universität wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

## „Der JOKER – personifiziertes Chaos und medienübergreifender Superschurke“

Die intermediale Figurenentwicklung des Comicschurken Joker vom gezeichneten zum bewegten Bild.


Verfasserin

Doris Rainalter


angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

| | |
|---|---|
| Studienkennzahl lt. Studienblatt: | A 317 |
| Studienrichtung lt. Studienblatt: | Theater,- Film- und Medienwissenschaft |
| Betreuer: | Doz. Dr. Clemens K. Stepina |

## Danksagung

Ich möchte mich bei meiner gesamten Familie, insbesondere aber bei meinen Eltern Ingrid und Guido Rainalter für die langjährige Unterstützung während meines Studiums bedanken. Ohne Eure Liebe, Geduld, Hilfe und die aufmunternden Worte, die mich in Zeiten der Unsicherheit wieder aufgebaut haben, wären viele Hürden ungemeistert geblieben.

Besonderer Dank gilt auch meinem Betreuer Dr. Clemens Stepina, der mich durch seine Vorschläge und Ideen bei der Themenausarbeitung von Anfang an unterstützt und mir die Zeit gegeben hat, die diese Arbeit bis zu ihrer Vollendung brauchte.

Einen Dank auch an einige besonders wichtige Freundinnen, die mir immer mit Rat und Tat zur Seite gestanden sind und mich aufgebaut haben, ging es mit der Arbeit auch noch so langsam voran:
Simone, Jenny, Karin, Claudia, Maria, Michi, Angelika, Monika, Kora, Melanie, Martina, Eva, Julia, Eveliene, Adrienn und Iris.
Ich danke euch.

# Inhaltsverzeichnis

**EINLEITUNG** ..... **1**

**I. *DIE FIGUR DES JOKERS*** ..... **5**

**1 DIE ENTSTEHUNG DES „CLOWN PRINCE OF CRIME“** ..... **5**
1.1 DIE SCHÖPFUNG UND DER ERSTE AUFTRITT 1940 ..... 5
1.2 DER AUTORENSTREIT: KANE UND FINGER GEGEN ROBINSON ..... 8
*1.2.1 Exkurs: Die Verfilmung „The Man Who Laughs“* ..... *12*
1.3 HISTORISCHE EINFLÜSSE ..... 16
*1.3.1 Der Harlekin als Spiegel der Gesellschaft* ..... *16*
*1.3.2 Der Clown – lachender Scherzbold und Angstgestalt* ..... *20*
1.4 DAS PERSONIFIZIERTE CHAOS GEGEN DEN DUNKLEN RITTER ..... 26
*1.4.1 Die Geburt von Batman* ..... *26*
*1.4.2 Gegensätze und Gemeinsamkeiten von Batman und dem Joker* ..... *29*
*1.4.3 Gut und Böse im Kontext der Archetypenlehre nach C. G. Jung* ..... *34*

**II. *INTERMEDIALITÄT UND NARRATIVITÄT IM COMIC & FILM*** ..... **41**

**2 DEFINITION DES BEGRIFFS „MEDIUM“** ..... **41**

**3 DER BEGRIFF „INTERMEDIALITÄT“ NACH IRINA O. RAJEWSKY** ..... **47**

**4 DIE KONSTRUKTION DER NARRATION** ..... **52**
4.1 DAS MEDIUM COMIC ..... 52
4.2 NARRATIVITÄT IM COMIC ..... 56
*4.2.1 Sequentielles Erzählen und Induktion* ..... *58*
*4.2.2 Der formale Aufbau einer Comic-Geschichte* ..... *62*
*4.2.3 Kontinuität im Comic* ..... *64*
*4.2.4 Der Cartoon* ..... *66*
4.3 NARRATIVE ERZÄHLSTRUKTUR IM FILM ..... 73
*4.3.1 Die Heldenreise von Christopher Vogler* ..... *74*

**III. *DER JOKER IN DEN MEDIEN*** ..... **76**

**5 DIE INTERMEDIALE ENTWICKLUNG IN COMIC, TV UND FILM** ..... **76**
5.1 DER JOKER IM BANN DES „COMICS CODE“: DIE 1950ER – 1960ER JAHRE ..... 76
5.2 BATMAN - DIE SERIE EROBERT DAS FERNSEHEN: 1966 - 1968 ..... 83
*5.2.1 Der Aufbau der Serie* ..... *84*
*5.2.2 Die Integration von Comic-Elementen in die Fernsehserie* ..... *85*
*5.2.3 Die Darstellung des Jokers im Fernsehen* ..... *87*
5.3 DAS DUNKLE ZEITALTER: 1973 – 1988 ..... 89
*5.3.1 Die Wiedergeburt eines Mörders: „The Jokers Five Way Revenge“ (1973)* ..... *92*
5.4 DIE DREI MEILENSTEINE DER BATMAN/JOKER-COMICGESCHICHTE ..... 98
*5.4.1 Begriffsdefinition: Graphic Novel* ..... *99*
*5.4.2 Frank Millers „The Dark Knight Returns“ (1986)* ..... *102*
*5.4.3 Alan Moores „The Killing Joke” (1988)* ..... *108*
*5.4.4 Tod durch Telefonwahl: “A Death in the Family” (1988)* ..... *117*

5.5 DER SPRUNG AUF DIE KINOLEINWAND: TIM BURTON'S „BATMAN" (1989) ..... 120
*5.5.1 Der Inhalt ..... 121*
*5.5.2 Jack Nicholson als Joker ..... 127*
*5.5.3 Besonderheiten der Verfilmung ..... 128*
5.6 DER JOKER IN CHRISTOPHER NOLANS „THE DARK KNIGHT"(2008) ..... 131
*5.6.1 Der Inhalt ..... 132*
*5.6.2 Heath Ledger als Joker ..... 134*
*5.6.3 Die Dialektik in "The Killing Joke" im Vergleich mit "The Dark Knight" ..... 136*
*5.6.4 Besonderheiten der Verfilmung ..... 138*

**6 CONCLUSIO ..... 140**
6.1 AUSBLICK ..... 142

**7 LITERATURVERZEICHNIS ..... 144**

**8 ABBILDUNGSVERZEICHNIS ..... 151**

**9 ANHANG ..... 155**
9.1 ABSTRACT DEUTSCH ..... 155
9.2 ABSTRACT ENGLISH ..... 156
9.3 CURRICULUM VITAE ..... 157

## Einleitung

„Beyond Good and Bad,
there is Evil.
Beyond Evil,
there is Insanity.
Beyond Insanity,
there is *THE JOKER*."[1]

Der Begriff „Joker" trägt viele Konnotationen: Man kennt den Joker als zusätzliche Spielvariante bei den Wettscheinspielen der Österreichischen Lotterien und er gilt als Äquivalent für jede Art von Blatt in unterschiedlichen Kartenspielen wie Rommé, Poker oder Canasta. Im englischen Sprachgebrauch steht der Begriff „Joker" für einen Spaßmacher. Die Verbindung zum englischen Wort „joke", also dem Scherz beziehungsweise Witz, lässt sich ebenso wenig leugnen wie der abgeleitete Ausdruck „Joculator", mit dem ein Gaukler oder Harlekin bezeichnet werden kann. Diesen findet man wiederum als Abbild auf der bereits zuvor erwähnten Joker-Karte. Auch im Fernsehen fand der Terminus, im Speziellen durch Quizsendungen, wie zum Beispiel der österreichischen „Millionenshow", eine weite Verbreitung, wo er als Telefon-, oder Publikumsjoker für eine zu wählende Hilfestellungen bei der Fragenbeantwortung des teilnehmenden Kandidaten steht.

Wendet man sich jedoch dem Bereich der Comic- oder Filmforschung zu und nennt den Namen „Joker", so steht dieses Wort nicht gleichbedeutend für ein Glücksspiel, eine Sache oder eine bestimmte berufliche Rolle, sondern für einen der bekanntesten und gefürchtetsten fiktiven Antagonisten aller Zeiten. Auf diesen bezieht sich auch das zu Beginn gewählte Zitat. Unverwechselbar geprägt durch sein clowneskes Aussehen, welches sich durch die weiße Haut, das grüne Haar und den immer lächelnden, roten Mund ausdrückt, sowie seine in den Farben Lila, Grün und manchmal auch Orange gehaltene Kleidung, hat sich die Figur des mordenden und gerissenen Jokers, Erzfeind des Comic-Helden „Batman"[2], zu einem der

[1] Programmheft zur Live-Action-Show „Batman Live"-World Arena Tour, Water Lane Productions Ltd in association with Warner Bros. Consumer Products and DC Entertainment. DC Comics 2011 und 2012. Keine Seitennummerierung. Aufgeführt in der Wiener Stadthalle vom 01.- 05.02.2012.

[2] „*Batman*" ist ein amerikanischer Comic-Held in einem Fledermaus-Kostüm, der von Bob Kane in Zusammenarbeit mit Autor Bill Finger, im Jahre 1939 für den amerikanischen Comicverlag *Detective Comics* geschaffen wurde und in seiner Stadt Gotham City für Recht und Ordnung sorgt.

interessantesten und berühmtesten Bösewichte der Comic- und Filmgeschichte entwickelt.
Das amerikanische Comic-Journal „Wizard Magazine“, welches in den Jahren 1991 bis 2011 monatlich herausgegeben wurde, wählte den Joker folglich im Juli 2006 auf Platz 1 der 100 besten Schurken aller Zeiten[3]. Das „American Film Institute“ reihte die Darstellung des Jokers durch den Schauspieler Jack Nicholson in Tim Burton's „Batman“-Verfilmung (1989) unter die Top 50 der besten Kinoschurken aller Zeiten[4], ebenso wie das Magazin „Empire“, welches den Comic-Charakter auf Platz 8 der 50 besten Comicbuch-Charaktere wählte.[5]

Diese Berühmtheit verdankt die Figur jedoch nicht nur kreativen Autoren, Comic-Zeichnern und treuen Fans, sondern auch der Tatsache, dass sie seit ihrer Erschaffung im Jahre 1940 bis heute einer ständigen Weiterentwicklung und zeitlichen Anpassung unterworfen war und neben dem Comic-Buch auch für diverse andere Medien, wie zum Beispiel das Fernsehen und das Kino, sowie Computer-, und Konsolenspiele, adaptiert wurde. Im Rahmen der vorliegenden Diplomarbeit soll nun zuallererst die Figur des Jokers in all ihren Facetten dargestellt, sowie zugleich ein Überblick über die Entstehung, mögliche historische Vorbilder und die mediale Entwicklungsgeschichte dieses faszinierenden, fiktiven Charakters gegeben werden.
Aufgrund der explosionsartigen und heutzutage beinahe undurchschaubaren Vervielfältigung der Figur für neue Comicreihen, Zeichentrickserien, Kinofilme, Computerspiele oder Live-Action Shows, kann die folgende Abhandlung dementsprechend jedoch nur einen Teilaspekt der Entwicklung genauer behandeln. Die Schwerpunkte liegen in dieser Untersuchung auf den drei Medien Comic, Fernsehen und Film.

Der Aufbau der Arbeit unterteilt sich in drei Abschnitte:
Das erste Teilstück widmet sich der Entstehung der Figur des Jokers und seinem ersten Auftritt im Jahr 1940 in einem Comic-Heft. Nach einer Einführung, die sich mit den genauen Entwicklungs- und Entstehungsprozessen der Figur durch die Comic-Künstler Bob Kane, Bill Finger und Jerry Robinson beschäftigt, wird gleicherweise

[3] Top 100 Villains of all time, http://villains.wikia.com/wiki/Wizard_Magazine_List Zugriff: 29.09.2012
[4] Vgl.: 100 Heroes and Villains, http://www.afi.com/100years/handv.aspx Zugriff: 29.09.2012
[5] 50 Greatest Comic Characters, http://www.empireonline.com/50greatestcomiccharacters/default.asp?c=8 Zugriff: 29.09.2012

auch auf die historischen Spaßmacher Harlekin, Hofnarr und Clown eingegangen, die dem Joker nicht nur in einigen spezifischen charakterlichen und gesellschaftlichen Eigenschaften als Vorbild dienten. Eine Gegenüberstellung der beiden Comic-Figuren und Erzrivalen Batman und Joker, in Anlehnung an die Archetypen-Charakterisierungen „Heros“ und „Trickster“ nach Carl Gustav Jung, sowie die Darlegung ihrer Gemeinsamkeiten und Unterschiede beschließt den ersten Teil. Durch diese Ausführungen soll ein besseres Verständnis für die besondere Symbiose gegeben sein, die zwischen den beiden Comic-Charakteren im Sinne des ewigen Kampfes Gut gegen Böse besteht und im Verlauf der Arbeit noch öfter thematisiert werden wird.

Der zweite Abschnitt dieser Arbeit befasst sich genauer mit den theoretischen Forschungsbereichen „Intermedialität“ und „Narrativität“ in Verbindung mit den beiden Medien „Comic“ und „Film“. Es soll geklärt werden, in welcher Form sich Intermedialität in den beiden zuvor genannten Medien ausdrückt und inwieweit es zwischen ihnen, in Zusammenhang mit der Konstruktion und dem Aufbau einer Narration, Gemeinsamkeiten gibt, aufgrund derer eine Kombination, eine intermediale Wechselbeziehung, sowie die Etablierung einer bestimmten Figur in beiden Medien möglich ist.

In Teil drei, der Analyse, werden die ersten beiden Abschnitte miteinander kombiniert. Den Schwerpunkt der Untersuchung bildet hierbei zusammengefasst die intermediale Entwicklung und Anpassung der Joker-Figur im Verlauf des Übergangs vom Medium Comic bis zum Medium Film, also vom gezeichneten zum bewegten Bild. Es soll im Folgenden die Frage beantwortet werden, inwieweit sich dieser Comic-Charakter durch die mediale Transformation vom Medium Comic ab 1940, über die „Batman“-Fernsehserie der 1960er Jahre, bis hin zur derzeit aktuellsten Verfilmung des Jahres 2008, weiterentwickelt und verändert hat und welche Umstände dafür verantwortlich sind, dass diese Figur über Jahrzehnte hinweg für eine wiederkehrende Neuinterpretation in unterschiedlichen Medien prädestiniert ist. Eingeschlossen sind in diesem Kontext natürlich auch zeitliche und gesellschaftliche Einflüsse, die die Darstellung des Jokers primär in den Erzählungen im Medium Comic, aber auch im Fernsehen und in den beiden „Batman“- Verfilmungen aus den

Jahren 1989[6] und 2008[7] geprägt haben, da die Figur des Jokers besonders große Veränderungen und Anpassungen auf der erzählerischen Ebene und in der Figurencharakterisierung in Verbindung mit äußeren Einflüssen erfahren hat.

Hinzufügen möchte ich, dass es bei der Auswahl der zu verwendenden Literatur einige Schwierigkeiten angesichts des 73-jährigen Bestehens dieses Bösewichtes gab und der Tatsache, dass frühe Comicausgaben mit der Figur des Jokers inzwischen Sammlerwert haben und nicht mehr zu erwerben sind. Daher wird im Verlauf dieser Arbeit hauptsächlich mit einigen ausgewählten und im Handel durch Neuauflage wieder erhältlichen wichtigen Comic-Ausgaben gearbeitet.
Ein ähnliches Problem stellte auch die Sichtung einiger Folgen der amerikanischen Batman-Fernsehserie aus den 1960er Jahren dar, da diese infolge eines Rechtsstreits nie auf Video oder DVD erschienen sind. Nach längerer Recherche war es jedoch möglich, eine kleine Auswahl an Episoden der Fernsehserie im Archiv des ORF zu sichten und für meine Analyse zu verwenden.

[6] *Batman*. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Sam Hamm und Warren Skaaren. USA: Warner Bros. Pictures, 1989. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2009. 121‘.

[7] *The Dark Knight*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Jonathan und Christopher Nolan. USA: Warner Bros. Pictures, 2008. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2008. 146‘.

# *I. Die Figur des Jokers*

## 1 Die Entstehung des „Clown Prince of Crime“

### *1.1 Die Schöpfung und der erste Auftritt 1940*

„It seems I’ve at last met a foe that can give me a good fight.“[8]

Die Erschaffung eines beeindruckenden Bösewichtes für einen Comic, einen Film oder in der Literatur, bedarf einer gewissen Raffinesse. Die Schwierigkeit bei der Etablierung einer neuen Figur besteht darin, einen bedeutenden und positiven ersten Eindruck beim Publikum zu hinterlassen. Oft genügt nur ein kurzer Augenblick, welcher über Sieg oder Niederlage in der Gunst der Leser[9] und Zuseher entscheidet.

Bei der Figur des Jokers hatten die zuständigen kreativen Köpfe Bob Kane, Bill Finger und Jerry Robinson im Jahre 1940 beim amerikanischen Comic-Verlag *Detective Comics* alles richtig gemacht. Nach dem Debüt von *The Batman* im Mai 1939, dem neuen Charakter im Comic-Universum von *Detective Comics*, dauerte es nur knapp ein Jahr, bis *The Batman* eine eigene, monatlich erscheinende Comic-Reihe bekam. Die Figur des Titelhelden war DC’s[10] Fortsetzung des neu aufgekommenen Superheldenhypes, der durch den Charakter von *Superman* in den *Action Comics* im Jahre 1938 ausgelöst worden war.[11]

Aufgrund des Zeitdruckes und durch die nunmehrige Verpflichtung, jeden Monat eine neue Batman-Ausgabe zu veröffentlichen, musste in kürzester Zeit eine große Anzahl an neuen Gegnern für den Titelhelden erfunden werden. „The superhero genre had just started with Superman. So that was a big chore overnight for Bill to turn out that many new stories.“[12]

---

[8] Zitat von Batman aus *Batman #1 (1940)* In: Bridwell, E. Nelson (Hg.): Batman with Robin the Boy Wonder. From the 30s to the 70s. New York [u.a.]: Spring Books, 1971. S. 35.

[9] Aus Gründen der Einfachheit wird in dieser Arbeit das generische Maskulin verwendet, dabei beziehe ich mich aber ausdrücklich auf beide Geschlechter.

[10] In der folgenden Arbeit wird die Abkürzung „DC“ für den Comicbuchverlag *Detective Comics* verwendet. Diese Abkürzung entspricht ebenfalls der heutigen Bezeichnung des Verlages.

[11] Vgl.: Reinhart, Mark S.: The Batman Filmography. Live-Action Features, 1943 – 1997. Jefferson, North Carolina [u.a.]: McFarland, 2005. S. 5.

[12] „Meet the Joker’s Maker, Jerry Robinson“: http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/07/21/interview-meet-the-jokers-maker-jerry-robinson/, Zugriff: 24.8.2012.

Bob Kane, der Schöpfer von Batman, hatte erst kurz nach der Erfindung dieser neuen Figur den jungen Journalismusstudenten Jerry Robinson in sein Team aufgenommen. Diesem Team gehörte auch Bill Finger an, der als Autor im Verlauf der folgenden Jahre für eine Vielzahl bekannter Geschichten und Charaktere im Batman-Universum verantwortlich war. Zusammen mussten sie sich nun der Aufgabe stellen, für die erste Ausgabe der neuen Batman-Reihe interessante Gegner und Bösewichte zu erschaffen, um die Neugierde der Fans zu wecken und zu erhalten.

Bei der Veröffentlichung des ersten Comicbandes *Batman#1*[13] im Frühjahr 1940 stachen besonders zwei Geschichten hervor: Die erste Geschichte mit dem einfachen Titel „The Joker" diente der Einführung eines zuvor noch unbekannten neuen Antagonisten, beziehungsweise Gegenspielers des Helden Batman. Gekleidet in einen lilafarbenen Anzug, mit weißem Gesicht, roten Lippen, grünen Haaren und einem grotesk-verzerrtem Dauerlächeln um den Mund, ähnelte der neue Kriminelle dem Abbild einer Hofnarrenfigur, welches als Aufdruck bei verschiedensten Kartenspielen die Karte des „Jokers" ziert. Dass er sich ebenfalls „der Joker" nannte, erfuhr man bereits auf Seite 1 des Comics:

> „Once again a master criminal stalks the city streets – a criminal weaving a web of death about him – leaving stricken victims behind wearing a ghastly clowns grin – the sign of death from the *JOKER*!"[14]

Gleich zu Beginn der Handlung auf den Seiten 2 und 3 des Comics, wird der Joker zum Dieb und Mörder. Über das Radio zuvor angekündigt, tötet er ohne anwesend zu sein den scheinbar gut von Polizisten bewachten Millionär Henry Claridge. Henry Claridge bricht hierbei um genau Mitternacht und scheinbar ohne fremde Einwirkung mit einem Lächeln im Gesicht tot zusammen.

Erst kurze Zeit später folgt der erste wirkliche Auftritt des Jokers in seinem Versteck, in dem er dem Leser enthüllt, wie er Henry Claridge töten konnte, ohne selbst anwesend zu sein: Durch eine bereits vierundzwanzig Stunden zuvor verabreichte Injektion des selbst entwickelten „Joker-Giftes", welches erst exakt vierundzwanzig Stunden später tödlich wirkt und die Gesichtsmuskeln des Toten zu einem Lächeln formt. Diese Erklärung stellt die erste Verwendung des „Joker-Giftes" in der Batman-

[13] *Batman #1* (1940) teilweise abgedruckt in: Bridwell (1971).
[14] Ebenda, S. 28.

Geschichte dar, welches im Verlauf der Jahrzehnte zu einer der Hauptwaffen des Jokers werden sollte.

Durch die Einzigartigkeit der Todesumstände werden Batman und sein Verbündeter Robin auf den Joker aufmerksam. Es folgen drei weitere Morde, ein Diebstahl und die Entführung von Robin, bei denen der Joker durch einen Hang zur Verkleidung[15], sowie durch seine Kaltblütigkeit beim Morden und seine Intelligenz hervorsticht, aufgrund derer er Batman und Robin mehrmals entkommen kann und sogar aus einem Zweikampf mit Batman siegreich hervorgeht.[16]
Letztendlich wird er am Schluss doch noch von Batman und Robin gestellt und ins Gefängnis gebracht, in dem seine letzten Worte jedoch auf ein Wiedersehen hoffen lassen: „They can't keep me here! I know of a way out – the *JOKER* will yet have the *last laugh*!"[17] Die Figur des Jokers war geboren und er sollte gleich in der darauffolgenden Geschichte nochmals in Erscheinung treten dürfen. Dies galt jedoch als ungewöhnlich für Comic-Bösewichte, da für die einzelnen Gegner jeweils nur ein Auftritt geplant war, in dem sie Batman das Leben schwer machen durften. „DC knew they had a winner on their hands, and they weren't about to wait until reader letters rolled in to validate their hunch."[18]

Die zweite Geschichte trägt den Titel „The Joker Returns" und wurde wie bereits erwähnt, ebenfalls in *Batman #*1 abgedruckt. Die Handlung spielt zwei Tage nach dem Ende der ersten Geschichte. Dem Joker gelingt, wie am Schluss der vorherigen Erzählung von ihm angekündigt, die Flucht aus dem Gefängnis und es beginnt abermals eine Serie von Raubzügen und Morden, in denen er mit immer raffinierteren Methoden seine Opfer zur Strecke bringt. Als Beispiel wäre hier ein Polizist zu nennen, der durch eine vergiftete Pfeilspitze, versteckt in einem Telefonhörer, stirbt.[19] Das Interessanteste an diesem Comic stellt jedoch der Schluss dar, da der Joker eigentlich nach diesem zweiten Auftritt sterben sollte. Nur dem Eingreifen von Herausgeber Whitney Ellsworth[20] ist es zu verdanken, dass der Joker

[15]Vgl.: *Batman #1* (1940) In: Bridwell (1971), S. 31 und S. 35.
[16]Ebenda. S. 34.
[17]Ebenda. S. 40.
[18]Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 21.
[19]Vgl.: Ebenda. S. 21.
[20]Vgl.: Reinhart (2005), S. 10.

die schwere Stichwunde, erlitten durch sein eigenes Messer im Zweikampf mit Batman, überraschenderweise doch überleben durfte.[21]

> „[...] editor Whitney Ellsworth [...] recognized the Joker's superstar potential and rescued him from the meat wagon in the issue's final panel. As a startled medic put it 'I just examined this man – he isn't dead! He's still alive, *and he's going to live!*' "[22]

Der Joker entging auf diese Weise seinem frühzeitigen Ende und tauchte aufgrund seiner rasch einsetzenden Beliebtheit gleich in neun der ersten zwölf Batman-Ausgaben als Bösewicht auf.[23]

### *1.2 Der Autorenstreit: Kane und Finger gegen Robinson*

Hinsichtlich des großen Erfolges dieser neuen Figur, wurde kurze Zeit später die Frage laut, wer genau nun der Schöpfer dieses Charakters gewesen sei, da sich sowohl Bob Kane in Zusammenarbeit mit Bill Finger, als auch Jerry Robinson als alleinige Schöpfer der Idee sahen. Über die genauen Umstände der Entwicklung der Figur herrscht bis heute Uneinigkeit. Von den treuen Fans und Lesern der Comicreihe angefangen, bis hin zu den drei Künstlern Kane, Finger und Robinson, die bis ans Ende ihres Lebens[24] über diesen Sachverhalt miteinander stritten.

Zwei Versionen wie die Figur erschaffen wurde, sind heute durch Interviews mit den Autoren Kane und Finger, sowie durch Gespräche mit Jerry Robinson, bekannt. Ihr Wahrheitsgehalt liegt jedoch im Auge des Betrachters, da Robinson aufgrund der frühen Tode von Bill Finger und Bob Kane keinen Widerspruch mehr für seine, in Interviews oftmals erzählte Version, fürchten musste.

**Version 1:**

Jerry Robinson, der eigentlich den Beruf eines Autors angestrebt hatte und sich mit dem Zeichnen von Comics etwas Geld neben dem College-Studium dazu verdiente, war erst 17 Jahre alt, als er von Bob Kane als Assistent engagiert wurde. Für die Figur des Batman wollte er einen so großartigen Gegenspieler kreieren, wie er es bereits im Verlauf seines Studiums der Literaturwissenschaften an Beispielen wie David gegen Goliath oder Sherlock Holmes gegen Dr. Moriarty beobachtet hatte:

---

[21] Eine Kopie der letzten zwei Comicseiten dieser Geschichte findet sich bei Wallace (2011), S. 22f.
[22] Ebenda. S. 24.
[23] Vgl.: Ebenda. S. 21.
[24] Bob Kane starb am 3. November 1998, Bill Finger bereits am 18. Jänner 1974 und Jerry Robinson verstarb als Letzter am 7. Dezember 2011.

> „The first thought that I had was to create a villain that was – we didn't use the word *supervillain* at that time – a larger-than-life villain, one that would be worthy of Batman. [...] I knew that all great heroes had some (antagonist) that really tested the hero, everybody from David to Goliath, Bible heroes, to contemporary literature and classics, Sherlock Holmes and Moriarty. [...] So that's what I set out to do: someone who would test Batman and almost be more interesting."[25]

Robinson's Ziel war ein Antagonist, der aufgrund seines Aussehens, seines Charakters und seiner Einzigartigkeit, für lange Zeit in den Gedächtnissen der Comicleser verankert bleiben sollte. Als begeisterter Kartenspieler kombinierte er das Abbild einer „Joker-Karte" mit dem Motiv des Hofnarren, beziehungsweise Harlekins darauf, mit der Vorstellung eines Bösewichtes, der sich durch ungewöhnliche und widersprüchliche Charaktermerkmale auszeichnet.

In Kombination mit der Spielkarte hatte er sogar schon einen Namen und ein Wiedererkennungsmerkmal für seine Idee, da der Aspekt des Humors bei einem Antagonisten sehr außergewöhnlich ist und sich in seine Idee gut einfügen ließ.[26] „All the essential elements were there. He was a diabolically sinister villain and yet had a clownish aspect. I found the idea of a sinister clown utterly fascinating."[27]
Noch am selben Abend zeichnete Jerry Robinson seinen ersten Entwurf der „Joker-Karte" (Abb.1.[28]), welche der Figur des Jokers folglich als Erkennungsmerkmal dienen sollte:

**Abbildung 1: Original Joker- Karte**

[25] „Meet the Joker's Maker, Jerry Robinson", http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/07/21/interview-meet-the-jokers-maker-jerry-robinson/, Zugriff: 24.8.2012.
[26] Vgl.: Ebenda.
[27] „Profile on Jerry Robinson – Creator of the Joker", http://cacb.wordpress.com/2009/02/08/profile-on-jerry-robinson-creator-of-the-joker/ Zugriff: 25.8.2012.
[28] Wallace (2011), S. 21.

Robinson konnte am folgenden Tag, mit Hilfe seiner ersten Entwürfe, auch Bob Kane von der Idee überzeugen. Kane begann daraufhin eine Zeichnung der gesamten Figur zu erstellen, jedoch war Autor Bill Finger als Dritter im Bunde mit dem Ergebnis noch nicht zufrieden. Die Idee begeisterte ihn genauso, trotzdem entsprach die Figur noch nicht ganz seinen Vorstellungen.[29] Die Skizzen von Robinson und Kane erinnerten Bill Finger, einen Liebhaber des expressionistischen, deutschen Films, indessen an Conrad Veidt, einen deutschen Schauspieler, der im Jahre 1928 die Hauptrolle des Gwynplaine in der Verfilmung „The Man Who Laughs“[30] nach dem Roman von Victor Hugo, gespielt hatte.[31]
Finger konnte in kurzer Zeit eine Fotografie von Conrad Veidt in der Rolle des Gwynplaine für Kane und Robinson besorgen, welche sich durch eine erstaunliche Ähnlichkeit mit der allgemeinen Idee für den Joker auszeichnete.

Nach der Aussage und Version der Entstehungsgeschichte von Jerry Robinson also, wurden der erste Ansatz und die Originalidee von ihm in Kombination mit der gezeichneten „Joker“-Karte geliefert. Erst durch diesen Input wurde Bill Finger auf die Ähnlichkeit mit Conrad Veidt aufmerksam, auf dessen Aussehen sich letztendlich das Erscheinungsbild des Jokers in den ersten Ausgaben der Comic-Reihe zurückführen lässt.
Die Ähnlichkeit des Jokers mit dem geschminkten Conrad Veidt ist indessen kaum anfechtbar, wie dieser Vergleich (Abb. 2.[32]) bestätigt:

**Abbildung 2: Conrad Veidt und der Joker**

[29] Vgl.: „Profile on Jerry Robinson – Creator of the Joker“, http://cacb.wordpress.com/2009/02/08/profile-on-jerry-robinson-creator-of-the-joker/ Zugriff: 15.1.2013.
[30] *The Man Who Laughs*. Regie: Paul Leni. Drehbuch: J. Grubb Alexander (Adaption). USA: Universal Pictures, 1928.
[31] Ein genauer Exkurs zur Verfilmung und den Verbindungen zum Joker findet sich im nachfolgenden Kapitelunterpunkt 1.2.1..
[32] Conrad Veidt und der Joker. http://comics-x-aminer.com/wp-content/uploads/2012/01/joker_veidt.jpg Zugriff: 25.8.2012.

„The makeup used by Veidt was perfect, and this inspired the Joker's grinning countenance."[33] Bill Finger nutzte diese Figurenvorlage als inhaltliche Grundlage für den ersten Comic, beziehungsweise den ersten Auftritt des Jokers.[34]

**Version 2:**

Die Gegendarstellung dieser Entstehungsgeschichte liefert Batman-Erfinder Bob Kane, der sich ebenfalls als Schöpfer dieser Figur sieht. Seiner Ansicht nach kamen die Idee und der erste Entwurf des Jokers von ihm alleine. Unterstützung bekam er, nach Erläuterung seiner Idee mittels Telefonanruf, nur von Autor Bill Finger durch dessen Vergleich mit Conrad Veidt, sowie bei den Geschichten und der Verschriftlichung des Charakters. Die Figur sollte einem Clown ähneln, jedoch ein Killer sein. Finger gefiel diese Idee, allerdings war ihm der erste Entwurf dieses Bösewichtes, den er von Bob Kane zu sehen bekam, zu clownhaft.[35] Mit Hilfe seines Vorschlages, der Joker könnte Conrad Veidt in „The Man Who Laughs" ähneln, vervollständigt sich auch in dieser Version das Bild, das wir heute vom Joker kennen.
Auf die Aussage von Jerry Robinson, er hätte die erste Idee für den Joker durch seine „Joker-Spielkarte" gehabt, antwortet Bob Kane 1994 in einem Telefon-Interview für „Entertainment Weekly" mit der Äußerung:

> „Bill Finger and I created the Joker. Bill was the writer. Jerry Robinson came to me with a playing card of the Joker. That's the way I sum it up. [...] Bill Finger had a book with a photograph of Conrad Veidt and showed it to me and said, 'Here's the Joker.' Jerry Robinson had absolutely nothing to do with it. But he'll always say he created it till he dies. He brought in a playing card, which we used for a couple of issues for him (the Joker) to use as his playing card."[36]

Da in diesem Fall Aussage gegen Aussage steht und keiner der drei Männer mehr am Leben ist, bleibt die Frage nach der wirklichen Entstehungsgeschichte des Jokers bis zum heutigen Tage ungeklärt.
Anzumerken ist hierbei, dass der Joker im Jahre 1940 wie aus dem Nichts im Comic-Universum erschienen ist und seine persönliche fiktive Entstehungsgeschichte sowohl im Comic als auch in den anderen, später folgenden Medienadaptionen genauso wenig geklärt ist, wie die Frage nach dem wahren Erfinder des Jokers.[37]

---

[33] Bridwell (1971), S. 13.
[34] Vgl.: Interview with Jerry Robinson. http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/08/05/interview-the-jokers-maker-tackles-the-man-who-laughs/ Zugriff: 25.8.2012.
[35] Vgl.: Bridwell (1971), S. 13.
[36] Bob Kane Interview, http://franklovece.com/webexklusives.html Zugriff: 25.8.2012.
[37] Eine ausführlichere Bearbeitung der fehlenden Joker Origin-Story findet sich in Kapitelpunkt 5.4.3.

### 1.2.1 Exkurs: Die Verfilmung „The Man Who Laughs“[38]

Wie bereits im vorangegangenen Kapitel 1.2. erläutert, stimmen die zwei vorgestellten Versionen des Autorenstreits von Kane, Finger und Robinson darin überein, dass in beiden Ausführungen das Aussehen von Conrad Veidt in Viktor Hugo's Romanverfilmung „The Man Who Laughs“, dem ersten optischen Entwurf des Jokers als Vorlage diente.[39] Neben der verblüffenden Ähnlichkeit, die im Film zwischen Conrad Veidt als Gwynplaine und dem Aussehen des Jokers in den ersten Comic-Ausgaben auszumachen ist, lassen sich noch weitere interessante Gemeinsamkeiten im Zusammenhang mit diesen zwei fiktiven Figuren erkennen, denen sich der folgende Exkurs widmet.

**Der Inhalt:**

Die Handlung des Stummfilms spielt in England, im 17. Jahrhundert. Gwynplaine, dessen Vater durch eine Intrige von König James II. und dessen Hofnarren Barkilphedro ums Leben gekommen ist, wird als Kind von einer Gruppe Comprachicos[40] verschleppt. In der Romanvorlage von Victor Hugo werden diese Kinderhändler wie folgt beschrieben:

> „Die Comprachicos trieben Kinderhandel. Sie kauften und verkauften sie. Sie stahlen sie keineswegs. Der Kinderraub ist wieder ein anderer Erwerbszweig. Und was machten sie aus diesen Kindern? Scheusale. Wozu Scheusale? Zum Scherz. Das Volk hat ein Bedürfnis zu lachen, die Könige ebenfalls. An der Straßenecke braucht man einen Possenreißer, am Hof einen Narren.“[41]

Durch den Comprachico Chirurgen Dr. Hardquanonne wird Gwynplaines Mund als Kind soweit entstellt, dass es den Anschein erweckt, er würde ständig lachen:

> „Durch sein Lachen brachte Gwynplaine zum Lachen. Und dennoch lachte er nicht. Sein Gesicht lachte, sein Geist nicht. Seine unerhörte Miene, die der Zufall oder eine auf seltsame Art spezialisierte Geschicklichkeit ihm geformt, lachte ganz von allein. […] Dieses Lachen, das ohne sein Zutun auf der Stirn, auf den Wangen, den Brauen und um seinen Mund spielte, konnte er nicht vertreiben. Man hatte es ihm auf immer ins Gesicht gezeichnet. Es war ein

---

[38] *The Man Who Laughs*. Regie: Paul Leni. Drehbuch: J. Grubb Alexander (Adaption). USA: Universal Pictures, 1928.

[39] Der Titel “The Man Who Laughs“ wurde 2009 auch für einen Batman-Comic von Ed Brubaker verwendet. Der Comic schildert eine neu-interpretierte Version des ersten Zusammentreffens von Batman und dem Joker. Vgl.: Brubaker, Ed [u.a.]: Batman. The Man Who Laughs. New York: DC Comics, 2008.

[40] Comprachicos sind Zigeuner, die mit gestohlenen oder gekauften Kindern handeln und sie durch chirurgische Eingriffe soweit entstellen, dass sie auf Jahrmärkten oder im Besitz von Schaustellern als Monstrosität ihren Besitzern Geld einbringen.

[41] Hugo, Victor: Der lachende Mann. Historischer Roman. Aus dem Französischen von Carl Johann Perl. Bergisch-Gladbach: Bastei Lübbe, 1999. S. 42f.

> automatisches Lachen, das um so unwiderstehlicher, weil es versteinert war."[42]

Als er fliehen kann, findet er bei Ursus dem Philosophen Unterschlupf. Ursus zieht von Ort zu Ort und wittert durch Gwynplaine das große Geld. Trotzdem findet Gwynplaine bei ihm eine Art Zuhause und verliebt sich im Erwachsenenalter in den zweiten Zögling von Ursus, die blinde Dea. Gwynplaine ist mittlerweile im ganzen Land als „The Laughing Man" bekannt und gilt auf Jahrmärkten als größte Attraktion:

> „Ursus y Philosopher presents THE LAUGHING MAN. Don't fail to see GWYNPLAINE who was desserted at y age of ten on y night of y 29th of January 1690 by y Villainous Comprachicos on y coast of Cornwall. This little boy has grown up and is now known as THE LAUGHING MAN."[43]

Charakterlich ist Gwynplaine ein ruhiger, liebenswerter Mann, der sich nichts anderes wünscht, als Dea zu heiraten. Dea, die aufgrund ihrer Blindheit nicht erkennt, wie sehr er unter seinem entstellten Aussehen und dem Gelächter der Gaffer leidet, bekommt von seiner Zerrissenheit und seiner Verlustangst nichts mit. Mehrmals fragt er sie, ob sie ihn wirklich heiraten würde, obwohl sie nichts von seinem äußeren Erscheinungsbild ahnt. Bejaht Dea seine Frage, bricht dieser trotz der positiven Antwort zusammen, da er das Gelächter der Masse nicht verdrängen kann: „Hear how they laugh at me – nothing but a clown!"[44] Im Verlauf der weiteren Geschichte durchlebt Gwynplaine noch einige schwere Erlebnisse, er trennt sich von Dea, wird verraten und schlecht behandelt und zum Schluss sogar ins Gefängnis gebracht und für tot gehalten. Als am Ende jedoch herauskommt, dass er der geraubte Sohn des zu Beginn ermordeten Lord Clancharlie und somit rechtmäßiger Erbe seiner Güter ist, wendet sich seine Geschichte doch noch zum Guten und er wird mit Dea wiedervereint.

**<u>Gemeinsamkeiten und Unterschiede zur Figur des Jokers:</u>**

Hat Gwynplaine aufgrund seines gutmütigen Wesens und seiner Verletzlichkeit bis auf das äußere Erscheinungsbild vorrangig keine charakterliche Ähnlichkeit mit der Figur des Jokers, so ist doch besonders eine Szene[45] des Filmes sehr aussagekräftig

---

[42] Ebenda. S. 347.

[43] Eingeblendete Schrifttafel: *The Man Who Laughs*. Regie: Paul Leni. Drehbuch: J. Grubb Alexander (Adaption). USA: Universal Pictures, 1928. Fassung: DVD-Kopie einer TV-Aufnahme. 110'. Timecode: 0:17:54

[44] Ebenda. Timecode: 0:24:26

[45] Ebenda. Timecode: 0:51:50 – 0:52:51

und berührend, die das Schicksal beider Charaktere, so unterschiedlich sie auch sein mögen, treffend zusammenfasst und beschreibt:

Gwynplaine wartet in der betreffenden Szene seitlich an der Bühne auf das Ende der Vorstellung der bunten Künstlertruppe, die mit ihm, Dea und Ursus mitreist. Nach dem letzten Auftritt gesellt sich einer der Künstler, ein junger Mann der als Clown geschminkt ist, zu ihm und beginnt sich seine Schminke und sein Clowns Make-Up mit einem Tuch aus dem Gesicht zu entfernen. Gwynplaine beobachtet dabei jede Handbewegung des Mannes. Sein Blick wird umso sehnsüchtiger, als der Mann gerade dabei ist, sich seinen aufgemalten Clownsmund abzuschminken und die normale, unentstellte Mundpartie zum Vorschein kommt. Als der Mann Gwynplaines Blick bemerkt, kommentiert er die Situation mit folgenden Worten: „What a lucky clown you are – you don't have to rub off your laugh!"[46] Nachdem sich der Künstler bei ihm verabschiedet hat, bleibt ein traurig blickender Gwynplaine zurück und berührt vorsichtig seinen entstellten Mund. Immer noch gezwungenermaßen lächelnd, schließt er langsam seine Augen und muss sein Schicksal akzeptieren.

Die Unendlichkeit des dauerlächelnden Zustandes in den Gesichtern des Jokers und bei Gwynplaine spiegelt ihre größte Gemeinsamkeit. Ist es beim Joker eine Widrigkeit, dass ein Bösewicht und Mörder scheinbar immer grinsend seinen kriminellen Machenschaften nachgeht und jede Tat mit einem wirren Lachen ausgeführt wird, so ist es bei Gwynplaine ebenfalls ein Lachen gegen die Natur, da er seinen Zustand und sein Aussehen keinem natürlichen Ursprung zu verdanken hat. Auch bei ihm ist das in seinen Gesichtszügen verewigte Lachen ein unnatürlicher Ausdruck, der polarisiert.

Die Farbe ihrer Haare bildet eine weitere Gemeinsamkeit: In der Verfilmung von 1928 ist die Haarfarbe von Conrad Veidt aufgrund der Tatsache, dass es ein Schwarz-Weiß-Film ist, nicht zu erkennen. Im Roman wird Gwynplaine von Victor Hugo jedoch mit gelben Haaren beschrieben:

> „Seine Haare hatte man ein für allemal mit einem Ockergelb gefärbt, mit einem Geheimmittel, das man in unseren Tagen wiederentdeckt hat. [...] was einstmals häßlich machte, dient jetzt zur Verschönerung. Gwynplaine hatte also gelbe Haare."[47]

[46] Ebenda. Timecode: 0:52:08
[47] Hugo (1999), S. 350f.

Der Joker besticht im Gegensatz zu Gwynplaine wiederum durch seine grüne Haarfarbe. Eine Übereinstimmung liegt insofern vor, da die Farben Grün und Gelb im Mittelalter beide keinen guten Ruf genossen und besonders in der Kleidung des Narren für Wahnsinn und Schande standen:

> „Es [das Narrengewand] war üblicherweise in Gelb oder Grün gehalten, den Farben des Wahnsinns. Vor allem die gelbe Farbe hatte im Mittelalter einen schlechten Ruf, der sich zum größten Teil aus den unheilvollen Wirkungen erklären läßt, die dem Safran zugeschrieben wurden. Diese Pflanze soll eine ätherische Substanz enthalten, von der man meinte, daß sie auf das Nervensystem einwirke und Gelächter, ja sogar regelrechte Anfälle von Wahnsinn hervorrufe."[48]

Aufgrund ihres Aussehens und ihrer Haarfarbe alleine, erfahren Gwynplaine und der Joker bereits einen Ausschluss aus der Gesellschaft. Auch wird beiden Charakteren, in der Erzählung und der Verfilmung bei Gwynplaine, wie beim Joker durch sein Aussehen und seine unterschiedlichen Spitznamen, eine Verbindung zu den Spaßmacherfiguren Hofnarr und Clown zugeschrieben. Gwynplaine sieht sich selbst als Clown, sein entstelltes Gesicht wiederum hat er dem Comprachico Chirurgen zu verdanken. Er wurde durch sein grotesk anmutendes Äußeres zu einer Narrenfigur gemacht, die das breite Bedürfnis des Volkes und des Königs nach einem Scheusal über das gelacht werden kann, befriedigen soll. Die genaue Verbindung des Jokers zur Figur des Harlekin, beziehungsweise Hofnarren, und zur Figur des Clowns, wird im folgenden Kapitel 1.3. detailliert erläutert.

Die Widrigkeit und Endgültigkeit ihrer entstellten, auf ewig lachenden Mundpartie, polarisiert sowohl in der Verfilmung, als auch im Comic. Bei beiden Figuren wird die normalerweise als positiv angesehene Verbindung mit einem Lachen, nämlich zu Freude, Humor, und Freundlichkeit, ins Gegenteil umgewandelt. Gwynplaine lächelt nur mit dem Gesicht, jedoch nicht mit seiner Seele. Regt sein Aussehen das Volk auch zum Lachen an, so bleibt bei ihm immer ein negatives Gefühl zurück, da dem Zuseher oder Leser ein scheinbar positiver Zustand präsentiert wird, die Situation in Wahrheit für den Charakter jedoch nur Schmerz, Traurigkeit und Hilflosigkeit bedeutet. Bei der Figur des Jokers ergibt sich durch seine grausamen Taten, die er mit seinem verewigten Lachen im Gesicht ausführt, ein noch größeres Gefühl der Furcht und des Unverständnisses, da sein Gesichtsausdruck im Widerspruch mit seiner wahren Gesinnung steht und alleine dadurch Angst und Schrecken bewirken kann.

---

[48] Borne, Roswitha von dem: Der Clown. Geschichte einer Gestalt. Stuttgart: Urachaus, 1993. S. 53f.

## *1.3 Historische Einflüsse*

### 1.3.1 Der Harlekin als Spiegel der Gesellschaft

Dem Joker sind im Verlauf seiner nunmehr fast 73-jährigen Verbrecherlaufbahn unterschiedliche Beinamen gegeben worden. Die zwei bekanntesten sind „Clown Prince of Crime", sowie die Bezeichnung „Harlequin of Hate"[49]. Wie durch die beiden Namen ersichtlich, wird der Joker nicht nur durch sein clowneskes Äußeres namentlich charakterisiert, sondern kann durch seine Bezeichnung als „Harlekin des Hasses" auch seine Verbindung zum Spaßmacher „Arlecchino" aus der italienischen Commedia dell' arte des 16. Jahrhunderts nicht verleugnen.

Zum ersten Mal taucht die Figur des Harlekins auf einem Gemälde in Frankreich, während der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts um 1571/72 auf. Aufgrund seiner französischen Abstammung wird er auch oft Arlequin genannt.[50] Die Commedia dell'arte ist eine Form der Komödie für das Volk, die sich durch ein Repertoire an bestimmten, festgelegten Figuren auszeichnet, welche von Berufsschauspielern dargestellt werden. Man unterscheidet dabei zwischen zwei Gruppen von Figuren: den Zanni, welche die Unterschicht, beziehungsweise das normale Volk wiederspiegeln und den Vecchi, Figuren der reichen Oberschicht. Die Gestalt des Harlekins gehört zur Gruppe der Zanni und kann in seiner Rolle als Diener somit der Unterschicht zugeordnet werden.

> „Arlecchino ist ein naiver, aber bauernschlauer Typ, der ewig Hunger hat und ans Essen denkt, viel falsch macht, aber gewandt, lebenslustig und volksverbunden ist. Er trug ein aus Flicken zusammengesetztes Lumpenkostüm."[51]

Dieses Lumpenkostüm ist gesäumt von aufgenähten, bunten Flicken in den Farben Rot, Blau und Gelb, die die Löcher in der Kleidung des armen Harlekins verdecken sollen.[52] Für Stackelberg sind die bunten Flicken gleichzeitig ein Ausdruck für den Charakter Harlekins, da sein Wesen als genauso „buntscheckig"[53] interpretiert werden kann.

---

[49] Beide Bezeichnungen zu finden bei: Wallace (2011), S. 16.

[50] Vgl.: Stackelberg, Jürgen von: Metamorphosen des Harlekin. Zur Geschichte einer Bühnenfigur. München: Wilhelm Fink Verlag, 1996. S. 21.

[51] Borne (1993), S. 38.

[52] Vgl.: Stackelberg (1996), S. 21.

[53] Ebenda.

