



Dissertation

Titel der Dissertation

Rabenschwarz

Von schwarzgefiederten, cineastischen Galgenvögeln als des
Friedenstäubchens Konterpart - oder warum im Film die Krähe auf dem
Friedhofsbaum sitzt.

Verfasserin

Mag. phil. Alrun Lunger

angestrebter akademischer Grad

Doktorin der Philosophie (Dr. phil.)

Wien, im Juni 2008

Studienkennzahl lt. Studienblatt A 092 308
Dissertationsgebiet lt. Studienblatt: Volkskunde
Betreuerin: ao. Univ. -Prof. Dr. Klara Löffler

Inhaltsverzeichnis

Mythische Einführung	4
Leseanleitung, Fragestellung und Trailer (Der Arbeit).	
Tod	10
Handlungsbeginn und Ursprung des Symbols Krähe.	
Zeitlos zwischen den Welten	21
Filmisches Spiel mit undefinierten Erwartungshaltungen, Figuren und Bedeutungen.	
Auferstehung	29
Erster Wandlungsschritt von Protagonisten und Symbolfunktion.	
Seelen(rück)führung	34
Erinnerung und intuitives Begreifen als Basis eines neuen (Selbst)Bildes der Hauptfigur, der Krähe und des Zusehers.	
Auf Hugins Schwingen	37
Die Krähe als Wissensüberbringer bzw. Vermittler zwischen dem Menschen und übernatürlichen Instanzen.	
Verwandlung – Wesensverschmelzung	50
Definition der Beziehung Mensch und Krähe im Film und deren mythisch-mystische Verbindung.	
Schlachtfelder der Rache	58
Tierisches Omen und Todesbote - Paralleler Spannungsaufbau und Symbolverdichtung.	
Die Magie der Krähe	69
Krähe, Feder und Ei als magische Zutat bzw. das Tier als Magieanzeiger.	
Endkampf	79
Handlungsklimax und Entmachtung des Symbols.	
Ruhe (nun) in Frieden	84
Auflösung der Symbolfunktionen durch Erlösung des Protagonisten und Rückkehr des Vogels zum bedeutungs- und wertfreien Tier.	
Abspann	87
Abschließende Gedanken zur Krähe und deren Bedeutung (im Film).	

Fachliteratur	91
1. Kulturwissenschaften	91
2. Film und Medienwissenschaften	91
3. Geschichte, Ur. Und Frühgeschichte	93
4. Biologie	93
Quellen	94
1. Filme, Fernsehserien	94
2. (Populäre) Literatur	94
2.1 Ratgeber, populärwissenschaftliche Sachbücher	94
2.2 Romane, Essays, Fantasy	95
3. Internetquellen	96
4. Sonstige Quellen	96
4.1 PC Spiele	96
4.2 Zeitungen, Magazine, etc.	96
4.3 Fernsehshows, Dokumentationen	96
4.4 Musikvideos	96

Appendix I – Filmkurzinhalte	97
Ace Ventura	97
Akte X – Frische Knochen	97
Akte X – Rotes Museum	97
Brothers Grimm	97
Constantine	98
Corpse Bride	98
Das letzte Einhorn	99
Das siebte Zeichen	99
Das Haus der Verdammnis	99
Der Herr der Ringe	100
Der Rabe – Duell der Zauberer	100
Die Geistervilla	101
Die Simpsons – Angst fressen Seele	101
Die Simpsons – Horror frei Haus	101
Die Vorahnung	101
Die Vögel	102
Harry Potter und der Feuerkelch	102
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	102
Helden in Strumpfhosen	103
Highlander	103
Nigth of the Crow	103
Omen II	103
Reise ins Labyrinth	104
Schneewittchen	104
Sleepy Hollow	104
The Crow	105
The Crow II	105
Wächter der Nacht	105
Walhalla	106
Appendix II - Sequenzierung <i>The Crow</i>	107
Appendix III - Filmanalysen	135
Appendix IV - Bedeutung der Rabenvögel	211
Bedeutung der Rabenvögel in den einzelnen Filmen	211
Darstellung der Rabenvögel in den Filmen	214
Symbolfunktionen in <i>The Crow</i> und Beispielfilmen	215
Auftreten der Rabenvögel in diversen Filmgattungen	216

(Mythische) Einführung

„Die Menschen haben früher geglaubt, wenn einer stirbt bringt eine Krähe die Seele in das Land der Toten. Aber manchmal passiert etwas ganz besonders Schlimmes, das so furchtbar traurig ist, dass die Seele keine Ruhe findet. Und manchmal, aber sehr selten, kann die Krähe diese Seele wieder zurückbringen. Damit sie den Fehler korrigiert.“

The Crow [K 1, S 02].

Unheimliche, bedrohliche Stimmung, Zerstörung, lauerndes Unheil in tiefschwarzer Nacht und ein ebensolcher tiefschwarzer noch unsichtbarer Vogel sind die ersten bewusst wahrnehmbaren Elemente von *The Crow*. Beobachtend, wissend, und die Welten (Diesseits - Jenseits, Filmwelt - Realität) miteinander verbindend, wirkt die Krähe, die den Zuseher führt und begleitet. Diese wenigen Worte sollen eine Filmsequenz beschreiben, die gerade dreizehn Sekunden dauert. Sie dient dem Zuseher als Einstieg in eine blutrote und rabenschwarze Comicverfilmung aus der Mitte der 1990er. Stimmungen und Emotionen sind die wichtigsten Elemente dieses Filmes, der voller Symbole, Anspielungen und Genrebilder (Gothic, Comic, Horror, Science Fiction,...) ist. Eine menschliche und eine tierische Hauptfigur - Eric Draven und die namensgebende Krähe (engl.: Crow) - stehen im Mittelpunkt des inzwischen in manchen Subkulturen zum Kultfilm aufgestiegenen Kinofilms.

Einstimmung in *The Crow*

Die Handlung ist leicht kurz zu umreißen. Eric und seine Verlobte Shelly werden am Vorabend ihrer Hochzeit ermordet. Ein Jahr später wird Eric wieder lebendig, um seine und vor allem Shellys Mörder zu finden und zu bestrafen. Die Krähe ist sein ständiger Begleiter und auch Kraftquelle für Eric, der als Wiedergänger unverwundbar und

Filmhandlung

somit unbesiegbar ist. Am Ende wird der Auftraggeber der Morde besiegt und Eric kehrt ins Jenseits zurück.

Die Auswahl von *The Crow* beruht jedoch nicht auf dessen finanziellen Erfolg, oder der zur Zuschreibung zur Subkultur. In keinem anderen Film kommt der Krähe eine auch nur annähernd so wichtige Rolle bzw. Bedeutung zu. In der Regel dienen Tiere als Hintergrundfüller (Belebung der Landschaft, Lokalisation, etc.) oder helfen bei der Erzeugung von Stimmungen und Emotionen, in *The Crow* aber, ist sie Hauptfigur, Namensgeber und omnipräsentes Symbol mit sich ändernder Bedeutung. Besonders deutlich wird diese Bedeutung hervorgehoben durch eine Doppelbesetzung. Der Protagonist heißt nicht zufällig „D-raven“ (*raven* engl.: Rabe) – ist er doch selbst Teil der Krähe bzw. sie Teil von ihm. Diese Vielschichtigkeit und auch die Veränderung der Rolle, Funktion und Bedeutung der Krähe prädestinieren *The Crow* als Untersuchungsobjekt bzw. Hauptquelle. Liefert er doch eine Vielzahl an Antworten auf die Frage nach der Bedeutung der Krähen im Film. Wo, wann und warum werden Krähen gezeigt? Existieren Vorformen, Vorlagen der modernen filmischen Verwendung? Auch die Frage nach Zusammenhängen zwischen Bedeutung der Krähe und (Film)Genre wird durch die Beispielfilme zumindest teilweise beantwortet. Gewisse Regelmäßigkeiten lassen sich in allen Genres finden, deren Nichteinhaltung zwar oft bei besonders interessanten Filmen auffällt, die jedoch beim Konsumenten als typisch, bzw. klassisch empfunden werden. Neben diesen Regelmäßigkeiten die sich auf Handlung, Figuren und Darstellung beziehen, existieren jedoch noch weitere in der Regel kaum bewusst bemerkte Elemente, die besonders der Stimmungsbildung und Handlungslokalisierung im Film dienen. So gehören zu einer bedrohlichen Nacht grollende

Begründung der
Filmauswahl

Fragestellung

Gewitter, zu einer lieblichen Waldidylle Vogelgezwitscher und zu einem Friedhof mindestens eine krächzende Krähe.

Connor McLeod und sein Clan reiten über eine steinerne Brücke vor ihrem Schloss. An dieser befinden sich auf galgenähnlichen Gebilden Metallkäfige, in denen die Leichen von Hingerichteten vertrocknen. Neben den vollen Käfigen hängen an den Beinen aufgehängt Krähen, die leicht im Wind schaukeln.

Highlander [K 4, 00:11:30].

Schottland im Jahre des Herrn 1536, kurz vor der Schlacht zwischen den McLeods und dem Clan der Frasiere, spielt die beschriebene Szene. Werden im Film nicht Worte wie in diesem ersten Satz zur Lokalisierung, in Form einer Einleitung - durch einen Erzähler oder durch die Figuren selbst - verwendet, kommen andere Formen der zeitlichen Lokalisierung zum Einsatz. Neben Kostümen und dem Schauplatz sind hier vor allem Dinge des Alltages wichtig, wie bei beispielsweise historischen Filmen oder Szenen meist Tiere. Pferde etwa dienen in diesem Zusammenhang immer auch gerade dieser zeitlichen Lokalisation (als vorindustriell), und sind nicht nur Mittel der Fortbewegung. Die im jeweiligen Film verwendeten Elemente können außerdem noch einige andere Informationen mitliefern. Auch dies wird im *Highlander* gekonnt gezeigt. Hochlandrinder stellen klar, dass es sich um eine bäuerliche Gesellschaft handelt, und zwar um eine schottische. Eine der ältesten Hunderassen - der Wolfshund - zeigt ein feudales Gesellschaftssystem und die Anwesenheit von Adel. Und neben diesen historischen und gesellschaftlichen Anzeigern finden sich nun Krähenkadaver, die neben den skelettierten Leichen von Hingerichteten hängen. Das hierzu treffende Stichwort der Filmanalyse wäre wohl Lokalisation: barbarisch-brutale Zeit, was im Film auch prompt in der darauf folgenden Schlacht bewiesen wird.

Vgl. Appendix III - Filmanalysen: Highlander

Wie einheitlich und universal obige Beispiele vielleicht im ersten Moment erscheinen mögen, so wird man bei genauerem Hinsehen bei manchen von unerwarteten Einsatzorten, Funktionen und Darstellungsweisen in unterschiedlichen Filmen überrascht. Die Krähe ist eines dieser Elemente, die in diversen kulturellen Bereichen, so auch in Filmen, entweder als kleines Detail am Rande oder bedeutungsschwanger und zentral präsentiert wird. Wie unterschiedlich die Interpretationen und Funktionen dieses Tieres in diversen Filmen sind, wird in dieser Arbeit versucht zu beschreiben und analysieren. Der Film, in dem ein Rabenvogel die größte Bedeutungsdichte und vor allem auch eine Veränderung der Bedeutung erfährt, ist der schon angesprochene Film *The Crow*. Der Hauptteil dieser Arbeit - die linke Spalte oder auch die Hauptachse - wird direkt von der Handlung dieses Films bestimmt. Sämtliche vorhandenen Bedeutungen und Interpretationen folgen chronologisch dem Aufbau dieses Films und der Handlung. Eine zweite Ebene - die rechte Spalte - beinhaltet jeweils vergleichbare Zitate anderer Filme und deren Interpretationen. Diese zweite Spalte ergänzt die Erläuterungen über die Krähe in *The Crow*. Um welche Filme es sich jeweils handelt, wird in der entsprechenden Quellenangabe unter jedem fettgeschriebenen Filmzitat angegeben. Darauf folgt, der leichten Auffindbarkeit wegen, die genaue zeitliche Position der Szene im Film. DVD Kapitel [K], Zeitcode [00:02:10] bzw. bei *The Crow* die Sequenznummer [S 01] ermöglichen es, die zitierten Filmszenen schnell zu finden. Eine jeweils kurze Zusammenfassung der Filminhalte befindet sich im Appendix I - Filmkurzinhalte und soll dem Interessierten einen Überblick über die einzelnen Filmhandlungen ermöglichen, falls diese nicht bekannt sind. Die genaue Sequenzierung und Analyse von *The Crow* bildet den

Krähe als Element
im Film

Aufbau der Arbeit

Filmsequenzierungen

Appendices

Appendix II, der auch Handlung und Dialoge wiedergibt. Die Analyse der weiteren Beispielfilme und die dazugehörige Zusammenfassung der Ergebnisse finden sich im Appendix III - Filmanalysen. Sequenzierung und Analysen sollen durch tabellarische Erschließung der Filme aufzeigen, ob subjektive Interpretationsansätze eine erfassbare (numerische) Grundlage besitzen. Den Abschluss schließlich bildet eine tabellarische Zusammenfassung der Ergebnisse im Appendix IV - Bedeutung der Krähe in den einzelnen Filmen. Die umfangreichen Analysen der Filme sind die eigentliche Quelle dieser Arbeit. Interpretationen, Vergleiche mit anderen Genres und Kulturprodukten oder aber Beobachtungen des eigenen Konsumverhaltens liefern zusätzliche Informationen. Besonders die Praxis der gegenseitigen Zitate und Anspielungen von Filmen zeigen die Selbstverständlichkeit, mit der die Rabenvögel als Symbole verwendet werden.

Sinn der
Sequenzierungen

Herkömmliche Quellenangaben schlussendlich finden sich der Übersichtlichkeit halber ebenfalls unter dem jeweiligen Absatz, um einen ununterbrochenen Lesefluss zu ermöglichen.

Zwei Raben fliegen über und durch einen nächtlichen gewittergepeitschten Wald. Dunkle Stämme beherrschen das Bild, das nur durch helle Blitze und die Pirouetten der Vögel unterbrochen wird.

Walhalla [K 1, 00:02:10].

Die eingeschobenen Filme liefern immer dann Beispiele, wenn diese bezüglich Bedeutung zum Hauptfilm passen. Oder aber sie zeigen eine gänzlich gegenteilige Darstellung der Krähen in einer ähnlichen Situation. In der Szene aus dem Zeichentrickfilm Walhalla zum Beispiel, finden sich sowohl das oben erwähnte nächtliche Gewitter als auch die krächzenden Raben. Beides dient dazu, eine bedrohliche Stimmung zu erzeugen, sowohl für den Zuseher als auch für den jungen Protagonisten, der vom Sturm beim Holzhacken überrascht wird. Die eingeschobenen Szenen und die jeweils folgende

Analyse können jedoch, wie schon angedeutet, auch ausgelassen werden.

Rot glühender Himmel über dem nächtlichen Häusermeer von Los Angeles am 30. Oktober, der Teufelsnacht. Langsam, immer tiefer fliegt der Betrachter über brennende Gebäude und tiefschwarze Häuserschluchten, alles aus dem Blickwinkel der Krähe.

The Crow [K 1, S02].

War schon in der Bibel der erste Städtebauer Kain auch der erste Mörder, so ist heute noch der filmische Schauplatz von Gewalt, Mord und Weltuntergang überwiegend die Stadt. In *The Crow* spielt die Geschichte von Mord und Gewalt mit eindeutiger Weltuntergangsstimmung in einer Stadt. In jener Stadt, die so viele filmische Weltuntergangsszenarien erlebte wie keine andere: Los Angeles. „Als Manifestation des Endes der Zeit ist Los Angeles die Stadt der Engel, und zwar der apokalyptischen Engel.“ Als Gegensatz zum ländlichen, romantisch friedlichen Paradies ist die düstere Mega-City, einer nicht allzu fernen fiktiven Zukunft, der perfekte Handlungsort. Auch in *The Crow* wird eine Spiegelwelt gezeigt, die es möglich macht, dass soziale und gesellschaftliche Probleme aufgezeigt und sogar filmisch aufgearbeitet werden können. Dies ist möglich obwohl, oder gerade weil es sich um einen phantastischen - im Gegensatz zum realistischen Film - handelt, der teils auch zusätzlich Prinzipien der Science Fiction folgt. An diesem urbanen Schauplatz also bewegen sich die beiden Protagonisten - Eric und die Krähe - und lassen den Zuseher fast die heimliche Hauptfigur des Films übersehen: den Tod.

Handlungsort: Stadt

Fröhlich; Middel; Visarius. 2001. S 42, 60, 130.
Vgl. Balázs 2001. S 40; Becker 1996. S 27; Petzold 1996. S 12.

Tod

Sirenen, im Regen gespiegeltes Blaulicht, umherschwirrende Polizisten, Sanitäter und Leichenbeschauer bilden das Zentrum des Geschehens. Aus der Vogel - (Krähen) - Perspektive sieht man einen Tatort, dessen Mittelpunkt eine männliche Leiche am Gehsteig (aus einem Dachwohnungsfenster geworfen) und eine im Sterben liegende Frau (die gerade mit dem Krankenwagen abtransportiert wird) bilden.

The Crow [K 1, S03-S06].

Am Anfang der eigentlichen Handlung steht in diesem Fall das Ende - der Mord zweier Unschuldiger. Schon wenig später, noch während der Tatortermittlungen der Polizei, übernehmen sowohl Zuseher als auch der Namensgeber des Films - die Krähe - ihre Positionen als Beobachter. Obwohl die zufällige Anwesenheit einer Krähe bei einem städtischen Schauplatz eines Verbrechens durchaus wahrscheinlich ist, wirkt dieses Bild stimmig, um nicht zu sagen bedeutungsschwanger. Die Verbindung von Krähe und Tod ist im westlichen Kulturkreis allgemein bekannt und beruht auf einer langen Tradition. „Nur lustig! Seht, was unsere Raben für ein gutes Fresen haben.“ Sprach schon die personifizierte Verzweiflung in einer barocken Version des Passionsspieles. Diese Verbindung, und auch alle weiteren möglichen Bedeutungen der Rabenvögel im Film, lassen sich anhand beliebiger Beispielfilme belegen. Unabhängig ob Horror, Action oder Märchenfilm, zeigt sich die sinistre Symbolik dieser schwarzen Vögel. Um dieses weite Feld der Anwendungsgenres anzudeuten, finden sich auch in dieser Arbeit Filme der unterschiedlichsten Art. Das besonders im Bereich der Horrorfilme noch viele weitere Filme existieren, die hier auch aufgelistet werden könnten, bleibt eine

Ausgangspunkt von Film und Bedeutung

Krähe und Tod

Anzahl und Natur der Beispielfilme

theoretische Feststellung. Deren Anzahl sprengt sogar den Rahmen einer Dissertation. Die wenigen angeführten Beispielfilme genügen jedoch, um die Bedeutung des Untersuchungsgegenstandes zu erfassen. In einigen dieser Filme, so auch im folgenden Beispiel *Wächter der Nacht* finden sich sogar verschiedene Funktionen und Verwendungen der Rabenvögel nebeneinander, oder sogar zeitgleich. So wird hier ein großer Schwarm von Krähen bei einer Schlacht gezeigt, einer Szene des Todes und der Verwüstung. Gleichzeitig wird das Vorhandensein von magischer Macht angezeigt, was auch später im Film optisch besonders eindrücklich wiederholt wird.

Holzheimer 2000. S 15. Vgl. Röhrich 1992. S 1218.



Wächter der Nacht [K 1, 00:02:50].

Auf einer steinernen Brücke, in längst vergangener Zeit, stehen sich die Krieger des Lichtes und der Dunkelheit gegenüber. In einer blutigen Schlacht kämpfen beide Seiten um die Macht, wobei sich Verwandlungsmagier und Werwolf oder Heiler und Vampir gegenüber stehen. Herumwirbelnde Krähen unterstützen das Chaos der Schlacht, welches sich in spritzendem Blut und unzähligen Toten manifestiert.

Wächter der Nacht [K 1, 00:00:53].

Die mit Schwert und bloßen Händen ausgetragene Schlacht wurde gekonnt, trotz relativ weniger Kämpfer, umgesetzt. Nicht, wie in den letzten Jahren gerne produzierte, digitale Hundertschaften von Kriegern, sondern nur einige Duzend treten hier gegeneinander an. Ort der Schlacht - eine schmale Brücke - und die umherschwirrenden Vögel verleihen dem Geschehen jedoch eine Dichte, welche einem historischen Schlachtgeschehen, zumal der Erwartungshaltung des Zusehers gegenüber einer solchen, gerecht wird. Zwar wird nur der gerade stattfindende Kampf gezeigt, nicht auch das mit Toten übersäte Feld danach, aber dennoch ist der zwingend folgende Tod für einige der Krieger von vornherein klar. Auch, wenn die Vögel in erster Linie das Chaos des Kampfes im Film unterstützen sollen, so lässt sich der Gedanke des Zusehers nicht ganz abwehren, dass sie sich in einem Freudentaumel ob des bald zur Verfügung stehenden, üppigen Mahls befinden.

