen Humor. Leider verliebt auch er sich in die selbe Reporterin wie Bruce Wayne und so beginnt auch ein persönlicher Konflikt zwischen den beiden. Man könnte dies auch so deuten, dass Batman und der Joker den selben Geschmack haben und sich wie in *Batman: The Killing Joke* angedeutet, sehr ähneln. Visuell wurde Joker nach dem Vorbild von Dick Sprangs Version aus *Batman Issue 55* [18] nachempfunden. Die Färbungen sind ein Teil von ihm, die er ironischerweise mit hautfarbenem Make-Up überdeckt.



Abbildung 4.11: Joker in *Batman Issue 55* (a) [18] und Tim Burtons *Batman* (b) [55].

Weitere Charaktere

Im Film erscheinen Harvey Dent, James Gordon und der Butler Alfred. Für die Geschichte wesentlich sind James Gordon, welcher ein älteres und stark gebauter Polizist ist, und Alfred, der wie in allen Batman-Filmen als alter und loyaler Butler inszeniert wird.

Die Entstehung von dem Joker

Wie schon erwähnt, fällt der Joker im Film so wie in *Batman: The Killing Joke* in einen Kessel voller Chemikalien. Der Grund weswegen er sich in der Chemikalienfabrik aufhält ist jedoch unterschiedlich. Ist er im Film lediglich ein Verbrecher, der die Chemikalien für böse Mächtschaften nutzen will, wird er im Comic durch eine Falle seiner Komplizen von Polizei und Batman gejagt. Dieser Moment zitiert jedoch als einzige Verfilmung bis dato die beliebteste Entstehungsgeschichte von dem Joker aus *Batman: The Killing Joke*.



Abbildung 4.12: Jokers Fall aus *Batman: The Killing Joke* (a) [42] und Tim Burtons *Batman* (b) [55].

Die symbolische Familie und die Verbrecher

In der ersten Szene des Films wird eine Familie von Räufern überfallen. Zunächst denkt man es seien Bruce Wayne und seine Eltern. Schnell stellt sich heraus, dass es nur symbolisch für Bruce Wayne und seine Eltern stehen soll. Wiederzufinden ist diese Sequenz auch in *Batman Issue 439: Night of the Stalker* [53], wo die Familie im Gegensatz zum Film jedoch ums Leben kommt, bevor Batman die Verbrecher stellen kann [72]. Batman verwendet Schweigen um den Verbrechern ihrer Angst zu überlassen. Diese Szene ist gemischt mit einer Sequenz aus *Detective Comics Issue 27* [21], bei dem Batman zwei Verbrecher auf dem Dach eines Gebäudes stellt [72]. Auch integriert ist ein Moment aus *Batman Issue 1* [16] in dem Batman angeschossen wird, jedoch nicht davon stirbt und somit Unverwundbarkeit vortäuscht. Im Comic ist es jedoch der Joker persönlich, der Batman versucht zu erschießen. Batman fängt im Film einen der Verbrecher mit einem Seil, so wie es in *Detective Comics Issue 214* [20] auch geschehen ist.



Abbildung 4.13: Überfall der symbolischen Familie in *Batman Issue 439: Night of the Stalker* (a) [53] und Tim Burtons *Batman* (b) [55].

Jokers Täuschung

In *Batman Issue 1* und *Detective Comics Issue 45* [22] kaschiert der Joker seine verfärbte Haut durch Make-Up, das ebenso im Film angewandt wird um so öffentlich aufzutreten.



Abbildung 4.14: Geschminkter Joker in *Batman Issue 1* (a) [16] und Tim Burtons *Batman* (b) [55].

Jokers Tanz

In mehreren Comics, wie zum Beispiel in *Batman: The Killing Joke*, tanzt der Joker mit seinen Untergebenen Zirkusleuten. Im Film ist dieser Moment auch aufgegriffen worden, was unterstreicht wie lächerlich und unberechenbar der Joker ist. Er scheint seinen Terror zu zelebrieren und versucht ernste Momente mit unpassendem Humor zu verbinden.



Abbildung 4.15: Joker tanzt in *Batman: The Killing Joke* (a) [42] und Tim Burtons *Batman* (b) [55].

Batmans Identität wird fast enthüllt

In *Batman Issue 1* ebenso wie im Film selbst wird Batman von zwei Polizisten überlistet. Im kurzen Moment seiner Bewusstlosigkeit droht

einer der Polizisten die Maske herunterzuziehen, was jedoch knapp verhindert wird.

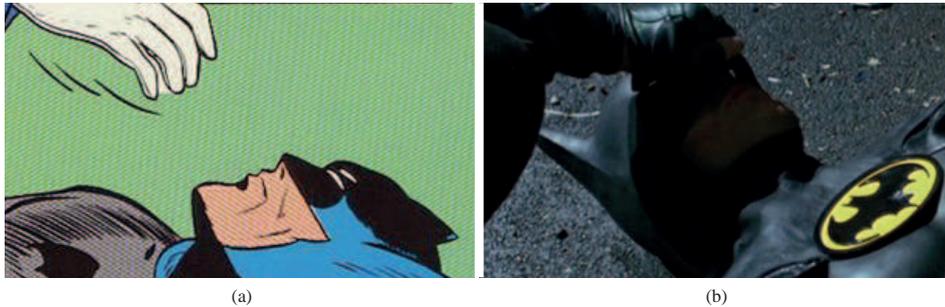


Abbildung 4.16: Batmans Identität wird in *Batman Issue 1* (a) [16] und Tim Burtons *Batman* (b) [55] fast bekannt.

Besuch bei Vicki Vale

Der Joker überfällt Vicki Vale in ihrer Wohnung, während Bruce sich bei ihr versteckt hält. Eine Hommage ist diese Szene an eine der kontroversesten Szenen in der Geschichte der Batman-Comics aus *Batman: The Killing Joke*, als Barbara Gordon aka Batgirl von dem Joker zuhause aufgesucht und angeschossen wird, wodurch sie jahrelang im Rollstuhl leben muss. Im Film wird jedoch Bruce Wayne angeschossen, schafft es mit einem Trick jedoch zu überleben.

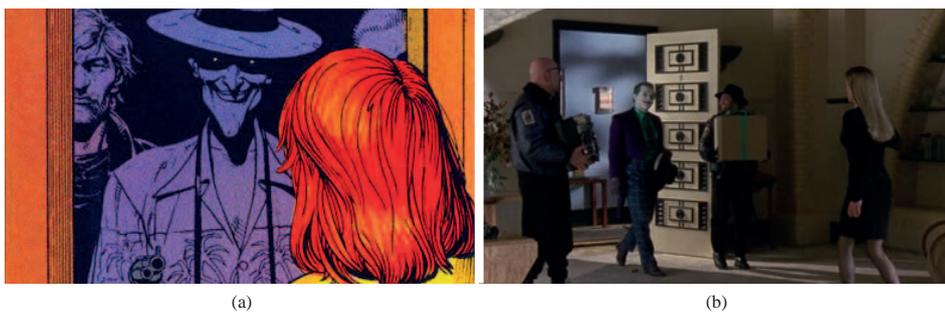


Abbildung 4.17: Joker besucht Barbara Gordon in *Batman: The Killing Joke* (a) [42] und Vicki in Tim Burtons *Batman* (b) [55] fast bekannt.

Jokers Parade

Auch für einen Höhepunkt im Film wurde aus den Comics Inspiration genommen. Wieder verknüpft Tim Burton mehrere Ereignisse der Comics

zu einem. Im Film hält der Joker eine Parade und verteilt Geld um möglichst viele Menschen anzulocken, die er dann vor hat mit Gas aus Luftballons zu töten. In den Comics gibt es eine ähnliche Parade in *Batman Issue 321* [52] und giftige Luftballons in *Detective Comics Issue 62* [72, 23].

4.2.3 Fazit

Die Stärken dieses Films liegen definitiv im Setdesign und der Atmosphäre. Aus den Comics werden viele Momente miteinander vermischt, was die Vision von Tim Burton einzigartig und wiederum für Fans vertraut macht. Gotham ist wunderbar inszeniert und hat den surrealen und bedrückenden Charakter wie in den Comics. Die Schauspieler geben zwar eine gute Leistung und sind den Comics visuell und vom Verhalten authentisch, jedoch ist Batman hier wesentlich oberflächlicher präsentiert, als der Bösewicht Joker. Dieser Film legt sehr starken Fokus auf visuelle Aspekte und Atmosphäre, kümmert sich jedoch nur zweitrangig um die Charaktere. Die Darstellung von Gotham hat zukünftige Comics und Filme maßgeblich beeinflusst, sodass das Batman-Universum stets düsterer und ernster wurde [87, T=01:49].

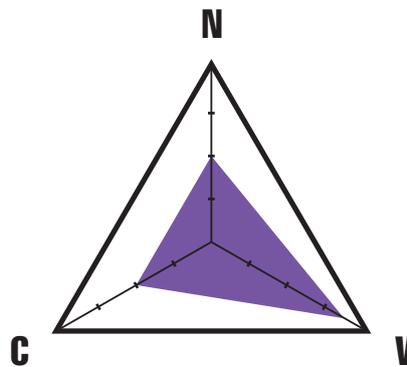


Abbildung 4.18: Repräsentations-Skala für Tim Burtons *Batman*.

4.3 *Batman Returns* (1992)

Tim Burton veröffentlichte 1992 mit *Batman Returns* seinen zweiten Batman-Film. Der Film feierte 1992 Premiere und spielte bei einem Budget von 80 Millionen Dollar bereits 45,69 Millionen Dollar in insgesamt 2644 Kinos ein. Insgesamt erwirtschaftete der Film 266,83 Millionen Dollar, also mehr als das dreifache seiner Produktionskosten ein [101].

Bei diesem Werk ist ein deutlich düsterer Ton zu erkennen, der zu den Comics passt, die wenige Jahre zuvor populär wurden [75].

4.3.1 Plot

Nachdem ihr physisch deformierter Sohn ihre Hauskatze getötet hat, beschließt das Aristokratenpaar Tucker and Esther Cobblepot ihren Sohn zur Weihnachtszeit in einen Fluss zu schmeißen, da sie befürchten dass Gothams High Society ihn nicht akzeptieren würde. Eine Gruppe Pinguine, die in einem verlassenen Zoo lebt, rettet den Säugling jedoch und zieht ihn auf. 33 Jahre später ist aus dem kleinen Jungen der Anführer der *Red Triangle Circus Gang* geworden und sich nun als der Pinguin bekannt gibt. Im Rahmen eines Aufstandes bei der jährlichen Christbaum-Beleuchtungs-Zeremonie entführen sie den prominenten Geschäftsmann Max Shreck. Der Pinguin, der sich nichts sehnlicher wünscht als ein offizielles Mitglied Gothams zu sein, zwingt ihn durch Erpressung dazu, ihm bei diesem Prozess zu helfen. In der Zwischenzeit stößt Max Shrecks Sekräterin Selina Kyle auf dessen Plan einen Atomreaktor zu bauen um Gothams Elektrizität zu stehlen. Die beiden geraten deswegen aneinander und im Zuge dieses Streites stößt Max Shreck Selina Kyle aus dem Fenster. Tot auf der Straße liegend, wird sie von Katzen umzingelt, um die sich Selina Kyle ab und zu kümmerte. Diese gewähren ihr neues Leben. Als sie an diesem Abend zuhause ankommt, hat sie ihr altes Leben vor Augen und fängt an, nachdem sie rebellisch ihre Wohnung demoliert hat ihr Kostüm als Catwoman zu schneiden. Der Pinguin versucht sich währenddessen ins rechte Licht zu rücken, indem er das Baby des Bürgermeisters entführen lässt und beide schließlich vorgibt zu retten. Bruce Wayne ist jedoch skeptisch. Während Max Shreck versucht Bruce Wayne und den Bürgermeister zu überzeugen sein Kraftwerk bauen zu dürfen, schmieden der Pinguin und Catwoman einen gemeinsamen Plan um Batman zu töten. Gleichzeitig verliebt sich Selina Kyle jedoch in Bruce Wayne. Sie Setzen einen Plan um, der Batman für den Tod der Frau verantwortlich zu machen, die die Lichter des Weihnachtsbaums von Gotham anzünden soll. Die Öffentlichkeit ist nun der Meinung, dass Batman ein Verbrecher ist. Catwoman und der Pinguin feiern ihren Sieg. Als der Pinguin allerdings versucht zu flirten, wehrt sie ihn resolut ab. Aus Wut beendet er die Allianz und versucht die zu töten. Catwoman rettet

sich jedoch aus der Situation. Nach einigen Zusammenstößen zwischen Batman und dem Pinguin, befiehlt dieser seiner Gang alle erstgeborenen Söhne Gothams zu entführen und sie in den Kanal zu schmeißen, so wie seine Eltern es damals bei ihm gemacht haben. Batman kann alle Kinder retten, was den Pinguin in die Misere bringt, sich einen Notfallplan zurecht legen zu müssen. Er will nun die gesamte Stadt mit seinen mit Raketen bewaffneten Pinguinen zerstören. Batman kann auch diesen Plan verhindern, indem er die Pinguine ins Abwassersystem lockt und hier auch den Pinguin aus einer großen Höhe ins Wasser stürzt. Plötzlich taucht Catwoman auf und versucht Max Shreck zu töten. Batman stoppt sie und versucht sie als Bruce Wayne zu überreden ihre Rache nicht weiter zu verfolgen und mit ihm ein schönes Leben zu beginnen. Max Shreck schießt Bruce Wayne an und feuert vier weitere Kugeln in Catwoman. Sie überlebt die Schüsse, zählt nach wie viele ihrer 9 Leben noch übrig sind und tötet Max Shreck. Nun zeigt sich auch der Pinguin ein letztes Mal, erliegt aber seinen Wunden und stirbt. Die Pinguine werfen seinen Körper in einem Beerdigungsritual ins Wasser. Am Ende fährt Alfred Bruce Wayne zurück zu seiner Villa. Bruce Wayne denkt Selinas Schatten gesehen zu haben, findet jedoch nur eine Katze vor, die er mitnimmt.

4.3.2 Parallelen zu Comics

Narrativ bedient sich der Film an Momenten aus *Detective Comics Issue 58* [27], in dem der Pinguin Batman für ein Verbrechen verantwortlich machen möchte, das er nicht begangen hat. Die Polizei jagt Batman daraufhin bis zu dem Zeitpunkt als Batman die Wahrheit ans Licht bringen kann. Der Drehbuchautor Daniel Waters war vor allem begeistert von *The Dark Knight Returns*, sodass man im Film leicht Vergleiche zu diesem Comic ziehen kann.