> „Arlequin ist von einer quecksilbrigen Regsamkeit, niemals still, geruhsam oder träge. Meist ist er von ausgelassener Lustigkeit; ist er unglücklich, so will er sich gleich voller Verzweiflung das Leben nehmen, aber das vergißt er recht rasch wieder."[54]

Stellt man diese Beschreibungen und Charaktereigenschaften des Harlekins denen des Jokers gegenüber, so sind primär zwei Übereinstimmungen festzustellen:
Der Joker trägt zwar keine Kleidung von minderer Qualität, jedoch ist sie genauso farbenprächtig und prägnant wie jene des Harlekins. Stilisierten sich die bunten Flicken des Harlekinkostüms auch später zum „bekannten rhombenförmigen Muster"[55], so ist die Figur aufgrund ihrer typischen Verkleidung unter allen auftretenden Charakteren der Commedia dell' arte sofort zu erkennen und einzuordnen. Die Figur und das Aussehen des Harlekins sind unverwechselbar.
Zu einem vergleichbaren Ergebnis kommt man durch die präzisere Betrachtung der Joker-Kleidung. Das Aussehen dieser Figur hat sich seit seinem ersten Auftritt 1940 in seinen Grundzügen kaum verändert.[56]

> „He [der Joker] isn't properly dressed until he's wearing a purple suit with a long-tailed, padded-shoulder jacket, accented with a string tie. His striped pants are matched with spats and pointed-toe boots. A wide-brimmed hat has come and gone, but the Joker is never seen without a pair of gloves."[57]

Im Verlauf der vergangenen knapp 73 Jahren gab es nur minimale Abwandlungen, sowie Anpassungen am Kostüm des Jokers. Als Beispiel wäre hier der längere, zerknitterte Mantel und die Abänderung der Krawatte bei Heath Ledger in seiner Darstellung des Jokers in Christopher Nolans Verfilmung „The Dark Knight"[58] zu nennen, genauso wie die Farbänderung des Kostüms von Lila zu einem helleren Magenta bei Cesar Romero, dem Joker der Batman-Fernsehserie[59] in den 1960er Jahren.

Die Grundidee und die Markenzeichen des Kostüms (Abb. 3.[60]) blieben jedoch immer unverkennbar mit der Figur des Jokers verbunden:

---

[54] Ebenda.
[55] Ebenda.
[56] Vgl.: Wallace (2011), S. 69.
[57] Ebenda.
[58] The Dark Knight, http://www.imdb.com/title/tt0468569/ Zugriff: 26.8.2012
[59] Die 120 Episoden umfassende Serie lief zwischen 1966 – 1968 im US-amerikanischen Fernsehen unter dem Titel „*Batman*", http://www.imdb.com/title/tt0059968/ Zugriff: 11.10.2012
[60] Wallace (2011), S. 69.

**Abbildung 3: Aussehen des Jokers**

Die zweite, offensichtlichere Gemeinsamkeit lässt sich in der Sprunghaftigkeit der Launen der beiden Figuren feststellen. Möchte der Harlekin, wie von Stackelberg beschrieben, sich im Augenblick des Unglücklichseins gleich das Leben nehmen, so hat er diesen Vorsatz kurze Zeit später auch schon wieder vergessen und sich einer lustigen Aufgabe zugewandt. Genau diese Stimmungsschwankungen zeichnen einen Teil der Psyche des Jokers aus:

Daniel Wallace beschreibt in seinem Buch „*The Joker*“[61] eine Szene aus „*The Man Who Killed Batman*“[62]. Diese Folge der US-amerikanischen Zeichentrick-Fernsehserie *Batman: The Animated Series* wurde am 1. Februar 1993 in den USA ausgestrahlt. Der Joker nimmt darin brutal Rache an jenem unscheinbaren Kleinkriminellen, dem es überraschenderweise gelungen ist, Batman zu besiegen. Der Joker, in seinem Ego tief verletzt und über den Verlust trauernd, seinen einzigen ebenbürtigen Gegner verloren zu haben, versenkt den Ganoven in einem Bottich voller Chemikalien.

Ist der Joker im Moment des grausamen Mordes noch voll Wut, Hass und Rachegefühlen, so wechselt seine Stimmung im nächsten Augenblick um ganze 180 Grad, indem er die vorangegangene Situation mit den Worten „Well, that was fun! Who’s for Chinese?“, kommentiert.[63]

---

[61] Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011.

[62] *The Man who Killed Batman*, http://batman.wikia.com/wiki/The_Man_Who_Killed_Batman Zugriff: 11.10.2012.

[63] Vgl.: Wallace (2011), S. 13.

Interessant ist neben dem Aussehen und den ähnlichen Stimmungsschwankungen auch die Rolle, die dem Harlekin im Theater der Commedia dell' arte nach Stackelberg zugedacht wird:

> „[Der] Harlekin war im Figurenarsenal der *Commedia dell' arte* offenbar das, was im Kartenspiel der Joker ist: er konnte in der Rolle eingesetzt werden, die der Erfinder des jeweiligen Stückes ihm zudachte, wobei auf die verschiedenste Weise zugleich immer deutlich blieb, daß es doch nur Harlekin war, dem die Rolle zugedacht war."[64]

Durch den Bezug auf die Spielkarte, stellt dieses Zitat eine direkte Verbindung zwischen dem Harlekin und dem Joker dar. Stackelberg verweist außerdem auf die „Zahl der Metamorphosen"[65], zu denen diese Theaterfigur fähig ist. Als weitere Übereinstimmung zwischen den beiden Figuren, können folglich der Hang zur Verkleidung und der Identitätswechsel gezählt werden.

Der Harlekin gehört charakterlich weder Gut noch Böse an. Er sagt zwar immer was er denkt, jedoch kennt er „keine Bedenken, weil er überhaupt nicht viel nachdenkt."[66] Durch ihre Art, der Gesellschaft mittels ihres Spieles und ihrer Aussagen einen Spiegel vorzuhalten, zeigt sich in den Ausführungen des Harlekins und des Jokers auch immer ein Funken Wahrheit:

> „Die komischen Figuren, ob von der Commedia dell' arte oder den englischen Wanderbühnen, werden im Grunde alle von *einer* Idee getragen, [...]. Sie zeigen, was man selbst ist, aber in >>auseinandergelegter<< Form. Das Dargestellte bezieht sich immer auf Eigenschaften, die einem das tägliche Leben erschweren."[67]

Harlekin nimmt auf der Bühne kein Blatt vor den Mund, sondern „[m]an erfährt aus seinem Mund so manches, was die feinen Herrschaften verschweigen."[68] Auch der Joker versucht Batman von seiner negativen Weltansicht zu überzeugen, indem er ihm die Fehler und das Schlechte, welches auf diesem Planeten und besonders im Comic-Schauplatz Gotham City herrscht, immer wieder vor Augen führt. Die folgende Aussage des Jokers ist einem Dialog aus dem Filmskript zu „*The Dark Knight*" (2008) entnommen, in dem der Joker Batman dazu überreden möchte, seiner Meinung, dass alle Menschen schlecht sind, Glauben zu schenken:

---

[64] Stackelberg (1996), S. 8.
[65] Ebenda.
[66] Ebenda. S. 22.
[67] Borne (1993), S. 40.
[68] Stackelberg (1996), S. 25.

> „THE JOKER: Their morals, their code...it's a bad joke. Dropped at the first sign of trouble. They're only as good as the world *allows* them to be. You'll see – I'll show you... when the chips are down, this civilized people... they'll eat each other. See I'm not a monster...I'm just ahead of the curve."[69]

Um seine Ziele zu erreichen, geht der Joker ohne Reue zu zeigen über Leichen. Er bestiehlt Menschen, quält sie, treibt seine Spielchen mit ihnen und nutzt seine hohe Intelligenz für jene verbrecherischen und verrückten Machenschaften, die seinen Gegenspieler Batman immer wieder aufs Neue herausfordern sollen.

Harlekin andererseits vermittelt seine Botschaften und Ansichten nur durch Worte und mimische Darstellungen auf der Bühne, um die Leute durch sein Schauspiel auf allgemeine Fehler, schlechte Eigenschaften und Missstände im Volk aufmerksam zu machen. Dieser Figur „fehlt das Berechnende, das den Erwachsenen kennzeichnet, [...]. Er ist die Naivität in Person [...]. Weil er nicht zu kalkulieren pflegt, taugt er auch nicht zum Meister der Intrige"[70].

Genau dieser entscheidende Aspekt ist bei der Gegenüberstellung dieser beiden Figuren von erheblicher Bedeutung: Harlekin besticht durch Wortgewandtheit und Witz, dennoch ist er nur in geringem Maße mit berechnender Intelligenz gesegnet. Er sagt und tut was er denkt, ohne Angst vor Konsequenzen zu haben.

Der Joker zeigt ebenfalls keinerlei Schuldbewusstsein für seine Taten und Aussagen, jedoch spielt in seinem Fall, im Gegensatz zum Harlekin, seine Intelligenz eine große Rolle, weswegen bei ihm die Bezeichnung „Meister der Intrige" als passend anzusehen ist.

### 1.3.2 Der Clown – lachender Scherzbold und Angstgestalt

Im vorherigen Kapitel wurde dargelegt, inwieweit der Joker in Beziehung zur historischen Figur des Harlekins steht. Von noch größerer Bedeutung ist jedoch die Verbindung des Jokers zur Figur des Clowns. Nicht nur in ihrer äußeren Erscheinung ähneln sich Clown und Joker durch die weißen Gesichter, die bunten Haare und den großen, meist rot geschminkten Mund, sondern auch durch ihre Stellung in der Gesellschaft, ihren Drang die Leute zum Lachen zu bringen, sowie im Misstrauen und der Angst, die manche Menschen einem Clown entgegenbringen. Blickt man in die Geschichte zurück, kann man die Gestalt des Clowns und dessen Vorgänger bis zu den

---

[69] The Dark Knight Screenplay, http://screenplayexplorer.com/wp-content/scripts/The_Dark_Knight.pdf Zugriff: 28.8.2012

[70] Stackelberg (1996), S. 30.

„komischen Figuren“ und den „Schelmengestalten“[71] in den mythologischen Geschichten vieler Völker zurückverfolgen. Die Figuren entstanden „[a]us den antiken Dionysoskulten ebenso wie aus den Stegreifspielen des fahrenden Volkes, aus keltischen Frühlingsbräuchen und christlichen Fastnachtsspielen“[72].

Der Clown zeichnet sich in Anlehnung an Roswitha von dem Borne durch eine „Doppelnatur des clownesken Wesens“[73] aus: Einerseits ist er eine Person, die keine Angst davor hat zu spotten, Streiche zu spielen oder sich gegen Regeln aufzulehnen. Andererseits gibt es auch jene Figur des Clowns, die schon angesichts ihres Aussehens, wenn beispielsweise eine Art von Missbildung vorliegt, die Leute zum Lachen bringt.[74]

> „Der Clown ist also zunächst sowohl unter den Spöttern als auch unter den Verspotteten zu suchen. Gelegentlich sind auch beide Züge in seiner zwiespältigen Natur anzutreffen, die sich nach außen grob und fast bösartig gebärdet, innerlich aber leidet und sich nach Erlösung sehnt.“[75]

Borne unterscheidet an dieser Stelle des Weiteren zwischen dem Clown *über* den die Leute aufgrund seiner Tollpatschigkeit lachen und jenem, *mit* dem gelacht wird. Als geschichtliches Beispiel nennt sie den hintergründigen Narr am Hofe eines Herrschers.[76] Alle diese Clownsfiguren haben eines gemeinsam: sie dienen der Gesellschaft, unabhängig von der Epoche, als „Zeitvertreiber“[77].

Eine bereits erwähnte Figur, deren Aufgabe jene Vertreibung der Langeweile war, ist der mittelalterliche Hofnarr, in dem sich auch „der Harlekin institutionalisiert.“[78] Ab dem 12. Jahrhundert nimmt er auf den Höfen in Europa eine wichtige Stellung an der Seite seines Herrn ein. Wurde die Rolle zu Beginn noch von geistig Behinderten oder verkrüppelten Personen übernommen[79], *über* die allein aufgrund ihres äußeren Erscheinungsbildes gelacht wurde, so hatten im Lauf der Zeit immer öfter Schauspieler diese Position inne, da „der natürliche Narr ein zu unberechenbarer

---

[71] Beides: Borne (1993), S. 13.
[72] Ränsch-Trill, Barbara: Harlekin. Zur Ästhetik der lachenden Vernunft. Hildesheim [u.a.]: Olms, 1993. S. 167.
[73] Borne (1993), S. 13.
[74] Vgl.: Ebenda.
[75] Ebenda.
[76] Vgl.: Borne (1993), S. 31.
[77] Ränsch-Trill (1993), S. 164.
[78] Ebenda. S. 35.
[79] Vgl.: Ränsch-Trill (1993), S. 35. sowie Borne (1993), S. 33.

Faktor im Leben am Hofe“[80] wurde. Wie der Harlekin auf der Bühne, durfte der Hofnarr unter dem Schutz der Narrenfreiheit die gesellschaftlichen Strukturen und Regeln kritisieren. Man lachte von nun an *mit* ihm:

> „In der Maske der Torheit und der Ungeschicklichkeit durfte er Kritik üben an allem, was seinen Zeitgenossen wertvoll und wichtig war. Er durfte die Macht lächerlich machen, er durfte die menschliche Natur in ihren vielfältigen sonderbaren Spielarten verlachen, er durfte einer Gesellschaft ihren Spiegel, genauer, ihren Zeitspiegel vorhalten. Er durfte sogar Tabus antasten.“[81]

Der Hofnarr stand unter dem Schutz seines Herrn und durfte sich, gekleidet in sein Narrenkostüm, die Freiheit erlauben, zu jeder Zeit neben dem Belustigen der Gesellschaft auch Kritik zu üben. Das Narrenkostüm war aus kostbaren Stoffen genäht und machte aus dem Hofnarren einen „scheinbare[n] Doppelgänger des Königs“[82]. Wie bereits im Kapitel 1.2.1. erwähnt, standen die Farben Gelb und Grün im Mittelalter für den Wahnsinn und die Schande. Genau diese beiden Farben zierten meist auch das Narrenkostüm. Später kam auch noch die Farbe Rot hinzu[83], jene Farbe, die den Königen und deren Kleidung bestimmt war. Den Hofnarren und sein Pendant, den König, gab es nur im Doppelpack, womit sie ein „Spiegelungsverhältnis“[84] symbolisieren.

Hinsichtlich der unterschiedlichen Gesellschaftsschichten, die der König und der Hofnarr repräsentieren, kann auch vom Joker in Verbindung mit dem Helden Batman von einem „Spiegelungsverhältnis“ gesprochen werden. Wo Batman als dunkler Ritter für Recht und Ordnung steht, symbolisiert der Joker Chaos und Gewalt.

„Immer präsentiert er [der Hofnarr] in seinem Verhalten das Gegenbild der Welt, in die er gestellt ist.“[85] Trotz der geschätzten Stellung bei Hofe gehört der Hofnarr zu einer abgegrenzten Gesellschaftsschicht. „Das Narrengewand bedeutete [...] im Grunde den Ausschluß aus der Gemeinschaft.“[86]

---

[80] Ränsch-Trill (1993), S. 36.
[81] Ebenda. S. 34.
[82] Borne (1993), S. 34.
[83] Vgl.: Ebenda. S. 53f.
[84] Ebenda. S. 34.
[85] Ränsch-Trill (1993), S. 86.
[86] Borne (1993). S. 54.

Genau diese Ausgrenzung deckt sich mit der gesellschaftlichen Stellung des Jokers. Als Dieb und Mörder gehört er der gefürchteten Unterschicht der Kriminellen an. Durch sein markantes Aussehen, die bunte Kleidung, das weiße Gesicht und die grünen Haare entspricht er nicht der gesellschaftlichen Norm, beziehungsweise dem vorgeschriebenen, akzeptierten Bild eines durchschnittlichen Mannes. Der Begriff „vorschreiben“ wird hier gewählt, da in der heutigen Zeit noch immer Menschen mit einem außergewöhnlichem Äußeren oftmals mit Abneigung begegnet wird. Sei es aufgrund von Tattoos, bunter Haarfarbe oder verrückter Kleidung. Der Joker entspricht also nicht dem Standard-Aussehen, das durch die Werbung, das Fernsehen oder den Boulevard-Zeitschriften vorgegeben wird. Alleine durch sein äußeres Erscheinungsbild erfährt er eine gesellschaftliche Ausgrenzung und somit einen Ausschluss aus der Gemeinschaft.

Der Harlekin, der Hofnarr und auch der Joker stehen folglich durch ihr divergentes Verhalten und Auftreten für den Aspekt des Anderweitigen. Durch ihre Ausgrenzung von der Gesellschaft nehmen sie die Funktion des Kritikers ein und stehen selbst als Beispiel für das Abgegrenzte. Ränsch-Trill gelangt zu der Annahme, dass „das Spiel des Harlekin sich versteh[t] als der Versuch, das ausgegrenzte Nichtige in das jeweils Geltende hereinzuholen und das jeweils Geltende in seinem, hohen Anspruch zu relativieren.“[87]

Auch wenn der Clown oder seine Vorgänger in ihrer abgegrenzten Position sowohl die Rolle eines Zeitvertreibers, als auch die eines Kritikers einnehmen, so lässt sich eine weitere Gemeinsamkeit erkennen: sie tun dies mit einem Lächeln im Gesicht, beziehungsweise zeigen sie den Menschen positive sowie negative Aspekte der Welt immer in Verbindung mit einem Lachen. „Das Lächeln des Clowns ist die Anstrengung, die schlimme Wirklichkeit zu bändigen, indem sie sie zu einem Moment herunterspielt.“[88] Ein Clown wird in seiner Rolle immer mit Schwierigkeiten konfrontiert, sei es durch seine persönliche Tollpatschigkeit, mit der er zurechtkommen muss oder den Streichen und Gemeinheiten der anderen Clowns, denen er ausgesetzt ist, um bei den Zusehern ein Lachen hervorzubringen und sie das Negative in ihren Leben für einen kurzen Moment vergessen zu lassen.

[87] Ränsch-Trill (1993), S. 86.
[88] Ebenda. S. 165.

> „Doch verzagt er nie, wird niemals böse. Durch seine Niederlagen feiert er seine Siege in den Herzen der Zuschauer. Sein Opfer ist für sie Erlösung und Befreiung. In seinem ständigen Suchen und Stolpern, ewigen Wollen und Nicht-Können ist er uns nahe, in seiner nie erlahmenden Geduld und Güte Vorbild."[89]

Der Clown nimmt demnach eine positive Rolle ein, da er seinen Zusehern ein Lächeln und einen Moment der Freude schenken möchte, auch wenn dies für ihn persönlich eine Auseinandersetzung mit Hindernissen bedeutet. Das Lächeln eines Clowns drückt nach Ränsch-Trill „Harmlosigkeit und Unschuld" sowie „Einfalt und Wahrhaftigkeit"[90] aus.

Kann man diese Eigenschaften jedoch wirklich mit dem Lachen eines Clowns in Verbindung setzen, da der lachende Ausdruck auf dem Gesicht jener Figur doch genaugenommen nur aus Schminke besteht? Neben all seinen lustigen Eigenschaften wie zum Beispiel seinem absurden Aussehen, seiner Tollpatschigkeit und den Scherzen, mit denen er das Publikum zum Lachen bringt, haftet dem Spaßmacher auch eine gewisse Unberechenbarkeit an. Durch das meist komplett weiß geschminkte Gesicht mit dem breiten Mund und den großen Augen, welches an eine Maske erinnert, kann ein Clown nicht nur Gelächter, sondern bei einigen Menschen auch Angst und Panik auslösen.

> „[…] the very nature of the clown also involves something inherently negative: a mask. The painted face of a clown is associated with deceit; a mask that hides the truth and real identity of the person. This […] promotes distrust; and in the human mind, distrust is often just one step away from fear."[91]

Diese Unsicherheit und Furcht Clowns gegenüber wird „Coulrophobie" genannt und „bezeichnet die pathologisch übersteigerte Angst vor Clowns"[92]. Das vorhergehende Zitat hilft uns weiter in der Annahme, dass mit der Figur eines Clowns nicht nur Positives, sondern auch Negatives in Zusammenhang gebracht werden kann. Besonders das maskenartig geschminkte und undurchschaubare Gesicht zählt zu den häufigsten Faktoren, die als Ursache für die Angst vor Clowns genannt werden.

---

[89] Borne (1993), S. 12.
[90] Beides: Ränsch-Trill (1993), S. 168.
[91] Dunnell, Tony: Coulrophobia. The Fear of Clowns. http://suite101.com/article/coulrophobia--the-fear-of-clowns-a149243 Zugriff: 19.9.2012.
[92] Diplom-Psychologe Hilscher, Christian: Coulrophobie. http://psylex.de/stoerung/angst/phobien/coulrophobie.html Zugriff: 19.9.2012.

In einem Online Artikel der BBC News[93] wurde im Jänner 2008 eine Studie von britischen Forschern der Universität von Sheffield veröffentlicht, die in mehreren britischen Spitälern insgesamt 250 Kinder zwischen vier und sechzehn Jahren zu ihrer Meinung befragten, was sie von einer Neugestaltung der Stationsbereiche im Krankenhaus mit Clowns-Motiven halten. Neben den jüngeren Patienten der 250 befragten Kinder, wiesen auch die älteren darauf hin, dass sie die geplanten Clowns-Motive nicht mochten und sie sogar gruselig fanden.[94] Eine der Forscherinnen, Dr. Penny Curtis, kommentiert die vorangegangene Befragung mit folgender Aussage: „We found out, that clowns are universally disliked by children. Some found them quite frightening and unknowable."[95]

Besonders der Faktor des Unbekannten spielt bei Clowns und der Angst vor ihnen, wie bereits erwähnt, eine große Rolle, da sie durch ihre Schminke und ihre, mit einem Lächeln bemalte Mundpartie, eine freundliche Ausstrahlung übermitteln sollen. Der wahre Charakter des Clown-Darstellers ist jedoch aufgrund seiner Maske nicht zu erfassen und Zweifel an den wahren Absichten des Darstellers bleiben vorhanden.[96]

Für die Figur des Jokers bilden die Faktoren Angst und Unsicherheit, die mit einem Clown in Verbindung stehen können, die Grundlage für jene Faszination die, gerade wegen dieser Zwiespältigkeit und Doppeldeutigkeit, diesen verrückten und doch so gerissenen Charakter interessant und einzigartig wirken lassen.

---

[93] BBC News. Hospital clown images too scary. http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/7189401.stm Zugriff: 19.9.2012

[94] Vgl.: Ebenda.

[95] Ebenda.

[96] Diese Art der Täuschung im Zusammenhang mit einer Clownsverkleidung, machte sich in den 1970er Jahren in Amerika ein Serienmörder zunutze. John Wayne Gacy vergewaltigte und tötete insgesamt 33 Teenager, allesamt junge Männer. Verkleidet als „POGO der Clown" trat er auf Paraden und Kindergeburtstagen auf, wobei niemand ahnte, dass er sich bei genau diesen Feierlichkeiten meist sein nächstes Opfer aussuchte. Gacy wurde 1994 im Stateville Correctional Center in den USA hingerichtet.

## *1.4 Das personifizierte Chaos gegen den dunklen Ritter*

Die Vorstellung eines Batman-Universums, in dem die Figur des Jokers nicht existiert, wäre aufgrund der immensen Popularität des Comic-Charakters schwer vorstellbar, aber möglich. Der Titelheld Batman hätte einen Antagonisten weniger zu bekämpfen, ob die Comic-Serie jedoch den gleichen Erfolg wie *mit* der Figur des Jokers erreicht hätte, bleibt fraglich, verkörpert der Harlekin des Hasses doch, wie bereits zu Beginn dieser Arbeit erwähnt (vgl. Kapitel 1.1.), in insgesamt neun der ersten zwölf Comic-Ausgaben der Batman-Serie, aufgrund seiner großen Beliebtheit bei den Fans, den Gegenspieler des Titelhelden.

Im Gegensatz dazu ist die Darstellung des Jokers, ohne die offensichtliche Verbindung und Form von Abhängigkeit zu seiner Erznemesis Batman, kaum denkbar, symbolisieren diese beiden fiktiven Figuren doch überdeutlich die Gegensätzlichkeit von Gut und Böse, Ordnung und Chaos oder metaphorisch ausgedrückt: die zwei Seiten einer Münze.

Da der Joker ohne seinen Erzfeind, beziehungsweise ohne die einzige Person die ihn in den Geschichten immer wieder aufs Neue herausfordert, nicht richtig existieren kann[97], soll in den beiden nachstehenden Kapitelpunkten die Figur des Batman näher beleuchtet und in weiterer Folge die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den beiden Kontrahenten im Kontext des Kampfes von Gut gegen Böse aufgezeigt werden.

### 1.4.1 Die Geburt von Batman

> „In der Gesetzlosigkeit Gothams wird er dem Gesetz Geltung verschaffen…und wenn es ihn das Leben kostet. Er führt Krieg, und der Feind ist das Verbrechen selbst. Seine Entschlossenheit ist unbeugsam, sein Waffenfundus unerschöpflich; Batman hat alle persönlichen Bedürfnisse – Liebe, Glück und den eigenen Seelenfrieden – geopfert, um die Nacht Gothams zurück zu erobern. […] Der Entschluss des Dunklen Ritters wächst mit der Zahl seiner Feinde und deren Opfer. Er wird weiterkämpfen – wie lange es auch dauern mag – um Sorge zu tragen, dass nie wieder ein Kind den Tod der Unschuld miterleben muss.“[98]

---

[97] Vergleiche dazu die Darstellung des Jokers in Frank Millers berühmter Graphic Novel „The Dark Knight Returns“ aus dem Jahr 1986, die einen durch die Abwesenheit von Batman in sich gekehrten und beinahe apathischen Joker im Gefängnis präsentiert, der erst wieder zu erwachen scheint, als der Dunkle Ritter beschließt, wieder für Recht und Ordnung zu kämpfen. Nähere Ausführungen zu dieser Graphic Novel finden sich ab Kapitel 5.4.2.

[98] Beatty, Scott: Batman. Die Welt des dunklen Ritters von Scott Beatty. Batman wurde geschaffen von Bob Kane. Stuttgart: Dino, 2002. S. 8.

Die Figur des Batman wurde 1939 von Bob Kane in Zusammenarbeit mit Autor Bill Finger für den amerikanischen Comic-Verlag *Detective Comics* in erster Instanz als „Komplementärentwurf zu Superman“[99] kreiert. Die ein Jahr zuvor zum ersten Mal in DC’s *Action Comics* erschienenen Geschichten um den vom Planeten Krypton auf unsere Erde gekommenen Superhelden namens „Superman“, lösten ab dem Zeitpunkt des ersten Auftrittes im Jahr 1938 eine enorme Nachfrage nach weiteren Superhelden bei den Comic-Lesern aus. Um das Interesse der Leser nicht zu verlieren, bekam der junge Zeichner und Autor Bob Kane von DC den Auftrag, eine neue Superhelden-Figur für den Verlag zu entwerfen. Anstatt jedoch einen weiteren fiktiven Charakter mit einem leuchtenden Kostüm und ultimativen Superkräften auszustatten, wählte Kane den entgegengesetzten Weg, indem er mit der Figur des Batman einen Helden hervorbrachte, der bloß ein normaler Mensch mit einer Doppelidentität ist.

Batman verfügt weder über spezielle Superkräfte, noch präsentiert er sich den Comic-Lesern in einem leuchtend rot-blauen Kostüm mit Umhang, wie sein Vorgänger Superman. Er benutzt stattdessen bei seinem Kampf gegen das Verbrechen nur seine Intelligenz, sein enormes Geschick und Können in einer großen Anzahl an weltweit erlernten Kampftechniken, sowie den Zugriff auf ein gewaltiges Privatvermögen, welches ihm von seinen verstorbenen Eltern vermacht wurde und den Erwerb unterschiedlicher, hochtechnisierter Transportmittel und Kampfausrüstungen ermöglicht.

Während sich Superman dem Schutz der Menschheit auf dem Planeten Erde verschrieben hat und für die Leser den „Amerikanischen Traum repräsentiert, steht der Dunkle Ritter für die Schattenseiten dieses Traums, für Neurosen und verdrängte Ängste, die im Großstadtdschungel unheilvoll unter der glatt polierten Oberfläche lauern.“[100] Seine Rolle als „düstere Kreatur der Nacht“[101] drückt auf den ersten Blick die größte Gegensätzlichkeit zur strahlenden und freundlichen Figur des Kryptoniers aus. Bei näherer Betrachtung allerdings und der kurzzeitigen Nichtbeachtung ihrer unterschiedlichen Kräfte, besteht die primäre Differenz dieser zwei Comic-Figuren im Ursprung ihrer Motivation, die Menschen vor dem Bösen zu beschützen. Ist sich

[99] Friedrich, Andreas [Hg.]: Film-Konzepte 6. Superhelden zwischen Comic und Film. München: Ed. Text+Kritik, 2007. S. 32.
[100] Ebenda.
[101] Ebenda.

Superman der Verantwortung bewusst, die mit großer Macht, beziehungsweise mit seinen Superkräften, einhergeht und möchte diese nützen um der Menschheit zu helfen, so ist Batman im Kampf gegen das Böse nur von einem Gedanken getrieben: den Mord an seinen Eltern zu rächen und gegen alle Verbrecher dieser Welt vorzugehen.

Durch diesen Schicksalsschlag, als Kind miterleben zu müssen wie Mutter und Vater vor den eigenen Augen in einer dunklen Gasse in Gotham City ermordet werden, schufen Bob Kane und Bill Finger eine, die Beweggründe und das Motiv eines Comic-Helden erklärende, weltweit bekannte Ursprungsgeschichte[102], die bis heute trotz vielfältiger Neuinterpretationen von Batman in ihren Grundzügen nicht verändert, sondern im Sonderfall nur detaillierter bearbeitet wurde. Durch den brutalen elterlichen Verlust seiner kindlichen Unschuld beraubt, schwört der junge Millionärserbe Bruce Wayne als Kind noch am Tatort Rache und begibt sich im Verlauf der Batman-Comicgeschichte auf eine, bis ins Erwachsenenalter andauernde Reise rund um die Welt, „um seinen Verstand und Körper zur lebenden Waffe zu schmieden."[103]

Der bekannte Comic-Autor Frank Miller widmete dieser, ursprünglich 1939 von Bob Kane unter dem Titel „*Legend-The Batman and How He Came to Be*"[104] auf zwei Seiten veröffentlichten Ursprungsgeschichte, eine vierteilige Comic-Reihe namens „*Batman: Year One*"[105] , in der detailliert und vertiefend erläutert wird, wie Bruce Wayne nach dem Mord an seinen Eltern und nach jahrelanger Ausbildung zurück in seine Heimatstadt Gotham City kommt und zum Dunklen Rächer Batman wird. Die Idee zur markanten Fledermaus-Verkleidung entstammt hierbei der Angst vor Fledermäusen, die Bruce seit einem Sturz in Kindertagen, in eine dunkle Höhle voller Fledermäuse unter Wayne Manor, begleitet. Überzeugt vom Glauben, dass die dunkle Figur einer Fledermaus nicht nur ihm, sondern auch jedem abergläubischen und furchtsamen Ganoven in Gotham City schreckliche Angst bereiten kann, ist die Idee für seine zweite, dunkle Identität geboren.

---

[102] Der umgangssprachliche, aus dem Englischen stammende Begriff für die Ursprungsgeschichte eines Comic-Helden lautet „Origin Story". Vgl.: White, Mark D. [u.a.]: Batman and philosophy. The dark knigth of the soul. Hoboken: Wiley, 2008. S. 85.

[103] Beatty (2002), S. 10.

[104] Abgedruckt in: Bridwell (1971), S. 26f.

[105] Miller, Frank/ Mazzucchelli, David: Batman: Year One. Originally published in single magazine form as BATMAN 404 - 407. New York: DC Comics, 2005.

### 1.4.2 Gegensätze und Gemeinsamkeiten von Batman und dem Joker

**Das äußere Erscheinungsbild:**

Genau wie der erste Entwurf des Jokers von 1940 auf der literarischen Figur des Gwynplaine und in weiterer Folge auf dem Aussehen von Conrad Veidt in dieser Filmrolle basiert, lassen sich auch Ansätze des optischen Erscheinungsbildes der Figur Bruce Wayne auf ein filmisches Vorbild, beziehungsweise einen menschlichen Schauspieler zurückführen, nämlich Gregory Peck. Wie die folgende Abbildung (Abb.4.[106]) beweist, wurden die Gesichtszüge von Bruce Wayne in Frank Miller's Graphic Novel „*Batman: Year One*" von Zeichner David Mazzucchelli in Anlehnung an Peck gezeichnet[107]:

**Abbildung 4: Bruce Wayne nach einem Foto von G. Peck**

Neben dieser, von Mazzucchelli gewollten optischen Anpassung an einen berühmten Hollywood-Schauspieler, lassen sich noch weitere Verbindungen zum Medium Film in Zusammenhang mit der Figur des Batman finden. Neben dem „Spiel mit Schatten als Ausdruck des kommenden Unheils"[108], welches Batman in den Comic-Geschichten in stiller Perfektion benutzt, um seine Gegner einzuschüchtern und das bereits in F.W. Murnau's Dracula-Verfilmung „*Nosferatu*" (1922) eingesetzt wurde, um das für seine Opfer todbringende Erscheinen des Vampirgrafen stilistisch anzukündigen[109], lassen sich auch Charakterzüge von Bela Lugosi in Batman wiederfinden, der in seiner

[106] Ebenda. S. 4.

[107] Vgl. weitere Batman/Gregory Peck Skizzen von David Mazzucchelli in: Miller, Frank/ Mazzucchelli, David: Batman: Year One. Originally published in single magazine form as BATMAN 404 - 407. New York: DC Comics, 2005. Afterwords.o. S.

[108] Banhold, Lars: Batman. Konstruktion eines Helden. Bochum: Bachmann, 2008. S. 16.

[109] Vgl.: Ebenda.

Darstellung des Grafen Dracula 1931, genau wie Bruce Wayne und Batman „zwischen mysteriösem >>Mann von Welt<<, […], und erotischem Ungeheuer“[110] wechselt.[111]
Es zeigt sich somit, dass sowohl der erste optische Entwurf des Jokers, als auch mindestens eine Version von Batman, Bezüge zum Medium Film und dessen agierende, menschliche Schauspieler haben.

**Das Kostüm:**

Durch die angesprochene Etablierung von Batman als Komplementärentwurf zum Comic-Helden Superman, musste auch sein Kostüm als Gegensatz zur primär bunt gehaltenen Kleidung der anderen Superhelden gestaltet werden. Wo bisher Kostüme in den Farben Rot, Gelb, Blau oder Grün, wie zum Beispiel im Fall von Superman, Spiderman oder Green Lantern, für eine erste Abgrenzung der Helden von den normalen Menschen in den Comic-Geschichten dienten, wurden bei Batman, passend zu seiner Rolle als bei Nacht agierender dunkler Rächer, nur Farben wie Schwarz oder Dunkelblau verwendet. Die Düsternis seines bedrohlich wirkenden Kostüms, welches an eine Fledermaus erinnern und Angst und Schrecken unter den Verbrechern verbreiten soll, könnte einem nicht Comic-versierten Leser im ersten Augenblick das Gefühl vermitteln, er hätte es bei Batman mit der Figur des Bösewichtes zu tun. Dass es sich hierbei jedoch um den „Guten“, also den Helden der Geschichte handelt, der für Recht und Ordnung kämpft, wird erst bei näherer Betrachtung sichtbar.

Dieses Prinzip der Widersprüchlichkeit ist im Falle des Jokers noch deutlicher zu erkennen. Genau wie die düstere Erscheinung von Batman, in Verbindung mit seiner Rolle als rechtschaffener Held, polarisiert, vermittelt auch das Aussehen des Jokers auf den ersten Blick einen völlig falschen Eindruck. Gekleidet in einen lilafarbenen, bunten Anzug, oft kombiniert mit einem grünen oder orangefarbenen Hemd, mit seinen grünen Haaren, den roten Lippen und dem breiten Lächeln im Gesicht, betont sein Aussehen die Ähnlichkeit mit einem humorvollen, freundlichen Zirkusclown. Diese bewusst von den Autoren und Zeichnern gewählte Doppeldeutigkeit in der Kleidung und dem äußeren Erscheinungsbild dieser beiden Figuren, ist ein wichtiges

[110] Ebenda.
[111] Vgl.: Ebenda.

stilistisches Merkmal, durch den sich die Figuren Batman und Joker von anderen berühmten Comic-Figuren abheben.

> „Der Retter erscheint als Fledermaus mit allen dunklen und beängstigenden Assoziationen, welche dieses Tier aus der Schauerliteratur und –kultur begleiten. Die Gefahr geht im Gegenzug von einem Clown aus, welcher das blanke Grauen als Entertainment inszeniert."[112]

**Fähigkeiten:**

Die Figur des Bruce Wayne besitzt im Gegensatz zu anderen Helden der Comic-Literatur keine außergewöhnlichen Superkräfte. Stattdessen erlernte er in den Jahren seiner weltweiten Wanderschaft, nach dem Tod seiner Eltern, Kenntnisse über Fahndungs-, Tarn- und Jagdtechniken, sowie Heilkünste. Die Ausbildung in insgesamt 127 unterschiedlichen Kampfstilen vollendet sein Können.[113] Das großzügige Privatvermögen, welches ihm von seinen Eltern vererbt wurde, nutzt die Figur einerseits um seine „Scheinidentität"[114] als reicher Junggeselle aufrecht zu erhalten und ermöglicht es ihm in weiterer Folge, seine zweite Identität als Batman mit all den technischen Gerätschaften und Fahrzeugen auszustatten, die er in der Nacht für die Verbrecherjagd benötigt.

Der Joker hat ebenso wie sein Erzfeind Batman keine besonderen Superkräfte in den Comic-Geschichten, zeichnet sich jedoch durch seine Vorliebe und sein besonderes Geschick im Bereich der Herstellung von chemischen Waffen aus.[115] Zusätzlich ist er ebenfalls versiert im Umgang mit Schusswaffen und konnte auch bereits in einigen Geschichten sein Talent im Nahkampf unter Beweis stellen. Seiner Intelligenz, Boshaftigkeit und Skrupellosigkeit, sowie seinem Hang zur Verkleidung und dem Verüben von todbringenden Scherzen ist es aber zu verdanken, dass die Figur in den bisherigen Geschichten immer wieder aus den unmöglichsten Situationen fliehen und einer dauerhaften Gefängnisstrafe durch Batman oder der Polizei entkommen konnte.

**Die gegensätzlichen Motivationen:**

> „Disorder and chaos are the conditions the hero fights against; unification, organization, and comprehension are the conditions the hero attempts to bring about."[116]

---

[112] Banhold (2008), S. 30.
[113] Vgl.: Beatty (2001), S. 11.
[114] Ebenda. S. 28.
[115] Vgl.: Ebenda. S. 79.
[116] Suber, Howard: The Power of Film. Studio City, Calif.: Wiese, 2006. S. 57.

Suber stellt mit seiner Aussage eine direkte Verbindung zum ordnungsliebenden Batman und dem personifizierten Chaos, dem Joker, her. Viele Bösewichtsfiguren zeichnen sich durch den Wunsch aus, bevorzugt gesellschaftliche Gegebenheiten zu zerstören, durcheinander zu bringen, oder diese nach ihrem Willen und zu ihrem eigenen Vorteil komplett zu verändern. Die Figur des Helden möchte genau dieses Vorhaben verhindern und setzt alles daran, die gewohnten Verhältnisse aufrechtzuerhalten, oder sie wiederherzustellen.[117] Mit dem Joker wurde ein Antagonist im Comic-Universum erschaffen, dessen Drang nach Chaos und Zerstörung alle bisherigen Comic-Bösewichte in den Schatten stellt, denn wie Wallace es ausdrückt: „[…] chaos is the Joker's muse"[118]. Sein Geisteszustand wurde bereits in unzähligen Geschichten als „clinical madness"[119] von Ärzten oder Richtern beschrieben und für unzurechnungsfähig erklärt, jedoch strebt er in seinem Wahnsinn nicht wie die meisten anderen Comic-Schurken nach Geld, Reichtum oder Macht, sondern sieht in seinen Verbrechen und Taten eine Form von Kunst[120], die nur für eine Person gedacht ist, nämlich seinen Erzfeind Batman:

> „For the Joker, crime is performance art. If it's not spectacularly theatrical, it's boring, and his audience might fail to see the humor in the horror. Like all actors, the Joker claims not to care what the reviewers think, but secretly craves critical validation. And there's only one critic who matters: Batman."[121]

Neben dem Wunsch nach Chaos und Verderben im allgemeinen Sinn, besteht die Motivation des Jokers für seine Handlungen folglich darin, die Aufmerksamkeit seines Erzfeindes immer und immer wieder auf sich zu ziehen und ihn herauszufordern, da es außer Batman keinen anderen ebenbürtigen Gegner für ihn gibt, wie die folgende Aussage des Jokers in *Batman #663* bestätigt: „You can't kill me without becoming like me. I can't kill you without losing the only human being who can keep up with me."[122] Der Joker weiß somit über die Ausweglosigkeit Bescheid, in der sich die Figur des Batman befindet. Trotz zahlreicher Möglichkeiten den Joker sterben zu lassen, hat es der rechtschaffene Held in keiner Geschichte geschafft diesen letzten Schritt zu gehen, denn „[e]ven though Batman operates as a vigilante, his rules dictate that final

[117] Vgl.: Ebenda. S. 395.
[118] Wallace (2011), S. 37.
[119] Ebenda.
[120] Vgl.: Ebenda. S. 105.
[121] Ebenda.
[122] Zitat aus *Batman #663*, In: Wallace (2011), S. 38.

punishment be dished out by the legal system."[123] Wie bereits erwähnt, erwachte dieser Antrieb nach Gerechtigkeit, der das Handeln des dunklen Rächers bestimmt, in jener Nacht in Gotham City, als der junge Bruce Wayne die Ermordung seiner Eltern mit ansehen musste. So lautet zumindest die, in Analysen die Thematik betreffend, am häufigsten verbreitete Theorie zu diesem Aspekt der Batman Comic-Geschichte.

Mark D. White kommt jedoch noch zu einer anderen Erkenntnis. Für White liegt der alleinige Auslöser für die Verwandlung von Bruce Wayne in Batman im Comic nicht nur in der Ermordung der Eltern und dem plötzlich aufkeimenden Wunsch nach Vergeltung, sondern er sieht die wahre Schuld in der Darstellung der Regierung von Gotham City verankert, da die Stadt, ihre geltenden Gesetze und die Vertreter der Exekutive, nicht in der Lage waren, Recht und Ordnung in ihrem Zuständigkeitsbereich durchzusetzen. Erst aufgrund dieses Fehlverhaltens konnte es zum Mord am Ehepaar Wayne kommen, da die Stadt hilflos den Verbrechern des Comic-Universums ausgeliefert war, und ist. Anhand dieser Einsicht, dass die Stadt und ihre Vertreter versagt haben, soll laut White in der Figur Bruce Wayne die Motivation entstanden sein, die fehlende Ordnung und das fehlende Recht wiederherzustellen.[124]

Zieht man White's These in Betracht, würde das Vertrauen, das die Figur des Batman gerade diesem fehlerhaften Rechtssystem im Comic entgegenbringt, die Aussage des Jokers bestärken, dass der dunkle Held den fanatischen Soziopathen nur darum nie tötet, da er sich davor fürchtet, durch genau diesen Mord in keiner Weise besser zu sein, als sein Erzfeind, egal wie viele unschuldige, fiktive Comic-Charaktere durch den Tod des Jokers in den folgenden Geschichten überleben könnten. Nur durch seinen Glauben an die Gerechtigkeit, egal wie schlimm das Rechtssystem versagt haben mag, sowie durch die Darstellung seines eisernen Willen, ist es der Figur Batman bisher immer gelungen, alle Versuche des Jokers, ihn von seiner Welt des Chaos zu überzeugen, abzuwehren. „To the Joker, Batman's rejection of chaos is a cosmic joke, but Batman can't function any other way."[125] Durch ihre unterschiedlichen, gegensätzlichen Motivationen wird es unaufhörlich zu weiteren Konfrontationen

[123] Wallace (2011), S. 116.
[124] Vgl.: White, Mark D.: Batman and philosophy. The dark knight of the soul. Hoboken: Wiley, 2008. S. 55f.
[125] Wallace (2011), S. 37.

zwischen diesen Charakteren kommen, doch genau dafür wurden sie von den Autoren geschaffen, als Versinnbildlichung des ewigen Kampfes von Gut gegen Böse.

### 1.4.3 Gut und Böse im Kontext der Archetypenlehre nach C. G. Jung

> „All drama is constructed on a dualistic foundation. Often one side represents the good and desirable and the other represents the bad and undesirable. […] But from the standpoint of drama, the good side *needs* the bad side; without it, there would be no story."[126]

Suber macht in seinen Ausführungen deutlich, welche entscheidende Bedeutung dem Kampf Gut gegen Böse in Geschichten, beziehungsweise in Dramen, zukommt. Der Konflikt, der den Protagonisten in einer Erzählung zum Handeln zwingt und den es zu meistern gilt, ist Grundlage jeder guten Handlung, sei es im Film oder in einem Comic. Das Gute definiert sich über das Schlechte und umgekehrt. Genau wie Tag und Nacht, Glück und Trauer, oder Vergangenheit und Zukunft miteinander kontrastieren, versteht man das eine erst durch die Kenntnis des anderen.[127] Gäbe es keinen Gegenspieler für den Protagonisten einer Geschichte, würde die Handlung für den Leser oder Zuseher schnell an Reiz verlieren.

Ein Antagonist kann hierbei jedoch in unterschiedlichsten Formen in Erscheinung treten: als klassischer Konkurrent, der den Protagonisten herausfordert, Hürden in den Weg stellt und ihm so das Erreichen des Ziels erschwert. Auf der anderen Seite kann sich ein Gegner aber auch beispielsweise in Form eines schlimmen Sturmes zeigen, durch den die Hauptperson abgehalten wird, von A nach B zu kommen.[128]
In unserem Fall bekommt es der Held einer Comic-Geschichte in fast allen Fällen mit einem Bösewicht, beziehungsweise einem Gegenspieler zu tun, der entweder die gesamte Welt, oder im Fall von Batman und dem Joker, den Handlungsschauplatz Gotham City und seine Einwohner bedroht.
Doch wodurch unterscheiden sich die Figuren des Helden und die des Bösewichts konkret, lassen sie sich doch in beinahe jeder Geschichte in ähnlicher Form wiederfinden?

Um diese Frage zu beantworten, soll folglich auf die Archetypenlehre des Schweizer Psychologen Carl Gustav Jung näher eingegangen werden.

---

[126] Suber (2006), S. 129.
[127] Vgl.: Ebenda.
[128] Vgl.:Ebenda. S. 22.

Nach Jung lässt sich die menschliche Psyche in zwei unterschiedliche Schichten unterteilen: in das *persönliche Unbewußte* und das darunterliegende *kollektive Unbewußte.*[129] Den Begriff des Unbewußten definiert Jung zunächst allgemein als „Zustand verdrängter oder vergessener Inhalte“[130].

Jenen Teil dieser Inhalte, den sich die menschliche Psyche durch persönliche Erlebnisse und Erfahrungen angeeignet hat, bezeichnet Jung als das persönliche Unbewußte, welches bei jedem Menschen aufgrund divergenter Ereignisse individuell ist.[131] Von größerer Bedeutung ist für ihn aber die Ebene, die sich unter diesen, durch eigene Erfahrungen entstandenen Inhalten, befindet und in jeder menschlichen Psyche in gleicher Form vorhanden und angeboren ist. Er nennt diese Schicht das kollektive Unbewußte. Diese Form des Unbewußten ist

> „nicht individueller, sondern allgemeiner Natur […], das heißt es hat im Gegensatz zur persönlichen Psyche Inhalte und Verhaltensweisen, welche überall und in allen Individuen cum grano salis die gleichen sind.“[132]

Bei diesen, in jeder Psyche tief verankerten Verhaltensmustern, handelt es sich um die so genannten „Archetypen“[133]. Archetypen stellen „das *Grundmuster instinkthaften Verhaltens* dar“[134] und beschreiben „nur jene psychischen Inhalte […], welche noch keiner bewußten Bearbeitung unterworfen waren, mithin also eine unmittelbare seelische Gegebenheit darstellen.“[135]

Es lässt sich somit zwischenzeitlich festhalten, dass es sich bei den Archetypen nach C.G. Jung um unbewusste, in jeder menschlichen Psyche verankerte, „uralte Wesensmerkmale“[136] handelt, die sich in jedem Individuum innerhalb des kollektiven Unbewußten finden lassen.

