

Swen Koerner & Mario S. Staller

Batman als Martial Artist: Kämpfen und Kämpfen-Lernen in *Batman Begins* (2005)

Abstract

Superheld*innen kämpfen. Während einige Protagonist*innen in Comics (und Comicverfilmungen) die dazu nötigen Fähigkeiten in die Wiege gelegt bekommen oder durch ein besonderes Ereignis erhalten haben, müssen andere das Kämpfen erst erlernen. In einigen Fällen ist Martial Arts Training Teil der Superheld*innenwerdung. Der Beitrag rekonstruiert am Beispiel von *Batman Begins* das superheldische Kämpfen und Kämpfen-Lernen. Batman als Martial Artist steht dabei stellvertretend für eine bislang weder innerhalb der Martial Arts Studies noch in der Film- und Comicforschung beachtete Facette superheldischen Daseins. In dem vorliegenden Beitrag gehen wir dabei wie folgt vor: In einem ersten Schritt (2) wird das Kämpfen als favorisiertes Medium superheldischer Interaktion und, im Fall von Batman, als narratives Bindeglied zwischen Comic und filmischer Adaption identifiziert. Darauf folgt (3) eine Fallanalyse am Beispiel von *Batman Begins*, dem ersten von drei Filmen innerhalb der Batman-Trilogie von Christopher Nolan, dessen kämpferische Anteile quantifiziert und inhaltsanalytisch qualifiziert werden. Die Ergebnisse werden (4) vor dem Hintergrund zeithistorischer und pädagogischer Bezüge interpretiert. Ein Ausblick (5) formuliert Verwertungsmöglichkeiten und Anschlussperspektiven der Forschung.

Keywords

Superhelden; Batman; Filmanalyse; Martial Arts Studies; *Batman Begins*; Kämpfen-Lernen

Contact

Swen Koerner
Abteilung Trainingspädagogik und Martial Research
Deutsche Sporthochschule Köln
koerner@dshs-koeln.de

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) and published in the [JOMAR | Journal of Martial Arts Research](https://j-o-mar.com) (ISSN 2567-8221) on 2020-12-9. For more: j-o-mar.com

1 Einleitung

Comicverfilmungen sind das gegenwärtig beliebteste Filmgenre (Vignold, 2018). Weltweit brechen Produktionen aus dem Marvel Cinematic Universe an den Kinokassen alle Rekorde. Allein *Infinity War* legte in 2018 das erfolgreichste Filmdebüt-Wochenende aller Zeiten hin. Mit eingespielten 630 Millionen Dollar auf dem nord-amerikanischen Markt übertraf die Fortsetzung der Avengers-Serie die Produktionskosten in nur drei Tagen um mehr als das Doppelte. Das Superheldengenre ist der "current golden boy of Hollywood" (Coogan, 2006, p. 1). Und die Heldinnen ziehen nach.¹

Captain Marvel, Spiderman, Deadpool und Iron Man von Marvel Comics, aber auch das Heldenpersonal aus der Kreativwerkstatt von Detective Comics (DC), allen voran Batman und Superman, sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Das war nicht immer so. In den 1950er Jahren etwa verkörperten Superhelden das Aufgebot einer teils belächelten, teils scharf kritisierten Low-Culture (Coogan, 2006). Werthans *Seduction of the innocent* (1954) hatte für den schädlichen Einfluss von Comics auf Kinder und Jugendliche argumentiert und damit bis in die obersten Aufsichtsbehörden der USA erfolgreich hineingewirkt: Das erste goldene Zeitalter der Superhelden war Ende der 1950er Jahre beendet (Morrison, 2013).

Die Verhältnisse haben sich geändert. In tendenziell „anti-heroischen“ (Bolz, 2009) Zeiten sind Comicsuperhelden präsenter denn je, auch im Wissenschaftsdiskurs. Comicheld*innen und ihre filmischen Re-Inszenierungen stehen zunehmend im Fokus akademischer und hoch-kultureller Beobachtung. Alan Moores *Watchmen* von 1986/87 schaffte es in einer Auswahl des *Time Magazine* als einziger Comic unter die 100 besten Novellen aller Zeiten (Platz 97). Die Soziologie der Abweichung (Lund, 2015) identifiziert die X-Men als Parabel für den Umgang der amerikanischen Gesellschaft mit Minderheiten und Diversität. Die Philosophie des Kinos lokalisiert im Batman-Charakter die Grundproblematik sozialer Ordnung: Die Frage nach dem Ursprung rechtsetzender Gewalt (Graeber, 2016, S. 247ff.) und der standortbezogenen Ambivalenz von Gut und Böse (Rustemeyer, 2013, S. 179ff.). Die Nähe von Heldentum und Pathologie ist das Thema einer Psychologie der Identität (Fingerroth, 2004),² während die mediale Beziehung zwischen Comic und Film den Gegenstand medienwissenschaftlicher Analysen bildet (Coogan, 2006; Friedrich & Rauscher, 2007). Im Ethikunterricht an Schulen werden tradierte Tugendmodelle am Beispiel moderner Superhelden aktualisiert (Segets, 2018). Universitäre Lehre bringt Studierenden den Charme der Physik im Durchgang durch den Super-

1 *Avengers: Endgame* (2019), der mit eingespielten 2,79 Milliarden Dollar (bei Produktionskosten von 356 Millionen Dollar) erfolgreichste Film aller Zeiten, gibt in der finalen Kampfszene fast allen weiblichen Superheld*innen eine Bühne.

2 In vielen Fällen sind es einschneidende biographische Ereignisse, denen Schurken und Helden ihre jeweilige Identität verdanken. Joker und Batman haben jeweils Schicksalsschläge erlebt, die sie zu dem gemacht haben, was sie sind. Frank Millers *Dark Knight Returns* (1986), Alan Moores und Brian Bolland's *Killing Joke* (1988) und Grant Morrisons und Dave McKean's *Arkham Asylum* (1989) etwa arbeiten heraus, dass sich das Persönlichkeitsprofil der Widersacher nur in wenigen Punkten unterscheidet.

heldenkosmos näher (Kakalios, 2008). Online-Kurse an Universitäten in Zeiten von Corona nutzen zur Vermittlung kämpferischer Fähigkeiten und Fertigkeiten Narrative und Charaktere aus dem Superhelden-Kosmos (Körner & Staller, 2021).

Dieser Beitrag rückt einen anderen Aspekt in den Mittelpunkt. Superhelden kämpfen, vorzugsweise im körperlichen Nah- und Kontaktkampf. Die dazu erforderlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten erfordern in – nicht allen, aber – einigen Fällen Training: Martial Arts Training. Der Beitrag rekonstruiert am Beispiel von *Batman Begins* (2005, Regie: Christopher Nolan) das superheldische Kämpfen und Kämpfen-Lernen. Wie und womit kämpft Batman bzw. Bruce Wayne? Woher hat er seine Fertigkeiten? Wie hat er sie erlernt und trainiert? Batman als Martial Artist steht dabei stellvertretend für eine bislang weder innerhalb der *Martial Arts Studies* noch in der Film- und Comicforschung beachtete Facette superheldischen Daseins (Ausnahme, Wright & Zehr, 2018).

In einem ersten Schritt (II) wird das Kämpfen als favorisiertes Medium superheldischer Interaktion und, im Fall von Batman, als narratives Bindeglied zwischen Comic und filmischer Adaption identifiziert. Darauf folgt (III) eine Fallanalyse am Beispiel von *Batman Begins*, dem ersten von drei Filmen innerhalb der Batman-Trilogie von Christopher Nolan, dessen kämpferische Anteile quantifiziert und inhaltsanalytisch qualifiziert werden. Die Ergebnisse werden (IV) vor dem Hintergrund zeithistorischer und pädagogischer Bezüge diskutiert. Ein Ausblick (V) formuliert Verwertungsmöglichkeiten und Anschlussperspektiven der Forschung.

2 Rekurrente Tropen

Comics und Comicverfilmungen erzählen die großen Geschichten des Abendlandes. Zentrale Handlungsträger dieser Geschichten sind Superheld*innen. Die Held*innen verkörpern dabei in der Regel das Gute, das sich dem Bösen entgegenstellt (Friedrich & Rauscher, 2007). Das bevorzugte Mittel zur Durchsetzung ist selten Diplomatie oder kommunikatives Konfliktmanagement, sondern Kampf. In der Welt der Superheld*innen werden befristete Siege regelmäßig erkämpft. Als sich zu Beginn von *Thor* (2011, Regie: Kenneth Braghagh) die Verhandlung zwischen Thor und Laufey, dem König der Frostriesen, gerade zu entspannen scheint, verändert eine kleine Bemerkung den Verlauf. Von Laufey im Weggehen knapp als „Prinzessin“ tituiert, lässt Thor, Sohn Odins, des Königs von Asgard, handfeste Taten folgen. Der Konflikt zwischen Asgardianern und Frostriesen eskaliert – eine Geburt des Krieges aus dem Geiste bedrohter Männlichkeit.

Der körperliche Kampf ist das von Superheld*innen bevorzugte Mittel sozialer Interaktion. Das gilt selbst für Held*innen, die aufgrund ihrer Herkunft, Begabung oder physischen Ausstattung eigentlich gar nicht kämpfen müssten, um entscheidende Terraingewinne auf dem Feld der Auseinandersetzung zu erzielen. Superman ist qua Geburt an die Umwelt seines Heimatplaneten Krypton angepasst. Die Gravitation auf Krypton ist um das 15-fache stärker als auf der Erde (Kakalios, 2008). Deshalb suchen Supermans Kraft und Schnelligkeit (nur Flash ist schneller) in seiner neuen Heimat ihresgleichen. Doctor Strange ist ausgebildet in den Geheimnissen der

Magie und Träger des Auges von Agamotto (Wright & Zehr, 2018) – was auch immer passiert, irdische Aprioris gelten für ihn nicht. Doc Strange kann die Zeit manipulieren und Geschehnisse rückwirkend verändern. Für die Durchsetzung seiner Interessen müsste er im Grunde nicht kämpfen.