“I think it’s one of the best things done in any medium in the last five years. In fact, I was one of those naive people who thought Why not just make a movie out of Miller’s version? Then you realize that no studio is going to spend 60 million dollar on a movie where five hundred people get killed on The David Letterman Show.” [75]

Gotham

Ebenso wie im ersten Teil von Tim Burtons Batman-Verfilmung ist Gotham sehr bedrückend, düster und industriell dargestellt. Vorallem visuell hat sich in den Comics durch Frank Miller und Tim Burton der Trend nach einem düsteren Gotham gehalten. In diesem Film war Tim Burton sehr konsequent

bei der Darstellung von, sodass klar zu erkennen ist, dass seine Werke in Zusammenhang stehen.

Batman als Protagonist

Batman scheint charakterlich keine wesentliche Veränderung zwischen Tim Burtons *Batman* und *Batman Returns* gemacht zu haben. Er ist wieder single, verliebt sich jedoch schnell wieder in eine neue Frau, die sein Interesse weckt. Diesmal ist es Selina Kyle aka Catwoman, die Bruce wie auch sein Alter-Ego Batman um den Verstand bringt. In den Comics ist Catwoman eine Anti-Heldin, die immer wieder in romantischer Beziehung mit Batman steckt, da sie im Kern gute Taten vollbringen, gleichzeitig selbst entscheiden, wann sie Gesetze brechen.

Der Pinguin als Antagonist

Hervorragend dargestellt wurde der Pinguin, der hier wieder im Gegensatz zu Batman eine interessante Entstehungsgeschichte vorweist, die er jedoch in den Comics nicht besitzt. Der Pinguin ist skrupellos und hat viele Komplexe. Er ist seit seiner Geburt als Monster dargestellt und wurde als Kind in einem Käfig gehalten. Wegen seines Aussehens und Verhaltens, werfen seine Eltern ihn in einen Bach, der ihn in den Kanal unter dem verlassenen Zoo führt. Dort wird er von Pinguinen aufgezogen. Der Pinguin weist Ähnlichkeiten zu dem Mutanten-Anführer aus *Batman: The Dark Knight Returns* auf. Beide sind wegen ihres Aussehens verstoßen und verwenden die Medien um Batman herauszufordern.



Abbildung 4.19: Der Pinguin in *Batman Returns*. Bildquelle: [58].

Fledermaus am Fenster

Eine im Comic immer wiederkehrende Sequenz ist die, als eine Fledermaus durch das Fenster von Bruce Waynes Anwesen bricht um als Symbol zu stehen, die Verbrecherjagt nicht aufzugeben. Für den Film hat Tim Burton

auf diesen Moment zwar verzichtet, ersetzt ihn jedoch mit dem Bat-Signal, das auf die Wand des Zimmers scheint.



Abbildung 4.20: Das Symbol der Fledermaus in *Batman: Year One* (a) [39] und *Batman Returns* (b) [58].

Selina Kyle wird Catwoman

Catwoman ist im Film der Inbegriff einer Anti-Heldin. Sie agiert nach ihren eigenen Regeln, rettet jedoch wehrlose Menschen vor Verbrechen. Visuell ist sie dem Charakter aus dem Comics sehr ähnlich. Durch all die Nähte an ihrem Kostüm, wirkt sie chaotischer, was zumindest im Film ihrem Charakter entspricht. Als Selina Kyle durch ihren Chef ermordet wird, wird ihr von Katzen wieder Leben eingehaucht, da sie sich immer um Katzen gekümmert hat. Sie erwacht als neue Person, die nun im Namen von Catwoman ihre eigenen Regeln folgt. Ihr Tod wurde dem aus dem Comic *Catwoman: Her Sister's Keeper* [45] nachempfunden, in dem sie zwar unter anderen Umständen stirbt, zuletzt jedoch Tod von Katzen umgeben wird [75].



Abbildung 4.21: Die von Katzen umgebene Selina Kyle in *Catwoman: Her Sister's Keeper* (a) [45] und *Batman Returns* (b) [58].



Abbildung 4.22: Catwoman in *Batman Returns*. Bildquelle: [58].

Schnee

Da bekannt ist, dass sich Tim Burton von *Batman: The Dark Knight Returns* inspirieren hat lassen, fällt auch auf, dass Schnee immer wieder genutzt wird, um Gotham einen noch depressiveren Charakter zu verleihen.

Zeitungsjunge

Aktuelle Schlagzeilen wurden im Film häufig genutzt um zu erfahren, was in Gotham passiert und an welche Informationen die Bürger gelangen. Dies wird vorallem in älteren Comics oft verwendet, da dies nicht viel Erklärung bedarf.

Zirkusleute

Aus *Batman: The Killing Joke* hat Tim Burton für den Film die Unterebenen von dem Joker in die von dem Pinguin abgeändert [75].

4.3.3 Fazit

Ein als Fledermaus verkleideter Superheld, Pinguine mit Raketenwerfern und eine durch Katzen von dem Tod wiederbelebte Diebin mit neun Leben passen unglaublich gut in die Welt, die Tim Burton in diesem Film geschaffen hat. Im Film gibt es zahlreiche Momente, die nicht weiter von der Realität weg sein können, jedoch die Freiheit wieder spiegeln, die sich Comics beim Erzählen der skurrilsten Geschichten nehmen. Zwar leidet der Film wieder unter dem relativ langweiligem Protagonisten, doch sind es die Antagonisten, die die bösertige Natur von Gotham zur Geltung bringen. Wenige Charaktere wurden aus dem Comic verwendet, diese wiederum effektiv eingesetzt um ein einzigartiges Werk zu schaffen. Visuell und narrativ sind deutliche Parallelen zu damaligen Comics ersichtlich.

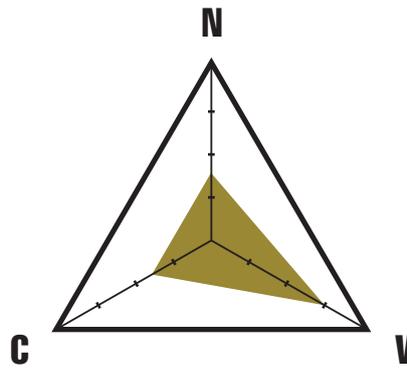


Abbildung 4.23: Repräsentations-Skala für Tim Burtons *Batman Returns*.

4.4 *Batman Forever* (1995)

Tim Burton war bei diesem Film Produzent und gab seinen Regisseurtätigkeit an Joel Schumacher ab. Das Setting wurde zu familienfreundlicher gestaltet, nachdem sich Eltern über die grausamen Ereignisse in *Batman Returns* beschwert hatten. Auch wenn die Kritiken gemischt waren, brachte der Film finanziellen Erfolg ein. Er erwirtschaftete über 336 Millionen Dollar bei einem Budget von 100 Millionen Dollar und wurde damit zu sechst ertragreichsten Film des Jahres 1995 [102].

4.4.1 Plot

Two-Face, das Alter-Ego des ehemaligen Staatsanwalts Harvey Dent, wird von Batman bei einer Geiselnahme in die Enge getrieben, schafft es aber noch im letzten Moment zu flüchten. Ein Forscher von Wayne Enterprise, entwirft eine Maschine, mit der man Fernsehsendungen durch Manipulation von Gehirnwellen direkt in das Gehirn von Lebewesen transportieren kann. Bruce Wayne ist von dieser Idee nicht begeistert. Wütend darüber tötet dieser Mitarbeiter seinen Vorgesetzten und lässt Hinweise über einen Selbstmord zurück. Bruce Wayne steht diesem Selbstmord trotz eindeutiger Beweise skeptisch gegenüber. In den Nachrichten wird verkündet, wie Harvey Dent zu Two-Face wurde und es wird klar, dass Batman versucht hat Harvey Dent zu schützen, jedoch scheiterte. Bei einer Benefiz-Zirkus-Veranstaltung stürmen Two-Face und seine Helfer die Veranstaltung um Batmans geheime Identität zu lüften. Dabei tötet er die Akrobatengruppe, die versucht eine Bombe zu entschärfen. Lediglich der Sohn der Akrobatenfamilie Dick Grayson überlebt und schafft es zuvor noch die Bombe ins Meer rollen zu lassen. Bruce Wayne fühlt sich dafür verantwortlich und nimmt ihn bei sich zuhause auf. Dick Grayson setzt sich das Ziel Two-Face zu töten und will dies, als er Batmans Identität herausfindet, mit seiner neuen Position als Batmans Side-Kick verbinden. In der Zwischenzeit nimmt der zurückgewiesene Wissenschaftler von Wayne Enterprise eine neue Identität als der Riddler an und gründet eine Allianz mit Two-Face. Gemeinsam stehlen sie alle Komponenten für eine Fernseh-Gehirn-Maschine und benutzen sie, um die Gedanken der Menschen zu lesen, sie zu manipulieren und ihren Intelligenzquotienten zu stehlen. Durch diese Maschine entdeckt der Riddler Bruce Waynes geheime Identität. Robin aka. Dick Grayson rettet Bruce Wayne daraufhin vor einem Angriff. Die Psychologin Dr. Chase Meridian entdeckt ihre Liebe zum einsamen Bachelor Bruce Wayne und stellt wenige Zeit später fest, dass dieser Batman ist. Kurze Zeit später überfallen der Riddler und Two-Face das Anwesen von Bruce Wayne, infiltrieren die Bat-Cave, zerstören dort das meiste von Batmans Equipment und entführen Dr. Chase Meridian.

Als Batman und Robin ein Rätsel lösen, das der Riddler vorbereitet hat, finden sie Two-Face und den Riddler auf einer Insel vor. Auf dem Weg dahin werden sie allerdings getrennt. Robin trifft auf Two-Face und gewinnt den Kampf vorerst, rettet Two-Face jedoch vor einen Sturz in den Tod. Two-Face nutzt die Gutmütigkeit aus und droht Robin nun mit einer Waffe. Zur selben Zeit schafft es Batman in den Unterschlupf des Riddlers zu gelangen, wo er Robin und Dr. Chase Meridian als Geiseln vorfindet. Beide sind so präpariert, dass er nur einen von beiden retten kann. Aber es wäre nicht Batman, wenn er es nicht irgendwie geschafft hätte, beide zu befreien und im selben Zug noch die Fernseh-Gehirn-Maschine des Riddlers zu zerstören. Er besiegt beide Bösewichte und liefert den Riddler ins Arkham Asylum ein, Gothams psychiatrisches Gefängnis für Schwerverbrecher. Batman und Robin sind ab diesem Zeitpunkt ein unzertrennliches Team und beschützen Gothams Straßen zu zweit. Schlussendlich besucht Dr. Chase Meridian den Riddler mit der Hoffnung die Identität von Batman zu erfahren, merkt jedoch, dass der Riddler verrückt geworden ist und selbst behauptet Batman zu sein.

4.4.2 Parallelen zu Comics

Gotham

Die Stadt ist knalliger und bunter dargestellt, als in den Filmen von Tim Burton. Durch riesige Statuen wirkt die Stadt als würden Götter verehrt oder als würde es eine Spielzeugstadt sein.



Abbildung 4.24: Gotham in *Batman Forever*. Bildquelle: [59].

Batman als Protagonist

Batmans Erscheinungsbild hat sich nicht wesentlich zu dem in vorigen Film geändert. Der Charakter selbst scheint jedoch ernster und reservierter zu sein, was auch mit der schauspielerischen Leistung des neuen Darstellers von Batman zusammenhängt.



Abbildung 4.25: Batman in *Batman Forever*. Bildquelle: [59].

Two-Face als Antagonist

Seine Geschichte und sein Aussehen im Film sind nahezu identisch mit der des Comics. Hauptinspiration lieferte hierzu der Comic *Detective Comics Issue 66* [25] [74]. In den Comics gibt es zwei Versionen seines Charakters—die erste, die durch plastische Operationen gerettet wird und ein glückliches Leben lebt und die heutige, in der er verrückt wird und Gotham tyrannisiert. Dass seine Handlanger ihn mit Face anreden, ist eine Referenz auf Frank Millers *Batman: The Dark Knight Returns*.



Abbildung 4.26: Two-Face in *Detective Comics Issue 66* (a) [25] und *Batman Forever* (b) [59].

The Riddler als Antagonist

Er trägt den Spandex-Anzug aus der Comicvorlage und besitzt einen Gehstock, der sich zur Spitze hin zu einem Fragezeichen verbiegt. Der Gehstock tauchte erstmals in der Adam Wests *Batman TV-Show* auf und wurde von John Astin erstmals benutzt.



Abbildung 4.27: Der Riddler in *Batman: The Long Halloween* (a) [33] und *Batman Forever* (b) [59].

Dr. Chase Medirian und das Bat-Signal

Wie im Comic missbraucht Dr. Chase Medirian das Bat-Signal, um Batman zu sich zu locken. Dies ist auch im Comic *Batman: Legends of The Dark Knight Issue 42* [43] wieder zu finden [74]. Im Laufe des Films wird sie zum Love interest von Batman und entdeckt seine geheime Identität, die sie aber für sich bewahrt.

Dick Grayson wird Robin

Dick Grayson trägt als Akrobat das selbe Kostüm wie in der Comicvorlage. Als er einen Namen für sein Alter-Ego sucht, erwähnt er den Namen Nightwing, die eine Referenz zu seiner Zeit in den Comics ist, als er ein eigenständiger Held und durch einen anderen Jungen als Robin abgelöst wurde. Oft werden Parallelen zwischen seinem Trauma und dem von Bruce Wayne gezogen. Als Batman ihn schlussendlich als Robin akzeptiert, erhält er ein neues Kostüm, das eine Mischung aus dem von Robin und Nightwing aus den Comics ist.



Abbildung 4.28: Nightwing in *Nightwing Issue 13* (a) [14] und Robin in *Batman and Robin* (b) [56].

Helikopterabsturz

Im Film versucht Two-Face Batman umzubringen, indem er mit seinem Helikopter gegen eine Statue fliegt, die die Freiheitsstatue aus New York symbolisiert [74]. Diese Szene setzt Gotham und New York direkt in den Vergleich, erscheint jedoch sehr willkürlich, da Gotham im Film nicht viel mit New York gemeinsam hat. In den Comics wurde ein ähnliches Denkmal gezeigt.

Der Riddler wird verrückt

In *Detective Comics Issue 63* [24] schleicht sich ein psychotischer Mutant namens Synaptic Kid in Batmans Unterbewusstsein, um seine wahre Identität aufzudecken [74]. Um sich zu schützen, spaltet Batman sich selbst in zwei Personas, was dazu führt, dass der Bösewicht seinen Verstand verliert und von da an glaubt, selbst Batman zu sein. Synaptic Kids Kopf ist deformiert und wird durch den Riddler zitiert, der nach seinem Hirn-Kurzschluss selbst aussieht als sei sein Gesicht deformiert.

Schlusszene

Der finale Shot, der symbolisiert, dass Batman nun nicht mehr alleine Verbrecher bekämpft, ist ein direktes Zitat der 1960er Jahre TV-Serie, bei dem das Duo direkt in die Kamera läuft.