Christopher Vogler stützt sich in seinem Buch „*Die Odyssee des Drehbuchschreibers*“[137] ebenfalls auf die Tiefenpsychologie-Forschungen von C.G. Jung und führt dessen

---

[129] Vgl.: Jung, C.G.: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Hrsg. Lilly Jung-Merker; Elisabeth Rüf. 1. Auflage. Gesammelte Werke. Sonderausgabe. Solothurn [u.a.]: Walter, 1995. S. 13.

[130] Jung (1995), S. 13.

[131] Vgl.: Ebenda.

[132] Ebenda.

[133] Ebenda. S. 14.

[134] Ebenda. S. 56.

[135] Ebenda. S. 15.

[136] Ebenda. S. 80.

[137] Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mytholgischen [sic!] Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 4. aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Frankfurt am Main: Zweitausendeins, 2004.

Archetypenlehre insoweit fort, indem er eine bestimmte Anzahl an unterschiedlichen Archetypen definiert, die sich in jeder Geschichte und besonders innerhalb seiner „Reise des Helden“[138] wiederfinden lassen. Die wichtigsten und in Geschichten weit verbreiteten Archetypen wären: der Held, der Mentor oder der/die Alte, der Schwellenhüter, der Herold, der Gestaltwandler, der Schatten und der Typus des Tricksters.[139] Vogler merkt jedoch an, dass neben dieser Auswahl noch weitere Archetypen definierbar sind, präziser ausgedrückt „so viele, wie es menschliche Eigenschaften gibt.“[140]

Doch wie kommt es zu einer Bewusstseinswerdung im Zusammenhang mit den einzelnen Archetypen, beziehungsweise durch welches Ereignis tritt ein bestimmter Archetypus aus dem kollektiven Unbewußten hervor und wird für eine Person erkennbar? Jung beantwortet diese Frage, indem er die Archetypen zusätzlich noch als „Erlebniskomplexe, die schicksalsmäßig eintreten“[141] , beschreibt. Das heißt, dass ein bestimmter Archetypus erst durch ein besonderes Erlebnis, eine spezielle Entscheidung oder eine lebensverändernde Situation zutage kommt und durch diesen Vorgang dem Menschen bewusst wird und ihn prägt. Der Einfluss der Archetypen, beziehungsweise der Erlebniskomplexe, „beginnt in unserem persönlichsten Leben.“[142]

Die drei, für diese Arbeit bedeutenden Archetypen, sind in Verbindung mit Batman der Held und im Zusammenhang mit der Figur des Jokers, der Typus des Schatten und des Tricksters.

Beide Figuren wurden erst durch ein schicksalhaftes Ereignis zu jenen bekannten, fiktiven Charakteren des Batman Comic-Universums, die den Fans so vertraut sind. In der Figur des Batman, beziehungsweise im jungen Bruce Wayne und seiner weiteren Entwicklung in der Comic-Geschichte, zeigen sich zum ersten Mal, nach der Ermordung seiner Eltern, Eigenschaften, die dem Archetypus des Helden zuzuschreiben sind:

> „Ein Heros ist […] ein Mensch, der bereit ist, seine eigenen Bedürfnisse dem Nutzen der Gemeinschaft zu opfern – ganz wie ein Hirte seine Bedürfnisse

[138] Nähere Ausführungen zur „Reise des Helden“ finden sich bei: Vogler (2004), S. 35.
[139] Vgl.: Vogler (2004), S. 84.
[140] Ebenda.
[141] Jung (1995), S. 39.
[142] Ebenda.

> hintanstellt, um seine Herde zu schützen und zu versorgen. Im tiefsten Sinne liegt dem Heros oder Helden damit der Begriff der Selbstaufopferung zugrunde."[143]

Nur aufgrund des grausamen Verlustes seiner Eltern, erwacht in der Figur des Bruce Wayne der instinkthafte Wunsch nach Rache, Gerechtigkeit und sein, bisher tief in ihm unbewusst gebliebener, Beschützerinstinkt für die anderen unschuldigen Menschen in Gotham City, denen er einen ähnlichen schmerzlichen Verlust ersparen möchte. Bruce Wayne und in weiterer Folge die Figur des dunklen Rächers Batman, zeichnen sich in ihren Charakterisierungen durch „das Verlangen nach Freiheit oder Rache, de[n] Wunsch, Unrecht aus der Welt zu schaffen, [sowie] die Suche nach Selbstverwirklichung"[144] aus. Dabei muss jedoch auch betont werden, dass die Figur des Helden seit den frühesten griechischen Mythen im Besonderen aufgrund der körperlichen Kraft und in späterer Zeit zusätzlich noch durch die Möglichkeiten charakterisiert wurde, die ihm neue Technologien, der Einsatz von Sex Appeal, Intelligenz und Bildung, sowie seine finanziellen Möglichkeiten und das Ansehen der Menschen um ihn herum, bieten.[145]

Das bedeutendste Charaktermerkmal und der „wahre[…] Heroismus"[146] einer Heldenfigur besteht jedoch nicht darin, wie tapfer, stark und überlegen er wirkt, sondern zeigt sich in seiner „Opferbereitschaft"[147], den Menschen und dem höheren Ziel gegenüber. Diese Form der Aufopferung zeigt sich in den Comic-Geschichten bei Batman jede Nacht, wenn er sich auf Verbrecherjagd begibt und sein persönliches Glück, sowie seine Chancen auf Liebe und Familie hintanstellt, um für eine größere Sache, in seinem Fall für Recht und Ordnung, zu kämpfen.

Dem Helden steht als Äquivalent der Schatten gegenüber. Dieser Archetypus verkörpert alle unterdrückten, als negativ angesehenen und unbewussten Verhaltensweisen, derer sich ein Mensch schämen würde, sollten diese Eigenschaften in irgendeiner Art und Weise Ausdruck finden:

> „Die Figur des Schattens personifiziert alles, was das Subjekt nicht anerkennt und was sich ihm doch immer wieder - direkt oder indirekt – aufdrängt, also

[143] Vogler (2004), S. 87.
[144] Ebenda. S. 89.
[145] Vgl.: Suber (2006), S. 58 - 64.
[146] Vogler (2004), S. 93.
[147] Ebenda. S. 92.

> zum Beispiel minderwertige Charakterzüge und sonstige unvereinbare Tendenzen."[148]

Dass ein Individuum seine negativen Charakterzüge nicht anerkennt, diese missbilligt und zu unterdrücken versucht, bedeutet jedoch nicht, dass sie nicht immer noch da sind. Genau wie die als positiv zu bewertenden Aspekte einer Psyche, sind ebenso die negativen im Bereich des kollektiven Unbewußten fest verankert.
Der Archetypus des Schattens zeigt sich in Geschichten in Form von Antagonisten, Feinden oder Bösewichtsfiguren. Seine primäre Aufgabe besteht darin, den Helden in einen oder mehrere Konflikte zu verwickeln und ihn soweit herauszufordern und zu testen, dass dieser zeigen muss, was in ihm steckt und was er bereit ist für den Sieg über das Böse zu opfern.[149] Aufgrund der moralischen und gesetzlichen Beschränkungen und Vorgaben, denen sich der Held freiwillig unterwirft und die er im Kampf gegen das Böse befolgt, lässt sich ebenfalls die Frage beantworten, warum die Figur des Antagonisten, trotz seiner negativen Charaktereigenschaften und oftmals schrecklichen Taten, in vielen Fällen in der Gunst der Leser und Zuseher vor dem Helden liegt: der Held hat wie ein Held zu agieren, dem Bösewicht stehen hingegen alle Möglichkeiten für seine Taten offen[150] und er unterwirft sich keiner Konvention. Diese Freiheit und Skrupellosigkeit, sowie die Zurschaustellung der unterdrückten und von der Gesellschaft missbilligten Verhaltensweisen, macht den Schatten zu einem direkten Spiegelbild des Helden.

Bilden jene Eigenschaften, die mit dem Helden-Archetypus in Verbindung gebracht werden, die Basis für die Charaktermerkmale der Figuren Bruce Wayne und Batman, so kann man auch die Figur des Jokers als ultimativer Antagonist dem Archetypus Schatten zuordnen. In seinem Streben nach Chaos, Wahnsinn und Zerstörung hat er genau jenes Ziel vor Augen, welches die Figur des Helden Batman mit aller Kraft verhindern will und drückt durch seine Taten, Verbrechen und Morde all die negativen und verbotenen Instinkte und Verhaltensmuster aus, die in der Gesellschaft missbilligt, unterdrückt und geächtet sind.

Neben dem Schatten ist auch noch eine Verbindung zum Archetypus des Tricksters im Falle des Jokers zu erkennen. C.G. Jung definiert den Trickster als „die *kollektive*

[148] Jung (1995), S. 302.
[149] Vgl.: Vogler (2004), S. 145.
[150] Vgl.: Suber (2006), S. 394.

*Schattenfigur*, eine Summierung aller individuellen inferioren Charaktereigenschaften“[151] und zählt zu seinen bedeutendsten Eigenheiten

> „seine Tendenz zu listigen, teils amüsanten, teils bösartigen (Gift!) Streichen, seine Verwandlungsfähigkeit, seine tierisch-göttliche Doppelnatur, [und] sein Ausgeliefertsein an Torturen aller Art“[152].

Die direkten Verbindungen zur Figur des Jokers sind im Zusammenhang mit der vorangegangenen Aufzählung offensichtlich: ebenso wie der Trickster zeichnet sich die Figur des verbrecherischen Clowns durch seine Vorliebe für Verkleidungen, das Mischen von Giftsubstanzen und Giftgasen, sowie durch seinen Hang nach meist todbringenden Scherzen aus. Diese Auffassung teilt auch Vogler, indem er dem Archetypus Trickster alle narrativen Charaktere in einer Geschichte zuordnet, die im Zusammenhang mit der Rolle eines Clowns stehen.[153]

Es bleibt festzuhalten, dass sich in Anlehnung an Jungs Archetypenlehre, im Bereich des kollektiven Unbewußten in der menschlichen Psyche Charaktereigenschaften finden lassen, die seit der Geburt des Menschen in ihm verankert und in jedem Individuum in gleicher Weise vorhanden sind. Erst durch den Einfluss eines einschneidenden, persönlichen Erlebnisses, kann es zu einer Bewusstseinswerdung kommen, die Charaktermerkmale und Verhaltensmuster an die Oberfläche bringen, die bisher unbewusst waren. Im Falle der Charakterisierung von Batman durch die Comic-Autoren geschah dies wie bereits erwähnt, im Moment der Ermordung seiner Eltern und dem Entschluss, das persönliche Glück, einer Selbstaufopferung gleich, für den Kampf gegen das Verbrechen und dem Schutz der Unschuldigen, aufzugeben.

Der Joker wiederum entspricht in seiner Funktion als Antagonist und bedeutendster Bösewicht in den fiktiven Geschichten des Batman-Universums dem Archetypus des Schattens nach Jung, vereint jedoch in seiner Charakterisierung ebenfalls Elemente und Motive des hinterlistigen, oft bösartigen Tricksters. Bei ihm kommen das wahre Böse und der innere Wahnsinn erst zum Vorschein, als er in einer möglichen Entstehungsgeschichte[154] zum ersten Mal sein entstelltes weißes Gesicht, die grünen Haare und sein verzerrtes Dauerlachen um die Mundpartie in einer Spiegelung sieht.

---

[151] Jung (1995), S. 288.
[152] Ebenda. S. 273.
[153] Vgl.: Vogler (2004), S. 151.
[154] Vgl.: Moore, Alan: *The Killing Joke*. 1988 oder die 1951 erschienene Geschichte über den Verbrecher Red Hood in *Detective Comics #168*.

Insgesamt betrachtet, definieren sich die beiden fiktiven Figuren Batman und Joker folglich nicht nur durch den jeweils anderen im Kontext des ewigen Kampfes von Gut gegen Böse, durch den die Charaktermerkmale und Verhaltensmuster der beiden Konkurrenten dem Rezipienten umso deutlicher bewusst werden, sondern sie nehmen auch in Anlehnung an C.G. Jung's Archetypenlehre die jeweils entgegengesetzte Position ein, nämlich die des Helden, der im Konflikt mit dem Schatten steht.

Ihre direkte Verbindung zueinander besteht nur in der möglichen Annahme, dass in beiden Charakteren am Beginn ihrer Erschaffung, und sei es nur als fiktiver Charakter in einem Comic oder Film, nach dem Leitgedanken des kollektiven Unbewußten nach Jung, die gleichen verankerten Verhaltensmuster, sowie die selben positiven und negativen Inhalte als psychische Grundlage vorhanden waren. Erst durch unterschiedliche lebensverändernde Ereignisse wurden verschiedene archetypische Verhaltensmuster aktiviert. Für Batman bedeutet diese Bewusstseinswerdung eine Transformation in den Archetypen des Helden, beim Joker wiederum passiert das Gegenteil, indem die typischen Merkmale und Motive der Archetypen Schatten und Trickster in den Vordergrund treten.

Auch in diesem Fall kann also, wie am vorangegangenen geschichtlichen Beispiel zwischen König und Hofnarr, von einem Spiegelungsverhältnis zwischen den beiden Erzfeinden gesprochen werden, dieses Mal jedoch nicht in Verbindung mit ihrer Stellung in der Gesellschaft, sondern im Kontext ihrer narrativen Charakterisierung durch die verantwortlichen Autoren der unterschiedlichen Comic-Geschichten.

# *II. Intermedialität und Narrativität im Comic & Film*

## 2 Definition des Begriffs „Medium“

Um sich im weiteren Verlauf dieser Arbeit mit dem Begriff „Intermedialität“, den beiden Medien „Comic“ und „Film“ und deren intermedialen Verknüpfungen auseinandersetzen zu können, soll zunächst eine eigene Definition für den Terminus „Medium“ erarbeitet werden. Aufgrund der Vielfältigkeit der Definitionsvarianten zum Thema „Medium/Medien“, ist eine Einschränkung, beziehungsweise Differenzierung des zu behandelnden Forschungsbereiches nötig, bevor es zu einer genaueren Betrachtung der Medien „Comic“ und „Film“ kommen kann.

Der Begriff „Medium“ ist zu einem universell gebrauchten Terminus geworden, der sich durch „eine schillernde und unübersichtliche Definitionsvielfalt aus[zeichnet].“[155]

Im Gabler Lexikon der Medienwirtschaft findet man unter dem Begriff Medium folgende Definition:

> „Im weiteren Sinne bezeichnet der Begriff Medium ein Mittel oder eine Instanz, die zwischen Personen, Gruppen, Angelegenheiten oder Welten vermittelt. Im engeren, kommunikationswissenschaftlichen Sinne wird der Begriff verwendet, um Instanzen zu bezeichnen, die Aussagen und Informationen transportieren. Das können Presse, Radio oder spezifische Übermittlungskanäle und Kommunikationsformen sein.“[156]

Als Beispiel für die eben genannten Übertragungskanäle und Kommunikationsformen, kann der Begriff „Massenmedien“ angeführt werden. Unter Massenmedien versteht man „alle Übertragungskanäle, die Informationen an ein disperses, öffentliches Publikum übermitteln.“[157] Darunter fallen beispielsweise Funkmedien, wie das Radio und das Fernsehen, Printmedien, wie Zeitungen, Zeitschriften und Bücher, sowie audio-visuelle Medien, wie Film, Kino und Video. Sie alle dienen dazu, Informationen, Unterhaltung oder Botschaften diverser Natur auf ein großes Massenpublikum zu übertragen und bedienen sich dabei technischer Apparaturen, sei es zur Herstellung oder direkten Verbreitung ihrer Inhalte.

Der Medienbegriff von Harry Pross geht noch einen Schritt weiter, indem er Medien in drei Kategorien unterteilt und als dritte Klassifikation den Menschen als weitere Vermittlungsinstanz anführt. Sein Medienbegriff unterteilt sich in die primären

---

[155] Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007. S. 21.

[156] Sjurts, Insa (Hrsg.): Gabler Lexikon Medienwirtschaft. 2. Auflage. Wiesbaden: Gabler, 2011. S. 401.

[157] Ebenda.

körpergebundenen Medien, die sekundären sowie die tertiären Medien.[158]

Unter *primäre körpergebundene Medien* fallen menschliche, kommunikative Ausdrucksformen wie Sprache, Mimik oder auch Gestik, die zwischen dem Sender und dem Empfänger keine Hilfsmittel für die Übertragung und den Empfang der zu transportierenden Inhalte benötigen.

Die *sekundären Medien* umfassen jene Art der Medien, die auf Seiten des Senders technische oder anderweitige Hilfsmittel benötigen, um ihre Inhalte dem Empfänger mitteilen zu können. Als Beispiel für diese Kategorie wären etwa das Bild oder die Schrift zu nennen, die nur mithilfe von Druckerpresse, Papier oder Leinwand fähig sind, ihre Botschaften und Inhalte zu verbreiten.

Die dritte Kategorie stellen die *tertiären Medien* dar, welche sowohl für die Sendung, als auch für die Übertragung und den Empfang ihrer Inhalte eine technische Apparatur benötigen. Hierzu wären die Funkmedien Radio und Fernsehen als Exempel zu nennen, da neben der Funkstation und dem Funkmast auch ein Radio- oder Fernsehgerät benötigt wird, um die gesendeten Funkwellen verbreiten und empfangen zu können.[159]

Eine weitere Definition, in der „Medien als Mittel der Übertragung" oder das Medium „als vermittelndes Element zur Weitergabe und Verbreitung von Bedeutungen, Informationen und Botschaften"[160] angesehen wird, findet sich bei Roesler und Stiegler in ihrem Buch „*Grundbegriffe der Medientheorie*".

All diese genannten Definitionen und Erläuterungen verstehen unter dem Begriff Medium vorrangig ein „vermittelndes Element" beziehungsweise eine „Vermittlungsinstanz für Information"[161], die Inhalte diverser Natur von einem Sender zu einem Empfänger transportieren. Ein mögliches, sowie für Comic und Film kompatibles Beispiel für einen zu übertragenden Inhalt, wären nach Nicole Mahne beispielsweise symbolische oder ikonische Zeichensysteme, die durch Medien transportiert werden:

> „Medien übertragen Zeichensysteme innerhalb eines intentionalen Kommunikationsprozessesm d.h. sie fungieren als Träger von Bedeutungs-

[158] Pross, Harry: Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen. Darmstadt/Wien: Habel, 1972. S. 128.
[159] Vgl.: Pross (1972), S. 128 – 263.
[160] Roesler, Alexander/ Stiegler, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe der Medientheorie. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2005. S. 150.
[161] Brockhaus Enzyklopädie. In vierunzwanzig Bänden. Neunzehnte, völlig neu bearbeitete Auflage. Vierzehnter Band. Mag – Mod. Mannheim: F.A. Brockhaus, 1991. S. 381.

> und Sinnzusammenhängen zwischen Individuen. Sie dienen als Transportmittel für Botschaften, die mittels symbolischer oder ikonischer Zeichen zwischen Kommunikationspartnern ausgetauscht werden."[162]

Auch wenn inzwischen einige Definitionsvorschläge dargelegt wurden, ist die Bestimmung einer eigenen Medien-Definition nach wie vor mit Schwierigkeiten verbunden, da die vorangegangenen Bezeichnungen einen doch sehr einseitigen Charakter aufweisen und das Medium bisher nur als „Mittel"[163] oder Phänomen für Speicher-, Übertragungs- und Verarbeitungsvorgänge bestimmt wurde.

Ausgehend von der bislang noch unvollständigen Teildefinition des Begriffs Medium, als Träger und Übermittler von Informationen, Zeichensystemen und Inhalten diverser Natur, drängen sich zwei weitere Probleme auf:

Im heutigen digitalen Medienzeitalter unterliegt der Terminus Medium „abhängig von technischer Innovation und gesellschaftlichem Wandel"[164] und bedingt durch die schnellen Veränderungen im Bereich der Medien, einer steten Weiterentwicklung.

„Mit jeder neuen Medienkonstellation entsteht ein neuer, grundlegend veränderter Medienbegriff."[165] Als Konsequenz dieses steten Wandels ergibt sich, wie bereits oben erwähnt, eine undurchschaubare Vielfalt an Mediendefinitionen. Besonders „wissenschaftliche Disziplinen und Teildisziplinen besetzten den Terminus im Sinne ihrer Forschungsaktivitäten mit heterogenen Inhalten"[166]. Dies führte, aufgrund der sich verändernden Ansammlung von divergenten, den wissenschaftlichen Disziplinen angepassten Definitionen, zu der uns heute umgebenden Definitionenvielfalt im Bereich der Medienforschung.

Eine einheitliche, allgemein gültige Mediendefinition ist demnach kaum möglich. Hierzu ergibt sich als zweites Problem die Frage, was genau man nun tatsächlich unter dem Phänomen Medium versteht? Es wurden bisher Verwendungsmöglich-keiten wie Träger, Bote oder Überbringer von Informationen diverser Natur genannt, doch bedeutet dies, dass Medien nur durch die Art ihrer vermittelnden Inhalte und

---

[162] Mahne (2007), S. 21.

[163] Paech, Joachim: Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figurationen. Konstanz. In: Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Herausgegeben von Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 1998. S. 23.

[164] Rusch, G./ Schanze, H./ Schwering, G.: Theorien der Neuen Medien. Kino- Radio – Fernsehen – Computer. Paderborn: W. Fink Verlag, 2007. S. 26.

[165] Rusch (2007), S. 26.

[166] Mahne (2007), S. 21.

der Art wie sie etwas übertragen definiert werden, oder besitzen sie auch eine selbstständige Bedeutung?

Joachim Paech legt im Zuge seiner Intermedialitätsforschung die Ansicht dar, dass „das Medium selbst [...] nicht beobachtbar [ist], weil es nur in der Form erscheint, zu deren Erscheinung es verhilft."[167]

Joseph Garncarz teilt diese Ansicht mit Paech, indem er dem Medium ebenfalls keinen selbstständigen Charakter zuordnet, da ein Medium seiner Meinung nach erst durch die Interaktion mit einem anderen Medium an Bedeutung gewinnt:

> „Die Identität eines Mediums existiert nicht am Tage seiner Erfindung, sondern konstituiert sich erst im Prozeß seiner Verwendung durch ein bereits etabliertes Medium. Unter analysierbaren Bedingungen differenziert sich das neue Medium aus dem älteren aus und gewinnt dadurch erst eine eigene Identität."[168]

Auch Marshall McLuhan ist in seinem Werk *„Understanding Media"* der Auffassung, dass der Inhalt jedes Mediums immer ein anderes Medium ist.[169] In Druckmedien findet sich das geschriebene Wort, in Filmen lassen sich theatrale Aspekte wiederentdecken und in einer Glühbirne, die eine Leuchtreklame erhellt, befindet sich Elektrizität, die reinste Form von Informationen nach McLuhan.[170]

McLuhan geht aber noch weiter, indem er seine bekannte These „the medium is the message"[171] anführt. Darin weicht er von der Meinung ab, dass ein Medium erst durch seinen Inhalt definiert wird, auch wenn dieser Inhalt ein anderes, älteres Medium darstellt. Stattdessen ist das Medium selbst die Botschaft und nicht die erwähnten Inhalte, die uns sogar vom eigentlichen Charakter des Mediums ablenken.[172] Außerdem sind für McLuhan alle Medien Erweiterungen der menschlichen Sinne.[173]

Er gibt dem Phänomen Medium in diesem Kontext, im Gegensatz zu den anderen erwähnten Autoren, eine eigene Bedeutung, da der Fokus nicht mehr auf den gesendeten Daten oder der Übermittlerfunktion liegt, sondern auf der Wirkung und

---

[167] Paech, Joachim In: Helbig, Jörg (1998), S. 23.

[168] Garncarz, Joseph: Vom Varieté zum Kino. Ein Plädoyer für ein erweitertes Konzept der Intermedialität. Köln. In: Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Herausgegeben von Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 1998. S. 252.

[169] Vgl.: McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man. With a new introduction by Lewis H. Lapham. Ed. 1994, 3rd Print. Cambridge, Massachusetts [u.a.]: MIT Press, 1995. S. 8.

[170] Vgl.: Ebenda.

[171] Ebenda. S. 7.

[172] Vgl.:Ebenda. S. 9.

[173] Vgl.:Ebenda. S. 21.

den Erweiterungen der menschlichen Sinne, welche durch das Medium aktiviert werden. Würde man als Beispiel einen Comic nennen, dann läge dessen Botschaft und Wirkung beim Leser nach der These von McLuhan nicht im Inhalt der Erzählung und den Bildern, sondern in den Erweiterungen, die das Lesen dieses Druckmediums im einzelnen Individuum und der Gesellschaft auslöst, nämlich der Vergrößerung und Ausdehnung der Fantasie und Vorstellungskraft. Diese werden aktiviert, um die einzelnen Comic-Panels miteinander in Verbindung setzen zu können.

Zusammengefasst kann bisher allgemein festgehalten werden, dass ein Medium die Funktion eines Senders, Übermittlers oder Empfängers von Informationen diverser Natur übernehmen kann und der Transport der Daten mit oder ohne Hilfe von technischen Apparaturen durchgeführt wird, abhängig davon, welcher Gruppe von Medien das Medium zugeordnet werden kann. Hierbei wird in dieser Arbeit nach dem dreiteiligen Medienbegriff von Harry Pross und seiner Unterteilung in primär körpergebundene, sekundäre oder tertiäre Medien unterschieden.

Wir haben erfahren, dass das Medium in den meisten Definitionen keinen Anspruch auf eine eigene Bedeutung oder Identität hat, da das Hauptaugenmerk auf den gesendeten Inhalten und Botschaften, sowie auf dem Aspekt des integrierten, älteren Mediums, liegt.

Diese Arbeit stützt die Ansicht von Marshall McLuhan, da besonders durch die Medien „Comic“ und „Film“ sowohl die visuelle, die auditive, als auch im Fall des Comics die haptische Wahrnehmung (durch das aktive Umblättern und dem Kontakt mit der Buchseite) beim Menschen beansprucht wird und somit den Medien eine Bedeutung im Bereich der Sinneserweiterung zugesprochen werden kann.

Der Begriff „Medium“ wird folglich in dieser Arbeit für Phänomene verwendet, die als Transportmittel zwischen einem Sender und einem Empfänger die Funktion der Informations-, Daten-, oder Zeichenübertragung übernehmen. Bei Bedarf werden diese von technischen Hilfsmitteln und Apparaten im Zuge der Sendung, Übermittlung oder dem Empfang unterstützt, sollten sie den Kategorien sekundäre bzw. tertiäre Medien nach Pross angehören. Als Empfänger kann hierbei auch der Mensch dienen, was besonders im Bezug auf die Konsumation von Massenmedien eine Rolle spielt.

Ein Medium beinhaltet im Zusammenhang mit dieser Medien-Definition neben dem weitergeleiteten Inhalt auch mediumspezifische Grundmerkmale und Charakteristiken, die jedem Medium eigen sind. Als Beispiel für das Medium „Comic“ wären hierzu Elemente des Aufbaus einer Comicseite zu nennen wie Rahmen, Sprechblase oder Bewegungslinien etc., die dem Medium „Comic“ angehören und mit denen das Medium in Verbindung gebracht wird. Diese mediumspezifischen Merkmale lassen sich teilweise durch Übermittlung auf andere Medien übertragen, oder befinden sich bereits aufgrund des Bezuges von neuen auf alte Medien, im einzelnen Medium integriert.

Der Terminus „Medium“ umschließt ebenfalls im Kontext dieser Definition, die Funktion einer Erweiterung der menschlichen Sinne und der menschlichen Wahrnehmungsfähigkeit nach McLuhan. Dem Phänomen wird somit eine Bedeutung zuteil, die besonders bei der Rezeption der Medien „Comic“ und „Film“ eine große Rolle spielt, da neben den visuellen, auditiven und haptischen Sinnen, auch die menschliche Vorstellungskraft benötigt und gefördert wird, um die Inhalte, Botschaften und Zeichen des spezifischen Mediums richtig zu deuten und zu dekodieren.

# 3 Der Begriff „Intermedialität“ nach Irina O. Rajewsky

Der Fachausdruck „Intermedialität“ ist seit Mitte der 1990er Jahre in unterschiedlichen geisteswissenschaftlichen Forschungsbereichen vertreten und bezeichnet neben „Arten von Bezugnahmen und Kombinationen unterschiedlicher Medien und Künste“[174] , auch „Phänomen[e] der zunehmenden Grenzüberschreitungs- und Vernetzungstendenzen der Medien“[175]. Es handelt sich konkreter um einen „modischen Terminus“[176], sowohl in der Literatur-, der Kunst- und der Medienwissenschaft, der trotz verschiedenster wissenschaftlicher Abhandlungen und Forschungen, in den genannten Disziplinen bisher „noch keiner eigenständigen Theoriebildung zugeführt wurde.“[177] Als möglichen Grund für dieses Desiderat können die differierenden, fachspezifischen Verwendungen des Begriffs in den erwähnten geisteswissenschaftlichen Disziplinen angeführt werden, die Intermedialität „mit speziellen Fachtermini beleg[en] und zumeist als eigenständige Forschungsschwerpunkte behandel[n]“[178], ohne zuvor eine einheitlich gültige Definition erarbeitet zu haben.

Ausgehend vom derzeitigen Forschungsstand und der aufgezeigten Definitions-Problematik, bezieht sich der Begriff Intermedialität in dieser Arbeit, in Anlehnung an Irina O. Rajewsky und ihre Intermedialitätsforschung, auf „Mediengrenzen überschreitende Phänomene, die mindestens zwei konventionell als distinkt wahrgenommene Medien involvieren.“[179] Das heißt, dass durch die Kombination, beziehungsweise die Vernetzung mindestens zweier, zuvor als voneinander abgegrenzt verstandener Medien, neue „komplexe[…] mediale[…] Konfigurationen“[180] entstehen, die sich im weiteren Verlauf in einer „intermedialen Wechselbeziehung[…]“[181] zueinander befinden und dadurch dem Forschungsbereich

---

[174] Poppe, Sandra: Visualität in Literatur und Film. Eine medienkomparatistische Untersuchung moderner Erzähltexte und ihrer Verfilmungen. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht, 2007. S. 19.

[175] Rinke, Nadja: Medienwechsel. Transformation vom Buch zum Film am Beispiel von Benjamin Leberts Crazy. Magisterarbeit. Universität zu Köln: GRIN Verlag für akademische Texte, 2006. S. 4.

[176] Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen/ Basel: Francke, 2002. S. 3.

[177] Ebenda.

[178] Ebenda. S. 4.

[179] Ebenda. S. 13.

[180] Cheon, Hyon Soon: Intermedialität von Text und Bild bei Alexander Kluge. Zur Korrespondenz von Früher Neuzeit und Moderne. Würzburg: Königshausen&Neumann, 2007. S. 7.

[181] Rinke (2006), S. 19.

der Intermedialität angehörig sind. Zu einem vergleichbaren Ergebnis kommt auch Jürgen E. Müller. Seiner Auffassung nach wird ein „mediales Produkt […] dann *inter*-medial, wenn es das *multi*-mediale Nebeneinander medialer Zitate und Elemente in ein konzeptionelles Miteinander überführt."[182]

Es lässt sich durch die angeführten Standpunkte für diese Arbeit somit die Erkenntnis ableiten, dass man allgemein von Intermedialität sprechen kann, wenn im Sinne von Rajewsky mindestens zwei als distinkt wahrgenommene Medien mit ihren medienspezifischen Elementen eine Verbindung eingehen und durch diese Verknüpfung mindestens zweier medialer Produkte, ein neues intermediales Phänomen entsteht. Dieses neu entstandene Phänomen, kann die Eigenschaften beider medialer Produkte beinhalten und verknüpft diese in Form einer intermedialen Wechselbeziehung. Zu bedenken ist hierbei allerdings, dass zwei oder mehrere Medien natürlich nur die beschriebene intermediale Wechselbeziehung miteinander eingehen können, wenn „zwischen ihnen eine hinreichende Gemeinsamkeit besteht, die mediale Interaktionen und Bezugnahmen ermöglicht"[183].

Innerhalb des dargestellten allgemeinen „Objektbereich[es] der Intermedialität"[184], unterscheidet Rajewsky zusätzlich zwischen „drei grundsätzlich heterogenen, ausdrücklich zu differenzierenden Phänomenbereichen"[185], der Medienkombination, dem Medienwechsel und dem Bereich der intermedialen Bezüge.[186]

Unter dem Bereich Medienkombination versteht man eine Zusammenführung von mindestens zwei als distinkt wahrgenommenen Medien, die durch ihre Verbindung in den meisten Fällen zur Bildung eines neuen intermedialen Phänomens beitragen. Das bedeutendste Merkmal dieser Art von Medienkombination stellt hierbei die gleichzeitige Präsenz mindestens zweier differenter Medien dar, die sich in Form einer intermedialen Wechselbeziehung zu gleichen Teilen ergänzen oder erweitern und dadurch eine neue Medienart entstehen kann. Die Merkmale beider Ausgangsmedien sind hierbei in der neu entstandenen Medienart enthalten und präsent.

---

[182] Müller, Jürgen E.: Intermedialität als poetologisches und medientheoretisches Konzept. Einige Reflexionen zu dessen Geschichte. Amsterdam. In: Helbig (1998), S. 31.
[183] Rinke (2006), S. 19.
[184] Cheon (2007), S. 7.
[185] Rajewsky (2002), S. 15.
[186] Vgl.: Ebenda. S. 15-18.

Als Beispiele können der Fotoroman, als Kombination von Text und Bild, genannt werden, sowie der Film, als Kombination von Sprache, Bild und Ton. Beim Fotoroman oder Comic, gilt das einzelne Bild als „[d]ie erzählerische Einheit des Comics“[187], der Text wird dabei „als Wiedergabe von direkter Rede und Gedanken in Sprech- oder Denkblasen, außerdem als ergänzender Kommentar zur Handlung oder als Ersatz von Bildern“[188] verwendet.

> „Comics sind ein Hybrid aus Text- und Bildteilen, wobei die Bilder die größere Bedeutung für den Transport der Erzählung tragen und das primäre Erkennungsmerkmal des Comics sind.“[189]

Beide Medien arbeiten in einer Wechselbeziehung zusammen und vervollständigen die, für das Verständnis der Narration bedeutenden, aufkommenden narrativen Lücken des jeweils anderen Mediums durch Ergänzung. Hierzu muss erwähnt werden, dass der Comic „ausschließlich über visuelle Zeichen [erzählt]: Bilder und Abbildungen von Sprache in verschiedenen Zeichensystemen bilden zusammen den ‚Text‘ der Bildergeschichten.“[190] Der Text muss in diesem Zusammenhang in seiner Funktion als visuelles Zeichen unterteilt werden in seiner „Verwendung […] vorrangig als Zeichen oder Bildelement von der anderen Verwendung als Information zum Bild und zur Erzählung.“[191]

> „Das Besondere am Comic im Hinblick auf die verwendeten Zeichen ist, dass Zeichen aus verschiedensten Systemen gemeinsam verwendet werden, um die jeweilige Geschichte zu erzählen. Alle im Comic verwendeten Zeichen sind bildhaft und die gesamte Bandbreite der möglichen Abstraktionsgrade zwischen Bild und Schriftzeichen kommt zum Einsatz.“[192]

Durch die Kombination der visuellen Zeichensysteme beider Medien, entsteht die neue Medienart Comic, in der die, zuvor als distinkt wahrgenommenen Medien Bild und Text, im Kontext der Intermedialitätsforschung eine Wechselbeziehung eingegangen und im neu entstandenen Produkt beide präsent sind.

Das Medium Film verbindet mehr als zwei distinkt wahrgenommene Medien miteinander, nämlich Bild, Sprache und Ton. Er kombiniert in diesem Kontext die

---

[187] Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz: UVK, 2008. S. 118.
[188] Ebenda. S. 98.
[189] Zitiert nach: Kunzle, David: The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1973. S. 2. In: Dittmar (2008), S. 47.
[190] Dittmar (2008), S. 10.
[191] Ebenda. S. 98.
[192] Ebenda. S. 137.

visuellen Zeichen des Filmes, also das Bild und die Schrift, mit den akustischen Zeichen, der Sprache, den Geräuschen und der Musik, miteinander.[193] Des Weiteren lässt sich aber zum Beispiel auch das „mediale System des Theaters durch Schauspiel, Kostüm und Inszenierung“[194] im Film erkennen. Aus diesem Grund können die filmischen Zeichen nochmalig unterteilt werden in den „filmischen“ und den „kinematographischen Code“[195].

> „Der filmische Code umfaßt alle im Film verwendeten Ausdrucksmittel, die er mit anderen Künsten teilt, wie beispielsweise die der Schauspielkunst oder der Architektur. In den Bereich des filmischen Codes fallen außerdem alle allgemeinen Handlungen, die der Zuschauer mit Hilfe seines Alltagswissen entschlüsselt, wie etwa das Händeschütteln als Form der Begrüßung oder Zeichen des Einverstandes erkannt wird.“[196]

Nach Schneider handelt es sich beim „kinematographischen Code“ um „eigene Darstellungsmittel“[197] des Mediums Film, sowie „zum Film gehörige Sachverhalte […] von denen man vermutet […] daß sie in den einen oder anderen Code, der für das cinéma spezifisch ist, eintreten.“[198] Als Beispiel können hier die Montage und die Kameraarbeit genannt werden.[199]

Der Medienwechsel ist auch unter dem Begriff „Medientransfer“ oder „Medientransformation“ bekannt. Dabei kommt es zu einer „Transformation eines medienspezifisch fixierten Produkts bzw. Produkt-Substrats in ein anderes, konventionell als distinkt wahrgenommenes Medium“[200]. Eine große Rolle spielt der Medienwechsel beispielsweise im Bereich der Literaturverfilmung bzw. –adaption. Der literarische Text bildet hierbei die Quelle und wird durch den Transformationsprozess des Medienwechsels in ein neues Medium, in diesem Fall den Film, übertragen. Im neu entstandenen Produkt lassen sich zwar noch Verbindungen zum Quelltext finden, allerdings ist nur noch das letzte Medium, unserem Beispiel folgend der Film, präsent.

---

[193] Vgl.: Borstner, Nils/ Pabst, Eckhard/ Wulff, Hans Jürgen: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. Konstanz: UVK, 2002. S. 16.
[194] Poppe (2007), S. 27.
[195] Vgl.: Schneider, Irmela: Der verwandelte Text. Wege zu einer Theorie der Literaturverfilmung. Tübingen: Niemeyer, 1981. S. 98f.
[196] Poppe (2007), S. 27.
[197] Ebenda. S. 28.
[198] Schneider (1981), S. 98.
[199] Vgl.: Poppe (2007), S. 28.
[200] Rajewsky (2002), S. 19.

Das heißt, dass im Gegensatz zur Medienkombination, worin mindestens zwei unterschiedliche Medien durch ihre Addition ein neues intermediales Produkt erzeugen und ihre differenten Merkmale zu gleichen Teilen präsent sind, beim Medienwechsel die ursprünglich mediale Quelle, wie zum Beispiel ein literarischer Text, in den Hintergrund tritt und im transformierten Medium nur noch durch einige Parallelen zu erkennen ist.

Der dritte Bereich, die intermedialen Bezüge, behandeln „ein Verfahren der Bedeutungskonstitution, […], den ein mediales Produkt zu einem Produkt eines anderen Mediums oder zum anderen Medium *qua* System herstellen kann."[201] Es kommt in diesem Fall zu keiner Kombination von konventionell als distinkt angesehen Medien und der Erzeugung eines „plurimedialen Produkt[s]"[202], sondern es werden „Elemente und/oder Strukturen eines anderen, konventionell als distinkt wahrgenommenen Mediums mit den eigenen, medienspezifischen Mitteln thematisiert, simuliert oder, soweit möglich, reproduziert."[203] Meyer beschreibt diese Bezugnahme eines Mediums als „ästhetische Anlehnung an ein anderes Medium"[204] und nennt als Beispiel Kameraperspektiven aus Actionfilmen, die ebenfalls für Computerspiele verwendet werden.[205] Im Kontext dieser Arbeit kann man im Falle einer „Comic-Verfilmung", von einem intermedialen Bezug von einem Medium zum anderen sprechen, wenn sich die Verfilmung durch ein hohes Maß an comicästhetischen Stilmitteln auszeichnet, wie sie Bernd Weidenmann[206] zum Beispiel anhand seines „exaltierten ästhetischen Code der Comics […] plausibel skizziert"[207]. Trotz der Dreiteilung des Forschungsbereichs weist Rajewsky in ihrer Arbeit jedoch darauf hin, dass ein Medienprodukt ohne weiteres auch die Voraussetzungen für zwei oder alle drei Bereiche erfüllen kann.[208]

---

[201] Ebenda. S. 17.
[202] Ebenda.
[203] Ebenda.
[204] Meyer, Urs/ Simanowski, Roberto/ Zeller, Christoph: Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren. Göttingen: Wallstein Verlag, 2006. S. 9.
[205] Vgl.: Ebenda.
[206] Weidenmann, Bernd: Der exaltierte Code der Comics. In: Franzmann, Bodo (Hg.): Comics zwischen Lese- und Bildkultur. München: Profil Verlag, 1991. S. 60-65.
[207] Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2007. S. 65.
[208] Vgl.: Rajewsky (2002), S. 17.

# 4 Die Konstruktion der Narration

## *4.1 Das Medium Comic*

Eine genaue und „allgemeine, einhellig anerkannte Definition des Begriffes ‚Comic' existiert nicht."[209] Diese Auffassung teilt neben Ofenloch auch Dietrich Grünewald, der zu der Feststellung gelangt, dass der Begriff „Comic" heutzutage nur „als unscharfer Sammelbegriff für moderne Bildgeschichten verwendet"[210] wird, unter den sich nach Schüwer „alle Formen der Veröffentlichung, die sich bis heute entwickelt haben, also auch z.B. Hefte, Alben und umfangreiche ‚Graphic Novels'"[211] zusammenfassen lassen.

Auch wenn eine genaue Definition des Begriffes Comic aufgrund dessen Stellung als weitgefächerter Sammelbegriff problematisch erscheint, sind in der Geschichte der Comic-Forschung sehr wohl Versuche unternommen worden, eine gezielte und differenziertere Definition für das Medium Comic aufzustellen:

Eine der bekanntesten Definitionen liefert Scott McCloud in seinem Buch „*Comics richtig lesen*"[212], worin er den Begriff Comic definiert als:

> „Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen."[213]

McCloud bezieht sich mit seiner Definition auf Will Eisner, der das Medium Comic nicht nur mit den Worten „the world's most popular art form"[214] beschreibt, sondern auch den Begriff der „*Sequentiellen Kunst*" in Verbindung mit Comics prägte, eine Kunst, die er zusammenfasst als „an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea."[215] McCloud legt den Schwerpunkt seiner Comic-Definition auf den Begriff „Sequenz", da er in seiner Arbeit die Meinung vertritt, ein Comic müsse aus mindestens zwei Bildern bestehen, die in Folge die kleinste mögliche Form einer

---

[209] Ofenloch (2007), S. 34.

[210] Grünewald, Dietrich: Comics. Grundlagen der Medienkommunikation. Band 8. Tübingen: Niemeyer, 2000. S. 3.

[211] Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT, 2008. S. 9.

[212] McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe. Hamburg: Carlsen, 2001.

[213] Ebenda. S. 17.

[214] Zitiert nach Will Eisner, In: Knigge, Andreas C.: Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Hamburg: Rowohlt, 1996. S. 9.

bildlichen Sequenz darstellen. Ein Comic, der nur aus einem einzigen Bild besteht, ist nach Auffassung von McCloud kein richtiger Comic, sondern kann wenn überhaupt nur als Comic-Art bezeichnet werden, also eine Form von Zeichenstil. Eine Folge aus mindestens zwei Bildern weist jedoch bereits auf eine Geschichte und das Medium Comic hin.[216]

> „Single panels […] are often lumped in with comics, yet there's no such thing as a sequence of *one!* Such single panels might be classified as ‚comic-*art*' in the sense that they derive part of their *visual vocabulary* from comics."[217]

Dittmar gelangt zu einem ähnlichen Ergebnis und folgt McCloud in der Annahme, dass ein Comic bereits durch zwei Bilder eine Geschichte erzählen kann. Er geht jedoch darüber hinaus und fügt hinzu, dass man seiner Ansicht nach ebenfalls von einem Comic sprechen muss, wenn innerhalb eines einzigen Bildes eine Mehrzahl von Handlungen einer Figur gezeigt wird:

> „Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen. Es ist unwesentlich, ob sie in einem Rahmen zusammengefasst sind oder jeweils in eigenen Rahmen stehen. Mehrere Handlungen einer Figur in einem Bild (mehrere Zustände dieser Figur) können schon ein Comic sein. Bereits eine Folge von zwei Bildern kann schon ein Comic sein, da in dieser eine Erzählung entsteht."[218]

Lässt sich auch in den bisher genannten Definitionen eine Übereinstimmung, die sequentielle Bildfolge im Comic betreffend, erkennen, so gibt es zusätzlich auch comicspezifische Merkmale wie zum Beispiel die Sprechblase oder grafische Charakteristiken, wie Bewegungslinien, die häufig mit dem Medium Comic in Verbindung gebracht werden. Aufgrund der großen Anzahl dieser Merkmale, die einem Comic oft ungenau definiert zugesprochen werden, können diese Attribute jedoch nicht als definitiv gültig anerkannt werden:

> „[…] Aspekte wie Bildfolge, Sprechblase, Onomatopöie (lautmalende Worte), grafische Indizes (z.B. Bewegung verstärkende Speedlines), Serie mit stehender Figur (unveränderbarer Charakter eines Akteurs) sind zwar vielen Comics zugehörig – aber es gibt zu viele Ausnahmen, so dass sie nicht als Definientia gelten können."[219]

Schüwer beschränkt sich auf drei Hauptmerkmale, die mit Comics in Verbindung stehen: „Die Qualität des Narrativen, damit verbunden die Bildsequenz und

---

[215] Eisner, Will: Comics and Sequential Art. Twenty-Eight Printing. Paramus: Poorhouse Press, 2006. S. 5.
[216] Vgl.: McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper, 1993. S. 20f.
[217] Ebenda.
[218] Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz: UVK, 2008. S. 43.
[219] Grünewald (2000), S. 4.

schließlich die massenmediale Reproduzierbarkeit."[220] Er fügt jedoch hinzu, dass diese Merkmale nicht bindend festgelegt sind, da es ebenfalls „nicht-narrative (etwa erklärende) Bildsequenzen"[221], wie zum Beispiel „die Rettungsanweisungen im Flugzeug oder die Genfer Konvention als Comic für Soldaten"[222], gibt, und in vielen Definitionen das Merkmal der massenmedialen Reproduzierbarkeit überhaupt nicht vorkommt. Einer der wenigen Theoretiker, der in seiner Comic-Definition auf den Faktor massenmediale Verbreitung eingeht und sogar das Internet mit einschließt, ist Dietrich Grünewald:

> „Comics sind Bildfolgen des 20. Jahrhunderts, vorwiegend der engen Bildfolge verpflichtet, dank moderner Drucktechnik über Massenprintmedien wie Zeitung, Heft, Album und Buch verbreitet, was allerdings Unikate oder elektronische Verbreitung (Comics im Internet) nicht ausschließt."[223]

Wie durch dieses Zitat ersichtlich, beschränkt sich Grünewald mit seiner Definition nur auf Bildfolgen des 20. Jahrhunderts. Andere Autoren gehen jedoch noch weiter in der Geschichte zurück, wie zum Beispiel der zuvor schon erwähnte Comic-Zeichner und Autor Scott McCloud, der bereits ägyptische Grabmalereien und Fresken aus dem Jahre 1300 vor Christus aufgrund ihrer starren Bildsequenz als Comics bezeichnet.[224] Auch im Europa des 19. Jahrhunderts lassen sich „längere Bildsequenzen, die Schrift und Bild integrieren, ebenfalls massenweise vervielfältigt werden und offen auf ein bürgerliches Amüsier- und Unterhaltungsbedürfnis zielen"[225], wiederfinden. Als Beispiel nennt Schüwer hier die „*histoires en estampes* des französischsprachigen Schweizers Rudolphe Töpffer (1830er und 1840er Jahre)"[226] oder die Bildgeschichten über *Max und Moritz* von Wilhelm Busch aus dem Jahre 1865.[227]

Betrachtet man des Weiteren die oftmals falsch verbreitete Annahme, der Begriff „Comic" würde aufgrund seiner deutschen Übersetzung, wie zum Beispiel mit dem Wort „Drolliges"[228], oder dank seiner historischen Abstammung von den britischen

---

[220] Schüwer (2008), S. 7.
[221] Ebenda.
[222] Dittmar (2008), S. 39.
[223] Grünewald (2000), S. 15.
[224] Vgl.: McCloud (1993), S. 13-15.
[225] Schüwer (2008), S. 8.
[226] Ebenda.
[227] Vgl.: Ebenda.
[228] Brockhaus Enzyklopädie. In vierundzwanzig Bänden. Neunzehnte, völlig neu bearbeitete Auflage. Vierter Band. BRO – COS. Mannheim: F.A. Brockhaus, 1987. S. 642.