Das bei vielen Held*innen beachtliche Muskelpanorama und die daran anthropotechnisch ansetzenden Rüstungen, Schilde, Exoskelette und Waffen bilden sichtbare Hinweise eines generalisierten “state of conditional readiness” (MacKay, 1969). Superheld*innen sind stets bereit, auf Irritationen aus der Umwelt mit körperlichem Kampf zu reagieren. Im Milieu der Superheld*innen ist Kämpfen der Normalfall sozialer Interaktion. In einigen Fällen ist der Weg zu dieser Fähigkeit das Kämpfen-Lernen. Helden wie Deadpool, Punisher, Doctor Strange oder Batman wurden keine überlegenden Fähigkeiten in die Wiege gelegt. Sie haben das Kämpfen erlernt.

Im Fall von Batman (bzw. bürgerlich: Bruce Wayne) ist das Kämpfen-Lernen Teil der Origin-Story, das sich durch die Comicvorlage der von Bob Kane entwickelten und seit 1939 in Sachen Gerechtigkeit aktiven Heldenfigur zieht und immer wieder thematisch wird (Detective Comics Vol.1 #27). Batman kennt jede bekannte Kampfkunst rund um den Globus, 127 an der Zahl (The Ultimate Guide to the Dark Knight, p. 11). Er boxt, beherrscht Ju-Jutsu, die indischen Kampfstile, dazu Capoeira, Aikido, Karate, Kung Fu, Ninjutsu, europäisches Fechten, französisches Savate und vor allem: er hat Straßenerfahrung. In seinen nächtlichen Streifzügen durch *Gotham* bekommt der dunkle Ritter regelmäßig Gelegenheit, seine Kampfkompetenzen im Einsatz für den Dienst an der Gerechtigkeit zu testen. Für Batman sind die Martial Arts nicht Selbstzweck, sondern dienen als Mittel zum Zweck der Verbrechensbekämpfung, die ihrerseits ein *learning on the job* ermöglicht.

Dass Batman das Kämpfen erlernt hat, wird intra- und intermedial in Comic, Film, Serie und Computerspiel wiederholt in Szene gesetzt und bildet damit eine *rekurrente Trope* im Sinne Coogans: ein den heldischen Charakter kennzeichnendes, wiederkehrendes Element der Handlung (Coogan, 2006). Das Kämpfen-Lernen rückt so ins biographische Zentrum des Dunklen Ritters. In seiner 2005 mit *Batman Begins* startenden Trilogie (*The Dark Knight* - 2010; *The Dark Knight Rises* - 2012) greift Christopher Nolan, nach dem Drehbuch von David Goyer (Goyer, 2005), diese Trope im Medium des Films auf.³ Im Folgenden wird das Kämpfen und Kämpfen-Lernen in *Batman Begins* quantifiziert und inhaltsanalytisch qualifiziert.

3 Nolan's Adaption verhalf dem Vorzeigehelden des DC-Universums zu neuer Popularität: *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2010) und *The Dark Knight Rises* (2012) spielten weltweit insgesamt 2.4 Milliarden US Dollar ein (Stand Februar 2020). Die Trilogie zählt damit zu den erfolgreichsten Kinofilmserien aller Zeiten.

3 Batman Begins: Kämpfen und Kämpfen-Lernen

Methode

Für die methodisch kontrollierte Analyse von *Batman Begins* wurden Kampfszenen als prinzipiell abgrenzbare filmische Handlungseinheiten bestimmt. Kriterium für die Markierung einer Handlungseinheit als *Kampfszene* war dabei a) das Vorkommen einer *kämpferischen Interaktion*, also die synergetische Bezugnahme körperlicher Angriffs- und/oder Verteidigungshandlungen (Krabben et al., 2019), die b) im weitesten Sinne in einem *Anwendungskontext* (Pinder, 2012) der Verbrechensbekämpfung situiert sind. Situativ rahmende oder verbindende Dialoge sowie taktische Verhaltensweisen, die z.B. der unmittelbaren Vorbereitung eines Angriffs dienen, wurden dabei zeitlich der Handlungseinheit „Kampfszene“ zugerechnet. Hingegen fand in Sequenzen, in denen kämpferische Handlungen wiederholt durch einen Wechsel von Schauplatz, Protagonisten und Handlungsform unterbrochen werden, nur der Anteil des kämpferischen Handlungsstrangs Berücksichtigung.

Kämpferische Interaktionen, die nicht in der Anwendungsumgebung der Verbrechensbekämpfung, sondern in Lernumgebungen angesiedelt sind (Pinder, 2012), wurden als Szenen des *Kämpfen-Lernens* bestimmt. Kriterium für die Ermittlung einer Handlungseinheit als *Lernszene* war das Vorkommen pädagogischer Situationen (Kade & Seitter, 2003; Trembl, 2000), in denen es neben der Vermittlung, Aneignung und Überprüfung kognitiver und motorischer Fähigkeiten und Fertigkeiten des Kämpfens vor allem um die psychologischen Dispositionen und höheren normativ-wertebezogenen Zwecke des Kämpfens geht, die im Rahmen unterweisender Gespräche mit der pädagogischen Absicht zur Verhaltensveränderung bzw. Charakterschulung erörtert werden. Die Ermittlung der Szenen und die qualitative Analyse kämpferischer Interaktionen erfolgte unter Verwendung der Videocodierungsfunktion der Inhaltsanalysesoftware MAXQDA (Vers. 18.2.4).

Ergebnisse

Die Kernergebnisse der quantitativen und qualitativen Analyse des Kämpfens und Kämpfen-Lernens in *Batman Begins* sind in Tabelle 1 und 2 dargestellt.

Tabelle 1: Kämpfen-Lernen

Nr.	Szene	Thema	von	bis	Kampfzeit in min (sec)	Lerninhalte
1	Gletscher / Kloster	„Der Wille zu handeln“	0:17:00	0:21:02	04:02 (242)	Täuschung und Theatralik; Wendigkeit; Unsichtbarkeit; Geduld; Nutzung der Umgebung; Gerechtigkeitsnorm; Wille zu Handeln
2	Blaue Blume	„Selbst zur Angst werden“	0:31:29	0:38:41	07:12 (432)	Sich Angst stellen; mit Angst verbünden; Angst nutzen; Haltung zu Gerechtigkeit
					Σ 11:14 (674)	

Tabelle 2: Kämpfen

Nr.	Szene	Thema	von	bis	Kampfzeit in min (sec)	Kampftechniken
1	Kampf im Gefängnis	„Du bist Training“	0:02:26	0:03:36	01:10 (70)	Ellenbogenstoß; Ausweichen; Kopfstoß; Schulterwurf; Uppercut; Low-Kick; Ausheber; Hammerfaust; Nutzung Umgebung / Gegenstände (Tisch); Mount-Position
2	Kampf im Kloster	„Was fürchten Sie?“	0:09:12	0:09:48	00:36 (36)	Schlag mit offener Hand; Armstreckhebel; Fauststoß; Front-Kick
3	Zerstörung Kloster	„Tun, was notwendig ist!“	0:38:41	0:39:45	01:04 (64)	Schlag mit Schwert; Angriffe und Verteidigungsblöcke mit Schwert; Kicks; seitliche Hammerfaust
4	Kampf im Hafen	„Ich bin Batman“	1:00:37	1:03:21	02:44 (164)	Vertikales, horizontales Stürzen/Anspringen; Fauststoß; Kopfstoß; Nutzung Umgebung (Container; Strahler)
5	Überfall Rachel	Rettung am Bahnsteig	1:04:09	1:04:16	00:07 (7)	Seitliches Stürzen/Anspringen; Fauststöße
6	Niederlage im Apartment	Spurensuche	1:17:52	1:18:06	00:14 (14)	Nutzung Umgebung / Gegenstände (Spiegel); Zug und Fauststoß
7	Kampf im Arkham Asylum	Befreiung Rachels	1:27:48	1:28:58	01:10 (70)	Vertikales, horizontales Stürzen/Anspringen; Nutzung des Gegners als Schutz und Waffe; Ellenbogenstöße; Kniestoß
8	Wiedersehen in Wayne Manor	Die Rache Ras`	1:48:21	1:48:32	00:11 (11)	Verteidigungsblock; Schlag; Nutzung Gegenstände (Champagnerglas)
9	Kampf in den Narrows	Ras` Entkommen	1:58:34	1:59:21 ⁴	00:36 (36)	Anspringen/Stürzen; Verteidigungsblocks; Ellenbogenstöße; Front-Kick; Side-Kick; Uppercut; Hammerfaust; gedrehter Axe-Kick; Ausweichen; Tackling
10	Kampf im Zug	Rettung Gothams	2:01:08	2:03:50 ⁴	01:16 (76)	Verteidigungsblock; Side-Kick; Kopfstoß; Front-Kick beidbeinig; Stürzen/Anspringen; Faustschläge; Kniestoß; Mount-Position
					Σ 09:13 (548)	

Es folgt auf der nächsten Seite eine detaillierte Beschreibung der Ergebnisse.

4 Enthält Szenenwechsel, deren Anteile herausgerechnet wurden.

Quantitative Bestimmung

Bei einer Filmlänge von etwas über 130 Minuten entfallen in *Batman Begins* insgesamt rund 20 Minuten auf das Kämpfen und Kämpfen-Lernen (siehe Tabelle 1 und 2). Dies entspricht einem Anteil kämpferischer Handlungseinheiten von 15% am Gesamtfilm. Das Kämpfen-Lernen erstreckt sich in zwei Szenen über etwas mehr als 11 Minuten (siehe Tabelle 1) und hat damit einen leicht höheren (55%) Anteil als die zehn ermittelten Kampfszenen, die mit einer Länge von knapp 9 Minuten einen Anteil von 45% einnehmen (siehe Tabelle 2). Die durchschnittliche Dauer der 10 Kampfszenen beträgt 55 Sekunden, wobei die kürzeste sieben Sekunden (*Überfall Rachel*) und die längste Szene 2:44 Minuten (*Kampf am Hafen*) andauert. Es folgt eine qualitative Bestimmung kämpferischer Interaktionen je Szene; zum besseren Verständnis des jeweiligen Hintergrunds werden die Szenen des Kämpfens und Kämpfen-Lernens im Kontext der Filmhandlung dargestellt.