Schon bei den Kelten wird die Krähe mit der bzw. den Schlachtengöttinnen Mebd und Mórrigan in Verbindung gebracht und folglich auch mit Krieg und Tod. Konstant bleibt diese Verbindung durch das gesamte Mittelalter (Höllentier und Galgenvogel) bis in die Neuzeit. So wünscht der Fluch „dass dich die Raben fressen“ dem Verfluchten einen schändlichen (Galgen-)Tod. Noch deutlicher ist eine mittelalterliche Bezeichnung für den gemauerten Richtplatz: Rabenstein. Eine Ausnahme stellt in diesem Zusammenhang die Interpretation der Wikinger und eine Teilvolk eines keltischen Stammesverbandes dar. Der Vogel wurde zwar auch mit Schlachtgeschehen in Zusammenhang gebracht, jedoch mit dem siegreichen Ausgang, dem Tod der Feinde also. Das Ergebnis dieser Interpretation waren Wikinger die unter einem Rabenbanner in die Schlacht zogen und der Eigenname einer Keltengruppe des Aulerkerstammes: Brannoviken (Rabenkämpfer). Hier bleibt zwar die Verbindung von Tod und Vogel, die negative Assoziation

Krähe und
Schlachtfeld

wird jedoch auf die Gegner projiziert. Während der letzten Jahrhunderte wurde die Verbindung der Krähe zum Tod allgemein stärker betont, als zum nun immer weniger oft zu beobachtenden Schlachtfeld. Die großen Kriegsschauplätze während der zwei Weltkriege zeichnen sich durch den Wahnsinn der Soldaten-, Materialmassen und der tödlichen Technologie aus, und schockieren nicht mehr durch natürliche Begleiterscheinungen wie die Anwesenheit von Aasfressern.

Green 1998. S 100; Heinrich 2002. S 344; Maier 1994. S 50; Birkhan 1999. S 37; Röhrich 1992. S 1218.

„Die Raben um ihr Mahl bringen“, gemeint ist dem Galgen schlau zu entgehen, zeigt, dass auch die zivile Verbindung von Rabenvögeln (Corviden) und Tod eine alte ist. Die biologisch bedingte Unfähigkeit, Kadaver selbst zu öffnen, hat - bei intakten Leichen - die Folge, dass sich Raben und Krähen ohne andere, helfende Raubtiere nur die Augäpfel holen können. Dies ist auch der Hintergrund für ein weiteres Sprichwort aus Spanien: „Züchte Raben und sie werden dir die Augen auskratzen“. Dieses biologische Detail, eine Folge der Schnabelbeschaffenheit, ist wiederum ein weiterer Grund für den besonders schlechten Ruf dieser Tiere. Als amüsante Umkehr des Schreckensbildes - Raben picken den am Galgen baumelnden Leichen die Augen aus - ist Wilhelm Buschs Rabe Hans Huckebein anzusehen. Dieser baumelt am Ende seiner Schandtaten selbstverschuldet an einer wollenen Schlinge.

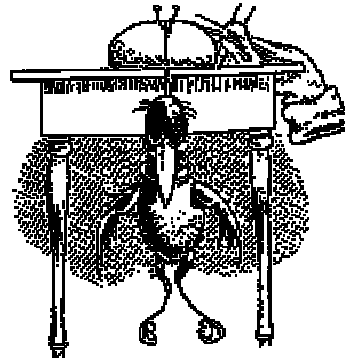
Röhrich 1992. S 877, 1218.
Vgl. Heinrich 1992, 2002.

Biologische
Interpretationsgrund-
lagen

Der Tisch ist glatt - der Böse taumelt,
Das Ende naht - sieh da! er baumelt.

"Die Bosheit war sein Hauptpläsier,
Drum" - spricht die Tante - "hängt er hier!"

Busch [Zeile 93 - 96]



Spieltrieb, Intelligenz und Neugier der Vögel waren hier die reale Vorlage der fiktiven Schandtaten des Hans Huckebein. Biologisch sind diese Eigenschaften der Grund dafür, dass sich die Corviden (Latein von lautmalerisch Krächzen) über den gesamten Planeten ausbreiten konnten. Die hauptsächlichliche Ernährung mit Aas in Verbindung mit enormer Anpassungsfähigkeit sind wichtige Gründe dieser Verbreitung der Corviden. Gleichzeitig jedoch auch die vom Menschen erdachte Verbindung von Vogel und Tod. Diese große Anpassungsfähigkeit, es handelt sich um Allesfresser, bestimmt stark das Verhalten der Corviden. „Raben sammeln, verstecken, jagen (auch größere Tiere als sie selbst - Rentierkälber, Hühner, Robbenkälber), stehlen Beute anderer (frisch gefangenes von Ottern aus deren Händen)“. Dadurch wurde die Verwendung als Jagdvogel - zur Rebhuhnjagd - im Mittelalter möglich. Die Vielseitigkeit und der Nahrungserwerb trugen stark zur Bildung diverser meist negativer Mythen bei. Wichtig zu betonen ist an dieser Stelle, dass die biologischen Unterschiede zwischen Raben und Krähen in der kulturellen Bedeutung der beiden Tiere kaum berücksichtigt werden. Die sich optisch sehr ähnlichen Tiere werden sehr leicht verwechselt und folglich auch quasi Synonym verwendet bzw. interpretiert. Dies trifft sowohl für historische, mythologische Interpretationen zu, als auch für moderne, etwa im Film zu findende. Anzunehmen ist zwar, dass sich die ursprünglichen Vorstellungen und der Aberglaube eher auf die Raben bezog, da diese größer sind

Ernährung der
Corviden

Kulturelle
Gleichstellung von
Raben und Krähen

und ein teilweise besonders „menschliches“ Verhalten zeigen. Dennoch werden sie mit Nebel-, Saat- und Rabenkrähen verwechselt und in der Folge in kulturellen Erzeugnissen synonym verwendet.

Heinrich 1992. S 36 f., 53 f.

Vgl. Gerlach 1998. S 171; Hünemörder 2002. S 382; Hünemörder 2002. S 1466.

Auf dem Spielplatz des Schulhauses eines kleinen Küstenortes sitzt ein Schwarm von Krähen. Dunkel zeichnen sich die Tiere gegen den Himmel ab, als das kleine Grüppchen von zwei Frauen und einer Schulklasse versucht unbehelligt an dem Haus vorbei zu gehen. Die mordgierigen Vögel scheinen zwar zuerst unbeteiligt, greifen aber als die Menschen schon fast vorbei sind an. Nur mit Mühe und einigen Verletzungen können sie sich in ein anderes Gebäude retten.

Die Vögel [K 11, 01:10:20].

Das Bedrohliche der auf dem Klettergestell sitzenden Krähen oder Raben ist nicht nur deren Existenz bzw. deren vorhergehende Angriffe, sondern deren menschlich anmutende Ausstrahlung. Das Gefühl von wissenden, verstehenden Augen beobachtet zu werden, ist hier das eigentlich Unheimliche. Auch die Auswahl der Vögel in Verbindung mit dem Handlungsort scheint nicht zufällig zu sein. Die als intelligent angesehenen Vögel sitzen ausgerechnet auf dem Schulhaus, dem Ort, der hoffentlich wissbegierige Lernfähige beherbergt. Neben dieser äußerst bedrohlich wirkenden, beobachtenden Intelligenz strahlen die Tiere hier direkt Todesgefahr aus. Die hochaggressiven Vögel der gesamten Gegend jagen und töten Menschen aus nicht nachvollziehbaren Gründen. Das drohende Krächzen, das schwarz schillernde Gefieder und der beobachtende Blick sind die Elemente, die die Stimmung erzeugen, sowohl für den Zuseher als auch für die Figuren im Film. Das aus der volkstümlichen Überlieferung und inzwischen auch aus der Populärkultur bekannte Bedeutungsspektrum der

Corviden, wird hier meisterlich verwendet, um den bis heute funktionierenden Horror zu erzeugen.

Vgl. Redottée 2000. S 50; Feldvoß 2000. S 61ff.

Neben der aktiven Rolle in Mythen, Volksglauben und Ähnlichem, fällt den Raben bzw. Krähen und vor allem deren Krächzen eine sehr stark emotionalisierende Wirkung zu. Eine neblige Winterlandschaft wird, ebenso wie ein reifes Kornfeld, durch einen Krähenschrei mit starken Assoziationen aufgeladen. Eine stille, neblige Landschaft nur von einem heiseren Krächzen unterbrochen lässt den Krimiseher nichts Gutes ahnen. Interessanterweise findet sich diese Anwendung der Vögel nicht nur im Film, sondern auch in der Literatur. Erstaunlich kohärent zeigen sich hierbei die Anwendungsmöglichkeiten des Symbols Rabenvogel. Kulturelle Erzeugnisse diverser Epochen bleiben diesbezüglich gleich verständlich, egal ob es sich um Hochliteratur oder Popkultur handelt. Auch finden sich die identischen Anwendungen in diversen Medien bzw. Kunstformen, von Buch, Film, Comic bis hin zum Songtext. Religiöse Vorstellungen, Esoterik und pseudowissenschaftliche Bücher nehmen sich dieses Symbolträgers ebenfalls an. Dies alles ist folglich bei einer Untersuchung der Bedeutung der Rabenvögel zumindest oberflächlich zu berücksichtigen, da eine andauernde gegenseitige Beeinflussung stattfindet. Ein besonders schönes Beispiel der selbst innerhalb eines einzigen Buches verwendeten Bedeutungen ist der Fantasy Roman „Eragorn“. Der junge Drachenreiter und Protagonist verliert erst dann die Nerven, als sich auf den Leichenstapel unschuldiger Dorfbewohner eine Krähe setzt. Deren Absicht, artgerecht und gänzlich unschuldig am Massaker, für sie erreichbares Futter zu fressen: die Augen eines Kindes, lassen den Helden zu Pfeil und Bogen greifen. Dies wiederum alarmiert die auf der Lauer liegenden Feinde.

Element der Stimmungsbildung

Anwendungsgebiete

„Eragorn“ als Fantasy Beispiel

Diverse Bedeutungen der Krähe kommen hier zusammen, dient sie doch als Bestätigung, dass die Menschen wirklich tot sind, außerdem als Stimmungsbildung (schrecklich, trostlos, leicht unheimlich,...) und drittens als Ankünder, ja sogar Auslöser einer lebensgefährlichen Situation. Im zweiten Band wiederum taucht ein weißer Rabe als orakelähnlicher Begleiter der Elfenkönigin auf, der zwar immer noch etwas unheimlich jedoch eindeutig eine positive Figur ist. Im Film überwiegt die zweite der negativen Funktionen, unabhängig, ob es sich um Zeichentrick, Kinofilme oder Fernsehserien handelt. Auch im Comic, Computerspielen und selbstverständlich in der Literatur (Shakespeare, Cervantes, Lessing, Goethe, Balzac, Heine, Dickens, Poe, Joyce, Wilhelm Bush, etc.) finden sich diese Verwendungen. Zusammenfassen lässt sich dies in all seinen Facetten - von menschenähnlich, prophetisch und intelligent bis zur Verbindung mit dem Tod - in den Worten von Christian Morgenstern: „Der Rabe Ralf ruft schaurig: 'Kra! Das End ist da! Das End ist da!'“.

Vorrangige
Symbolverwendung

Morgenstern 1990. S 62.

Vgl. Paolini 2002. S 131, 2006. S 298 ff.; Dorison; Alice 1997. S 17; Gerlach 1998. S 172.

Krähenschreie erklingen an einem Unfallort mit tödlichem Ausgang. Die winterliche, neblige Heidelandschaft wird nur durch die Anwesenheit der beiden Agenten Mulder und Scully unterbrochen, die den Grund des Unfalls in außergewöhnlichem vermuten und schließlich auch herausfinden, dass die Todesursache Voodoohalluzinationen waren.

Akte X - Frische Knochen [2.Staffel, K 1, 0:02:45].

Ungewöhnliche und entlegene Orte spielen in einer Mystery Serie, so auch in *Akte X* immer wieder eine wichtige Rolle. Abseits vom normalen, leicht von vielen zu beobachtenden Lebensraum, lassen sich leichter unheimliche Phänomene glaubwürdig platzieren. Nun ist an diesem Schauplatz eines Verkehrsunfalls wenig außergewöhnliches oder unheimliches

zu finden. Eine einsame Straße, die an einem Tag mit eher schlechtem Wetter von den beiden FBI Agenten in Augenschein genommen wird, wirkt wenig geeignet für den Beginn einer Akte X Folge. Doch wenige Augenblicke nachdem die Beiden aus dem Auto steigen, krächzt, für den Zuseher unsichtbar, eine Krähe. Dieser eine Laut scheint zu genügen, um die gewöhnliche, wenn auch etwas trostlose Strasse in einen unheimlichen Schauplatz außergewöhnlicher Vorgänge zu verwandeln.

„Das Opfer liegt - Die Raben steigen nieder.“ (Wilhelm Tell - 4.Aufzug, 3.Szene) Die Verbindung Corviden und Tod wird in der klassischen Literatur, wie schon mit den Zitaten angedeutet, gerne als stimmungsbildendes Element genutzt. Dabei sind Genre, Kontext oder Alter der Texte scheinbar unerheblich, wie die beiden Beispiele eindrücklich zeigen: „Die Krähen schrein, und ziehen schwirren Flugs zur Stadt; bald wird es schnein, - wohl dem, der jetzt noch - Heimat hat!“ Da sich besonders das Negative gerne kulminierend verhält, kommt zu der Verbindung von Corviden und Tod bzw. Schlacht auch bald Krankheit, als mögliche Todesursache, und Unglück ganz allgemein. Damit einhergehende, von den meisten Menschen als unangenehm angesehene Gefühle oder Zustände, kommen zusätzlich zu dieser Ansammlung der zugesprochenen, negativen Dinge. Durch dieses Konglomerat von negativen Eigenschaften, welche die Corviden begleiten, oder gar durch diese vermeintlich bedingt werden, eröffnet sich eine weitere Verwendung der Tiere im Film bzw. kulturellen Erzeugnissen. Diese Verwendung ist eine Verbindung der schon erwähnten Stimmungsbildung und Lokalisation. Krächzende Dolen im Hochgebirge vermitteln natürliche Einsamkeit und Abgeschiedenheit der fernen Wildnis. Latente Bedrohung, generelle Einsamkeit und die Erwartung einer möglicherweise folgenden, plötzlichen Gefahr sind nur drei

Verallgemeinerte
negative Funktion

von vielen möglichen Spielarten dieser Verwendung der Vögel als bedeutungsschwangeres Detail. Ein Einsatz in dieser Bedeutungsdichte findet sich zum Beispiel auch in dem Märchenfilm *Die Reise ins Labyrinth*.

Schiller 1979. S 96.

Nietzsche 1980. S 329.

Vgl. Gerlach 1998. S 172; Bruce-Mitford 1997. S 92.

Sarah kämpft sich durch ein Labyrinth, da sie ihren Bruder retten will, der sich momentan beim Koboldkönig Jareth befindet. Nachdem sie schon recht weit gekommen ist und neue Freunde um sich geschart hat, beauftragt der Koboldkönig einen ihrer Begleiter - den Zwerg Hoggle - damit, Sarah einen verzauberten Pfirsich zu geben, der sie ihre Ziele vergessen lässt. Dies geschieht in einem steinigen, wüstenähnlichen Teil des Labyrinthes, wobei hinter Jareth ein toter Baum steht, auf dem sich mehrere Krähen befinden.

Labyrinth [K 16, 00:47:06].

Wüstenlandschaft, ein toter Baum und krächzende Krähen sind die stimmungsbildenden Elemente in dieser Szene. Eine Besonderheit ist diese Szene weniger durch Aufbau, Gestaltung oder Handlung, als vielmehr durch ein Detail in der Umsetzung. Nur bei genauerem Hinsehen ist zu erkennen, dass die Krähen abwechselnd echte Vögel und Requisiten sind, teils sogar beides gemischt. Auch markieren die Vögel hier gleich mehrere Grenzen. Die geographische ist dabei noch die deutlichste. Die Grenze der Fairness und die moralische Grenze die der Zwerg bereit ist zu überschreiten, sind die beiden anderen. Die Krähen sind hierbei Teil beider Seiten und stehen über oder zwischen den von der jeweiligen Grenze getrennten Welten.

Die Bedrohung, die vom Bild der Rabenvögel ausgeht, wird nicht nur im Film explizit genutzt, sondern ganz bewusst auch in der optischen Präsentation von Literatur. Die

Ikonographische
Verwendung:
Buchcover

Wichtigkeit des Buchcovers ist nicht zu unterschätzen und unterliegt folglich auch ganz genauen Richtlinien. Symbole und Codierungen lassen den Leser schon von weitem erkennen, um welche Art von Text es sich handelt, noch bevor überhaupt der Klappentext weitere Auskunft gibt. Besonders eindrücklich findet sich diese Codierung bei manchen Genres wie Fantasy, Liebesromanen und Krimis. Gerade bei letzterem nun tauchen immer wieder Krähen oder Raben auf, die zwar das Titelblatt zieren, jedoch mit dem Text in keinerlei inhaltlichem Zusammenhang stehen. Hier wird also die Verbindung von Tod und Tier als allgemein bekannt angenommen, soll doch der potentielle Leser sofort erkennen, welche Gattung von Literatur sich unter dem Buchdeckel befindet.

Zeitlos - Zwischen den Welten

„Ein Gebäude wird abgerissen, und alles was übrig bleibt, ist Staub. Ich hab geglaubt, das würde auf ungefähr alles zutreffen: Familien, Freunde, Gefühle. Aber jetzt weiß ich, dass wenn es um eine wahre Liebe geht, und zwei Menschen für einander bestimmt sind, sie nichts von einander trennen kann.“

The Crow [K 1, S12].

„Denn nur in der Erlösung der Liebe leben wir wirklich, und nur in der Wirklichkeit der Liebe gelangen wir zur Erlösung unserer eigenen Seele.“ Diese Interpretation der Bedeutung der Liebe stammt zwar aus einer tiefenpsychologischen Interpretation eines Märchens, stimmt jedoch als Grundsatz auch für den Hollywood-Liebesfilm. Gerade das Bild der Erlösung im Gegenüber ist ein in den Medien massiv vertretenes, so auch in *The Crow*. Hier wird die Stärke der Liebe daran sichtbar, dass sie sogar den Tod überwinden kann, wobei sich auch dieser Topos hundertfach durch die Geschichte der menschlichen Kulturen wiederfinden lässt. In Filmen seltener, tritt ein Überbringer oder Medium in Form eines Tieres, wie hier die Krähe, auf. Die Funktion ist jedoch nicht nur medialer Kanal der Seele zurück in die Welt der Lebenden und deren Begleiter, sondern ganz direkt die einer übernatürlichen Kraftquelle.

Liebe als Leitmotiv

Tiermedium

Drewermann 1992. S 114.

Seherin: „Die Krähe ist die Quelle seiner Macht. Seine Verbindung zwischen dieser Welt und der Nächsten; durchtrenne diese Verbindung und er ist so verwundbar, wie jeder andere Sterbliche auch.“

The Crow II [K 10, 00:41:46].

„Das Krafttier repräsentiert sozusagen den primären Hilfsgeist des Schamanen oder das Bindeglied zwischen dem Universum und seinem Besitzer.“ Diese Beschreibung aus

einem schamanischen Praxisbuch trifft wörtlich auch auf die Krähe bzw. ihren Schützling im Film zu. Kraft, Unverwundbarkeit, Wissen und Seelenpräsenz sind einzig auf die Krähe zurückzuführen. Zwar kann im Schamanismus das Krafftier weder entführt noch geschwächt werden, so ist diese Möglichkeit im Film schon alleine aus Gründen der Spannungserzeugung nötig. Ein absolut unverletzbarer Held kann nicht scheitern und muss folglich langweilig sein - kein Superman ohne sein Kryptonit. So wird in *The Crow II* auch die Krähe gefangen und sogar getötet, was den Helden seiner Superkräfte beraubt und ihn zum Unterlegenen werden lässt. Am Ende kann er nur durch das Eingreifen eines ganzen Krähenschwarmes das Böse besiegen, nur um gleich anschließend zum zweiten Mal selbst zu sterben.