„Witzzeichnungen“[229] des 18. Jahrhunderts, nur für humorvolle Geschichten und Zeichnungen stehen, so steht diese Annahme im Widerspruch zur Vielfältigkeit der unterschiedlichen Inhalte, die ein Comic vermitteln kann:

> „Der Begriff ist in keiner Weise mehr an komische Inhalte geknüpft, sondern bezieht sich auf das ganze inhaltliche Spektrum der Kunstform, das neben humorvollen auch spannungsorientierte, autobiografische, dokumentarische, historische, metafiktionale und sonstige Genres umfasst. Als Unterbegriff für die wirklich ‚komischen‘ Comics, […], ist im Amerikanischen der ältere Begriff ‚Funnies‘ üblich geworden.“[230]

Neben einer noch nicht allgemein anerkannten Comic-Definition gibt es, wie dieses Zitat zusammenfasst, auch noch Ungereimtheiten in der Comic-Forschung, die mehrfach interpretierbaren Übersetzungen des Begriffes Comic betreffend.
Einigkeit herrscht jedoch unter den Forschern darüber, dass der 5. Mai 1895, mit dem ersten Auftritt von Richard Felton Outcaults *Yellow Kid* im Comic *Hogan's Alley*, den er damals exklusiv für die amerikanische Zeitung *World* und dessen Inhaber Joseph Pulitzer zeichnete, als die Geburtsstunde des Comics bezeichnet werden kann.[231]

> „Den Status eines eigenständigen Mediums, […], erlangen die Comics in den 1890er Jahren in Nordamerika. Zunächst in Sonntagsbeilagen, dann auch in den werktäglichen Ausgaben der Zeitungen von Pulitzer und Hearst dienen sie der Unterhaltung und der Bindung der Leser. So lässt es sich durchaus rechtfertigen, dass die Geburt der Comics zumeist mit amerikanischen Veröffentlichungen verbunden wird, insbesondere mit R.F. Outcaults *The Yellow Kid*“[232]

Der kleine Junge mit den Segelohren, gekleidet in ein zu großes Nachthemd, das ab dem 5. Jänner 1896 in leuchtendem Gelb erstrahlen durfte, wurde schnell zu einer Berühmtheit und war bei vielen New Yorker Zeitungslesern als *Yellow Kid* bekannt und beliebt.[233] „*The Yellow Kid* was not yet a comic strip as we define it today, but its creation was pivotal, signaling as it did the birth of the comics as a distinct medium.“[234]

---

[229] Schüwer (2008), S. 9.
[230] Ebenda.
[231] Vgl.: Knigge (1996), S. 16f.
[232] Schüwer (2008), S. 8f.
[233] Vgl.: Ebenda. S. 17.
[234] Horn, Maurice: The World Encyclopedia of Comics. Edited by Maurice Horn. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1999. S. 13.

### *4.2 Narrativität im Comic*

Das Medium Comic ist im Gegensatz zu narrativen Erzählgattungen wie zum Beispiel der Epik, aufgrund seiner späten Etablierung Ende des 19. Jahrhunderts, noch recht jung. Der größte Unterschied zwischen rein literarischen Erzähltexten, beziehungsweise Schriften, und einem Comic lässt sich in der Art und Weise erkennen, wie diese unterschiedlichen Gattungen ihre Handlungen erzählen.

In durchgehend literarischen Werken geschieht dies nur mit Hilfe von verbalen Texten. Das recht junge Medium Comic erzählt seine Geschichten hingegen mit Hilfe einer Bildsprache, die zwar ebenfalls Textelemente beinhaltet und somit die beiden Medien Text und Bild miteinander verknüpft, der Schwerpunkt liegt jedoch hauptsächlich auf den Bildern.

Aus diesem Grund ist es nicht verwunderlich, dass sich ältere Forschungen zur Erzähltheorie, im Bezug auf den Bereich Narration, in den meisten Fällen auf verbale Texte beschränken und die Vertreter dieser „klassischen Narratologie“[235] gegen eine überarbeitete und erweiterte Erzähltheorie sind. Einer der wichtigsten Gegner einer neuen Erzähltheorie und „Vater der diskurs-orientierten Narratologie“[236], ist Gérard Genette. In seinem Werk „*Die Erzählung*“[237], beschreibt er die „drei Aspekte des Narrativen“[238] und unterteilt den allgemeinen Forschungsbereich der Erzählung in *die Geschichte*, *die Erzählung* und in *die Narration*.[239]

Unter dem ersten Aspekt, der *Geschichte,* versteht Genette den narrativen Inhalt, also „den mündlichen oder schriftlichen Diskurs […], der von einem Ereignis oder einer Reihe von Ereignissen berichtet.“[240] Der zweite Aspekt, von ihm die *Erzählung* genannt, steht allein für den narrativen Text, wobei dem dritten Aspekt, der *Narration*, der direkte narrative Akt, also das mündliche oder schriftliche Erzählen selbst, als Funktion zugrunde liegt.[241]

---

[235] Schüwer (2008), S. 20.
[236] Ebenda.
[237] Genette, Gérard: Die Erzählung. Aus dem französischen von Andreas Knop, mit einem Nachwort herausgegeben von Jochen Vogt. 2. Auflage. München: Fink, 1998.
[238] Genette (1998), S.16.
[239] Vgl.: Ebenda.
[240] Ebenda. S. 15.
[241] Vgl.: Ebenda. S. 16.

Diese Dreiteilung durch Genette spiegelt deutlich seinen abgegrenzten Standpunkt zur Erzähltheorie wieder, indem er in jedem der drei Aspekte nur von narrativen Texten, beziehungsweise von mündlich oder schriftlich weitergegebenen Inhalten spricht, die durch einen aktiven Erzählakt ebenfalls nur in mündlicher oder schriftlicher Form kommuniziert werden können. Die Möglichkeit einer Narration, die zum Beispiel durch Bilder anstatt durch Text erzählt, wird nicht erwähnt.

Der entscheidende Faktor, der dieser Theorie des Erzählens nach Genette zugrunde liegt, ist ein Erzähler, der den narrativen Akt durchführt, da „jede Erzählung -[…]- ein sprachliches Produkt ist“[242], und der Erzähler einen „unverzichtbare[n] Bestandteil von Erzähltexten“[243] darstellt.[244]

Im Bezug auf die Medien Comic und Film ist dieser theoretischer Ansatz nach Genette folglich nicht anwendbar, da es in beiden Fällen keine durchgehende Erzählerinstanz gibt, sondern die Rolle eines Erzählers nur sporadisch in einigen Filmen oder Comic-Geschichten bewusst als Stilmittel, wie zum Beispiel bei der Einleitung in eine Handlung, eingesetzt wird.[245]

Diese Abgrenzung und Bindung des Narrativen auf rein mündliche oder schriftliche Diskurse wie es Genette vermittelt, ist daher heutzutage als problematisch und veraltet zu beurteilen, da jeder bekannte Comic mit Hilfe seiner eigenen Bildsprache eine Geschichte erzählen und somit als narratives Medium bezeichnet werden kann.[246] Die Möglichkeiten der narrativen Erzählung haben sich in den vergangenen Jahrzehnten weiterentwickelt und beschränken sich nicht mehr nur auf literarische Texte, wie das folgende Zitat von Knut Hickethier darlegt:

> „Erzählen ist nicht nur auf die mündliche oder schriftliche Form der Sprache beschränkt, erzählt werden kann ebenso durch Bilder, Gesten, Bewegungen oder durch die Kombination von Sprache, Bild, Bewegungen etc. Dies läßt die audiovisuellen Medien [sowie visuelle Medien wie den Comic; Anm. d. Verf.] insgesamt zu erzählenden Medien werden, in denen nicht nur mit der Sprache, sondern mit allen Ausdrucksformen und vor allem durch ihr wechselseitiges Aufeinanderbezogensein Bedeutungen im Erzählprozeß vermittelt […] werden.“[247]

---

[242] Genette (1998), S. 18.
[243] Schüwer (2008), S. 20.
[244] Vgl.: Ebenda.
[245] Vgl.: Ebenda. S. 21.
[246] Vgl.: Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978. S. 13.
[247] Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 2., überarbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: Metzler, 1996. S. 107.

Die von Hickethier genannte Verbindung und wechselseitige Bezugnahme der unterschiedlichen Ausdrucksformen aufeinander, mittels derer Geschichten im Gegensatz zu rein literarischen Texten ebenfalls erzählt werden können, stellt durch ihre Kombinationsmöglichkeit und dem daraus resultierenden narrativen Produkt, der Erzählung, einen direkten Bezug zum Thema Intermedialität dar.

Dittmar beschreibt hierzu die mediale Interaktion der einzelnen narrativen Bestandteile, die für die Vermittlung und Konstruktion einer Erzählung im Medium Comic nötig sind, als „Zusammenspiel [von] Ebenen, die einander wie überlagernde Folien ergänzend die Geschichte darstellen“[248]. Die unterste Ebene dieser Konstruktion besteht aus den zu Sequenzen angeordneten Bildern, die „zum bildlichen Handlungsgerüst“[249] werden. Diesem werden Textelemente hinzugefügt, durch dessen Kombination mit den Bildern die eigentliche Handlung bereits zu verstehen ist. Ergänzt wird die Erzählung in weiteren Schritten noch durch Bildelemente, die zum Beispiel Geräusche, also den auditiven Aspekt, oder Bewegungsabläufe darstellen sollen, sowie durch präzise eingesetzte Textfelder, die das Handlungsgeschehen an einer bestimmten Stelle kommentieren, oder für den Leser nützliche Zusatzinformationen zur Geschichte enthalten.[250]

Es zeigt sich, dass die Konstruktion von Narration im Medium Comic durch die Kombination von unterschiedlichen Ebenen erfolgt, auf deren Grundlage durch Interaktion der einzelnen Bestandteile miteinander, eine Erzählung für den Leser vermittelt wird.

### 4.2.1 Sequentielles Erzählen und Induktion

Die Grundlage des Erzählens im Comic bilden zu Sequenzen angeordnete Bilder, die „einen Ablauf in der Zeit“[251] darstellen und ein „zeitliches Nacheinander durch ein räumliches Nebeneinander“[252] ersetzen. Für einen Comic ist Raum gleich wichtig, wie es für einen Film die Zeit ist.[253] Beide Medien sind an eine Fläche gebunden, der Film

[248] Dittmar (2008), S. 117.
[249] Ebenda.
[250] Vgl.: Ebenda.
[251] McCloud, Scott: Comics neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren. Hamburg: Carlsen Comics, 2001. S. 5.
[252] Ebenda. S. 6.
[253] Vgl.: McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe. Hamburg: Carlsen, 2001. S. 15.

an die Leinwand, der Comic an eine „kleine rechteckige Bildfläche, die wir ‚die Seite' nennen"[254]. Eine Seite ist bereits durch ihre eigene, vorgegebene Größe begrenzt, weshalb es durch den Buchdruck zu einer Zerstörung des „linearen Zeitablauf[s]"[255] kommt, da eine linear gestaltete Bildgeschichte mit zuvor nebeneinanderstehenden Bildern durch den Abdruck in einem „Buch in Stücke gebrochen [werden muss]"[256]. Innerhalb einer Seite kommt es so zu einer weiteren Begrenzung, indem „der Platz zur Gestaltung einzelner Szenen auf kleine Kästchen beschränkt [wird]"[257]. Diese kleinen Kästchen, die zu einer Sequenz angeordnet die Geschichte bildlich erzählen, nennt man Panels[258]:

> „The fundamental function of comic (strip or book) art to communicate ideas and/or stories by means of words and pictures involves the movement of certain images […] through space. To deal with the *capture* or encapsulation of these events in the flow of the narrative, they must be broken up into sequenced segments. These segments are called panels or frames."[259]

Die Panels sind ebenfalls durch einen Rahmen voneinander abgegrenzt, der „als eine Art allgemeiner Indikator dafür [fungiert], dass Zeit und Raum unterteilt werden"[260]. Rechteckig-geradlinige Panelrahmen sind hierbei zusätzlich ein Zeichen für die Gegenwart, während leicht gewellte oder geschwungene Ränder ein Zeichen für die Vergangenheit sein können.[261] Erst durch den Rahmen, der die unterschiedlichen Panels voneinander abtrennt, können die einzelnen Inhalte der Bilder separat betrachtet und in weiterer Folge durch deren sequentielle Anordnung miteinander kombiniert, die Narration ergeben.

> „Der Rahmen ist Teil der Erzählung selbst, die Abstände zwischen den Bildern tragen sehr wesentlich zur Narration und deren Wirkung bei. Der Rahmen verbindet die Bilder und lässt jede Seite als Einheit erscheinen."[262]

Die unterschiedlichen Bildgrößen sind hierbei von besonderer Bedeutung für die Gestaltung der einzelnen Comic-Seiten, da durch sie die „Erzählgeschwindigkeit,

---

[254] McCloud (2001b), S. 225.
[255] Ebenda. S. 223.
[256] Ebenda.
[257] Ebenda. S. 224.
[258] O'Neil, Dennis: The DC Comics Guide to Writing Comics.Introduction by Stan Lee.New York: Watson-Guptill Publications, 2001. S. 12.
[259] Eisner (2006), S. 38.
[260] McCloud (2001a), S. 107.
[261] Vgl.: Eisner (2006), S. 44.
[262] Dittmar (2008), S. 60.

[und] die Dramaturgie der Geschichte vorgegeben werden“[263]. Je größer und detailreicher ein Panel, desto länger haftet der Blick des Lesers darauf, wodurch es zu einer beabsichtigten und bewusst gewollten Zeitverzögerung kommt im Lesefluss. Schmale, eng beieinander liegende Panels drücken hingegen ein hohes Tempo in der Erzählung aus, sie werden zum Beispiel gerne für die Darstellung von Verfolgungsjagden verwendet. Große Panels werden oft bewusst zu Beginn einer längeren Comicgeschichte platziert, um, einem „Establishing Shot“ im Film gleich, in den Schauplatz der Handlung einzuführen. Das letzte Panel auf der rechten Seite zeigt hingegen immer etwas Spannendes, um den Leser zum Umblättern zu animieren.[264]

> „Die Seitengestaltung kann deutlich machen, was die wichtigste Information auf der Seite ist, indem diese betont wird. Die Seite ist übrlicherweise so angelegt, dass der Leser die Reihenfolge, in der er die Bilder lesen soll, ohne bewusste Überlegungen erfasst. Dazu werden die benachbarten Bilder durch grafische Mittel verbunden, zum Beispiel durch die Fortsetzung wesentlicher Farbflächen oder auffälliger Linien im nächsten Bild.“[265]

Die Lesegeschwindigkeit bei der Rezeption eines Comics variiert bei jedem Leser, da man sich in einem Comic die Zeit zum Lesen der Geschichte nehmen kann, die man benötigt. Dabei ist es im Gegensatz zum Film für den Comic-Leser möglich, durch die hohe mögliche Anzahl an Panels pro Seite, immer bereits einen Blick auf das nächste Bild, die Zukunft sozusagen, werfen zu können, etwas, das beim Film hingegen unmöglich ist. Der Zuseher bekommt eine Einstellung nach der nächsten zu sehen, genau in der Reihenfolge, wie es der Regisseur in Zusammenarbeit mit dem Schnittmeister geplant hat:

> „Die Bilder im Film sieht man nur in zeitlicher Abfolge nacheinander auf derselben Oberfläche, die des Comics kann man pro Seite gleichzeitig sehen. Sie wirken auf den ersten Blick gemeinsam und aufeinander ein, bevor sich der Leser auf jedes einzelne Bild konzentriert […] Die einzelnen Bilder sind jeweils der Kontext der anderen, und zwar nicht nur der direkt benachbarten. Sie sind Elemente der Narration und davon abhängig.“[266]

Die eigentliche sequentielle Erzählkunst entsteht jedoch erst „durch das Schaffen von Zusammenhängen zwischen den Bildern.“[267] Diesen Vorgang bezeichnet Scott McCloud in seinem Buch „*Comics richtig lesen*“ als „Induktion“[268]. Bei der Induktion

[263] Ebenda. S. 61.
[264] Vgl.: McCloud (2001b), S. 225.
[265] Dittmar (2008), S. 126.
[266] Ebenda. S. 44.
[267] Ebenda. S. 45.
[268] McCloud (2001a), S. 71.

nimmt die menschliche Wahrnehmung, trotz fehlender Fragmente, etwas als Ganzens zur Kenntnis, ergänzt allerdings alle fehlenden Teile mit Hilfe von geistigen, induktiven Schlüssen. Das heißt, die vorhandenen Lücken werden unbewusst auf Grundlage unserer persönlichen Erfahrung und unserem persönlichen Wissen automatisch vervollständigt, sodass das menschliche Gehirn etwas in seiner Gesamtheit wahrnimmt, obwohl nicht alles gezeigt wird.[269]

Während eines Filmes zum Beispiel, arbeitet das menschliche Gehirn ununterbrochen und schließt von uns Menschen unbemerkt 24 Mal pro Sekunde[270] per induktiven Schlüssen, die, zwischen den nacheinander projizierten Film-Einzelbildern bestehenden, Lücken und erzeugt so für das menschliche Auge Bewegungen, die auf der Leinwand sichtbar werden.[271]

Im Medium Comic wird diese Lücke zwischen zwei Panels als „gutter"[272], oder unter Comic-Fans auch als „Rinnstein"[273], bezeichnet. In dieser „Grauzone des Rinnsteins, greift sich die menschliche Phantasie zwei separate Bilder heraus und verwandelt sie zu einem einzigen Gedanken."[274] Ein Comic erzählt also nicht nur durch seine aneinandergereihten Bilder, sondern verbindet jene unsichtbaren Lücken mit Hilfe der Induktion zu etwas Ganzem, zu einer Narration, indem er jene Augenblicke die nicht gezeigt werden, ganz der Vorstellungskraft des einzelnen Lesers und dessen Erfahrungen überlässt.

> „Comic-Panels zerlegen Zeit und Raum zu einem abgehackten, stakkatohaften Rhythmus getrennter Augenblicke. Aber die Induktion ermöglicht es uns, diese Augenblicke zu verbinden und gedanklich eine in sich zusammenhängende, geschlossene Wirklichkeit zu konstruieren. Wenn visuelle Symbole das Vokabular des Comics bilden, ist Induktion seine Grammatik."[275]

Das Phänomen der Induktion bestätigt außerdem im Zusammenhang mit dem Medium Comic und der geistigen Arbeit, die der Verstand eines Menschen bei der

---

[269] Vgl.: McCloud (2001a), S. 71.
[270] Heutzutage kann die Bildfrequenz/ Sekunde, zum Beispiel bei einem IMAX Film, deutlich höher liegen.
[271] Vgl.: McCloud (2001a), S. 73.
[272] McCloud (1993), S. 68.
[273] McCloud (2001a), S. 74.
[274] Ebenda.
[275] Ebenda. S. 75.

Rezeption eines Comics durchführen muss, die bereits vorgestellte These von Marshall McLuhan, dass alle Medien Erweiterungen der menschlichen Sinne sind.[276]

### 4.2.2 Der formale Aufbau einer Comic-Geschichte

Der thematische Schwerpunkt einer Geschichte drückt sich immer durch eine Form von Veränderung aus.[277] Diese Veränderungen können im Verlauf der Erzählung selbst stattfinden, oder mit den in der Handlung agierenden Figuren in Zusammenhang stehen. Es gilt, den zu Beginn einer Geschichte eingeführten gewohnten Zustand einer handelnden Figur, zum Beispiel durch einen Konflikt oder eine Konfliktsituation, aus dem Gleichgewicht zu bringen. Durch diesen Vorgang kommt es zu einer Weiterentwicklung in der Handlung und es eröffnen sich neue Perspektiven für den Helden und seine folgenden Taten und Entscheidungen. Man nennt diese Momente, die einer Geschichte eine neue Richtung geben, Wendepunkte. Diese Wendepunkte sind Bestandteil der klassischen 3-Akt-Struktur einer Geschichte, die für den allgemeinen Aufbau der Handlung von Autoren oder Drehbuchschreibern heutzutage standardmäßig verwendet wird und auch im Medium Comic Anwendung findet.[278]

Denny O'Neil, einer der bekanntesten Comic-Autoren beim Verlag DC Comics, beschreibt in seinem Buch „*The DC Comics Guide to WRITING Comics*" die wichtigsten Merkmale, die beim Aufbau einer spannenden Superhelden Comic-Geschichte in Zusammenhang mit der 3-Akt-Struktur der Handlung beachtet werden müssen:
Der Anfang, beziehungsweise der erste Akt, muss dem Leser von der ersten Seite an etwas Interessantes bieten, um den Drang zu wecken, den Comic komplett lesen zu wollen. Dies schafft der Autor durch den Einsatz eines Köders, der nicht nur die eigentliche Handlung zum Laufen bringt, sondern auch das Interesse des Lesers weckt, sich genau diesen Comic kaufen zu wollen. O'Neil beschreibt dazu vier mögliche Wege, wie dieses Vorhaben gelingen kann[279]:

1. Auf der ersten Seite wird eine atemberaubende Actionszene gezeigt, in der die handelnde Figur etwas Dramatisches vollbringt.

[276]Vgl.: McLuhan (1995), S. 21.
[277]Vgl.: O'Neil (2001), S. 32.
[278]Vgl.: Ebenda. S. 34.
[279]Vgl.: Ebenda. S. 37.

2. Eine Frage wird sofort zu Beginn der Handlung aufgeworfen, die im Leser Neugierde weckt.
3. Die erste Seite zeigt bereits eine, für den Titelhelden, gefährliche Situation, die von der ersten Minute an Spannung für den Leser erzeugt.
4. Der Leser wird durch ein ausdrucksstarkes, erstes Bild gefesselt.[280]

Von besonderer Bedeutung im ersten Akt ist hierbei die schnelle Einführung der aktuellen Situation der Geschichte und des Konfliktes, den es für den Helden zu bewältigen gilt. Für den Leser muss bereits zu Beginn klar ersichtlich sein, wer in der Geschichte die Rolle des Guten einnimmt, gegen wen oder was dieser kämpfen muss, was muss von ihm riskiert werden, beziehungsweise was ist in Gefahr und wo befinden wir uns vom Handlungsort.[281] All diese Faktoren müssen im ersten Akt für den Leser deutlich sichtbar und verständlich sein, bevor es zum ersten Wendepunkt in der Geschichte kommt.

Der erste Wendepunkt leitet in den zweiten Akt über. In der Handlung passiert plötzlich etwas Unerwartetes, zum Beispiel gerät der Held in Schwierigkeiten, oder es kommt zu einer ersten gefährlichen Konfrontation mit dem Antagonisten der Erzählung. In Superhelden-Geschichten müssen der Held und auch sein Gegner in diesem Moment zum ersten Mal ihre Fähigkeiten im Kampf gegeneinander präsentieren und miteinander messen. Der Schwerpunkt dieses zweiten Aktes liegt neben diesen Faktoren aber in der Weiterentwicklung der Handlung in eine neue Richtung. Viele Autoren kombinieren diesen Moment der Weiterentwicklung zusätzlich noch mit einer erneuten Action-Szene, um die Spannung aufrecht zu erhalten. Erst wenn dem Leser die neue, veränderte Situation bewusst geworden ist, in der sich der Held von nun an befindet, endet der zweite Akt.[282]

Der dritte Akt beschäftigt sich mit dem Weg zum Ziel. Der Held schafft es, den Hauptkonflikt, oder die meisten Probleme zu lösen, er besiegt das Böse, beziehungsweise seine Gegner und stellt den Frieden und die Ordnung wieder her. Meist geschieht dies mit Hilfe eines Showdowns, zum Beispiel dem finalen Kampf gegen den Bösewicht, der dem Leser noch ein letztes Mal etwas Aufregendes bietet. Bei Bedarf kann zum Abschluss noch eine zusätzliche Szene nach dem Endkampf

[280] Diese Variante des Köders wurde zur Signatur von Will Eisner. Vgl.: O'Neil (2001), S. 37.
[281] Vgl.: Ebenda. S. 41.
[282] Vgl.: Ebenda. S. 43.

eingebaut werden, um den Leser nach all der Spannung und Aufregung wieder zu beruhigen.[283]

### 4.2.3 Kontinuität im Comic

Die im vorangegangenen Kapitel von O'Neil beschriebene und ebenfalls von anderen Autoren verwendete 3-Akt-Struktur, bildet das Grundgerüst für die Konstruktion einer spannenden und abwechslungsreichen Superhelden-Geschichte. In diesem Zusammenhang muss jedoch zusätzlich noch in Comics auf die Einhaltung der Kontinuität geachtet werden, da viele berühmte Comic-Figuren heutzutage nicht nur in einer einzelnen bestimmten Comic-Reihe die Rolle des Titelhelden einnehmen, sondern von unterschiedlichen Autoren und Zeichnern im Verlauf der vergangenen Jahrzehnte immer wieder neu interpretiert und in neuen Reihen herausgebracht wurden. Als Beispiel wären hier, neben der Originalserie „*Batman*" von Bob Kane und Bill Finger, die später entstandenen Comic-Reihen „*The Batman Chronicles*" (im Zeitraum von 1995-2001 bei DC erschienen), „*Batman Confidential*" (2006-2011), „*Batman Family*" (1975-1978) oder „*Batman: Gotham Knights*" (2000-2006) zu nennen.

All diese Comic-Reihen setzen sich auf die eine oder andere Art mit dem Titelhelden Batman, sowie unterschiedlichen Elementen und etablierten Figuren des Batman-Universums, wie beispielsweise dem Joker, auseinander. Kommt es zu zeitlichen oder gesellschaftlichen Anpassungen der neuen Handlungen in diesen Comic-Reihen, oder zu charakterlichen Veränderungen bei bereits etablierten Figuren, so müssen bei den durchgeführten Änderungen jene Details und Merkmale des Batman-Universums berücksichtigt werden, die zum Beispiel durch Erfinder Bob Kane oder andere Autoren und Zeichner als dauerhaft gültig und gegeben angesehen werden. Solch ein fixer Bestandteil der kompletten Batman Comic-Geschichte stellt zum Beispiel seine Origin-Story mit der Ermordung seiner Eltern dar, durch die die Figur des Bruce Wayne zu Batman wurde. Diese Herkunftsgeschichte wurde von Bob Kane selbst kreiert und von nachfolgenden Autoren nie verändert, sondern im Extremfall nur ausführlicher in ihren Geschichten behandelt. Als weiteres Beispiel können noch zusätzlich die charakteristischen grünen Haare, das weiße Gesicht mit den roten

[283] Vgl.: Ebenda.

Lippen und die meist lilafarbene Kleidung genannt werden, die das optische Erscheinungsbild und das Kostüm des Jokers seit Jahrzehnten prägen.
O'Neil bestimmt in Zusammenhang mit Kontinuität im Medium Comic in weiterer Folge drei mögliche Unterteilungen, die für Beständigkeit in erweiterten Comic-Universen sorgen und dem Leser helfen sollen, sich trotz der großen Anzahl an unterschiedlichen Schauplätzen, phänotypischen und charakterlichen Merkmalen der Figuren, oder fixierten Herkunftsgeschichten der Titelhelden in der narrativen Comic-Welt zurecht zu finden. Jede dieser drei Disziplinen ist hierbei sowohl für das Medium Comic, als auch bei Fernsehserien und Filmen anwendbar.[284] Für das bessere Verständnis bezeichnet O'Neil diese drei Möglichkeiten mit „Continuity A", „Continuity B" und „Continuity C".[285]

Die erste Variante von Kontinuität, „Continuity A", stellt sicher, dass alles im Verlauf einer Handlung und Geschichte, wie zum Beispiel spezifische Namen der Charaktere, ihr Aussehen oder die Umgebung in der sie miteinander agieren, von Seite zu Seite und Ausgabe zu Ausgabe unverändert bleibt, solange es keine deutlichen Umgestaltungen laut Handlung gibt.[286]

Die zweite mögliche Version, „Continuity B", unterscheidet sich von der ersten Variante dadurch, dass darin Kontinuität in einem größeren Kontext erhalten werden muss, nämlich im Fall von Serien oder Fortsetzungsgeschichten. Elemente wie zum Beispiel früh eingeführte Hintergrundgeschichten, oder wichtige Ereignisse und Charakterentwicklungen, die in vorigen Ausgaben bereits thematisiert wurden, müssen beibehalten und fortgesetzt werden, bei Bedarf auch über Jahre hinweg.[287]

Die dritte und letzte Möglichkeit, „Continuity C", betrifft nur Charaktere, die in einem über Jahre hinweg entstandenen fiktionalen Comic-Universum der beiden großen Verlage DC und Marvel bestehen. Durch das Wissen bestimmter Mitarbeiter oder Freischaffender, bekannt unter der Bezeichnung „continuity cop"[288], die über Jahre alle Details, Veränderungen etc. in ihren Gedächtnissen gespeichert haben, lassen sich Fragen zur Kontinuität gewisser Figuren oder Handlungsstränge besser beantworten

[284] Vgl.: Ebenda. S. 113.
[285] Vgl.: Ebenda. S 113. und S. 116.
[286] Vgl.: Ebenda. S. 113.
[287] Vgl.: Ebenda.
[288] Ebenda. S. 116.

und Fehler leichter vermeiden. Diese Form der Kontinuitätskontrolle ist deswegen so wichtig, da Fans diese Überprüfung heutzutage verlangen und es bei offensichtlichen Fehlern in bestimmten Geschichten zu negativen Fanreaktionen kommen kann.[289]

### 4.2.4 Der Cartoon

Das Comic-Genre der Superheldengeschichten zeichnet sich in erster Linie durch die Etablierung starker Helden- und interessanter Bösewichtsfiguren aus, die für den Rezipienten aufgrund ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten, besonderen charakterlichen Eigenschaften und Motivationen, sowie durch ihr prägnantes optisches Erscheinungsbild und Auftreten, einen hohen Wiedererkennungswert haben und die Basis für eine spannende Geschichte bilden. Im Mittelpunkt einer guten Comic-Erzählung steht jedoch primär die „auf Identifikation ausgelegte Konstruktion des Helden“[290], wie sie bereits beispielsweise Batman-Autor Bob Kane angestrebt hat:

> „And his name was Bruce Wayne – strikingly similar to the name of the young man who created him [Bob Kane, Anm. d. Verf.]. Wish fulfilment? Kane admits as much. The Batman was what he’d like to be; rightly guessed that others would feel the same.“[291]

So wie sich Kane mit seiner Figur Batman identifizieren konnte und den Wunsch hegte, er selbst könnte in der Rolle des Bruce Wayne jede Nacht zum dunklen Rächer werden, ist dies auch für jeden anderen Rezipienten einer Comic-Geschichte möglich. Die Voraussetzung dafür ist durch ein bestimmtes Comic-Element gegeben: den „Cartoon“[292].

Der Begriff Cartoon steht in unserem Fall nicht für die in Lexika verbreitete Bedeutung einer „parodist. Zeichnung, Karikatur; gezeichnete od. gemalte (satir.) Geschichte in Bildern“[293], sondern für die Spezifizierung eines Ikons, das in Anlehnung an McCloud für ein Bild steht, welches eine Person repräsentiert.[294]

Um von diesem speziellen Bild als Cartoon sprechen zu können, muss ein realistisch aussehendes Ikon, wie zum Beispiel die Fotografie des Gesichtes eines Mannes, in

---

[289] Vgl.: Ebenda. S. 116.
[290] Banhold (2008), S. 18.
[291] Bridwell (1971), S. 11.
[292] McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper, 1993. S. 29.
[293] Duden-Lexikon in 3. Bänden. 7., neu bearbeitete Auflage. Ungekürzte, aktualisierte Ausgabe 1983. Band 1: A-F. Mannheim [u.a.]: Bibliographisches Institut, 1983. S. 286.
[294] Vgl.: McCloud (1993), S. 27.

mehreren Schritten auf die markantesten Eigenschaften reduziert werden. Die letzte mögliche, graphische Vereinfachung besteht am Ende nur noch aus einem Kreis mit zwei Punkten als Repräsentant für Augen und einem Strich für den Mund. (Vgl.: Abb.5.) Dieses reduzierte Abbild einer zuvor realistischen Fotografie auf ein bildhaftes Ikon, bestehend aus einem Kreis, zwei Punkten und einem Strich, ist nach McCloud die einfachste Abbildung eines Cartoons.[295]

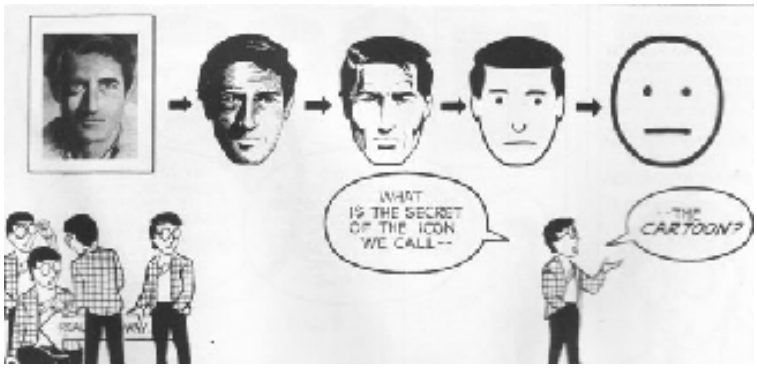



**Abbildung 5: Vom Icon zum Cartoon nach Scott McCloud[296]**

Doch wie kommt es nun genau zu einer Identifikation zwischen Rezipient und Comic-Cartoon? Um diese Frage zu beantworten geht Scott McCloud näher auf die Funktionsweisen des menschlichen Verstandes ein, indem er erklärt: „We humans are a self-centered race. We see ourselves in everything. We assign identities and emotions where none exist.“[297] Anhand der vorangegangenen Abbildung lässt sich nun in diesem Kontext der Identifikationsprozess nach McCloud gut erklären:

Das erste Bild, die realistische Fotografie, zeigt detailgenau das Antlitz eines Mannes und hebt die einzigartigen Gesichtszüge dieser Person hervor. Dieses Gesicht wird es auf der Welt in dieser Form nur ein einziges Mal geben[298], wodurch eine Identifikation mit diesem Mann, der so deutlich in seiner Einzigartigkeit dargestellt wird, nicht gegeben ist. Durch die grafische Reduzierung, beziehungsweise Fokussierung, des zuvor realistischen Ikons auf die markantesten Elemente des Gesichtes, kommt es zu einer Vergrößerung die Anzahl der Menschen betreffend, die sich zwischen jedem Bearbeitungsschritt mehr und mehr in den vereinfachten

[295] Vgl.: McCloud (1993), S. 28f.
[296] Ebenda. S. 29.
[297] Ebenda. S. 32f.
[298] Die Möglichkeit eines eineiigen Zwillingspaares wird in den folgenden Ausführungen nicht mit einbezogen, da das Beispiel den Akt der Identifizierung nur im weitesten Sinne darstellen soll.

Cartoons selbst wiedererkennen. McCoud definiert daher den Prozess des „cartooning, as a form of amplification through simplification.“[299]

Das heißt, dass die grafische Vereinfachung eines Ikons zu einer Erhöhung seines Identifikationspotentials führt, da einzigartige und spezifische Details und Merkmale nicht mehr gegeben sind und sich ein Leser somit leichter in einem Cartoon wiedererkennen kann, indem er die fehlenden Details durch seine eigene Vorstellung und sein eigenes Bild ergänzt. „The more cartoony a face is, for instance, the more people it could be said to describe.“[300]

Der Komparatist Stephan Packard stützt sich in seinen Forschungen auf Scott McCloud und definiert den Cartoon als „ein Zeichen, das eine ikonische Form durch einen indexikalischen Bezug zur imitativen Körperimagination des Rezipienten füllt.“[301] Der Cartoon bildet somit nicht nur einfach die ikonische Form einer Person ab, sondern es besteht auch eine direkte Verbindung zum Leser, da dieser sich „in einer zwingenden psychischen Reaktion in den Cartoon imaginiert.“[302]
Hat es der Leser hierbei mit einem Cartoon zu tun, der durch die Comic-Zeichner einer sehr starken grafischen Reduktion seiner spezifischen Merkmale unterworfen worden ist, so spricht man nach Packard von einem „offenen Cartoon“[303]:

> „Ein offener Cartoon motiviert diese sinnliche Imitation, indem er die Darstellung des Aktanten auf eine diagrammatische Abbildung selektierter und reduzierter, disproportionaler Körperteile beschränkt und so eine imaginäre Spiegelung aufruft, die die Nachahmung erleichtert.“[304]

Die Figur des Batman kann als Beispiel für solch einen offenen Cartoon genannt werden. Durch sein Kostüm und im Speziellen durch seine Maske, sind bis auf die untere Gesichtshälfte, inklusive Mund, sowie die beiden stilisierten Augen, keine weiteren optischen Merkmale zu erkennen. Dem Leser ist es somit möglich, sich ohne größere Anstrengung in den Cartoon des Batman hineinzuversetzen, was bei einem Comic-Helden mit Millionen-Publikum von großer Bedeutung ist und das Lesevergnügen steigert.

---

[299] McCloud (1993), S. 30.
[300] Ebenda. S. 31.
[301] Packard (2006), S. 288.
[302] Banhold (2008), S. 19.
[303] Packard (2006), S. 288.
[304] Ebenda.

Anders als bei einem offenen Cartoon, spricht man von einem „*geschlossenen* Cartoon“[305], wenn

> „[…] die Abbildung reich an ikonischen Wiedergaben der Comicfigur und ihrer fiktiven Realität ist und die Anregung zur indexikalischen Auffüllung daher besonders stark von Co-Text abhängt.“[306]

Daraus folgt, dass für den Rezipienten eine Identifikation mit einem geschlossenen Cartoon, aufgrund der Vielfalt an detaillierten, ikonischen Merkmalen die bereits durch die Zeichner vorgegeben wurden, schwerer möglich ist. Dazu kann nochmalig auf die vorangegangene Abbildung von Scott McCloud verwiesen werden, die von links nach rechts betrachtet die Veränderung vom realistischen, verschlossenen Cartoon, zum Merkmal-reduzierten, offenen Cartoon darstellt.

Eine wichtige Rolle spielt diese Art der Differenzierung zwischen offenem und geschlossenem Cartoon, wenn sie bewusst von den verantwortlichen Zeichnern einer Comic-Geschichte für die Charakterisierung ihrer Figuren, im Besonderen bei der Unterscheidung von Protagonist und Antagonist, eingesetzt wird. Wie am Beispiel von Batman bereits beschrieben, werden die Heldenfiguren in amerikanischen Superhelden-Comics meist als offene Cartoons konzipiert, um einer großen Anzahl an Lesern die Möglichkeit der Identifikation mit dem Helden zu ermöglichen. Die Kostüme und Masken erleichtern hierbei die Imagination in die Figur, da durch sie ein Großteil der ikonischen Merkmale komplett verdeckt ist und diese ausgelassenen Elemente durch jeden Leser selbst und individuell mittels Vorstellungskraft ergänzt werden können.

So wie der Held mit Hilfe eines offenen Cartoons dargestellt wird, verwendet man für die Darstellung des Antagonisten der Handlung bevorzugt einen eher verschlossen wirkenden Cartoon[307], der sich durch eine präzisere, grafische Gestaltung auszeichnet und somit, gegenüber dem Helden, die Rolle einer schwächeren Identifikationsfigur einnimmt. „Die Figuren werden so durch ihre Darstellung bereits für den Rezipienten geordnet […].“[308]

---

[305] Ebenda. S. 288.
[306] Ebenda. S. 145f.
[307] Vgl.: Packard (2006), S. 158.
[308] Packard, Stephan: Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen im Anschluss an Scott McCloud. In: Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina/ Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, 2009. S. 42.

Als Beispiel für die Unterscheidung zwischen offenem und geschlossenem Cartoon soll folgende Zeichnung (Abb. 6.) des Comic-Künstlers Jim Lee herangezogen werden, die je eine Gesichtshälfte von Batman und eine des Jokers im Vergleich zeigt:

**Abbildung 6: Batman/Joker by Jim Lee**[309]

Ist im Fall von Batman ein Großteil des Gesichtes durch die Fledermausmaske verdeckt und lässt nur die Augenschlitze und einen Teil des Mundes sowie einer Wange erkennen, zeichnet sich das Gesicht des Jokers durch eine detailliertere Gestaltung aus. Neben den sichtbaren Haaren, die in wilden Strähnen vom Kopf abstehen, der prägnanten Faltenzeichnung und präziseren Darstellung der Augen-, Nasen- und Mundpartien, kennzeichnen die feiner ausgearbeiteten Gesichtszüge den Joker auf diesem Bild, im Kontext mit den vorangegangenen Ausführungen nach McCloud und Packard, deutlich als Antagonisten. Durch die ausführlichere und dabei furchterregende Ausgestaltung der Figur, kann es im Fall des Jokers nur schwer zu einer direkten Identifikation zwischen Comic-Bösewicht und Rezipient kommen.

In Zusammenhang mit den vorausgegangenen Ausführungen kann festgehalten werden, dass der primäre Unterschied zwischen einem offenen und einem geschlossenen Cartoon im „Grad der Cartoonisierung“[310] zu erkennen ist und jene grafische Differenzierung von den Zeichnern bewusst eingesetzt wird, um den Identifikationsprozess des Lesers mit der Figur des Protagonisten, beziehungsweise

[309] „Batman /Joker”, gezeichnet von Jim Lee im Zuge einer Auktion für die Clear View School in New York; http://comicrelated.com/graphics/art/batjoker_jimlee.jpg Zugriff: 15.02.2013.

[310] Packard, Stephan: Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen im Anschluss an Scott McCloud. In: Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina/ Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, 2009. S. 42.

mit dem Helden der Handlung, gezielt steuern zu können. Der offene Cartoon erfährt in diesem Zusammenhang durch die Reduzierung seiner ikonischen Merkmale eine gleichzeitige Hervorhebung seiner prägnantesten Eigenschaften die ihn ausmachen, entfernt sich allerdings von einer realistischen Darstellung. Ein geschlossener Cartoon zeichnet sich hingegen durch eine detaillierte Gestaltung und somit durch einen Bezug zur Realität, sowie eine geringere Möglichkeit zur Identifikation, aus.

Mit Hilfe einer Comic-Figur wie dem Joker, ist es den Verantwortlichen gelungen einen Cartoon zu kreieren, der beiden dargestellten Cartoon-Definitionen, gerecht wird. Ist der Joker nach Packard durch die präzisere Ausgestaltung als eine Antagonisten-Figur identifizierbar und kann in diesem Kontext als verschlossener Cartoon bezeichnet werden, kommt bei ihm zusätzlich noch die cartoonspezifische Prämisse nach McCloud zum Tragen, dass das Potential, einen Bezug zu einem Cartoon herzustellen, tendenziell steigt, je cartoonhafter und somit unrealistischer die Figur gezeichnet wird.[311] Werden die prägnantesten ikonischen Merkmale eines geschlossenen Cartoons in einem Comic daher bewusst durch einen Zeichner übertrieben irreal dargestellt und grafisch hervorgehoben, sodass sich das Aussehen trotz seiner Detailliertheit immer weiter von einem realistischen, menschlichen Abbild entfernt, entspricht der daraus entstandene Cartoon ebenfalls den Bedingungen, die einen offenen Cartoon ausmachen.

Die primären Merkmale, die wir im Verlauf dieser Arbeit kennengelernt haben und die das Gesicht des Jokers im Comic ausmachen, sowie unverkennbar mit dieser Figur verbunden sind, sind die lachende rote Mundpartie, weiße Haut, stechende Augen in Verbindung mit prägnanten Augenbrauen und die meist spitz zulaufende Nase. Sein grünes, in manchen Comic-Zeichnungen beinahe stachelartig, wirr abstehendes Haar und die genaue Faltenzeichnung, die jede Regung in seinem verzerrten Antlitz verstärkt, komplementieren das äußere Erscheinungsbild des Cartoons.
Im Fernsehen und im Film wird im Vergleich dazu der Großteil dieser Merkmale primär durch Make-up erzeugt, aber auch mit Hilfe von Perücken und Masken hervorgehoben und an das Gesicht des realen Schauspielers angepasst, der die Rolle des Jokers in einem der beiden Medien übernimmt und darstellt.

[311] Vgl.: McCloud (1993), S. 31.

Die drei folgenden Abbildungen zeigen, im Kontext der Differenzierung zwischen offenem und geschlossenem Cartoon im Comic, jeweils einen unterschiedlich starken Grad der Cartoonisierung des Jokers.

Wirken seine Gesichtszüge auf dem ersten Bild (Abb. 7.) beinahe normal und noch nicht so stark prononciert, ändert sich dies bereits im nächsten Bild (Abb. 8.): die Kinnpartie wurde optisch verlängert und lässt Ähnlichkeit mit einem Messer erkennen, ebenso die Zähne, welche größer und raubtierhafter aussehen. Beide Augen sind unnatürlich weit aufgerissen und die zuvor noch sichtbare grüne Iris ist verschwunden. Die Augenbrauen verlaufen spitz nach oben und auch die Haare erscheinen detaillierter und wilder in ihrer Gestaltung.

Der stärkste Grad der Cartoonisierung wird jedoch erst im letzten Beispielsbild (Abb. 9.) von Künstler Jim Lee sichtbar: Die Nase des Jokers ist spitz wie ein Dolch und wurde beinahe um das Doppelte in die Länge gezogen, die Augen sind noch eine Spur weiter geöffnet,rot umrandet und in der unnatürlichen, roten Iris zeigt sich grafisch der Wahnsinn der Figur. Die Zähne sind ebenfalls länger und auch die Zunge wirkt in ihrer zugespitzten Form reptilartig. Die Figur verliert folglich von Bild zu Bild ihren Bezug zur Realität.

**Abb. 7: Leichte C.[312]**

**Abb. 8: Mittlere C.[313]**

**Abb. 9: Starke C.[314]**

Die übertriebene und wirklichkeitsfremde Cartoonhaftigkeit, die das Aussehen des Jokers in den meisten Comic-Geschichten auszeichnet, führt jedoch nicht zu einem

[312] Moore, Alan: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. Keine Seitennummerierung.
[313] Ebenda. Keine Seitennummerierung.
[314] Wallace (2011), S. 101.

Identifikationsprozess im Sinne von Scott McCloud, infolgedessen die indexikalische Auffüllung des offenen Cartoons durch den Rezipienten und seine Imagination in die Figur geschieht. Stattdessen eröffnet sich für die Comic-Künstler in der Figur des Jokers ein Cartoon, der von jedem individuellen Autor und Zeichner mit neuen und den jeweiligen Handlungen entsprechenden, ikonischen, sowie charakterlichen Merkmalen „befüllt" werden kann.[315]

### *4.3 Narrative Erzählstruktur im Film*

> „Erzählen bedeutet, einen eigenen, gestalteten (d.h. ästhetisch strukturierten) **Kosmos** zu schaffen, ein Geschehen durch Anfang und Ende als in sich Geschlossenes zu begrenzen und zu strukturieren."[316]

Der Aufbau einer Filmhandlung ähnelt in ihren Grundzügen der in Kapitel 4.2.2. vorgestellten, formalen 3-Akt Struktur einer Comic Superheldengeschichte. Die Filmhandlung selbst kann nach Hickethier als

> „ein ereignishaftes, konfliktorientiertes Geschehen [bezeichnet werden]: Als Auftreten von Figuren, als Handlung zwischen ihnen (Interaktion) innerhalb eines begrenzten Spielfeldes, innerhalb eines Raumes, geprägt durch Konflikt und dessen Lösung."[317]

Wie bereits durch O'Neil beschrieben und von Hickethier durch das vorangegangene Zitat bestätigt, besteht die Grundlage einer guten Erzählung, im Film ebenso wie im Comic, in der Etablierung einer Veränderung, beziehungsweise einer Konfliktsituation, die für den Protagonisten oder Helden des Filmes eine Veränderung seiner gewohnten Lebensumstände bedeutet. Durch den eingeführten Konflikt, beginnt sich die Handlung, und mit ihr ihre handelnden Figuren, weiterzuentwickeln, bis es am Ende der Geschichte zur Lösung des Problemes kommt. Die Zeit zwischen Anfang und Ende ist hierbei durch ein vorgegebenes Schema strukturiert:

Der Film beginnt mit der Exposition, einer Einführung in den Handlungsschauplatz, sowie der Vorstellung der darin lebenden und für die Handlung wichtigen Figuren.[318] Die Zuseher sollen die Charaktere der Handlung kennenlernen und ein Gefühl für die Stimmung des Filmes bekommen, bevor diese dargestellte Normalität durch den ersten Wendepunkt, beziehungsweise durch die Einführung des Konfliktes der

---

[315] Vergleiche dazu weitere Ausführungen bei Banhold (2008), S. 28f.