Qualitative Analyse

Batman Begins folgt einer nichtlinearen Erzähltechnik. Der Film beginnt ohne Titel und ohne Vorspann, die Handlungseignisse wechseln auf mehreren Zeitebenen hin und her. In der Eröffnungsszene sieht der Zuschauer einen Jungen, der in einen Brunnen stürzt und sich vor den dort lebenden Fledermäusen ängstigt. Daraufhin sieht man einen erwachsenen Mann in einer Gefängniszelle liegend die Augen öffnen; die Fledermausbegegnung war sein Traum, offenkundig ein Kindheitserlebnis. Mit der Comicvorlage vertraute Zuschauer*innen wissen, was der Film erst ein wenig später (0:03:56) preisgibt: Der Mann in der Zelle ist Bruce Wayne. Bei der Frühstücksvergabe im Außengelände des Gefängnisses kommt es zum ersten Kampf zwischen Wayne und weiteren Insassen.

Kampfszene 1 – Kampf im Gefängnis (0:02:26-0:03:06): Ein Insasse nähert sich Wayne, schlägt ihm die Frühstücksschüssel aus der Hand und sagt: „Du bist in der Hölle, kleiner Mann“ (0:02:31). Daraufhin landet der Insasse einen rechten Schwinger, greift Wayne an den Haaren, begleitet von den Worten: „Ich bin der Teufel“ (0:02:37) und lässt einen linken Schwinger folgen. Wayne, der sich nach dem Treffer aufrafft, erwidert: „Du bist nicht der Teufel. Du bist Training“ (0:02:44). Nachdem er sich vor einem weiteren Rechten erfolgreich abduckt, versetzt Wayne dem Angreifer einen vertikalen Aufwärtsschlag mit dem Ellenbogen, hält dabei dessen Jacke fest und lässt einen Kopfstoß folgen. Von einem weiteren Gegner mit einer linken Geraden angegriffen, weicht Wayne seitlich aus, greift den Schlagarm und schleudert den Angreifer mit einer Seitbewegung auf einen umliegenden Tisch. Von Mehreren attackiert, stößt sich Wayne mit den Beinen am Tisch ab, stürzt einen Hang hinunter und zieht einen Angreifer am Bein durch den Matsch. Nachdem er eine rechts-links Kombination kassiert, kann Wayne einen Round-Kick abfangen und bricht das Bein des Angreifers. Darauf kontert er eine Umklammerung von hinten mit einem Schulterwurf, der den Angreifer auf einen weiteren Angreifer schleudert. Es folgen ein Uppercut, ein Ausheber sowie ein Low-Kick Waynes, bevor dieser von hinten umklammert und zu Boden gebracht wird. Hier schlägt Wayne mit Hammerfäusten auf den am Boden Liegenden ein, wechselt dabei von Side- zur Mount-Position, bevor Wachen eingreifen und ihn wegziehen.

In eine Arrestzelle eingesperrt, erhält Wayne Besuch von einem Mann, der sich als Ducard vorstellt und ihn mit bürgerlichem Namen („Mr. Wayne“, 0:03:56) anspricht. Ducard empfiehlt Wayne, nicht wahllos zu kämpfen, sondern sich einem Ideal zu verschreiben, der von einem gewissen Ras` Alghul angeführten *Gesellschaft der Schatten* beizutreten und damit „wahrer Gerechtigkeit zu dienen“ (0:04:45). Wayne folgt Ducards Aufforderung, eine mysteriöse blaue Blume zu pflücken und diese zu einem Kloster am Gipfel eines Berges zu bringen. Dort angelangt, kommt es zur Begegnung mit Ducard, in der Wayne bekennt, nach einem Weg zu suchen, das Unrecht zu bekämpfen. Ducard weist den Ankömmling darauf hin, dass dieser erst seine eigenen Ängste zu meistern habe, bevor er die Ängste anderer manipulieren könne. Es folgt der zweite Kampf.

Kampfszene 2 – Kampf im Kloster (0:09:13-0:09:48): Im Anschluss an die Frage Ducards, ob Wayne bereit sei „zu beginnen“ (0:09:08), bringt dieser Wayne mit einem frontalen Push-Kick zu Fall. Es folgt ein weiterer Kick, der den am Boden liegenden Wayne trifft, bevor dieser ein Bein Ducards fangen und aufstehen kann. Wayne wählt daraufhin abwechselnd verschiedene Kampf-Posen und Angriffshandlungen, die von Ducard jeweils stilistisch erkannt, benannt und gekontert werden. Waynes Angriffsschlag mit offener Hand („Tiger“) wird geblockt, den anschließenden Armstreckhebel („Jiu-Jitsu“) erwidert Ducard mit einem Uppercut in die Rippen. Auch die folgenden Faust- und Trittangriffe („Panther“) Waynes verfehlen ihre Wirkung: Ducard kann sie alle blocken. Mit der Bemerkung, dass dies „kein Tanz“ (0:09:41) sei, gefolgt von einer Kopfnuss und einem Kniestoß, beendet Ducard die Auseinandersetzung. Wayne liegt besiegt am Boden, während Ducard zu ihm spricht: „Sie haben Angst. Sagen Sie uns, Mister Wayne, was fürchten Sie?“ (0:10:05).

Erschöpft vom Aufstieg ins Kloster und vom Kampf gegen Ducard, fällt Wayne in einen tiefen Schlaf, in dem der Traum von der Begegnung mit den Fledermäusen fortgesetzt wird. Die Rückblende schildert zentrale Hintergründe zu Waynes Kindheit, vor allem zur Rolle des Vaters, der dem verängstigten Bruce nach dessen Brunnensturz die Lebensweisheit mit auf den Weg gibt, dass man aus jedem Fallen vor allem eines lernen könne: sich „wieder aufzurappeln“ (0:10:43). Im Weiteren wird die Ermordung der Eltern Martha und Thomas Wayne nach einem gemeinsamen Opernbesuch mit ihrem Sohn gezeigt. Nachdem sich Bruce vor den Fledermäusen auf der Bühne ängstigt, verlässt die Familie die Oper über einen Hintereingang. Dort begegnet ihr eine Person, die mit vorgehaltener Pistole die Herausgabe von Brieftasche und Schmuck fordert. Thomas Wayne händigt die Brieftasche heraus, in der Folge lösen sich Schüsse und Bruce sieht seine Eltern sterben. Der junge Bruce gibt sich die Schuld am Tod seiner Eltern. Sein Butler Alfred tröstet ihn, verneint jedoch die Schuld mit dem Hinweis, dass „er (gemeint ist der Räuber, SK/MS) alleine es war“ (0:16:42). An dieser Stelle schließt die erste Lernszene an. Die Erzählung springt wieder in der Zeit nach vorne und beginnt mit einem Dialog zwischen Ducard und Wayne vor der Kulisse eines Gletschers und des Klosters.

Lernszene 1 – Gletscher / Kloster (0:17:00-0:21:02): Ducard eröffnet Wayne, dass ihm die Gesellschaft der Schatten einiges beibringen könne. Bislang, so Ducard, habe Wayne lediglich gelernt, sein Schuldempfinden im Zorn zu verbergen. Er hingegen könne ihm zeigen, sich der Schuld zu stellen und der Wahrheit ins Auge zu sehen; zwar sei Wayne imstande, sechs Männer zu bekämpfen, die Gesellschaft der Schatten könne ihn hingegen lehren, es mit 600 Männern aufzunehmen; und Wayne wisse wohl, wie man untertaucht, hier aber könne er lernen, für den Gegner unsichtbar zu sein. Ein Trainingskampf mit dem Schwert zwischen Ducard und Wayne auf einem gefrorenen See rahmt die weitere Unterrichtung, in der die Vermittlung motorischer Kampffähigkeiten hinter die von Verhaltenstaktiken sowie dem Anstoß zu einer normativ-wertebezogenen Selbstreflexion Waynes zurücktritt. Im Kloster einbeinig auf Holzpfehlen stehend, wird Wayne von allen Seiten angegriffen: Die hier trainierte motorische Wendigkeit wird nicht auf technischer Ebene behandelt, sondern als Prinzip eingeführt, das zusammen mit Geduld der Schlüssel zur Unsichtbarkeit sei – eine der Kernkompetenzen im Ninjitsu. Zu dessen machtvollen Instrumenten gehöre ebenfalls der gezielte taktische Einsatz von Theatralik und Täuschung, um im Kopf der Gegner mehr als nur ein Mensch zu sein. Dass es von eminenter Bedeutung ist, im Kampf stets auf die Umgebung zu achten und diese ggf. zu nutzen, verdeutlicht Ducard sinnfällig auf dem Eis, indem er Wayne einen mächtigen Abwärtshieb mit dem Schwert versetzt, den dieser zwar mit einem 90° Block stoppen kann, aber auf den vertikalen Kraftimpuls hin wegrutscht und zu Boden geht. Am Beispiel eines im Kloster gefangenen Landdiebes und Mörders klärt Ducard seinen Schützling darüber auf, dass wahre Gerechtigkeit keinerlei Verbrechen toleriere und dass die Schwäche der Gesellschaft gerade darin bestehe, dies zu tun. Inmitten eines Schlagabtauschs auf dem Eis, bei dem Wayne seine Waffe verliert und mit Faustschlägen weiterkämpfen muss, erläutert Ducard, dass dies auch die Schwäche seines Vaters gewesen sei, der beim Überfall auf die Familie aufgrund seiner Nachgiebigkeit gegenüber Kriminellen nicht rechtzeitig gehandelt habe. Deshalb trage der Vater, und nicht Bruce, die moralische Schuld am eigenen Tod und dem seiner Frau. Bevor Ducard von einem entschlossenen Bruce Wayne mit einer Beinschere zu Fall gebracht wird, der aber darauf hin durch das Eis in den See einbricht, stellt der Lehrer die psychologische Geisteshaltung als entscheidende Größe heraus: „Training bedeutet gar nichts: Der Wille ist alles. Der Wille zu handeln.“ (0:19:24) Es folgt eine Unterredung der beiden am Lagerfeuer, bei der Bruce die persönlichen Hintergründe zu Ducards Motiv der Rache erfährt (Tötung seiner Frau) und dieser Bruce zur Selbstreflexion anregt: „Warum“, so Ducard, „könntest Du deine Eltern nicht rächen?“ (0:21:02)