Abbildung 4.29: Sequenz aus der TV-Serie *Batman* (a) und Schlusszene aus *Batman Forever* (b) [59].

4.4.3 Fazit

Im Gegensatz zu Tim Burtons Verfilmungen, fehlt es diesem Film an Atmosphäre und gutem Storytelling. Robin wird zwar gut etabliert, macht Batman jedoch zu einer Art Babysitter. Die Bösewichte haben diesmal auch nur Motive, die nicht ganz nachvollziehbar sind. Narrativ bietet der Film weniger als visuell und scheidet dadurch Anklang bei der Masse zu finden.

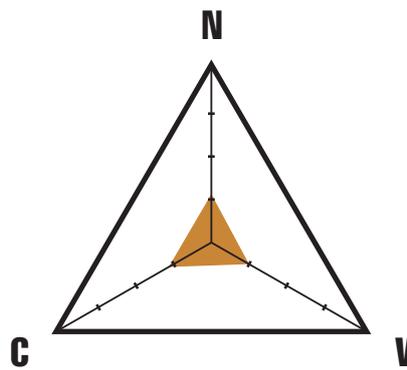


Abbildung 4.30: Übereinstimmungsskala von *Batman Forever*.

4.5 *Batman and Robin* (1997)

Der Film wurde am 1997 uraufgeführt und hat mittlerweile den Ruf erlangt, einer der schlechtesten Film der Geschichte zu sein. Als Konsequenz stoppte Warner Bros. die Produktion des nächsten Teiles und konzentrierte sich auf andere Projekte. Bei einem Budget zwischen 125 und 140 Millionen Dollar, gelang es diesem Film nur 238 Millionen Dollar einzuspielen [103].

4.5.1 Plot

Batman und Robin–das dynamischen Duo–müssen zusehen wie Mr. Freeze eine Box mit Diamanten stiehlt und anschließend lernen sie, dass Mr. Freeze vor langer Zeit ein Wissenschaftler namens Victor Fries war, der bei einem Unfall, bei dem er versuchte das Leben seiner Frau Nora zu retten, nur durch einen Diamanten betriebenen Kühllanzug gerettet werden konnte. Dr. Pamela Isley experimentiert zur gleichen Zeit mit einem Pflanzenserum, das ihr Partner Dr. Jason Woodrue missbraucht hat, um damit Supersoldaten, wie Bane, zu erschaffen und an Führer von kriegerischen Ländern zu verkaufen. Es kommt zum Streit und Woodrue versucht sie, nachdem sie nicht auf seine Flirtversuche eingegangen ist, umzubringen. Durch einen Zufall erhält sie aber Fähigkeiten und verwandelt sich in die verführerische und tödliche Poison Ivy. In Bruce Waynes Villa erhält man Besuch von Alfreds Nichte Barbara Wilson. In der Zwischenzeit lernen wir, dass Alfred am MacGregor Syndrom leidet, für das Mr. Freeze ein Gegenmittel erzeugt hat, das zwar seine Frau nicht retten konnte, aber Alfreds Tod verhindern könnte. Poison Ivy terrorisiert währenddessen Gotham City mit ihrem Helfer Bane und fordert Bruce Wayne mit ihren verführerischen Pheromonen dazu auf sein Vermögen zum Schutz der Natur einzusetzen. Als Mr. Freeze am selben Ort auftaucht nimmt Batman ihn fest und lässt ihn ins Arkham Asylum bringen, wo ihn Poison Ivy wieder befreit nur um wenig später die lebenserhaltenden Maßnahmen seiner Frau Nora abzuschalten und die Verantwortung auf Batman zu schieben. Zur selben Zeit ist Robin immer noch unter dem Einfluss von Poison Ivys Pheromonen und beginnt gegen Batman zu rebellieren. Er trifft sie an einem geheimen Ort und sie versucht ihn durch ihren Kuss zu töten, schafft es aber nicht, weil Batman ihn auftrag seine Lippen mit einem speziellen Stoff zu schützen. Frustriert versucht sie Robin in ihrem Seerosenteich zu ertränken und fesselt Batman mit ihren Ranken. Plötzlich taucht Batgirl aka Barbara Wilson auf und rettet die beiden. Sie fand zuvor die Bat-Cave und bekam einen von Alfred schon vorbereiteten Anzug. Sie gibt ihre Identität preis und zieht mit Batman und Robin los, um Mr. Freeze davon abzuhalten Gotham komplett einzufrieren. Das Trio kann ihn und Bane besiegen und das Heilmittel zu Alfred bringen.

4.5.2 Parallelen zu Comics

Gotham

Der Film weist noch knalligere Farben als sein Vorgänger auf und wirkt insgesamt als würde er aus vergrößerten Spielzeugen bestehen. Die Gebäude sind so überzeichnet gestaltet, dass sogar das Versteck von Mr. Freeze die Form eines Schneemannes besitzt.



Abbildung 4.31: Gotham in *Batman and Robin* (a), (b) [56].

Batman als Protagonist

Diese Interpretation von Batman wirkt seiner Comicvorlage nicht sehr ähnlich zu sein. Aus dem beliebten und ernsteren Helden ist nun wieder ein Komiker geworden. Sein Kostümwechsel gegen Ende des Films wurde von vielen Fans kritisiert, im Nachhinein wurde jedoch erklärt, dass es sich hierbei um den Artic-Suit handelt der selbst den Temperaturen von Mr. Freezes Gefrier-Pistole stand halten kann. Dies ist natürlich auch eine leichte Strategie mehr Spielzeug verkaufen zu können.



Abbildung 4.32: Batman (a), Robin (b) und Batgirl (c) in *Batman and Robin* [56].

Mr. Freeze als Antagonist

Sein Design ist ähnlich zu den 1990er Comics die selbst eine verbesserte Version der Kostüme aus der Otto Preminger Version der TV Serie. Seine Waffen haben die selben Fähigkeiten wie in den Comics, sein Fahrzeug ist aber nur entfernt einem Freeze Mobil in *Detective Comics Issue 373* [29] nachempfunden.

Poison Ivy und Bane als Antagonisten

Neil Gaimans *Black Orchid* [30] erzählt wie Pamela Isley nach einem Experiment, das ihr College Lehrer an ihr durchführt, mutiert []. Es wird vermutet, dass dieser Gewaltakt eine Metapher dafür ist, dass sie sich ihm auf emotionaler Ebene verweigert. Während im Comic Batman von Poison Ivy besessen ist und von Robin gerettet werden muss, wird diese Situation filmtechnisch umgedreht. Bane gleicht seinem Comicvorbild eindrucksvoll und deckt sich auch in seiner Entstehungsgeschichte. Bane ist in den Comics ein hochintelligenter und selbstständiger Charakter, muss im Film aber als geirnter Lakei erhalten.

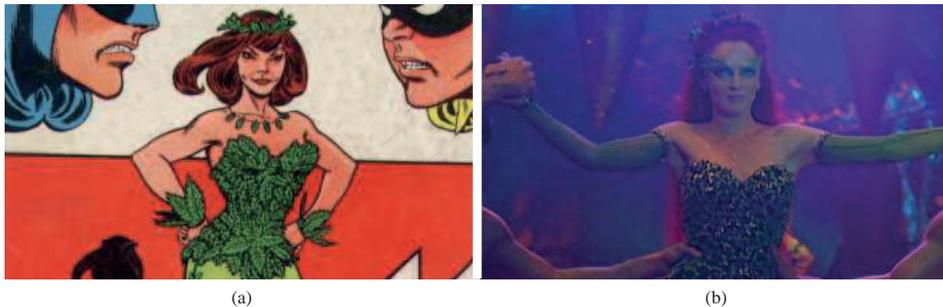


Abbildung 4.33: Poison Ivy in *Batman Issue 181* (a) [32] und *Batman and Robin* (b) [56].

Batgirl

Barbara Wilson ist eine Mischung aus zwei Charakteren der Comics–die originale Batgirl Betty Kane aus *Batman Issue 139* [17] und Alfreds Nichte Daphne aus *Batman Issue 216* [49] [73]. Ihr Kostüm gleicht ihren Comicvorlagen nicht und wurde mehr an Batman und Robins Design angepasst.



Abbildung 4.34: Bane in *Batman: Vengeance of Bane Issue 1* (a) und *Batman and Robin* (b) [56].

Die Eiskanone

Im Comic *Batman Issue 375* versucht Dr. Freeze mit einer großen Kanone Gotham einzufrieren [73]. Im Film wandelt er dazu ein Teleskop in diese Kanone um.

Alfred erkrankt

In den Comics ist es nicht Alfred, der erkrankt, sondern Aunt Harriet, die in *Detective Comics Issue 373* [29] wieder gesund wird [73]. Ebenso schafft es Alfred am Schluss auch gesund zu werden.

Schlusszene

Wieder laufen Robin und Batman, diesmal gemeinsam mit Batgirl, in die Richtung der Kamera. Dies scheint nun nicht nur eine Referenz auf die TV-Serie zu sein, sondern auch Markenzeichen von Schumachers Batman-Verfilmungen.

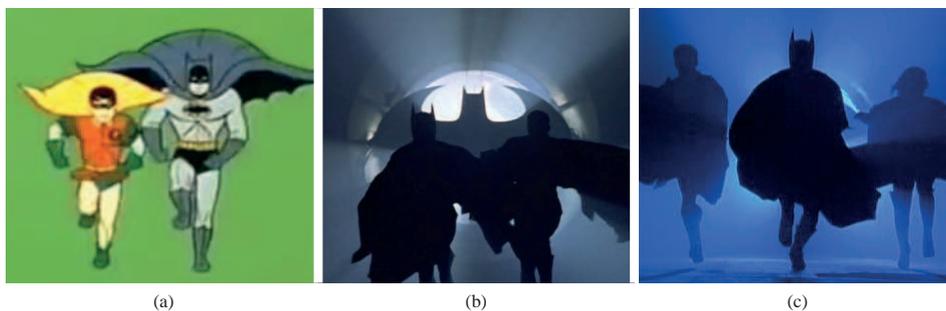


Abbildung 4.35: Sequenz aus der TV-Serie *Batman* (a), Schlusszene aus *Batman Forever* (b) [59] und *Batman and Robin* (b) [56].

4.5.3 Fazit

Dieser Teil ist bisher in die Geschichte als unbeliebteste Verfilmung von Batman eingegangen. Während der Produktion gab es schon Probleme, da der Verkauf von potentiell Spielzeug wichtiger war, als einen guten Film zu produzieren. Dies ist bemerkbar durch all die Gadgets und Transportmittel, die Batman und Co. verwenden. Der Film ist noch überspizter als der vorige Teil und nimmt sich auf keinster Weise ernst. Wieder entschied sich Schumacher mehrere Bösewichte kooperieren zu lassen, was ihnen nicht ausreichend Zeit gibt, sie wirklich interessant zu gestalten. Eingeführt wird hier auch Batgirl, ein weiterer Charakter für potentielles Spielzeug, die den pubertierenden Robin einen Grund gibt sich zu benehmen. Der Film steckt in einer Identitätskrise, denn er soll zwar an die vorigen, düsteren Teile anschließen, wirkt aber wie ein Film für Kleinkinder.

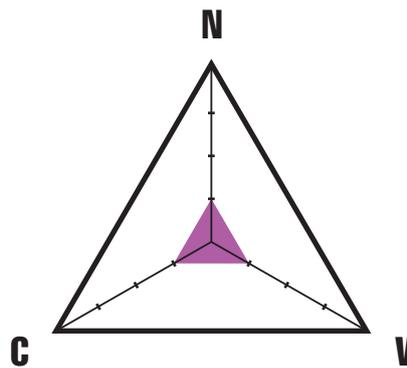


Abbildung 4.36: Übereinstimmungsskala von *Batman and Robin*.

4.6 *Batman Begins* (2005)

Batman Begins wurde im Jahr 2005 veröffentlicht. Christopher Nolan hat sowohl das Drehbuch geschrieben, als auch als Regisseur fungiert. Der Film spielte insgesamt über 374 Millionen Dollar ein und benötigte ein Budget von 150 Millionen Dollar [97].

4.6.1 Plot

Batman Begins erzählt ausführlich die Entstehungsgeschichte von Batman auf der Kinoleinwand. Als Kind fällt Bruce Wayne in einen Brunnen und wird durch einen Schwarm von Fledermäusen traumatisiert. Gleichzeitig entdeckt er den Zugang zu seinem späteren Stützpunkt, der Bat-Cave. Nach dem Besuch einer Oper werden seine Eltern vor seinen Augen von einem Dieb ermordet, wodurch Alfred, der Butler der Familie, nun für die Erziehung des Jungen verantwortlich ist. Als Bruce Wayne erfährt, dass der Mörder seiner Eltern auf freien Fuß kommt, möchte er diesen stellen, jedoch wird dieser davor durch eine andere Person ermordet. Er wird informiert, dass Falcone, der Anführer eines Mobs, den Tod seiner Eltern in Auftrag gegeben hat, woraufhin er diesen konfrontiert. Falcone droht Bruce Wayne und sagt ihm er sei machtlos. Er müsse sich seiner Angst stellen und verstehen lernen, wie Verbrecher funktionieren. Bruce Wayne verlässt Gotham für mehrere Jahre, um zu lernen, wie Verbrecher denken und kehrt mit neuem Wissen und Fähigkeiten zurück. In seiner Abwesenheit wurde er von Ra's al Ghul und seinen Untergebenen trainiert und besiegte ihn in einem Zweikampf. Als er von dessen Plan erfährt Gotham zu zerstören und beauftragt wird einen Menschen zu töten, zerstört er den Tempel durch einen Brand. Seinen persönlichen Trainer Henri Ducard konnte Bruce Wayne in letzter Sekunde noch retten. Als er wieder nach Gotham zurückkehrt, beschließt er das Image eines reichen Playboys anzunehmen. Er baut sich eine Umgebung auf, die ihm dabei hilft nachts sein Alter-Ego Batman annehmen zu können.

4.6.2 Parallelen zu Comics

Batman: Year One dient narrativ nicht nur als Vorlage für *Batman Begins*, sondern beeinflusst auch die Fortsetzungen. Im Wesentlichen ist diese Comicbuchreihe die Entstehungsgeschichte von Batman, jedoch mit mehr Fokus auf Commissioner Gordon und die korrupte Polizei. Auffällig beim Lesen dieses Comics war, dass viele Ereignisse abgewandelt worden sind, um in der Narration der Trilogie von Nolan Platz zu finden. Die Geschichte im Film weist eine interessante Ähnlichkeit zu den Anschlägen von 9/11 auf [88]. Im Film ist es die *League of Shadows*, die versucht mit einem Anschlag das wichtigste Gebäude in Gotham, den Wayne Tower, mit der

Monorail zu zerstören. Dieses Gebäude steht, wie im Film von Bruce Waynes Vater erklärt, für die Einigkeit der Menschen in der Stadt.