[316] Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage.Stuttgart: Verlag J.B. Metzler, 2012. S. 108.

[317] Ebenda. S. 117.

[318] Vgl.: Ebenda. S. 119.

Geschichte, in eine neue Richtung gelenkt wird. Ein Konflikt kann hierbei durch das Auftauchen einer neuen Figur, zum Beispiel des Antagonisten, entstehen, oder durch ein Problem, das nicht sofort zu erkennen war, das es aber zu lösen gilt. Bis es zum zweiten Wendepunkt kommt, ist der weitere Handlungsverlauf „durch Verzögerungen [bestimmt], die den absehbaren Fall oder das glückliche Ende hinausschieben“[319]. Diese Probleme, die dem Protagonisten in den Weg gelegt werden, um die Lösung des Konfliktes hinauszuzögern, steigern sich bis zum zweiten Wendepunkt, der gleichzeitig auch den Höhepunkt der Handlung darstellt. Hickethier unterscheidet hierbei vier mögliche Formen eines filmischen Höhepunktes: den „kausalen Höhepunkt“, den „inhaltlichen Höhepunkt“, den „emotionalen Höhepunkt“ und den“ sinnlichen Höhepunkt“[320]. In diesem Moment der größten Spannung eröffnet sich für den Helden der Handlung der Weg zum Ziel, er stellt sich seinem letzten Kampf, beziehungsweise seiner letzten Herausforderung und kann das Problem lösen, oder wie im Fall von Dramen, auch nicht. Diese Entscheidung ist sowohl vom Filmgenre, als auch vom Drehbuchautor abhängig. Das letzte Element der Handlung bildet der Schluss. Darin soll „ein Zustand von Stabilität, von Ruhe nach einer erlebten Störung, einem Konflikt, erreicht werden.“[321]

Eine ähnliche Form der Film-Dramaturgie ist bei Christopher Vogler und seiner „Reise des Helden“[322] zu finden.

### 4.3.1 Die Heldenreise von Christopher Vogler

Die „Reise des Helden“ basiert auf Joseph Campbells Werk „*The Hero with a Thousand Faces*“[323] und beschreibt insgesamt 12 Stationen, nach denen jede Geschichte aufgebaut sein soll[324]:

> „Alle Geschichten bestehen im Grunde aus einer Handvoll stets wiederkehrender Bauelemente, die uns auch in Mythen, Märchen, Träumen und Filmen immer wieder begegnen. Der Oberbegriff für all diese Bauelemente lautet: die Reise des Helden.“[325]

[319] Ebenda. S. 120.
[320] Alles: Ebenda. S. 121.
[321] Ebenda.
[322] Vogler (2004), S. 9.
[323] Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces. Novato, Calif.: New World Library, 2008.
[324] Vgl.: Hickethier (2012), S. 122.
[325] Vogler (2004), S. 35.

Der Held der Handlung muss hierbei alle 12 Stationen[326] auf seiner Reise passieren, um ans Ziel zu gelangen. Dabei unterliegen diese 12 Stationen ebenfalls einer 3-Akt Struktur[327], wobei sich jeder einzelne Akt durch einen eigenen Anfang, Mittelteil und Schluss, sowie einen eigenen Höhepunkt am Ende des jeweiligen Aktes, auszeichnet.[328]

Diese Form der Erzählstruktur einer Geschichte ist deswegen für diese Untersuchung so interessant, da sich Vogler in seiner Arbeit nicht nur an Joseph Campbell orientiert, sondern, im Bezug auf die unterschiedlichen Figurencharakterisierungen seiner Heldenreise, auch an der Archetypen-Lehre von Carl Gustav Jung, die bereits in Kapitel 1.4.3. näher behandelt wurde und bei Campbell ebenfalls eine große Rolle spielt.

Für Jung sind seine Archetypen „beständig wiederkehrende Charaktere“[329], die sich im Kontext der Heldenreise, welche für „alle großen Geschichten der Menschheit“[330] anwendbar ist, folglich nicht nur in Film-Figuren institutionalisieren, sondern auch in anderen Medien, wie zum Beispiel dem Comic, wiederfinden lassen.

Es kann somit festgehalten werden, dass sich die Medien Comic und Film nicht nur im Aufbau ihrer Narration, in Form einer 3-Akt Struktur, ähneln, sondern dass in beiden Medien ebenfalls die unterschiedlichen Archetypen (der Held, der Mentor, der Schwellenhüter, der Herold, der Gestaltwandler, der Schatten und der Trickster[331]) nach C.G. Jung in den Charakterisierungen der Hauptfiguren und -personen erkennbar sind und somit eine erleichterte Figurenadaption vom Comic zum Film durchführbar ist.

[326] Vgl.: Ebenda. S. 56.
[327] Vgl.: Ebenda. S. 30.
[328] Vgl.: Ebenda. S. 29f.
[329] Ebenda. S. 51.
[330] Hickethier (2012), S. 122.
[331] Vgl.: Vogler (2004), S. 84.

# *III. Der Joker in den Medien*

## 5 Die intermediale Entwicklung in Comic, TV und Film

### *5.1 Der Joker im Bann des „Comics Code“: die 1950er – 1960er Jahre*

Wie bereits in Kapitel 1.1. beschrieben, wurde der Joker bei seinem ersten Comic-Auftritt im Jahr 1940 als intelligenter Mörder und Dieb in die Handlung eingeführt, der neben seinem außergewöhnlichen Erscheinungsbild, auch durch seine Vorliebe für Verkleidungen hervorstach. Durch die Erfindung seines „Joker-Giftes“, welches bei den Opfern todbringende Lachanfälle bewirkt, wird ebenfalls gleich zu Beginn auf seine große Geschicklichkeit bei der Herstellung von chemischen Substanzen hingewiesen. Trotz der Morde und Verbrechen, die der Joker bei seiner Premiere als neuer Batman-Bösewicht in den darauffolgenden Comic-Ausgaben verübte, wurde er am Anfang jedoch noch nicht als verrückter Psychopath charakterisiert, sondern als höchst intelligenter Verbrecher und Mörder, dem es nicht nur einmal gelang, einer Festnahme durch Batman oder der Polizei zu entgehen. Seine unzähligen Verkleidungen spielten dabei, wie bereits erwähnt, auch in den 1940er Jahren eine große Rolle. Trotz seiner Schminke und den Kostümen konnte man immer sein bösartiges Lächeln erkennen (Abb.10.):

**Abbildung 10: Der Joker in Verkleidung (1940)**[332]

Diese Überlegenheit des Jokers gegenüber Batman, spiegelt sich auch Mitte der 1940er Jahre in einigen Covers oder Splash-Pages[333] der Batman-Comics wieder, in

[332] Bridwell (1971), S. 35.

[333] Der Begriff „Splash-Page“ bezeichnet die erste Seite eines Comics, die zur Einführung in die Geschichte dient und das Interesse beim Leser wecken soll. Meist beinhaltet sie noch das Logo, den Titel, sowie weitere Informationen zur Geschichte. Vgl.: O’Neil, Dennis: The DC Comics Guide to Writing Comics. Introduction by Stan Lee. New York: Watson-Guptill Publications, 2001. S. 12.

denen der Joker größer und mächtiger als der eigentliche Titelheld dargestellt wird, wie die folgenden Bilder (Abb. 11.[334] und Abb. 12.[335]) zeigen:

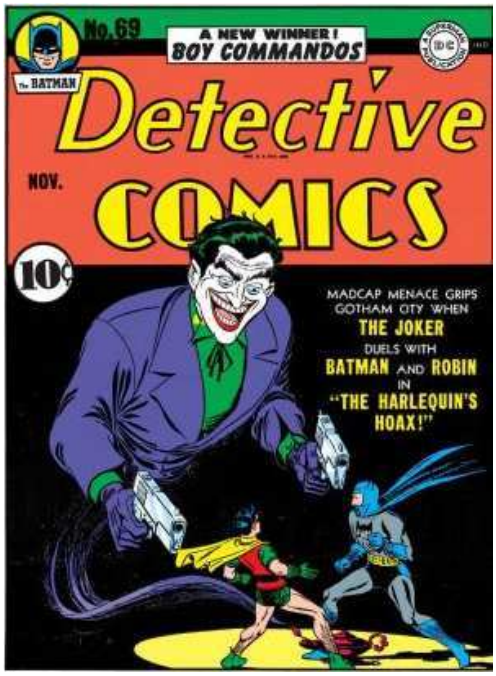



**Abbildung 11: Cover Batman #69 (1942)**

**Abbildung 12: Splash Page aus Batman #8 (1941/42)**

War die Figur auch ihrem vorzeitigen Ende durch das Eingreifen von Herausgeber Whitney Ellsworth entgangen und hatte sich zu einem beliebten, die Batman-Comics dominierenden Superschurken entwickelt, so hat sich die Darstellung des Jokers um 1950 herum, am Ende des „Golden Age"[336] der Comics, zum ersten Mal gravierend verändert, was aus zwei Gründen geschah:

Aufgrund der Beliebtheit, die den Superhelden-Comics im Zeitalter des „Golden Age" von den Fans entgegengebracht wurde und dem daraus resultierenden Wunsch nach immer neueren Geschichten und Figuren, bekam es auch Batman ab 1940, neben dem wiederkehrenden Joker, mit neuen Bösewichten zu tun. Einige dieser zwischen 1940 und 1948 etablierten Bösewichte, wie zum Beispiel Catwoman (1940), der Pinguin (1941), Two-Face (1942) oder der Riddler (1948)[337], erfreuten sich bereits nach

[334] Wallace (2011), S. 20.

[335] Ebenda. S. 26.

[336] Mit dem Begriff „Golden Age" der Comics wird jene Zeitspanne von Comic-Fans betitelt, die zwischen dem ersten Auftritt von *Superman* im Jahre 1938, bis zu Beginn des zweiten Weltkrieges die Hochblütezeit der Superhelden-Comics beschreibt. Vgl.: Knigge, Andreas C.: Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Hamburg: Rowohlt, 1996. S. 131. und Banhold, Lars: Batman. Konstruktion eines Helden. Bochum: Bachmann, 2008. S. 33-36.

[337] Vgl.: Beatty, Scott: Batman. Die Welt des dunklen Ritters von Scott Beatty. Batman wurde geschaffen von Bob Kane. Stuttgart: Dino, 2002. S. 118-119.

kurzer Zeit an großer Beliebtheit. Da diese bekannten Figuren nicht, wie es auch zu Beginn bei der Figur des Jokers geplant war, nach einem Auftritt wieder von der Bildfläche verschwinden konnten und der Held Batman außerdem nicht als Versager dargestellt werden durfte, entkamen die wiederkehrenden Bösewichts-Charaktere am Ende ihrer Geschichten immer wieder, oder konnten aus dem Gefängnis fliehen. Im Gegensatz dazu hörte jedoch ihr wahlloses Morden auf, wodurch ihre harmloseren Verbrechen, wie zum Beispiel Diebstahl, von den Lesern nicht mehr als so schwerwiegend beurteilt werden konnten. Nur noch Verbrecher mit einem einmaligen Auftritt durften von nun an in den Batman-Comics töten.

Dies hatte besonders für den Joker, der bis zu diesem Zeitpunkt als Massenmörder ohne Skrupel agiert hatte, gravierende Auswirkungen. Sein Verhalten wurde aufgrund dieser Änderung in den Geschichten soweit umgewandelt, dass er zu einem harmlosen, kriminellen Spaßmacher mutierte, dessen Taten, wie gemeine Tricks und Fallen aufzustellen oder kleinere Raubzüge zu unternehmen, nur den Sinn hatten, Batman und seinem Gehilfen Robin das Leben schwer zu machen, sich mit ihnen zu messen und sie zu ärgern: „[…] the Joker became more interested in harmless pranks than disfigured corpses.“[338] Besonders seine Vorliebe für selbst erfundene, technische Spielereien, mit denen er seine Opfer austrickst oder Batman die Show stehlen möchte, tritt von nun an in den Vordergrund:

> „He keeps things fresh with gags like razor-tipped playing cards, rolling marbles, and jack-in-the-boxes containing unpleasant surprises. It’s never a good idea to shake the Joker’s hand, since his palm is likely to conceal a joy buzzer pumping out a million volts of electricity. That colorful flower in his lapel? Stand back – anyone foolish enough to take a sniff will get a squirt of skin-burning acid.“[339]

Als Vorbild für diese Spielereien dient dem Joker kein anderer als Batman selbst, der seiner beinahe eifersüchtigen Meinung nach, immer einen unfairen Vorteil aus seinen technischen Hilfsmitteln und aufgerüsteten Verkehrsmitteln wie dem Batmobil oder dem Bat-Flugzeug ziehen kann.[340] Der Joker versucht von nun an Batman zu übertrumpfen, indem er sich beispielsweise ebenfalls ein Joker-Mobil baut, oder wie im Batman Comic #73 (1952) einen „Joker Utility Belt“ (Abb.13.) mit unterschiedlichsten Waffen in Anlehnung an Batmans Waffengürtel erfindet:

---

[338] Wallace (2011), S. 24.
[339] Ebenda. S. 70.
[340] Vgl.: Ebenda.

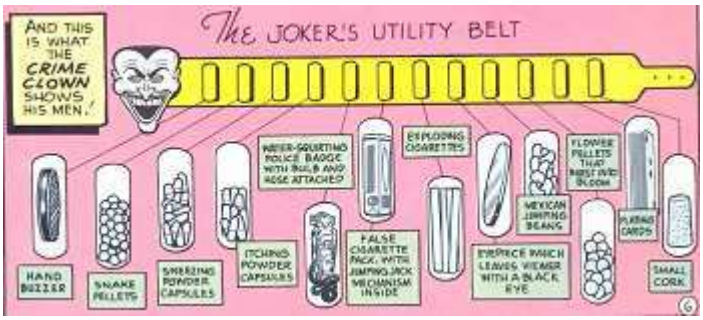



**Abbildung 13: Der Joker Utility Belt aus Batman #73 (1952)**[341]

Diese charakterliche Verharmlosung des Jokers war jedoch nur der erste Einschnitt in einem langen Entwicklungsprozess der Comic-Figur.

Aufgrund eines Rückganges der Verkaufszahlen bei Comic-Heften ab 1950, wurde es für die Comic-Industrie immer schwieriger, ihre Leserschaft zu halten. Als Grund für diesen Leserschwund auf dem Comic-Markt kann sowohl der plötzlich übertriebene Druck von mehreren Comic-Strips auf nur einer Seite einer Tageszeitung genannt werden, was in einem heillosen Durcheinander und somit einem Nachteil für die Leser resultierte, als auch in dem seit Kriegsende überraschend schnellen Rückgang des allgemeinen Interesses an Superhelden-Geschichten.[342] Um die Sympathie und die Neugierde der Leser nicht ganz zu verlieren, veröffentlichten daraufhin viele Verleger als letzte Maßnahme besonders grausame und brutale Kriminal- oder Horrorgeschichten, die für Aufsehen und somit für neues Interesse am Comic-Markt sorgen sollten. Der Verlag mit den schlimmsten und grausamsten Geschichten war damals „E.C. Comics“ von William Gaines.[343] „Some of the titles that E.C. put out in the early 1950s speak for themselves: *Crypt of Terror, The Vault of Horror, The Haunt of Fear.“*[344] Die Hefte von „E.C. Comics“ waren für Comic-Gegner, die schon Ende der 1940er Jahre verstärkt gegen das Medium vorgingen, eine willkommene „Hauptangriffsfläche“[345] und bekräftigten sie nur noch mehr in ihrer Annahme, dass der Konsum von Comics bei Kindern und Jugendlichen zu einer Steigerung der Jugendkriminalität führt.[346]

---

[341] Ebenda. S. 74.
[342] Vgl.: Horn, Maurice: The World Encyclopedia of Comics. Edited by Maurice Horn. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1999. S. 30.
[343] Vgl.: Ebenda.
[344] Ebenda.
[345] Knigge (1996), S. 140.
[346] Vgl.: Ebenda.

> „The comics had always had their share of detractors (some were legitimately concerned educators, others were plain cranks), but these had proved no more than mere nuisances. Toward mid-century, however, the clouds above the comics grew increasingly more dark and threatening, and the horror comics bore the largest share of the blame."[347]

Die Verbreitung dieser brutalen Comic-Geschichten endete im Jahr 1954 mit der Veröffentlichung des Buches „*Seduction of the Innocent*"[348] durch den bekannten konservativen Psychologen Dr. Fredric Wertham, der mit diesem Buch „seinen persönlichen Kreuzzug gegen den Comic als Erzählform auf eine neue Stufe [hob]"[349] und „die Lektüre von Comics zur gesellschaftlichen Katastrophe ausrief."[350]

> „I have come to the conclusion that this chronic stimulation, temptation and seduction by comic books, both their content and their alluring advertisements of knives and guns, are contributing factors to many children's maladjustment."[351]

Wertham empfand nicht nur das Medium Comic im Allgemeinen als Bedrohung, sondern sah besonders in den Superhelden-Geschichten eine Gefährdung für Kinder und Jugendliche.[352] Auch die Batman-Comics entgingen der Kritik von Dr. Wertham nicht, da seiner Meinung nach „die Geschichten um den Fledermaus-Mann junge Leser zur Homosexualität konditionierten."[353] Dieser Vorwurf bezog sich hauptsächlich auf die Beziehung zwischen Bruce Wayne alias Batman und seinen jüngeren Verbündeten Robin. Nicht nur der Altersunterschied zwischen den beiden Männern fiel negativ auf, sondern auch die Tatsache, dass beide miteinander unter einem Dach wohnten und eng anliegende Kostüme trugen. Wertham konkretisierte seine Bedenken zur Homosexualität der beiden Hauptfiguren jedoch noch weiter, indem er zum Beispiel „das Vorkommen von geschmackvollen Blumenarrangements im Wayne-Anwesen [beschrieb], [den] alltäglichen Körperkontakt zwischen Batman und Robin, die vermeintlich vermittelte Misogynie durch eine negative Akzentuierung weiblicher Figuren und Robins bürgerlichen Namen >Dick<."[354]

---

[347] Horn (1999), S. 32.
[348] Wertham, Fredric: Seduction of the innocent. New York [u.a.]: Rinehart, 1954.
[349] Banhold (2008), S. 37f.
[350] Platthaus, Andreas: Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga. Beck'sche Reihe. München: Verlag C.H. Beck, 2008. S. 67.
[351] "Seduction of the Innocent by Dr. Fredrid Wertham", http://www.dreadfuldays.net/soti.html Zugriff: 12.11.2012.
[352] Vgl.: Banhold (2008), S. 38.
[353] Ebenda.
[354] Ebenda.

Da sich nach der Veröffentlichung von „*Seduction of the Innocent*“ in der Bevölkerung eine „enorme Anti-Comic-Mentalität“[355] bildete und es sogar zu öffentlichen Comic-Buch Verbrennungen kam[356], wurde im Oktober desselben Jahres die „Comics Magazine Association of America“[357], kurz CMAA, ins Leben gerufen, welche mit Zustimmung der großen Comicverleger, die künftig erscheinenden Comic-Hefte und deren Inhalte mit Hilfe eines festgesetzten Comic-Codes kontrollieren sollte. Die Richtlinien dieser „Comics Code Authority“[358] legten fest, dass:

> „[…] unter anderem die Darstellung von <Sympathie für Verbrecher>, <Misstrauen gegen Streiter für Recht und Gesetz>, und <Einzelheiten und Methoden von Verbrechen> verbot[en sind]. Ebenso war untersagt, <Nacktheit in jeder Form> zu zeigen, Scheidung <humoristisch oder als wünschenswert> zu behandeln, in den Sprechblasen Flüche oder übermäßig Slangausdrücke zu verwenden sowie Worte wie <Horror> oder <Terror> im Titel zu führen.“[359]

Jedes Comic-Buch oder Heft wurde infolgedessen durch die „Comics Code Authority“ auf diese Richtlinien übergeprüft und durfte erst für die Veröffentlichung freigegeben werden, sobald es „das briefmarkenförmige Siegel <Appoved by the Comic Code Authority>“[360] trug.

Auf die Batman-Comics und den Joker hatte die Einführung des Comic Codes folgenschwere Auswirkungen. Durch die festgelegten Beschränkungen wurden die Comic-Geschichten besonders für die erwachsene Leserschaft uninteressant, da es weder interessante Verbrecher und einen bewundernswerten dunklen Titelhelden, noch spannende, kriminalistische Geschichten rund um den Fledermaus-Mann mehr gab: „The comics that followed in the Code’s wake saw Batman lose his shadowy menace and the Joker become a figure of fun. No longer would the Joker leave a trail of grinning corpses.“[361]

Der Joker durfte noch einige Zeit bis Mitte der 1950er Jahre seine nervigen Späße und seine harmlosen Rivalitätskämpfe mit Batman ausfechten, verschwand dann aber wie auch einige weitere bekannte Charaktere beinahe komplett von der Bildfläche.

---

[355] Ebenda.
[356] Vgl.: Knigge (1996), S. 140.
[357] Platthaus (2008), S. 67. sowie Knigge (1996), S. 141.
[358] Horn (1999), S. 32.
[359] Knigge (1996), S. 141.
[360] Ebenda.
[361] Wallace (2011), S. 171.

Die folgende Splash-Page (Abb.14.) von Dick Sprang und Charles Paris aus *Batman #74* (1953), zeigt bereits mehr als deutlich, dass aus dem gefährlichen und gerissenen Joker eine Witzfigur geworden war, die nicht davor zurückschreckt, kleinen Kindern am Strand ihr Spielzeug zu stehlen:

**Abbildung 14: Joker stiehlt Strandspielzeug**[362]

Die Figur Batman blieb zwar weiter bestehen, durfte jedoch im folgenden Verlauf der 1950er Jahre von nun an nur noch gegen Aliens aus dem Weltall oder riesige Monster kämpfen, die so unrealistisch waren, dass selbst der Comic-Code nichts gegen die immer skurriler werdenden Handlungen einzuwenden hatte, da diese Gegner nicht der Realität entsprachen und somit vertretbar waren.

> „Most everything Batman did in his mid-1950s-early 1960s adventures was far more suited to Superman than it was to Batman – the character traveled into outer space, went back and forth in time and was mutated into countless weird forms, including a giant, a baby and a merman."[363]

Diese Entwicklung hatte zur Folge, dass die Verkaufszahlen der Batman-Comics rasant bergab gingen und auch die Popularität und das Ansehen des Titelhelden unter diesen Einschränkungen stark litten.[364]

---

[362] Ebenda. S. 39.
[363] Reinhart (2005), S. 21.
[364] Vgl.: Horn (1999), S. 117.

Erst 1964 erlebten die Batman-Comics einen kleinen Aufschwung, als Julius Schwartz als neuer Redakteur die Comicreihe übernahm. Schwartz entfernte alle „Science-Fiction-Elemente aus dem Batman-Kosmos“[365] und ließ die Figur des Batman durch den Comic-Zeichner Carmine Infantino umgestalten.[366] Besonders am Aussehen der Figur gab es zahlreiche Änderungen:

> „Seine Ohren schrumpften weiter, sein Umhang verkürzte sich, Batman selbst allerdings sollte plastischer und beweglicher werden. Die größte Änderung befand sich auf Batmans Brust: Das schwarze Fledermaus-Konterfei wurde nun von einem gelben Oval, ähnlich dem Batsignal, umgeben.“[367]

Neben dem Aussehen wurden auch die Handlungen der einzelnen Comics wieder ernster und orientierten sich wie früher an Detektivgeschichten, sodass das Hauptaugenmerk auf Batmans kriminalistischen Fähigkeiten bei der Lösung von Kriminalfällen lag.[368] Trotz des langsam wieder steigenden Interesses an den Batman-Geschichten im Comic-Format, sollte ab Mitte der 1960er Jahre ein anderes Medium einen neuen Batman-Hype, inklusive einer neuen Interpretation des Jokers, auslösen: das Fernsehen.

### *5.2 Batman - die Serie erobert das Fernsehen: 1966 - 1968*

War es den Verantwortlichen unter Julius Schwartz, wie bereits erwähnt, ab 1964 ein Anliegen gewesen, die Figur und die begleitenden Charaktere von und um Batman den Lesern wieder seriöser und ernster zu präsentieren, so stellte die ab dem 12. Jänner 1966 zum ersten Mal in Amerika ausgestrahlte Fernsehserie „Batman“ das komplette Gegenteil dar. Der US-amerikanische Fernsehsender ABC hatte sich im Vorfeld die Rechte für die erste Produktion einer Realserie über den Fledermaus-Mann gesichert und William Dozier, einen alteingesessenen US-Produzenten, mit der Realisierung dieses Projektes betraut. Dass Dozier bis zu diesem Moment noch nie einen Batman-Comic gelesen hatte, brachte der Serie, wie sich schon bald durch den Erfolg herausstellen sollte, keinen Nachteil.[369] Durch Dozier’s Zusammenarbeit mit Autor Lorenzo Semple, Jr. entstand in kürzester Zeit eine Serie, die für ein Publikum aller Altersgruppen interessant sein sollte:

---

[365] Banhold (2008), S. 40.
[366] Vgl.: Ebenda.
[367] Ebenda. S. 40-42.
[368] Vgl.: Ebenda. S. 42., sowie Horn (1999), S. 117.
[369] Vgl.: Reinhart (2005), S. 114.

> „They [Dozier und Semple] wrote *Batman* so that the show could be enjoyed on two separate levels – its campy dialogue, outrageous characters and absurd situations would play as hip, Pop Art-inspired comedy for adults, and its comic book action play as straight-ahead adventure for young children. And *everyone* could enjoy the show's imagery of a comic page brought to life, complete with wild costumes, brightly colored sets and hi-tech gadgetry."[370]

### 5.2.1 Der Aufbau der Serie

Die Serie umfasste insgesamt 120 Episoden[371] zu je 25 Minuten und wurde zweimal wöchentlich, immer mittwochs und donnerstags, auf ABC um 19:30 Uhr ausgestrahlt. Um das Interesse der Zuseher nicht zu verlieren, endeten die Episoden am Mittwoch immer mit einem Cliffhanger:

> „Scheduling the show in this manner meant that the Wednesday episode could end with a ‚cliffhanger' situation like the old movie serial chapters did, and then the ‚cliffhanger' could be resolved in the Thursday episode."[372]

Der Aufbau einer Episode blieb dabei durchgehend gleich: zu Beginn jeder Folge wird ein Verbrechen verübt, woraufhin sich im Polizeihauptquartier Commissioner Gordon und Chief O'Hara über den aktuellen Verbrecher der jeweiligen Episode unterhalten. In der nächsten Szene läutet das „Batphone", ein rot leuchtender Telefonapparat in Wayne Manor, dem Herrenhaus von Bruce Wayne. Alfred, der Butler, informiert Bruce und sein Mündel Dick Grayson über den Anruf, während die beiden in jeder Episode gerade im Moment des Anrufes mit ihrer Tante Harriett beschäftigt sind. Unter immer neuen, skurrilen Vorwänden müssen sich beide bei Harriett entschuldigen, um in das Arbeitszimmer der Villa zu gelangen, wo sie über das Batphone von Commissioner Gordon Einzelheiten zum neuen Kriminalfall bekommen. Mittels eines versteckten Knopfes unter einer Statue von William Shakespeare, gelangen die beiden Männer durch eine geheime Öffnung in der Wand in die Bathöhle, um sich in Batman und Robin zu verwandeln. Nach diesem stets gleich ablaufenden Schema beginnt die Folge mit dem bunten und im Comic-Stil gestalteten Intro.

In den einzelnen Folgen der Serie kämpfen die beiden Helden immer mit einem Hauptgegner und bekommen es regelmäßig mit einer, als Gangsterbraut

---

[370] Ebenda.

[371] Einen kompletten Episoden-Guide der Serie findet man bei: Hruska, Thomas/ Evermann, Jovan: Der neue Serien Guide. Das Lexikon aller Serien im deutschen Fernsehen von den Anfängen bis heute. Band 1. Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf, 2004. S. 248-250.

[372] Reinhart (2005), S. 115.

fungierenden Frau und noch zwei Handlangern zu tun. Der jeweilige Verbrecher der aktuellen Episode versteckt sich dabei meist in einem stillgelegten Gebäude und plant, Batman und Robin in eine Falle zu locken. Haben die beiden die Übeltäter aufgespürt, kommt es zu einem Kampf, der im Moment der größten Gefahr die Episode beendet und somit die Spannung aufrecht erhält. In der darauffolgenden Sendung können Batman und Robin ihre Feinde immer besiegen und triumphieren über das Böse, bevor der Ablauf mit einer neuen Erzählung und einem neuen kriminellen Gegner von vorne beginnt.

### 5.2.2 Die Integration von Comic-Elementen in die Fernsehserie

Wie in dem auf Seite 84 vorangegangenen Zitat von Mark Reinhart beschrieben, vermittelte die komplette Serie von Anfang an das Bild eines zum Leben erweckten Comicbuches. Hervorgehoben wird dieser Verweis auf das Ursprungsmedium des Batman-Universums, den Comic, besonders durch die Verwendung von grellen und bunten Farben, die „an den knallbunten Charakter des Vierfarbdrucks der Comics angeglichen [wurden]“[373], und für die Zuseher mit Farbfernseher[374] ein völlig neuartiges Fernseherlebnis bot.[375]

Bereits das Intro zur Serie unterschied sich von anderen dadurch, dass nicht reale Szenen oder Schauspieler gezeigt wurden, sondern der Beginn einem animierten Comic ähnelte. Die folgende Abbildung (Abb.15.) zeigt Ausschnitte des Serien-Intros, sowie das Logo von 1966 und dessen deutlichen Verweis auf das Medium Comic:

**Abbildung 15: Batman-Intro 1966[376]**

[373] Banhold (2008), S. 73.

[374] Es muss hierbei betont werden, dass das Farbfernsehen erst Mitte der 1950er Jahre in Amerika eingeführt wurde und sich, aufgrund der hohen Preise für einen Farbfernseher und der zu Beginn geringen Anzahl an Sendungen in Farbe, nur langsam verbreitete.

[375] Vgl.: Wallace (2011), S. 171.

[376] Batman Intro-Wallpaper, http://faculty.etsu.edu/gardnerr/batman/batman.htm Zugriff: 16.1.2013.

Im Rahmen dieser Anpassungen der Serie an das Medium Comic, erhielten ebenso „weder die Figuren noch die Kulissen […] das geringste Zugeständnis an Realismus oder die Konventionen des neuen Mediums“[377]. Der Einsatz von Comic-Elementen, wie zum Beispiel die Einblendungen von bunten, onomatopoetischen Sprechblasen während der „audiovisuell transformierte[n] Comic-Schlägereien“[378], die mit Begriffen wie „BAM!“, „POW!“, „ZONK!“ oder „SMASH!“ die Kampfgeräusche graphisch unterstreichen sollten, sowie die Angleichung der Kostüme der Hauptdarsteller Adam West (Batman) und Bert Gervis[379] (Robin) an die Comic-Vorlagen der 1960er Jahre, vervollständigten die Verbindung von Realserie und Comic:

**Abbildung 16: Batman und Robin 1966[380]**

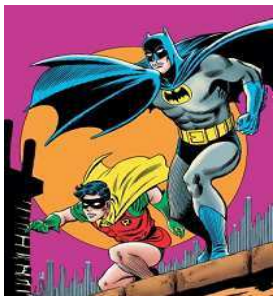


**Abbildung 17: Kostüme 1960[381]**

> „*Batman's* costume designers created Batman and Robin uniforms that were marvelously faithful to the characters' mid-1960s comic book appearance in terms of style and color. In fact, to this day the *Batman* television show and its companion movie are the *only* live-action screen depictions of Batman and Robin to feature the characters in their standard ‚comic book' garb.“[382]

Durch den Gebrauch von skurrilen und witzigen Bat-Gerätschaften, wie zum Beispiel dem bereits durch die Comic-Vorlage bekannten „Batgürtel“ oder „Batkaugummi“[383], der komisch wirkenden „Ernsthaftigkeit“[384], mit der Adam West die Rolle des Batman trotz absurder Situationen spielte, oder seiner „Vorliebe für Wortspiele von entwaffnender Albernheit“[385], wurde die Serie zu einem großen Erfolg.

---

[377] Banhold (2008), S. 73.
[378] Heger, Christian: Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton. Marburg: Schüren, 2010. S.162.
[379] Bert Gervis änderte seinen Namen vor der Premiere in Burt Ward.
[380] Wallace (2011), S. 173.
[381] Batman Kostüme 1960, http://starsmedia.ign.com/stars/image/article/862/862573/batman-20080327040204050-000.jpg Zugriff: 19.01.2013
[382] Reinhart (2005), S. 116.
[383] Friedrich, Andreas: Superhelden zwischen Comic und Film. Film-Konzepte 6. Gastherausgeber Andreas Friedrich und Andreas Rauscher. München: Ed. Text + Kritik, 2007. S. 35.
[384] Banhold (2008), S. 73.
[385] Friedrich (2007), S. 36.

### 5.2.3 Die Darstellung des Jokers im Fernsehen

Nach diesem generellen Überblick über die Serie, muss folglich natürlich auch auf die Darstellung und Neu-Interpretation des Jokers durch das Fernsehen speziell eingegangen werden. Die Figur trat in insgesamt 18 Episoden und in einem, auf der Serie basierenden Kinofilm[386], als Hauptgegner von Batman auf.

Für die Rolle wurde der kubanische Schauspieler Cesar Romero engagiert, der sich bei seiner Darbietung an dem harmlosen, kriminellen Spaßmacher der 1950er Comics orientierte. Romero, der seit den 1930er Jahren durch die Darstellung von romantischen Filmcharakteren Bekanntheit erlangt hatte, erschien auf den ersten Blick nicht sehr passend für die Rolle.[387] Ebenso irritierte bei genauerer Betrachtung während seines ersten Auftrittes als Joker in Staffel 1, Episode 5 (Orig. Titel: „*The Joker Is Wild*"), sein überschminkter Schnurrbart. Für Romero kam es jedoch nicht in Frage, seinen Bart für die Rolle abzurasieren, da er ihn als sein „show business trademark"[388] ansah. Der Schnurrbart musste folglich in allen 18 Episoden, in denen der Joker auftrat, mit weißer Gesichtsfarbe überschminkt werden.
Bis heute sind viele Eigenschaften, wie zum Beispiel das markante, hysterische Lachen oder die überdrehte, kindliche Begeisterung für kriminelle Taten, welche mit dem Charakter des Jokers und seiner Darstellung in der Serie in Verbindung gebracht werden, durch Cesar Romero geprägt.[389] Ebenso durfte er als erster realer Schauspieler die Figur außerhalb des Comic-Universums darstellen und hatte somit die Ehre, zum allerersten Mal die auditiven Charaktermerkmale, wie das verrückte hohe Lachen oder seine besonders einprägsame Art Wörter zu betonen, für den Joker zu interpretieren.

Auf das richtige, der Comic-Vorlage angepasste, äußere Erscheinungsbild der Serien-Antagonisten wurde, genau wie bei den Hauptdarstellern Adam West und Burt Ward, großen Wert gelegt, sei es sowohl während des Casting-Prozesses, als auch beim Kostüm-Design.[390] Für den Anzug des Jokers wählte man, in Anlehnung an den lilafarbenen Original-Entwurf von Bob Kane, Bill Finger und Jerry Robinson, ein etwas

---

[386] *Batman hält die Welt in Atem* (Orig.: *Batman*). Regie: Leslie H. Martinson. Drehbuch: Lorenzo Semple Jr. USA: 20th Century Fox [u.a.], 1966. 105'.
[387] Vgl.: Reinhart (2005), S. 118.
[388] Ebenda.
[389] Vgl.: Wallace (2011), S. 172.
[390] Vgl.: Reinhart (2005), S. 117.

grelleres Magenta, da das Kostüm ebenso überzeichnet und farbenfroh zum Rest der Serie passen musste. Außerdem bot der magentafarbene Anzug farblich einen Kontrast zum Kostüm von Batman, welches in der Fernsehserie in den Farben Blau und Lila gehalten war. Die breite Mundpartie und das berühmte Dauerlächeln im Gesicht des Jokers wurden bei Romero mit rotem Lippenstift aufgetragen, ebenso trug er eine grünliche Perücke, die in manchen Episoden allerdings fast gelblich wirkt. Sein restliches Gesicht war wie in der Comic-Vorlage komplett weiß geschminkt:

**Abbildung 18: Cesar Romero als Joker**[391]

Kostümtechnisch gesehen, trug Romero in fast allen 18 Episoden als Joker den gleichen Anzug. Ausnahmen wurden nur gemacht, wenn der Joker seinem bekannten Hang zur Verkleidung nachging, was allerdings nicht ganz so oft wie in der Comic-Vorlage passierte. Ansonsten gab es keine Änderung seinen Anzug betreffend. Was in der Serie indessen hinzugefügt wurde, war eine Art Augenmaske, ähnlich der Augenbinde von Robin, die der Joker bei einigen seiner Raubüberfälle verwendete. Erkannt wurde er trotzdem immer, da er bis auf die Augenbinde das gleiche Kostüm trug.

Charakterlich stimmen die Darstellung des Jokers in der Fernsehserie, und jene in den Comics vor und nach der Einführung des Comic-Codes, grundsätzlich überein. Die Figur vermittelt einen eher dümmlichen Eindruck und macht sich in den Episoden, in

[391] „Cesar Romero als Joker“, http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20120630210224/batman/de/images/7/78/Joker_(Cesar_Romero).jpg Zugriff: 26.11.2012.

denen der Joker auftauchen durfte, hauptsächlich einen Spaß daraus, Batman und Robin in eine Falle zu locken und sich an kleineren Raubüberfällen und harmlosen Verbrechen zu erfreuen. Durch sein Equipment, wie dem aus den Comics übernommenen „Joker Utility Belt“ inklusive Joker-Buzzer, oder seinem eigens konstruierten Joker-Mobil, welches dem Bat-Mobil nachempfunden wurde, kann man auch in der Serie von einem Spiegelungsverhältnis zwischen Batman und seinem Erzfeind sprechen. So übertrieben ruhig und bedacht, wie Adam West seine Dialoge als Batman spricht, desto lauter und auffälliger wirkt das hektische und durch kindliche Begeisterung geprägte Lachen und Reden des Jokers. Sein Hauptziel liegt jedoch weiterhin darin, Batman zu übertrumpfen. Dass ihm dies nicht wirklich gelingt, ist vorhersehbar, da das Gute auch in der Serie nach jeder Episode den Sieg erlangt.

Trotz des zu Beginn großen Erfolges und der Tatsache, dass die Serie aufgrund ihrer Harmlosigkeit gut in die Zeit nach dem Aufsehen und der Comic-Verhetzung durch Dr. Fredric Wertham, sowie dem Erlass des Comic-Codes und dessen Beschränkungen, passte, und auch für Erwachsene und Kinder gleichermaßen Unterhaltung bot, wurde die Serie im März 1968 nach 120 Episoden eingestellt. Der bei DC verantwortliche Redakteur Julius Schwartz, der wie zuvor schon ausgeführt, die schwere Bürde 1964 auf sich nahm und die Batman Comic-Reihe nach den Aufregungen ab 1954 wieder aufleben ließ, kommentierte die Fernsehserie nach deren Absetzung mit folgenden Worten:“I don’t know if I was pleased with it, but it was the thing to do.“[392]

### *5.3 Das dunkle Zeitalter: 1973 – 1988*

Durch die Popularität der Fernsehserie, erlebten die Figuren des Batman-Universums für die Dauer von knapp zwei Jahren einen neuen Aufschwung, was ihren Bekanntheitsgrad in der amerikanischen Bevölkerung betrifft. Angesichts der Absetzung der Serie, den Anti-Kriegs Bekundungen und der schnellen Verbreitung von Musik Ende der 1960er Jahre, verschwand jedoch kurz nach 1968 das Interesse der Batman-Fans genauso schnell wieder, wie es durch den Serienstart aufgeflammt war. Diese Entwicklung resultierte ebenfalls in einer erneuten Verringerung der Verkaufszahlen der Batman-Comics[393] und hatte zur Folge, dass der verantwortliche

[392] Wallace (2011), S. 173.
[393] Vgl.: Ebenda.

Verlag DC eine neue Strategie entwickeln musste, um dem Medium Comic im Allgemeinen und den Batman-Geschichten zu neuem Erfolg zu verhelfen:

> „In an era of antiwar protests and mind-expanding music, it seemed that comics needed to reestablish their relevance as both an artistic and a storytelling medium."[394]

Im Rahmen dieser neuen Einstellung, nutzte DC das kurzzeitige Desinteresse der Batman-Fans nach Ende der Fernsehserie dafür, um den Charakter und das Batman-Universum durch neu engagierte Autoren und Comic-Zeichner komplett überarbeiten zu lassen[395]. Dieser Fortschritt war bis zu diesem Zeitpunkt unmöglich gewesen, da seit dem Jahr 1939 nur Batman-Schöpfer Bob Kane unter jedem Batman-Comic deutlich sichtbar als alleiniger Zeichner genannt wurde.[396] Die Öffnung des Verlages für neue Mitarbeiter und Ideen, bildete in erster Linie die Basis dafür, dass die Figuren und Handlungsmuster zurück zu den dunkleren Wurzeln aus den 1930er Jahren geführt wurden[397], als der Schwerpunkt noch auf Detektivgeschichten lag und Batman gegen ebenbürtige Schurken antreten durfte: „[…] Batman once again prowled the night as a lone vigilante."[398] Nach dem goldenen Zeitalter war das dunkle Zeitalter geboren, welches für „mature tales of death and destruction"[399] stand.

Die beiden bekanntesten Künstler, die um das Jahr 1970 mit neuen Geschichten und Zeichnungen über Batman und seinen Kampf gegen das Böse betreut wurden, waren der Autor Denny O'Neil und der Zeichner Neal Adams.[400]

O'Neil machte sich einen Namen durch einige einschneidende Veränderungen in seinen Geschichten, indem er nicht nur die Figur des Robin auf eine Universität in New York schickte und Batman als einsamen Helden, basierend auf der Figuren-Charakterisierung der 1930er Jahre, darstellte, sondern auch „[d]ie groteske Schurkengalerie […] gegen realistische Raubmörder, korrupte Politiker und eine scheinrespektable >>new breed of rat<< aus[tauschte]."[401] In weiterer Folge „hatte O'Neil auch Batman als menschlichem Helden ein klareres Profil verliehen, indem er

---

[394] Ebenda.
[395] Vgl.: Reinhart (2005), S. 30.
[396] Vgl.: Banhold (2008), S. 44.
[397] Vgl.: Reinhart (2005), S. 30.
[398] Ebenda.
[399] Wallace (2011), S. 183.
[400] Vgl.: Ebenda.
[401] Banhold (2008), S. 45. Den Begriff „new breed of rat" zitiert Banhold nach: Bridwell (1971), S. 303.

mehr Platz für die Darstellung der Figur nutzte und deren Gedanken und Selbstreflektionen ausweitete.“[402]

Neal Adams hingegen unterschied sich in seinem Stil von anderen Zeichnern dadurch, dass er sich an Jack Kirby, einen bekannten Künstler der 1960er Jahre, orientierte, der durch seine Figurendarstellung den Zeichenstil für Comic-Helden Mitte der 1960er Jahre neu interpretiert hatte[403]:

> „Kirbys Helden waren optische Götter, die stets die Szenerie völlig für sich einzunehmen schienen. Unter ihren engen Kostümen zeichnete sich jeder Muskel unnatürlich ab, jeder Blick auf sie war episch, tragisch und stellte so einen enormen Kontrast zu ihrer inhaltlich aufgebauten menschlichen Seite dar.“[404]

Adams übernahm bei seiner Darstellung von Batman Kirbys Vorgaben und machte aus der Figur einen „vampirische[n] Held, der aus dem Schatten kommt und jeder Zeit wieder dorthin zurückkehren kann.“[405]

Wie bereits auf der vorangegangenen Seite erwähnt, kam es in gleicher Weise auch zu einigen Veränderungen, die bis zu diesem Zeitpunkt etablierte Schurkengalerie betreffend, da besonders O’Neil großen Wert auf realistische Bösewichte legte. Einen der wohl wichtigsten Meilensteine für die Figur des Jokers in der bisherigen Batman Comic-Geschichte präsentierten O’Neil und Adams im Jahr 1973 in *Batman #251* mit der Geschichte „*The Jokers Five Way Revenge*“. War der Charakter des Jokers, außer in der Fernsehserie, aufgrund seiner Verharmlosung und dem daraus resultierenden Desinteresse der Fans in den Comic-Büchern nach der Einführung des Comic Codes nicht mehr präsent gewesen, so erweckten O’Neil und Adams diesen gefürchtetsten aller Batman-Bösewichte wieder zum Leben, indem sie ihn „von einem eher harmlosen Clown in einen psychotischen Killer“[406] verwandelten und die Bedrohung, die der Charakter in früheren Geschichten für den dunklen Helden Batman dargestellt hatte, wieder herstellten.[407]

---

[402] Banhold (2008), S. 45.
[403] Vgl.: Ebenda.
[404] Ebenda. S. 45f.
[405] Ebenda. S. 46.
[406] Friedrich (2007), S. 37.
[407] Vgl.: Wallace (2011), S. 173.

### 5.3.1 Die Wiedergeburt eines Mörders: „The Jokers Five Way Revenge“ (1973)

Diese Bedrohung, die der Joker nach seiner langen Abstinenz und durch sein erneutes Auftauchen für Batman und seine Stadt Gotham City darstellt, wird bereits grafisch am Cover des Comics „*The Jokers Five Way Revenge*“[408] aus dem Jahr 1973 deutlich. Wie auf der folgenden Abbildung (Abb. 19.) zu sehen ist, wirkt die Figur des Jokers erneut weit größer und überlegener im Vergleich zum Titelhelden Batman. Einem Riesen ähnelnd, ragt er über Gotham City auf und hält triumphierend eine Ass-Spielkarte in beiden Händen, auf welcher ein herabstürzender Batman zu sehen ist. Unterstrichen wird dieses dramatische Bild noch durch das grausame Lachen des Jokers und den Schriftzug mit der Warnung: „Look Out, Gotham! The Joker’s back in town!“

**Abbildung 19: Batman #251 Cover**[409]

Den Lesern wurde somit schon durch das Cover der Comic-Ausgabe die Rückkehr des Jokers visuell vermittelt und ließ durch die übergroße Zeichnung des Bösewichtes, die auf Überlegenheit gegenüber Batman hindeutet, auf eine neu überarbeitete Version des Jokers hoffen. Nach dem harmlosen Spaßmacher der 1960er Jahre und der Rückführung von Batman zum „Dark Detective“[410] der 1930er Jahre durch O’Neil und Adams, ähnelt dieses Cover den Comic-Ausgaben der 1940er Jahre, die der Figur des Jokers bereits damals weitaus größeren Raum und Bedeutung zukommen ließen, als dem eigentlichen Titelhelden. Inwieweit sich der Charakter jedoch von früheren Versionen verändert hatte, erfuhren die Leser erst im Verlauf der Handlung.

---

[408] Ein Nachdruck von *Batman #251* mit der Geschichte „*The Jokers Five Way Revenge*“ befindet sich in: The Greatest Joker Stories Ever Told. Vol 1 #1. First Printing 1988 edition. New York: DC Comics, 1997. S. 165-187.

[409] „*Batman #251*”, http://dc.wikia.com/wiki/Batman_Vol_1_251 Zugriff: 10.12.2012

[410] Banhold (2008), S. 47.

Bereits die erste Seite, die Splash-Page der Geschichte, gehört nur dem Joker und seinem irren Lachen, sowohl bildlich, als auch durch die Bildbeschreibungen auf der rechten Seite, die das Herannahen einer furchterregenden bekannten Gestalt, einer Naturkatastrophe gleich, beschreibt:

„From the darkness of a country road somewhere north of Gotham City…and from the greater dark of a past filled with evil… comes a terrifyingly familiar face! Thunder racks the earth and lightening scars the sky and wetness streams from the clouds like tears of mourning! It is as though nature itself were weeping! And well it might, for there is death abroad this night!"[411]

**Abbildung 20: Splash Page Batman #251**[412]

Die erste Änderung fällt schon in dieser kurzen Beschreibung auf. Zum ersten Mal ist wieder in Verbindung mit dem Joker von „Tod" die Rede in einem Comic. Hatte der Joker, oder jeder andere der bekannteren Batman-Gegenspieler, seit der Einführung des Comic Codes 1954 nicht mehr töten dürfen, so versprach die Einleitung dieses Comics eine Aufhebung dieser Beschränkung für die Figur.