Die nächste Szene zeigt Wayne in einer Rückblende als jungen Studenten, der aus Princeton in nach Wayne Manor, das Elternhaus der Familie, zurückkehrt. Dort begegnet er seinem Butler Alfred und der Jugendfreundin Rachel Dawes. Wayne ist fest entschlossen, der gerichtlichen Anhörung über eine frühzeitige Entlassung von Joe Chill, dem verurteilten Mörder seiner Eltern, beizuwohnen und diesen aus Rache zu erschießen. Ein Auftragskiller von Gothams Untergrundboss Carmine Falcone kommt Wayne zuvor und ermordet Chill beim Verlassen des Gerichtssaals. Chill hatte in der Anhörung Falcone mit seinen Aussagen belastet. Nach einer

Auseinandersetzung mit Rachel über den Unterschied zwischen egoistisch-gegenwartsorientierter Rache und sozial-zukunftsorientierter Gerechtigkeit sowie einem anschließenden Gespräch mit Falcone, in dem dieser Wayne zu verstehen gibt, dass er die Welt der Kriminalität und die dahinter steckenden Motive aufgrund seiner privilegierten Position als Sohn einer Millionärsfamilie nicht verstehe, verlässt Wayne als blinder Passagier eines Schiffes die Stadt und begibt sich an verschiedenen Orten der Welt unter die Kriminellen. Hier schließt die zweite Lernszene an. Sie beginnt mit einer Unterredung zwischen Ducard und Wayne:

Lernszene 2 – Blaue Blume (0:31:29-0:38:41): Während die Bilder des Films Stationen des Lebens von Wayne im Milieu der Kriminalität zeigen, schildert dieser seinem Lehrer, dass er frühere Ansichten über die simple Aufteilung Recht und Unrecht im Zuge seines Perspektivwechsels verworfen habe, etwa in dem Moment, als er selbst habe stehlen müssen, um nicht zu verhungern. Er wisse nun, was Kriminelle fühlen und denken, er habe die Angst kennengelernt, bevor man ein Verbrechen begeht und auch den Rausch des Erfolges, dennoch sei er nie einer von ihnen geworden. Es folgt die Szene seiner Verhaftung im Zuge eines Raubüberfalls, die den Gefängnisaufenthalt zu Beginn des Films erklärt. Im Folgenden setzt die Lernszene die Auseinandersetzung mit eigenen Ängsten sowie mit Fragen der Auslegung von Gerechtigkeit als psychologische und normative Eckpfeiler der Kampfanwendung fort und vertieft damit das pädagogische Anliegen einer Charakterschulung und Verhaltensmodifikation. Nachdem Wayne die Welt bereist hat, um die Perspektive von Kriminellen zu ergründen, fordert Ducard ihn nun auf, sich dem eigenen Inneren zuzuwenden. Mit der Feststellung „Du bist soweit“ (0:32:41) lässt Ducard seinen Schützling Dämpfe der blauen Blume einatmen, deren halluzinogene Wirkung Waynes Sinne trüben, während er sich gleichzeitig gegen plötzlich und verdeckt ausgeführte Attacken aus den Reihen von Ninja-Kämpfern der Gesellschaft der Schatten bewähren muss. Währenddessen spricht die Stimme Ducards zu ihm, dass er spüren solle, wie die Angst seine Sinne betrübt, und dass er sie nur überwinden und nutzen könne, indem er sich mit ihr verbünde und selbst zur Angst werde. Als Wayne eine Kiste öffnet, erscheint ihm ein Schwarm von Fledermäusen. Mit geschärften Sinnen und einer gelungenen Täuschung überwindet er schließlich seinen Lehrmeister, der ihn bereits zu kontrollieren geglaubt hatte. Im Anschluss wird Wayne von Ducard aufgefordert, Mitglied der Gesellschaft der Schatten werden. Dazu solle er den gefangenen Landdieb und Mörder mit dem Schwert richten. Wayne erwidert, dass man ihn vor Gericht stellen solle, was von Ducard als Mitleid und Schwäche aufgefasst wird, die man von der Seite gesetzesuntreuer Verbrecher nicht zu erwarten habe. Wayne betont, dass genau das den Unterschied zu Verbrechern ausmache. Ras` Algul eröffnet Wayne daraufhin die Agenda der Gesellschaft der Schatten. Seit Jahrhunderten schon tue sie „was nötig ist, um das Böse zu besiegen“ (0:37:04). Als Inbegriff von Verbrechen, Leid und Ungerechtigkeit müsse Gotham vernichtet werden. Wayne legt daraufhin seine normative Haltung offen. Er werde fortan das Verbrechen bekämpfen, aber „kein Henker“ (0:38:06) sein, weder für diesen Landdieb noch für Gotham. Anstatt den Dieb zu köpfen, katapultiert Wayne mit einem Schwerthieb ein brennendes Holzscheit in den Schießpulverspeicher und initiiert damit den nächsten Kampf.

Kampfszene 3 – Zerstörung Kloster (0:38:41-0:39:45): Auf Ducards Frage, was er tue, antwortet Wayne, dass er tue, „was notwendig ist“ (0:38:44). Daraufhin versetzt er Ducard einen Schlag mit dem Schwertrücken, der diesen KO gehen lässt. Es folgt ein Schwertkampf gegen Ras`, in dem auf beiden Seiten vor allem einzelne eingestreute Schlag und Trittaktionen Wirkung zeigen, etwa eine Hammerfaust von Bruce (0:39:21) oder ein Back-Kick Ras` (0:39:29), bevor dieser unter herabstürzenden Balken begraben wird und stirbt.

Wayne rettet den bewusstlosen Ducard aus dem explodierenden Kloster und verhindert im letzten Moment dessen Absturz. Nachdem er seinen Lehrer in die pflegende Obhut eines Einheimischen übergeben hat, erwartet ihn im Tal sein Butler Alfred mit dem Privatjet. Bruce kehrt nach siebenjähriger Abwesenheit nach Gotham zurück. Während des Rückflugs eröffnet Bruce seinem Butler, dass er fortan in Gotham für Gerechtigkeit und gegen die Unterwelt kämpfen wolle. Die Lektionen Ducards wirken nach: Es gehe darum, die Bevölkerung Gothams durch dramatische Ereignisse aufzurütteln, aber nicht als Bruce Wayne, als Mensch aus Fleisch und Blut, sondern als furchterregendes, unvergängliches Symbol.

Die Szenerie wechselt nach Gotham. Hier tritt erstmals der Psychiater und Spezialist für Psychopharmakologie Dr. Jonathan Crane in Erscheinung, der einen weiteren von Falcones Verbrechern vor Gericht für psychisch krank erklärt und eine Einweisung in die Nervenheilanstalt *Arkham Asylum* befürwortet. Auf dem Gelände von *Wayne Manor* sucht Bruce den Brunnen auf, in den er als Kind gefallen war und entdeckt dort unter dem Süd-Ostflügel des Familienanwesens eine Höhle – voller Fledermäuse. Von einem Fledermausschwarm umgeben, erhebt sich Wayne, wird buchstäblich eins mit dem Schwarm und damit eins mit dem Gegenstand seiner Angst. In diesem Moment gewinnt Wayne das Symbol seiner zweiten Identität. Die nächste Szene zeigt Dr. Crane im Gespräch mit Falcone, der diesem die Ankunft von Ras` Alghul in Gotham ankündigt.

Nachdem Bruce eine Vorstandssitzung von *Wayne Enterprise* besucht, lernt er den Leiter der internen Abteilung für angewandte Wissenschaften, Lucius Fox, kennen. Fox zeigt ihm einige Prototypen seiner Forschung, darunter einen Spezialanzug aus Kevlargewebe, den sich Bruce für Zwecke der „Höhlenforschung“ ausleiht. Gemeinsam mit Alfred beginnt Wayne, seine Ausrüstung zusammenzustellen und die Höhle unter *Wayne Manor* als geheimes Quartier auszubauen.

In seinem ersten Auftritt als Batman stattet Wayne Sergeant Jim Gordon einen Besuch ab. Gordon hatte Bruce als Kind unmittelbar nach dem Mord an seine Eltern auf der Polizeiwache getröstet. Dem integren Polizisten gegenüber gibt er sich als Verbündeter im Kampf gegen Falcone und das organisierte Verbrechen zu erkennen („Jetzt sind wir zwei“, 0:55:08). Nachdem sich Wayne von Fox den Tumbler, den Prototypen eines militärischen Brückenfahrzeugs, hat zeigen lassen und Alfred darlegt, warum er eine Fledermaus als Symbol gewählt hat („weil sie

mir Angst machen, und meine Feinde sollen meine Angst teilen“, 0:59:39), folgt die nächste Kampfszene. Es ist die erste mit Wayne als Batman. Zuvor war dieser durch eine Abhöraktion u.a.⁵ an Informationen über eine illegale (Drogen-)Lieferung an den Hafen Docks gelangt.