Uccusic 1991. S 52.

Die Krähe wird als Kraftquelle mit genaugenommen zwei verschiedenen Kraftpotentialen dargestellt. Einerseits die Kraft, die der Wiedergekehrte als Lebenskraftersatz und Kampfkraft nützt, und andererseits die für die Übergänge zwischen den Welten nötige. Die Krähe bringt die Seele des Verstorbenen zurück aus dem Jenseits und später wieder dahin zurück. Die beim zweiten Mal glückliche Jenseitsfahrt wird zwar durch die engelgleiche tote Geliebte eingeleitet, die Rückkehr zum Grab und Vorbereitung des Übergangs jedoch geht auf die Krähe zurück. Noch deutlicher wird diese mehrfach genutzte Übergangskraft in Tim Burtons *Corpse Bride*, in der gleich drei Weltenwechsel stattfinden.

Kraftquelle und Begleiter

Schwarze Krähenaugen beobachten den Übergang der zutiefst verletzten Leichenbraut zurück in ihre Welt der Toten unter dem Waldfriedhof, nachdem sie „ihren“ Bräutigam bei einer anderen Frau gesehen hat.

Corpse Bride [K 12, 00:34:46].

“Der Tod in den Medien ist diesseitsorientiert.“ So sehr dieser Satz generell stimmt, sowenig trifft dies für *Corpse Bride* zu. „Er (der Tod) scheint immer wieder als gegenwärtige, dem Leben fremde Macht. Seine ständige mediale Präsenz macht ihn vertraut, aber nie so, dass man sich ihm nahe fühlt.“ Diese fehlende Nähe und Abstraktheit des Todes und des eventuellen nächsten Lebens werden in *Corpse Bride* schrittweise umgekehrt, bis zu einer positiven Vermischung der Lebenden und Toten anlässlich einer Hochzeit. Die geographisch getrennten Bereiche Stadt und Waldfriedhof werden verlassen, und treten zu Gunsten der Kirche als Ort, der beiden Welten angehört, zurück. Besonders sticht jedoch die Gestaltung der beiden Welten aufgrund ihrer untypischen Farbgebung, Musik und beherrschende Emotionen hervor. Die Welt der Lebenden ist dunkel, trist und genaugenommen lebensfeindlich. Das Totenreich unter dem Friedhof hingegen wird als magischer, bunter Ort der feuchtfröhlichen Gelage und der wahren Freundschaft gezeigt. Dieser Umdeutung und Umgestaltung der Welten folgt auch jene der dazugehörigen Symbole. Zwar sind etwa die Krähen immer noch Wanderer zwischen diesen beiden Welten und auch bei den Übergängen behilflich, doch sind sie nicht mehr die unheimlichen Aasfresser, sondern werden zu intelligenten und neugierigen Begleitern der Toten. Zwar ist auch diese zweite Darstellung bzw. Interpretation nicht neu, doch deren Bewertung als eindeutig positiv widerspricht der üblichen Verwendung der Krähe als negative Detailfigur.

Hurth 2004. S 37.

Die Verbindung der Krähen mit anderen, spirituellen Welten wird außer im Film auch in der Esoterik angenommen. „Krähen sind Träger und Künder der spirituellen Gesetze.“ Sie sollen Visionsträger und Wissensvermittler sein, bzw. dem Willigen erweiterte Wahrnehmungen ermöglichen. Historisch wurden die Vögel zur Zukunftsschau herangezogen. Hierzu dienten sowohl

Verbindung mit dem Übernatürlichen

Flug, Aufenthaltsort und Klang, als auch einzelne Teile des Tieres. Erhalten hat sich diese Verbindung von Tier und Divination auch in der Literatur, besonders in der durch Geschichte und Esoterik inspirierten Fantasy-Literatur. Dieses unterstellte außernatürliche Wissen bzw. die Verbindung mit anderen Welten wird ebenfalls in der Volksüberlieferung angenommen. So sollen die gewisse Berge umfliegenden Corviden von den dort ruhenden, einst wiederkehrenden Herrschern künden. Auch als Symbol in Visionen oder Träumen kommen die Corviden vor. So existiert eine irisch-keltische Geschichte, in dem die Krähen als todbringende Kampfmacht einen bevorstehenden Einfall von Feinden darstellen, und dadurch den königlichen Visionsempfänger vorwarnen.

Redfield 1996. S 329.

Vgl. Hünemörder 2002. S 382; Forstner 1982. S 234; Meurer; Richarz 2005. S 96; Matthews 1994. S 290; Praxton 2001; Paolini 2002.

"Bist du vielleicht ein schwarz gefiederter Bote aus dem Jenseits?"

Der Rabe [00:06:19].

Der aus heutiger Sicht eher amüsante denn unheimliche Film *Der Rabe* geht laut Fachliteratur zwar auf Poes Gedicht zurück, zu merken ist davon allerdings eher wenig. Erhalten ist die Funktion des Raben als Bote oder Wesen einer anderen Welt. Ist bei Poe der Rabe noch der prophetische Jenseitsbote, so wird er in diesem Film zu einem durch Magie verwandelten Menschen, der selbst wiederum ein Zauberer und somit ein Wesen der magischen Welt ist. Eine Verdoppelung der Magie als identitätsstiftende Eigenschaft also, die zusätzlich mit fast dämonischen Zügen ausgestattet ist. Die unfreiwillige Verwandlung in einen Raben des einen Zauberers, in der nicht gezeigten Vergangenheit, ist außerdem der Auslöser für die Handlung. Wie ein Bote aus der Hölle scheint der schwarze Vogel dem unbedarften Gentleman, der vom sprechenden Vogel in das Magie-Laboratorium im Keller befehligt wird, um

den Verwandlungsauber rückgängig zu machen. Als scheinbar unsterblich erscheint der verwandelte Zauberer, wurde er doch vom Vater des schon älteren Herrn verwandelt. Auch diese ungewöhnliche Lebensspanne markiert den Vogel als Teil einer anderen Wirklichkeit oder Welt, die nur partielle Berührungspunkte mit der normalen Realität aufweist. Der Rabenvogel als verwandelter Mensch findet sich auch in der irisch-keltischen Erzähltradition etwa in der Geschichte „Die Schweinehirten, die die Gestalt wechselten“. Und auch dort ändert sich der Einfluss der Zeit auf den Tiermenschen zu seinen Gunsten.

Matthews 1994. S 121.

Als zeitlos und zwischen den Welten sich befindend, existiert nicht nur der Protagonist in *The Crow*, sondern auch dessen tierischer Gefährte mitsamt seinem Bedeutungsspektrum. Dieses außerhalb der normalen Welt stehen trifft auch für die meisten Hauptfiguren der anderen Filme in dieser Arbeit zu. Egal ob Harry Potter, der junge Zauberer einer halb magischen Welt (*Harry Potter*), Constantine der wiedererstandene Dämonenjäger (*Constantine*), Viktor der verträumte und hilflose Bräutigam (*Corpse Bride*), die Hochstapler Gebrüder Grimm (*Brothers Grimm*), die beiden Menschenkinder in Walhalla (*Walhalla*) oder der New Yorker Constable Craine im heimgesuchten Sleepy Hollow (*Sleepy Hollow*), sie alle sind Außenseiter, die in eine andere Zeit und an einen anderen Ort versetzt werden. Die Corviden erfüllen in diesen Filmen zwar durchaus verschiedene Funktionen, diese finden sich jedoch alle in *The Crow* wieder versammelt. Die Besonderheit ist auch der Grund, warum ausgerechnet *The Crow* strukturgebend und ordnend die Basis der vorliegenden Arbeit darstellt. Die kohärenten Bedeutungen der Rabenvögel in den weiteren Beispielfilmen ergibt sich nicht aus dem Weglassen von Filmszenen, die der vorgestellten

Delokalisierte
Filmfiguren

Theorie zu widersprechen scheinen, vielmehr ermöglicht die Entwicklung und Veränderung der Bedeutung der Krähe in *The Crow*, die Behandlung selbst sich anscheinend widersprechender Symbolismen. Ermöglicht wird dadurch einerseits, ohne klassische Gegenbeispiele zu arbeiten, und andererseits eine inhaltliche Paradoxie bei gegensätzlichen Interpretationen ein und desselben Elementes (des fraglichen Vogels) zu vermeiden. Schon innerhalb einer einzigen filmischen Verwendung der Krähe etwa, lassen sich konträre Empfindungen des Konsumenten erzielen, ohne die provozierten Assoziationen zu verändern. So kann zum Beispiel die Krähe als Begleiter des Todes bzw. der Toten zwar als typisches Element der Stimmungsbildung verwendet werden, durch den gleichzeitigen expliziten Hinweis auf diese Verwendung jedoch die Einstellung des Zusehers um hundertachtzig Grad gedreht werden. Das Gruselement wird beispielsweise zum Schmunzelement, da die klassische Verwendung als Gruselement enttarnt und somit seiner Verwendung zumindest per Definition enthoben wird. Besonders schön findet sich diese Umdefinition im Bereich der Comedy, wenn auch der Schwarzen Komödie.

Auswahlkriterien für
The Crow

Vgl. Bordwell 1998. S 33.

Alte Säрге werden neu vergraben und gerade Grabsteine mittels Vorschlaghammer schief gerückt, alles im Rahmen der Friedhofverlegung, direkt neben das Haus der Simpsons. Die Friedhofsmauer samt quietschendem Tor darf nicht fehlen, ebenso wenig wie eine einsame Krähe, von einem Arbeiter auf einen toten Ast gesetzt.

Simpsons [St. 17, E 3; 00:03:47].

Die Vielschichtigkeit der sowohl für Erwachsene als auch für Kinder geeigneten Zeichentrickserie *Die Simpsons* ist hinlänglich bekannt. Die Eignung für Erwachsene ergibt sich aus einer Fülle von Zitaten, meist in Form von Seitenhieben, auf

andere Genres, bestimmte Kulturprodukte, Subkulturen oder die Gesellschaft allgemein. In diesem Beispiel aus einer Halloween Folge - *Angst fressen Seele* - werden mit schlafwandlerischer Sicherheit die klassischen Zutaten einer unheimlichen Horrorkulisse präsentiert, nicht ohne deren immerwährende Verwendung als geradezu komisch zu entlarven trotz gleichzeitiger typischer Verwendung. Dass Lisa und später auch ihre Eltern mit dem unheimlichen Ausblick auf den Friedhof aus Lisas Zimmer nicht mehr schlafen können, ist einerseits verständlich, andererseits auch lächerlich. Denn wie auch am Ende der Geschichte Lisa richtig merkt, könnte ein Zuziehen der Vorhänge durchaus Abhilfe schaffen. Die doppelte Nutzung der Horrorelemente für den Zuseher - unheimlich und schmunzelnd zugleich - zeigt eine mögliche überlegte Verwendung dieser kleinen Elemente der Stimmungserzeugung und Lokalisation im Film.

Wie üblich und stark verankert in der Rezeptionsgewohnheit solche Stimmungs- und Lokalisationselemente wirklich sind, lässt sich an eben diesem Beispiel *Der Simpsons* gut nachvollziehen. Denn obwohl die Krähe auf dem umplatzierten Friedhof wieder angesiedelt wird, wird sie gerade durch diese explizit dargestellte Verbindung auch entlarvt. Und trotz dieser Entlarvung funktioniert die Stimmungsbildung durch die Krähe, und weitere Elemente auch im restlichen Film bzw. hier in einer TV-Serie weiterhin. Die Verbindung der Krähe mit der Welt der Toten und mit deren exterritorialen Bereich in der Welt der Lebenden - dem Friedhof - bleibt bestehen und wird auf amüsante Weise sogar bestätigt. Wie häufig gerade die Verwendung von Tieren zur Stimmungserzeugung oder zumindest Verstärkung sind, zeigen auch ganz deutlich die quantitativen Analysen der Filme. Es handelt sich hierbei um die homogenste Anwendung der Krähe im Film. In 24 von 30 untersuchten

Entlarvung und Bestätigung der Funktion

Filmen helfen die Vögel eine unheilvolle, gefährvolle oder zumindest unheimliche Stimmung zu erzeugen.

Vgl. Appendix III und IV.

Auferstehung

Schwarz-Grau präsentiert sich der Friedhof im strömenden Regen. Unter einer dunkel und bedrohlich aufragenden, neugotischen Kathedrale liegt das Grab von Eric Draven und seiner Verlobten. Einziger Besucher am ersten Todestag ist eine Krähe. Sie ist es auch, die beobachtet, wie sich in der nassen Erde ein Riss bildet und schließlich eine Hand hervorbricht. Eric wühlt sich mühsam aus dem Grab und bleibt schreiend darauf liegen.

The Crow [K 2, S 18].

Auffällig in diesem Film ist die Farbgebung. Sowohl einzelne Objekte als auch das gesamte Farbspektrum ist bedeutungsvoll. Zwar ist die nachträgliche Zuordnung des Films zur Gothic-Subkultur schon recht aussagekräftig, dennoch gibt es unerwartete Besonderheiten. Zwei Farben wurden gänzlich aus dem Spektrum gestrichen, was besonders den Weltuntergangs- und Comiccharakter des Films betont. Lediglich einige wenige Rückblenden sind in Technicolor gehalten. Die Farben Grün und Blau fehlen sonst und mit ihnen jegliche Verbindung zu Natur, Natürlichkeit und allem was als Normalität bezeichnet werden kann. Die jedoch wichtigste Farbe ist eindeutig Schwarz. Hierbei sind die Elemente Nacht, Krähe und Erics Kleidung (sowie die der meisten anderen) die wichtigsten. Dass diese Farbe in der westlichen Welt mit Tod, Trauer und Unterwelt assoziiert wird, ist neben den gestalterisch-optischen Hintergedanken ein eindeutiger Pluspunkt für den Film. Auch in Indien existiert eine ähnliche Verbindung, die mit der Todesgöttin Kali. Ebenso in China, wo Schwarz für Kälte und Winter steht. Ähnliche negative Interpretationen also, die für interkulturell erfolgreiche Rezeption nicht unbedeutend sind. Zurück bei den Rabenvögeln existiert

Farbspektrum und dessen Bedeutung

eine ebensolche Verbindung zwischen der Farbe und dem Tier, sowohl in der antiken Mythologie, als auch im christlich-jüdischen Weltbild. Der Verrat eines Raben am Lichtgott Apollo hatte die Schwarzfärbung aller Raben zur Folge, welche nach dieser Legende ursprünglich weiss waren. Daher auch das Sprichwort vom schwarzen Raben als Bezeichnung eines Schuldigen (für was auch immer). Ein regenbogenfarbenes Gefieder ist in einer christlichen Legende durch das Aasfressen der Krähen im Paradies schwarz geworden.

Verbindung von Schwarz und der Krähe

Wie in einer Gothic Novel ist auch in *The Crow* jedes Detail wichtig und trägt zum Gesamtkunstwerk, besonders der Stimmungsbildung, bei. So sind eben auch Farbgebung und Auswahl der einzelnen bedeutungsvollen Elemente keine Zufälle und auch der schwarze Vogel mit Bedacht gewählt. In diesem Fall sind diese Elemente und Stilstiken schon vorgegeben durch den Comic, wurden aber sehr genau übernommen. Aus der Anlehnung an die Gothic Novel bezüglich der Bedeutungsdichte lässt sich der Gothic Horror als kleines Subgenre der Horrorfilme ableiten. Interessanterweise wird das sonst eher als bedrohlich empfundene Aussehen der Raben, bzw. Krähen hier teil der Gothic-Ästhetik und somit für einen Teil der Rezipienten ästhetisch „schön“. Wenn in Shakespeares *Sommernachtstraum* der Vergleich zwischen Krähe und Taube für hässlich und schön herangezogen wird, sagt dies einiges über die allgemein übliche, zumindest jedenfalls traditionelle Bewertung des Aussehens der Corviden. Denn „wer will die Kräh' nicht für die Taube geben?“ Deutlich wird dieser Vergleich, etwas allgemeiner, auch im Film sogar generell auf Inhalte bezogen angewandt. Äußerliche Schönheit steht in der Regel auch für Innere. Der Kantsche Ausspruch: „Die Schönheit ist das Symbol des Guten“ kann

Gothic (Film) Novel

Ästhetische Wertung

im Film als richtig angesehen werden, wenn auch nicht ohne obligatorischer Ausnahmen versteht sich.

Balázs 2001. S 40.

Vgl. Hühnemörder 2002. S 1466; Forster 1982. S 219; Gerlach 1998. S172; Shakespeare 1979. S 25; Making Off - The Crow.

Eine Krähe setzt sich auf ein Steinkreuz, das sich als Kirchturmspitze herausstellt. Eben jene Kathedrale in deren Friedhof Eric Draven und seine Verlobte Shelly liegen, welche von deren jugendlicher Freundin Sarah mit Blumen bedacht werden. Nur die Krähe beobachtet das Geschehen, um sich kurz darauf auf den Grabstein Erics zu setzen. Auch Sarahs scheinbar rhetorische Frage an die Krähe fügt sich ins Bild der hoffnungslosen Melancholie: „Willst du hier vielleicht Nachtwächter spielen?“

The Crow [K 1, S 12-13].

Welche andere Bedeutung sollte die Krähe schon haben, als der depressiven, verregneten Friedhofstimmung zu entsprechen, könnte man fragen, wäre da nicht die prophetische Einleitung des Films gewesen. Wie ein Puzzle aus offensichtlichen und weniger offensichtlichen Symbolen setzt sich der kleine Vorspann der eigentlichen Handlung - die Wiederauferstehung - zusammen. Sämtliche Attribute des Todes (der westlichen Kulturen) finden sich im regenassen, nebligen, laubbedeckten Friedhof unter der (neu)gotischen Kirche, deren einziges Lebenszeichen außer einem punktigem Mädchen als Grabbesucher einige Schnittblumen und eine krächzende Krähe sind. Die eine weiße Rose auf Erics Grab als Zeichen der unschuldigen Liebe und Reinheit der Seele, ist ebenso ein Teil dieses Gothic-Filmnovel-Puzzles, wie auch die Krähe als Seelenvogel, (Schlachten-) Begleiter (Odins, Bebds und Merlins) und Todesomen (für die späteren Opfer). Sämtliche Funktionen und Interpretationen werden sofort mitgeliefert, wenn auch noch die Melancholie der Szene, das

Friedhofsstimmung

Nachdenken über mögliche Bedeutungen und Funktionen überlagert. Außerdem ist die schon ganz zu Beginn des Filmes angekündigte erste Hauptattraktion - die Wiederauferstehung - noch ausständig und der Zuseher konzentriert sich schon bevor es so weit ist (erwartungsvoll) auf diese Szene.

Röhrich 1992. S 1218; Meurer; Richarz 2005. S 96, 128; Maier 1994. S 46; Simek 1984. S 196; Forster 1982. S 219;

Durch tief verschneiten Wald flieht der schüchterne Viktor vor seiner Hochzeitsprobe. Beobachtet von einem Krähenschwarm, übt er sein Ehegelöbnis, das ihm sichtlich Schwierigkeiten bereitet. Endlich korrekt aufgesagt, steckt er den Ehering einer vermeintlichen Wurzel an. Der aufschreckende Krähenschwarm geht jedoch Bewegungen der Wurzeln voran, die sich als Hand einer weiblichen Leiche im Hochzeitskleid herausstellt, die nun übergücklich - da frisch verheiratet - dem verstörten Viktor verfolgt.

Corpse Bride [K 5, 00:14:37].

Die kurzzeitige Auferstehung der Braut - sie will Viktor eigentlich mit sich in die unterirdische Welt der Toten nehmen - spielt sich auf einem verschneiten, düsteren Waldfriedhof ab. Schon bei seinem Gelübde wird Viktor von einem Krähenschwarm neugierig beobachtet. Gänzlich in seine Versuche vertieft das Gelübde korrekt aufzusagen, bemerkt er weder die Vögel, noch dass er sich auf einem Friedhof aufhält. Erst das Aufplattern der Krähen, kurz bevor sich die Leichenbraut bzw. deren sichtbare Hand bewegt, lässt ihn aufschrecken und bemerken, dass hier nun etwas Außergewöhnliches geschieht. Schon das vorhergehende neugierige Beobachten der Tiere ließ diese als besonders intelligent erscheinen. Nun kommt jedoch versteckt in einem reflexhaften Fluchtverhalten ein scheinbar unheimliches Vorwissen zur Intelligenz hinzu und lässt die Krähen zu einem

Teil der magischen Zweitwelt werden. Endgültig bestätigt wird der diesbezügliche Verdacht des Zusehers durch das weitere Handeln der Vögel: sie verfolgen den fliehenden Viktor. Entgegen natürlichem Fluchtverhalten bleiben sie in der Nähe der Menschen und zeigen dadurch möglicherweise der unheimlichen Verfolgerin sogar den Weg. Durch die Verbindung natürlicher Eigenschaften und kultureller Vorstellungen von Corviden werden sie hier für Stimmungsbildung und Spannungserzeugung genutzt, ohne dass dem Zuseher dies bewusst wird - freilich eine der typischen Vorgehensweisen im Film, so sie denn gut umgesetzt wird.