Gotham

Gotham wurde in Comics von verschiedenen Artists unterschiedlich dargestellt und für den Film von realen Städten auf der Welt inspiriert. Nolan war es wichtig Gotham als Stadt zu zeigen, die schon mehrere Epochen der Architektur durchgelebt hat und ließ sich von Elementen aus Manhattan, Hong Kong, Chicago und Tokyo inspirieren [104]. Gerade bei der Monorail merkt man Einflüsse aus Tokyo und beim Armenviertel von einem Stadtteil Hong Kongs [104]. Im Film scheint der Himmel kein einziges Mal wolkenfrei zu sein und lässt durch die eher orange-stichige Darstellung die Stadt dreckig, unsicher und sogar gefährlich wirken.



Abbildung 4.37: Gotham in *Batman Begins* (a), (b). Bildquelle: [57].

In *Batman Begins* und *Batman: Year One* ist Gotham bei der Etablierung sehr kühl koloriert. Beton und Stahl prägen die Stadt und der Himmel ist wie im Film stets trüb. Befindet man sich im Comic im Rotlicht-Bezirk, dominieren rötliche und nachts in der Natur bläuliche Farbtöne. Die Sequenzen in denen Batman sich in Gefahr begibt und vor allem Gothams Straßen auch in näheren Aufnahmen gezeigt werden, sind klar wärmer und dreckiger als die Totalen am Beginn des Comics. Befindet man sich in Gassen, entdeckt man gotisch inspirierte Bauten, wie die Monorail, die in der Realität zwar in dieser Form nicht existiert, jedoch in den Comics eine wiederkehrende Charakteristik der Stadt ist. Diese unterschiedliche Darstellung in den Totalen und Nahaufnahmen hängt vermutlich auch damit zusammen, dass erwähnt wird, dass Gotham aus der Distanz wirkt wie eine saubere und erfolgreiche Stadt und sich dessen Abgründe erst bei genauerem Hinsehen offenbaren.

Batman als Protagonist

Bruce Wayne macht im Film viele Charakterentwicklungen durch. Als kleiner Junge wird er mehrfach traumatisiert, als junger Mann fällt es ihm schwer sein Studium zu absolvieren und aus Wut durch die Freilassung des Mörders seiner Eltern, möchte er ihn sogar selbst ermorden. Er stellt den Auftraggeber des Mordes und begibt sich dadurch ohne über Konsequenzen nachzudenken in die Höhle des Löwen, wo ihm schließlich mitgeteilt wird, dass er sich in der Welt der Verbrechen zurechtfinden muss, um Verbrechen zu bekämpfen. Dieser Moment ist ausschlaggebend dafür, dass Bruce Wayne für mehrere Jahre Gotham verlässt, um zu lernen wie Verbrecher denken. Diese Reise bringt den jungen Milliardär dazu sein Leben umzudenken und er entscheidet sich schließlich Gotham von Verbrechern zu säubern. Als er nach Gotham zurückkehrt, nimmt er für die Öffentlichkeit das Image eines reichen Playboys an, um von seinem Alter-Ego Batman abzulenken. Bruce denkt, dass er nur durch Batman das sein kann, was die Stadt braucht. Er lebt nicht nach den Regeln der korrupten Polizei, welche teilweise selbst für VerbrecherInnen arbeitet. Bruce Wayne ist ein Retter der Hilflosen und stellt seine eigenen Interessen hinter die der Stadt. Seine emotionale Seite versucht er zwar zu verbergen, jedoch weiß man, dass ihm vieles nicht kalt lässt. Den Tod seiner Eltern möchte er rächen, weiß jedoch auch, dass eigentlich nicht ein einzelner Verbrecher am Tod seiner Eltern schuld ist, sondern die Stadt Gotham selbst. Gothams Verbrecher alle zu bekämpfen, ist für ihn die einzige Möglichkeit Frieden zu finden. Batman scheint Bruce Waynes Art zu sein mit seinem Trauma umzugehen. Den Kodex niemanden zu töten ist essentieller Teil von Batman, da er der Meinung ist, wenn er einmal zu töten beginnt, würde er genau so ein Verbrecher sein, wie jeder andere und es gäbe kein Zurück mehr.

Batman ähnelt seiner Vorlage aus dem Comics sehr. Visuelle Merkmale besitzt er eher aus den moderneren Comics, dessen Farben durch ein durchgehend dunkles Kostüm ersetzt wurden, das auch viel praktischer und technischer wirkt, als in den Comics. Als Bruce Wayne spielt er im Film einen Playboy, der nur feiern und Luxus im Geld hat. Dies lenkt die Öffentlichkeit davon ab zu glauben, dass jemand wie er nachts gegen Verbrechen vorgeht. Bruce Wayne ist ein ruhiger, höflicher Mensch, der durch seinen Sarkasmus zum Ausdruck bringt, dass er insgeheim einer anderen Meinung ist. Er zeigt sogar menschliche Schwächen wie Neid und sehnt sich nach seiner Jugendliebe und einem ruhigen Leben. Im Film kommt jedoch klar heraus, dass Bruce Wayne Batman braucht und vermutlich auch immer brauchen wird, um tun zu können, was ihm als einfacher Mensch nicht möglich ist. Gesetze und eine korrupte Stadt hindern ihn davor unter seinem wirklichen Namen für saubere Straßen zu sorgen.



Abbildung 4.38: Batman aus *Batman: Year One* (a) [39] und *The Dark Knight* (b) [60].

In Film erwähnt Rachel Dawes, dass sie nicht mit ihm zusammen sein kann, da der Bruce Wayne, den sie liebt nur eine Maske und Batman seine wahre Identität geworden ist. Von Bruce Wayne bezieht Batman dennoch seine humane Seite, die Empathie und Liebe empfindet. Batmans Schwachstelle ist definitiv die Sehnsucht nach Liebe, der er sich nicht erlaubt nachzugehen, da er Angst hat, weitere Geliebte sterben zu sehen. Als Batman kann er es sich nicht erlauben Schwäche zu zeigen und das ist ihm bewusst. Bruce Wayne kann Batman auch nicht verdrängen, da er besessen von seiner Mission ist.

Ra's al Ghul als Antagonist

Ra's al Ghul trainiert Bruce unter den Namen Henri Ducard. Erst Jahre nachdem Bruce Wayne bei einem Tempelbrand den für Ra's al Ghul gehaltenen Mann tötet und Henri Ducard rettet, enthüllt dieser seine wahre Identität. Henri Ducard steht in den Comics keinerlei in Verbindung mit Ra's al Ghul, taucht aber in *Batman: The Man Who Falls* als einer der Männer auf, die Bruce Wayne in Frankreich bei seinem Training unterstützen. Bruce Wayne kann sich mit den Methoden von Henri Ducard nicht identifizieren und verlässt Frankreich daraufhin [71].

Monorail Fahrt

Beispielsweise wurde die stimmungsschaffende Szene der Monorail-Fahrt im Comic als Anfangssequenz benutzt um die Stadt Gotham zu etablieren. Im Film selbst findet sich diese Szene umgewandelt wieder, als Bruce und seine Eltern sich ihr letztes Theaterstück ansehen, bevor sie ermordet werden. Da während der Monorail-Fahrt oft Gotham durch einen Blick aus dem Fenster



Abbildung 4.39: Monorail-Fahrt aus *Batman: Year One* (a) [39] und *Batman Begins* (b) [57].

etabliert wird, war es sicherlich kein Zufall diese Szene nicht komplett zu streichen, sondern in irgendeiner Form im Film zu verwenden.

Tod der Eltern

Im Film verlassen Bruce und seine Eltern die Oper, da Bruce Wayne wieder mit seiner Angst vor Fledermäusen konfrontiert wird. Dies führt dazu, dass sie alleine durch die dunklen Gassen Gothams auf den Verbrecher stoßen, der seine Eltern tötet. Es ist also leicht für Bruce Wayne sich selbst die Schuld für deren Tod zu geben. Im Comic, zum Beispiel in *Batman Issue 0* [40], wird die Familie erst nachdem sie einen netten Abend im Kino hatten von einem Verbrecher bei ihrem Familienabend gestört [80].

Bruce Wayne kehrt nachdem der Mörder seiner Eltern erschossen wird nach mehreren Jahren nach Gotham zurück. In *Batman: Year One* und *Batman Begins* beschäftigt er sich immer noch mit diesem traumatischen Erlebnis, das durch Flashbacks dargestellt wird. Die Art, wie seine Eltern gestorben sind, ähnelt sich im Comic und Film. Nach seiner Rückkehr entdeckt Bruce, dass die Stadt in einem noch gefährlicherem Zustand ist, als er sie verlassen hat. Er entscheidet sich die Stadt von Verbrechern zu säubern und möchte den Mörder seiner Eltern stellen. Leider werden seine guten Intentionen von den BürgerInnen und PolizistInnen anders interpretiert und schnell wird er selbst als Verbrecher dargestellt. Im Film sowie im Comic *Batman: Year Two* [13] wird der Mörder seiner Eltern durch einen Fadenzieher im Hintergrund getötet.

Generell wird die Bildung zu seinem Vater als sehr stark dargestellt. In der Verfilmung wird die Beziehung zur Mutter nie ganz klar, da diese keinen relevanten Dialog liefert und der Fokus stets am Vater liegt. Batman bekämpft nun die Korruption in Gotham und wird schließlich mit seinem alten Trainer konfrontiert. Ra's al Ghul enthüllt, dass er hinter diversen bösen Machenschaften in Gotham steht und droht den ärmeren Teil der Stadt Halluzinogenen auszusetzen. Ra's al Ghuls Untergebene zünden Bruce



Abbildung 4.40: Mord an Bruces Eltern in *Batman: Year One* (a) [39] und *Batman Begins* (b) [57].

Waynes Anwesen an, aus der er nur knapp fliehen kann. Batman macht sich auf den Stadtteil zu retten und stellt Ra's al Ghul in der Monorail, die als Symbol für die Zusammenbringung der Menschen in Gotham steht. Als die Monorail droht abzustürzen, entscheidet sich Batman Ra's al Ghul nicht zu töten, aber auch nicht zu retten. Batman wird als Held gefeiert, verliert jedoch seine Jugendliebe. Die Polizei bringt das bekannte Bat-Signal an und Commissioner Gordon deutet mit einer Referenz zum Joker auf den nächsten Teil hin.

Batmans Angst vor Fledermäusen

Ein weiteres traumatisches Erlebnis beeinflusst Bruce's Entscheidung das Alter-Ego Batman zu erschaffen. Als Kind ist er, wie im Comic *Batman: The Dark Knight Returns* gezeigt, in eine Höhle gefallen, wo er auf einen angsteinflößenden Schwarm Fledermäuse trifft. Fledermäuse werden das Symbol seiner Angst, die es zu überwinden gilt. In *Batman: The Man Who Falls* [47] fällt er allerdings ähnlich zum Film durch eine mit Latten gesichertes Loch im Hinterhof des Anwesens. In *Batman Begins* fällt Bruce in einen Brunnen, der später in *The Dark Knight Rises* als Motivation für die Flucht aus einem Gefängnis.

Batmans Reisen

Um zu lernen, wie kriminelle Menschen denken, verlässt Bruce Wayne Gotham. Im Film ist er in Asien anzutreffen, wo er eisige Berge besteigt und auf der Suche nach einer Monastei ist, von dem ihm Henri Ducard erzählt hat. Im Comic *Batman: The Man Who Falls* bereist Bruce die Welt um Erfahrungen zu sammeln. Er landet bei seinen Reisen in einem Tempel, den er auch nur durch bergige und schneebedeckten Landschaften entdeckt. Dort bekommt Bruce im Comic und Film sein essentielles Training. Im Comic verlässt er den Tempel, da sein Meister ihn noch



Abbildung 4.41: Bruce's Fall in *Batman: The Dark Knight Returns* (a) [38] *Batman: The Man Who Falls* (b) [47] und *Batman Begins* (c) [57].

weitere 20 Jahre trainieren möchte, um die beste Version zu werden, die er sein kann. Im Film leitet Ra's al Ghul den Tempel und möchte, dass Bruce ihm hilft Gotham zu zerstören und skrupellos zu morden. In beiden Fällen ist Bruce von der Idee nicht begeistert und verlässt im Comic den Tempel friedlich und im Film nachdem er ihn komplett zerstört.

Korruption in Gotham

Die Korruption durch Beamte in Gotham zieht sich durch alle Teile von Nolans Batman-Trilogie. In *Batman: Year One* ist dies ein besonders großes Thema. Commissioner Gordon ist sich der Korruption seiner Arbeitgeber und Mitarbeiter bewusst und möchte das System von innen stürzen. In *Batman Begins* existieren wie im Comic viele Polizisten, die ihre Arbeit nicht genug hinterfragen und dadurch als Werkzeuge der Kriminalität dienen.

Ruf der Fledermäuse

Die wohl bekannteste Sequenz aus *Batman: Year One* ist, als Batman mit einem Sonargerät eine Schar Fledermäuse herbeiruft, die ihn davor rettet von korrupten Polizisten festgenommen oder sogar getötet zu werden. Auf diese eindrucksvolle Szene hat *Batman Begins* nicht verzichten können und stellt eine Parallele dar, die ComicbuchleserInnen erfreut.

Der Tumbler

Dieses panzerähnliche Fahrzeug macht sein Debut in *Batman: The Dark Knight Returns* und ist Batmans Geheimwaffe im Kampf gegen eine Armee von Gegnern. Da dieses Fahrzeug besser in unsere aktuelle kriegsbegeisterte Kultur passt, als die üblichen übertrieben auffälligen Fahrzeuge von Batman, war es eine gute Entscheidung diesen für den Film neu zu erfinden. Optisch



Abbildung 4.42: Ruf der Fledermäuse in *Batman: Year One* (a) [39] und *Batman Begins* (b) [57].

unterscheiden sich die Fahrzeuge zwar, jedoch imponieren sie in Comic sowie im Film gleichermaßen.



Abbildung 4.43: Der Tumbler in *Batman: Year One* (a) [39] und *Batman Begins* (b) [57].

Die Gefahr von Feuer

Feuer findet sich in *Batman: Year One* und *Batman Begins* öfter wieder. Im Comic beispielsweise wird Batman bei einem Unfall mit brennendem Auto als Resultat stark verletzt und schafft es kaum zurück in sein Anwesen. Im Film wird er von Scarecrow vergiftet und dann angezündet. Alfred pflegt Bruce Wayne in beiden Fällen wieder gesund, wobei dies im Comic eher nur auf Textebene impliziert wird. Der Moment, der sich gerade bei diesen zwei Fällen deckt, ist, dass Batman am Ende seiner Energie ist und es gerade noch schafft den Flammen zu entgehen.