Kampfszene 4 – Kampf im Hafen (1:00:37-1:03:21): Batman erscheint an den Docks, zunächst ohne direkt zu erscheinen. Erst wird einer von Falcones Leuten plötzlich in die Dunkelheit des Containers hineingezogen, dann zerbersten der Reihe nach Scheinwerfer, dann stürzt der Superheld über Kopf aus mehreren Metern von oben auf einen Ganoven herab. Mittels optischer und akustischer Reize lenkt Batman zunächst einzelne Mitglieder der Gruppe ab, separiert diese und schaltet sie der Reihe nach aus. Zuschauer*innen sehen Batman dabei als plötzlich ins Bild stürzenden Schatten, der seine Gegner buchstäblich „aus dem Rahmen“ tackelt oder ihnen von hinten auflauert (Krimineller: „Wo steckst Du? – Batman: „Hier“; 1:02:26). Auch als Batman in die Mitte der verbleibenden Gangstergruppe stürzt, bekämpft er die bewaffneten Angreifer mit schnellen rotierenden Bewegungen und Schlagaktionen, die einen nach dem anderen aus dem Geschehen nehmen. Die einzige in technischer Hinsicht „klare“ Aktion findet sich am Ende des Hafenkampfes. Auf die Frage Falcones „Was in aller Welt bist Du?“ (1:03:12) zieht der dunkle Ritter den Gangsterboss senkrecht durch das Autodach. Nachdem er antwortet („Ich bin Batman“, 1:03:16) versetzt ihm der Superheld eine Kopfnuss. Das gleichzeitige Greifen des Jackenkragens macht ein Ausweichen unmöglich. Batman fesselt Falcone vor einem Lichtstrahler. Die Silhouette des Gangsters projiziert eine Fledermaus in den Himmel über Gotham.

Im unmittelbaren Anschluss an die Hafenszene folgt der nächste Kampf, in der Batman seiner Jugendfreundin und jetzigen Staatsanwältin Rachel Dawes zur Hilfe kommt.

Kampfszene 5 – Überfall Rachel (1:04:09-1:04:16): Als zwei von Falcones Männern der unliebsamen Anwältin auf einem Bahnsteig auflauern, stürzt Batman seitlich ins Bild und auf den hinteren Angreifer, schleudert diesen zu Boden und schlägt mit mehreren rechten Faustschlägen auf ihn ein. Abermals erzeugt die unmittelbare Sturzbewegung den entscheidenden Vorteil: Überrascht vom plötzlichen Auftauchen des Superhelden, bleibt dem Kriminellen keine Zeit zur Gegenwehr. Für ihn ist der Kampf beendet, bevor er losgehen konnte. Im Angesicht des maskierten Helden ergreift der zweite Angreifer die Flucht.

Im Folgenden klärt Batman Rachel über den Hintergrund des Überfalls auf, die Polizei Gothams inspiziert den Tatort am Hafen und Alfred legt seinem Herren einen der neuen Tätigkeit angemessenen Lebensstil nahe, um u.a. die massiven Verletzungen am Körper „konsistent“ erklären zu können („Polo, wie wäre das?“, 1:07:06). Die Zuschauer erfahren, dass ein von *Wayne Enterprises* für den Wüstenkampf entwickelter Prototyp eines Mikrowellensenders gekapert worden ist, ursprünglich dazu gedacht, Wasservorräte des Feindes zu verdampfen. Dr. Crane setzt den inhaftierten Falcone einem Giftgas aus. Daraufhin beginnt dieser, seine Ängste zu halluzinieren. Im nächsten Kampf begegnet Batman ebenjenem Dr. Crane und seinen Männern.

5 Sowie eine weitere Information, die zur Kampfszene 5 führen wird.

Kampfszene 6 – *Niederlage im Apartment* (1:17:52-1:18:06): Batman sucht in einem verlassenen Apartment nach verschwundenen Teilen der Drogenlieferung als Crane und dessen Männer auftauchen, um Spuren zu beseitigen. Batman kann zunächst einen der Männer auf der Toilette ausschalten, indem er dessen Kopf gegen den Wandspiegel schlägt. Einen zweiten Angreifer, der den dunklen Ritter vor sich wähnt, attackiert der Superheld von der Seite: Er greift dessen Arm und zieht ihn daran zu sich, direkt in einen rechten Fauststoß hinein. Die durch die Zugkontrolle unvermeidliche Kollision erzeugt Wirkung, der Gegner fällt. Eine plötzliche Giftgasattacke Cranes beendet den Kampf. Batman atmet das Halluzinogen ein und ist sofort kampfunfähig.

Von Crane angezündet („Weißt Du was ich denke? Du brauchst eine zündende Idee“, 1:18:22), stürzt Batman aus dem Fenster des Apartments in die Tiefe. Alfred bringt den schwer Verletzten nach Hause und umsorgt ihn. Angesichts der Lage, weiht der Butler Lucius Fox in die Aktivitäten seines Hausherrn ein. Fox kündigt an, ein Gegengift für die halluzinogene Droge herzustellen. Im *Arkham Asylum* zeigt Dr. Crane Rachel Dawes, wie die Droge hergestellt und in die Wasserleitungen Gothams eingespeist wird. Crane setzt Rachel einer hochkonzentrierten Dosis des Giftgases und hält die Staatsanwältin in seiner Gewalt. Es folgt der nächste Kampf.

Kampfszene 7 – *Kampf im Arkham Asylum* (1:27:48-1:28:58): Im senkrechten Flug stürzt Batman von der Decke zu Boden und überrascht so den ersten bewaffneten Gegner von hinten. Indem er dessen waffenführenden Arm sofort mit einem Hebel unter Kontrolle bringt, kann er Person und Waffe für eigene Zwecke einsetzen: Den Körper des Angreifers nutzt Batman als Schutzschild, mit dem kontrollierten Waffenarm lässt er den Widersacher einem eigenen Mann in den Fuß schießen. Ein Ellenbogenstoß nach vorheriger Entwaffnung nimmt den ersten Gegner endgültig aus dem Geschehen. Auch den nächsten Angreifer bekommt der Superheld zu packen. Mit ihm als Schutzschild zieht sich Batman zur Decke hoch und lässt den Ganoven dabei aus seiner Maschinenpistole auf eigene Leute feuern. Der dritte von Cranes Männern wird von Batman ebenfalls einzeln und von hinten gestellt. Als sich dieser erschrocken umdreht, trifft ihn bereits eine Ellenbogen-/Kniestoß-Kombination, die ihn die Treppe hinunterfallen lässt. Den letzten Widersacher befällt Batman von der Seite. Eine Serie von Ellenbogenstoßen setzt ihn außer Gefecht, bevor Batman den maskierten Crane an Hals und Kinn packt und ihn sein eigenes Gift inhalieren lässt („Nehmen Sie Ihre Medizin, Doktor“, 1:28:20).

Crane offenbart, für Ras` al Gul zu arbeiten, von dessen Tod im brennenden Kloster Batman bis dahin ausgegangen war. Gemeinsam mit der benommenen Rachel flüchtet der dunkle Ritter im Tumbler und bringt diese nach einer rasanten Verfolgungsjagd mit der Polizei in die Batcave, wo er seiner Jugendfreundin das von Fox bereit gestellte Gegengift injiziert. Im Anschluss besucht er als Bruce Wayne seine eigene Geburtstagsparty. Nachdem Ras` al Gul in der Person Henry Ducards auf der Party erscheint, setzt Wayne seine Gäste unter einem Vorwand vor die Tür. Der frühere Lehrer offenbart Wayne seine wahre Identität und den Plan für Gotham. Die Bürger Gothams sollen der halluzinogenen Droge ausgesetzt werden und dann im Zustand von

Angst und Panik ihre eigene Stadt vernichten. Dazu werde die Gesellschaft der Schatten das mit dem Medikament vergiftete Wasser in den Leitungen der Stadt mittels des Mikrowellensenders verdampfen lassen. In Rache für das von Wayne zerstörte Kloster der Gesellschaft der Schatten setzt Ras` *Wayne Manor* in Flammen. Dabei kommt es zum nächsten Kampf.

Kampfszene 8 – *Wiedersehen in Wayne Manor* (1:48:21-1:48:32): Im Gespräch mit Ras` nimmt Bruce zunächst einen von hinten herabfallenden Angreifer wahr. Im Umdrehen blockt er dessen Messerangriff und versetzt dem Kontrahenten einen Schlag mit einem Champagnerglas, das diesen zu Boden gehen lässt. Ras` anschließende Säbelattacke kann Bruce noch blocken, bevor er nach hinten gestoßen und von einem brennenden, herabstürzenden Balken erschlagen wird („Du hast nie gelernt, auf Deine Umgebung zu achten“, 1:48:30).

Es ist Alfred, der den Bewusstlosen im letzten Moment aus den Flammen rettet. *Wayne Manor* brennt vollständig ab, während Bruce und Alfred in die Höhle flüchten. Ras` aktiviert den Mikrowellensender, Gas überströmt die Narrows, einen auf einer Insel gelegenen Stadtteil von Gotham, und versetzt die Menschen in einen Zustand von Angst und Panik. Chaos und Gewalt brechen aus. Nachdem sich Batman Rachel gegenüber als Bruce zu erkennen gibt („Was ich im Inneren bin, zählt nicht. Nur das, was ich tue, zeigt wer ich bin“, 1:57:44), kommt es zur vorletzten Kampfszene des Films, zugleich die erste, die unterbrochen wird durch einen Szenewechsel, der Jim Gordon bei der Eingewöhnung in die Bedienung des Tumblers zeigt.