Zwei mögliche Verbindungen von Auferstehung und Corviden kommen in Filmen zum Einsatz. Einerseits existieren die Vögel als scheinbar unbeteiligte Beobachter dieser widernatürlichen Geschehnisse, und andererseits als aktive Elemente, quasi als Seelenvögel, die die Seele des Verstorbenen zurück in die Welt der Lebenden bringen. Die Funktion der zweiten Gruppe von Tieren wird jedoch in der Regel erweitert und bleibt nicht alleine bei dem eines Mediums. Dieses Medium soll den Übergang der Seele zwischen der Welt der Lebenden und der Toten ermöglichen. Dieser Aufenthalt ist zeitlich begrenzt bzw. an eine Aufgabe gebunden.

Begleitung der
Wiederauferstehung

Seelen(rück)führung

Desorientiert und wackelig auf den Beinen, folgt der wiederauferstandene Eric der Krähe, die ihm führend in die nächtlichen, regennassen Straßen vorausfliegt.

The Crow [K 2, S 20].

„Da die Menschen nicht Tod, Elend und Unwissenheit heilen konnten, sind sie, um sich glücklich zu machen, auf den Einfall gekommen, nicht daran zu denken.“ (Blaise Pascal) Eine weitere Möglichkeit sich mit der Sterblichkeit zu befassen besteht darin, Menschen in Geschichten einfach wiederkehren zu lassen. Besonders gut, da optisch sehr eindrücklich, lassen sich solche Wiederkehrer im Film darstellen. Negativ werden diese in Horrorfilmen als Monster genutzt - mit dem einkalkulierten Hilfspensan bei zu großem Grusel, dass dies sowieso nicht real möglich ist. Doch sogar bei dieser negativen Ausführung des Auferstehungsgedanken wird die Hoffnung auf ein Weiterexistieren des eigenen Bewusstseins bzw. der Seele oder ähnlichem unterstützt. Ganz gezielt wird diese Hoffnung, zusammen mit der Vorstellung der einen wahren Liebe, in *The Crow* dargestellt. Die emotionale Involvierung des Zusehers erfolgt direkt über das Ansprechen der persönlichen (teils unbewussten) Hoffnungen auf ein Weiterexistieren nach dem Tod.

Bauman 2005. S 139.

„Eulen flogen gegen die Fensterscheiben, ein Rabe krächzte im alten Eibenbaum, und der Wind seufzte rings um das Schloss wie eine verdammte Seele.“

Wilde 1964. S 20.

Eine alte Form des Weiterlebens zumindest eines Teils des Menschen, ist die der Geister und der verdammten Seelen. Die schon erwähnte Darstellung bzw. Vorstellung der Seele als Vogel spielt hier wiederum eine Rolle. Denn die schwarzen Vögel, mit ihrem schaurigen Gekrächze eignen

Wiedergänger

Leben nach dem Tod

Geister und Verdammte

sich hervorragend, um die Idee des Seelevogels mit der verdammten Seele zu kombinieren. Nicht nur Wilde bedient sich dieser Verbindung, auch im Film kommt diese zum Ausdruck und wird in *The Crow* sogar dezidiert angesprochen.

Vgl. Röhrich 1992. S 1218; Meurer; Richarz 2005. S 96.

Seherin: „Die Krähen sind die Seelen, die vor Ash gekommen sind. Sie weinen um die Menschen die sie verloren haben, und nun weinen sie auch um ihn.“

The Crow II [K 17, 01:10:13].

Die Verbindung zwischen Vogel und Seele wird in dieser Erklärung erläutert, die gleichzeitig einen späteren Handlungsabschnitt erklärt. Obwohl die Krähen eindeutig als Seelenvögel bezeichnet werden - denn nichts anderes kann „die Krähen sind die Seelen der Verstorbenen“ bedeuten - existiert doch eine Verbindung zu den verdammten Seelen aus der Volksüberlieferung. Die ohne Erlösung an die Welt der Lebenden gebundenen Seelen harren in ihrer Machtlosigkeit und in ewiger Erwartung eines Erlösers. Entrinnen hätten sie diesem Schicksal nur können, wäre es ihnen geglückt, ihren Auftrag (wie die Rache bei Ash) zu erfüllen. Am Ende des Films bekommen sie jedoch noch eine Chance zur Erlösung, und gleichfalls den Zuseher zu beruhigen. Sie verhelfen dem seiner Kräfte beraubten Ash zum Sieg und erlösen sich dadurch selbst. Die Seelenvögel lösen sich daraufhin auf, die Seelen verlassen die Welt der Lebenden und der Vogelkörper wird nicht mehr gebraucht.

Die Funktion der Seelenrückführung erschöpft sich jedoch zumindest in *The Crow* nicht nur darin, Erics Seele wieder in die Welt der Lebenden zu begleiten, sondern auch sie in dieser Welt zu führen. Die Wiederherstellung der Erinnerung und die Verdeutlichung einer bestimmten Aufgabe - in diesem Fall Rache - gehören zu diesen zusätzlichen

Führung und Hilfe

Funktionen der Krähe. Hier spielt schon die nächste wichtige Bedeutung der Corviden eine Rolle, die sich hauptsächlich auf scheinbares Wissen und Beobachtung durch die Tiere zurückführen lassen. Ein, wenn man so will, übernatürliches Bewusstsein, das den geflügelten Fährmann - die Krähe - zum weisen, vorraussehenden Berater werden lässt.

Auf Huginns Schwingen

Huginn und Munnin (auch Hugin und Munin) sind die Raben die Odin mit Informationen und Wissen über Midgard (die Welt der Menschen in der nordischen Mythologie) versorgen. Sein privater Geheimdienst sozusagen, der jeden Morgen ausgeschickt, die Reiche der Lebenden und der Toten durchflog um am Abend Bericht erstatten zu können. Die Namen Huginn und Munnin wurden mit „Gedanke“ und „Erinnerung“ übersetzt, wobei Huginn (auch in der Edda) häufiger belegt ist. Odin wurde unter anderem als Rabengott (hrafnagud) bezeichnet, was einerseits mit seinen beiden Boten zu tun hat, andererseits aber auch auf seine Fähigkeit, sich in einen Raben zu verwandeln, Bezug nimmt. Die Vögel als seine Begleiter sind länger belegt als deren Namen. Frühe Abbildungen stammen aus dem 6. und 7. Jh. nach Christus. Auch hier ist die Verbindung von Corviden als Schlachtbegleiter(-anzeiger) und einem kriegerischen Gott nahe liegend und hielt sich bis in christliche Zeiten, als Odins Heerzug in der Form der „Wilden Jagd“ weiter tradiert wurde. Auch der weise Held, König und später als Gott verehrte mythische (britannische) Herrscher Bran hatte die Raben als seine gefiederten Begleiter, selbst noch, als nur mehr sein magisch belebter Kopf an der heutigen Stelle des Londoner Towers zu Beratungs- bzw. Orakelzwecken existierte.

Vgl. Simek 1984. S 196; 1991. S 31; 2004. S 97; 2005. S 103, 132; Heinrich 1992. S 122; Gerlach 1998. S 171 f.; Meurer; Richarz 2005. S 126; Forstner 1982. S 234; Hermann 2002. S 233; Matthews 1994. S 278.

In der Wikingerpraxis und der christlichen Mythologie finden wir die Rabenvögel außerdem als Landfinder bei Einsätzen auf hoher See. Der Legende zu folge fand ein vom Schiff ausgesandter Rabe Grönland. Gezielt wurden die intelligenten, dressierbaren und ausdauernden Flieger auf Expeditionsschiffe mitgenommen um Land zu finden. Analog sandte auch Noah in der Legende eine Krähe, um eventuelles neues Land zu finden. Da in der (vor)jüdischen

Nordische Mythologie

Walisische Tradition

Landfinder für Seefahrer

Kultur und in der Folge auch in der christlichen Tradition Krähen als unrein und böse angesehen wurden, konnte der ausgesandte Vogel sich der Mythologie folgend auch ohne Land von umherschwimmenden Kadavern ernähren. Wobei in dieser unterstellten Verhaltensweise gleich die moralische Begründung für die Schlechtigkeit dieses Tieres mitgeliefert wurde.

Mythologische Auslegungen der scheinbaren Allgegenwart und folglich auch Allwissenheit der Vögel, sowie deren Verhalten, sind jedoch nicht nur in der nordischen Mythologie ein Thema. In manchen Weltbildern der nordamerikanischen Urbevölkerung wird bzw. wurde der Rabe ebenfalls als allwissendes, schalkhaftes Wesen und Gott angesehen. Hier existiert sogar ein Sternzeichen Rabe (22.09 bis 22.10), welches inhaltlich in etwa dem Sternzeichen Waage im europäischen Kulturkreis entspricht. Dies zeigt deutlich die positiven Assoziationen der nordamerikanischen Urbevölkerung den Corviden gegenüber. Namentlich werden im Zusammenhang mit diesem Sternzeichen soziales Engagement, Mut, Ausgeglichenheit, Freundschaft, Anpassungsfähigkeit, Flexibilität, Intelligenz, Weitsicht, Diplomatie und Gerechtigkeitssinn genannt. Andererseits kann eine schwarze Feder einem Feind überreicht als deutliches Zeichen der Apathie genutzt werden, denn es wünscht diesem den baldigen Tod. In der Antike galt der Rabe als Weihetier der Lichtgötter Apollo, Helios und Mithra. Hier lässt die Verbindung der Tiere mit den Göttern ebenfalls eine positive Interpretation zu, sind diese doch Lichtgötter, für Leben und Wachstum zuständig. Eine für den modernen Menschen friedlich-ländliche Assoziation scheint hier naheliegend zu sein: Fruchtbarkeit. Auch im esoterisch verbrämten germanischen Gedankengut findet sich eine mögliche Interpretation der Raben, die dieser Idee der

Vermeintliches Wissen
und deren Interpretation

Indianisches
Sternzeichen „Rabe“

Antike

Esoterik

agraren Fruchtbarkeit zu entsprechen scheint. Eine mögliche Bezeichnung der Algis Rune mit Elgr (Rabenfuß) deutet diese positive Interpretation der Raben an, denn diese Rune steht für Gesundheit und Lebenskraft. Hier schließlich treffen sich historische Mythologie und Vorstellungen wieder mit der Verwendung der Vögel im Film. Denn wer kennt es nicht, das Bild des reifen Kornfeldes, in dessen Mitte sich eine Vogelscheuche befindet, über und über besetzt von lärmenden Krähen oder Raben?

Vgl. Heinrich 1992. 122; Forstner 1982. S 219, 234; Hünemörder 2002. S 382, 1466; Noé 1997. S 64; Schirmer 2004. S 151; Bruce-Mitford 1997. S 65, Schirmer 2004. S 91.

Die beiden Hobbits Frodo und Sam wandern auf dem Weg nach Bree, dem Treffpunkt mit Gandalf dem Zauberer, durch ein Getreidefeld. Von einer Vogelscheuche und darauf sitzender Krähen beobachtet, überschreitet Sam die imaginäre Linie seines bisherigen Lebensraumes auf dem Weg in eine ungewisse Zukunft.

Der Herr der Ringe - Die Gefährten [K 8, 00:36:05].

Das Auenland, Heimat der Hobbits und bisher unberührt vom drohenden Unheil, welches sich über einer gesamten Welt zusammenbraut, ist eine friedliche, agrare Landschaft. Die größte Bedrohung besteht bisher in einem wütenden Bauern, der mit seinen Hunden hinter diebischen jungen Hobbits her ist. In dieser Welt zwischen Getreide- und Obstfeldern, sind die dunklen und unheimlich fremd wirkenden Vögel auf der Vogelscheuche schon düstere Vorboten des harten und gefährlichen Weges, der vor den beiden Hobbits liegt. Das Zögern von Sam, der nun, wie er selbst sagt, weiter von Zuhause weg ist als jemals zuvor, wird von den Vögeln beobachtet. Mit ihrer Wahl des Sitzplatzes - der Vogelscheuche – stelle sich dar, dass als funktionstüchtige Erlebte und Friedliche von nun an trügerisch sein könnte. Trotz lieblicher Landschaft und Vogelgezwitscher unterstreicht ein Krächzen, dass nun das ungewollte Abenteuer beginnt und mit ihm die Gefahren einer unbekanntem Welt. Die idyllische

Vogelscheuche mit den düsteren Vögeln ist somit der Grenzstein und Übergangsort zwischen bekannter, sicherer Heimat und gefahrvoller, bedrohlicher Außenwelt.

Die Trennlinie oder auch Übergangslinie zwischen verschiedenen Welten wird von den Vögeln markiert. Der Machtbereich bzw. Einflussbereich der Menschen endet dort, wo sich die Tiere auf dem Symbol der menschlichen Machtlosigkeit niederlassen. Denn welche traditionelle Vogelscheuche hätte schon so intelligente Tiere wie Raben ernsthaft von etwas abhalten können? Und dennoch ist das Bild der dunklen Vögel auf der Scarecrow (engl. Vogelscheuche) noch ein Bild aus der scheinbar friedlichen Menschenwelt, wo bestellte Felder und Weiden den Eindruck von Landidylle erwecken. Die Tiere bewegen sich folglich frei in der Wildnis, sowohl als auch im Bereich der Menschen, ohne sich um die Grenze dazwischen zu kümmern. Weiter geht die Interpretation der Tiere als Vermittler zwischen diesen Welten. Vermittler zwischen Welten, zwischen Menschen, zwischen Opfer und Täter, oder zwischen den Göttern und den Sterblichen. Eine dieser Vermittlertätigkeiten äußert sich in Form von Visionsüberbringen oder Begleitem. Hier werden sie, als teils noch in der normalen Welt beheimatete Wesen dargestellt, teils als schon Abgesandte einer anderen Welt. Diese kündigen entweder eine Vision an, rufen sie hervor oder aber sind selbst Teil der Vision.

Mensch gegen Natur

Vermittler zwischen
Welten

Vgl. Meurer; Richarz 2005. S 96.

In einem visionären Alptraum wandelt die hochschwangere Abby durch einen düsteren Gang, der sie zu einer hellen Glaskuppel führt. Eine krächzende Krähe flattert eine Zeit lang unter der Kuppel, bevor die Szene wechselt und Abby einen römischen Offizier sieht, der auf einen am Boden liegenden Mann einschlägt. Beide Männer sind jedoch nicht erkennbar und nur das Gefühl von Gefahr und Tod bleiben nach der Vision.

Das siebte Zeichen [K 5, 00:14:16].

Später im Film erfährt sowohl der Zuseher als auch die Protagonistin Abby, dass Gang und Glaskuppel zu einer Synagoge gehören. Sie folgt ihrem eigenartigen Untermieter dorthin, wobei sie zusammenbricht und im Krankenhaus landet. Nervöse oder gar hysterische Neigungen werden ihr unterstellt, schließlich hat sie schon zwei Kinder während früherer Schwangerschaften verloren. Sie selbst ist jedoch immer mehr von dem Wahrheitsgehalt ihrer Visionen und ungewöhnlichen Beobachtungen überzeugt und behält am Ende damit recht. Die etwas chaotische und ängstliche Frau wird am Ende des Films als religiöse Märtyrerin gezeigt, die ihr Leben für das des Kindes gibt, und damit die Apokalypse verhindert. Obwohl die Krähe selbst kaum eine direkte piktographische Bedeutung in diesem Film hat, ist sie doch genau dann zu sehen und hören, wenn Abby eine Vision hat bzw. durch eine Krähe bei folgenschwerem Tun unterbrochen wird. So wie auch die anderen Vögel, allen voran der Sperling, der für die ungeborenen Seelen der Kinder steht, sind sie Boten und Überbringer göttlicher Information. Ihre Träume und Visionen erlauben Abby erst, das Gesehene um sie herum richtig zu interpretieren und entsprechend zu handeln. Und obwohl die Krähen in unheimlichen oder zumindest bedrückenden Momenten auftauchen, sind sie selbst eher als Mahner dargestellt, nicht als sprichwörtliche Unglücksraben. Die Verbindung mit Prophetie ist hier ebenso deutlich, wie die

unterschwellige Implikation, dass das moralisch-religiös richtige Handeln für Abby selbst, ein bezogen auf das Diesseits, unerfreuliches Ergebnis haben werden. Die Richtigkeit dieses Gefühls beweist am Ende ihr Tod, auch wenn sie sich willentlich dafür entscheidet, die Märtyrerrolle anzunehmen und für die Menschheit zu sterben.

Die Bedeutung der Visionen oder Träume in Filmen wechselt zwischen prophetisch, esoterisch bis zu religiös. Ebenso flexibel ist die moralische Bewertung. Einerseits lässt eine solche Vision den Visionsempfänger an seiner Wahrnehmung als auch an sich Selbst zweifeln, andererseits kommt es zu einer im Endeffekt positiven Veränderung der eigenen Handlungen und Denkweisen. Auch ist die Funktion der Vögel in den Visionen unterschiedlich. Sie dienen etwa als Anzeiger der Vision, als Stimmungsbildung währenddessen oder aber als direktes Zeichen und symbolischer Inhalt. Das Bedeutungsspektrum reicht von eindeutig negativ über neutral hin bis zum Teil einer göttlichen Warnung bzw. Hilfestellung, und somit positiv. Die häufigste Darstellung ist jedoch die der ambivalenten Funktion. Die Tatsache, dass die Corviden Teil der Vision sind, alleine genügt, um zumindest emotional den Tieren eine Schuld bezüglich des Auftretens der Vision zuzuschreiben. Eine weitere, schon sehr Richtung Magie gehende Form des Visionsträgers Krähe ist etwa in Märchenfilmen zu sehen. Hier jedoch ist das Tier nur mehr Werkzeug einer dargestellten, meist menschlichen Macht, und wird folglich auch eher als Opfer denn als aktiver Übeltäter bzw. Überbringer empfunden.

Visionsbegleiter

Emotionale Bewertung

„Gib mir deine Augen und Flügel!“ - Magischer Befehl, der eine Krähe zum Spion der bösen Stiefmutter (auf der Suche nach Schneewittchen) macht.

Schneewittchen [K 9, 00:47:53].

Als magisch-tierische Überwachungskamera wird in dieser Schneewittchen Verfilmung eine Krähe missbraucht. Unerwartet jedoch wird die Krähe von den Zwergen, die hier zu menschlichen Schatzgräbern uminterpretiert sind, bemerkt und mit einer Schleuder getötet. Das penetrante Krächzen und das ungute Gefühl, beobachtet zu werden, waren dazu der Anlass, nicht etwa ein Wissen über die magische Verbindung zwischen böser Stiefmutter und Krähe. Das Unheil - Gewissheit über Überleben und Aufenthaltsort von Schneewittchen - ist zum Zeitpunkt des Krähentodes schon angerichtet. Obwohl der Vogel hier als Werkzeug des Bösen anzusehen ist, fällt die emotionale Bewertung des Tieres durch den Zuseher jedoch unerwartet sachlich-positiv aus. Die unschuldige Krähe wird magisch missbraucht und für korrekte und unfreiwillige Ausführung auch noch getötet. Sie ist somit selbst Opfer und nicht wirklich als böse anzusehen, wenngleich die erzeugte Stimmung als unheilvoll, bedrohlich bezeichnet werden kann. Genau diese emotionale Differenzierung jedoch entspricht nicht der üblichen Darstellung solcher Figuren bzw. Elemente im Film. In der Regel überwiegen eindeutige Zuordnungen zu Gut oder Böse, aufgrund der erklärenden oder illustrierenden Funktion dieser einzelnen Elemente.