Referenz auf Joker

Am Schluss des Filmes wird auf den Joker, den Antagonisten des nächsten Filmes, verwiesen. Diese sehr kurze Szene beendet die Storyline vom Comic,

sowohl als die des Filmes und ist daher durch den Teaser auf den beliebtesten Bösewicht der Geschichte von Batman ikonisch geworden. In *Batman: Year One* wird erwähnt, dass der Joker vor hat die Wasserversorgung von Gotham zu vergiften, was jedoch in *Batman Begins* von Ra's al Ghul und Scarecrow gemacht wird.



Abbildung 4.44: James Gordon erzählt von Joker *Batman: Year One* (a) [39] und *Batman Begins* (b) [57].

Weitere Parallelen

In diesem Film gibt es viele kleine Referenzen zu den Comics, die jedoch aus Comics stammen, welche narrativ nicht als Vorlage dienten. Ein Beispiel dafür ist der Schwertkampf zwischen Bruce Wayne und Ra's al Ghul, die sich auf den Kampf von *Batman Issue 244* bezieht [80]. Dieser Kampf wurde von LeserInnen als sehr witzig betrachtet, da Batman mit nacktem Oberkörper kämpft und dennoch seine Maske trägt. Im Film selbst wurde dies in einen seriöseren Kampf umgewandelt [62, 82].



Abbildung 4.45: Schwertkampf *Batman Issue 244* (a) [48] und *Batman Begins* (b) [57].

Batman kommt an Informationen von Verbrechern, indem er ihnen Angst macht und droht sie zu töten, auch wenn er dies nie tun würde. Ein

gutes Beispiel, das im Film umgesetzt wurde, ist eine Sequenz aus *Batman: Legends of the Dark Knight Halloween*, in der Batman bei Regen einen Verbrecher kopfüber aufhängt.

In *Batman: The Long Halloween* [33] reitet Scarecrow auf einem Pferd, um aus dem Arkham Asylum zu fliehen [80]. Dies wurde im Film aufgegriffen, wobei der Ritt auf einem Pferd durch Gotham sehr dubios wirkt, aber ein Zitat aus den Comics repräsentiert [78].

4.6.3 Fazit

Batman Begins bedient sich vieler narrativer Elemente aus verschiedenen Comics und schafft eine Atmosphäre, die Fans somit bekannt ist. Zwar wurden sich vor allem visuell einige Freiheiten genommen, um Gotham und die Charaktere in die heutige Zeit zu transportieren, so hat der Film jedoch auch mythische Aspekte, die typisch für Superhelden-Comics sind. Charaktere wurden effektiv eingesetzt und mit anderen Charakteren aus den Comics vermischt, um den Film nicht zu komplex zu gestalten. Gelernt hat diese Verfilmung definitiv aus den Vorgängern der 1990er, in denen zu viele Charaktere den Fokus von Batman abgelenkt haben. *Batman Begins* erzählt eine gute Version der Entstehungsgeschichte, die in filmischer Form zuvor noch nicht zu sehen war. Da der Film in die jetzige Zeit übertragen wurde, ist es schwer Gotham mit den Versionen der Comics und den Werken von Tim Burton zu vergleichen. Beide Filme verfolgen andere Ansätze, die auf ihre eigene Art und Weise funktionieren. *Batman Begins* scheint ein breiteres und erwachsenes Publikum anzusprechen.

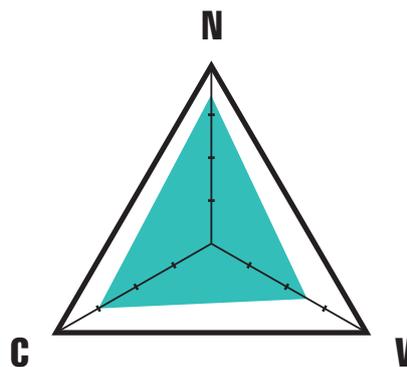


Abbildung 4.46: Übereinstimmungsskala für *Batman Begins*.

4.7 *The Dark Knight* (2008)

The Dark Knight kam im Jahr 2008 ins Kino. Christopher Nolan führte erneut Regie und zog für das Script seinen Bruder Jonathan Nolan heran. Mit einem Budget von 185 Millionen Dollar und Einnahmen von 1 Milliarde Dollar ist es einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten [105].

4.7.1 Plot

Dieser Teil der Trilogie knüpft direkt an den ersten Teil an. Wie am Ende von *Batman Begins* angedeutet, beobachtet man den Antagonisten Joker bei einem Banküberfall, bei dem er alle seine Komplizen tötet oder töten lässt. Harvey Dent, Commissioner Gordon und Batman schaffen es den Führer einer kriminellen Familie zu stellen, was Konsequenzen mit sich zieht. Der Joker verbündet sich mit Kriminellen und tötet jeden Tag Menschen, bis Batman seine wahre Identität preisgibt. Harvey Dent beschließt zu behaupten Batman zu sein, um weitere Opfer zu vermeiden. Der Joker wird durch Batman und Gordon gefangen genommen und teilt ihnen mit, dass Harvey Dent und Bruces Jugendliebe Rachel Dawes, die sich jedoch in einer Beziehung mit Harvey Dent befindet, entführt worden sind. Beide wurden in separaten Gebäuden mit Sprengkörpern untergebracht, sodass sich Batman nicht beide retten kann. Als er zu dem Standort von Rachel gelangt, bemerkt er, dass Joker die Personen getauscht hat, sodass Batman Harvey rettet, der jedoch sein halbes Gesicht durch Säure verätzt hat. Gordon schafft es nicht rechtzeitig zum Ort an dem sich Rachel Dawes befindet, sodass diese durch die Explosion stirbt. Der Joker kann fliehen und platziert Sprengkörper in dem Krankenhaus in dem Harvey behandelt wird. Er fordert den Tod einer bestimmten Person und überzeugt Harvey davon Rache an Batman zu nehmen. Harvey Dent folgt seiner Aufforderung und macht ab nun Jagd auf die Menschen, die Rachels Tod verhindern hätten können, während der Joker weitere Sprengkörper auf zwei Passagierboten platziert. Das eine Boot ist voller Verbrecher und das andere voll mit regulären BürgerInnen. Er lässt jeweils das andere Boot darüber entscheiden, welches in die Luft gesprengt wird. Beide Boote beschließen zögern mit der Sprengung. Batman fängt Joker und ist nun auf der Suche nach Harvey Dent, der mittlerweile die Familie von Commissioner Gordon entführt hat. Harvey Dent droht die Familie zu ermorden und beschließt zuerst den Sohn zu töten, da er die starke Beziehung zwischen Vater und Sohn spürt. Batman schafft es den Tod des Sohnes zu verhindern und wirft Harvey Dent dabei von dem Gebäude in dem sie sich befinden. Gemeinsam mit Commissioner Gordon beschließt Batman sämtliche Schuld für die Taten von Harvey Dent auf sich zu nehmen, sodass die Stadt Harvey als Hoffnungssymbol behält. Batman wird ab diesen Zeitpunkt wieder von der Polizei gejagt.

4.7.2 Parallelen zu Comics

Die Geschichte in diesem Film ist hauptsächlich charaktergetrieben. Der Fokus liegt ganz klar wie bei *Batman: The Killing Joke* bei der Beziehung zwischen Batman und dem Joker. Im Film werden sehr real erscheinende Themen wie Terrorismus und die Natur des Menschen angesprochen. Die Gesellschaft gibt uns Regeln und Moralvorstellungen vor, die von einem wahnsinnigen Verbrecher auf die Probe gestellt werden.

The Dark Knight ist visuell sehr realitätsnahe und bedient sich nur in Maßen an den Vorlagen. Während beispielsweise *Batman: The Killing Joke* in seiner ersten Auflage neo-noire³ Einflüsse mit einer gesättigten Farbpalette, harten Schatten und starken Kontrasten besitzt, bedient sich *The Dark Knight* eher aus dem Kino bekannten Elementen. Die zweite Auflage von 2010 ersetzt die grellen Farben durch einen desaturierten und realitätsnäheren Look. Für die Analyse ist dieser stärker zu berücksichtigen, da er deutlich näher an die Intention der Filmadaption kommt. Das Spiel zwischen warmen und kalten Farben ist bei Hollywood-Produktionen ebenso wie bei Comics sehr beliebt. Christopher Nolan verwendet eine sehr klassische und düstere Farbpalette. Im Comic wird oft mit starken Schatten und Silhouetten gearbeitet, was im Film ab und zu zum Einsatz kommt. Im Comic wird von Panel zu Panel durch Farbe ein Gefühl und eine Stimmung vermittelt, die der Film mit Musik und Schauspiel umsetzt.

Gotham

Vor allem durch die optische Änderung der Stadt selbst, wirkt dieser Film als wäre er noch mehr in die gegenwärtige Realität gesetzt. Der Film fühlt sich mehr an, als wäre er ein Krimi-Drama mit Comic-Elementen, wodurch man sich emotional involvierter fühlt. In den Comics ist Gotham stark vom gotischen Baustil inspiriert und hat stets eine bedrückende Atmosphäre. Es wirkt schmutzig und wie Superman bereits erwähnt hat, wie ein wahr gewordener Albtraum aus Metall und Stein. In *The Dark Knight* wurden die gotischen Elemente stark zurückgenommen. Man sieht zwar ältere Bauten, jedoch ist die Monorail durch eine aus der Realität bekannten U-Bahn ersetzt worden. Ein weiteres visuelles Kennzeichen für Gotham ist, dass der Himmel immer trüb ist, wenn es gerade einmal nicht regnet. Im Film ist jedoch merklich zu erkennen, dass durchaus strahlender Sonnenschein herrscht. Meistens befindet man sich bei solchen Einstellungen jedoch ohnehin in einem Gebäude, wodurch Gotham insgesamt trotzdem bedrückender wirkt. Gotham selbst ist im zweiten Teil der Trilogie anders dargestellt als im ersten. Während bei In *Batman*

³Eine Erweiterung des Film Noir mit aktualisierten Themen, Inhalten, Stil und visuellen Elementen.



Abbildung 4.47: Gotham in *The Dark Knight* (a), (b) [60].

Begins noch klar vermittelt wird, dass die Stadt unsauber ist, wirkt die Stadt im zweiten Teil wie eine typische Großstadt in Amerika und repräsentiert in mancher Hinsicht sogar New York. Nolan nimmt der Geschichte somit einen eher surrealen Charakter der Stadt und macht diesen für ZuseherInnen realitätsnaher. Diese visuelle Änderung von Gotham ist durch Chicago als Drehort zu erklären.

Batman als Protagonist

Bruce behält weiterhin das Image eines unbesorgten Milliardärs bei, während er als Batman weiterhin Verbrecher bekämpft.

Wie aus dem Comic konzentriert Batman nach seinem Verlust die Wut auf seine Feinde und nutzt diese um seine eigenen unmoralischen Taten zu rechtfertigen. Alfred gibt in *The Dark Knight* viele Hinweise auf die Psyche von Batman. Er betont, dass Batman zwar ein Außenseiter ist, jedoch als Batman die Entscheidungen treffen kann, die andere nicht können. Batman ist kein Held, sondern mehr als das. Durch den Joker ist es Batman wichtig zu beweisen, dass dieser nicht in seiner These recht behält, die behauptet, dass alle Menschen unter bestimmten Umständen zu Monstern werden. Batman nimmt diese These persönlich, da er selbst die Angst hat, dass wenn er eine Grenze als Batman übertritt, selbst zu einem Verbrecher zu werden.

Harvey Dent steht im Film für die Hoffnung und den Helden, den Gotham benötigt. Um so wichtiger ist es für Batman, dass dies so bleibt. Als der Joker Harvey Dent dazu bringt Rache an den Tod seiner Freundin zu nehmen, kreierte Harvey Dent die Person Two-Face, die nun kein Interesse mehr hat die Stadt zu retten. Als Two-Face beinahe den Sohn von Commissioner Gordon tötet, überlistet ihn Batman, sodass Two-Face in den Tod fällt. Batman nimmt zum Schutz von Harvey Dents Ideologie des Friedens, die Schuld auf sich und betont, dass er kein Held ist, sondern ein stiller Wächter, beobachtender Beschützer und dunkler Ritter. Genau das, was Gotham gerade braucht.

Der Joker als Antagonist

Der Joker ist ein Verbrecher, wie kein anderer. Optisch orientiert er sich an dem Aussehen eines Zirkusclowns. In der Popkultur ist die Darstellung des gruseligen Clowns längst etabliert. Ursprünglich stammen Clowns den Hofnarren ab, die zur Unterhaltung von Adelligen dienten. Schnell fanden diese Clowns auch bei der Bevölkerung Anklang, um damit ihren Frust auf satirischer Weise Ausdruck zu verleihen. Clowns wurden durch bestimmte Vorfälle von psychisch gestörten Mördern der positive Kontext entrissen, und so hat man begonnen dieser Figur eine zweite, düstere Seite zu verleihen, die in der Popkultur immer wieder vorkommt [81, T=00:53].

Der Joker symbolisiert einen Widerspruch und wirkt dadurch furchteinflößend. Während der Joker im Comic ein eher sauberes Auftreten besitzt und seinen Wahnsinn durch seine Mimik und Taten zum Ausdruck bringt, erweckt er im Film schon beim ersten Anblick das Gefühl, böse Absichten zu hegen. Im Comic zeichnet sich der Joker durch seine irre Mimik aus, die ein Mensch in der Realität nicht nachahmen könnte. Für die Adaption wurde daher das Aussehen selbst furchteinflößender und verstörender gestaltet. Er verfügt über keinen moralen Kompass und ist nicht an Reichtum oder Macht interessiert. Eine Message zu senden ist sein einziges Ziel. Der Joker ist eine sehr unruhige Person, die absolut unberechenbar ist. Im Comic präsentiert er sich als netter unkomplizierter Mann, nimmt sich aber was er will, und zwar ohne schlechtem Gewissen. Er tötet seine Opfer mit Gift oder im Zuge seiner Spielchen. Im Film wirkt er stets ermüdet und neben der Spur. Er scheint Momente anders wahrzunehmen und sieht seine Auftritte als reine Show. Er liebt skurrile Situationen und ist somit schnell fasziniert von Batman. Bald sieht er in ihm einen Spielpartner, der seine Thesen nur noch weiter bekräftigt. Stets legt er Hinweise an Tatorten zurecht, damit die Polizei und Batman weiterhin an seinen Spielchen teilnehmen. Seine Motive zu durchschauen ist durch seine Unberechenbarkeit fast unmöglich. Der Joker merkt oft an, dass er nicht verrückt ist. Er unterliegt nicht den Regeln der Gesellschaft und möchte einfach nur die Welt brennen sehen, indem er Chaos in das System bringt. Töten möchte der Joker Batman nicht, da er sonst seinen Gegenpart verliert und die Meinung vertritt, dass beide den jeweils anderen ergänzen und ohne einander nicht leben könnten. Batman wünscht sich zwar, dass der Joker stirbt, möchte ihn jedoch nicht töten, weil er der Meinung ist, dass er dann eine Grenze übertritt, die seinen moralen Code untergräbt. Gotham würde ihm einfach einen neuen, schlimmeren Gegner schicken [83, T=03:03]. Der Joker sieht sich nicht als Monster und denkt, dass jeder Mensch in gewissen Situationen so wie er handeln würde.