Die einleitenden Worte von Autor Denny O'Neil sollten auch nicht nur dahingesagt bleiben, da der Comic von der blutigen Rache des Jokers, an fünf seiner ehemaligen kriminellen Verbündeten, handelt.

**Die Handlung:**

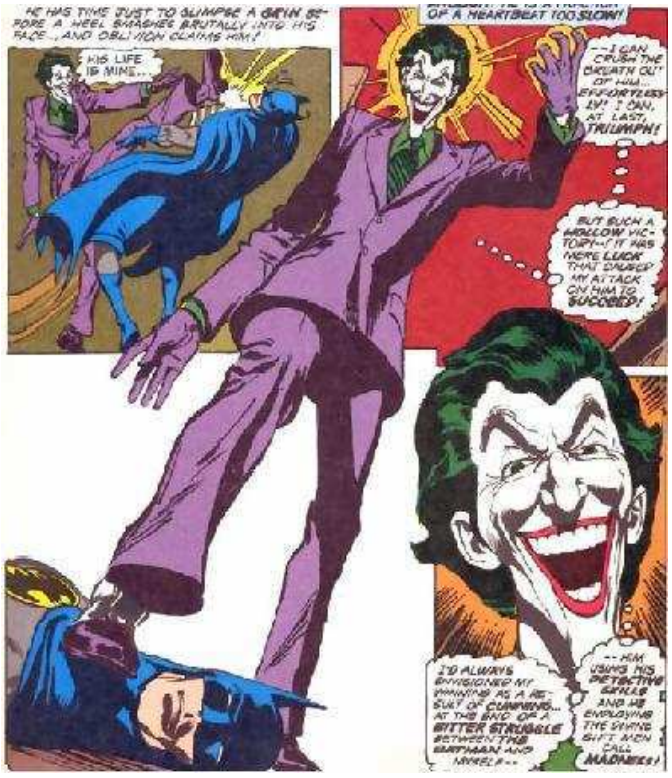
Der Comic beginnt damit, dass Batman von Commissioner Gordon an einen Tatort gerufen wird. Die Leiche eines Mannes wurde mit einem unnatürlichen und verzerrten Lächeln im Gesicht gefunden. Schnell ist dem dunklen Rächer klar, dass der Joker hinter diesem Attentat stecken muss, da er erst kurze Zeit zuvor aus dem staatlichen Spital für kriminelle Verrückte geflohen ist. Eine am Tatort zurückgelassene Joker-Karte bestätigt seine Vermutung und Batman beginnt zu ermitteln. Da er die ehemaligen Mitglieder der Joker-Gang auch nach der Verhaftung

[411] Nachdruck der Seite in*: The Greatest Joker Stories Ever Told* (1997), S. 165.
[412] Ebenda.

ihres Anführers im Auge behalten hat, wendet sich Batman zuerst an den ehemaligen Boxer Packy White. Batman erklärt dem Mann seine Vermutung, dass der Joker blutige Rache an seinen Gangmitgliedern nehmen will, da dieser in dem Glauben steht, einer der Untergebenen hätte ihn an die Polizei verraten und ihm somit den Aufenthalt in der Irrenanstalt beschert. Packy White glaubt Batman nicht und fängt eine Schlägerei an. Durstig geworden durch den Kampf, nimmt Packy einen Schluck Wasser mit fatalen Folgen. Hysterisch lachend bricht der Mann zusammen und bleibt ebenfalls mit dem bekannten Lächeln im Gesicht tot liegen. Batman schließt sofort auf eine Vergiftung des Wassers durch das Joker-Gift.
Inzwischen verhört der Joker in einem Hotelzimmer einen weiteren ehemaligen Verbündeten namens Alby. Als dieser ihm schwört, nichts mit der Verhaftung zu tun zu haben, bekommt er vom Joker eine Zigarre als Friedensangebot geschenkt, nicht wissend, dass diese mit Nitroglyzerin versetzt ist. Durch eine riesige Explosion wird nicht nur Alby getötet, sondern auch das gesamte Hotelzimmer zerstört und der Joker flieht abermals vom Tatort, wohl wissend, dass Batman ihm schon auf den Fersen ist.

Zehn Minuten später hört eben jener von der Explosion im Radio und muss verärgert feststellen, dass der Joker bereits drei seiner fünf Gangmitglieder töten konnte und immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Bestürzt fährt er zu Bigger Melvin, dem vierten Mitglied und hofft, diesmal schneller als der Joker zu sein. Bigger Melvin sieht Batman jedoch kommen und denkt, er soll verhaftet werden, da er kurze Zeit zuvor einen Diebstahl im Gotham Park begangen hat. Er flieht, kann aber von Batman geschnappt werden. Als dieser ihm die Gefahr schildert, die vom Joker ausgeht, glaubt Melvin ihm jedoch ebenfalls nicht und schlägt Batman in einem unbedachten Moment bewusstlos und flieht abermals. In seiner Wohnung angekommen, wird Bigger Melvin bereits vom Joker erwartet. Als Batman das Bewusstsein wiedererlangt und Melvins Wohnung betritt, ist dieser schon tot, erhängt inmitten des Zimmers. Noch immer durch den zuvor abbekommenen Schlag benommen und in seiner Reaktionsfähigkeit beeinträchtigt, bemerkt Batman zu spät, dass sich der Joker immer noch im Raum mit ihm befindet und wird von ihm brutal niedergeschlagen. Der Joker triumphiert zwar, ist sich aber der Tatsache bewusst, dass er Batman nur so leicht besiegen konnte, da dieser nicht in Vollbesitz seiner Kräfte ist. Ihn in diesem Zustand, nach keinem richtigen Kampf zu töten, empfindet der Joker in diesem Moment als zu einfach, hat er

sich das Ende seines Feindes doch immer anders vorgestellt, wie jener Ausschnitt (Abb. 21.[413]) darlegt:




„I'd always envisioned my winning as a result of cunning… at the end of a bitter struggle between the Batman and myself – him using his detective skills and me employing the divine gift men call madness!
No! Without the game that the Batman and I have played for so many years, winning is nothing! He shall live… until I can destroy him properly!"[414]

Der Joker lässt Batman daraufhin bewusstlos am Boden liegen und verschwindet. Als dieser wieder erwacht, findet er seltsame Öl- und Sandspuren auf seinem Gesicht, genau an der Stelle, wo ihn der Schuh des Jokers zuvor getroffen hat. Diese Spuren müssen jedoch warten, ist doch noch ein weiteres Joker-Mitglied, Bing Hooley, am Leben. Batman macht sich auf den Weg zum Altenheim in dem Mister Hooley leben soll, wird jedoch informiert, dass der Mann bereits von einem Mister Genesius am Morgen zu einem Ausflug abgeholt wurde. Batman ist sofort klar, dass es sich dabei nur um den Joker handeln kann, da der heilige Genesius der Schutzpatron der Schauspieler, Komödianten und Komiker ist. Da der Mann noch vor all den anderen Morden entführt wurde, vermutet Batman, dass Mister Hooley noch am Leben und in einem geheimen Versteck ist. Er erinnert sich daraufhin an das Öl und den Sand auf seinem Gesicht, was ihn zu dem Schluss gelangen lässt, dass der Joker sein Versteck am Strand haben muss, da dort vor kurzem ein Öltanker gesunken und der Strand immer noch durch Öl verschmutzt ist.

---

[413] The Greatest Joker Stories Ever Told. Vol 1 #1. First Printing 1988 edition. New York: DC Comics, 1997. S. 175.
[414] Ebenda. S. 175f.

Batman findet das geheime Versteck des Jokers in einem leer stehenden, öffentlichen Aquarium, wo Mister Hooley mit einer Kette an seinen Rollstuhl gefesselt, über einem Haibecken hängt. Der Joker kann Batman mit dem Leben von Hooley erpressen, woraufhin dieser sich fesseln lässt und beide Männer in das Becken geworfen werden. Es kommt zu einem Kampf zwischen Batman und dem Hai, den der dunkle Rächer gewinnt. Batman rettet Hooley und nimmt rasend vor Wut die Verfolgung des Jokers auf. Da der Joker erkennt, dass er einen so wütenden Batman im Zweikampf nicht besiegen kann, ergreift er die Flucht über den Strand. Dabei rutscht er jedoch auf einem Ölfleck aus und kann trotz Vorsprung doch noch von Batman gefasst werden.
Die Geschichte endet damit, dass Batman den Joker auf die witzige Situation hinweist, die seine Flucht verhindert hat: „You're not *laughing*? Don't you see the joke? -- To think that YOU -my arch-*enemy*--would make me grateful for … *pollution*!"[415]

**Inhaltliche Besonderheiten:**

Dennis O'Neil lässt als Autor der Geschichte gleich zu Beginn eine Vielzahl an bereits bekannten Joker-Charakteristiken in die Handlung einfließen, die den Comic-Lesern und Batman-Fans seit 1940 bereits bekannt sind, durch die lange Abstinenz des Jokers im Comic-Universum jedoch in Vergessenheit geraten sein könnten. Nicht nur durch die am ersten Tatort gefundene Joker-Karte, sondern auch durch das gleich zweimalig zum Morden verwendete Joker-Gift, inklusive den dadurch entstellten Leichen, gelingt es O'Neil schon von Anfang an, ältere Verhaltensmuster und Besonderheiten dieser Figur dem Leser wieder in Erinnerung zu rufen.

Im Widerspruch zu den vorangegangenen Comic-Ausgaben der 1940er bis 1960er Jahre stehen dagegen die vier brutalen Morde, die der Joker in „*The Jokers Five Way Revenge*" nacheinander verüben darf. Dass er dem Helden Batman dabei immer einen Schritt voraus ist und seine Taten von der Polizei oder dem dunklen Rächer nicht rechtzeitig verhindert werden, zeigt nicht nur die gefährliche Gerissenheit, mit der die Figur in dieser Geschichte agiert, sondern ebnet auch den Weg für eine langsame Ebenbürtigkeit, die beiden gegensätzlichen Figuren betreffend. Die Grausamkeit und Gleichgültigkeit, mit der der Joker seine vier Opfer tötet, wird in diesem Comic in

[415] Ebenda. S. 187.

gleicher Weise zum ersten Mal so deutlich wie noch nie dargestellt, war ihm das brutale Morden in den vorangegangenen Jahrzehnten verboten gewesen.

Von großer Bedeutung ist auch die mehrmalig dargestellte Unterlegenheit von Batman in dieser Geschichte. Er wird nicht nur in einem unaufmerksamen Moment vom Kleinkriminellen Bigger Melvin durch einen Schlag auf den Kopf ausgeschalten und lässt durch seine Bewusstlosigkeit den Dieb entkommen, sondern wird auch aufgrund der nachwirkenden Benommenheit zu einem harmlosen Opfer für den Joker, als dieser in der Wohnung von Melvin auf ihn trifft und Batman erneut verprügelt wird. Dass der Joker unerwartet indessen von seinem Gegner ablässt, da er Batman, wie in dem vorangegangenen Zitat und der Abbildung des Comic-Ausschnittes ersichtlich, nur in einem alles entscheidenden Kampf vernichten möchte und er das Spiel, welches sich die beiden mit ihren andauernden Verfolgungsjagden liefern, noch nicht missen möchte, zeigt zum ersten Mal in der Comicgeschichte von Batman und dem Joker die besondere Beziehung, die ab dem Jahr 1973 zwischen den beiden Männern herrscht. Die außergewöhnliche Dynamik, die das ewige Katz-und-Maus Spiel der beiden für die Leser und Comic-Liebhaber auszeichnet, findet sich ab „*The Jokers Five Way Revenge*“ in jedem folgenden Comic und jeder weiteren Interpretation mit diesen beiden Figuren und macht den Hauptreiz dieser Beziehung zwischen Gut und Böse aus.

Als wichtigste inhaltliche Besonderheit muss zusätzlich erwähnt werden, dass in diesem Comic zum ersten Mal der englische Begriff „criminally insane“[416] für die Beschreibung des Jokers verwendet wird. Zuvor war der Charakter nur als verrückt bezeichnet worden, dies änderte sich jedoch durch diesen Comic und die vier brutalen Morde. Der Joker knüpfte wieder an sein ursprüngliches Bild als „leering, homicidal madman“[417] an, welches er zu Beginn von Bob Kane und Bill Finger bekommen hatte. Seine Taten und Morde wurden allerdings grausamer, seine Verschlagenheit und Intelligenz hervorgehoben und sein kriminelles Gehirn noch eine Spur verrückter und unberechenbarer, sodass seiner Stellung als Hauptgegner von Batman in Zukunft nichts mehr im Wege stand. Trotzdem fürchtet der Joker der

[416] Ebenda. S. 166.
[417] Reinhart (2005), S. 31.

1970er Jahre immer noch um seine eigene Haut, wenn er in eine, für ihn gefährliche Situation gerät und flüchtet lieber, als sich dem Kampf zu stellen.

### *5.4 Die drei Meilensteine der Batman/Joker-Comicgeschichte*

Neben Denny O'Neil und Neal Adams konnten sich auch noch drei weitere Comic-Künstler im Zeitraum zwischen 1977 und 1978 einen Namen machen: der Autor Steve Englehart und die beiden Zeichner Marshall Rogers und Terry Austin.

Die neuen Geschichten bekamen durch eine große Anzahl an unterschiedlichen neuen Figuren und Handlungssträngen eine bis dahin ungewohnte Tiefe: „ […] several new Englehart characters thrown into the mix added a narrative depth not often found in comic books of the time."[418] Dieser Erfolg bewirkte bei vielen Fans, dass die Geschichten von Steve Englehart, neben denen von Denny O'Neil, das Bild von Batman und seinen Nebenfiguren für die 1970er Jahre prägten.

> „Englehart's storytelling in these comics, a mixture of adventure, intrigue and romance featuring characters old and new, was so sophisticated that many readers considered his Batman to be the ‚definitve' depiction of the character."[419]

Aufgrund dieses Erfolges und der Veröffentlichung eines „Superman"-Filmes im Jahr 1978, sicherten sich Michael Uslan und Benjamin Melniker 1979 vorausdenkend bei DC Comics die Rechte für einen Film über Batman. Ihr Plan war es, so schnell wie möglich ebenfalls mit der Geschichte und der aktuellen Figurencharakterisierung von Batman einen Spielfilm zu produzieren.[420]

Was jedoch niemand ahnen konnte, war der ab 1978 eintretende Boom, den eine neue Comic-Gattung, die Graphic Novel, auslösen sollte. Durch das Erscheinen der berühmten Batman-Graphic Novels „*The Dark Knight Returns*" und „*The Killing Joke*", sowie dem schockierenden Comic „*A Death in the Family*", zwischen 1986 und 1988, kam es sowohl zu einer kompletten Kursänderung und länger als gedachten Verzögerung, das geplante Filmprojekt betreffend, als auch zu einer bis heute gültigen, erneuten Reformierung der Beziehung zwischen Batman und dem Joker. Bevor auf diese drei Meilensteine der Comic-Geschichte eingegangen werden kann, soll vorrangig zuerst noch die Comic-Gattung „Graphic Novel" genauer definiert werden.

---

[418] Ebenda. S. 138.
[419] Ebenda.
[420] Vgl.: Ebenda. S. 138f.

### 5.4.1 Begriffsdefinition: Graphic Novel

Zwischen 1940 und den frühen 1960er Jahren galt das Lesen von Comic-Heften durch einen Erwachsenen als Zeichen einer niedrigeren Intelligenz, da es sich mit der allgemein verbreiteten Meinung brach, Comic-Hefte würden nur von 10-Jährigen gelesen werden.[421] Die Comic-Zeitschriften genossen keinen allzu guten Ruf und befanden sich „im öffentlichen Ansehen […] gleich hinter der Pornographie“[422]. Die Hefte hatten einen Umfang von 32, 48 oder 64 Seiten, wurden im Format 17x24cm gedruckt[423] und enthielten hauptsächlich „Fortsetzungscomics oder abgeschlossene Episoden einer Serie“[424].

Erst durch die Etablierung von „epische[n] Comic-Erzählungen“[425], welche auch unter den Begriffen „Comic-Roman“, „Comic-Novelle“ oder „Graphic Novel“[426] bekannt wurden, steigerte sich das Ansehen und die Meinung über die gezeichneten Geschichten. Konkret prägte der bekannte Comic-Zeichner Will Eisner im Jahre 1978 den Begriff „*Graphic Novel*“[427], als er eine Sammlung von vier Geschichten unter dem Titel „*A Contract with God*“ veröffentlichte und diese als Graphic Novels anführte.[428]

Eisner benutzte den Begriff für „literarisch ambitionierte Comic-Erzählungen, die nicht an das Prinzip der Serie oder die standardisierten Umfänge der Hefte oder Alben gebunden sind.“[429]

> „Graphic novel: A long story, usually in special format – bigger pages, hard covers, better printing. Graphic novels, if they’re done well, have greater complexity and scope than one-issue stories.“[430]

Graphic Novels unterscheiden sich nicht nur formal durch ihre Größe, der besseren Druckqualität und den abgeschlossenen Geschichten von Comic-Heften, sondern speziell durch ihre komplexeren, ernsteren und erwachseneren Geschichten, wie zum

---

[421] Vgl.: Eisner, Will: Comics and Sequential Art. Twenty-Eight Printing. Paramus: Poorhouse Press, 2006. S. 141.
[422] Knigge (2004), S. 103.
[423] Vgl.: Knigge (1996), S. 330.
[424] Grünewald (2000), S. 4.
[425] Ebenda.
[426] Ebenda..
[427] “Das Prinzip des Comic-Romans, dessen Handlung weder durch einen vorgegebenen Umfang noch durch als Serienfiguren angelegte Charaktere geprägt ist, hatte 1967 bereits Hugo Pratt […] mit seiner *Ballata del Mare Salato* (Südsee-Ballade) erprobt, die […] auch als Album mit 176 Seiten erschienen war.“ Siehe: Knigge (2004), S. 219.
[428] Vgl.: Knigge (1996), S. 168.
[429] Beides: Knigge (2004), S. 265.
[430] O’Neil (2001), S. 19.

Beispiel Art Spiegelmans „*Maus*“[431] über den Holocaust, oder Alan Moore's düsteres Superhelden-Paralleluniversum in “*Watchmen*“[432]. Aufgrund der größeren verfügbaren Seitenanzahl, kann eine Graphic Novel detailgenauer auf die zentralen Figuren, ihre Charakterzüge und Entwicklungen, sowie auf die Umwelt, den Schauplatz, das Milieu und die sozialen Aspekte der Geschichte eingehen.[433]

> „With a hundred pages or more at your disposal, you can allow yourself the luxury of dialogue and event that do not necessarily advance the plot, provided they're amusing and create a fuller sense of personality, era, or place.“[434]

Besonders Will Eisner nutzte diese neue Möglichkeit zu „epischem, komplexem, tiefgründigem Erzählen“[435], indem er sich immer häufiger den „Schattenseiten der menschlichen Existenz“[436] zuwandte und Figuren erschuf, die durch falsche Entscheidungen oder Schicksalsschläge von der rechten Bahn abgekommen sind. Als Paradebeispiel dieser Entwicklung gilt Eisners Werk „*The Spirit*“[437].

Das Bahnbrechende an „*The Spirit*“ war die Tatsache, dass Eisner im Gegensatz zu normalen Comic-Heften hier „auf Erzähltechniken des Films und des Theaters zurück[griff]“, „schwindelerregende Perspektiven“ entwarf, „mit atemberaubenden Kameraeinstellungen“ für Staunen sorgte und „abenteuerliche Schatteneffekte“[438] einfügte. Von großer Bedeutung bei der graphischen Bildgestaltung sind vor allem die im Speziellen durch Will Eisner bekannt gewordenen Schatten- und Lichteffekte die, durch den Einfluss des zur selben Zeit wie „*The Spirit*“ aufkommenden „Film Noir“ (der als Filmgenre erst nachträglich so bezeichnet worden ist) in Hollywood, großen Einfluss auf die Atmosphäre dieser düsteren Comic-Geschichten hatten:

> „Film noir – das impliziert unabwendbar Stil und Stimmung, aber zuallererst eine besondere Sichtweise auf die Welt, eine pessimistische, zynische oder nihilistische Sichtweise. Die Filme entwerfen ein Universum der Verdammnis, das durchdrungen ist von einer Aura der Vergeblichkeit. Alles Tun – wie auch das Fühlen und Denken – mündet in Katastrophen, in Fehltritten oder Niederlagen. Das Vertrauteste wird fremd, das Lichte düster und schwarz. […]

---

[431] Weitere Informationen über Art Spiegelmans „*Maus*“ finden sich bei: Knigge (2004), S. 240-245.
[432] Weitere Informationen über Frank Millers „*Watchmen*“ finden sich bei: Knigge (2004), S. 246-251.
[433] Vgl.: O'Neil (2001), S. 90.
[434] Ebenda. S. 90.
[435] Hangarten, Urs: Von Bildern und Büchern. Comics und Literatur – Comic-Literatur. In: Arnold, Heinz Ludwig: Comics, Mangas, Graphic Novels. Herausgegeben von Heinz Ludwig Arnold und Andreas C. Knigge. München: edition text+kritik im Richard Boorberg Verlag, 2009. S. 37.
[436] Knigge (1996), S. 129.
[437] Weitere Informationen zu Will Eisners “*The Spirit*“ finden sich bei: Knigge (2004), S. 102-107.
[438] Alles: Knigge (1996), S. 129.

> In den Geschichten, die Films noirs erzählen, geht es, wieder und wieder, um Männer am Rande des Zusammenbruchs."[439]

Graphic Novels zeichnen sich jedoch nicht nur durch ihre Vielschichtigkeit in der Charakterzeichnung, ihre bessere graphische Gestaltung und der Tatsache, dass sie „das starre Muster der Comic-Panels auflös[en]"[440] indem sie „sich die Formate [nehmen], die sie brauchen"[441], aus, sondern auch durch die besonders anspruchsvolle Kombination von Bild und Text.

Ein wichtiges Merkmal dafür sind die tiefgründigen, oft sehr persönlichen Monologe und ausformulierten Gedanken der Protagonisten, die den Lesern in Kombination mit den dazugehörigen Bildern einen noch größeren Einblick in die Psyche der Figuren, sowie in die Handlung liefern. Verglichen mit einem normalen Comic-Heft, nehmen sie sich neben den normalen Dialog-Sprechblasen so viel Platz wie sie benötigen, stehen einmal als Zusatztext am oberen oder am unteren Rand, oder sind direkt mitten im Panel platziert. Dies wäre aufgrund von Platzmangel und konkreten Vorgaben in einem normalen Comic-Heft in dieser Form nicht möglich. In einer Graphic Novel ist es jedoch ohne Probleme durchführbar, sobald es der Autor oder Zeichner für die gewünschte, komplexe Erzählung als nötig befindet.

> „The ‚graphic novel' is, at least theoretically, used to make a clear-cut distinction between the ‚'good guys' and the ‚'bad guys', between comics pulp fiction and more or less high-art visual narratives in book-form[…]"[442]

Auch wenn der Begriff Graphic Novel durch Autoren und Zeichner wie zum Beispiel Will Eisner, Alan Moore oder Frank Miller, sowie deren Werke, bei Comic-Kennern für eine erwachsenere, komplexere und meist gehaltvollere Art von Comic-Geschichten steht, muss leider angemerkt werden, dass die Bezeichnung „Graphic Novel" heutzutage nicht mehr für ein eigenes, gehobeneres Comic-Genre steht, sondern von Verlagen und Zeichnern als „Werbeslogan"[443] benutzt wird, um ältere Hefte und Geschichten unter dem Deckmantel der angeblich hochwertigeren Neuauflage, nochmals zu veröffentlichen und damit viel Geld zu verdienen.[444]

---

[439] Grob, Norbert: Filmgenres. Film noir. Herausgegeben von Norbert Grob. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2008. S. 9f.
[440] Knigge (1996), S. 330.
[441] Ebenda. S. 168.
[442] Baetens, Jan: Introduction. Transatlantic Encounters of the Second Type. In: Baetens, Jan (Hrsg.): The graphic novel. Leuven: Leuven Univ. Press, 2001. S. 7f.
[443] McCloud, Scott (2001b). S. 32.
[444] Vgl.: Ebenda.

### 5.4.2 Frank Millers „The Dark Knight Returns“ (1986)

Autor Denny O'Neil und Zeichner Neal Adams, oder in weiterer Folge der in Kapitel 5.4. genannte Steve Englehart, zeichneten Mitte der 1970er Jahre verantwortlich für den Wandel der Batman-Geschichten in das dunkle Zeitalter.

Den wahren Höhepunkt dieser düsteren Zeit liefert aber Autor und Zeichner Frank Miller mit seiner vierteiligen, zwischen 1985 und 1986 erschienenen Graphic Novel „*Batman: The Dark Knight Returns*“[445].

Die Geschichte zeigt einen gealterten und verbitterten Bruce Wayne, der, nach der Ermordung von Jason Todd durch den Joker einige Jahre zuvor, seine Zweitidentität als Batman aufgegeben und Gotham City sich selbst und dem kriminellen Abschaum überlassen hat. Von Albträumen geplagt, die ihm sowohl die Ermordung seiner Eltern, als auch seine Angst vor Fledermäusen und das Scheitern im Fall von Jason Todd immer wieder vor Augen führen, stellt dieser Batman keinen Helden im bekannten Sinne mehr dar, sondern einen gebrochenen und depressiven Mann, der sich geschworen hat, das Fledermaus-Kostüm nie wieder zu tragen. Indem Miller den Lesern einen nicht zur Ruhe kommenden Bruce Wayne präsentiert, folgt er der Graphic Novel-typischen Prämisse, in detaillierten und unterschiedlich großen Bildern einen düsteren Charakter zu porträtieren, der durch Schicksalsschläge von der rechten Bahn abgekommen ist. In dieser Darstellung der Figur des Bruce Wayne zeigt sich weiter eine neue und den Lesern bisher noch unbekannte Form von Bedrohlichkeit in Verbindung mit dem Titelhelden, die sich besonders in den dunklen Zwiegesprächen, einer schizophrenen Erkrankung ähnelnd, ausdrückt, welche er im Verlauf der Geschichte in seinem Kopf, in Form von Monologen, mit seinem Alter-Ego Batman führt. Im folgenden Beispiel begibt sich der ältere Bruce Wayne nachts, aufgeweckt durch einen Albtraum, in die verlassene Bat-Höhle, die düster und ungenutzt auf seine Rückkehr wartet. Die „Stimme“ von Batman in seinem Kopf verhöhnt ihn dabei und fordert ihn immer wieder gedanklich heraus, nochmals aktiv zu werden. Bruce hat jedoch nach dem Tod von Jason Todd ein Versprechen abgegeben, nie wieder das Fledermauskostüm anzuziehen:

> „I was only six years old when that happened. When I first saw the cave…huge, empty, silent as a church, waiting as the bat was waiting. And now the cobwebs grow and the dust thickens in here as it does in me…and he laughs at

[445] Miller, Frank: Batman: The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley.10th anniversary edition. New York: DC Comics, 1997.

> me, curses me. Calls me a fool. He fills my sleep, he tricks me. Brings me here when the night is long and my will is weak. He struggles relentlessly, hatefully to be free…I will not let him. I gave my word. For Jason. Never. Never again.“[446]

Die Welt rund um Gotham City zeigt sich in Millers Geschichte als „ein apokalyptisches Zerrbild der Alltagsrealität, geprägt vom konservativen Gedankengut der Reagan-Ära und ihrer autoritären Politik der Stärke.“[447] Durchbrochen von der ständigen Präsenz der Medienwelt, dargestellt durch bunte Panels, die TV-Bildschirmen ähneln[448], wird der Leser und innerhalb der Handlung auch die Figur des Bruce Wayne, immer wieder mit neuen Schreckensmeldungen, die ausufernde Kriminalität und Korruption in Gotham City betreffend, konfrontiert.
Als die Stadt und seine Bewohner letztendlich von einer Mutanten-Gang terrorisiert werden, entschließt sich der dunkle Ritter zu einem letzten und alles entscheidenden Kampf gegen das Verbrechen. Mit zuvor noch nie dagewesener Brutalität und ohne jegliche Moral geht er gegen seine Gegner vor, „um Gotham endgültig nach seinen Vorstellungen zu formen“[449] und liefert den Comic-Lesern eine so noch nie dagewesene Geschichte, in der Miller einen gealterten „Batman als faschistoiden Psychopathen demaskiert“[450].

Die vorangegangen Ausführungen zum Inhalt dieser Graphic Novel sind insoweit wichtig für diese Arbeit, da erst durch die erneute Entscheidung von Bruce Wayne, nach über zehn Jahren Abstinenz nochmals in einen letzten Kampf gegen das Verbrechen zu ziehen, gleichzeitig auch die Figur des Jokers in der Handlung wiedererweckt wird. Der Joker ist zum ersten Mal auf Seite 15 der Geschichte für einen kurzen Augenblick zu sehen, jedoch nur bei genauerer Betrachtung zu erkennen. Seit einigen Jahren im Hochsicherheitstrakt von Arkham Asylum, dem Irrenhaus von Gotham City, eingesperrt, gewährt uns Frank Miller einen kurzen Blick auf ein männliches, beinahe ausdrucksloses Gesicht hinter einer Zellentür, welches nicht weiter auffällig wirkt. Kein verzerrtes Lachen entstellt die normal wirkende Mundpartie dieses Mannes, die Lippen sind weiß wie der Rest des Gesichts und die einzige Regung, des hinter der Glasscheibe seiner Zellentür aufrecht stehenden

[446] Ebenda. S. 19.
[447] Heger (2010), S. 163.
[448] Vgl.: Miller (1997), S. 11 und S. 16.
[449] Banhold (2008), S. 50.
[450] Knigge (2004), S. 250.

Mannes, ist anhand seiner Augen zu erkennen, die dem vorbeigehenden Krankenhauspersonal folgen. Der Joker wird als perfekter, offener Cartoon dargestellt. Einen Hinweis darauf, um welchen Patienten es sich hierbei handelt, erhält der Leser nur durch ein kleines Stück grüner Haare, welches in den sonst beinahe komplett in Weiß gestalteten Panels auf dem Kopf des Mannes erkennbar ist und durch die prägnante Farbgebung hervorsticht:

**Abbildung 22: Der Joker in Arkham**[451]

Wurde in den vorangegangenen Comic-Geschichten die besondere Beziehung und die spezielle Form von Symbiose, die zwischen Batman und seinem Erzfeind herrscht, meist nur angedeutet, so hebt Frank Miller diesen bisher unzureichend geklärten Aspekt in seiner Geschichte hervor, indem er den Joker im Irrenhaus genau zu jenem Zeitpunkt aus seiner Lethargie erweckt, als von den Medien verkündet wird, Batman sei nach 10 Jahren zurückgekehrt. Es kann vermutet werden, dass der Joker nach dem Mord an Jason Todd nach Arkham Asylum gebracht wurde und in den darauffolgenden Jahren, aufgrund der Abwesenheit seines Gegners, keinen Grund mehr hatte, die durch Batman in den gemeinsamen Geschichten aufrechterhaltene Ordnung, durch seinen Wunsch nach Chaos und Verwüstung zu zerstören. Die Stadt hatte sich durch die Abwesenheit des dunklen Helden bereits selbst ins Chaos gestürzt.

Die Wiedererweckung des Jokers zeigt sich im Comic in der optischen Veränderung seiner dargestellten Physiognomie: seine Augen werden größer und die Augenbrauen erscheinen spitzer und prägnanter, während sich sein zuvor normal wirkender Mund zu einem grotesken und unnatürlich breiten Lächeln weitet, welches im vorletzten Panel, im Vergleich zu seiner lethargischen, verschlossenen Darstellung einige Bilder

[451] Miller (1997), S. 15.

zuvor, beinahe die Hälfte seines Gesichtes ausfüllt und dem Harlekin des Hasses sein altes Aussehen wiedergibt.

Der Joker war, wie sein Pendant Batman, zurückgekehrt: (Vgl.: Abb. 23.)

**Abbildung 23: Der Joker ist zurück**[452]

Durch diese beinahe gleichzeitig stattfindende Erweckung der beiden Erzfeinde, zeigt Miller in seiner Graphic Novel die Verbundenheit und Symbiose, die zwischen diesen beiden Figuren herrscht, sowie die Abhängigkeit seitens des Jokers von Batman. Mehrmals benutzt der Joker in Zusammenhang mit Batman auch die Bezeichnung „Darling", wie es auf Abb. 16. im zweiten Panel von links unten zu erkennen ist. Ohne den dunklen Ritter und dessen Kampf nach Recht und Ordnung, gibt es auch für den Joker auf den Straßen von Gotham keinen Anreiz, Angst, Chaos und Tod zu verbreiten. Mit der Rückkehr von Batman ändert sich dieser Umstand augenblicklich.

Miller hebt sich in seiner Graphic Novel ebenfalls von seinen Vorgängern ab, indem er die Geschichte mit einem hohen Maß an Realismus kreiert. Als Beispiel nennt Geoff Klock das Irrenhaus Arkham Asylum. In den vorangegangenen Comics immer als düstere, höllenartige Nervenheilanstalt dargestellt, ist Arkham bei Miller ein richtiges Krankenhaus mit Ärzten und medizinischem Personal.[453] Die Handlung wird zusätzlich an die damals zu diesem Zeitpunkt reale Gegenwart des Lesers angepasst, was zuvor noch nie in diesem Maß getan worden war und zeigt hierbei zum Beispiel auch gealterte Batman und Joker-Figuren, denen die Spuren der Zeit anzusehen sind.

[452] Miller (1997), S. 41.

[453] Vgl.: Klock, Geoff: How to read superhero comics and why. New York/ London: Continuum, 2002. S. 29.

Eine Premiere, da Batman bisher in allen Comics immer als der ewige 28-jährige dargestellt wurde und der Alterungsprozess nicht gezeigt wird.[454]

Während der Joker in den vorangegangenen Comics, beziehungsweise ab dem Zeitpunkt seines ersten Auftrittes 1940, durch eine sehr mager wirkendende Statur charakterisiert ist und somit auch im Körperbau, im Vergleich zur muskulösen Figur von Batman, bisher immer eine Gegensätzlichkeit zu erkennen war, wird er bei Miller beinahe genauso muskulös und stämmig wie sein Gegenspieler porträtiert und gezeichnet. Bezüglich seiner Kleidung kann ebenfalls ein Unterschied zu früheren Darstellungen festgestellt werden, da die Figur im Verlauf der Geschichte, außerhalb von Arkham Asylum, nicht mit seinem berühmten lilafarbenen Anzug gekleidet ist, sondern ein helles Anzugsjacket mit Muster trägt. Ein lilafarbenes Hemd verweist jedoch auf die prägnante und weiterhin mit der Figur des Jokers in Verbindung stehende Farbe. (Vgl.: Abb. 24.)

**Abbildung 24:Frank Millers Joker[455]**

Nach der Ermordung von 206 Menschen mit Hilfe seines giftigen Joker-Gases, welches der Schurke während einer Fernsehaufzeichnung in einem TV-Studio verströmen lässt, kommt es zu einem letzten und alles entscheidenden Showdown zwischen Batman und dem Joker. In einem Freizeitpark fordert Batmans ultimativer Gegner

[454]Vgl.: Klock (2002), S. 29.
[455]Miller (1997), S. 125.

seinen Rivalen nach einer langen Verfolgungsjagd zu einem Zweikampf auf Leben und Tod, im „Tunnel der Liebe“.[456]

Der dunkle Rächer, getrieben vom Wunsch nach Vergeltung, bekommt den Joker in der Dunkelheit der Park-Attraktion zu fassen und erhält die Möglichkeit, ihm das Genick zu brechen. Als er eine Sekunde zögert, nutzt der Joker diese Chance und verletzt Batman durch einen Messerstich in den Bauch schwer. Blutend und verletzt verhöhnt der Joker seinen Gegner, da dieser erneut nicht den Mut gefunden hat, ihn zu töten. Mit seinen letzten Kräften und unter lautem Gelächter, schafft es der Joker, sich selbst das Rückgrat zu brechen und Batman somit als vermeintlichen Mörder zurückzulassen. Ein allerletzter Scherz des kriminellen Clowns sozusagen. (Abb. 25.)

**Abbildung 25: Tod des Jokers**[457]

Der Tod des Jokers stellt in dieser Graphic Novel eine Premiere dar, konnte die Figur in den bisherigen Geschichten immer entkommen. Der brutale Selbstmord drückt wiederrum noch ein letztes Mal den Wahnsinn des Jokers und die Hilflosigkeit auf Seiten von Batman aus, der in diesem letzten Kampf unterliegt, da er es abermals nicht mit seinem Gewissen vereinen konnte, den Joker zu töten.

[456] Vgl.: Miller (1997), S. 144 - 151.
[457] Miller (1997), S. 151.

### 5.4.3 Alan Moores „The Killing Joke" (1988)

Wurde "*The Dark Knight Returns*" von Frank Miller als ultimative Batman-Geschichte angelegt, so kann im Fall der knapp zwei Jahre später erschienenen Graphic Novel "*The Killing Joke*"[458] des Autors Alan Moore, von einer, wenn nicht sogar von DER wichtigsten Geschichte den Joker betreffend, gesprochen werden. Im Gegensatz zu Miller und vielen vorangegangenen Autoren, konzentriert sich Moore in seiner Erzählung nicht auf die besondere Symbiose, die zwischen Batman und seinem Erzfeind herrscht, sondern behandelt deren Gemeinsamkeiten näher, wobei der Schwerpunkt in dieser Geschichte alleine auf der Figur des Jokers liegt und Batman die Funktion einer Nebenfigur einnimmt.

Das Besondere an dieser Graphic Novel ist Moores Versuch, den Lesern einen genaueren, möglichen Einblick in die Vorgeschichte des Jokers zu gewähren, der, im Gegensatz zu anderen Comic-Figuren, von seinen Erfindern Kane, Finger und Robinson mit keiner offiziellen Ursprungsgeschichte ausgestattet wurde.

Als Grundlage für seine Erzählung diente Moore der Comic "*The Man Behind the Red Hood*"[459]. Die von Bill Finger geschriebene Geschichte wurde 1951, also kurz vor Einführung des Comic Codes, in der Reihe *Detective Comics #168* veröffentlicht und präsentiert dem Leser noch vor Moore, zum allerersten Mal eine mögliche Version davon, warum und durch welche Vorgänge der Joker zu jener grotesk aussehenden Bösewichtsfigur wurde.

**Der Inhalt von „The Man Behind the Red Hood":**

Batman hält auf einer lokalen Universität einen Vortrag über Kriminologie und kann im Verlauf der Handlung mit Hilfe seiner Studenten einen zehn Jahre zurückliegenden Kriminallfall lösen. In Rückblenden wird die Geschichte eines Kriminellen erzählt, der sich selbst „The Red Hood" nannte, Diebstähle verübte, jedoch nie gefasst werden konnte, da sein Gesicht immer unter einem rot glänzenden Helm verborgen war und somit eine Identifizierung unmöglich machte. Als der Gangster eines Tages in eine Fabrik für Spielkarten einbrach und vor Batman und der Polizei flüchten musste, sprang er bei seinem Fluchtversuch in einen Bottich, gefüllt mit dem giftigen Chemikalien-Abwassergemisch der Fabrik. Da dieser Bottich jedoch in den

[458] Moore, Alan/ Bolland, Brian: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008.

[459] Eine Kopie dieses Comics befindet sich in: Bridwell, E. Nelson (Hg.): Batman with Robin the Boy Wonder. From the 30s to the 70s. New York [u.a.]: Spring Books, 1971. S. 100-112.

naheliegenden Fluss abgeleitet wurde und sein Körper nie gefunden werden konnte, gingen alle von seinem Tod aus.[460] Durch die Hilfe seiner Studenten, gelingt es Batman das Rätsel um Red Hood zu lösen und anhand eines, an einem Tatort gefundenen grünen Haares, zu beweisen, dass Red Hood und der Joker ein und dieselbe Person sind. Batman gelingt es folglich, den Joker zu fassen, wobei ihn dieser wegen der langjährigen Suche nach der wahren Identität von Red Hood verhöhnt und lachend seine Version der Flucht erzählt: Durch den Helm konnte er wie vermutet den Sprung in das Chemikalienbecken überleben, musste jedoch daheim im Spiegel feststellen, dass die giftigen Substanzen seine Haare grün, seine Lippen leuchtend rot und sein Gesicht kalkweiß verfärbt und ihm das Aussehen eines bösen Clowns gegeben hatten.[461] Verrückt geworden durch sein neues Aussehen, war der Joker geboren (Vgl.: Abb. 26.):

„Then, I realized my new face could terrify people! And because the playing card company made my new face I named myself after the card with the face of a clown…THE JOKER!“[462]

**Abb. 26: Entstehung des Jokers**[463]

Dieser Comic-Auszug stellt den ersten, je in einer Batman Comic-Ausgabe dargebotenen Versuch dar, den Lesern eine mögliche Herkunfts- und Entstehungsgeschichte des Jokers zu präsentieren.

---

[460] Vgl.: Ebenda. S. 103.
[461] Vgl.: Ebenda. S. 112.
[462] Ebenda.
[463] Wallace (2011), S. 137.

In „*The Killing Joke*“ erweitert Alan Moore die vorgestellte Red Hood-Thematik von 1951. Er präsentiert den Lesern mit Hilfe von Rückblenden einen erfolglosen Komiker (siehe Abb. 27.), der sich, um seine schwangere Frau finanziell unterstützen zu können, von Verbrechern zu einem Überfall auf eine Spielkartenfabrik überreden lässt, die allerdings nur über eine angrenzende Chemiefabrik, dem früheren Arbeitsplatz des Komikers, erreichbar ist.

**Abbildung 27: Komiker und Ehefrau**[464]

Kurz vor dem geplanten Einbruch erfährt er jedoch vom Tod seiner Frau, die angeblich durch einen Haushaltsunfall ums Leben gekommen sein soll.[465] Psychisch am Ende, wird er von den Ganoven erpresst, trotz dieses Schicksalschlages am Überfall teilzunehmen und bekommt als Tarnung den roten Helm des bekannten Verbrechers Red Hood von ihnen. Es kommt wie es kommen muss: die Polizei und Batman entdecken die Verbrecher und der Komiker muss, durch den Helm in seinen Sinnen eingeschränkt, flüchten. Von Batman verfolgt, glaubt der Verzweifelte, sich durch einen Sprung in den Abwasserkanal der Chemiefabrik in Sicherheit bringen zu können. Als er sich jedoch aus dem verseuchten Wasser an Land retten kann und den Helm abnimmt, erblickt er in einer Wasserpfütze zum ersten Mal sein, durch die Chemikalien im Abwasser, entstelltes Gesicht. Dieser kurze Augenblick, in Kombination mit dem tragischen Verlust seiner Frau und seines ungeborenen Kindes, zerstört den geistigen Zustand des Mannes. Der Joker war geboren:

---

[464] Moore, Alan: The Killing Joke, 2008. Keine Seitennummerierung.

[465] In der einige Jahre später erschienenen Batman Comic-Reihe „*Batman: Gotham Knights*“ wird durch den Riddler aufgedeckt, dass die Ehefrau des Komikers nicht bei einem Unfall starb, sondern ermordet wurde. Ebenfalls werden die Namen der beiden genannt: der Komiker hieß Jack, seine Frau Jeannie. Vgl.: Wallace (2011), S. 131.

**Abbildung 28: Die Geburt des Jokers bei Alan Moore**[466]

Die Figur des Jokers wurde in den vorangegangenen Comic-Geschichten des dunklen Zeitalters ab 1973 in den meisten Fällen als psychopathischer Killer ohne Skrupel charakterisiert. Diese Einstellung ändert sich durch „*The Killing Joke*“, indem Alan Moore, in Verbindung mit der tragischen Vorgeschichte des verzweifelten Komikers, aus dem sadistischen Mörder einen bedauernswerten Mann macht, der durch die Ereignisse eines schrecklichen Tages zu einem verrückten Killer wird. Diese Annahme, dass ein einziger Tag genügt, um aus einem geistig gesunden Menschen einen Psychopathen zu machen, bildet die Grundlage des zweiten Handlungsstranges dieser Graphic Novel.

Darin kidnappt der Joker in der Gegenwart, nach einem erneut geglückten Ausbruch aus der Nervenheilanstalt Arkham Asylum, Commissioner Gordon in seinem Appartment und hält ihn, auf einem zuvor von ihm erstandenen, verwahrlosten Gelände eines Vergnügungsparks, fest. Um Batman zu beweisen, dass auch der beste und rechtschaffenste Mensch wie C. Gordon durch einen einzigen schlimmen Tag verrückt werden kann, begeht der Joker vor der Entführung eine der schlimmsten Taten seiner Comic-Laufbahn: skrupellos wie eh und je schießt er Barbara Gordon,

[466] Moore, Alan: The Killing Joke. New York: DC Comics, 2008. Keine Seitennummerierung.

der Tochter des Commissioners, vor dessen Augen in den Bauch, wodurch ihre Wirbelsäule zerstört wird. Als würde dieser brutale Akt nicht genügen, muss Gordon nackt und von den Schergen des Jokers bewacht, eine Achterbahnfahrt in der alten Geisterbahn über sich ergehen lassen, während der er vom Joker mit Fotos seiner blutenden, nackten und schwer verletzten Tochter gequält wird. Als Batman auf dem Gelände auftaucht, flüchtet der Joker in eine der Attraktionen des Parks und bekommt dadurch nicht mit, dass Gordon trotz des psychischen Terrors nicht verrückt geworden ist und Batman auffordert, den Joker trotz seiner furchtbaren Taten nicht zu töten, sondern nach den Richtlinien des Gesetzes zu verhaften:

> „I want him brought in… and I want him brought in by the book! […] By the book you hear? We have to show him! We have to show him that our way works!“[467]

Während der Verfolgung im „House of Fun“, lässt der Joker Batman über die Lautsprecher an seinen verrückten Gedanken teilhaben. Immer noch im Glauben, er habe es geschafft den geistigen Zustand des Commissioners zu brechen, verkündet der Joker stolz, er habe mit diesem Test bewiesen, dass auch der zurechnungsfähigste Mensch durch die Ereignisse eines schlimmen Tages dem Wahnsinn verfallen kann, genau wie es ihm passiert ist:

> „You see, it doesn't matter if you catch me and send me back to the Asylum…Gordon's been driven mad. I've proved my point. I've demonstrated there's no difference between me and everyone else! All it takes is one bad day to reduce the sanest man alive to lunacy. That's how far the world is from where I am. Just one bad day! You had a bad day, and it drove you as crazy as everybody else…only you won't admit it! You have to keep pretending that life makes sense, that there's some point to all this struggeling! God, you make me want to puke.“[468]

Da der Joker um die geheime Identität von Batman nicht Bescheid weiß, stellt er folglich vor der Verhaftung durch Batman Vermutungen an, was seinem Feind wohl passiert sein mag, dass dieser seiner Ansicht nach ebenso verrückt geworden ist wie es in seinem eigenen Leben der Fall war.

Durch dieses Eingeständnis stellt der Joker im Comic eine Verbindung zwischen dem ersten Handlungsstrang, den Rückblenden, und dem gerade Besprochenen her. Jedoch hat nur der Leser Kenntnis über die mögliche Vorgeschichte, die Figuren der Erzählung, wie zum Beispiel Batman, nicht.

---

[467] Ebenda.
[468] Ebenda.

Dass die hier in dieser Graphic Novel vorliegende Ursprungsgeschichte des Jokers nur eine mögliche Version darstellt und wie jene von 1951 nicht als definitiv und bestätigt angesehen werden kann, wird durch den Autor A. Moore selbst mit Hilfe der folgenden Äußerungen des Jokers bestärkt:

> „I mean, what is it with you? What made you what you are? Girlfriend killed by the mob, maybe? Brother carved up by some mugger? Something like that I bet. Something like that… Something like that happened to me, you know. I…I'm not exactly sure what it was. Sometimes I remember it one way, sometimes another…If I'm going to have a past, I prefer it to be multiple choice! Ha Ha Ha!"[469]

Diese Aussage in „*The Killing Joke*", dass sich der Joker nicht an die genauen Umstände seiner Erschaffung erinnern kann und es am liebsten sieht, wenn er sich alle Möglichkeiten für unterschiedliche Erklärungen offen lassen kann, wird seit dem Erscheinen dieser Graphic Novel sowohl in den darauffolgenden Comics, als auch in der Comic-Verfilmung „*The Dark Knight*" (2008) von Christopher Nolan, als Begründung dafür herangezogen, dass keine der veröffentlichten Ursprungsgeschichten wirklich als bewiesen angesehen werden kann.