Neben der möglichen Verwendung der Krähe als Übermittler oder Kanal von realem oder vermeintlichem Wissen in Form von Visionen oder Träumen, kommt vor allem eine scheinbar passive Funktion des Tieres zum Einsatz. Anstatt wie bei *Schneewittchen* als frei bewegliches Auge einer dritten Person zu agieren, wird der Vogel selbst zum Beobachter. Der Grund dafür ist, sofern vorhanden, dabei weniger von Bedeutung als die Tätigkeit des Beobachtens an sich. Das ungute Gefühl von einer unsichtbaren, meist nicht freundlich gesinnten Intelligenz beobachtet zu werden alleine reicht aus, um eine besondere Stimmung zu erzeugen. Obwohl die Krähe als tierischer

Krähe als Beobachter

Beobachter der gängigen westlichen Meinung zufolge dem Menschen als Tier prinzipiell unterlegen ist, und auch als Nicht-Raubtier keine reale Bedrohung darstellt, empfinden sowohl Protagonist als auch Zuseher die wachsamen Krähenaugen meist als latent bedrohlich. Dadurch erklärt sich auch ein besonders häufige Einsetzung der Vögel zur Stimmungsbildung. Eine Verbindung dieser empfindbaren eigenständigen Intelligenz bzw. Wesenheit der Krähe, der Stimmungsbildung und der Funktion der Visions- und Wissensvermittler gleichzeitig, findet sich in *The Crow II*.

Vgl. Appendix III - Filmanalyse und IV Bedeutung der Rabenvögel.

Auf einem Masten sitzend beobachtet eine Krähe ein Verbrechen, Ash und sein Sohn werden erschossen und im Fluss versenkt. Durch die Augen der Krähe sieht jedoch auch die schlafende Sarah (Künstlerin und Tätowiererin) das Geschehen und erwacht erschrocken.

The Crow II [K 1, 00:03:34].

Die Krähe ist beim chronologisch schon vorher geschehenen Mord an Ash und seinem Sohn, als stummer Beobachter zwar nicht zu sehen aber zu vermuten, gleich wie bei der parallelen Szene in *The Crow*. Durch die Krähe wird auch die schlafende Sarah Zeugin, da sie in einem visionären Traum das Geschehen verfolgen muss. Die über der Schlafenden sitzende Krähe wird dabei schon optisch als Übermittler oder Antenne in andere Sphären, aus denen die Vision kommt, definiert. Durch die inhaltliche Anknüpfung an den ersten Film besteht zwischen Sarah und der Krähe als Seelenrückführer eine Verbindung. Die junge Frau weiß um die Hintergründe und die Funktion der Vögel, sowohl als auch um die Aufgabe der Wiederauferstandenen. Und trotz der Funktion der Tiere als Seelentransporteur bleibt die Krähe in dieser Szene der unbeteiligte Beobachter. Eher Werkzeug einer höheren Instanz denn aktiver Beteiligter. Interessant ist diese Wirkung auf den Zuseher, da die Tätigkeit eines Visionsbringers oder

Übermittlers durchaus als aktiv anzusehen ist. Zu diesem frühen Zeitpunkt im Film wurde die Krähe jedoch noch nicht als aktiver, ja handlungsbestimmender Faktor vorgestellt und wird, sogar bei Vorkenntnis des ersten Films, als typischer der Stimmungsbildung dienender Beobachter des menschlichen Handelns interpretiert. Ein möglicher Grund ist die Wertung von Vision und Visionsträger im Gegensatz zum klassischen Wissensvermittler. Die Vision kommt aus anderen, vielleicht göttlichen Gefilden und macht den Empfänger zum Gefäß, wobei hier christliche Gedanken sehr deutlich hervortreten. Weltliches Wissen wiederum wird in der Regel selbstständig erworben und lässt folglich den Überbringer nicht als etwas besonderes erscheinen, so wie bei einem Visionsempfänger. Erklärungen bedarf es in dieser Szene keiner. Ganz von selbst nimmt der Zuseher an, dass die Krähe, die über der schlafenden Sarah sitzt, nicht nur ein unbeteiligter, zufälliger Zaungast ist. Denn schon der Krähenblick lässt hintergründiges Wissen oder Fähigkeiten vermuten, was wie zu erwarten auch in der folgenden Handlung bestätigt wird.

Ein gemeinsame Faktor sämtlicher Funktionen der Corviden, die mit Wissensvermittlung zu tun haben, ist deren vermeintliche Intelligenz. Diese ist auch der Grund für die Verbindungen zwischen Wissen und Corviden. Die Orakelfunktionen, die Kommunikation mit den Göttern, sowie etwa die Bezeichnung eines Einweihungsgrades des Mithraskultes als Raben, sind nur drei Beispiele für diese kulturell verankerte Unterstellung. Die Bezeichnung „vermeintlich“ bezieht sich in diesem Zusammenhang nicht auf die tatsächliche Intelligenz der Vögel, sondern auf die vom Menschen zugeschriebene. Auch das hohe Alter, das die Tiere erreichen können, spielt hier eine Rolle, denn mit einer möglichen Lebensspanne wie Menschen, gehören die Raben gemeinsam mit den Papageien zu den am längsten lebenden Vögeln. Die vom Menschen unterstellte Intelligenz

Unterstellte Intelligenz

unterscheidet sich von der tatsächlichen in der Begründung. Denn dass die Corviden zu den intelligentesten Tieren gehören, ist inzwischen wissenschaftlich gesichert. Aus gattungsspezifischen Gründen fällt es den Menschen leichter, andere Säugetiere zu verstehen. Deren Verhalten ist dem der Menschen so ähnlich, dass teils sogar deren Mimik intuitiv verstanden wird. Ein zähnefletschender Hund braucht keine Erklärung, ebenso wie eine schnurrende Katze. Bei anderen Gattungen jedoch, wie etwa den Vögeln, ist dies normalerweise nicht möglich. Federn, Schnabel und nicht vorhandenen Mimik lassen ein Verstehen sehr schwer werden. Hier wiederum liegt die wirkliche Besonderheit der Rabenvögel. Denn diese Verhalten sich in einer Art und Weise, dass sie vom Menschen verstanden werden können. Egal ob es sich um Lautäußerungen oder Körpersprache handelt, ist der Mensch etwa in der Lage eine verärgerte Krähe als eben verärgert wahrzunehmen. Eben dieses allzumenschlich anmutende Verhalten lässt den Beobachter annehmen, der Vogel sei besonders intelligent, da er auch besonders menschenähnliches Verhalten an den Tag legt. Die Fehlinterpretation dieser Tiere führte also zufällig zum richtigen Ergebnis und schlägt sich in einer erstaunlichen Bedeutungsschwere in verschiedenen Bereichen menschlichen Kultur nieder.

Körperhaltung und Klang

Vgl. Heinrich, 1992. S 198; Heinrich 2002. S 122ff.

Spricht der Rabe zum verdutzen Zauberer: "Woher zum Teufel soll ich das wissen. Bin ich vielleicht ein Hellseher? Oh, ich bin bis auf die Knochen durchgefroren. Geben sie mir doch ´nen Schluck Wein und starren sie mich nicht so an!"

Der Rabe [00:06:54].

Der verwandelte Zauberer in Krähengestalt kommandiert den ebenso erschrockenen wie erstaunten Protagonisten durch die ersten fünfzehn Minuten des Films. In diesem Film wird die

Krähe als geeignete körperliche Form für einen Zauberer und somit als quasi besonders intelligenten Menschen präsentiert. Diese Wahl impliziert eine Meinung über den Vogel als besonders intelligent, der nur für wenige Vögel gilt. Eulen wären als einziger weiterer Vogel für die hier benötigten Eigenschaften in Betracht gekommen. Die moralische Fixierung der Eule als gut und weise jedoch wäre ein Hindernis, welches beim Rabenvogel nicht auftritt. Intelligenz ist nämlich nicht die einzige besonders menschliche Eigenschaft, die unterstellt werden. Der verwandelte Zauberer ist arrogant, laut, besserwisserisch und moralisch als zwielichtig zu bezeichnen. Sämtliche dieser Eigenschaften wiederum wurden auch meist fälschlicherweise den Corviden unterstellt, „laut“ entspricht wohl als einziges Attribut der Realität.

Ein modernes Beispiel für die Interpretation der Rabenvogel als intelligent ist im Harry Potter Komplex zu finden. In dem eine der Schulgründerinnen von Hogwarts (der Zaubererschule) - Ravina Ravenclaw - sich der besonders intelligenten Schüler annahm, welche seither in dem nach ihr benannten Haus der Schule aufgenommen werden. Das Wappentier ist, ihrem Namen folgend, ein Rabe. In den Kulturen mit dem Bild der intelligenten Corviden, wird aus einem menschenähnlichen im Laufe der kulturellen Entwicklung gerne ein übermenschliches, bzw. mit übernatürlichen Eigenschaften ausgestattetes Wesen. Die Krähe als prophetisches Medium, Augurenvogel, Bote der Götter oder Zukunftsweiser bzw. Omen sind mögliche daraus entstehende Vorstellungen.

Intelligenzsymbol

Aufwertung des Symbolträgers

Vgl. Hünemörder 2002. S 1466; Forstner 1982. S 219, 234; Green 1998. S 100; Rowling 1997 - 2007; Heinrich 2002. S 122ff.

Ein fast panischer Priester führt einen Archäologen zu einem Wandgemälde in einer unterirdischen Ausgrabungsstätte. Er erklärt dem entsetzten Wissenschaftler, dass der dargestellte Sohn des Luzifer

der in Amerika lebende Damien ist. Der ungläubige Archäologe wird von dem verzweifelten Priester beauftragt, Damien mit einem Satz ritueller Dolche zu ermorden, oder dessen Onkel und Vormund dazu zu bringen, dies zu tun. Doch schon bevor die Beiden die Grabung betreten werden sie von einer Krähe beobachtet, die das einzige Lebewesen auf der verlassenen Ausgrabung ist. Sie lässt Unerfreuliches schon vermuten, so überleben Beide ein plötzliches Erdbeben nicht.

Omen II [00:04:52].

In diesem Film bleibt kein Zweifel, dass der die Menschen beobachtende Rabe etwas Böses bedeutet. Während die in der oben beschriebenen Szene im Bildhintergrund die Ausgrabungsstätte betreten, sitzt der Vogel dominant im Vordergrund des Bildes. Dieses Bild alleine genügt, um dem Zuseher klar zu machen, dass ein Unglück kurz bevor steht. Hier ist das Tier also eindeutig in der Funktion des Omens oder Ankünders zu sehen. Im Laufe des Films ändert sich dies nur geringfügig. Genaugenommen findet eine Spezifizierung schon kurze Zeit später beim Betrachten der unterirdischen Wandgemälde statt. Die Abbildung zeigt nicht nur den Sohn Luzifers, sondern auch einige diesen umgebenden Tiere. Die meisten sind aus der christlichen Mythologie bekannt, wie etwa die Schlange oder auch drachenähnliche Wesen. Die eindeutig zu identifizierende Krähe jedoch, ist untypisch und gerade dadurch besonders auffällig. Auch verstärkt dieses Bild das ungute Gefühl des Zusehers, dass der kurz vorher sichtbare Vogel kein gutes Zeichen war. Bestätigt freilich wird diese Annahme durch das folgende Erdbeben, welches beide Menschen verschüttet. Der Rabenvogel wird hier als direkte Personifizierung des Bösen vorgestellt, der später sogar aktiv am Tod von Menschen beteiligt ist. Die angesprochene Entwicklung beginnt also beim tierischen Omen und geht bis zu einer Personifizierung des Protagonisten bzw. zumindest seiner

teuflischen Macht. Eine durch und durch negative Verwendung also, welche so gut funktioniert, dass nicht einmal eine Erklärung im Film notwendig ist.

In seltenen Fällen werden Raben jedoch auch zu tendenziell positiven, wenn auch trotzdem ambivalenten Figuren in der Überlieferung. Die Raben-Legende, die sich um den Tower in London knüpft etwa fällt in diese Kategorie. Der Rabenlärm soll, laut dieser Legende aus dem 17. Jh., König Karl II. vor dem Angriff Oliver Cromwells gewarnt und damit sein Flucht ermöglicht haben. In der Folge entstand die Prophezeiung, dass das Commonwealth zu dem Zeitpunkt untergehen wird, an dem keine Raben mehr im Tower leben - daher auch die bis zum heutigen Tage dort (mit gestutzten Flügeln) gehaltenen Vögel. Ambivalent, aufgrund der auch hier zu findenden Verknüpfung von Raben und Unglück (dem Untergang des Commonwealth), wenn auch untypisch deren Abwesenheit für das Unglück steht.

Positive bis ambivalente Interpretation

Vgl. Heinrich 1992. S 122 ff; Duve, Völker 1997. S 530.

Verwandlung - Wesensverschmelzung

Von Erinnerungen und Zorn geladen schlägt Eric auf den Spiegel des Schminktischchens in seiner früheren Wohnung. Auf dem Tisch befindet sich auch eine weiße Maske mit schwarzem Mund und Augenumrahmung, sowie schwarzen Linien senkrecht über die Augen bis zur Wangenmitte und als Verlängerung des Mundes. Im vielfach gebrochenen Spiegel sieht man nun, wie Eric sich das Gesicht schminkt, um gleich auszusehen, wie die Maske. Dieses Gesicht läst ihn nun zu „the Crow“ werden.

The Crow [K 3, S 36].

Der wiederkehrende Verstorbene wird hier durch den Akt des Schminkens in ein Wesen der Horrorfilmwelten. Horror bezieht sich hier auf sämtliche Filme, deren Wirkung auf den Zuseher in Angst, Grusel, Schrecken, Ekel o.ä. negativen Gefühlen besteht. Im Vergleich zu anderen Filmen des Horrorgenres ist diese späte Negativierung des Wiedergängers ungewöhnlich, da das Auferstehen von den Toten eigentlich schon ausreichen müsste, um die betreffende Person als Monster zu definieren. Hier wird das verstörte, strauchelnde Mordopfer, das seiner Geliebten nachtrauert, jedoch erst als unschuldiges Opfer vorgestellt, unabhängig davon, ob er ein Untoter ist oder nicht. Die Typologie der Horror-Mythen kennt mehrere Wesens- bzw. Monsterformen, wie: „der künstliche Mensch“, „Wesen, die nicht tot und nicht lebendig sind“, „Tiermensch“, „Doppelgänger“ und „Hexen“. Vergleicht man nun den Protagonisten von *The Crow* mit diesen Kategorien, wird eine mögliche Mehrfachzuordnung ersichtlich, die sich jedoch erst nach der Verschmelzung mit der Krähe zeigt. Der magisch mit der Krähe verbundene und wieder Auferstandene ist sowohl ein „weder tot noch lebendiger

Ungewöhnliche
Horrorfigur

Horror(film)typologie

Mensch“, als auch ein Tiermensch - wenn auch mehr auf metaphysischer Ebene. Genaugenommen ist er zusätzlich ein „böser“ Doppelgänger seines früheren Selbst, wenn auch seine Motivation die eines scheinbar Guten ist, nämlich seine Geliebte zu rächen bzw. blutige Gerechtigkeit zu erwirken. Der Entstehungsgrund des Wiedergängers ist jedoch wiederum dem Typus entsprechend. Es handelt sich um „Menschen, die durch einen Fluch, ein an ihnen oder durch sie begangenes Verbrechen daran gehindert sind, endgültig zu sterben.“

Seßlen 1998. S 23-28.
Vgl. Vossen 204. S 10.

Der eben auferstandene Ash erreicht seine alte Garage und beginnt sich mit Hilfe der Umgebung an seine Vergangenheit, seinen Sohn und seine Ermordung zu erinnern. Die Krähe beobachtet den von Trauer geschüttelten, verzweifelten Ash. Erst Sarah, die Ash gefolgt ist, kann ihm erklären, warum er wieder hier ist und welche Aufgabe er hat: Rache. Sie schminkt ihm das Gesicht und beobachtet, wie er sich daraufhin in „the crow“ verwandelt. Deutlich wird die Verwandlung durch die optische Gleichstellung von Ashs Ledermantel mit dem Krähenflügel, und des Krähengesichtes mit seinen Augen.

The Crow II [K 5, 6; 00:20:50 - 00:22:22].

Die Verwandlung von Ash, dem trauernden, verzweifelten Mordopfer, zum taten- und rachedurstigen Wiedergänger geschieht beobachtbar in einer Zeitspanne von zwei Minuten. Bedenkt man das Verhältnis zwischen der Zeit, in der man Ash als liebenden Vater sieht und die des gewalttätigen dunkeln Rächers, ist die Verwandlungszeit eine sehr lange. Nachdem Sarah Ash das Gesicht schminkt, werden eine Minute und vierundvierzig Sekunden lang Zuseher und Sarah Zeugen, wie sich Körperhaltung und Bewegung von Ash verändern. Was nach wenig klingt ist jedoch bei genauerer Betrachtung eine erstaunlich lange Zeit, die nebenbei noch sehr geschickt

genutzt wurde. Einem Ballett ähnlich folgen Bilder von Ash und der Krähe, die jeweils Körperteile von beiden in einem direkten Vergleich stellen. Immer schnellere Schnitte lassen für den Betrachter keinen Zweifel entstehen, dass hier eine Verwandlung vor sich geht. Auch die Kleidung, namentlich der schwarze Ledermantel, wird als Körperteil präsentiert, wobei es sich um einen kleinen Kunstgriff handelt, um die Ähnlichkeit zwischen Mensch und Vogel hervorzuheben. Dass die Verschmelzung nicht nur äußerlich stattfindet, zeigen die weiteren Handlungen von Ash, der nur in Sarahs Gegenwart kurz wieder der ursprüngliche liebevolle Mann, sonst aber zum animalischen Rächer wird.

Neben der teilweisen Übernahme tierischer Eigenschaften existiert auch die Möglichkeit der zumeist rein körperlich gedachten Verwandlung in ein Tier. Gerade im Bereich der Volksüberlieferungen existiert eine Vielzahl an möglichen Transformationen, unter anderem auch in Raben- oder Krähenform. So können norddeutsche Trolle, Kobolde, Waldgeister und auch Rübezahl sich in Corviden verwandeln. Die Fähigkeit, sich in ein Tier zu verwandeln, wurde auch gerne den diversen Göttern zugeschrieben. Wie oft sich Zeus für seine amourösen Abenteuer verwandelte, muss nicht eigens aufgezählt werden. Im indischen Kulturkreis gehört Krishna als göttliches Beispiel für Tierverwandlungen ebenso in diese Liste, wie der schon erwähnte Odin in Europa. Die vermutlich älteste Vorstellung der menschlichen Verwandlung in Tiere stammt aus einem Weltbild, das nur teilweise religiös im modernen Sinn genannt werden kann. Der Schamanismus an sich ersetzt keine Mythologie, sondern ist nur Werkzeug und kann gleichzeitig mit etwa den großen Weltreligionen praktiziert werden. Schamanisch interpretiert stehen nun die Verwandlungsmöglichkeiten für die Verwandtschaft aller Dinge, lebender sowohl als auch unbelebter. Die Nutzung

(Teilweise) Tierische
Verwandlung

Schamanismus

dieser Verwandlung hat „nicht die rationale Abgrenzung, sondern die mythische Verschmelzung aller Erscheinungen“ zum Ziel. Im Volksglauben sowohl als auch beim Animismus werden ebenfalls diese Verbindungen zwischen den Dingen und bzw. durch die Lebensenergie angenommen. In der Philosophie von Plotin etwa, wurde diese energetische Verbindung angenommen. Die Praxis des Schamanismus arbeitet jedoch in gänzlich anderen Betätigungsfeldern als die im Film wiedergegebene Tierwerdung. Hier findet sich eine Mischung aus zwei ursprünglich entgegengesetzten Interpretationen der Verwandlung. In der christlichen Tradition wird die Tierverwandlung als Teufelswerk angesehen, egal ob es sich um Satan persönlich als sich Verwandelnden handelt, oder aber eine Figur, bevorzugt natürlich die Hexe, seines Gefolges. Die Bedeutung der Verwandlung bzw. Verschmelzung zwischen Mensch und Krähe in *The Crow* ist nun eine der möglichen Ergebnisse einer Kombination der schamanischen und christlich-dämonischen Bedeutung. Die Krähe ist der Helfer und Energielieferant einerseits, lässt jedoch Eric zum blutigen Racheengel werden, was durchaus nicht seiner ursprünglichen Persönlichkeit entspricht. Er wird durch die Verwandlung dämonisiert, was sich besonders deutlich in seiner brutalen Methode der Rache äußert. Auch wird der rein begleitende Aspekt des schamanisch-tierischen Hilfsgeistes oder Totentieres zum aktiven, eigenständigen und eben dämonischen Wesen umgewandelt. Nur durch die Krähe konnte der Tote wiedererstehen, nur durch die Führung des Tieres zu seinem Lebens- und Todesort zurückfinden. Laut einer tiefenpsychologischen Interpretation ermöglicht das Abwälzen der negativen Eigenschaften wie Gewalttätigkeit und Grausamkeit auf das Totentier, dass der Mensch seine Menschlichkeit nicht verliert, trotz moralisch gesehen unmenschlicher Taten. Die historisch negativ

Energetische
Verschmelzung

Dämonischer
Racheengel

interpretierte Verwandlung wird hier - wie in letzter Zeit häufiger im Film - als positiv, wenn nicht sogar als Belohnung gesehen. Diese Übertragung findet weniger zum Heil der handelnden Figur statt, als vielmehr zum Wohle des Konsumenten. Die klassische emotionale Bindung an den Helden der Geschichte wird gerade dadurch ermöglicht, dass dessen dunkle Seite durch das wilde, dämonische Totemtier erklärt und somit gerechtfertigt wird. Gleichzeitig macht diese dunkle Seite des Helden ihn interessant, im Gegensatz zum klassischen Helden, der als gänzlich gut auch gänzlich fade erscheint. Der Grad der Abwälzung bzw. deren Anwendung kann jedoch variieren. Bei *The Crow* wird ein Teil des Helden - besonders seine Kraft - auf die Krähe zurückgeführt und zwar während fast des gesamten Filmes. Bei der Verfilmung *Brothers Grimm* dagegen funktionieren die Krähen als langer Arm der bösen Königin und kommen am Ende des Films sozusagen wieder frei, da mit dem Tod der Königin deren Macht über die Krähen schwindet. Sie sind demnach streckenweise ein geflügelter Teil der im Zauberschlaf Liegenden. Hier werden Züge einer temporären quasi umgekehrten Besessenheit und eines Hilfsgeistes, - dämons verbunden.