“So when you find yourself locked onto an unpleasant train of thought, heading for the places in your past where the screaming is unbearable, remember there’s always madness. Madness is the emergency exit.” [42]

Er verweist damit auf seine eigene tragische Backstory, bei der man sich aber nie sicher ist, ob er diese nicht in diesem Moment erfunden hat. Fest steht, dass er zu diesem Zeitpunkt bereits einen beachtlichen Teil seines Lebens in Arkham Asylum, einem psychiatrischen Gefängnis für Schwerverbrecher und Bösewichte, verbracht hat. Erving Goffman, ein amerikanischer Soziologe und Author, sieht genau darin auch eine Art Gefahr für unsere, beziehungsweise Gothams, Gesellschaft:

„In der modernen Gesellschaft besteht eine grundlegende soziale Ordnung, nach der der einzelne an verschiedenen Orten schläft, spielt, arbeitet – und dies mit wechselnden Partnern, unter verschiedenen Autoritäten und ohne einen umfassenden rationalen Plan. Das zentrale Merkmal totaler Institutionen besteht darin, dass die Schranken, die normalerweise diese drei Lebensbereiche voneinander trennen, aufgehoben sind.“ [7, S. 17]

Die Insassen werden entmündigt, von der Außenwelt isoliert und bilden eine eigene Subkultur der Fremdbestimmtheit. Es geht weniger darum wer die Insassen waren, als was die Anstalt aus ihnen macht beziehungsweise wie diese auf die neuen Regeln und Verbote reagieren. Um ihre Systeme zu etablieren, wird auf destruktive Prozesse wie Aufnahme-rituale, Demütigungen, Degradierung, Gewalt oder Widerstand zurück gegriffen. AufseherInnen und PatientInnen werden regelmäßig gegeneinander ausgespielt und es herrscht ein institutionalisiertes Missvertrauen. Hier steht nicht die Rehabilitation im Vordergrund, sondern die Problemfälle Gothams möglichst weit weg zu sperren. Für einen Häftling, der einige Jahre in der Gesellschaft unbehandelte Schwerverbrecher und korrupter AufseherInnen verbringt, wird diese Welt zu seiner neuen Wirklichkeit. Erving Goffman unterschied zwischen primärer und sekundärer Anpassung [7]. Primäre Anpassung ist das durchaus nur oberflächliche Befolgen der von der totalen Institution gesetzten Regeln um den Anschein einer Anpassung zu erwecken [7]. Sekundäre Anpassung dagegen ermöglicht es dem Betroffenen sich einen Rest Individualität zu bewahren, in dem er sich der vollständigen Festlegung seiner Rolle und sozialen Identität entzieht [7]. Dies funktioniert nur, wenn er es schafft entsprechende Regeln heimlich zu unterlaufen ohne dabei in Konflikt mit eben dieser Institution zu geraten. In beiden Fällen bietet diese Subkultur für Individuen, die die

Regeln verstehen und die nötige soziale Kompetenz mitbringen, fruchtbaren Boden, um andere Kriminelle oder Beamte zu beeinflussen und zu rekrutieren. Dies ist eine Praktik derer sich der Joker unzählige Male bedient und die einen wichtigen Teil dazu beiträgt, dass seine zahlreichen Ausbrüche funktionieren. Im Gegensatz zum strengen, dunklen und gefährlichem Gotham, bietet er eine fragwürdige Lösung – Anarchie und persönliche Freiheit durch die Ehrlichkeit zum Wahnsinn.

Man könnte die Verlockung seiner Ideologie eventuell mit einer Erklärung in Zusammenhang stellen, die der Psychoanalytiker und Buchautor Arno Gruen in einem Fernsehinterview als Antwort auf die Frage gibt, warum gerade Kinder der antiautoritären Erziehung der 1986er Bewegung im späteren Leben kriminell werden oder zu rechtsradikalen Handlungen neigen [64, T=24:12]. Er ist dabei der Meinung, dass junge Menschen, die nicht frei sein können nur die Möglichkeit der Rebellion besitzen, sich jedoch nach Struktur und Sicherheit sehnen [64, T=24:12]. Ein Bezug dazu kann zum Terrorismus erzeugt werden, da Terroristen kein eigenes Selbst entwickelt konnten, da sie von Eltern und Kultur nicht dazu gefördert wurden [64, T=24:45]. Diese Menschen suchen eine gehorsame Struktur und einen Sinn im Leben, die jedoch mit einer großen Wut einhergeht [64, T=24:45].

Kriminelle im Arkham Asylum sind oft schon lange bevor sie dort landen vom System vergessen und der Gesellschaft ausgeschlossen. Oft handelt es sich um obdachlose Jugendliche. Sie suchen nach Struktur und in diesem Sinne auch Akzeptanz. Auf der Straße konnten Sie sich nach niemandem richten, nun bietet ihnen der Joker nicht nur einen Job, sondern ein Lebensgefühl. Sie werden Teil von etwas Großem und sind von der Chance so überwältigt, dass sie ihm blind folgen.

Der Joker tötet seine Opfer in den Comics mit Nervengift, das die Opfer veranlasst Lachanfalle zu bekommen und schließlich grinsend zu sterben. Davon ist im Film nichts zu sehen.

Im Film erfahren wir eine Entstehungsgeschichte von Joker, die unterschiedliche zu der im Comic ist. Er erzählt diese wie eine Metapher, wobei es so wirkt als hätte er sie sich eben ausgedacht. Er konnte ebenso wie in *Batman: The Killing Joke* seine Message nicht senden, da er die Moral seiner Opfer unterschätzt hat. Durch einen letzten Witz versucht Joker zu vermitteln, dass sich niemand unter Verrückten verrückt anhört. Batman und Joker beginnen immer lauter zu lachen, und zeigen, dass sich beide ähnlicher sind, als man denkt.



Abbildung 4.48: Der Joker in *Batman: The Killing Joke* (a) [42] und *The Dark Knight* (b) [60].

Two-Face als Antagonist

Harvey Dent wird nachdem er im Film als Held etabliert wird, zu Two-Face, als seine Freundin ermordet wird. Er verliert jeglichen Bezug zu sich selbst und lässt eine Münze über Schicksale entscheiden. Der Joker benutzt Harvey, um zu beweisen, dass selbst unsere Vorbilder verrückt werden können.

Sons of Batman

Eine Gruppierung von Batman-Nachahmern ist im Film ein Versuch Verbrechern Angst einzujagen und somit kriminelle Aktivitäten zu reduzieren. In *Batman: The Dark Knight Returns* ist diese Gruppierung als *Sons of Batman* bekannt. Diese sind eine Gruppe von Mutanten, die im Namen von Batman anfangs brutale Taten begehen, später jedoch Verbündete von Batman werden.

Entführung von Gordons Sohn

Während in *Batman: Year One* nur der Sohn von James Gordon entführt wird, ist es in *The Dark Knight* die ganze Familie. Im Comic ist der Sohn ein Baby, das von einer Brücke herunterfällt, als Gordon den Entführer stellt. Batman gelingt es das Baby vor dem Aufprall zu retten. Im Film selbst entführt Harvey Dent die Frau und die beiden Kinder von James Gordon um Rache an seiner ermordeten Freundin Rachel zu nehmen. Harvey möchte Commissioner Gordon entscheiden lassen, wer von der Familie sterben soll, wogegen dieser sich weigert. Als Harvey mit einer Waffe auf dessen Sohn zielt, merkt er durch James Gordons Reaktion, dass die Bindung zu ihm am stärksten ist. Batman wirft Harvey gemeinsam mit dem Sohn von James

vom Gebäude, schafft es jedoch sich mit dem Kind festzuhalten, während Harvey in seinen Tod fällt.

Täuschung von Joker

Im Film nehmen die Handlanger von Joker Zivilisten gefangen, die sie jedoch fesseln und als Verbrecher verkleiden. Selbst ziehen sich die eigentlich Verbrecher als Zivilisten an und täuschen somit Batman und die Polizei. Bevor Zivilisten zu Schaden kommen, entdeckt Batman diese Täuschung. In den Comics gibt es in *Batman Issue 574* [50] eine ähnliche Sequenz, in der der Joker Menschen als Joker verkleidet und diese dann von Scharfschützen töten lässt [85].

4.7.3 Fazit

The Dark Knight begeisterte mit einer schauspielerischen Darbietung von dem Joker und überraschte mit der komplexen Psychologie von Batman, dem Joker und Gotham selbst. Erneut wurde für den Film wieder viel Inspiration aus *Batman: The Killing Joke* gezogen, der ebenfalls charaktergetrieben ist. Narrativ wurde die Vision von Nolan gemischt mit vielen Momenten der Comics und dies in eine Jetztzeit projiziert. Visuell leidet der Film dadurch an der Darstellung von Gotham, da nun die Stadt New York ähnelt und ihren eigenständigen Charakter verloren hat. Durch die Darstellung der Stadt wird jedoch aufgezeigt, wie empfindlich das System in unserer Zeit sein kann. *The Dark Knight* entfernt sich visuell zwar etwas von den Comics, zitiert jedoch das Ausgangsmaterial häufig und erzählt einen Thriller mit Hilfe der Charaktere des Batman-Universums.

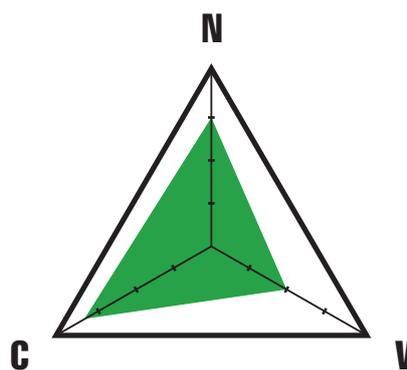


Abbildung 4.49: Übereinstimmungsskala für *The Dark Knight*.

4.8 *The Dark Knight Rises* (2012)

The Dark Knight Rises machte 2012 sein Debüt im Kino. Regie führte Christopher Nolan und für das Drehbuch arbeitete er erneut mit seinem Bruder zusammen. Bei einem Budget von 230 Millionen Dollar und Einnahmen von über 1 Milliarden Dollar ist das Ende der Trilogie noch erfolgreicher als sein Vorgänger [98].

4.8.1 Plot

Der Tod von Harvey Dent ist nun acht Jahre vergangen und James Gordon schreibt eine Rede mit der er plant die Umstände über den Tod von Harvey Dent aufzudecken. Er entscheidet sich die Rede nicht zu verwenden, behält sie aber dennoch schriftlich bei sich. Batman ist in der Zwischenzeit untergetaucht und muss durch seine beim Showdown des vorherigen Teiles erlittene Beinverletzung mit einer Krücke laufen. Er lernt Selina Kyle kennen, als sie dabei ist seine Handabdrücke zu stehlen um sie unter falschem Vorwand weiter zu verkaufen, wobei sie jedoch überangen wird. James Gordon wird danach von dem Antagonisten Bane gefangen genommen. Dieser hat zu Beginn des Filmes einen Wissenschaftler entführt, den er für seine Pläne in Gotham benötigt. James Gordon schafft es sich zu befreien und wird von John Blake, einem Polizisten, gefunden. Die Firma von Bruce Wayne hat einen Kernreaktor entwickelt, der Gotham mit Energie versorgen soll. Dieser kann jedoch auch als Bombe verwendet werden. Bane und seine Handlanger gelangen durch Catwoman an die Fingerabdrücke von Bruce und stehlen sein ganzes Vermögen. Aus Angst, dass Bane an den Reaktor gelangen will, übergibt er seine Firma vorläufig in die Hände von Miranda Tate. Selina Kyle, die auch als Katzendiebin bekannt ist, lockt Batman in eine Falle und bringt ihn zu Bane, der ihn in einem Kampf den Rücken bricht. Im Untergrund hat Bane zahlreiche Bomben platziert, mit denen er sich Zugang zu den Waffen von Wayne Enterprise verschafft – darunter auch zahlreiche Tumbler. Bane enthüllt, dass er vor hat den Plan von Ra's al Ghul weiterzuführen und bringt ihn in ein Gefängnis auf der anderen Seite der Welt. Dort erfährt Bruce Wayne von einem Kind, das im diesem Gefängnis geboren wurde und es nach der Ermordung seiner Mutter geschafft hat auszubrechen. Dies gelang aber nur durch die Hilfe eines Mannes, der im Gesicht dadurch stark verletzt wurde. In der Zwischenzeit übernimmt Bane Gotham und lockt einen Großteil der Polizei in den Untergrund um sie dort fest zu halten. Er lässt den Entführten Wissenschaftler den Kernreaktor in eine Bombe umfunktionieren und tötet ihn anschließend vor den Augen tausender Menschen. Er hält Gotham gefangen und isoliert die Stadt von der Außenwelt. Bis die Bombe in ein paar Monaten explodieren soll, lässt er Verbrecher frei und Urteilt über die korrupten Beamten in Gotham,

indem er sie töten lässt. Die Stadt versinkt im Chaos, als Batman es schafft durch die Erinnerung an seinen Vater, als er ihn als Kind aus einem Brunnen gehoben hat, auszubrechen. Sein gebrochener Rücken wurde vorher noch von einem Arzt im Gefängnis eingereinigt.

Bruce begibt sich nun nach Gotham und trifft auf Selina Kyle, die beschließt Gotham zu verlassen. Er kann sie jedoch umstimmen und schafft es, dass sie ihn beim Kampf gegen Bane unterstützt. Batman fordert Bane heraus und scheint ihn auch besiegen zu können. Miranda Tate sticht Batman mit einem Messer in Körper und gibt sich als Talia al Ghul, die Tochter von Ra's al Ghul, zu erkennen. Sie ist auch das Kind, das es geschafft hat aus dem Gefängnis aus zu brechen und Bane ist ihr Helfer gewesen. Sie möchte den Tod ihres Vaters rächen und seine Pläne weiterverfolgen. Gordon schafft es das Signal der Sprengung zu verhindern, wodurch Talia al Ghul sich auf den Weg zur Bombe macht. Selina Kyle erschießt Bane, als er dabei ist Batman zu töten. Zusammen mit Selina Kyle jagen sie Talia und die Bombe durch die Stadt. Bei der Verfolgungsjagd stirbt Talia im Zuge eines Unfalls und Batman fliegt die Bombe mit seinem Fluggerät aufs Meer hinaus, wo diese schlussendlich explodiert. Batman wird tot geglaubt und erneut als Held gefeiert woraufhin der Polizist Blake seinen Vornamen Robin zu erkennen gibt. Er entdeckt die Bat-Cave, als er seinen Posten als Polizist aufgibt. In einer für Interpretation offen gelassenen Szene wird Bruce noch in einem Café lebend gesichtet.