Kampfszene 9 – *Kampf in den Narrows* (1:58:34-1:58:51; 1:59:02-1:59:21): Inmitten der Unruhen lauert Batman Ras` und den Mitgliedern der Gesellschaft der Schatten auf. Während er Ras` entkommen lassen muss, stellen sich dem Superhelden vier Ninjas entgegen. Batman eröffnet den Kampf wie ein Raubtier. Indem er aus einem Hinterhalt hockend einen ersten Ninja anspringt und mit diesem gemeinsamen über ein Geländer auf eine nächst-tiefere Ebene stürzt, separiert Batman ein Mitglied der Gruppe und verleitet die drei anderen dazu, ihm auf das neue Terrain zu folgen. Den Angriffen der eintreffenden Ninjas begegnet Batman mit Block- und Ellenbogentechniken sowie mit starker Vorwärtsenergie. Die gleichzeitig anstürmenden Angreifer attackiert er zunächst mit drei Kicks in Serie (Front-Kick, Side-Kick, Front-Kick), ohne dabei das Bein abzusetzen. Es folgt ein Uppercut Batmans gegen einen vorderen sowie ein Side-Kick gegen einen seitlich anstürmenden Ninja. Zwei weiteren bewaffneten Angreifern kann der Superheld ausweichen, bevor er selbst eine Hammerfaust landet. Der gleichzeitige Kampf gegen Mehrere aus allen Richtungen fordert Batman: Als er sich nach der Hammerfaust umdreht, wird der Superheld von einem Round-Kick getroffen, muss danach direkt einem weiteren Angriff ausweichen und sich bereits dem nächsten Ninja stellen. Ein rechter Uppercut, kombiniert mit einem gedrehten Axe-Kick erledigt diesen. Im Anschluss katapultiert Batman einen weiteren Ninja mit einem Side-Kick über das Geländer, unterläuft den rechten Schwinger, tackelt den Angreifer und stürzt sich mit diesem in den Abgrund.

Batman kann sich im Anschluss an einen fahrenden Zug hängen, der direkt auf die *Wayne Tower* zusteuert. Gelenkt wird der Zug von Ras`. Unterhalb der *Wayne Tower* befindet sich der zentrale Knotenpunkt der Wasserversorgung Gothams. Ras` will den Mikrowellensender mit dem Zug direkt dort hineinlenken. Es kommt zum finalen Kampf zwischen Ras` und seinem früheren Schüler. Die Szene wird mehrfach unterbrochen, u.a. durch Gordons Fahrt im Tumbler.

Kampfszene 10 – Kampf im Zug (2:01:08-2:01:13; 2:01:22-2:01:28; 2:01:30-2:01:36; 2:01:52-2:01:54; 2:02:03-2:02:10; 2:02:19-2:02:34; 2:02:45-2:02:48; 2:02:57-2:03:07; 2:03:21-2:03:26; 2:03:33-2:03:50): Mit den Worten „Du wirst es niemals lernen“ (2:01:11) eröffnet Ras` den Kampf mit Säbelangriffen, denen Batman jeweils ausweichen kann. Durch einen Doppelarmblock vor dem Gesicht gelingt es ihm, den Säbel zu fixieren und diesen mit Hilfe der Hakenklingen seiner Unterarm-Armatur zu zerstören. Daraufhin versetzt er Ras` einen Side-Kick, der diesen nach hinten taumeln lässt. Batman nutzt dem Moment und eilt in die Fahrerkabine. Beim Versuch, den Zug anzuhalten, wird er hinterrücks von Ras` Schlägen getroffen. Mit einem Kopfstoß, gefolgt von einem beidbeinigem Front-Kick, bei dem er sich an Haltegriffen hochzieht, bringt er Ras` auf Distanz. Noch in die Wirkung der Aktionen hinein springt der Superheld seinen Widersacher frontal an und stürzt mit diesem über die Fahrgastsitze. Ras` kann einer Rechten ausweichen, bekommt dabei Batman zu greifen und schleudert diesen in eine Fensterscheibe. Danach landet Batman eine Serie von Schlägen sowie einen Kniestoß. Ras` kontert in Knielage mit einer seitlichen Hammerfaust, die Batman am Oberschenkel trifft, so dass dieser selbst in die Knie geht – währenddessen trifft ihn ein seitlicher Kick. Batman steckt eine weitere Serie von Schlägen und Tritten ein, die ihn in Bodenlage bringen, wo ihn Ras` an der Kehle packt. Zeitgleich gelingt es Gordon, einen kurz vorausliegenden Stützpfeiler des Hochbahngleises mit dem Raketensystem des Tumblers zu zerstören. Als Ras` die abstürzenden Gleise erkennt, nutzt Batman das Überraschungsmoment, befreit sich aus der Rückenlage und übernimmt selber die Bodenkontrolle über Ras`. Als dieser ihn fragt, ob er endlich gelernt habe das Notwendige zu tun, überlässt er Ras` mit den Worten „Ich werde Sie nicht töten, aber ich muss Sie auch nicht retten“ (2:03:36-2:03:44) seinem Schicksal.

Der Zug stürzt noch vor den *Wayne Tower* in den Abgrund. Batman kann sich selbst retten, die Katastrophe wird im letzten Moment verhindert.

4 Diskussion

Nolans cineastische Adaption der Batman-Figur in *Batman Begins* orientiert sich intensiver als seine unmittelbaren Vorläufer, Joel Schuhmachers *Batman Forever* (1995) und *Batman & Robin* (1997), am Comiccharakter des Dunklen Ritters, allem voran an Frank Millers künstlerisch vielbeachteter Graphic Novel *The Dark Knight returns* (1986). Während in der Comicliteratur zentrale und differenziert ausgearbeitete Figuren wie Lucius Fox (Detective Comics, Vol.1 #501), Batmans Butler Alfred Pennyworth (Detective Comics Vol.1 #806) oder die des Polizisten James

Gordon (Detective Comics, Vol.1 #27) in den Verfilmungen Schuhmachers (und davor Burtons) selten über die Rolle von Stichwortgebern hinauskamen, setzt Nolan sie als Sidekicks in Szene, nah an den Vorlagen aus der Welt des Comics.⁶

Ebenfalls im Unterschied zu vorherigen filmischen Adaptionen schenken Nolan und sein Drehbuchautor Goyer dem Kämpfen Batmans sowie der Trope des Kämpfen-Lernens eine hohe künstlerische Beachtung und stärken damit die *intermediale Kohärenz* (Coogan, 2006) zwischen Comic und Film. Gerade die Inszenierung des Kämpfens profitiert von den Möglichkeiten filmischer Darstellung. Anders als in der analogen Welt des Comics lässt der Film die kämpferische Interaktion nahezu bruchlos in einer Dynamik bewegter Bilder aufgehen.

In *Batman Begins* bilden das Kämpfen und das Kämpfen-Lernen zentrale narrative Bindeglieder, die die Handlung vorantreiben. Ein thematischer Anteil von etwas mehr als 15% der Gesamtfilmlänge macht dies deutlich. Wichtiger als das zeitliche Ausmaß ist die qualitative Bedeutung des Kämpfens und Kämpfen-Lernens: Über die Geschichte des *Kämpfen-Lernens* erzählt *Batman Begins* die Entstehungsgeschichte des Superhelden. Der Zuschauer erfährt, wie Bruce Wayne zu dem geworden ist, was er ist – und warum. Das *Kämpfen* selbst fungiert dabei als Instrument, mit dem sich Wayne in der Identität des Superhelden *Batman* an die biographische Arbeit am eigenen Selbst machen kann: Das in der Vergangenheit Erlebte zu bewältigen und die eigene Zukunft zu gestalten, indem er Verbrechen bekämpft und dabei in Anerkennung überindividueller Rechtsnormen niemanden zu töten. Batman ist ein *Martial Artist*.

Bereits in den ersten Kampfszenen zeigt sich bei Wayne eine Unkonventionalität des Kampfstils, die vor allem auf Effizienz abzielt. Es geht darum, Probleme zu lösen. Wayne nutzt, was direkte Wirkung verspricht. Und er nutzt jede Gelegenheit. Er duckt sich, um nicht getroffen zu werden – beim Auftauchen lanciert er einen Ellenbogenstoß; kriegt er eine Jacke zu greifen, lässt er eine Kopfnuss folgen; bekommt er ein Bein zu fangen, bricht er es; bieten sich Gegenstände an, setzt er diese zu seinem Vorteil ein usw. Vieles von dem, was der Zuschauer am Kämpfen Batmans studieren kann, macht biomechanisch, prinzipiell und taktisch Sinn.

Der Eröffnungskampf ist von einer Ästhetik der Rohheit und Einfachheit gekennzeichnet, die vom matschigen Ambiente des Gefängnishofes unterlegt wird. Im übertragenden Sinne bildet die erste Kampfszene den Nährboden für eine kämpferische (Weiter-)Entwicklung Waynes, die der externen Anleitung bedarf. Die Voraussetzungen Waynes sind gut, aber eben längst nicht so, wie sie sein könnten. Genau dies setzt die zweite Kampfszene zwischen Ducard und Wayne ins Bild. Ducard kennt jeden von Wayne genutzten Stil und kann jede Aktion mit Leichtigkeit parieren. Neben den Schwächen identifiziert Ducard aber auch ein Potenzial in Wayne.

Damit sind die klassischen Zutaten pädagogischer Kommunikation beieinander (Kade & Seitter, 2003). Es gibt jemanden, der etwas weiß und kann (Alter), und jemanden, der dieses Wissen und Können *noch nicht* besitzt (Ego), aber prinzipiell besitzen *könnte* und auch besitzen *sollte*

6 Neben Comicbezügen, wie etwa der Detektivarbeit Batmans oder dem Grundriss von Gotham City (Vogelperspektive), finden sich in *Batman Begins* auch Unterschiede - u.a. ist Wayne Joe Chill, dem Mörder seiner Eltern, im Comic nicht mehr begegnet.