Düsterer Held

Drewermann 1992 . S 25, 111.

Vgl. Uccusic 1991. S 52; Meurer; Richarz 2005. S 128; Camphausen 2001. S 24-26; Warner 1996. S 89f, 92; Seßlen 1998. S 15; Hurka 2004. S 8, 174; Schöpf, 2001. S 13. Holzheimer 2000. S 14; Hurth 2004. S 27.

Hänsel folgt Gretel auf einem kleinen Waldpfad und lässt Brotkrümel hinter sich fallen. Ungesehen von ihm, machen sich die Krähen wie schwarze Schatten über die Brotreste her und verwischen somit die Spur. Gretel folgt inzwischen ihrem davonfliegenden Schal in eine Felsspalte, in der sie magisch entführt wird, nur begleitet vom rauen Krächzen der Krähen, die die Waldstille unterbrechen.

Brüder Grimm [K 5, 00:20:16].

Die dämonischen Vögel, so harmlos oder auch natürlich sie in ihrem Tun auch ursprünglich scheinen, sind doch Abgesandte des Bösen. Wenig eingreifend (sie fressen nur die Brotkrumen) dafür beobachtend, lauernd erzeugen sie eine unheimliche und gleichzeitig dennoch romantische da ursprüngliche Wildnisstimmung. Wichtiger als ihr aktives Tun ist jedoch die beobachtende und übermittelnde Funktion, die sie als Beobachtungsorgan des Bösen einführt. Das Ziel des Bösen - das Mädchen zu entführen - wird von ihnen sozusagen überwacht, wobei sie spätestens in dieser Sequenz eindeutig dem Dunklen, Gefährlichen zugeordnet werden können. Denn kurz vorher, noch vor der Entführung, hätte den Betrachter ja das ungute Gefühl täuschen können.

Wie schon in einem früheren Beispiel, besteht auch bei der Funktion der Rabenvögel als körperlicher Teil eines Menschen oder deren Verlängerung die Möglichkeit der Umkehrung ins Komische. Zwar bleibt der Vogel als Teil des Bösen erkennbar, und handelt der Funktion entsprechend als Spion oder Begleiter, wird durch die plumpe oder klischeehafte Darstellung jedoch zum Unterstützer einer lustigen Szene. Interessanterweise werden die Tiere an sich nicht lächerlich gemacht, auch deren optische Darstellung ist so gut wie möglich naturgemäß. Plump oder klischeehaft bezieht sich immer auf den Handlungsort, die anderen zu sehenden Figuren oder die Handlung selbst. Ob nun in dieser für den Film eher untypischen Verwendungsweise unterbewusster Respekt vor dem so menschlich scheinendem Tier steht, oder ob lediglich wiederum unbewusst die Darstellungstradition gewahrt bleibt, sei dahingestellt.

Komische
Funktionsentlarvung

Um seine Ehefrau zu retten, muss der Immobilienmakler aus einer Gruft einen Schlüssel holen, denn nur dieser kann den Fluch brechen, der auf den Geistern und dem

Anwesen liegt. Das Betreten der Gruft wird jedoch vom bösen Geisterbutler und einer Krähe durch eine magische Kristallkugel beobachtet.

Die Geistervilla [00:50:48].

Die Disney Verfilmung einer klassischen Horrorgeschichte mit Comedy-Star Eddie Murphy wäre rein nach der Handlung eine familientauglichen Horrorkomödie. Da die Qualität des Films jedoch leider zu wünschen übrig lässt, taugt er bestenfalls als Kinderunterhaltung. Die Idee die besonders im Horrorgenre ausgeprägten klassischen Zutaten der Geschichte und die typischen Details durch Überzeichnung zu persiflieren ist misslungen, lässt aber dennoch die Qualität der ursprünglichen Zutaten erkennen. Die Krähe als Begleiter und Spion des Bösewichtes ist glaubwürdig geblieben, auch wenn dies für den Bösewicht selbst nicht der Fall ist. Ebenso ist die halbverfallene Villa ein wunderschöner Handlungshintergrund, den auch die schlechten Schauspieler und die Handlung nicht mindern können. Die ungunstigen Assoziationen bei der Krähe bleiben, egal in welchem Umfeld und egal aus welchen Gründen und können so zumindest als stabile Beispiele für stark verwurzelte Stimmungsbilder und Symbole dienen.

Neben der Erzeugung von Stimmung ist die Lokalisation von Natur und Wildnis eine sehr wichtige. Auch bei den vorhergehenden Filmbeispielen nimmt dies immer eine wichtige Rolle ein. Die Existenz übergeordneter Bedeutungen überspielt diese Verbindung mit bedrohlicher Wildnis zwar, diese ist jedoch trotzdem vorhanden und wirksam. Nächtliche oder düstere Schauplätze sind für den Menschen immer Orte des Gruselns und der unbekanntes Bedrohung, besonders gilt dies im Film. Kommen nun noch akustische Reize hinzu, wie etwa Tier oder Wettergeräusche, ist der unheimliche Schauplatz vollendet. Besonders deutlich wird dies, erfasst man die relative Anwendungshäufigkeit dieser stimmungsbildenden Funktion der Corviden in den

Lokalisation

Filmen. Denn sie kommt in ausnahmslos jedem behandelten Film vor, und ist auch bei anderen Funktionen impliziert. An dieser Stelle etwas unerwartetere kulturelle Produkte bedienen sich nebenbei ebenfalls dieser Funktion: Computerspiele. In *The Witcher* zum Beispiel oder *Gothic 3*, beides graphisch momentan hochwertige Fantasy-Rollenspiele, werden Krähen genau gleich zur Stimmungsbildung eingesetzt wie in Filmen. Ein weiteres Beispiel sind Musikvideos von vor allem härteren Bands (hauptsächlich Heavy Metal). In der Regel werden in Metalvideos eher düstere Welten erschaffen, die mit ebensolchen Attributen ausgestattet werden. Unangenehme, dunkle bis ekelhafte oder aber melancholisch-ästhetische Bilder werden gezeigt, wobei sich eben auch Krähen finden. Generell kommen zwar nur wenige Tiere vor, falls aber doch, ist deren Auswahl recht begrenzt. Rabenvögel, Wölfe, seltener andere Raubtiere und vor allem Insekten, werden unterstützend zur herrschenden Stimmung im Video eingesetzt. Die Auswahl der Tiere entspricht wiederum der gängigen Verwendung bzw. deren Auftreten in optisch verwandten Genres wie Horrorfilm, Thriller, Gothic und Splatterfilm.

Stimmungsbildung

PC Games

Musikvideos

Siehe Appendix IV - Bedeutung der Krähe in den einzelnen Filmen;
 Bsp. für Musikvideos Luna, Finisterra (von Moonspell), Wolf and Raven (Sonata arctica),
 Wolf and Raven (Sonata Arctica), Brandon Lee (The 69 Eyes) und Sieben (Subway to Sally).

Schlachtfelder der Rache

„Mordopfer, sind wir das nicht alle?“

The Crow [K 4, S 51].

So spricht Eric - das auferstandene Mordopfer - zu Shellys Mörder und seinem ersten Racheopfer. Geführt wird er zu den Tätern bzw. seinen zukünftigen Opfern von der Krähe, die ihm vorausfliegt. Sosehr sie für ihn ein Wegweiser ist, sosehr wird sie für seine Opfer zu einem persönlichen Todessymbol. Persönlich aufgrund der Gründe für ihr baldiges Ableben, sind sie doch durch ihre vergangenen Taten laut Filmlogik selbst schuld am Kommenden. Ein Beispiel aus Irland belegt den Volksglauben, dass ungewöhnliche Vogelaktivitäten nahe am Haus den baldigen Tod eines Bewohners anzeigen. Besonders gilt dies für schwarze Vögel und Corviden. Die Idee die Krähen als Todesomen zu interpretieren ist somit keinesfalls eine Neuschöpfung im Film. Vielmehr wurde hier zu der bestehenden Bedeutung noch eine weitere hinzugefügt. Die Vergeltung von geschehenem Unrecht stellt die ebenso alte Verbindung zum Galgen, dem Symbol für menschlich exekutierte Gerechtigkeit, her. Auch ist sie Ankündigung von Eric selbst, der als Krähenmann bzw. dunkler Racheengel in Erscheinung tritt, um die „gerechte“ Strafe zu vollstrecken. Nebenbei wird die Krähe als Symbol am jeweiligen Tatort zur Visitenkarte von Eric. Jede einzelne dieser Bedeutungen steht in engem Zusammenhang mit dem Tod. Variiert wird nur der Blickwinkel und die damit verbundene Verschiebung der Bewertung des Todes.

Todesomen

Gerlach 1998. S 171; Matthews 1994. S 265.



„Dad hat mir das zum fünften Geburtstag geschenkt. Er sagte, die Kindheit ist dann vorbei, wenn du weißt, dass du stirbst.“

The Crow [K 4, S 57].

Trotz dieses intellektuellen Bewusstseins des Todes der Menschen ist die Verarbeitung dieses Gedankens eine für viele lebenslange Beschäftigung. Mögliche Ergebnisse dieser Beschäftigung sind Verdrängung, Resignation, religiöse Vorstellungen oder auch Akzeptanz. Die unendlich scheinende Anzahl der (Aber-) Glaubensvorstellungen zeigt die immanente Bedeutung dieses Themas. Doch die Religionen sind nur ein Teil der Kultur, als allumfassende Erfindung des Menschen, die das Leben miteinander, sowohl als auch das Leben mit bzw. bis zum Tod regeln. Die Krähen oder Raben haben in diesem Pool an Vorstellungen einen sehr genau definierten Bedeutungsrahmen. Todesomen und Träger (verdammter) Seelen sind zwei dieser Bedeutungen. Die Entwicklung zum Todesomen lässt sich einfach nachvollziehen. Als Aasfresser dort aufzufinden, wo Leichen anzutreffen sind, wird der Begleiter des Todes schnell zum Boten desselben.

Todesreflexionen

Vgl. Gerlach 1998. S 172; Heinrich 1992. S 36 f., 53 f; Bauman 2005. S 136 f.

Auf überdimensionalen Kürbissen zwischen denen ein zum Tode verurteilte Hyppogreif liegt, sitzen Krähen und krächzen unheilschwanger. Sie beobachten das Kommen

und Gehen von Harry, Ron und Hermine, sowie die Ankunft vom Minister für Zauberei, dem Schulleiter und dem Henker. Erst das niederfahrende Beil des Henkers lässt die Krähen erschrocken aufflattern und Harry, seine Freunde sowie den Zuseher den Tod des Tieres annehmen.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban [K 22, 01:21:46].

Die unheilswangere Stimmung erzeugt durch das Wissen um eine bevorstehende Hinrichtung und regnerisch-nebligtes Wetter, wird durch das Krächzen der Krähen und deren bedrohliches Umsitzen des zum Tode verurteilten Hyppogreifens um ein vielfaches gesteigert. Das Ende der Szene, bestimmt durch das Geräusch eines niederfahrenden Beils und dem Aufflattern des Schwarms, ist erstaunlich eindrücklich, wenn man bedenkt, dass vom eigentlichen Geschehen, weder die Protagonisten (Harry, Ron und Hermine) noch der Zuseher etwas zu sehen bekommt. Trotz scheinbar gierigem Warten auf die Hinrichtung, ist die Rolle der Krähen nicht eindeutig negativ belegt, denn das niederfahrende Beil schreckt sie auf und verjagt sie. Der Erzeugung der unheilswangeren Stimmung tut dies jedoch keinen Abbruch, auch wenn der belebte Zuseher weiß, dass das Beil nur einen Kürbis nicht jedoch den Verurteilten traf.

Eine Dämonisierung des Vogels geschieht in einem sich selbst verstärkenden Kreislauf der negativen Assoziationen und Imaginationen. Erst wird nur verbal und von ungewöhnlichem Verhalten bestärkt das Tier zum Besonderen im Film. Durch Rezeption in Kulturprodukten allgemein und in der Interpretation im Film durch Figuren oder auch Zuseher werden die negativen Assoziationen immer weiter multipliziert. Bis schließlich eine klare und eindeutige Dämonisierung stattfindet. Diese Entwicklung lässt sich schon in der klassischen Literatur nachweisen. So spricht auch Titania im Sommernachtstraum: „Leer steht die Herd’ auf der ersäuften Flur, und Krähen prassen in der

Dämonisierung der
Krähen

siechen Herde.“ Denn was anderes, außer einem Dämon, sollte ein schwarzer, krächzender Aasfresser anderes sein?

Shakespeare 1979. S 17.

"Antworte mir, du Ungeheuer, sag mir die Wahrheit"

Der Rabe [00:06:42]

Von einem Ungeheuer die Wahrheit erfahren zu wollen, scheint keine besonders erfolversprechende Unternehmung zu sein. Dennoch wird hier ein Tier wie ein Mensch behandelt, handelt es sich in diesem speziellen Fall auch um einen verwandelten Zauberer, wodurch eine Multiplikation der dämonisierenden Element zustande kommt.

Durch Konditionierung des Publikums werden diese drastischen Darstellungen mit der Zeit jedoch nicht mehr nötig. Der dunkle, schaurig krächzende Aasfresser wird vom Begleiter des Todes zu dessen Bote selbst. Vom Todesboten zum Omen und gleichzeitig zum Gefährten tödlicher oder zumindest negativer übernatürlicher Wesen. Es folgt die zunehmend schlechtere Interpretation, die jeweils auf der vorhergehenden aufzubauen scheint. Schließlich wird der Vogelkörper selbst zur Verkleidung dieser anderen Wesenheit, etwa zu einem fliehenden exorzierten Dämon, der eine Pause auf dem Weg zur Verbannung in eine Verwandlung zum Raben nutzen will, wie im christlichen, europäischen Volksglauben einst angenommen. Hier nun schließt sich dieser gedankliche Kreis in der wörtlich zu verstehenden Dämonisierung des für den Menschen absolut harmlosen Tieres. Denn wenn schon der Teufel persönlich als Rabe über das Land fliegt, um Krankheit und Unheil, oder sogar den Tod zu bringen, dann ist die kulturelle Stigmatisierung nicht mehr zu leugnen.

Entwicklung der
Dämonisierung

Vgl. Schöpf 2001.S 143; Pickering 1996. S 247; Bruce-Mitford 1997. S 92.

**Neben einer vielbefahrenen, regennassen Straße stehend
trinkt Constantine (selbsternannter Wahrer des**

Gleichgewichtes der Mächte und Henker der gleichgewichtsstörenden Dämonen) Medizin gegen die Beschwerden seines Lungenkrebses. Kurz bevor er von einer verhüllten Person angesprochen wird, die sich als feindlicher Dämon herausstellt, fliegt lautlos eine Krähe vor ihm vorbei.

Constantine [K 9, 00:26:28].

Der geisterhafte Vogel scheint wie ein Besuch aus einer anderen Welt. Zwischen den anderen Elementen dieser Szene - strömender Regen, vielbefahrene Hauptstraße, heruntergekommene Häuser und ekelhafte Medizin gegen tödlichen Lungenkrebs - wirkt die Krähe als einziges natürliches Element wie ein Alien. Sowohl für den Protagonisten als auch für den Zuseher wirkt diese Erscheinung als Anzeiger für etwas kommendes Außergewöhnliches. Außergewöhnlich und unerfreulich wohlgerichtet, denn der Dämon will nichts anderes als töten. Somit ist die Krähe auch hier als Todesomen oder zumindest als Kampfomen zu deuten. Unklar bleibt auch, ob nicht die Krähe selbst der verwandelte Dämon ist, der sich wenige Sekunden später als verummter Obdachloser zeigt, der wiederum aus einer Unzahl von Insekten besteht. Da der Protagonist nur rechtzeitig reagieren kann, nachdem er einige der Schaben und Tausendfüßler sieht die den Dämonkörper bilden, wäre auch das vorherige sichtbare Erscheinen des Dämons als Krähe filmintern logisch.

Die weitaus häufigste Darstellung oder Verwendung der Corviden in jedweder Erzählform, aber auch dem Aberglauben, ist jedoch die des (bösen) Omens. Nicht immer wirklich auf spezifische Ereignisse bezogen, so doch einschlägig stimmungserzeugend. Einschlägig aufgrund der speziellen Wirkung von auch nur halb geglaubten Omen. Angstvolle Erwartung eines dann allerdings doch erschreckend plötzlich auftretenden Ereignisses, dessen sicheres Kommen sowohl den Protagonisten als auch den

Omen und
Stimmungserzeugung

Konsumenten klar ist, kann besonders im Film sehr wirkungsvoll eingesetzt werden. Ein ganzes Genre - das Horrorgenre - setzt auf diesen Grusel.

Vgl. Pickering 1996, S 247.

Endziel und Teil des Gewinns eines magischen Turniers ist ein Pokal inmitten des Labyrinths, den Harry und Cedric gleichzeitig berühren, um den Gewinn zu teilen. Doch der Pokal transportiert die Jungen auf einen nächtlichen Friedhof, direkt vor das Grab des Vaters des Dunklen Lords. Lediglich der Schrei der Krähen durchbricht die neblige Ruhe vor dem magischen Angriffssturm.

Harry Potter und der Feuerkelch [K 24, 01:54:29].

Die sorgfältig aufgebaute, leicht unheimliche, herausfordernde und doch erfreuliche Stimmung und die Handlung vor dieser Szene wird durch einen deutlichen Bruch genutzt, um die sehr bedrohliche (neue) Stimmung noch zu verstärken. Ultimative Elemente des Unheimlichen bzw. der Gefahr wurden verwendet, ohne jedoch kitschig zu werden. Kaum zu glauben, liest sich die Liste dieser Elemente doch wie eine umfassende Aufzählung zum Thema wie entsteht eine möglichst düstere, unheimliche und bedrohliche Situation, Handlung, Stimmung im Film: Friedhof, Nebel, Krähenkrächzen, das Wissen des Protagonisten, dass er/sie nicht hier sein sollte, dass Wissen, dass etwas nicht so funktioniert hat wie es sollte und die Existenz eines übermächtigen Todfeindes, der den Protagonisten töten will. Der Schrei der Krähe ist zwar nur ein Element von vielen, und dennoch bestätigt er die Situation. Keine Halluzination, sondern die Realität für den Protagonisten wird hier lautmalerischer bestätigt. Irgendjemand wird sterben, soviel steht fest. Nur wer, wird durch den Laut nicht bestimmt, anders als bei *The Crow*, wo die Opfer von vorneherein klar sind.

In einer düsteren dreckigen Nebenstraße zündet sich Tin Tin seine Zigarette an einer brennenden Mülltonne an. Vom Dach aus beobachtet von der Krähe und Eric, der sich daraufhin vom Dach in einen Müllberg stürzt. Tin Tin sowohl vom Lachen Erics als auch von dessen Erscheinung aufgeschreckt und verärgert, geht sofort auf Eric los. Der Kampf endet für ihn tödlich, mit seinen eigenen Wurfmessern im Oberkörper.

The Crow [K 4, S 48].