4.8.2 Parallelen zu Comics

Aus der Trilogie entfernt sich dieser Teil wohl am meisten von den Comics.

Gotham

The Dark Knight Rises wurde in Pittsburgh, Los Angeles und New York City gedreht. Sehr eindeutig wird Gotham mit New York City in Verbindung gebracht, was sogar als Plot-Werkzeug dient. Gotham besitzt nun bewusst eine Insel, sodass diese im Film von der Außenwelt abgekapselt werden kann und so den Terroristen die Möglichkeit gibt, eine Stadt als Geisel zu nehmen. Im Comic *No Man's Land* wird Gotham ähnlich wie im Film auch als mehrteilige Insel dargestellt, die narrativ auch genutzt wurde, um die Stadt von der Außenwelt zu isolieren. Die Gebäude in Gotham haben ihre charakteristischen Merkmale nun verloren und lassen die ZuseherInnen an einen realen Ort in unserer Welt denken.

Batman als Protagonist

Bruce ist von den Ereignissen des letzten Films auch nach mehreren Jahren noch angeschlagen. Er ist mittlerweile nicht mehr als Batman tätig, wird



Abbildung 4.50: Gotham in *The Dark Knight Rises*. Bildquelle: [61].

durch neue Verbrechen in der Stadt jedoch wieder dazu motiviert zu helfen. Durch schwere Verletzungen, die seine Beweglichkeit einschränken, benötigt Batman ein Exo-Skelet, das in der Geschichte von *The Dark Knight Returns* ebenso vorkommt.

Auch wenn dies eher wirkt wie eine typische Sexszene in einem Actionfilm wirkt, ist der Sex zwischen Talia und Bruce eine Referenz auf *Son of the Demon* [12], bei dem Talia al Ghul den Samen von Batman stiehlt, um einen Sohn zu bekommen.

Bane und Talia al Ghul als Antagonist

Visuell entspricht Bane keineswegs seiner Vorlage aus den Comics. Für den Film wurde Bane mit einem Handlanger von Ra's al Ghul vermischt, der visuell die eindeutige Vorlage bot. Der Charakter in den Comics trägt die Maske um sein verstelltes Gesicht zu verbergen. Im Film ist es ähnlich, nur dient diese zusätzlich noch dazu Bane mit Sauerstoff zu beliefern.



Abbildung 4.51: Ubu in *Batman Issue 232* (a) [46] und Bane in *The Dark Knight Rises* (b) [61].

Talia ist im Film die eigentliche Fadenzieherin und verwendet Bane als Ablenkung und Werkzeug ihres Planes Gotham ebenso wie ihr Vater zu zerstören. Dass Talia sich in die Firma von Bruce einschleicht und diese

übernimmt, ist ähnlich in den Comics vorgekommen. Dort ist es allerdings nicht die Firma von Bruce, sondern die eines Feindes von Superman.

We're in for a show

Immer wieder in den Comics vorkommend ist der Spruch "*We're in for a show, kid*" von einem Polizisten zu seinem Kollegen, als Batman zur Hilfe kommt. Dieser Spruch hat es auch in den Film geschafft und spricht Hardcore Fans an.

Robin

Der Polizist John Blake gibt gegen Endes des Films, als er seinen Posten als Polizist niederlegt, dem Publikum bekannt, dass er im Vornamen Robin heißt. Dies ist kein Zufall, denn es ist ein Verweis aus den Side-Kick aus den Comics mit dem selben Namen. In *Nightwing Issue 31* [15] ist Dick Grayson aka Nightwing und auch ehemaliger Robin auch ein Polizist. Noch deutlicher wird die Verbindung, als Jake die Bat-Cave entdeckt, nachdem sein Vorbild Batman für Tod geglaubt wird. In den Comics gibt es nämlich mehrere Phasen, zum Beispiel in *Batman Issue 676* [44], in denen Robin das Alter-Ego Batman angenommen hat, während Batman abwesend war.

Catwoman

Catwoman ist im Comic *Batman: Year One* etabliert. Im Comic arbeitet sie als Prostituierte und ist nachts Diebin. Sie trägt im *Batman: Year One* keinen großen Nutzen zur Story bei, ist jedoch ein essentieller Teil des Batman Universums. Wie in *Batman: Year One* hat Selina eine Freundin, die sie um jeden Preis beschützt. Visuell wurde Catwoman auf ihren Latexanzug und eine Maske reduziert, die lediglich in alten Comics wie *Batman Issue 197* [28] und der TV Serie in 1966 verwendet wurde.

Bane bricht Batman den Rücken

Einer der ikonischen Momente aus dem *Batman Issue 497* [41] ist, als Bane Batman besiegt und ihn auch noch den Rücken bricht.

Bane isoliert die Stadt

In *Batman: The Cult* ist es ein anderer Bösewicht, der dazu auffordert die reichen und mächtigen Menschen in Gotham zu töten [77]. Die Aufforderung resultiert in Aufständen und Morden.



Abbildung 4.52: Bane bricht Batman den Rücken in *Batman Issue 497* (a) [41] und *The Dark Knight Rises* (b) [61].

4.8.3 Fazit

Visuell entfernt sich dieser Film bewusst noch mehr von den Comics und repräsentiert einen Thriller mit vielen Comicbuch-Einflüssen. Durch all die sorgfältig eingewobenen Momenten aus den Comics, bekommt man dennoch als Comicbuch-LeserIn das Gefühl mehr zu wissen als andere ZuseherInnen. Auch wenn nicht so bekannte Comics zitiert werden, wie es in den vorigen Filmen der Fall war, ist bei genauerer Betrachtung zu sehen, dass vieles integriert wurde, was auf den ersten Blick als neue Interpretation erkannt wird. *The Dark Knight Rises* behandelt wieder gesellschaftliche Probleme, die in unsere Zeit passen und mit denen sich Menschen identifizieren können.

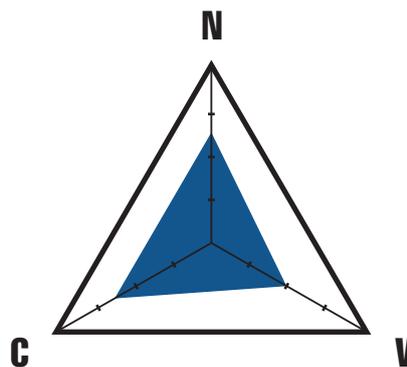


Abbildung 4.53: Übereinstimmungsskala für *The Dark Knight Rises*.

Kapitel 5

Merkmale einer guten Verfilmung

Für die Veranschaulichung der Popularität der ausgewählten Filme, wird die Bewertungen von www.rottentomatoes.com herangezogen, da diese Bewertungen von Kritikern und Usern vereint. Die folgende Tabelle bezieht sich auf das Tomatometer™ und den Audience Score. Das Tomatometer™ ist ein Bewertungssystem von positiven, professionellen Kritiken für Film und Fernsehen [84]. Der Audience Score ist die Prozentanzahl von positiven Bewertungen für Film und Fernsehen aller User von Flixster.com and RottenTomatoes.com [84].

Jahr	Film-Titel	Tomatometer	Audience Score
1966	Batman	80%	62%
1989	Batman	72%	84%
1992	Batman Returns	80%	73%
1997	Batman and Robin	11%	16%
2005	Batman Begins	85%	94%
2008	The Dark Knight	94%	94%
2012	The Dark Knight Rises	87%	90%

Aus der Tabelle wird sichtbar, dass die Filme von Nolan bei Kritikern und Usern positiver gewertet wurden, als die von Tim Burton. Schlusslicht bildet *Batman and Robin* das Schlusslicht und Favorit ist eindeutig *The Dark Knight*. Jede Bewertung ist natürlich subjektiver Natur, jedoch ist eine objektive Bewertung schwer möglich, wenn es darum geht zusätzlich zu analysieren, ob der Film auch eine gute Comicverfilmung ist. Nun sind diese zwei Filme die Extreme in den Wertungen und geben Aufschluss darüber, dass die Geschichte definitiv Hauptkriterium für eine positive Bewertung ist. Während der erste Film *Batman* noch eine relativ gute Bewertung bekommen hat, ist dies bei *Batman and Robin* nicht der Fall,

obwohl man beide als Komödien ansehen könnte. Der erste Film weiß genau, was er für ein Film ist, während zweiterer in einer Identitätskrise steckt und das Publikum mit visuellen Aspekten allein nicht überzeugen konnte.

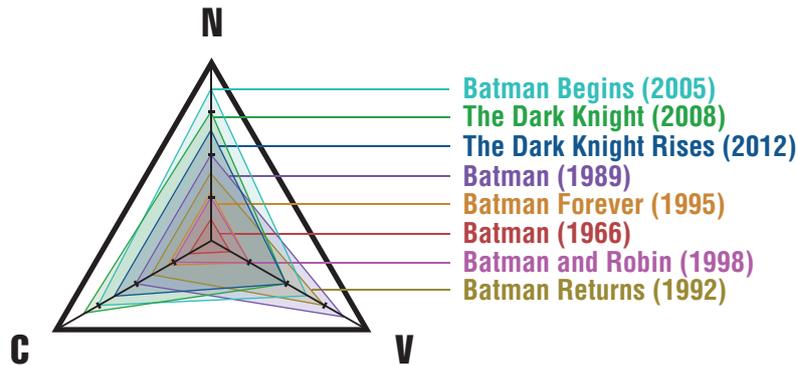


Abbildung 5.1: Vergleichsskala für die analysierten Filme.

Berücksichtigt man nun die aus meiner Analyse hervorgehenden Schlüsselmomente und Parallelen, kann man durch meine Skala beobachten, dass Priorität bei einer guten Verfilmung definitiv die Narration und der Charakterausbau ist. Visuelle Aspekte sind ZuseherInnen offenbar nicht so wichtig, da die Masse von den Geschichten der Comics nichts oder nur wenig weiß. Eine gute Verfilmung hat die Freiheit dieses Unwissen zu nutzen, um eigene Visionen umsetzen zu können. Gleichzeitig ist es erlaubt Aspekte aus den Comics abzuändern oder zu vermischen, solange diese für den Film Sinn machen. Eine stickte Verfilmung wie bei den Zeichentrickfilmen ist möglich, nur kein Ziel von RegisseurInnen und DrehbuchschreiberInnen. Bei Filmen muss man das Vorwissen des Publikums berücksichtigen und genau dies tut Christopher Nolan, indem er aktuelle Themen verwendet und einen Bezug zu unserer Realität schafft. ZuseherInnen sind emotional sicherlich einfacher zu manipulieren, wenn ein konkreter Bezug zu ihrer Lebenswelt vorhanden ist. In den Filmen von Tim Burton ist dieser Bezug nicht gegeben, da die Welt und die Bösewichte realitätsfern wirken.

Kapitel 6

Schlussbemerkung

Eine exakte Umsetzung des Materials aus den Comics für die Filmadaption ist nicht nötig. Die verschiedenen Merkmale beider Medien erfordern einen unterschiedlichen Ansatz und sind abhängig davon, wie die RezipientInnen gelernt haben das Medium zu konsumieren. Um die Comics möglichst nahe im Film zu inszenieren, bedarf es eines Umdenken der charakteristischsten Momente, um diese mit Hilfe der heutigen Technik und den zusätzlichen Möglichkeiten unter Einhaltung der Grenzen, die jedes Medium hat, umzusetzen. Das Nutzen der Audio-Ebene ist ein mächtiges Werkzeug um Stimmungen und Emotionen schnell und effektiv erzeugen zu können. Visuell wird dem Film vieles verziehen, solange es eine gewisse Konsistenz aufweist und ein paar *Easter Eggs* aus den Comics eingeflochten werden. Die Filme von Christopher Nolan sind als eigenständige Werke zu betrachten, die sich nur den subjektiv betrachtet besten Teilen der Comics bedienen und damit einem komplett neuen Publikum ermöglichen diese Geschichten zu konsumieren.

Batman: Year One wurde in Form eines Zeichentrickfilms im Jahr 2011 veröffentlicht und folgt den Handlungen und Bildauschnitten des Comics relativ genau. Eine Verfilmung funktioniert in dieser Form offensichtlich gut und zeigt bestimmte Sequenzen in einer neuen filmischen Form mit Fokus auf mehr Details. Es benötigt viel weniger Phantasie, wie Marshal McLuhan mit seiner Definition von kalten und heißen Medien schon herausgefunden hat. Die Umsetzung als animierte Form des Comics scheint als Versuch ältere Geschichten für ein neues Publikum aufzubereiten. Nun spielen bei einer Hollywood-Verfilmung Faktoren eine Rolle, die dazu führen, dass Regisseure und DrehbuchautorInnen lieber eine eigenständig wirkendes Werk mit vielen Zitaten aus dem Ausgangsmaterial umsetzen, als eine akkurate Verfilmung des schon bestehenden Ausgangsmaterials. Man kann so eigene Ideen und Wünsche in den Film einarbeiten, ohne respektlos den Comics gegenüber zu sein. In der Comic-Industrie werden Charaktere und Handlungen laufend den Vorstellungen der Autoren

abgeändert. Nur so konnten sich fiktive Charaktere weiterentwickeln und die beliebtesten Geschichten mit zeitgenössischen Themen entstehen. Was die Comics also schon sehr früh gemacht haben, wird für die Übersetzung in ein anderes Medium weiterhin verwendet.

Anhang A

Inhalt der DVD

Format: DVD, Single Layer, ISO9660-Format

A.1 Masterarbeit

Pfad: /

Manoila_Thomas_2015.pdf Masterarbeit (Gesamtdokument)

A.2 Literatur

Pfad: /Literatur/

/ Verwendete Papers und Artikel.

Online/ Archivierte Online-Quellen.

A.3 Abbildungen

Pfad: /Abbildungen/

. In der Masterarbeit eingebundene
Abbildungen.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Roland Barthes. *Mythen des Alltags*. France, 2012 (siehe S. 11).
- [2] Scott Beatty u. a. *DC Comics Universe Guide*. Great Britain, 2004 (siehe S. 11).
- [3] David Buchwald. *Vom Comic zum Film. Marvel und McLuhans Medientheorie*. Germany, 1964 (siehe S. 7, 8).
- [4] Alan Cowsill u. a. *Die DC Comics Chronik: 75 Jahre Superhelden*. United States of America, 2011 (siehe S. 10).
- [5] Will Eisner. *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices*. United States of America: W. W. Norton und Company, Inc., 2008 (siehe S. 5, 7–9).
- [6] Jakob F. Dittmar. *Comic-Analyse*. 2. Aufl. Deutschland: UVK Verlagsgesellschaft mbH, 2011 (siehe S. 3, 4, 7, 22).
- [7] Tammo Grabbert. *Erving Goffmans „Stigma“ und „Asyle“: Techniken der Bewältigung beschädigter Identität in totalen Institutionen*. Deutschland, 2013 (siehe S. 70).
- [8] Carl G. Jung. *The Collected Works of C. G. Jung : Aion*. 2. Aufl. United States of America, 1959 (siehe S. 12).
- [9] Scott McCloud. *Understanding Comics - The Invisible Art*. United States of America: Harper Perennial, 1994 (siehe S. 3–7).
- [10] Marshall McLuhan. *Understanding Media: The Extensions of Man (Critical Edition)*. Canada: Gingko Press, 2003 (siehe S. 7, 8).
- [11] Jennifer Van Sijll. *Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know*. United States of America: Michael Wiese Productions, 2005 (siehe S. 7).