Für Autoren von Comic-Büchern oder Verfilmungen bedeutet dies die Freiheit, den Joker in den verschiedensten Geschichten und Medien, immer wieder neue Versionen seiner Vergangenheit erzählen lassen zu können. Die Faszination des Jokers konnte dadurch bis zum heutigen Tage aufrecht erhalten bleiben, da es keinen richtigen Beweis in der Comic-Geschichte gibt, warum und durch welche Ereignisse der Joker zu diesem grausamen und lachenden Mörder wurde. Die Version von Alan Moore bietet nur eine der beliebtesten Möglichkeiten.[470]

Die Handlung endet nach einem brutalen Kampf zwischen Batman und dem Joker mit dessen Verhaftung, genau wie es Commissioner Gordon gewünscht hat. Ein letztes Mal versucht Batman seinen Erzfeind davon zu überzeugen, sich helfen zu lassen, um dem grausamen Wahnsinn seines Lebens zu entkommen. Der Joker sieht für sich jedoch keine Rettung mehr und lehnt ab, was bedeutet, dass der Kampf weitergehen wird. Die Geschichte endet damit, dass der Joker einen Witz erzählt und es schafft, Batman, trotz der aussichtslosen Lage in der sich die beiden Kontrahenten weiterhin befinden, doch noch zum Lachen zu bringen.

---

[469] Ebenda.
[470] Vgl.: Reinhart (2005), S. 42.

**Weitere Besonderheiten der Graphic Novel:**

Wie bereits zu Beginn der Ausführungen zu „*The Killing Joke*“ erwähnt, thematisiert Alan Moore in seiner Geschichte nicht, wie zum Beispiel Miller, die Symbiose, die zwischen Batman und dem Joker oft zu erkennen ist, sondern hebt ihre Gemeinsamkeit hervor. Der Comic-Charakter Bruce Wayne wurde, wie wir wissen, durch die Ermordung seiner Eltern zum Dunklen Rächer, er verlor folglich wie der Komiker in Moore's Version der Joker-Ursprungsgeschichte an einem einzigen, furchtbaren Tag seine Familie. Der Unterschied in den beiden Charakteren besteht allerdings darin, wie beide Figuren mit ihren Schicksalen umgehen. Bruce wird von einer Sekunde auf die nächste zum Vollwaisen und verliert als Augenzeuge des grausamen Mordes an seinen Eltern seine kindliche Unschuld. Trotzdem verfällt er nicht dem Wahnsinn, sondern benutzt seine Rachegedanken und seine Trauer, um von nun an das Böse zu bekämpfen. Hierbei handelt er jedoch immer im Gedenken an seine Vergangenheit und dem schrecklichen Moment in der dunklen Gasse von Gotham City.

Der Komiker in Moores Geschichte leidet an Geldmangel, ist scheinbar talentlos und zerbricht an den Sorgen um seine schwangere Frau. Durch den Tod seiner Familie und sein, durch Chemikalien entstelltes Gesicht, verliert dieser Mann hingegen den Verstand und kann, beziehungsweise will, sich von diesem Augenblick an, im Gegensatz zur Figur des Batman/Bruce Wayne, nicht mehr an seine Vergangenheit erinnern.

> „In *The Killing Joke* markiert Alan Moore den psychologischen Punkt, an dem sich beider Schicksale in entgegengesetzte Richtungen entwickelten.“[471]

Betrachtet man des Weiteren das Ende dieser Graphic Novel, kann man eine direkte Verbindung zu Kapitel 1.4.2. ziehen und der nach Wallace zitierten Feststellung, dass das kriminelle Handeln für den Joker so etwas wie eine darstellende Kunstform ist. Er möchte mit seinen Taten ein Publikum auf grausame Weise zum Lachen bringen, jedoch wünscht er sich primär, nur die Aufmerksamkeit eines Mannes zu erregen, nämlich die von Batman, um ihn von seinen chaotischen Meinungen zu überzeugen.

Durch das Mikrophon, mit Hilfe dessen der Joker am Ende der Geschichte seine „One Bad Day“-These in der Parkattraktion verkündet, ähnelt er einem Showmaster, der sich von seinem Publikum, in diesem Fall von Batman, Applaus und Zustimmung

[471] Friedrich (2007), S. 98.

wünscht. Als Batman jedoch nicht über seine Witze lacht, was wiederrum eine Parallele zur Ursprungsgeschichte darstellt, in der sich der Komiker ebenfalls erfolglos bemüht hat, sein Publikum zum Lachen zu bringen, zeigt sich nicht nur in seiner Aussage „Why aren't you laughing?" seine Enttäuschung, sondern spiegelt sich auch grafisch in seinem Gesicht wieder. Kein groteskes, breites Grinsen verzieht das Gesicht des Jokers, die Augen blicken traurig und das Unverständnis, warum Batman seine Welt des Chaos nicht verstehen will, ist beinahe zu spüren:

**Abbildung 29:The Killing Joke - Ende**[472]

Des Weiteren zeichnet sich die grafische Gestaltung der einzelnen Panels durch einen hohen Einsatz von filmischen Stilmitteln aus. Brian Bolland verbindet die beiden vorgestellten Handlungsstränge, indem er einer filmischen Überblendung gleich, immer das letzte Panel eines Handlungsstranges und das erste Panel des darauffolgenden zweiten, grafisch so abgleicht, dass der Leser beinahe fließend in die Rückblende, beziehungsweise wieder in die Gegenwart, wechselt. Das folgende Bild zeigt einen dieser Übergänge:

[472]Moore, Alan: The Killing Joke. 2008. Keine Seitennummerierung.

**Abbildung 30:Wechsel von Handlung 1 zu 2**[473]

Das linke Bild zeigt hierbei einen Ausschnitt aus dem ersten Teil der Ursprungsgeschichte, als der Komiker zu seiner Ehefrau nach Hause kommt. Die Hand des Mannes greift nach der Hand der Frau, wobei sich im Hintergrund das Gesicht des Mannes in einem Glasschrank spiegelt. Im rechten Bild befinden wir uns wieder in der Gegenwart, auf dem Vergnügungsparkgelände und sehen die gleiche Hand, in der gleichen Position, dieses Mal nur mit einem Handschuh bekleidet. Das Gesicht des Jokers spiegelt sich ebenfalls in einer alten Glasvitrine und ähnelt in den Grundzügen der Spiegelung des Komikers, nur wurden die grünen Haare etwas verlängert und der Mund wirkt breiter, trotz dem ernsten Ausdruck, den diese mögliche Erinnerung auf das Gesicht des sonst immer lachenden Jokers gelegt hat.

Im Falle der Achterbahnfahrt von Commissioner Gordon greift Bolland zusätzlich auf die Möglichkeit einer Parallelmontage zurück, indem er immer ein Panel , welches das Öffnen einer neuen Türe in der Geisterbahn durch die Commissioner Gordon fährt darstellt, mit zwei darauffolgenden Panels verbindet, die zeigen, wie sich Batman zeitgleich von Zeuge zu Zeuge durch Gotham City kämpft, um das Versteck des Jokers aufzuspüren.

Im Kontext mit dem Joker und der wichtigen Stellung, die diese Graphic Novel für die Figur und deren weitere Zukunft inne hat, muss zum Schluss noch erwähnt werden, dass die Geschichte aufgrund des grausamen Attentats auf den Charakter der Barbara Gordon „als erster Batman-Comic das Prädikat >>Suggested for mature readers<<

[473] Ebenda.

erhielt."[474] Die Brutalität der Szene, mit der die Figur der Barbara Gordon durch den Schuss aus der Pistole des Jokers eine Wirbelsäulenverletzung davontrug und für immer gelähmt sein sollte, löste in vielen Fankreisen große Bestürzung aus, konnte der Charakter von nun an nicht mehr als Batgirl gegen das Verbrechen kämpfen.[475]

Diese brutale Tat des Jokers forderte das erste Opfer aus dem kleinen Freundeskreis von Batman, doch der nächste Schicksalsschlag, welcher den Joker zum größten Gegner aller Zeiten machen sollte, folgte nur kurze Zeit später im Comic „A Death in the Family".

### 5.4.4 Tod durch Telefonwahl: "A Death in the Family" (1988)

Im Verlauf der 1980er Batman-Comics, kam es zu einer Änderung Batmans Mündel Robin betreffend. Die Originalfigur des Robin, Dick Grayson, wurde aus der Serie geschrieben, da sein Charakter als Superheld „Nightwing" in eine eigene Batman Ableger-Comicserie wechseln sollte. Batman bekam infolgedessen von den Autoren einen neuen Robin an die Seite gestellt, Jason Todd, einen aggressiven Straßenjungen, der in *Batman #357* beim Versuch erwischt wurde, die Räder des Batmobils zu stehlen. Batman kümmerte sich um Jason und bildete ihn zum neuen Robin aus. Aufgrund der düsteren Vorgeschichte als Straßenkind, seinem aggressiven und überheblichen Verhalten, sowie der Tatsache, dass er seine Aufgabe als Robin nicht immer ernst nahm, kam die Figur des Jason Todd als neuer Robin bei den Fans und Comic-Lesern nicht gut an und auch Autor Denny O'Neil hatte seine Probleme mit ihm.[476] Anstatt den Charakter zu überarbeiten, dachten sich die Verantwortlichen bei DC Comics eine noch nie dagewesene Strategie aus, um die Fans direkt in das Schicksal von Jason Todd mit einzubeziehen:

Die Handlung der mehrteiligen Comic-Geschichte „*A Death in the Family*"[477] sollte sich über vier Batman-Ausgaben, nämlich *Batman #426-429*, erstrecken. Jason Todd ist in dieser mehrteiligen Geschichte auf der Suche nach seiner wahren Herkunft und versucht seine leibliche Mutter zu finden, für die drei Frauen in Frage kommen könnten. Jason reist auf seiner weltweiten Suche nach Israel, in den Libanon und

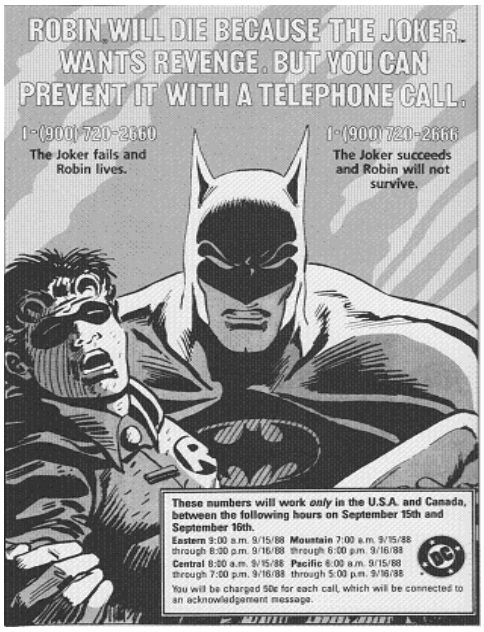
[474] Banhold (2008), S. 57.
[475] Vgl.: Reinhart (2005), S. 42f.
[476] Vgl.: Wallace (2011), S. 108.
[477] Starlin, Jim [u.a.]: Batman. Ein Tod in der Familie. [Orig.: Batman. A Death in the Family] Batman 426-429. Dezember 1988-Januar 1989. Stuttgart: Panini Comics, 2010.

zuletzt auch nach Äthiopien, wo er auf seine wahre Mutter, Dr. Sheila Haywood, trifft. Diese wird jedoch vom Joker erpresst und lässt Jason am Ende der Handlung von *Batman #427* in die Fänge des Jokers laufen. Es kommt daraufhin zum Showdown, bei dem der Joker beinahe verrückt vor Freude, Jason brutal mit einer Eisenstange verprügelt (vgl. Abb. 31.):

**Abbildung 31: Der Joker verprügelt Jason Todd**[478]

Schwer verletzt bleibt Jason am Boden liegen, während der Joker Dr. Haywood fesselt und im Raum eine Sprengladung anbringt um Mutter und Sohn endgültig zu töten. Jason versucht blutend und mit letzter Kraft sich und seine Mutter zu befreien.

Da der Joker die Tür zum Lagerraum jedoch verschlossen hat, gibt es für beide keinen Fluchtweg mehr. Batman, der Jason quer durch die Welt gefolgt ist, kommt zu spät, als vor ihm das Lagerhaus, in dem Jason und Sheila gefangen sind, explodiert.




Die letzte Seite von *Batman #427* zeigt Batman, der einen verwundeten Robin in den Armen trägt. Für Aufsehen sorgte jedoch der Titel des Bildes, der die Leser dazu aufforderte, per Telefonabstimmung zu entscheiden, ob Jason Todd weiterleben oder sterben soll.
(Vgl.: Abb. 32.):

**Abbildung 32: Aufforderung zur Telefonabstimmung**[479]

[478] Wallace (2011), S. 109.
[479] Ebenda. S. 110.

Bei dieser zuvor noch nie dagewesenen Möglichkeit, über das Leben oder den Tod einer bekannten Comic-Figur per Telefonabstimmung mitzubestimmen, gingen über 10.000 Anrufe[480] von aufgeregten Comic-Lesern ein. Da die Leser gegen das Überleben von Jason Todd stimmten und er somit in der Folgeausgabe *#428* von Batman nur noch tot aus den Trümmern des explodierten Lagerhauses geborgen werden konnte, kam es durch diese Entscheidung zu einer Veränderung, die das ganze Batman-Universum betreffen sollte.[481]

Die Aktion von DC Comics sorgte nicht nur für großes Aufsehen, da Leser zum ersten Mal mit ihrer abgegebenen Stimme in den Verlauf einer Comic-Handlung direkt eingreifen konnten, sondern zeichnete sich auch verantwortlich für eine komplette Neugestaltung, den Charakter des Jokers betreffend. Zum ersten Mal in der Batman-Comicgeschichte durfte eine Bösewichtsfigur, in diesem Fall der Joker, zum Mörder eines bekannten und Batman nahestehenden Charakters werden.

> „No longer was he [der Joker] merely a killer of anonymous thugs and random bystanders, which by then was entry-level mayhem for a comic book villain. Now he could murder characters who were important to the legend's core narrative. His menace had become metafictional. The Joker's killing of Jason reshaped the Bat-Universe."[482]

Die Figur des Jokers hatte somit eine Art von Tabu gebrochen, welches bis zu diesem Zeitpunkt, beziehungsweise dieser Comic-Ausgabe, für Bösewichte des Comic-Universums gegolten hatte. Ebenso schockierend und schonungslos wirken bei genauerer Betrachtung die Zeichnungen der Prügelszene (Abb.28.). Zeichner Jim Aparo drückt durch die enge Panelfolge der Szene die hohe Anzahl an schnellen, brutalen Schlägen mit der Eisenstange aus, die Jason Todd durch den Joker erleiden muss. Auch wenn Robin innerhalb dieser sechs Panels nicht zu sehen ist, springt dem Leser die wahnsinnige Freude des Jokers an der brutalen Tat ins Auge, was besonders durch den verrückten, lachenden Gesichtsausdruck erkennbar ist und verstörend wirkt. Eine so deutlich dargestellte Tötungsabsicht hatte es bisher noch nicht gegeben.

Obwohl sich die Autoren und Mitarbeiter bei DC Comics für die Wahl des Jokers als Antagonisten dieser mehrteiligen Geschichte verantwortlich zeigten und der Tod von

---

[480] Vgl.: Ebenda.
[481] Ebenda. S. 108.
[482] Ebenda.

Robin in erster Linie durch die Anrufe bzw. die Abstimmung der Leser beschlossen wurde, erreichte jene Brutalität und Grausamkeit, die der Joker beim Mord an Jason Todd an den Tag legte, zu diesem Zeitpunkt in der Comic-Geschichte des Batman-Universums seinen Höhepunkt und begründete die Stellung des Jokers, als Batmans gefährlichsten und brutalsten Gegenspieler.

### *5.5 Der Sprung auf die Kinoleinwand: Tim Burton's „Batman" (1989)*

Nach dem großen Erfolg der beiden Graphic Novels „T*he Dark Knight Returns*" und „*The Killing Joke*" und dem dadurch wiedererweckten Interesse der Fans an der Figur des Batman, seinen Gegnern und Abenteuern[483], wurde auch die, bereits 1979 mit dem Erwerb der Filmrechte durch Michael Uslan und Benjamin Melniker (vgl. Kapitel 6.4.) zum ersten Mal aufgekommene Idee eines neuen Filmprojektes durch die Produktionsfirma Warner Brothers wieder in Angriff genommen. Warner wollte mit diesem Filmprojekt an die vorangegangenen Erfolge der Superman-Filme anschließen[484] und engagierte dafür das aus „dem Trickfilm entstammende[…] Jungtalent[…]"[485] Tim Burton als Regisseur. Durch das Filmprojekt wollte man sich endgültig von der trashigen Spaß-Serie der 1960er Jahre distanzieren und an die düsteren und ernsteren Figurencharakterisierungen anknüpfen, die Frank Miller und Alan Moore mit ihren Graphic Novels Mitte der 1980er Jahre erschaffen hatten. Tim Burton schien für das Projekt der perfekte Regisseur zu sein, da sich bereits in seinen ersten Filmen, wie zum Beispiel „ *Pee-Wee's Big Adventure*" (1985) oder „*Beetlejuice*" (1988), sein „Faible für extreme Charaktere, für schaurige Settings und populärkulturelle Stoffe"[486] abzeichnete.

Zusammen mit Drehbuchautor Sam Hamm entwickelte Tim Burton ein eigenes Drehbuch, welches sich nicht an den Vorlagen der vorausgegangenen Superman-Filme orientierte:

> „Statt einer typischen, chronologisch erzählen [sic!] Superhelden-Geschichte á la SUPERMAN (GB 1978, R: Richard Donner) rückte nun eine psychologische Profilierung des Titelcharakters in den Mittelpunkt des Interesses. Parallel dazu transformierte sich der Kosmos von Gotham City zu einer unwirtlichen Science-Fiction-Variante der alttestamentarischen Höllenstadt Babylon."[487]

---

[483] Vgl.: Reinhart (2005), S. 44.
[484] Vgl.: Heger (2010), S. 158.
[485] Banhold (2008), S. 76.
[486] Heger (2010), S. 159.
[487] Ebenda. S. 164.

Da es zu Beginn der Filmproduktion immer noch eine große Fangemeinde der lustig-bunten 1960er Jahre Batman-Serie mit Adam West gab, war sich Burton bewusst, dass er mit seiner geplanten „düstere[n] Figurenzeichnung“[488] nicht bei allen Batman-Fans auf Zustimmung stoßen würde[489] , entschied sich jedoch trotz allem dafür, seine Vorstellung des Filmes fortzuführen:

> „I decided to take the movie in the direction I felt was right and remain unshaken by anything that would eventually happen. I was so clear about the course I was taking because what attracted me to the project in the first place were Batman and The Joker – my favourite characters. Like all great larger-than-life-characters they can be explored any number of different ways.“[490]

### 5.5.1 Der Inhalt

Die Handlung des Filmes ist nach der klassischen 3-Akt Struktur aufgebaut und lässt sich deutlich in Exposition, Haupthandlung und Klimax inklusive zweier Wendepunkte unterteilen:

Mit Hilfe eines Establishing Shots, ähnlich einer Splash-Page im Comic, wird der Zuseher zu Beginn des Filmes in den Schauplatz der Handlung eingeführt: wir befinden uns in Gotham City. (Abb. 33.)

**Abbildung 33: Establishing Shot - Gotham[491]**

Eine Touristen-Familie (Vater, Mutter und Sohn) verläuft sich bei Nacht auf dem Heimweg in einer dunklen Gasse und wird sofort von zwei Ganoven ausgeraubt.[492] Die Szene erinnert hierbei stark an die Origin-Story von Bruce Wayne, dessen Eltern ebenfalls in einer düsteren Seitengasse überfallen und danach ermordet wurden. Die

---

[488] Ebenda.

[489] Vgl.: Ebenda.

[490] Tim Burton zitiert nach: Jones, Adam: Batman. In: Cinefantastique ½ (1989), S. 48-62. Abgedruckt in: Heger (2010), S. 164.

[491] Establishing Shot Gotham, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/001_G Zugriff: 03.03.2013.

[492] *Batman*. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Sam Hamm und Warren Skaaren. USA: Warner Bros. Pictures, 1989. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2009. Timecode: 00:03:45 – 00:04:35.

Ganoven können fliehen, wurden jedoch, von ihnen unbemerkt, bereits von einer dunklen Gestalt mit Umhang vom Dach eines nahen Hauses beobachtet. Als sich die beiden in Sicherheit wiegen, erfährt man durch ihre Unterhaltung, dass sie Angst vor einem gewissen Batman haben, eine große Fledermaus die nachts auf Verbrecherjagd geht. In diesem Moment taucht die besagte Gestalt, ein Mann in einem Fledermauskostüm mit schwarzem Umhang, lautlos auf, überwältigt die beiden Männer und trägt ihnen auf, sie sollen das Wissen über ihn unter ihren Freunden verbreiten, da sich kein Gauner mehr sicher fühlen soll. Nach der Vorstellung des Schauplatzes Gotham, lernt der Zuseher nach dem ersten Auftritt von Batman die weiteren Charaktere des Filmes kennen:

Zur selben Zeit wie der Überfall auf die Touristenfamilie, befindet sich Harvey Dent, der Bezirksstaatsanwalt von Gotham, auf einer Pressekonferenz und verspricht der versammelten Presse, Gotham City in Zusammenarbeit mit Commissioner Gordon von den Verbrechen des Untergrundbosses Carl Grissom zu befreien.[493] Schnitt auf einen Mann, der sich in seinem Appartment mit einem Deck Spielkarten beschäftigt. Es ist Jack Napier, ein zwielichtiger Ganove und die rechte Hand von Grissom, der nebenher noch eine Affäre mit dessen Freundin Alicia hat.[494] Schnitt zurück zu der dunklen Gasse vom Anfang: einer der überwältigten Ganoven wird in einem Krankenwagen abgeführt. Er steht unter Schock und redet ununterbrochen von einer großen Fledermaus. Der anwesende Journalist Alexander Knox ist schon seit längerem hinter Batman her, niemand will jedoch seinen wilden Theorien zu Batman glauben.[495] Eckhardt verschwindet in eine Seitenstraße, wo bereits Jack Napier auf ihn wartet (Abb. 34.):

**Abbildung 34: Jack Napier[496]**

[493] Ebenda. Timecode: 00:07:20 – 00:08:09.
[494] Ebenda. Timecode: 00:08:10 – 00:09:55.
[495] Ebenda. Timecode: 00:09:56 – 00:11:28.
[496] Jack Napier, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/006_G Zugriff: 03.03.2013.

Er überreicht Eckhardt ein Kuvert voll Geld und möchte im Gegenzug Informationen über Dent. Der korrupte Detective verhöhnt Napier jedoch und gibt Napier zu verstehen dass er ein Nichts und nur Grissom der wahre Boss ist. Napier antwortet darauf, Eckhardt solle lieber vorsichtig sein, was die Zukunft bringen kann.[497]

Am nächsten Tag kommt es vor der Gotham City Hall zu einem Streit zwischen dem Bürgermeister und Harvey Dent in Begleitung des Commissioners. Das Fest zum 200. Geburtstag der Stadt steht vor der Tür und der Bürgermeister will es trotz der ausufernden Gewalt in seiner Stadt stattfinden lassen. Dent und Gordon bekommen daraufhin den Befehl, sie sollen Carl Grissom so schnell wie möglich fassen.[498]

Schnitt in die Zentrale der Zeitung Globe. Alexander Knox bekommt von Vicky Vale, einer bekannten Fotografin, Unterstützung bei seiner Jagd nach Batman. Bei einer Veranstaltung von Millionär Bruce Wayne am Abend hoffen sie unter den anwesenden hochrangigen Gästen auf neue Informationen bezüglich Batman zu stoßen.[499]

In der Zwischenzeit trifft sich Carl Grissom in seinem Appartement mit seinen Handlangern, unter denen sich auch Jack Napier befindet. Grissom hat, von Napier unbemerkt, von der Affäre zwischen Jack und Alicia erfahren und schickt seine angebliche Nummer 1 auf ein Himmelfahrtskommando: Jack bekommt den Auftrag, brisante Unterlagen, die angeblich Grissoms illegale Machenschaften beweisen könnten und im Büro der Chemiefabrik AXIS CHEMICALS lagern, zu vernichten. Nicht wissend, dass dort bereits, durch einen anonymen Telefontipp von Grissom, Detective Eckhardt mit einer Schar von Polizisten und einem Schießbefehl auf Napier warten, macht sich dieser auf, den Befehl auszuführen.[500]

Zur gleichen Zeit treffen Vicky Vale und Alexander Knox in Wayne Manor auf ihren Gastgeber, den Millionär Bruce Wayne, nicht ahnend, dass sie es mit Batman zu tun haben. Dieser wird von seinem Butler Alfred diskret darauf hingewiesen, dass der Commissioner die Feier spontan verlassen musste, da er durch einen anonymen Hinweis auf einen Überfall bei AXIS CHEMICALS hingewiesen wurde.[501]

---

[497] Burton, Tim: *Batman*. 1989. Timecode: 00:11:29 – 00:12:53.
[498] Ebenda. Timecode: 00:12:54 – 00:13:31.
[499] Ebenda. Timecode: 00:13:32 – 00:15:18.
[500] Ebenda. Timecode: 00:15:19 – 00:17:50.
[501] Ebenda. Timecode: 00:17:51 – 00:20:52.

Jack Napier befindet sich bereits im Gebäude der Chemiefabrik und muss feststellen, dass das Büro leer ist und er von Grissom in eine Falle gelockt wurde. Als die Polizei die Fabrik stürmt, flüchtet Napier, wird jedoch vom auftauchenden Batman gestoppt. Durch einen Querschläger seiner Waffe im Gesicht schwer verletzt, stürzt Napier über eine Brüstung in einen großen Tank voll grüner Säure (Abb. 35.).[502]

Kurze Zeit später sieht man außerhalb der Fabrik eine weiße Hand mit grünen Fingernägeln aus dem Abwasser ragen.[503]

**Abbildung 35: Napier stürzt in den Tank[504]**

In einer verkommenen Notfallsambulanz lässt sich Napier von einem Chirurgen sein verätztes und durch den Querschläger entstelltes Gesicht notdürftig operieren. Durch den ersten Blick in den Spiegel auf sein missgestaltetes Gesicht, kommt es auch in diesem Film in der Sekunde des Erkennens zur Geburt des Jokers, indem Napier aufgrund seines Aussehens den Verstand verliert und hysterisch lachend die Ambulanz verlässt.[505] Sein erstes Ziel: das Appartement von Grissom. Bevor Grissom durch mehrere Schüsse aus der Waffe des Jokers stirbt, versucht er mit Napier um sein Leben zu verhandeln. Dieser macht ihn jedoch darauf aufmerkam, dass Jack nicht mehr am Leben ist und er sich jetzt Joker nennt. Mit den folgenden Worten tritt er vor Grissom ins Licht und zeigt zum ersten Mal sein verzerrtes, weißes Gesicht (Abb. 36.).

„Jack…Jack is dead my friend. You can call me Joker! And as you can see, I am a lot happier!“[506]

**Abbildung 36: Napier als Joker[507]**

[502]Ebenda. Timecode: 00:24:17 – 00:30:10.
[503]Burton, Tim: Batman. 1989. Timecode: 00:30.17 – 00:30:33.
[504]Napier stürzt in den Tank, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/026_G Zugriff: 03.03.2013.
[505]Ebenda. Timecode: 00:34:25 – 00:35:44.
[506]Ebenda. Timecode: 00:37:37 – 00:37:47.
[507]Napier als Joker, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/037_G Zugriff: 03.03.2013.

Nach der Ermordung von Grissom entdeckt der Joker eine Zeitungsausgabe auf dessen Schreibtisch, mit einer Schlagzeile über Batman, der Gotham angeblich terrorisiert. In seinem Ehrgeiz geweckt schwört er, dass er besser sein wird als Batman.[508]

Dieser Moment stellt den ersten Wendepunkt in der Handlung dar. Es wurden alle wichtigen Charaktere eingeführt und Jack Napier, alias der Joker, als der Antagonist der Handlung bestätigt. In seinem Streben Gotham zu terrorisieren und die Geburtstagsfeier zu Ehren der Stadt zu zerstören, um dadurch mehr Schlagzeilen als Batman zu bekommen, sieht sich Gotham City einer neuen Gefahr, einem Wendepunkt in der Handlung, ausgesetzt. Im weiteren Verlauf bedroht der Joker die Bevölkerung mit vergifteten Schönheitsprodukten und fordert unzählige unschuldige Opfer, die alle durch einen hysterischen Lachkrampf, aufgrund seines SMILEX-Gifts, mit einem Lachen im Gesicht sterben. Trotz dieses Terrors bringt es allerdings wieder Batman zu mehr Schlagzeilen in den Nachrichten, was den Joker am meisten ärgert: „Batman…Batman…could somebody tell me what kind of a world we live in, where a man dressed up as a bat gets all of my press? This town needs an enema!“[509]

Batman schafft es jedoch nicht nur, hinter das Geheimnis des SMILEX-Giftes zu kommen und es somit unschädlich zu machen, sondern kann auch Vicky Vale aus den Fängen des Jokers befreien, als dieser sie im Gotham Museum entführen möchte[510]. Bei einem erneuten Zusammentreffen der beiden Feinde, stellt der Joker Batman beiläufig die Frage: „Ever danced with a devil in the pale moonlight?“[511]

Dieser Satz lässt bei Bruce Wayne die Erinnerung an die Ermordung seiner Eltern erneut aufkommen. In der darauffolgenden Sequenz wird dem Zuseher die Batman Origin-Story präsentiert, die zeigt, wie Thomas und Martha Wayne in einer dunklen Seitengasse ermordet werden. Der Mörder der beiden wendet sich nach den tödlichen Schüssen an den kleinen Bruce Wayne und sagt.“ Tell me kid…you ever danced with a devil by the pale moonlight?“[512]

---

[508]Burton, Tim: Batman. 1989. Timecode: 00:39:54 – 00:39:31.
[509]Ebenda. Timecode: 00:48:50 – 00:49:34.
[510]Ebenda. Timecode: 00:57:04 – 01:02:22.
[511]Ebenda. Timecode: 01:20:50.
[512]Ebenda. Timecode: 01:28:05.

**Abbildung 37: Der junge Jack Napier[513]**

Bruce Wayne realisiert in diesem Moment, dass Jack Napier der Mörder seiner Eltern sein muss. Als Vicky Vale (die inzwischen von seiner Zweitidentität erfahren hat) Bruce ihre Liebe gesteht, muss dieser sie schweren Herzens vorerst abweisen. Seine primäre Aufgabe besteht darin, den Joker aufzuhalten, da es niemand außer Batman kann.[514] Dieser Moment und die darauffolgende Zerstörung von AXIS CHEMICALS durch Batman, stellt den zweiten Wendepunkt dar und führt die Handlung über in den letzten Teil, die Klimax. Indem Bruce Wayne sein Glück und sein Happy End mit Vicky Vale für den Kampf gegen den Joker opfert, stellt dieser Moment jenen Augenblick dar, der aus Batman einen wahren Helden im Sinne des Archetypus Heros nach C.G. Jung und Howard Suber macht.

Bei der Parade zum 200. Geburtstag der Stadt kommt es zum Showdown zwischen den beiden Erzfeinden: Der Joker möchte die gesamte Stadt mit Hilfe von SMILEX-Gas vergiften, welches sich in den großen Ballons der Parade versteckt.

**Abbildung 38: Der Joker auf der Parade[515]**

**Abbildung 39: Das Smilex-Gas[516]**

Batman kann dies jedoch in letzter Minute verhindern und es kommt zum finalen Kampf auf einem Kirchturm hoch über Gotham. Bevor der Joker von Batman besiegt

[513]Der junge Jack Napier, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/105_G Zugriff: 03.03.2013.
[514]Burton, Tim: Batman. 1989. Timecode: 01:30:23.
[515]Der Joker auf der Parade, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/117_G Zugriff: 03.03.2013.
[516]Das Smilex-Gas, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/120_G Zugriff: 03.03.2013.

wird und durch einen Sturz vom Kirchturm stirbt, eröffnet sich in einem letzten Dialog zwischen den beiden die besondere Symbiose, die beide Charaktere durch die Art und Weise ihrer Erschaffung miteinander verbindet:

**Joker:** „You IDIOT! You made me. Remember? You dropped me into that vat of chemicals. That wasn't easy to get over with. Don't think that I didn't try!"[517]
**Batman:**" You killed my parents. I made you…but you made me first!"[518]

Nach dem Tod des Jokers wird Batman nicht mehr beschuldigt, Gotham City zu terrorisieren, sondern er bekommt ein eigenes Bat-Signal, das ihn ruft, wenn die Stadt seine Hilfe benötigt.

### 5.5.2 Jack Nicholson als Joker

Im Gegensatz zu Michael Keaton, einem US-amerikanischen Schauspieler, den man als „schmächtigen Komödiendarsteller"[519]zuerst für eine absolute Fehlbesetzung für der Rolle des Batman hielt, wurde die Besetzung des Jokers mit dem Oscar-prämierten Schauspieler Jack Nicholson von den Batman-Fans enthusiastisch aufgenommen.[520] Nicholson, der bereits in vergangenen Filmrollen, wie zum Beispiel in Stanley Kubricks Verfilmung von Stephen Kings Roman „*The Shining*" (1980), sein Talent und seinen Hang zu außergewöhnlichen, exzentrischen Charakter- und Antagonistenrollen beweisen konnte, passte nicht nur wegen dieser filmischen Vorgeschichte zur Figur des Jokers, sondern diente den Produzenten des Spielfilmes auch aufgrund seiner Popularität als Zugpferd, um den Film im Prozess des Entstehens ausreichend zu promoten. Entgegen der zahlreichen negativen Protestbekundungen (über 50.000 Protestbriefe wurden an Warner übermittelt[521]) die die Wahl von Michael Keaton bei den Batman-Fans ausgelöst hatte, war ein berühmter Name für die Rolle des Gegenspielers von großem Vorteil. Nicholson brachte unbestritten das darstellerische Können und eine gewisse Form von „Wahnsinn" mit in die Rolle, allen voran sein diabolisches Grinsen. Körperlich ähnelte er der, durch Jahrzehnte beinahe unveränderten Vorlage der Comic-Figur des Jokers,

[517] Burton, Tim: Batman. 1989. Timecode: 01:51:56 – 01:52:06.
[518] Ebenda. Timecode: 01:52:36 – 01:52:46.
[519] Heger (2010), S. 165.
[520] Vgl.: Ebenda.
[521] Vgl.: Ebenda.

jedoch nicht, war die Figur und besonders das Gesicht immer als extrem hager und recht groß dargestellt, beziehungsweise gezeichnet, worden.

**Abbildung 40: Jack Nicholson als Joker**[522]

**Abbildung 41: Der Joker in Dandy-Kleidung**[523]

Sowohl das Make-up, als auch die Kostüme, die Nicholson im Film als Joker tragen durfte, hielten sich sehr nahe an die Comic-Vorlage und sein dandyhaftes Aussehen zu Beginn seiner Entwicklung. (Vgl.: Abb. 40. und Abb. 41.)

> „Nicholson turned in the over-the-top-performance that most everyone expected of him – his Joker was evil, grotesque, menacing and completely insane. And he was funny, in a very black comedy kind of way […].“[524]

### 5.5.3 Besonderheiten der Verfilmung

Genau wie in den Comics „*The Man Behind the Red Hood*“ und „*The Killing Joke*“, erfolgt die Verwandlung in den Joker auch bei dieser Verfilmung durch den Sturz in ein Becken voller Chemikalien und dem darauffolgenden ersten Blick in einen Spiegel, der die Figur verrückt werden lässt. Wie in „*The Killing Joke*“, reagiert der Joker im Moment des Verrücktwerdens nur mit lautem Gelächter. Tim Burton nimmt jedoch nicht die bekannte Red-Hood Geschichte zum Vorbild, sondern kreiert mit der Figur des kriminellen Jack Napier eine dritte mögliche Variante für die Vorgeschichte des Jokers.

---

[522] Wallace (2011), S. 192.

[523] Der Joker in Dandy-Kleidung, http://www.comics101.com/comics101//news/Comics%20101/63/patentoffice.jpg Zugriff: 03.03.2013.

[524] Reinhart (2005), S. 45.

In dieser Darstellung des Jokers lassen sich ebenfalls viele charakteristische Merkmale und Elemente wiederfinden, die bereits durch frühere Comic-Geschichten oder die TV-Serie der 1960er Jahre eingeführt wurden. Der Joker zeichnet sich in dieser Verfilmung nicht durch seinen Wunsch nach Macht und Reichtum aus, sondern sieht sich selbst als Künstler, der durch seine Taten und seine Kunstwerke Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit erregen und im Mittelpunkt stehen möchte. Besonders deutlich drückt sich diese Einstellung in der Museums-Szene des Filmes aus[525]:

Der Joker betritt mit seinen Gefolgsleuten das Gotham Museum und beginnt die dort ausgestellten, teuren und wertvollen Kunstwerke nach seinen Vorstellungen zu „verschönern". Im Gespräch mit Vicky Vale bezeichnet er sich selbst als Künstler, der solange weiterarbeitet, bis jemand stirbt: „I make art, until someone dies. See…I am the world's first fully functioning homicidal artist!"[526]

Die gesamte Szene erinnert stark an eine Episode der Batman TV-Serie mit dem Titel „*Pop goes the Joker/ Flop goes the Joker*" von 1967, in der der Joker diverse bekannte Pop-Art Werke mit Hilfe von Graffiti-Sprühfarbe zerstört.[527] Auch in den endlos erscheinenden Energiereserven und der Aufgedrehtheit des Burton-Jokers lassen sich Parallelen zu Cesar Romeros Darstellung erkennen.

Trotz all seiner Bemühungen schafft es der Joker bei Burton jedoch nicht, die Schlagzeilen über Batman in den Nachrichten zu übertrumpfen, weswegen er zu immer drastischeren Mitteln greifen muss.

Die unterschiedlichen Gadgets wie zum Beispiel der Einsatz des Joker-Buzzers[528], die Säurespritzblume[529] oder seine Eifersucht auf Batman und dessen Ausrüstung („Where does he get those wonderful toys?"[530]) stellen eine direkte Verbindung zur Charakterisierung und Darstellung der Figur des Jokers in den Comics der 1950er Jahre dar.

Die Handlung geht ebenfalls auf die besondere Symbiose ein, die zwischen den beiden Erzfeinden Batman und dem Joker besteht. Wurde die Verbindung zwischen den

[525] Burton, Tim: Batman. 1989. Timecode: 00:57:04 – 01:02:22.
[526] Ebenda. Timecode: 01:02:12 – 01:02:22.
[527] Vgl.: Banhold (2008), S. 77.
[528] Burton, Tim: Batman. 1989. Timecode: 00:41:03 – 00:44:17.
[529] Ebenda. Timecode: 01:03:51.
[530] Ebenda. Timecode: 01:04:43.

beiden Figuren in Frank Millers „*The Dark Knight Returns*“ unterschwellig über die Zeichnungen und die grafisch dargestellte Verwandlung des zuerst apathisch wirkenden, verschlossenen Cartoons Joker, in den weit offeneren Cartoon des verrückt grinsenden Jokers, ausgedrückt, als Batman wieder auf der Bildfläche auftauchte, so wird diese Symbiose im Film in Verbindung mit ihrer gegenseitigen Erschaffung deutlicher dargelegt und von beiden Charakteren im Moment der finalen Konfrontation auch direkt angesprochen.

Tim Burton geht sogar noch einen Schritt weiter, indem er in mehreren Interviews behauptet,

> „[…]dass es sich bei Batman und dem Joker letztendlich um zwei Seiten derselben Persönlichkeit handelt, um psychologische Doppelgängerfiguren, die sich in ihren Taten gegenseitig unentwegt spiegeln.“[531]

Diese Spiegelung drückt sich bei Tim Burton auch auf filmischer Ebene aus, indem sich zum Beispiel auf einer Autofensterscheibe, hinter der das Gesicht des Jokers zu sehen ist, eine gleichzeitige Reflektion des Gesichts von Bruce Wayne, der außen vor dem Wagen steht, über das Gesicht des Jokers legt:

**Abbildung 42: Spiegelung[532]**

Der heimliche Star dieser Verfilmung und das deutlichste Beispiel für Comicästhetik in einem Film, ist jedoch kein Schauspieler, sondern die atemberaubende Kulisse von Gotham City, die für diesen Film extra in den Londoner Pinewood-Studions errichtet wurde.[533] Wie bereits auf Abb. 30. zu erkennen war, drückt bereits das erste Bild dieser Stadt, die Totale, jene besondere Stimmung aus, die den Film prägt:

---

[531]Heger (2010), S. 170.

[532]Spiegelung, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/052_G Zugriff: 03.03.2013.

[533]Vgl.: Heger (2010), S. 172.

> „Die avisierte düstere Grundstimmung wird im Film neben der bedeutsamen Figurenzeichnung ambivalenter Charaktere besonders prägnant durch das übergreifende Produktionsdesign etabliert."[534]

Gotham wird als „Übermetropole"[535] präsentiert, eine Stadt in der es immer dunkel zu sein scheint, deren Häuserfassaden hoch in den Himmel steigen und keine Chance auf Tageslicht zulassen. Die Straßen sind voller Smog, überall liegt Abfall und in ihrer Darstellung als „urbane Hölle"[536] spiegelt sich in der Darstellung der Stadt auch das Verbrechen, die Gewalt und die Korruption die in den Straßen herrscht. [537]

> „Es ist eine schmutzige Welt, in der der düstere Comicheld umgeht, ein dystopisches Paralleluniversum jenseits jeder historischen Spezifik. Gotham, das ist bei Burton ein bombastisches Stilgebräu mit architektonischen Anleihen an Expressionismus, Futurismus und Faschismus, mit einer Zeitungsredaktion aus den vierziger und den Autos aus den achtziger Jahren, mittelalterlicher Kathedrale und science-fictionhaften Vertikalbauten […]."[538]

**Abbildung 43: Die Kulisse von Gotham City[539]**

### *5.6 Der Joker in Christopher Nolans „The Dark Knight"(2008)*

Der Batman-Verfilmung von Tim Burton folgten in den 1990er Jahren weitere Filme über den Fledermausmann, jedoch durften darin andere bekannte Bösewichte aus den Comic-Geschichten wie zum Beispiel der Pinguin und Catwoman, Two-Face und der Riddler, sowie Poison-Ivy und Mr. Freeze den Part der Gegenspieler übernehmen. Die Darstellung des Jokers durch Jack Nicholson hatte Fans und Kritiker

[534] Ofenloch (2007), S. 90.
[535] Ofenloch (2007), S. 93.
[536] Ebenda.
[537] Die Zustände in Gotham waren eine Anspielung auf die reale Verbrecherflut, mit der New York Ende der 1980er Jahre zu kämpfen hatte. Vgl.: Heger (2010), S. 172f.
[538] Heger (2010), S. 172.
[539] Die Kulisse von Gotham City, http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/002_G Zugriff: 03.03.2013.

gleichermaßen beeindruckt und könnte als Grund zu bewerten sein, warum es knapp 19 Jahre dauerte, bis ein neuer Batman-Film mit dem Joker als Antagonist in die Kinos kommen sollte. Christopher Nolan, der sich 2005 bereits als Regisseur für den neuen Batman-Film "*Batman Begins*[540]" verantwortlich gezeigt hatte und darin die Anfänge und die Origin-Story von Bruce Wayne und Batman thematisierte, brachte drei Jahre später eine Fortsetzung in die Kinos mit dem Titel "*The Dark Knight*"[541]. Dem Startermin des Filmes ging eine enorme Marketing-Kampagne voraus, die durch eine Vielzahl an unterschiedlichen Postern den Joker als aktuellen Gegner des Dunklen Ritters ankündigen und Interesse wecken sollte:

**Abbildungen 44-46: Filmposter**[542]

### 5.6.1 Der Inhalt

Zusammen mit Polizei-Lieutenant Jim Gordon versucht Batman der Korruption und Gewalt in Gotham Einhalt zu gebieten. Unterstützung bekommen sie dabei vom neuen Bezirksstaatsanwalt Harvey Dent, der aufgrund seines Durchsetzungsvermögens im Kampf gegen das Verbrechen in der Bevölkerung den Spitznamen „Weißer Ritter" trägt und mittlerweile mit der Ex-Freundin von Bruce Wayne, Rachel Dawes liiert ist.

---

[540] *Batman Begins*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Christopher Nolan und David S. Goyer. USA: Warner Bros. Pictures, 2005. 140'.

[541] *The Dark Knight*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Jonathan und Christopher Nolan. USA: Warner Bros. Pictures, 2008. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2008. 146'.

[542] Filmposter, http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=134520 Zugriff: 03.02.2013

Gleich am Anfang des Filmes wird der Überfall auf eine Bank gezeigt[543], in der große Teile an Mafiageld lagern. Der Joker, getarnt wie seine Mittäter unter einer Clownsmaske, raubt das Geld und tötet alle Helfer, bevor er vom Tatort in einem Schulbus flieht. Es kommt in weiterer Folge zu einem Treffen zwischen dem Joker und den herrschenden Mafiabossen von Gotham City, die alle unter Batman leiden. Der Joker bietet ihnen an, Batman für sie zu töten, wenn sie ihm dafür die Hälfte ihrer gesamten Vermögen zahlen. Sie willigen ein.[544]

Es folgt ein Aufruf des Jokers über die Medien, dass er jeden Tag solange unschuldige Menschen töten wird, bis Batman seine wahre Identität zu erkennen gibt und sich der Polizei stellt.[545] Um den Joker in eine Falle zu locken, gibt sich Harvey Dent als Batman aus.[546] Im Verlauf seines Gefangenentransportes versucht der Joker ihn zu töten, scheitert jedoch am Eingreifen von Batman und Gordon und kann gefasst werden. Gordon wird durch diese Aktion zum Commissioner befördert.

Auf dem Polizeirevier kommt es im Verhörraum zur Konfrontation zwischen Batman und dem Joker.[547] Dieser hat es trotz seiner Gefangennahme geschafft sowohl Harvey Dent, als auch Rachel Dawes zu entführen und an zwei verschiedenen Orten gefangen zu halten. Beide sind mit einem Zeitzünder an Sprengstoff gefesselt, der in kurzer Zeit detonieren wird. Der Joker nennt Batman den Aufenthaltsort sowohl von Harvey, als auch von Rachel, wohlwissend, dass die Zeit nur noch reicht um einen der beiden zu retten. Batman bringt Harvey in Sicherheit, bei der Rettungsaktion verätzt sich dieser jedoch an auslaufendem Benzin eine Gesichtshälfte, Rachel stirbt durch die Explosion. Der Joker schafft es in der Zwischenzeit aus dem Gefängnis zu fliehen und die Stadt weiter zu terrorisieren. Er sprengt das wichtigste Krankenhaus der Stadt in die Luft und erpresst die Fahrgäste an Bord von zwei Fähren. Auf einer befinden sich normale Zivilisten, die andere ist ein Gefangenentransport von Sträflingen. Jede der Fähren ist mit Sprengstoff bestückt und auf dem jeweils anderen Schiff befindet sich der Zünder. Der Joker möchte beweisen, dass die Menschheit egoistisch und schlecht ist und droht beide Fähren zu sprengen, sollte sich nicht eine der beiden Fähren innerhalb von 30 Minuten dazu entschließen, die andere in die Luft zu sprengen, um das eigene Leben

[543] Nolan, Christopher: *The Dark Knight*. 2008. Timecode: 00:01:13 – 00:05:54.
[544] Nolan, Christopher: *The Dark Knight*. 2008. Timecode: 00:22:13 – 00:25:06.
[545] Ebenda. Timecode: 00:40:46 – 00:41:48.
[546] Ebenda. Timecode: 01:07:59.
[547] Ebenda. Timecode: 01:23:37 – 01:27:07.

damit zu retten. Seine Theorie geht jedoch nicht auf, da niemand der Passagiere auf beiden Schiffen den Mut hat, so viele andere Leute zu töten.

Es kommt zum Showdown zwischen dem Joker und Batman in einem Hochhaus, in dem sich der Psychopath mit Geiseln versteckt. Batman kann den Joker besiegen, dieser ist zwar enttäuscht, dass sein Plan mit den Fähren nicht funktioniert hat, berichtet Batman jedoch von Harvey Dent, der sich durch den Tod von Rachel Dawes und seinem entstellten Gesicht auf einem Rachetrip befindet, Two-Face nennt und nichts mehr übrig geblieben ist von dem einst so angesehenen und geachteten Staatsanwalt. Dent macht sowohl die Polizei als auch Batman für den Tod von Rachel verantwortlich und entführt in einem letzten grausamen Akt die Familie von Commissioner Gordon an den Ort, an dem Rachel sterben musste. Er bedroht Gordon's Sohn mit dem Tod, was Batman verhindern kann, jedoch stürzen beide vom Gebäude und Harvey stirbt. Batman, der verhindern will, dass der gute Ruf und die Hoffnung, die Harvey Dent Gotham geschenkt hat, vernichtet wird, sollte man von seinen Taten erfahren, nimmt dessen begangene Morde auf sich und flüchtet. Der Tod des weißen Ritters ist die Geburt des dunklen Ritters, der es ertragen kann, die Schuld auf sich zu nehmen, um die Erinnerung an einen einst guten, rechtschaffenen Mann zu erhalten.