(Körner, 2008; Oelkers, 2004; Trembl, 2000). Von Ducard besiegt, macht Wayne die Erfahrung, dass es noch Vieles zu lernen gibt – von Ducard und der Gesellschaft der Schatten. Das ist das Narrativ der beiden Lernszenen, in denen die Asymmetrie des Wissens und Könnens im pädagogischen Bezug zwischen Ducard und Wayne bearbeitet wird. Die Szenen bilden das Zentrum von *Batman Begins*.

Auffällig ist, dass technomotorische Aspekte des Kämpfens dabei keine Rolle spielen. Das „Geheime“ an den Geheimnissen der Gesellschaft der Schatten sind nicht Techniken, sondern Prinzipien. Das Training behandelt Wendigkeit als Kampfprinzip, und nicht etwa in Form einer vom Lehrer vorgegebenen und vom Schüler nachgemachten Ausweichtechnik. Es geht um Theatralik und Täuschung, den taktischen Einsatz von Ablenkungsmanövern, darum, die Umgebung zu beachten, unsichtbar zu werden, den Gegnern einen Schritt voraus zu sein und insgesamt darum, so zu erscheinen, als wäre man mehr als ein Mensch. Und vor allem geht es um die psychologischen und normativen Voraussetzungen von alledem: die Kontrolle eigener Ängste, die subjektive Klärung von Selbstvorwürfen und Schuldzuschreibungen, die Positionierung zu Recht und Gerechtigkeit sowie die Anerkennung des Primats des Handlungswillens. Im Prozess der Vermittlung kommt es zur Aneignung von Wissen, Können und Wertorientierungen auf Seiten Waynes (siehe Abbildung 1) – und diese lässt einzig im Fall der Gerechtigkeitsnorm „Turing-Qualitäten á la ›kein Bock‹“ (Luhmann 2004, S. 198) erkennen. Wayne lehnt Rache als Motiv ab. Stattdessen orientiert er sich an einer sozial formatierten Norm von Recht und Gerechtigkeit und widersetzt sich damit den Absichten und Zielen seines Lehrers, was praktisch in der Weigerung kulminiert, den Landdieb hinzurichten und damit den *Kampf im Kloster* auslöst. Wayne hat gelernt, das Notwenige zu tun, aber anders, als es sein Lehrer verlangt. Aus Sicht Ducards endet der Vermittlungsprozess mit einer für pädagogische Prozesse nicht untypischen Erwartungsenttäuschung (Körner, 2008).

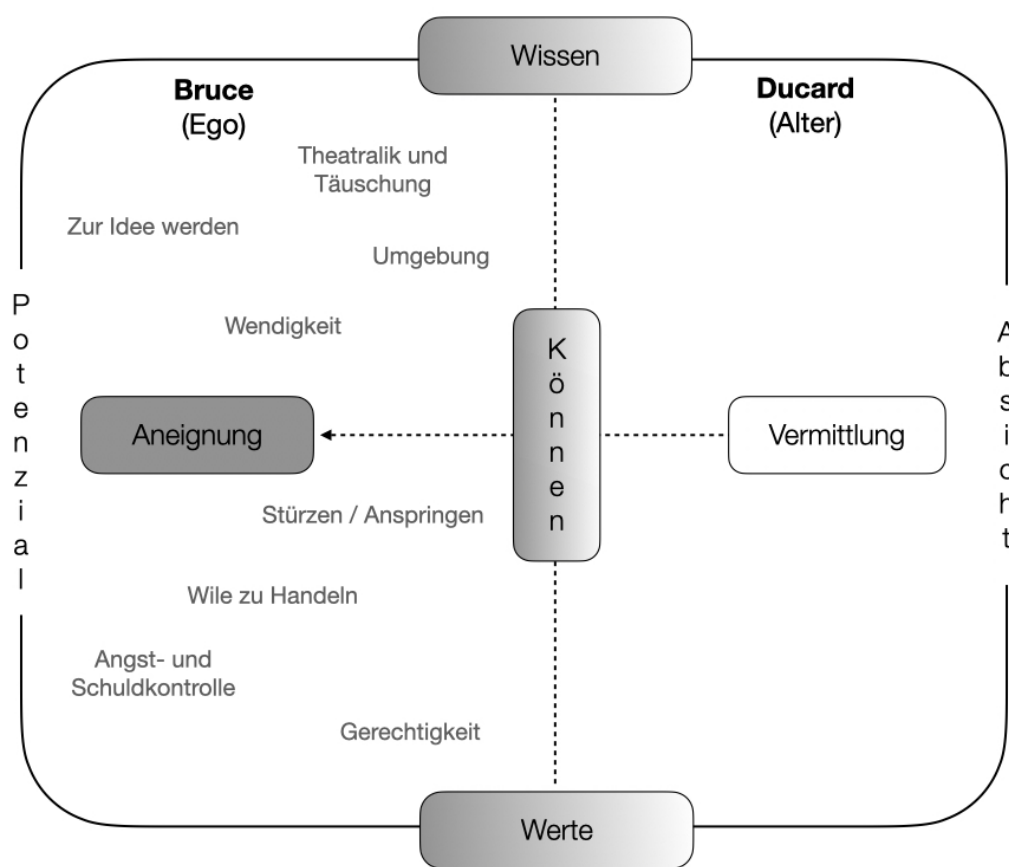


Abbildung 1: Modell pädagogischer Kommunikation

In den auf die Lernszenen folgenden Kampfszenen zeigt sich im Handeln Waynes, dass er die Lektionen Ducards verstanden hat. Die gewählte Identität des *Bat-Man* ist nach *innen* das Symbol einer kritisch-produktiven Auseinandersetzung mit eigenen Ängsten und Schuldgefühlen. Nach *außen* verkörpert die Erscheinung Batmans, dass man es mit mehr zu tun habe als mit einem Menschen. Weitere Lerneffekte zeigen sich in der Anwendung kämpferischer Mittel. Ist ein Wandspiegel in der Nähe, schlägt er den Kopf des Gegners dort hinein; mit selbst geprüften Wurfgeschossen in Fledermausoptik führt er die Aufmerksamkeit der Ganoven am Hafen in die Irre; aus der Dunkelheit des Frachtcontainers heraus lässt er einen von Falcones Leuten so plötzlich verschwinden, dass es so aussieht, als würde dieser in ein Nichts gezogen; geduldig wie ein Raubtier lauert er einer Gruppe von Ninjas in den Narrows auf.

In technischer Hinsicht dominieren vor allem Kopfstöße, Ellenbogenschläge sowie Knie- und Kick-Techniken, motorische Fertigkeiten, die im Grunde schon vor den Lernszenen zu sehen waren. Das beachtenswerte Lernergebnis im Handlungsrepertoire zeigt sich denn auch in etwas vergleichsweise Rustikalerem, das in dieser Qualität in den ersten Szenen so noch nicht zu sehen war: im Stürzen und Anspringen. Batman stürzt auf seine Gegner. Wie aus dem Nichts fällt er sie von oben oder von der Seite an und erzeugt damit ein Überraschungsmoment, dem

die Widersacher kaum etwas entgegen können. Kämpfe, wie etwa der *Kampf am Hafen* oder im *Arkham Asylum*, in denen Batman seine Gegner anfällt, enden vergleichsweise schnell und einseitig. Vor allem in der Hafenszene entsteht der Eindruck einer kaum wahrnehmbaren Handlungsschnelligkeit und Präzision. Die schnellen Kameraschnitte verstärken den Effekt. Gegner (und Zuschauer*innen) sehen und hören kaum, was passiert, sondern nur, dass etwas passiert ist.

Neben dem Überraschungsmoment ermöglicht das Stürzen aus der Vertikalen und Horizontalen den taktisch klugen Kampf gegen Mehrere. Einzelne Gegner werden per Sturz oder Sprung aus ihrer Gruppe fortgerissen und separiert. Auf diese Weise gelingt es Batman, einen Widersacher nach dem anderen „auszuknipsen“. Die Effizienz des Anstürzens und Anspringens zeigt sich gerade auch in Szenen, in denen der Superheld diese rohe, einfache und im Tierreich evolutionär bewährte Bewegungshandlung nicht oder seltener anwendet. Dann nämlich dauern die kämpferischen Interaktionen deutlich länger und kosten deutlich mehr Energie und Material.

Mit der Inszenierung kämpferischer Effizienz erweist sich *Batman Begins* als Produkt seiner Zeit. Zweifellos ist Effizienz, ob nun als Ausdruck einer deutlich neoliberalen Gesellschaft (Bockman, 2013) oder als Errungenschaft der Moderne schlechthin, eine weit verbreitete Leitidee von Schule, Ausbildung, Studium, Beruf und Freizeit. Praxen zeitgenössischen Kämpfens nehmen sich bei aller gleichzeitig beobachtbaren Traditionsorientierung davon nicht aus. Moderne Selbstverteidigungsstile wie Krav Maga werben damit, ohne Schnörkel auf den Punkt zu kommen (Körner & Staller, 2018). Im Kampfsport können Mixed-Martial Arts (MMA) geradezu als Aufführung dessen beobachtet werden, was im geregelten Zweikampf funktioniert, also den Sieg bringt (Baratella, 2017). Dass sich in *Batman Begins* die Gesellschaft des angebrochenen Millenniums spiegelt, zeigt sich nicht zuletzt darin, dass Christopher Nolan die Begründer der *Keysi Fighting Method* (KFM) ans Set geholt hatte, um Schauspieler und Kampfchoreografen von einem der damals weltweit und in Hollywood angesagtesten *realty-based self-defence system* (RBSDS) schulen und anleiten zu lassen. Umgekehrt freilich konnte KFM somit für sich beanspruchen, effizient zu sein, weil in es von Hollywood zur Darstellung realistischen Kämpfens in Kinofilmen engagiert wurde – ein interessantes Beispiel für die Dopplung einer Kampf-Realität durch Film, die sich auf eine Realität bezieht, die selbst nur Konstruktion ist (Koerner et al., 2019).