Comics

- [12] Mike W. Barr. *Batman: Son of the Demon*. United States of America: DC Comics, 1987 (siehe S. 76).

- [13] Mike W. Barr. *Batman: Year Two*. United States of America: DC Comics, 1987 (siehe S. 60).
- [14] Chuck Dixon. *Nightwing Issue 13: Shadows Over Bludhaven*. United States of America: DC Comics, 1997 (siehe S. 48).
- [15] Chuck Dixon. *Nightwing Issue 31: Bad Night in Bludhaven*. United States of America: DC Comics, 1999 (siehe S. 77).
- [16] Bill Finger. *Batman Issue 1*. United States of America: DC Comics, 1940 (siehe S. 35–37).
- [17] Bill Finger. *Batman Issue 139: The Blue Bowman*. United States of America: DC Comics, 1961 (siehe S. 53).
- [18] Bill Finger. *Batman Issue 55: The Case of the 48 Jokers!* United States of America: DC Comics, 1949 (siehe S. 27, 33, 34).
- [19] Bill Finger. *Detective Comics Issue 140: The Riddler*. United States of America: DC Comics, 1948 (siehe S. 27).
- [20] Bill Finger. *Detective Comics Issue 214: The Batman Encyclopedia*. United States of America: DC Comics, 1954 (siehe S. 35).
- [21] Bill Finger. *Detective Comics Issue 27: The Case of the Chemical Syndicate*. United States of America: DC Comics, 1939 (siehe S. 10, 28, 35).
- [22] Bill Finger. *Detective Comics Issue 45: The Case of the Laughing Death*. United States of America: DC Comics, 1940 (siehe S. 36).
- [23] Bill Finger. *Detective Comics Issue 62: Laugh, Town, Laugh*. United States of America: DC Comics, 1942 (siehe S. 38).
- [24] Bill Finger. *Detective Comics Issue 63: A Gentleman in Gotham*. United States of America: DC Comics, 1942 (siehe S. 49).
- [25] Bill Finger. *Detective Comics Issue 66: The Crimes of Two-Face*. United States of America: DC Comics, 1942 (siehe S. 47).
- [26] Bill Finger und Gardner Fox. *Detective Comics Issue 33: The Batman Wars Against the Dirigible of Doom*. United States of America: DC Comics, 1939 (siehe S. 10).
- [27] Bill Finger, Chad Grothkopf und Cliff Young. *Detective Comics Issue 58*. United States of America: DC Comics, 1941 (siehe S. 28, 40).
- [28] Gardner Fox. *Batman Issue 197: Catwoman Sets Her Claws For Batman*. United States of America: DC Comics, 1967 (siehe S. 26, 77).
- [29] Gardner Fox. *Detective Comics Issue 373*. United States of America: DC Comics, 1968 (siehe S. 53, 54).
- [30] Neil Gaiman. *Black Orchid*. United States of America: DC Comics, 1991 (siehe S. 53).

- [31] France Herron. *Batman Issue 169: Partners in Plunder!* United States of America: DC Comics, 1965 (siehe S. 26).
- [32] Robert Kanigher. *Batman Issue 181: Beware of–Poison Ivy!* United States of America: DC Comics, 1966 (siehe S. 53).
- [33] Jeph Loeb. *Batman: The Long Halloween*. United States of America: DC Comics, 1996 (siehe S. 48, 65).
- [34] Frank Miller. *Batman: Dark Knight Triumphant*. United States of America: DC Comics, 1986 (siehe S. 14).
- [35] Frank Miller. *Batman: Hunt the Dark Knight*. United States of America: DC Comics, 1986 (siehe S. 14).
- [36] Frank Miller. *Batman: The Dark Knight Falls*. United States of America: DC Comics, 1986 (siehe S. 14).
- [37] Frank Miller. *Batman: The Dark Knight Returns*. United States of America: DC Comics, 1986 (siehe S. 14).
- [38] Frank Miller. *Batman: The Dark Knight Returns*. United States of America: DC Comics, 1986 (siehe S. 20, 62).
- [39] Frank Miller. *Batman: Year One*. United States of America: DC Comics, 1987 (siehe S. 14, 42, 59–61, 63, 64).
- [40] Doug Moench. *Batman Issue 0*. United States of America: DC Comics, 1994 (siehe S. 60).
- [41] Doug Moench. *Batman Issue 497: The Broken Bat*. United States of America: DC Comics, 1993 (siehe S. 77, 78).
- [42] Allan Moore. *Batman: The Killing Joke*. United States of America: DC Comics, 1988 (siehe S. 18, 34, 36, 37, 70, 72).
- [43] John F. Moore. *Legends of the Dark Knight Issue 42: Hot House, Part One*. United States of America: DC Comics, 1993 (siehe S. 48).
- [44] Grant Morrison. *Batman Issue 676: Batman R.I.P. - Midnight in the House of Hurt*. United States of America: DC Comics, 2008 (siehe S. 77).
- [45] Mindy Newell. *Catwoman: Her Sister's Keeper*. United States of America: DC Comics, 1989 (siehe S. 42).
- [46] Dennis O'Neil. *Batman Issue 232: Daughter of the Demon*. United States of America: DC Comics, 1971 (siehe S. 76).
- [47] Dennis O'Neil. *Batman: The Man Who Falls*. United States of America: DC Comics, 1989 (siehe S. 16, 61, 62).
- [48] Dennis O'Neil und Elliot Maggin. *Batman Issue 244: The Demon Lives Again!* United States of America: DC Comics, 1972 (siehe S. 64).

- [49] Frank Robbins. *Batman Issue 216: Angel–Or Devil?* United States of America: DC Comics, 1969 (siehe S. 53).
- [50] Greg Rucka. *Batman Issue 574: Endgame, Part Two: ...Tender and Mild...* United States of America: DC Comics, 2000 (siehe S. 73).
- [51] Roy Thomas. *Secret Origins Issue 6*. United States of America: DC Comics, 1986 (siehe S. 16).
- [52] Len Wein. *Batman Issue 321: Dreadful Birthday, Dear Joker...!* United States of America: DC Comics, 1980 (siehe S. 38).
- [53] Marv Wolfman. *Batman Issue 439*. United States of America: DC Comics, 1989 (siehe S. 35).

Filme und audiovisuelle Medien

- [54] *Batman*. Film. Regie: Leslie H. Martinson. 1966 (siehe S. 24–28).
- [55] *Batman*. Film. Regie: Tim Burton. 1989 (siehe S. 32–37).
- [56] *Batman and Robin*. Film. Regie: Joel Schumacher. 1998 (siehe S. 48, 52–54).
- [57] *Batman Begins*. Film. Regie: Christopher Nolan. 2005 (siehe S. 57, 60–64).
- [58] *Batman Returns*. Film. Regie: Tim Burton. 1992 (siehe S. 41–43).
- [59] *Batman Returns*. Film. Regie: Joel Schumacher. 1995 (siehe S. 46–49, 54).
- [60] *The Dark Knight*. Film. Regie: Christopher Nolan. 2008 (siehe S. 59, 68, 72).
- [61] *The Dark Knight Rises*. Film. Regie: Christopher Nolan. 2012 (siehe S. 76, 78).

Online-Quellen

- [62] *12 Key Influences In Batman Begins*. 2015. URL: <http://whatculture.com/film/12-key-influences-in-batman-begins.php> (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 22, 64).
- [63] *20 Batman Stories Most Influential to The Dark Knight Trilogy*. 2012. URL: <http://www.justpressplay.net/articles/9636-20-batman-stories-most-influential-to-the-dark-knight-trilogy.html> (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 22).
- [64] *Arno Gruen - Leben als Original (Sternstunde Philosophie, 7.6.15)*. 2015. URL: <https://youtu.be/cPzf8U-Yogo> (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 71).

- [70] *Batman Unmasked - The Psychology of the Dark Knight*. 2014. URL: http://www.dailymotion.com/video/x1c87hv_batman-unmasked-the-psychology-of-the-dark-knight-documentary_news (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 11, 13).
- [71] *Batman Wikia: Ra's al Ghul*. 2014. URL: [http://batman.wikia.com/wiki/Ra's_al_Ghul_\(Liam_Neeson\)](http://batman.wikia.com/wiki/Ra's_al_Ghul_(Liam_Neeson)) (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 59).
- [72] *Comic Influences on Batman (1989)*. 2008. URL: <http://www.batman-online.com/features/2008/7/19/comic-influences-on-tim-burtons-batman-1989#sthash.DsvNjb52.dpbs> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 35, 38).
- [73] *Comic Influences on Batman and Robin (1997)*. 2011. URL: <http://www.batman-online.com/features/2011/4/3/comic-influences-on-schumacher-batman-robin-1997#sthash.aPGKrEU4.dpbs> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 53, 54).
- [74] *Comic Influences on Batman Forever (1995)*. 2012. URL: <http://www.batman-online.com/features/2012/10/1/comic-influences-on-batman-forever-1995#sthash.MwEyOiVc.dpbs> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 47–49).
- [75] *Comic Influences on Batman Returns (1992)*. 2009. URL: <http://www.batman-online.com/features/2009/1/2/possible-influences-of-comics-on-tim-burtons-batman-returns#sthash.1uMw5Ku9.dpbs> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 39, 40, 42, 43).
- [76] *Comic Influences on Batman: The Movie (1966)*. 2012. URL: <http://www.batman-online.com/features/2012/10/10/comic-influences-on-batman-the-movie-1966> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 29).
- [77] *Comic Influences on The Dark Knight Rises (2012)*. 2012. URL: <http://www.batman-online.com/features/2012/7/29/comic-influences-on-the-dark-knight-rises#sthash.zJOY5nkb.dpbs> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 77).
- [78] *From Comics to Movies: Visual References in The Dark Knight Trilogy*. 2014. URL: <http://www.superherohype.com/features/334663-from-comics-to-movies-visual-references-in-the-dark-knight-trilogy> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 65).
- [79] *Gotham State of Mind: What Do Comics Tell Us About Cities?* 2014. URL: <http://www.theguardian.com/cities/2014/sep/09/gotham-new-york-what-do-comics-tell-us-about-cities> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 32).
- [80] *How Batman Really Began - Comic Canon vs. Nolan*. 2008. URL: <http://www.batman-online.com/forum/index.php?topic=509.0> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 60, 64, 65).

- [81] *How Did Clowns Become Creepy?* 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8ejdYVje3xAs> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 69).
- [65] *Image: Batman 1966.* 2015. URL: http://vignette2.wikia.nocookie.net/dc-comics-and-audrey-hepburn/images/2/21/Batman_1966_01.jpg/revision/latest?cb=20130618074927 (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 12).
- [66] *Image: Batman 1989.* 2015. URL: <http://assets.rollingstone.com/assets/images/list/f0aa9287bc22acbc01223452cbf8c62093a0b0c8.jpg> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 12).
- [67] *Image: Batman 1995.* 2015. URL: http://vignette1.wikia.nocookie.net/batman/images/0/05/Kilmer_posing.jpg/revision/latest?cb=20100914172747 (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 12).
- [68] *Image: Batman 1998.* 2015. URL: <http://images.amcnetworks.com/ifc.com/wp-content/uploads/2012/07/batman-and-robin.jpg> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 12).
- [69] *Image: Batman 2008.* 2015. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/18/Batman_from_Dark_Knight.jpg (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 12).
- [82] *Neal Adams talks Arrow and Batman Issue 244.* 2015. URL: <http://13thdimension.com/exclusive-neal-adams-talks-arrow-and-batman-244-connection> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 64).
- [83] *One Shot: Why Won't Batman Kill Joker?* 2015. URL: <https://youtu.be/F1GE3jWmK3Q> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 69).
- [84] *Rotten Tomatoes.* 2015. URL: <http://www.rottentomatoes.com/about/> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 79).
- [85] *The Dark Knight Comic Book Influences.* 2008. URL: <http://www.batman-online.com/forum/index.php?topic=281.0> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 73).
- [86] *The Dark Knight Returns - You Think You Know Comics?* 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Fq8c9WSk5KI> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 21).
- [87] *The Evolution of Batman's Gotham City.* 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HF-wVFTR0fg> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 32, 38).
- [88] *The Hero We Need: An In-Depth Analysis of Batman in Post-9/11 America.* 2012. URL: <http://reelchange.net/2012/07/06/the-hero-we-need-an-in-depth-analysis-of-batman-as-post-911-america/> (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 56).

- [89] *The Killing Joke and Year One: The Stories that Defined Christopher Nolan's Batman*. 2015. URL: <https://youtu.be/fyijA75tRHk> (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 18).
- [90] *The Psychology of Batman*. 2015. URL: <http://hubpages.com/literature/Psychology-and-Batman> (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 12).
- [92] *Wikipedia: Batman*. 2015. URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Batman> (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 12).
- [99] *Wikipedia: Batman (1966)*. 2015. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_\(1966_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_(1966_film)) (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 24).
- [100] *Wikipedia: Batman (1989)*. 2015. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_\(1989_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_(1989_film)) (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 31).
- [103] *Wikipedia: Batman and Robin (1998)*. 2015. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_(film)) (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 51).
- [97] *Wikipedia: Batman Begins (2005)*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Begins (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 22, 56).
- [102] *Wikipedia: Batman Forever (1995)*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Forever (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 45).
- [101] *Wikipedia: Batman Returns (1992)*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Returns (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 39).
- [96] *Wikipedia: Batman: The Dark Knight Returns*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_Returns (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 20).
- [95] *Wikipedia: Batman: The Killing Joke*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_The_Killing_Joke (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 18).
- [94] *Wikipedia: Batman: The Man Who Falls*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Man_Who_Falls (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 16).
- [93] *Wikipedia: Batman Year One*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Year_One (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 14).
- [104] *Wikipedia: Gotham*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 57).
- [91] *Wikipedia: Mythen des Alltags*. 2015. URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Mythen_des_Alltags (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 11).
- [105] *Wikipedia: The Dark Knight (2008)*. 2015. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_(film)) (besucht am 19.11.2015) (siehe S. 22, 66).

- [98] *Wikipedia: The Dark Knight Rises (2012)*. 2015. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_Rises (besucht am 19. 11. 2015) (siehe S. 22, 74).