„Fällt er in den Graben, fressen ihn die Raben“, was im Kinderreim stimmt, ist auch in Hollywood richtig - zumindest in *The Crow*. Der Vogel als Todesbegleiter und in der Folge Todesomen, wird im Film immer weiter in dieser Funktion aufgebaut. Ist beim ersten Mord an einem der früheren Täter die Krähe noch als Stimmungserzeuger und Begleiter zu sehen, so entwickelt sie sich sowohl für den Zuseher als auch für die zukünftigen Rachemordopfer als Omen für das eigene und verdiente Ende. Zivilisatorische, urbane Ängste vor (persönlichen) Katastrophen werden hier dargestellt, und wie im phantastischen Film häufig der Fall, symbolisch gebannt. Trotzdem kommen Symbole zum Einsatz, die sich schon in Volksüberlieferung und Mythologie finden. Diese Symboliken beweisen somit erstaunliche Langlebigkeit.

Vom Todesbegleiter
zum Omen

Vgl. Fröhlich, Middel, Visarius 2001.S 60.

Krächzend beobachten Krähen Kinder und Jugendliche, die mit Stangen und bloßen Fäusten auf ein Pärchen bzw. deren Auto einschlagen. Gerade noch können diese fliehen, nur jedoch um später in der Wüste mit kochendem Motor liegen zu bleiben.

Night of the Crow [00:36:44].

Die unheimliche Stimmung liegt in diesem Film(teil) vor allem in der Abwesenheit von „Normalität“. Eine scheinbare Geisterstadt, das Fehlen von Erwachsenen, Wüsten oder zumindest steppenähnliche Landschaft und eine nicht näher

definierte bedrohliche Macht, die sich in den omnipräsenten Krähen zu manifestieren scheint, sind die auffallenden Elemente. Obwohl sie nicht eingreifen, weder bei der Attacke auf das junge Paar, noch zu einem andern Zeitpunkt, scheinen die Krähen nicht nur alles zu sehen, sondern auch unerklärlicherweise alles zu leiten. Der tierische Beobachter und Bote für Gefahr, Gewalt und Tod - die Krähe - wird hier sogar zum ursprünglichen Grund und Initiator der Handlung, auch wenn Hergang und Gründe unbekannt bleiben.

Von der Krähe als Omen ist der gedankliche Weg zum Glauben an einen tierischen Verursacher nicht mehr weit. So wird in *The Night of the Crow* die Krähe bzw. der Krähenschwarm als gottähnliches, numinoses, böses Wesen von den mörderischen Kindern gar angebetet. Als scheinbar unbeteiligte Beobachter lenken sie die Gewalttaten, zumindest ist dies die Interpretation der dann wirklich Gewaltausübenden. Vermeintliche tierische Grausamkeit wird auf die empfänglichen Personen übertragen und lässt diese Handlungen vollbringen, zu denen sie unter normalen Umständen nicht fähig gewesen wären. Was hier für in der Regel unschuldige dargestellte Kinder gilt, ist auch für die Wiedergänger in den Crow Filmen wahr. Friedliche junge Männer werden zu bestialischen Rächern, die der Grausamkeit ihrer früheren Peiniger in nichts nachstehen. Ermöglicht wird dies durch die Umsetzung der Geschichte im phantastischen Film, denn hier sind sämtliche Exzesse möglich, ohne deshalb gezwungenermaßen an Glaubwürdigkeit einzubüßen. Einziger Unterschied zwischen Eric dem Rächenden und dem Verbrecher ist die immer noch vorhandene Liebe zu der verlorene Person, welche wiederum der Rachenantrieb ist.

Übertragung „tierischer Grausamkeit“

Vgl. Thompson, Bordwell 1994. S 698; Hurka 2004. S 31.

Ash: „Weißt du, wie man eine Krähe noch nennt? Den Todesvogel.“ - Die letzten Worte die ein sexsüchtiger Killer hört, bevor er seiner Augen beraubt und hingerichtet wird.

The Crow II [K 8, 00:32:08].

“In den letzten Jahren sind die Gespenster auf der Leinwand dabei, die Engel zu überflügeln.“ Dieser Satz trifft besonders für eine seit den Neunzigern existierende Sorte von Helden zu, die zwar nominell für die Gute Sache kämpfen, in Wahrheit jedoch einem egoistischen Antrieb folgen und sich lediglich als „gut“ definieren, da ihre Gegner den „Bösen“ zugehören. Die Protagonisten und Racheengel aus der Crow Reihe, sind besonders gute Beispiele für diese Heldensorte, die sich auch sonst häufig in Comicverfilmungen finden lassen. Bezüglich optischer Gestaltung und vor allem Verhalten sind diese düsteren Helden eigentlich selbst den negativen und destruktiven Kräften zuzuordnen. Pathologisierung, Dämonisierung und die Zuordnung zu den sogenannten Mischwesen sind klassische Mechanismen, um etwas oder jemanden dem Bösen zuzuordnen. Der ehemals moralische Held wird durch seine neue Nähe zum Feind erst befähigt, die unglaubliche Übermacht der negativen Kraft zu brechen, auch wenn dies den Verlust der bis vor wenigen Jahren obligatorischen Heldenintegrität bedeutet.

Hurka 2004. S 219 - 221.

Seiner moralischen, zivilisatorischen Hemmschwellen und des dazugehörigen Gewissens beraubt, wird der Auferstandene wie schon angedeutet als Tiermensch zum animalischen Racheengel. Er behält lediglich seine menschliche Intelligenz, um sie seinem einzigen Antrieb folgend - der Rache - einzusetzen. Diese gezielte (intelligente) Gewalt wiederum ist zwar gesellschaftlich-moralisch ebenso inakzeptabel und auch zerstörerisch wie affektive Gewalt, steht jedoch normalerweise nur dem Bösen zu. Einzige (im Film) akzeptable aktive Gewalt des Helden ist

Natur und Gewalt

die affektive, etwa die Geliebten rächende oder beschützende Gewalt. Die Gewalt des Bösen hingegen ist Gewalt um der Gewalt willen, oder aus Gewinnsucht. Nun wird zwar der Helden als „gut“ empfunden, doch das Vorgehen des Krähenmenschen ist zu geplant und umfänglich, um als Mord im Affekt oder gar Selbstverteidigung durchzugehen. Die den Corviden im Volksmund sowohl als auch in der Symbolik unterstellte Intelligenz deckt sich auch hier mit der Darstellung des düsteren Helden: zielgerichtet und (scheinbar) grausam. Denn nur selten wurde die Intelligenz der Tiere als dem Menschen Positives bringend interpretiert. Dann etwa, wenn sie als Einflüsterer, Muse oder geistiger Leiter von Weisen, Propheten, Zauberern oder Dichtern gesehen wurden. In der Regel überwiegen jedoch zumindest so empfunden bzw. interpretiert deren Bosheit und Arglist.

Vgl. Seßlen 1998. S 26; Hurka 2004. S 35, 154, 181; Heinrich 1992. S 122 ff; Forster 1982. S 219.

Ash: „Gleich wird dich der große schwarze Vogel fortragen.“ - Ankündigung vor einem unfreiwilligen Flug aus dem Fenster mit letaler Folge der „Domina-Killerin“.

The Crow II [K 12, 00:53:35].

Kleine selbsterfüllende Prophezeiungen den zukünftigen Mordopfern gegenüber, zeigen dieses gezielte Vorgehen des Protagonisten besonders eindrucksvoll. Doch auch die Symbolik der Krähe als Todesomen an sich, wird hier sozusagen gespiegelt verwendet. Denn das Tier als Begleiter des Rächenden, ist gleichzeitig das Omen für seine Opfer. Und sollte diese Bedeutung den unglücklichen noch nicht bekannt sein, so hilft ein kleiner eingänglicher (Merk)Satz, der dem seinem eigenen Untergang gegenüber absolut ungläubige Bösewicht das Unausweichliche bestätigt.

„Rache ist eine Handlung, die man begehen möchte, wenn und weil man machtlos ist: sobald aber dieses Gefühl

des Unvermögens beseitigt wird, schwindet auch der Wunsch nach Rache.“ Im Film stimmt diese Regel freilich nicht. Bis zum tödlichen Ende wird die vom Helden erträumte Blutrache exekutiert, und vom begierigen Zuseher beobachtet. Das normalerweise rein gedankliche Was-wäre-wenn-Rachespiel wird filmisch konsequent durchgespielt. Um dem märchenhaften Tagtraum gerecht zu werden, endet der Film jedoch mythisch verbrämt und als typisches Hollywood Happy End: die Geliebte erscheint dem verzweifeltem Helden, nach vollbrachter Rachearbeit an deren Grab, um ihn ins Jenseits mitzunehmen. Durch diese Erlösung des Protagonisten, wird der gefiederte Symbolträger wieder zum einfachen Wildtier.

Watzlawick 1983. S 70.

Die Magie der Krähe

Wer kennt sie nicht, die absonderlichen Zutaten von magischen Tränken im Märchen? Allerlei abstoßende Körperteile von exotischen oder vermeintlich bösen Tieren, giftige Pflanzen oder sonstige Eigenartigkeiten landen in brodelnden Kesseln und dienen der Zukunftsschau oder dem Schadenszauber. In diesem Haufen von möglichen Zutaten befinden sich immer wieder auch Teile von Corviden, wobei so gut wie nie unterschieden wird, ob es sich nun wirklich um Krähen, Raben oder sonstige schwarze Vögel handelt. Besonders beeindruckend müssen die Zutaten sein. Dies gilt vor allem, soll eine magische Handlung wie Tränkebrauen im Film dargestellt werden. Die Zutaten sagen hierbei weniger über die Natur des Zaubers aus, als über das Vorhandensein von Magie selbst. Sogar unschöne Zutaten wie Krähenbeine können einen Heiltrank erzeugen. Nun ist dies zwar in der Volksmedizin wenig überraschend, da hier allerlei exotische Zutaten zu Heilzwecken Verwendung finden, im Film ist dies jedoch eher unüblich. Kadaverteile verheißen hier selten gutes, und dienen, falls dennoch im Endeffekt als positiv bewertet, zumindest im Verlauf der Handlung als Moment der Verwirrung bzw. falsches Indiz.

Magische Tränke

Magieanzeiger

Vgl. Meurer, Richarz 2005. S 126.

Der Fuß einer Krähe zusammen mit anderen Zutaten (von der weißen Hexe und geheimen Liebe des Constables gebraut), soll einen Schutzzauber und Heilzauber ergeben, der Constable Crane vor dem Kopflösen Reiter schützt.

Sleepy Hollow [K 9, 00:56:08].

Die handlungsbedingte Darstellung einer magischen Betätigung erfordert optisch eindeutige Signale. Eine junge Frau, die Kräuter in einen Kessel gibt, alleine sind noch nicht eindeutig genug, soll das Brauen eines Hexentranke gezeigt werden. Sie könnte schließlich einfach Tee kochen. Neben der

Wahl der Sprache als Inhaltsvermittlung - sie murmelt unverständliches, vielleicht Latein, wobei Nostradamus vernehmbar ist - wird das Krähenbein als sehr starkes Symbol verwendet. Zwischen Kräutern und Lebensmitteln wirkt der Vogelfuß schon sehr bedrohlich und fehl am Platze, zumal er eindeutig als nicht zu Speisevögeln zugehörig identifizierbar ist. Kommt nun dieser Fuß auch noch in den Kessel, ist endgültig klar, dass hier Magie praktiziert wird, die nebenbei nicht gerade vertrauensfördernd wirkt. Die negative Assoziation, sowohl mit der Szene als ganzes als auch mit dem Vogelfuß im Detail, bewirkt eine Verschiebung in der Interpretation der Figur durch den Zuseher. Dass sich diese Uminterpretation am Ende des Films als falsch herausstellt, zeigt das bewusste Spiel mit Symbolen. Unerwarteterweise ist jedoch der Gebrauch von Krähentteilen wirklich auch für Liebes- und Schutzzauber überliefert, wenn auch nicht gerade deren Füße.

Schöpf 2001. S 64.

Wie schon bei Horrorelementen, lassen sich auch die als Magieanzeiger zu interpretierenden Elemente sehr schön persiflieren. Das Wissen des modernen Menschen über Biologie, Botanik und Medizin entlarvt viele der magischen Vorstellungen als Aberglaube. Gerade dieses rudimentäre Wissen um den Aberglauben lässt sich einfach in Szene setzen und auch zur Erzeugung amüsanter Elemente nutzen. Komisch wirkende Zutaten kombinieren und noch einen kleinen Zauberspruch darüber aufsagen, und schon ist zumindest ein erkennendes Schmunzeln garantiert. So praktiziert auch in der Slapstickkomödie *Helden in Strumpfhosen*, die als Robin Hood Persiflage teils sehr genau die typischen Zutaten des Robin Hood Komplexes auflistet und postwendend durch den Kakao zieht.

Magie als Komik

Rotbackenpfeifdrübling, Rabenei, Blut einer frühen Henne, Augäpfel eines Krokodils und Hoden eines Wassermolches sind die schmackhaften Zutaten einer magischen Speise,

die der Hexen-Köchin des Scherriffs von Nuttingham (sic!) hilft, die zukünftige Rolle von Robin Hood zu ermitteln.

Helden in Strumpfhosen [K 10, 00:27:50].

Was in dieser Slapstickkomödie als grausig-gruselig und durchaus lächerliche Zutaten für eine magische, divinatorische Handlung verwendet wird, könnte direkt aus einem volksmedizinischen Rezept stammen. Zwar existiert kein Rotbackenpfeifdrübling, die Bestandteile von Corviden wurden jedoch durchaus verwendet. Trotz der sonst negativen Vorstellungen in Verbindung mit diesen Vögeln wurden deren Blut, Hirn, Herz, Galle, Federn und Eier auch zu Heilzwecken und sogar Liebeszauber verwendet, und nicht nur zu schwarzmagischen Handlungen, wie man vielleicht durch deren Verbindung mit Unglück, Krankheit, Krieg, Tod, Schlachtfeld, Hexen und Teufelsglauben annehmen könnte. Um das erwartete Bild des Zusehers gänzlich zu zerstören, wurde hier nicht wie zu erwarten wirklich ein magischer Trank zubereitet, sondern das zugegebenermaßen abstoßende Frühstück für den, wie der Namen schon vermuten lässt, „nuttigen“ Sheriff. Die Erwartungshaltung der Zuseher wird aufgebaut - man erwartet eine magischen Handlung von der Hexenähnlichen Gestalt - nur um anschließend direkt durch ein eklig-lustiges Element diese Erwartung zu zerschlagen.

Vgl. Hünemörder 2002. S 382; Schöpf 2001. S 64; Gerlach 1998. S 172.

Weniger grobschlächtig, jedoch nicht minder treffsicher beschäftigt sich der Film *Corpse Bride* von Tim Burton mit Klischees, hier jedoch mit Horrorklischees. Durch ein Ungeschick mit einer schon halb skelettierten Verstorbenen verheiratet, muss der Protagonist in die geradezu poppige Welt der Toten unter einem einsamen Waldfriedhof. Die Komik kommt in diesem Film zustande durch die Uminterpretation sämtlicher Horrorelemente in geradezu wünschenswerte, komische Details. Die tote Braut hat weitaus mehr Leben in den Knochen als die noch lebende

Zauberhafte
Horrorkomödie

Zukünftige des Protagonisten. Es fehlt auch nicht an Krähen, die sowohl den Friedhof als auch die Totenwelt bevölkern. Immer dann wenn Magie im Spiel ist, dienen sie scheinbar ganz beiläufig als Stimmungsbildung und der Lokalisation. Sie sind sowohl Begleiter bei den magischen Übergängen zwischen den Welten, als auch Ermöglicher dieser Übergänge.

Zwischen verstaubten Büchern und Spinnenfäden erwarten nicht nur Viktor und die Leichenbraut das Auftreten und die Beratung des Weisen Gutknechts, sondern auch die neugierigen Krähen. Eine besonders interessierte büßt eine Feder ein, die Gutknecht in roter Säure verschwinden lässt, um sich den Trank zu gönnen, auch wenn dieser ungenutzt zwischen seinen bloßen Rippen nach unten rinnt. Ein Krähenei wird kurz darauf zu einem magischem Zweck verwendet, denn dessen nebliger Inhalt bringt das Paar in die Welt der Lebenden zurück, wo Victor einen Ausweg aus der verwickelten Situation zu finden hofft.

Corpse Bride [K 10, 00:29:34].

Die Funktion der Krähenteile, eigentümliche Zutaten für diverse Zauber(tränke) zu sein, bleibt auch hier erhalten. Auch wenn gerade mit dieser typischen Funktion liebevoll gespielt wird. Die gespannte Erwartung, ob die Krähenfeder in der roten Flüssigkeit im Kelche wohl der Zauber ist, der die beiden Bittsteller an die Oberfläche zurückbringt, ist auch beim Zuseher zu finden. Aufgelöst wird diese Spannung in dem komischen Bild eines gebückten, lebenden Skelettes, dass sich die Brühe schwungvoll einverleibt, mit dem Resultat, dass die Flüssigkeit senkrecht durch den leeren Brustkorb nach unten plätschert. So klar erschien doch, dass es sich um ein magisches Gebräu handelte, was sollte denn sonst die Feder im Getränk? Doch eben nachdem die Erwartungshaltung entlarvt und für einen Lacher ausgenutzt wurde, wird sie wieder bestätigt, wenn auch etwas ästhetischer als vielleicht zu

erwarten. Ein Krähenei wird zerbrochen und heraus kommt ein magischer Nebel, der den Weltenübergang ermöglicht. Der Unterschied zu anderen Verwendungen von Krähenteilen liegt hier in der Wertung. Das Ei, selbst schon als magisches Symbol für Leben und Kosmos, ist in sich schon so magisch kraftvoll, dass menschliche Potenzierung durch Tränke o.ä. nicht mehr nötig ist. Auch sind es die Krähen, die von sich aus beide Welten besuchen können. Nicht unlogisch ist folglich das Ei dazu in der Lage, diesen Übergang auch Anderen zu ermöglichen.

Auch in der klassischen Literatur finden sich diese Verwendungen von Krähenteilen als magische Zutat bzw. die Vögel als Magieanzeiger. Meist wird von bösen, zumindest jedoch unwohlgesonnenen Hexen Magie praktiziert. Hier finden sich die Vorstellungen der Volksmedizin einerseits und andererseits der typischen tierische Hexenbegleiter wieder. Die magische Verwendung von Krähenteilen findet sich besonders schön von Shakespeares Hexen in MacBeth in Szene gesetzt.

Krähe und Hexe

Vgl. Meurer, Richarz 2005. S 126 ; Pickering 1996. S 131, 182, 247.

Molchesaug' und Unkenzehe;
Hundemaul und Hirn der Krähe; [...]
Mächt'ger Zauber würzt die Brühe,
Höllenspei im Kessel glühe. (Macbeth – 2. Hexe, 4. Aufzug, 1. Szene)
Shakespeare 1970. S 47.

Ebenfalls anzutreffen ist diese magisch-praktische Verwendung der Krähen auch in unerwarteten Bereichen der Populärkultur, wie etwa der Esoterik und der Kinder und Jugendunterhaltung. Ebenso fand die Vorstellung der sinistren gefiederten Hexenbegleiter ihren Weg bis in den Zeichentrickfilm. Erstaunlich zeitlos und liebenswert umgesetzt etwa in dem Film *Das letzte Einhorn*.

Vgl. Schirmer 2004. S 126; Redfield 1996. S 329; Uccusio 1991. S 52; Camphausen 2002. S24 ff.



Das letzte Einhorn [K 2, 00:15:28].

Die Hexe Mommy Fortuna erklärt ihrem Gehilfen und dem angestellten jungen Zauberer Schmendrik, dass die im Vordergrund liegende weiße Stute in ihrem fahrenden Kabinett der Fabeltiere ein Einhorn darstellen soll. Sie lässt die Beiden nicht wissen, dass es sich wirklich um ein Einhorn handelt. Ein Schlafbann macht die Gefangennahme des letzten Einhorns möglich.

Das letzte Einhorn [K 2; 00:15:28]

Das Bild der bösen Hexe wurde in diesem Film in seiner bekanntesten Form wiedergegeben. Eine alte, runzlige, gemeine und gebeugte Figur, die Illusionsmagie anwendet, nur um sich zu bereichern. Der Asthut mit dem krächzenden Raben obendrauf, lässt letzte mögliche Zweifel an der Gesinnung der Hexe verschwinden. Dass nun dieser Raben auch noch synchron die Gestik der Hexe aufnimmt und genau dann krächzend aufflattert, wenn diese lacht, verrät die dem Tier innewohnende Boshaftigkeit. Er ist seiner Herrin schon sehr ähnlich, was auch im weiteren Laufe des Films noch zu beobachten ist. Denn sogar als die Hexe tot ist, verfolgt der Rabe das Einhorn und verrät sogar dessen neuen Begleiter Schmendrik an vorbeiziehende Banditen. Und obwohl gerade in diesem Film eine Vielzahl an Tieren zu sehen ist, scheint instinktiv klar zu sein, dass in den weiteren Szenen, in denen

Raben zu sehen sind, es sich immer um den gleichen handelt. Das Tier wird unhinterfragt zum Ableger der Hexenfigur, sowohl bezüglich Bedeutung als auch Ausstrahlung. Eine klassische Märchenhexe mit ebensolch einem Begleiter also, die wortlos für jedes Kind verständlich sind.