5 Fazit

Superheld*innen “gradually started to be recognized for what they had always been, a unique medium of communication and, in their best moments, an art form.” (O’Neil, 2005, p. VI). Mit Blick auf ihre Popularität in Comic, Serien, Film und Games ist O’Neil zuzustimmen. Eigentlich ist dabei kaum zu übersehen, dass Superheld*innen unentwegt kämpfen. Gleichwohl schenken bislang weder die popkulturellen Thematisierungen des Kämpfens durchaus zugeneigten *Martial Arts Studies* (Bowman, 2019a) noch die durchaus superheldenaffinen Filmwissenschaften

(Friedrich & Rauscher, 2007; Vignold, 2018) dem Kämpfen der Superheld*innen sonderliche Beachtung. Diese akademische Abstinenz wird der zentralen Bedeutung des Kämpfens als Grundform sozialer Interaktionen im Superheld*innenkosmos kaum gerecht.

Die vorgelegte Analyse zu Batman als Martial Artist am Beispiel von Christopher Nolans filmischer Adaption des Comic-Superhelden in *Batman Begins* leistet hierzu einen ersten Beitrag. Die Ergebnisse unterstreichen die Bedeutung, die Nolan dem Kämpfen und Kämpfen-Lernen für die Figur des Batman und für dessen Verständnis beimisst. Bruce Wayne wird zu Batman und kann nur Batman sein, indem er kämpft – und vor allem: indem er gelernt hat, wofür er kämpft. *Batman Begins* nimmt die Trope des Kämpfens und Kämpfen-Lernens qualitativ und qualitativ ernst und erzeugt damit Kohärenz zur Comic-Vorlage.

Praktisch ist das Gezeigte ein (freilich filmisch verzerrtes) Spiegelbild der Martial Arts der Gesellschaft. In *Batman Begins* kämpft der Protagonist auf der Höhe der Zeit: Batman verteilt Kopfnüsse, überrascht seine Gegner und nutzt die Umgebung. Stilprägend in der Nolan'schen Inszenierung von Batman als Martial Artist ist das Stürzen und Anfallen von Widersachern, das ein schnelles und taktisch kluges Vorgehen in komplexen Lagen (mehrere bewaffnete Angreifer) ermöglicht.

Der Kampfstil von Batman wirkt dem heutigen Trend im Bereich des Kämpfens (MMA, Reality Based Self-Defence) entsprechend *realistisch*. In *Batman The Movie* (1966) lagen die Dinge noch anders. Die Kampfszenen waren Klamauk, die Mittel viel überschaubarer: Batman schlägt ausschließlich die Rechte, fast immer grob, außerhalb jeder Techniknorm, dennoch sind auch hier Spuren der Martial Arts der (damaligen) Gesellschaft erkennbar. Populär in der westlichen Welt war vor allem das Boxen. Die fernöstlichen Stile waren gerade erst auf dem Weg (Bowman, 2019b). *Batman Begins* dokumentiert in dieser Hinsicht auch einen kulturellen Lernprozess. Das Kämpfen als Normalfall superheldischer Sozialinteraktion wird in den Mittelpunkt und dabei realistisch in Szene gesetzt. Batman kämpft variabel und bevorzugt einfache Lösungen für komplexe Lagen.

Die Bezüge des Superheld*innenkosmos und der dort anzutreffenden Rolle des Kämpfens spiegeln sich auch in den Realpraktiken des Kämpfens und der trainingspädagogischen Ausgestaltung wider. So wird im MMA „gepuncht“ wie Superman (Gustin, 2018) und trainingspädagogische Prozesse in der Hochschullehre und im Martial Arts Training nutzen Superheld*innenstories zur Gamifizierung (Körner & Staller, 2021). Auch das Filmmedium selbst wird zur Darstellung von Lernprozessen genutzt (Körner & Staller, 2021). Im Rahmen einer „Hollywood Pädagogik“ (Walden, 2015) wird der Superheld*innenkosmos für Bildungsprozesse fruchtbar gemacht. Den Möglichkeiten der kreativen Rückbezüglichkeiten erscheinen damit kaum Grenzen gesetzt. Damit beginnen nicht nur Batman und seine Kolleg*innen sich neue Wirkungsbereiche zu erschließen, sondern auch der Forschung der Martial Arts Studies eröffnen sich dadurch neue Perspektiven. Wo Batman und Kolleg*innen loslegen, ist gerade für das Kämpfen(-Lernen) eine wissenschaftliche Anschlussperspektive verfügbar. Wo *Batman begins* - *science begins*.

References

- Bockman, J. (2013). Neoliberalism. *Contexts*, 12(3), 14-15. <https://doi.org/10.1177/1536504213499873>
- Bolz, N. (2009). Der antiheroische Affekt. *Merkur*, 63(724), 762-771.
- Bowman, P. (2019a). A Companion to the Action Film. In J. Kendrick (Ed.), *A Companion to the Action Film* (pp. 227-240). John Wiley & Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781119100744.ch11>
- Bowman, P. (2019b). *Deconstructing Martial Arts*. Cardiff University Press. <https://doi.org/10.18573/book1>
- Coogan, P. (2006). *Superhero: The Secret Origin of a Genre*. Texas: Monkey Brain Books.
- Fingerroth, D. (2004). *Superman on the Couch. What Superheros Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. Bloomsbury Academic.
- Friedrich, A., & Rauscher, A. (2007). *Superhelden zwischen Comic und Film* (Ed. text + kritik). München: Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG.
- Goyer, D. (Scriptwriter). (2005). *Batman Begins* [Script]. https://stephenfollows.com/resource-docs/scripts/batman_begins.pdf
- Graeber, D. (2015). Über Batman und die Problematik der rechtsetzenden Gewalt. In ders. (Hrsg.), *Bürokratie. Die Utopie der Regeln* (S. 247-272). Stuttgart: Klett-Cotta.
- Gustin, A. (2018). "Beautiful Power Shield!" vs. "Explosive Superman Punch!": A Comparative Analysis of Promotional Metadiscursive Language in eSports and Mixed Martial Arts Sports Commentaries (degree project). Faculty of Arts & Social Science, Karlstads Universitet. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1430570/FULLTEXT01.pdf>
- Judkins, B. N., & Nielson, J. (2015). *The creation of Wing Chun. A social history of the Southern Chinese martial arts*. Albany: State University Press.
- Kade, J., & Seitter, W. (2003). Von der Wissensvermittlung zur pädagogischen Kommunikation. *Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 6(4), 603-618. <https://doi.org/10.1007/s11618-003-0060-z>
- Kakalios, J. (2008). *Physik der Superhelden*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Körner, S. & Staller, M.S. (2021). Kämpfen? Online! Universitäre Praxislehre in Zeiten von Corona, eine mögliche Bereicherung für den Schulsport? *sportunterricht*, 70(1), 29-33.
- Koerner, S., Staller, M. S., & Judkins, B. N. (2019). The Creation of Wing Tsun – A German Case Study. *Martial Arts Studies*, 0(7), 5-18. <https://doi.org/10.18573/mas.60>
- Koerner, S., Staller, M. S., & Mor, G. (2018). *The creation of Krav Maga – Fallstudie Deutschland*. Presentation at the 8th Conference of the dvs-Commission of Martial Arts & Combat Sports, November 15th-17th, 2018, University of Ghent.
- Koerner, S. (2008). *Dicke Kinder – revisited: Zur Kommunikation juveniler Körperkrisen*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Krabben, K., Orth, D., & Van der Kamp, J. (2019). Combat as an Interpersonal Synergy: An Ecological Dynamics Approach to Combat Sports. *Sports Medicine*, 49(12), 1825-1836. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01173-y>
- Luhmann, N. (2004). System und Absicht der Erziehung. In ders. (Hrsg.), *Schriften zur Pädagogik: Herausgegeben und mit einem Vorwort von D. Lenzen* (pp. 187-208). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lund, M. (2015). The Mutant Problem: X-Men, Confirmation Bias, and the Methodology of Comics and Identity. *European Journal of American Studies*, 10(2), 1-18. <https://doi.org/10.4000/ejas.10890>
- MacKay, D. M. (1969). *Information, Mechanism and Meaning*. Cambridge: MIT Press.
- Morrison, G. (2013). *Superhelden. Was wir Menschen von Superman, Batman, Wonder Woman & Co lernen können*. Höfen: Hannibal Verlag.
- Oelkers, J. (2004). Konstruktion und Genesis pädagogischen Wissens: Das Beispiel der reformpädagogischen Rhetorik, In M. Schierz & P. Frei (Hrsg.), *Sportpädagogisches Wissen. Spezifik, Transfer, Transformation* (pp. 9-27). Hamburg: Czwalina.
- Pinder, R. A. (2012). *Representative Learning Design in Dynamic Interceptive Actions (thesis)*. School of Exercise & Nutrition Sciences, Queensland. https://eprints.qut.edu.au/59803/1/Ross_Pinder_Thesis.pdf
- Rustemeyer, D. (2013). *Darstellung: Philosophie des Kinos* (1. Aufl.). Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Segets, M. (2018). Was ist ein Held? Der Held als Tugendmodell zwischen Vorbild und Instrumentalisierung. *Ethik & Unterricht*, 29(4), 47-52.
- Trembl, A. K. (2000). *Allgemeine Pädagogik: Grundlagen, Handlungsfelder und Perspektiven der Erziehung*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Vignold, P. (2017). *Das Marvel Cinematic Universe – Anatomie einer Hyperserie: Theorie, Ästhetik, Ökonomie*. Marburger Schriften zur Medienforschung Bd. 69. Marburg: Schüren.

- Walden, T. (2015). *Hollywoodpädagogik: Wie Blockbusterfilme das Lernen des Lernens organisieren*. München: Kopaed.
- Wright, B., & Zehr, P. E. (2018). Doctor Strange, Master of the Medical and Martial Arts. In M. D. White (Ed.), *Doctor Strange and Philosophy: The Other Book of Forbidden Knowledge* (pp. 207-216). John Wiley & Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781119437901.ch0>