### 5.6.2 Heath Ledger als Joker

Die Figur des Jokers verkörpert in „*The Dark Knight*" das personifizierte Chaos, „pure Anarchie, [und] chaotische Gewalt in einer Figur, die dem Publikum auf elementare Weise bedrohlich vorkommt."[548] Er ist ein Nihilist, ein Mensch der alles verneint und jede herrschende Konvention von Recht und Ordnung zerstören will, ohne dabei ein bestimmtes materielles Ziel vor Augen zu haben. Geld und Reichtum sind nicht wichtig für ihn, er möchte Gotham einfach nur brennen sehen. Der Joker in dieser Verfilmung repräsentiert Psychopath, Terrorist und Philosoph zugleich, hat in seinem Pendant Batman jedoch einen Menschen gefunden, der all das Gute, die Gesetze und die Ordnung aufrechtzuerhalten versucht, die er vehement ablehnt und vernichten möchte.

---

[548] Batman Regisseu Nolan – Jede neue Generation will zerstören, http://www.spiegel.de/kultur/kino/batman-regisseur-nolan-jede-neue-generation-will-zerstoeren-a-572905.html Zugriff: 04.03.2013.

Der australische Schauspieler Heath Ledger, der von Christopher Nolan persönlich für die Rolle des Jokers ausgewählt wurde, befasste sich vor Beginn der Dreharbeiten exzessiv mit der Figur des Clown Prince of Crime: „I locked myself away in a hotel room for six weeks," erklärt Ledger. „I just formulated a voice and a posture and found a real psychology behind the Joker."[549] Ledger nahm sich viel Zeit um seine Gestik, seine Mimik und im Besonderen seine Stimme an das Bild anzupassen, das Christopher Nolan und er zusammen von diesem Charakter erarbeitet hatten. Nolan beschreibt in einem Interview Ledgers Arbeit mit folgenden Worten:

> "Everything about what he does from every gesture, every little facial tick, everything he's doing with his voice – it all speaks to the heart of this character. It all speaks to this idea of a character who's devoted to a concept of pure anarchy and chaos. It's hard to get a handle on how those elements combine."[550]

Einen Schwerpunkt der schauspielerischen Leistung von Heath Ledger stellte, wie bereits zuvor erwähnt, das Erarbeiten einer speziellen Stimmlage dar, die zur Figur des Jokers passen musste. Hierzu probierte Ledger mehrere Variationen vor Beginn der Dreharbeiten aus, um sich letztendlich für eine immer wechselnde Stimmlage zu entscheiden, die sich innerhalb einer Sekunde in ihrem Klang verändern konnte. Durch diese schnelle stimmliche Veränderung in der Sprache, sollte gleichzeitig auf die Unberechenheit des Jokers Bezug genommen werden.[551] Kommt es normalerweise in der Post Production-Phase eines Filmprojektes zu einer Nachbearbeitung der Tonspur, unterließ Christopher Nolan im Fall von Ledger eine Nachsynchronisierung, aus dem einfachen Grund, dass diese Entscheidung genauso untypisch für eine Filmproduktion ist, wie der Joker selbst und somit gut ins Gesamtbild der Figur passt, wenn seine Stimme nicht ganz deutlich zu hören ist.[552]

Das Make-up dieser Joker-Version stellt eine Premiere in der Geschichte der Figur dar. Zum ersten Mal wird der Joker nicht mit durchgehend gebleichter, weißer Haut und permanent Grün gefärbten Haaren dargestellt, sondern kreiert den bekannten Look im Film selbst durch Schminke und Haarfärbemittel. Es gibt somit in dieser Fassung keinerlei Verbindung zum, in den Comic-Geschichten und der Tim Burton

---

[549] Beides: Wallace (2011), S. 196.
[550] Writer/ Director Christopher Nolan talks about The Dark Knight, http://movies.about.com/od/thedarkknight/a/darkknight70408_2.htm Zugriff: 03.03.2013.
[551] Vgl.: Ebenda.
[552] Vgl.: Ebenda.

Verfilmung, dargestellten Säurebad, durch das der Joker sein entstelltes Äußeres erhält. Dieser Joker benötigt Make-up, um so auszusehen, wie die Comic-Vorlage es vorgibt. Dieser Stilbruch passt jedoch zur modernen, realistischen Darstellung der Figur, welche im Film dem Zuseher vermittelt wird. Des Weiteren ist die Mundpartie des Jokers in Nolans Verfilmung nicht durch ein aufgemaltes, oder veroperiertes Lächeln geprägt, sondern mittels eines sogenannten "Glasgow-Smile[s]"[553] dargestellt. Unter einem Glasgow-Smile versteht man zwei tiefe Schnitte, die mit einem scharfen Gegenstand, meistens einem Messer, von den äußeren Mundwinkeln in die Wangen geschnitten werden und somit den Schein eines breiten Lächelns erwecken.[554] Will der Joker unbemerkt bleiben, schminkt er sich einfach ab, ist aber durch seine Narben in den Mundwinkeln trotzdem noch zu erkennen:

**Abbildung 47: Heath Ledger als Joker[555]**

**Abbildung 48: Der Joker ohne Make-Up[556]**

### 5.6.3 Die Dialektik in "The Killing Joke" im Vergleich mit "The Dark Knight"

Der Joker verfolgt in „*The Dark Knight*" zwar kein bestimmtes materielles Ziel, möchte jedoch zwei Dinge erreichen: zum Ersten versucht er die Demaskierung von Batman zu erzwingen, indem er droht, täglich einen unschuldigen Menschen zu töten, bis dies geschieht. Sein zweites Ziel in der Verfilmung stellt jedoch eine direkte Verbindung zu Alan Moores Graphic Novel „*The Killing Joke*" dar: um zu beweisen, dass alle Menschen innerlich egoistisch und schlecht sind und auch der gerechteste

[553] Banhold (2008), S. 88.
[554] Vgl.: Ebenda.
[555] Heath Ledger als Joker, http://images4.wikia.nocookie.net/__cb20120815195527/batman/images/4/49/MyCard_The_Joker.jpg Zugriff: 04.03.2013.
[556] Der Joker ohne Make-Up, http://sayforward.com/sites/default/files/ext_image/tumblr_lfztmzy7rq1qej9or.jpg?1297689584 Zugriff: 03.03.2013.

Mann umgedreht werden kann, versucht er in Nolans Verfilmung die Figur des angesehenen Staatsanwalts Harvey Dent durch die Ermordung seiner Verlobten zu brechen. Gelingt ihm dieses Vorhaben in „*The Killing Joke*" im Fall von Commissioner Gordon durch die Verkrüppelung seiner Tochter nicht, schafft es der Joker in „*The Dark Knight*" wirklich, aus dem strahlenden Retter von Gotham City, den verunstalteten, von Hass- und Rachegedanken getriebenen Two-Face zu machen. Als wäre der Tod von Rachel Dawes und die Verätzung seiner kompletten linken Gesichtshälfte nicht schon schlimm genug, gelingt es dem Joker, verkleidet als Krankenschwester, bis ins Spitalszimmer von Dent vorzudringen und ihn zur Anarchie aufzuhetzen.
Der Joker möchte als das personifizierte Chaos in jedem Menschen die schlechtesten Seiten hervorholen, während Batman noch an das Gute in ihnen glaubt. Im Falle der zwei, mit Sprengstoff präparierten Fähren, deren Passagiere sich, nach Meinung des Jokers, selbst in die Luft jagen werden, um auf egoistische Weise ihre Leben zu retten, bestätigt sich die These des Jokers jedoch nicht. Der Charakter des Harvey Dent befindet sich nach seiner Verwandlung in Two-Face in seiner Charakterisierung genau zwischen Batman und dem Joker: zuvor noch ein bekannter und korruptionsfreier Staatsanwalt, wandelt sich seine Einstellung durch den Einfluss und die Taten des Jokers zu Selbstjustiz und Anarchie.

Eine weitere Gemeinsamkeit zwischen diesem Film und Moore's Graphic Novel besteht in der Übernahme der, bei Moore eingeführten, Multiple-Choice Vergangenheit des Jokers (vgl. Kapitel 5.4.3. dieser Arbeit) Spricht der Joker bei Moore direkt davon, dass er eine Multiple-Choice Vergangenheit bevorzugt, wird dieser Aspekt bei Nolan durch die, vom Joker erzählten, unterschiedlichen Versionen der Geschichten deutlich, wie er zu seinen Narben im Gesicht gekommen ist.[557]

Nolan thematisiert natürlich auch wie all seine Vorgänger, egal ob Comic- oder Drehbuchautor, das besondere symbiotische Verhältnis, welches zwischen Batman und dem Joker besteht. Drückt sich bei Moore die Gemeinsamkeit der beiden Kontrahenten in der Ähnlichkeit ihrer Erschaffung aus, da beide an einem furchtbaren Tag ihre Familie verloren, sich jedoch im Moment dieser Tragödie in

[557]Nolan, Christopher: *The Dark Knight*. 2008. Timecode: 00:29:00 - 00:29:57 sowie 00:49:04 - 00:49:55.

gegensätzliche Richtungen weiterentwickelt haben, waren bei Tim Burton beide Figuren direkt im Moment der Schöpfung anwesend und daran beteiligt.
Christopher Nolan bringt das Verhältnis der beiden Figuren, während ihrer Konfrontation auf der Polizeistation auf den Punkt, indem der Joker auf die Frage von Batman, warum er ihn töten wolle, antwortet:

> „Ich will dich doch nicht umbringen. Was würde ich denn ohne dich machen? Etwa wieder Mafiadealer beklauen? Nein. Nein, nein. Du machst mich erst vollkommen!“[558]

Ohne einen ebenbürtigen Rivalen wie Batman, würde der Joker wahrscheinlich wieder zurück in seine alte Rolle als Räuber fallen. Erst durch die offensichtliche Gegensätzlichkeit, die sich in den beiden Kontrahenten spiegelt, wird im Joker eine Form von Ehrgeiz erweckt, Batman immer und immer wieder herauszufordern, um zu testen, wie weit der Dunkle Rächer bereit ist zu gehen, um ihn aufzuhalten. Ihr Erscheinen in Gotham beruht trotzdem auf Gegensätzlichkeit, da im ausufernden Verbrechen und der Korruption in Gotham City, die Schöpfung von Batman begründet liegt. Als Batman jedoch mit Gordon und Dent zusammen die Verbrecher immer mehr in die Enge treiben, ist das Erscheinen eines neuen Bösewichts beinahe vorprogrammiert. Die Mafiabosse wenden sich an jemanden wie den Joker, da sie wiederum keinen Ausweg mehr wissen und den Joker dadurch zum Gegner Nummer 1 werden lassen, dem es Freude bereitet, einen ebenbürtigen Rivalen herauszufordern.

### 5.6.4 Besonderheiten der Verfilmung

Nolan entfernt sich in der Darstellung von Gotham City von den vorangegangenen Verfilmungen, indem er in Chicago, an einem realen Schauplatz gedreht hat und auf nachgebaute, unrealistische und Comic-nahe Kulissen, wie zum Beispiel bei Tim Burton, verzichtet. Durch dieses reale Setting ist es für den Zuseher leichter, die Bedrohung, die von der Figur des Jokers für die Stadt ausgeht, besser verstehen zu können. Durch den sichtbaren Bezug zur Realität ähnelt der gesamte Film einem normalen Großstadtthriller, allerdings mit außergewöhnlichen Charakteren.

> "I think the ways in which this film is disturbing are different. We try to ground it a little more in reality and so I suppose there's a sense there that

[558] Ebenda. Timecode: 01:24:23 – 01:24:40.

> might get under your skin a little more, if it relates to the world that we live in."[559]

Ein Seitenhieb auf die TV-Serie der 1960er Jahre lässt sich zu Beginn der Handlung finden: im Verlauf des Banküberfalles[560], tragen sowohl der Joker, als auch seine Hilfsleute, Clownsmasken aus Plastik zur Tarnung. Genau diese Art von Maske ist in der TV-Serie 1966 in der Episode "*The Joker is Wild*" zu sehen.

Tim Burton's Film "*Batman*" zeigt kurz vor dem finalen Kampf zwischen Batman und dem Joker auf dem Kirchturm eine Konfrontation der besonderen Art: Der Joker wartet vor seinem Paraden-Umzugswagen auf Batman, der ihn aus der Luft aus seinem Batwing, einer Art Flugzeug, angreift. Dabei stürzt Batman aus der Luft direkt auf den wartenden Joker zu und beginnt zu schießen, trifft jedoch nicht, da er nicht genau zielt.
Eine ähnliche Szene lässt sich auch bei Nolan finden: Der Joker tritt Batman auf der Hauptstraße von Gotham City entgegen. Batman rast hierbei auf seinem Motorrad in hoher Geschwindigkeit direkt auf den Joker zu, der nicht vor hat auf die Seite zu treten. Er fordert Batman sogar noch auf, ihn umzufahren: "Come on, I want you to do it, I want you to do it. Come on, hit me. Hit me!"[561]

Seine Vorliebe für Verkleidungen, die seit seinem ersten Auftritt in *Batman #1* (1940) ein Markenzeichen des Jokers darstellt, wird in "TDK" ebenfalls thematisiert. Der Joker verkleidet sich mit Perücke und Schwesternuniform zum Beispiel als Krankenschwester, um in das Zimmer von Harvey Dent zu gelangen.[562]

---

[559] Writer/Director Christopher Nolan talks about The Dark Knight, http://movies.about.com/od/thedarkknight/a/darkknight70408.htm Zugriff: 03.03.2013.
[560] Nolan, Christopher: *The Dark Knight*. 2008. Timecode: 00:01:13 – 00:05:54.
[561] Ebenda. Timecode: 01:18:40 – 01:19:08.
[562] Ebenda. Timecode: 01:43:50

# 6 Conclusio

Die Figur des Jokers ist seit seiner Schöpfung vor 73 Jahren in den Medien allgegenwärtig und hat, wie in dieser Arbeit dargelegt, eine bemerkenswerte Entwicklung vom Ursprungsmedium Comic, über das Fernsehen bis zum Medium Film durchlaufen, wobei man seine Auftritte in PC- und Konsolenspielen, in Animationsserien und –filmen, sowie in Live-Action Shows nicht vergessen darf.
Die genauen Umstände seiner Schöpfung durch Bob Kane, Bill Finger und Jerry Robinson im Jahre 1940 sind bis heute ebenso rätselhaft und ungeklärt, wie der Comic-Charakter selbst. Der Joker kam wie ein Gewitter über das Comic-Universum, brutal, hinterlistig, hochintelligent und mit einem mörderischen Sinn für Humor ausgestattet.
Seine historische Verbindung zu den Spaßmachern der Geschichte, Hofnarr, Harlekin und Clown drückt sich nicht nur in seinen Spitznamen “Harlekin of Hate” und “Clown Prince of Crime” aus, sondern ebenfalls in seinem bekannten, einprägsamen clownesken Äußeren, der Sprunghaftigkeit seiner Launen, seinem Hang zur Metamorphose und Verkleidung, sowie der ausgegrenzten gesellschaftlichen Stellung, die all diese Figurentypen ausmachen.
Die Figur des Jokers kann als perfekte antagonistische Figur gewertet werden, da sie in ihrer Charakterisierung den Archetypen Schatten und Trickster nach Carl Gustav Jung zugeordnet werden kann und somit neben der äußeren Erscheinung und den unterschiedlichen Motivationen und Gesinnungen, das perfekte Gegenstück zum Comic-Helden Batman, dem Archetypus des Heros, darstellt.

Durch die nach Packard zweifach mögliche Zuordnung des Jokers, sowohl in einen offenen, als auch in einen geschlossenen Cartoon, ausgehend vom Grad seiner Cartoonisierung, eröffnet sich für die verantwortlichen Comic-Zeichner und Autoren die Möglichkeit, die Figur, im Falle einer starken Cartoonisierung aufgrund des fehlenden Identifikationsprozesses zwischen Figur und Leser nach McCloud, mit immer neuen indexikalischen und charakterlichen Merkmalen auszustatten und den Cartoon dadurch zu einer universell einsetzbaren Figur zu machen.
Der Joker ist somit bis auf einige bekannte Charakteristika sein Aussehen betreffend (zum Beispiel die grünen Haare und die weiße Haut) für jeden Comic-Autor und Zeichner genau DER Bösewicht, der für eine bestimmte Batman-Geschichte oder ein

bestimmtes Comic- oder Film-Zeitalter gebraucht wird und kann, wie in Kapitel 6 dieser Arbeit anhand der ausgewählten Comic- und Filmbeispiele ab 1940 dargelegt wurde, immer wieder an neue gesellschaftliche, soziale oder politische Gegebenheiten, wie zum Beispiel dem Comic-Code folgenden Beschränkungen, angepasst werden.

Durch das Fehlen einer definitiv von Verantwortlichen, Rechteinhabern, Autoren und Fans anerkannten Ursprungsgeschichte, bleiben die Faszination und die Ungewissheit, die genauen Umstände seine Verwandlung in den Joker betreffend, weiterhin für Fans, Autoren, Zeichner und Drehbuchschreiber bestehen und ermöglichen auch künftig eine Weiterentwicklung dieser Figur, da der Cartoon im Bezug zum Medium Comic eine Art leere Hülle mit einer ausgelöschten Persönlichkeit darstellt, die ihre Hintergrundgeschichte durch das von Alan Moore eingeführte Multiple-Choice Thema immer wieder neu erfinden kann. Aus diesen Gründen ist die Figur des Jokers folglich sowohl für das Medium Comic, als auch in späterer Folge speziell für die Medien Fernsehen und Film im intermedialen Kontext prädestiniert dafür, über Jahrzehnte hinweg immer wieder neu interpretiert zu werden.

Der Verlauf der Entwicklungsgeschichte des Jokers hat gezeigt, dass die Figur circa alle 10 Jahre einer Neuinterpretation, beziehungsweise Umgestaltung, unterworfen war. In dieser Zeit wechselte der Joker zuerst in das Medium Fernsehen, worin zum allerersten Mal ein realer Schauspieler, Cesar Romero, die Figur zum Leben erwecken durfte. Trotzdem wurde die Serie allgemein noch stark der Comic-Vorlage angepasst. Regisseur Tim Burton übernimmt in seiner Verfilmung von 1989 verstärkt Comicelemente und bedient sich der comic-spezifischen Ästhetik für seine Verfilmung, indem er die Herkunft der Figur des Jokers aus dem Comic respektiert und diese auch bildlich in seinem Film umsetzt. Christopher Nolan hingegen übernimmt hauptsächlich nur Elemente aus der narrativen Entwicklungsgeschichte der Figur, sowie deren äußeren Erscheinungsmerkmale. Indem er ihn jedoch mit Make-up und ohne gebleichtes Gesicht darstellt, wird die Figur zu einer realen, berdrohlichen Gestalt, die es so auch in unserer Gegenwart geben könnte.

Es zeigt sich somit, dass sich die Figur des Jokers in den letzten 73 Jahren immer mehr vom Medium Comic entfernt hat und seit dem Jahr 2008 in der Realität angekommen ist.

### *6.1 Ausblick*

Neben den in der Arbeit analysierten Schwerpunkten der Entwicklung des Jokers, gibt es, wie bereits in der Einleitung erwähnt, noch weitere Mediengattungen wie zum Beispiel Computer-, und Konsolenspiele, Animationsserien und- filme, sowie Live-Action Shows, in denen die Figur des Jokers in ihrer bisher 73-jährigen Bestehungszeit Verbreitung gefunden hat. Eine undurchschaubare Flut an Merchandising-Artikeln den Joker betreffend, rundet die weltweite Vermarktung der Figur ab. Um den Umfang dieser Diplomarbeit noch im annehmbaren Rahmen zu belassen, konnten viele der eben genannten zusätzlichen Medien leider nicht genauer analysiert werden, ihre große Vielfalt zeigt jedoch, dass die Figur im Verlauf der vergangenen Jahrzehnte auf die eine oder andere Weise medial immer präsent gewesen ist. Doch wie sieht es mit der Zukunft dieses Charakters aus?

Da die Figur des Jokers keine abgesicherte Ursprungsgeschichte besitzt, sein Verhalten, seine Taten oder sein Gemütszustand aufgrund seines labilen Geisteszustandes absolut unvorhersehbar sind und er bis auf sein markantes und weltweit bekanntes Aussehen keiner hundertprozentig fixierten Charakterisierung unterworfen ist, ist diese Figur prädestiniert dafür, immer neuen gesellschaftlichen, zeitlichen, sowie politischen Vorgaben angepasst und für unterschiedlichste Mediengattungen weiterhin adaptiert werden zu können. Aufgrund seiner Stellung als sowohl offener und geschlossener Cartoon, stellt eine Weiterführung der Figur in Comic-Geschichten oder Animationsfilmen kein Problem dar.

Anders sieht die Situation im Zusammenhang mit dem Medium Film aus. Eine neue Batman-Verfilmung mit dem Joker als Hauptgegner erscheint für die nahe Zukunft problematisch, da durch den großen Erfolg der bisher letzten Joker-Interpretation durch Heath Ledger in Christopher Nolans „*The Dark Knight*“ und dem tragischen Tod des Darstellers kurz nach den Dreharbeiten, ein enormer Hype weltweit in Zusammenhang mit diesem konkreten Film und dem eben genannten Schauspieler entstanden ist. Es ist deswegen in Anbetracht einer möglichen Neuverfilmung fraglich, ob in naher Zukunft sowohl ein neuer Schauspieler, als auch eine Produktionsfirma das Risiko eingehen möchte, an den großen Erfolg dieser Verfilmung anschließen zu müssen, da dies keine leichte Aufgabe werden dürfte, wie folgende Kritik-Auszüge aus dem Jahr 2008 nach der Filmpremiere bestätigen:

„Then, just as the Sturm und Drang around The Dark Knight built to a frenzy came the January death of Heath Ledger. Peeks at his performance as the Clown Prince Of Crime had already prompted whispers of Oscar, of the birth of an icon. […] And — yes — as was, perhaps, always inevitable, The Dark Knight is Ledger's movie. It is a *towering* performance. From his menacing, pencil-packing greeting to Gotham's Mob fraternity (one of the most economic and effective character introductions ever), to the threat and fire he conjures in exchanges with Maggie Gyllenhaal's sexy, sophisticated brief and "The Bat-maaan", to the Sophie's choice surprises of the third act, he is pure, powerful, immense. A force of fucking nature. Informed by Alan Moore's The Killing Joke and Jeph Loeb's The Long Halloween, Ledger's Joker is anarchy in a three-piece, a ruthless villain who cares for nothing, not even himself. His function, crafted in the hive mind of the Nolans and as Ledger plays him, is to cause chaos, to question everything, to push everyone to extremes, to show Batman there are no rules to this game."[563]

„That would be the Joker, of course, a demonic creation and three-ring circus of one wholly inhabited by Heath Ledger. Mr. Ledger died in January at age 28 from an accidental overdose, after principal photography ended, and his death might have cast a paralyzing pall over the film if the performance were not so alive. But his Joker is a creature of such ghastly life, and the performance is so visceral, creepy and insistently present that the characterization pulls you in almost at once. When the Joker enters one fray with a murderous flourish and that sawed-off smile, his morbid grin a mirror of the Black Dahlia's ear-to-ear grimace, your nervous laughter will die in your throat. […]
No matter how cynical you feel about Hollywood, it is hard not to fall for a film that makes room for a shot of the Joker leaning out the window of a stolen police car and laughing into the wind, the city's colored lights gleaming behind him like jewels. He's just a clown in black velvet, but he's also some kind of masterpiece."[564]

[563] The Dark Knight – Empire Online Review, http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=134520 Zugriff: 03.03.2013

[564] Showdown in Gotham Town – The New York Times, http://movies.nytimes.com/2008/07/18/movies/18knig.html?pagewanted=all&_r=0 Zugriff: 03.03.2013

# 7 Literaturverzeichnis

Arnold, Heinz Ludwig: Comics, Mangas, Graphic Novels. Herausgegeben von Heinz Ludwig Arnold und Andreas C. Knigge. München: edition text+kritik im Richard Boorberg Verlag, 2009.

Baetens, Jan (Hrsg.): The graphic novel. Leuven: Leuven Univ. Press, 2001.

Banhold, Lars: Batman. Konstruktion eines Helden. Bochum: Bachmann, 2008.

Bridwell, E. Nelson (Hg.): Batman with Robin the Boy Wonder. From the 30s to the 70s. New York [u.a.]: Spring Books, 1971.

Beatty, Scott: Batman. Die Welt des dunklen Ritters von Scott Beatty. Batman wurde geschaffen von Bob Kane. Stuttgart: Dino, 2002.

Borne, Roswitha von dem: Der Clown. Geschichte einer Gestalt. Stuttgart: Urachaus, 1993.

Borstner, Nils/ Pabst, Eckhard/ Wulff, Hans Jürgen: Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft. Konstanz: UVK, 2002.

Brockhaus Enzyklopädie. In vierundzwanzig Bänden. Neunzehnte, völlig neu bearbeitete Auflage. Vierter Band. BRO – COS. Mannheim: F.A. Brockhaus, 1987.

Brockhaus Enzyklopädie. In vierundzwanzig Bänden. Neunzehnte, völlig neu bearbeitete Auflage. Vierzehnter Band. Mag – Mod. Mannheim: F.A. Brockhaus, 1991.

Brubaker, Ed [u.a.]: Batman. The Man Who Laughs. New York: DC Comics, 2008.

Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces. Novato, Calif.: New World Library, 2008.

Cheon, Hyon Soon: Intermedialität von Text und Bild bei Alexander Kluge. Zur Korrespondenz von Früher Neuzeit und Moderne. Würzburg: Königshausen&Neumann, 2007.

Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina/ Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, 2009.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz: UVK, 2008.

Duden-Lexikon in 3. Bänden. 7., neu bearbeitete Auflage. Ungekürzte, aktualisierte Ausgabe 1983. Band 1: A-F. Mannheim [u.a.]: Bibliographisches Institut, 1983.

Eisner, Will: Comics and Sequential Art. Twenty-Eight Printing. Paramus: Poorhouse Press, 2006.

Friedrich, Andreas: Superhelden zwischen Comic und Film. Film-Konzepte 6. Gastherausgeber Andreas Friedrich und Andreas Rauscher. München: Ed. Text + Kritik, 2007.

Garncarz, Joseph: Vom Varieté zum Kino. Ein Plädoyer für ein erweitertes Konzept der Intermedialität. Köln. In: Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Herausgegeben von Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 1998.

Genette, Gérard: Die Erzählung. Aus dem französischen von Andreas Knop, mit einem Nachwort herausgegeben von Jochen Vogt. 2. Auflage. München: Fink, 1998.

Grob, Norbert: Filmgenres. Film noir. Herausgegeben von Norbert Grob. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2008.

Grünewald, Dietrich: Comics. Grundlagen der Medienkommunikation. Band 8. Tübingen: Niemeyer, 2000.

Heger, Christian: Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton. Marburg: Schüren, 2010.

Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Herausgegeben von Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 1998.

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 2., überarbeitete Auflage. Stuttgart/Weimar: Metzler, 1996.

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler, 2012

Horn, Maurice: The World Encyclopedia of Comics. Edited by Maurice Horn. Philadelphia: Chelsea House Publishers, 1999.

Hruska, Thomas/ Evermann, Jovan: Der neue Serien Guide. Das Lexikon aller Serien im deutschen Fernsehen von den Anfängen bis heute. Band 1. Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf, 2004.

Hugo, Victor: Der lachende Mann. Historischer Roman. Aus dem Französischen von Carl Johann Perl. Bergisch-Gladbach: Bastei Lübbe, 1999.

Jung, C.G.: Die Archetypen und das kollektive Unbewusste. Hrsg. Lilly Jung-Merker; Elisabeth Rüf. 1. Auflage. Gesammelte Werke. Sonderausgabe. Solothurn [u.a.]: Walter, 1995.

Klock, Geoff: How to read superhero comics and why. New York/ London: Continuum, 2002.

Knigge, Andreas C.: Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Hamburg: Rowohlt, 1996.

Knigge, Andreas C.: 50 Klassiker Comics. Von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman dargestellt von Andreas C. Knigge. 2. überarbeitete Auflage 2008. Hildesheim: Gerstenberg, 2004.

Krafft, Ulrich: Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.

Kunzle, David: The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1973. S. 2. In: Dittmar, David F.: Comic-Analyse. Konstanz: UVK, 2008.

Mahne, Nicole: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper, 1993.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Veränderte Neuausgabe. Hamburg: Carlsen, 2001a.

McCloud, Scott: Comis neu erfinden. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren. Hamburg: Carlsen Comics, 2001b.

McLuhan, Marshall: Understanding Media. The Extensions of Man. With a new introduction by Lewis H. Lapham. Ed. 1994, 3rd Print. Cambridge, Massachusetts [u.a.]: MIT Press, 1995.

Meyer, Urs/ Simanowski, Roberto/ Zeller, Christoph: Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren. Göttingen: Wallstein Verlag, 2006.

Miller, Frank: Batman. The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley. New York: DC Comics, 2002.

Miller, Frank: Batman. The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley. 10th Anniversary Edition. New York: DC Comics, 1997.

Miller, Frank/ Mazzucchelli, David: Batman: Year One. Originally published in single magazine form as BATMAN 404 - 407. New York: DC Comics, 2005.

Moore, Alan/ Bolland, Brian: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008.

O'Neil, Dennis: The DC Comics Guide to Writing Comics. Introduction by Stan Lee. New York: Watson-Guptill Publications, 2001.

Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2007.

Packard, Stephan: Anatomie des Comics. Psychosemiotische Medienanalyse. Herausgegeben von Hendrik Birus und Erika Greber. Band 9. Göttingen: Wallstein, 2006.

Packard, Stephan: Was ist ein Cartoon? Psychosemiotische Überlegungen im Anschluss an Scott McCloud. In: Ditschke, Stephan/ Kroucheva, Katerina/ Stein, Daniel (Hg.): Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Bielefeld: transcript, 2009.

Paech, Joachim: Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figurationen. Konstanz. In: Helbig, Jörg (Hg.): Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets. Herausgegeben von Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt Verlag, 1998.

Platthaus, Andreas: Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga. Beck'sche Reihe. München: Verlag C.H. Beck, 2008.

Poppe, Sandra: Visualität in Literatur und Film. Eine medienkomparatistische Untersuchung moderner Erzähltexte und ihrer Verfilmungen. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht, 2007.

Programmheft zur Live-Action Show „Batman Live"-World Arena Tour, Water Lane Productions Ltd in association with Warner Bros. Consumer Products and DC Entertainment. DC Comics 2011 und 2012. Keine Seitennummerierung. Aufgeführt in der Wiener Stadthalle vom 01.- 05.02.2012.

Pross, Harry: Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen. Darmstadt/ Wien: Habel, 1972.
Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen/ Basel: Francke, 2002.

Ränsch-Trill, Barbara: Harlekin. Zur Ästhetik der lachenden Vernunft. Hildesheim [u.a.]: Olms, 1993.

Reinhart, Mark S.: The Batman Filmography. Live-Action Features, 1943 – 1997. Jefferson, North Carolina [u.a.]: McFarland, 2005.

Rinke, Nadja: Medienwechsel. Transformation vom Buch zum Film am Beispiel von Benjamin Leberts Crazy. Magisterarbeit. Universität zu Köln: GRIN Verlag für akademische Texte, 2006.

Roesler, Alexander/ Stiegler, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe der Medientheorie. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2005.

Rusch, G./ Schanze, H./ Schwering, G.: Theorien der Neuen Medien. Kino- Radio – Fernsehen –Computer. Paderborn: W. Fink Verlag, 2007.

Schneider, Irmela: Der verwandelte Text. Wege zu einer Theorie der Literaturverfilmung. Tübingen: Niemeyer, 1981.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur. Trier: WVT, 2008.

Sjurts, Insa (Hrsg.): Gabler Lexikon Medienwirtschaft. 2. Auflage. Wiesbaden: Gabler, 2011.

Stackelberg, Jürgen von: Metamorphosen des Harlekin. Zur Geschichte einer Bühnenfigur. München: Wilhelm Fink Verlag, 1996.

Starlin, Jim [u.a.]: Batman. Ein Tod in der Familie. [Orig.: Batman. A Death in the Family] Batman 426-429. Dezember 1988 - Januar 1989. Stuttgart: Panini Comics, 2010.

Suber, Howard: The Power of Film. Studio City, Calif.: Wiese, 2006.

The Greatest Joker Stories Ever Told. Vol 1 #1. First Printing 1988 edition. New York: DC Comics, 1997.

Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mytholgischen [sic!] Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 4. aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Frankfurt am Main: Zweitausendeins-Verlag, 2004.

Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011.

Wertham, Fredric: Seduction of the innocent. New York [u.a.]: Rinehart, 1954.

White, Mark D. [u.a.]: Batman and philosophy. The dark knigth of the soul. Hoboken: Wiley, 2008.

## Filmographie:

*Batman*. Regie: Tim Burton. Drehbuch: Sam Hamm und Warren Skaaren. USA: Warner Bros. Pictures, 1989. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2009. 121‘.

*Batman Begins*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Christopher Nolan und David S. Goyer. USA: Warner Bros. Pictures, 2005. 140‘.

*Batman hält die Welt in Atem* (Orig.: *Batman*). Regie: Leslie H. Martinson. Drehbuch: Lorenzo Semple Jr. USA: 20th Century Fox [u.a.], 1966. 105‘.

*The Dark Knight*. Regie: Christopher Nolan. Drehbuch: Jonathan und Christopher Nolan. USA: Warner Bros. Pictures, 2008. Fassung: DVD. Warner Home Video, 2008. 146‘.

*The Man Who Laughs*. Regie: Paul Leni. Drehbuch: J. Grubb Alexander (Adaption). USA: Universal Pictures, 1928. Fassung: DVD-Kopie einer TV-Aufnahme. 110'.

## Online-Artikel:

„*Batman*" die Serie, http://www.imdb.com/title/tt0059968/ Zugriff: 11.10.2012

„*Batman #251*", http://dc.wikia.com/wiki/Batman_Vol_1_251 Zugriff: 10.12.2012

Batman Regisseur Nolan – Jede neue Generation will zerstören, http://www.spiegel.de/kultur/kino/batman-regisseur-nolan-jede-neue-generation-will-zerstoeren-a-572905.html Zugriff: 04.03.2013.

BBC News. Hospital clown images too scary. http://news.bbc.co.uk/2/hi/health/7189401.stm Zugriff: 19.9.2012

Bob Kane Interview, http://franklovece.com/webexklusives.html Zugriff: 25.8.2012.

Diplom-Psychologe Hilscher, Christian: Coulrophobie. http://psylex.de/stoerung/angst/phobien/coulrophobie.html Zugriff: 19.9.2012.

Dunnell, Tony: Coulrophobia. The Fear of Clowns. http://suite101.com/article/coulrophobia--the-fear-of-clowns-a149243 Zugriff: 19.9.2012.

Interview with Jerry Robinson. http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/08/05/interview-the-jokers-maker-tackles-the-man-who-laughs/ Zugriff: 25.8.2012.

„Meet the Joker's Maker, Jerry Robinson": http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/07/21/interview-meet-the-jokers-maker-jerry-robinson/ Zugriff: 24.8.2012.

„Profile on Jerry Robinson – Creator of the Joker", http://cacb.wordpress.com/2009/02/08/profile-on-jerry-robinson-creator-of-the-joker/ Zugriff: 25.8.2012.

"Seduction of the Innocent by Dr. Fredrid Wertham", http://www.dreadfuldays.net/soti.html Zugriff: 12.11.2012.

Showdown in Gotham Town – The New York Times, http://movies.nytimes.com/2008/07/18/movies/18knig.html?pagewanted=all&_r=0 Zugriff: 03.03.2013

The Dark Knight, http://www.imdb.com/title/tt0468569/ Zugriff: 25.9.2012

The Dark Knight – Empire Online Review, http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=134520 Zugriff: 03.03.2013

The Dark Knight Screenplay, http://screenplayexplorer.com/wp-content/scripts/The_Dark_Knight.pdf Zugriff: 28.8.2012

*The Man who Killed Batman*, http://batman.wikia.com/wiki/The_Man_Who_Killed_Batman Zugriff: 11.10.2012.

Top 100 Villains of all time, http://villains.wikia.com/wiki/Wizard_Magazine_List Zugriff: 29.09.2012

Writer/Director Christopher Nolan talks about The Dark Knight, http://movies.about.com/od/thedarkknight/a/darkknight70408.htm Zugriff: 03.03.2013.

100 Heroes and Villains, http://www.afi.com/100years/handv.aspx Zugriff: 29.09.2012

50 Greatest Comic Characters, http://www.empireonline.com/50greatestcomiccharacters/default.asp?c=8 Zugriff: 29.09.2012

# 8 Abbildungsverzeichnis

**Abb. 1.:** Original Joker-Karte von Jerry Robinson – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 21.

**Abb. 2.:** Conrad Veidt und der Joker. http://comics-x-aminer.com/wp-content/uploads/2012/01/joker_veidt.jpg Zugriff: 25.8.2012.

**Abb. 3.:** Das Aussehen des Jokers – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 69.

**Abb. 4.:** Bruce Wayne nach einem Abbild von Gregory Peck – In: Miller, Frank/ Mazzucchelli, David: Batman: Year One. Originally published in single magazine form as BATMAN 404 - 407. New York: DC Comics, 2005. S. 4.

**Abb. 5.:** Vom Icon zum Cartoon nach Scott McCloud – In: McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper, 1993. S. 29.

**Abb. 6.:** „Batman /Joker", gezeichnet von Jim Lee im Zuge einer Auktion für die Clear View School in New York. http://comicrelated.com/graphics/art/batjoker_jimlee.jpg Zugriff: 15.02.2013.

**Abb. 7.:** Leichte Cartoonisierung - In: Moore, Alan: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. o. S.

**Abb. 8.:** Mittlere Cartoonisierung – In: Moore, Alan: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. o. S.

**Abb. 9.:** Starke Cartoonisierung – In: Wallace (2011), S. 101.

**Abb. 10.:** Der Joker in Verkleidung – In: Bridwell, E. Nelson (Hg.): Batman with Robin the Boy Wonder. From the 30s to the 70s. New York [u.a.]: Spring Books, 1971. S. 35.

**Abb. 11.:** Cover Batman #69 (1942) – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 20.

**Abb. 12.:** Splash-Page aus Batman #8 (1941/42) – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 26.

**Abb. 13.:** Der Joker Utility-Belt aus Batman #73 (1952) – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 74.

**Abb. 14.:** Joker stiehlt Strandspielzeug – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 39.

**Abb. 15.:** Batman Intro 1966. http://faculty.etsu.edu/gardnerr/batman/batman.htm Zugriff: 16.1.2013.

**Abb. 16.:** Batman und Robin 1966 – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 173.

**Abb. 17.:** Kostüme 1960. http://starsmedia.ign.com/stars/image/article/862/862573/batman-20080327040204050-000.jpg Zugriff: 19.01.2013

**Abb. 18.:** „Cesar Romero als Joker". http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20120630210224/batman/de/images/7/78/Joker_(Cesar_Romero).jpg Zugriff: 02.03.2013.

**Abb. 19.:** Batman #251 Cover. http://dc.wikia.com/wiki/Batman_Vol_1_251 Zugriff: 10.12.2012

**Abb. 20.:** Splash-Page aus Batman# 251 – In: The Greatest Joker Stories Ever Told. Vol 1 #1. First Printing 1988 edition. New York: DC Comics, 1997. S. 165.

**Abb. 21.:** Szene aus „The Jokers Five Way Revenge" – In: The Greatest Joker Stories Ever Told. Vol 1 #1. First Printing 1988 edition. New York: DC Comics, 1997. S. 175.

**Abb. 22.:** Der Joker in Arkham – In: Miller, Frank: Batman. The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley. 10th Anniversary Edition. New York: DC Comics, 1997. S. 15.

**Abb. 23.:** Der Joker ist zurück – In: Miller, Frank: Batman. The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley. 10th Anniversary Edition. New York: DC Comics, 1997. S. 41.

**Abb. 24.:** Frank Millers Joker – In: Miller, Frank: Batman. The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley. 10th Anniversary Edition. New York: DC Comics, 1997. S. 125.

**Abb. 25.:** Tod des Jokers – In: Miller, Frank: Batman. The Dark Knight Returns. Frank Miller with Klaus Janson and Lynn Varley. 10th Anniversary Edition. New York: DC Comics, 1997. S. 151.

**Abb. 26.:** Entstehung des Jokers – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 137.

**Abb. 27.:** Komiker und Ehefrau – In: Moore, Alan/ Bolland, Brian: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. Keine Seitennummerierung.

**Abb. 28.:** Die Geburt des Jokers bei Alan Moore – In: Moore, Alan/ Bolland, Brian: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. Keine Seitennummerierung.

**Abb. 29.:** The Killing Joke Ende – In: Moore, Alan/ Bolland, Brian: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. Keine Seitennummerierung.

**Abb. 30.:** Wechsel von Handlung 1 zu 2 – In: Moore, Alan/ Bolland, Brian: The Killing Joke. The Deluxe Edition. New York: DC Comics, 2008. Keine Seitennummerierung.

**Abb. 31.:** Der Joker verprügelt Jason Todd – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 109.

**Abb. 32.:** Aufforderung zur Telefonabstimmung - In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 110.

**Abb. 33.:** Establishing Shot Gotham. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/001_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 34.:** Jack Napier. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/006_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 35.:** Napier stürzt in den Tank. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/026_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 36.:** Napier als Joker. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/037_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 37.:** Der junge Jack Napier. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/105_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 38.:** Der Joker auf der Parade. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/117_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 39.:** Das Smilex-Gas. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/120_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 40.:** Jack Nicholson als Joker – In: Wallace, Daniel: The JOKER. A Visual History of the Clown Prince of Crime. Introduction by Mark Hamill. New York: DC Comics, 2011. S. 192.

**Abb. 41.:** Der Joker in Dandy Verkleidung**.**
http://www.comics101.com/comics101//news/Comics%20101/63/patentoffice.jpg Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 42.:** Spiegelung. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/052_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 43.:** Die Kulisse von Gotham City. http://www.batmans.de/Galerien/batman-1989/002_G Zugriff: 03.03.2013.

**Abb. 44-46.:** Filmposter. http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=134520 Zugriff: 03.02.2013

**Abb. 47.:** Heath Ledger als Joker. http://images4.wikia.nocookie.net/__cb20120815195527/batman/images/4/49/MyCard_The_Joker.jpg Zugriff: 04.03.2013.

**Abb. 48:** Der Joker ohne Make-Up. http://sayforward.com/sites/default/files/ext_image/tumblr_lfztmzy7rq1qej9or.jpg?1297689584 Zugriff: 03.03.2013.

# 9 Anhang

## *9.1 Abstract Deutsch*

Die vorliegende Diplomarbeit befasst sich mit der intermedialen Figurenentwicklung des Comic-Cartoons „Joker“ seit seiner Schöpfung durch die Comic-Künstler Bob Kane, Bill Finger und Jerry Robinson im Jahr 1940, und beleuchtet dessen Etablierung und Weiterentwicklung in den drei Medien Comic, Fernsehen und Film bis zum Jahr 2008.

Im Rahmen einer Gegenüberstellung konnten in der charakterlichen und optischen Darstellung des Jokers Verbindungen zu den historischen Spaßmacher-Figuren Hofnarr, Harlekin und Clown nachgewiesen werden.

Seine Stellung als perfekter narrativer Antagonist und Gegenspieler des Comic-Helden Batman, wird in weiterer Folge nicht nur durch den direkten Vergleich dieser beiden berühmten Comic-Figuren, ihren gegensätzlichen Motivationen und Gesinnungen, sowie deren unterschiedlicher Stellung in der Gesellschaft, aufgezeigt, sondern drückt sich auch in den, von Carl Gustav Jung definierten, drei Archetypen „Heros“, „Schatten“ und „Trickster“ aus, denen beide Figuren zugeordnet werden können.

Die Untersuchung widmet sich des Weiteren der Frage, welche Faktoren ausschlaggebend dafür sind, dass die Figur des Jokers seit 73 Jahren medial allgegenwärtig zu sein scheint und in den vergangenen Jahrzehnten einer ständigen Neuinterpretation in unterschiedlichen Medien unterworfen war. Durch die mögliche Einordnung des Jokers, sowohl in die Kategorie offener, als auch geschlossener Cartoon nach den Theorien von Packard und McCloud, eröffnet sich für Comic-Künstler und Autoren eine Figur, die keiner Identifikation durch den Rezipienten unterworfen ist und in ihrer Darstellung und Charakterisierung sowohl im Comic, als auch im intermedialen Kontext in den Medien Fernsehen und Film, immer wieder an neue gesellschaftliche, politische oder zeitliche Gegebenheiten angepasst werden kann. Durch das zusätzliche Fehlen einer bestätigten Ursprungsgeschichte erfindet sich der Joker immer wieder neu, wobei sich die Figur von seinem Ursprungsmedium, dem Comic, in den letzten Jahren immer mehr entfernt hat und der Joker in der aktuellsten Comic-Verfilmung des Jahres 2008 („*The Dark Knight*“) der Realität so nah wie noch keine andere Bösewichtsfigur zuvor gekommen ist.

### *9.2 Abstract English*

This thesis is concerned with the intermedia development of the cartoon-character „Joker“ since its creation by Bob Kane, Bill Finger and Jerry Robinson in 1940. It will look at the character's establishment and further development until 2008 in three different forms of media: cartoon, television and film.

Through contrasting the character with historical figures such as the jester, the harlequin and the clown, similarities in character and appearance could be found.
Comparing and contrasting the „Joker“ with the comic-hero Batman reveals his position as Batman's perfect antagonist. Not only their different motivations and attitudes but also their different positions in society reflect that. Furthermore, this is supported by the fact that those two characters can be related Carl Gustav Jung's archetypes „Hero“, „Shadow“ and „Trickster“.

This thesis will also investigate the factors that may be held responsible for the success of this figure throughout the last 73 years during which „Joker“ seemed to be omnipresent and constantly evolving in various forms of media.

With the help of Packard's and McCloud's theories, the „Joker“ may be categorized as both, open and closed cartoon. This means that artists and authors are able to work with a character which can be adapted to any media within any social, political situation at any given time. The missing origin of the character also allows the „Joker“ to reinvent himself.

In recent years the character seems to have distanced himself from the cartoon-original moving towards a more realistic form as can be seen in the most recent movie „The Dark Knight“.

### *9.3 Curriculum Vitae*

## ANGABEN ZUR PERSON:

**Vor- und Zuname:** **Doris RAINALTER**
**Geb. am 09.03.1986 in Wien**
**E-Mail:** **doris.rainalter@gmx.at**
**Staatsangehörigkeit:** **Österreich**

**AUSBILDUNG:**

**1992 – 1996:** Volksschule in 3032 Eichgraben
**1996 – 2004:** Gymnasium Sacre Coéur, 3021 Pressbaum
**2004:** Matura; Schwerpunkte: Sprachen und Psychologie
**2005 – 2013:** Studium an der Universität Wien
Studienrichtung: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

**BERUFSERFAHRUNG:**

**August 2004 und 2005:** Österreichische Lotterien Ges.m.b.H., 1038 Wien
Ferialpraktikantin in der Stabsabteilung Personal
**Juli 2006:** Österreichische Lotterien Ges.m.b.H., 1038 Wien
Ferialpraktikantin in der Hauptabteilung Internal Services
**Oktober 2006 – heute:** Kunsthistorisches Museum mit ÖTM und MVK, 1010 Wien
Besucherdienst
**April 2008:** Theater de Muzenhof, Holland
freie Mitarbeiterin der Theatergruppe „Scaramouche“

**PERSÖNLICHE FÄHIGKEITEN und KOMPETENZEN:**

**Muttersprache:** Deutsch
**Sonstige Sprachen:** Englisch: fließend in Wort und Schrift
Französisch: Grundkenntnisse
**Soziale Fähigkeiten:** Teamfähigkeit, Repräsentations- und Kommunikationsstärke, gute Anpassungsfähigkeit an ein multikulturelles Umfeld, insbesondere im kulturellen und touristischen Bereich, Durchsetzungs- und Motivationsfähigkeit