Mit Magie muss in diesem Zusammenhang nicht unbedingt immer klassische Magie von Hexen und Zauberern gemeint sein. Auch als Anzeiger für außergewöhnliche Phänomene allgemein, oder modern gesprochen Mystery-Elemente, können Corviden zum Einsatz kommen. Eine Möglichkeit die im Mysteryfilm immer wieder wichtig ist, ist die veränderte Wahrnehmung einzelner Personen. Besonders drastisch wird dies, wenn die Umwelt der Figuren davon nichts mitbekommt bzw. nichts Ungewöhnliches wahrnehmen will oder kann. Die Folgen sind Isolation, psychische Probleme und teils drastische Folgen für das weitere Leben der einzelnen Figuren. Ein Beispiel für die Möglichkeiten dieser Handlungselemente ist der Film *Die Vorahnung*. Mysteryfilm

Die Woche, in der Lindas Ehemann tödlich verunglückt, läuft für sie in einer unerklärlichen, veränderten Reihenfolge der Tage ab. An einem Tag, beim Aufhängen der Wäsche rutscht Linda im nassen Gras aus, und berührt einen blutigen Krähenkadaver. Fast panisch läuft sie ins Haus und schrubbt sich die Hände. Erst Tage später kommt die Krähe vom Blitz getroffen um und fällt dort ins Gras, wo Linda nach ihrem Sturz schon Tage zuvor gelandet ist. Auch an noch einem späteren Tag dient die Krähenleiche als Indiz für die ungewöhnlichen zeitlichen Abläufe.

Die Vorahnung [00:23:18; 00:44:58].

Eine Veränderung des Zeitablaufes ist schon seit der keltischen Anderswelt bekannt. In diesem Film wurde die Idee

des ungewöhnlichen Zeitablaufes jedoch weiter abgewandelt. Die Protagonistin erlebt die Tage einer Woche, die Tage um den Unfalltod ihres Mannes, nicht in der richtigen Reihenfolge. Zuerst hält sie die Erinnerungen des vorherigen Tages für einen Traum, wird jedoch durch Details des Alltages immer sicherer in ihrer Annahme, dass sie wirklich Ungewöhnliches erlebt. Auch in diesem Film kommt eine Krähe als genau eines dieser Details zum Einsatz. Ein besonders plakatives Detail, wenn man es genau nimmt. Zwar durch den chaotischen Ablauf der Tage etwas versteckt, verändert sich die Bedeutung der Krähe während des Films. So beobachtet sie an einem Tag noch emotional neutral den Krähenschwarm in der Ferne, und nur wenig später greift sie unabsichtlich in einen schon verwesenden Krähenkadaver. Der ekelt sie nicht nur, sondern bestätigt an einem chronologisch gesehen folgenden Tag auch ihre zeitliche Wahrnehmung. Der Anzeiger von Ungewöhnlichem wird in diesem Fall also zum eindeutigen Indiz des Ungewöhnlichen, wenn auch auf sehr weltliche Art und Weise: durch seinen Tod. Was bleibt, ist der kämpferische Versuch der Protagonistin, den Tod ihres Mannes zu verhindern, und gleichzeitig nicht den Verstand ob der entgleisten Zeit zu verlieren.

Schließlich existiert auch eine filmische Mischform, in der Fantasy-, Mystery- und (volkstümliche) Magieelemente zusammenkommen. Eine meisterhafte Verbindung dieser Elemente ist im Film *Wächter der Nacht* gelungen. Die Grundidee - der Kampf zwischen Gut und Böse - gehört in einer besonders plakativen Darstellung vor allem in das Fantasygenre. Mystery bezieht sich vor allem auf Darstellungsprinzipien von Ungewöhnlichem, wozu Dunkelheit, veränderte Filmgeschwindigkeit und vor allem eine gewisse Stimmung gehören. Das Magieelement schließlich findet sich in der Geschichte, in der Magiebegabte sich zwischen der Seite der Dunkelheit

Filmisches Mischgenre

(Egoismus, Despotie) und des Lichtes (Altruismus) entscheiden müssen. Die besonderen Fähigkeiten der Figuren lassen diese zu eben volkstümlich bekannten Wesensgruppen zuordnen. Hexen, ZauberInnen, HeilerInnen, Tiermenschen und Vampire sind einige dieser Gruppen. Den Krähen kommt in diesem Film die Doppelfunktion von Stimmungsbildung und Magieanzeiger zu.

Vgl. Hurka 2004. S 7, 77.



Wächter der Nacht [K 13, 01:16:22].

Swetlana, eine bis zu diesem Moment unentdeckte Andere, so nennen sich die Magiebegabten, verflucht sich aus persönlichen Gründen unwissentlich selbst. Der immer größer werdende Fluch produziert einen gigantischen Energiestrudel über ihr, der sich bis weit über das Hochhaus, in dem sie lebt, erstreckt. Neben einem Orkan, der sich an dieser Stelle bildet, sammeln sich auch unzählige Krähen, die den Fluchstrudel optisch noch deutlicher werden lassen.

Wächter der Nacht [K 13, 00:58:54].

Interessant ist in diesem Fall, dass sich in der Literaturvorlage des Films - immerhin inzwischen vier Bände mit jeweils drei Teilromanen - keine Krähe blicken lässt. Außer auf dem Cover des Buches, welches jedoch erst nach dem Film auf

Deutsch erschienen ist und sich daher der Bildsprache des Films bedient. Der äußerst gut umgesetzte Energiestrudel im Film wirkt bedrohlich, außergewöhnlich und dennoch natürlich. Neben guter Umsetzung durch die Special-Effects, wirkt vor allem der Einsatz der Vögel glaubwürdig innerhalb des Films. Die inzwischen schon mehrfach belegte Verwendung der Tiere als Magieanzeiger oder Zutat, wird hier zusammen mit Wetterelementen dazu genutzt, etwas Unsichtbares und Magisches sichtbar zu machen. Gleichzeitig wird durch die Auswahl dieser Darstellungselemente auch sichergestellt, dass die Bedrohlichkeit der Situation deutlich wird, ohne auf wirkungshemmende plakativere Mittel zurückzugreifen. Viele der diversen Bedeutungsmöglichkeiten der Krähen wurde hier also in ihrer gesamten möglichen Bandbreite angewandt. Stimmungsbildung, Magieanzeiger, Energieanzeiger (negativer Energie wohlgemerkt), Ortsmarkierung, Unglückskünder und Wegweiser für die Kämpfer des Lichts (die den Strudel stoppen wollen) sind die offensichtlichen Funktionen, und dies obwohl die Krähen nichts anderes tun, als im Fluchstrudel über das Hochhaus zu kreisen.

Endkampf

„Er war sowieso schon tot. Er ist vor einem Jahr gestorben. Und zwar in dem Moment, als er sie angefasst hat. Sie sind alle tot, sie wissen es nur noch nicht.“

The Crow [K 6, S 78].

Das Symbol als Indiz der Unabwendbarkeit der Zeit, oder des Schicksals, wird weiterentwickelt zum direkten Indiz menschlichen Handelns angesichts eben dieses Schicksals. Ist in dem Film *Die Vorahnung* noch der Kampf der Protagonistin vergeblich, da sich das Schicksal eben nicht verhindern lässt, so ist in *The Crow* der Held, und gleichzeitig auch die Krähe, schon exekutierender Adept des Schicksals. Parallel von der Verwandlung vom Opfer zum Exekutor des Protagonisten, verwandelt sich auch die Krähe inhaltlich in dieser Entwicklung. Ausgehend von der Funktion als Beobachter des Todes am Beginn des Films, verdichtet sich die aufgebürgte Todesnähe immer mehr, bis sie hier in einer aktiven Vervielfachung am deutlichsten wird. Eric selbst als Krähenmensch bringt den Tod zu seinen ehemaligen Mördern, die Krähe ist Todesomen für diese und selbst ist er ebenfalls tot. Das böse Omen jagt sogar den mörderharten Jungs einen Schrecken ein, quasi das Böse, das die Bösen fürchten lehrt und uns als Zuseher gleichzeitig, dass auch die Bösen nur Menschen sind.

Schicksal im Film

Bedeutungsverdichtung

Nach einem Besuch bei einem Grab, sitzt ein schwer einzuordnender Junge in einem Baumhaus und wendet sich freundlich einer Krähe zu, die neben ihm Platz genommen hat.

Night of the Crow [00:22:07],

Bis zu dem Moment, in dem sich die Krähe neben den Jungen setzt und dieser mit gelassener Selbstverständlichkeit reagiert, entzieht sich der Junge einer moralischen Identifikation

durch den Zuseher. Erst in diesem Bild wird klar, dass irgendetwas mit dem Jungen nicht stimmen kann. Gleichzeitig wird auch eine Distanzierung gerechtfertigt, die sich dann später im Film als Bestätigung einer bösen Ahnung erleben lässt. Dass der Junge zu einem mangels besserer Bezeichnungen Sektenführer wird, in dessen Kult Krähen eine besondere Rolle spielen, erhebt die anfängliche kindliche, friedliche Koexistenz von Krähe und Junge zu einer Bedeutungsschwere, die wiederum durch das vorhandene ablehnende Gefühl bestärkt wird. Und dennoch bleiben die Vögel nur Symbol oder Markierung. Sie sind nicht die Ausübenden der Grausamkeiten oder des Kampfes am Ende des Filmes. Die Handlungen mit Tragweite obliegen den Menschen, wenn auch gestärkt oder verführt durch den als dämonisch empfundenen Vogel.

In weiterer Folge eröffnet sich jedoch, dass die Krähe nur solange besondere Kraft verleiht bzw. der Krähenmensch nur solange existiert, solange seinen Auftrag ausführt. Nach in diesem Film erfolgreicher Erledigung der Aufgabe, verliert die Krähe ihre Übernatürlichkeit und Kraft. Der Tod des Bösen kommt somit der Entmachtung der Krähe gleich. Hier wird nochmals die Symbolkraft des Tieres offenbar, welche direkt an die Persönlichkeiten der Figuren angekoppelt ist, und ohne sie keine Bedeutung mehr zu haben scheint. Die Krähe wirkt als natürlicher Kanal von Kräften, Unterstützer und Wegweiser, der dem Helden zur Verfügung steht. Dieser soll den verkommenen, kriminellen Subjekten Einhalt gebieten, die in einer technisch kalten und unpersönlichen Zivilisation wie Geschwüre wuchern. Solange wuchern, bis sie den gesamte Organismus - die Gesellschaft - erdrücken, so zumindest die Theorie in *The Crow*.

Verlust des
Symbolwertes

Eine Regelmäßigkeit von zwei verschiedenen doch verwandten, und hier relevanten Filmgenres lässt sich in folgendem Satz zusammenfassen: Das Problem der Science

Horror und SciFi

Fiction ist die Technik, das Problem des Horror-Genres ist die Natur. In *The Crow* nun vermischen sich diese beiden Punkte und Genres wie schon angedeutet. Außerdem werden hier die Prämissen sozusagen umgekehrt. Die übernatürlichen Elemente, der Wiedergänger und die magische Krähe, sind die zumindest als gut empfundenen Protagonisten und die im Sumpf der modernen, technischen aber heruntergekommenen Großstadt tätigen Bösewichte, das auszumerzende Übel. Das klassische Horrormonster, eine Manifestation außergewöhnlicher Elemente oder Wesen mit starker Verbindung zur Natur, wurde für den Zuseher zum Helden und behält seine Horrorfunktion nur für die filmischen Gegenspieler und hinsichtlich horrorspezifischen der Darstellungsform. Die wiederum als organisch wirkende Folge - der Vergleich mit Bakterien drängt sich auf - einer technisierten, degenerierten Gesellschaft erscheinen. Der Ergebnis ist genretechnisch eine Chimäre, die sich vielleicht als Endzeit-Horror bezeichnen lässt, wobei Endzeit immer auch Science Fiction beinhaltet.

Im Vergleich zu dieser eindeutigen zivilisatorischen Endzeitstimmung in *The Crow* wird in einer *Akte X* Folge (Das rote Museum) wieder die Natur als der bedrohliche Gegner gezeigt. Dass dies jedoch nur der Verschleierung eines menschlichen Verbrechens dient, zeigt sich erst im Laufe der Handlung. Die immer noch sehr tief sitzende Angst vor der Wildnis wird scheinbar ganz nebenbei aufgezeigt.

Vgl. Seßlen 1998. S 9; Hurka 2004. S 22.

Jugendliche Verbrechensopfer haben aufgrund unfreiwillig eingenommener chemischer Substanzen Halluzinationen, und erleben im Wald (in dem sie in Unterwäsche ausgesetzt werden) Visionen von geistigen Angriffen, ähnlich der Besessenheit oder Besitzergreifung durch Tiere. Ein Mädchen sieht dabei einen Baum voller Krähen

und anschließend den blutigen Angriff einer dieser Krähen auf einen Menschen.

Akte X -Rotes Museum [2. Staffel, K 7, 0:15:20]

Die Verbindung zwischen Tod und Krähen ist hier besonders schön verdeutlicht. Nicht nur die reale Verbindung wohlgemerkt, sondern auch die kulturell zugeschriebene. Zwar geht dem visionär gesehenem Tod die Beobachtung tatsächlicher Krähen voraus, diese tragen aber in der Realität nicht zu den Geschehnissen bei. Die aufgezwungenen Drogen lassen die unbeteiligten Tiere in der veränderten Wahrnehmung des Opfers als Täter erscheinen, und bestätigen dadurch latent vorhandene Vorstellungen bzw. das Feindbild der ungezähmten Natur. Und da die Krähe durch kulturell vermittelte Bilder als unheimlich oder gefährlich angesehen wird, scheint die Schreckensvision nur noch realer. Ein Übergriff von Schmetterlingen wäre, nur um ein Beispiel zu nennen, wesentlich weniger glaubwürdig gewesen, selbst für einen mit Drogen betäubten Geist.

Mögliche Verwirrung und Fehleinschätzung kann gerade mit scheinbar eindeutig besetzten Symbolen schön aufgezeigt werden. Bei *Akte X* wurde eine harmlose Krähe durch Drogen von einem Entführungsoffer als tödlicher Angreifer wahrgenommen. Gleichzeitig wird diese Wahrnehmung, die auch der Zuseher aus der Sicht des Opfers zu sehen bekommt, im Laufe der Episode als Fehlinterpretation enttarnt. Dem Duktus der Serie folgend könnte man dies als Warnung davor betrachten, dass vermeintlich eindeutige und wohlbekannte Bilder durchaus nicht der Realität entsprechen müssen. Genau dies wird auch in einem anderen Film klargestellt: *Ace Ventura - Jetzt wird's Wild*, wenn auch auf gänzlich andere Art.

Entlarvung von Symbolen

Nicht nur der Beruf - Safariparkbesitzer - eines Verdächtigen (der Entführung eines heiligen Tieres) lassen

diesen für Ace Ventura, den Tierischen Detektiv und Tierliebhaber, -schützer schuldig wirken. Auch dessen Haustier, ein zahmer Rabe, wirkt unheilverkündend und exotisierend.

Ace Ventura [K 9, 00:18:35].

Wer sollte denn sonst der Schuldige sein, wenn nicht der Safariparkbesitzer, der Tiere in Wildnis gefangen nimmt, nur um sie wieder in seinem Park, zur persönlichen Bereicherung, auszusetzen. Auch der schwarze Rabe auf seiner Schulter scheint ein eindeutiges Indiz zu sein. Und dennoch stellt sich heraus, dass dieser nicht der eigentliche Bösewicht ist. Die falsche Fährte in einer Kriminalgeschichte ist eine einfache Methode um den Helden, in diesem Fall einen Tierdetektiv, etwas aufzuhalten und die Handlung verstrickter zu gestalten. Bald merkt der Held jedoch seinen Irrtum und rehabilitiert damit auch, zumindest in diesem Film, das scheinbare Indiz des Bösen bzw. entfernt seine negative Interpretation. Dies zeigt, dass auch die Aufhebung vermeintlich eindeutiger Zuschreibungen funktionieren kann bzw. dass sich die Bedeutung eines Symbols innerhalb eines Film ändern kann. Klingt wenig spektakulär, ist jedoch nicht sehr häufig zu finden, in der sonst eher eindeutige Symbole verwendenden Filmwelt.

Ruhe (nun) in Frieden

Erschöpft und verwundet legt sich Eric auf das Grab von Shelly. Sein Atem bildet kleine weiße Wölkchen, einzige helle Stelle im grauen Bild. Doch Erics Augen öffnen sich erstaunt, als Shelly von hellem Licht umgeben auf ihn zukommt. Sie kniet sich zu ihm nieder, um eine Haarsträhne aus seinem Gesicht zu streichen. Shelly ist gekommen um Eric mitzunehmen - ins Licht.

The Crow [K 17, S 149].

„Jeder will in bezug auf die Gewalt das letzte Wort haben, und so geht man von Vergeltungsschlag zu Vergeltungsschlag, ohne dass ein wahrer Schlusspunkt gesetzt werden könnte.“ Der scheinbare Schluss der Gewaltspirale manifestiert sich im Endkampf zwischen den hier nur mehr nominell gekennzeichneten Polen Gut und Böse und anschließendem Vergehen beider. Der Tod des Bösen erfüllt die psychohygienische Funktion, dass auch die dem Bösen zugeschriebenen Eigenschaften eliminiert werden. Verstärkt in diesem Fall dadurch, dass dies sogar nach dem nicht rückgängig machbaren Unrecht (dem Mord) geschieht einerseits, und dass die christliche Erlösung und Belohnung im Himmel angedeutet wird, andererseits. Dennoch wird durch mehrere Sequels des Kinofilms und einer Fernsehserie dieses Ende seiner Endgültigkeit beraubt. Denn die Endgültigkeit des Todes fast aller Beteiligten beendet zwar den Film, lässt jedoch den Wunsch nach weiterer ähnlicher bzw. gleicher Unterhaltung unbefriedigt. Dies kann und wurde nur durch Wiederholung (der Handlung sowohl als auch der Darstellung) erreicht. Gerade durch die Wiederholung jedoch verliert sich die Schwere und Bedeutung, da beliebige Reproduktion angedeutet wird, wo in der Realität nichts dergleichen existiert. Folglich ergibt sich, sofern die Sequels bekannt sind, ein Verlust der

Ende der Gewalt

Bedeutungsminderung
durch Sequels

Bedeutungsschwere, der jedoch wiederum den einfachen Konsum ermöglicht bzw. durch diesen sogar bedingt wird.

Hurka 2004. S 52.

Ein weiterer Teilnehmer der Expedition in das verfluchte Anwesen wurde vom Haus selbst umgebracht. Kein Zweifel über den Tod des Mannes lassen die Krähen, die sich auf dessen Brust setzen.

Haus der Verdammnis [DVD 2, 00:07:10].

Im Gegensatz zu *The Crow*, in dem die auf dem Grabstein sitzende Krähe ein Symbol für die Erlösung und nun wirklich eintreffende Ruhe des Toten ist, finden sich hier zwei Krähen als Todesbeweis eines vor Angst gestorbenen. Obwohl schon durch das mit offenen Augen auf dem Rücken Liegen des Opfers klar war, dass dieses tot ist, scheinen erst die Vögel Gewissheit zu geben. Hier scheint sich eine Naturbeobachtung in den Horrorfilm geschlichen zu haben, wenn auch schlampig dargestellt. In freier Wildbahn gehen Corviden erst an eine vermeintliche Aasfutterquelle, wenn sie sich sicher sind, dass der scheinbar tote Körper auch wirklich keine Gefahr mehr darstellt. Raben bedienen sich dazu einer langwierigen Untersuchungsmethode, indem ein mutiges Tier sich immer weiter, langsam und geradezu clownhaft dem Kadaver nähert. Reagiert dieser nicht auf die auffällige Show des Kundschafters, selbst nicht nach vorsichtiger Berührung, so wird Entwarnung gegeben und das Mahl begonnen. In diesem Film jedoch flattern die Krähen wenige Sekunden nach dem Tod des Menschen schon auf dessen Brust, gänzlich ohne vorhergehende Tests. Bezüglich der menschlichen, moralischen Bewertung der Tiere bleibt diese Szene jedoch unerwartet neutral. Die Vögel sind nur natürliche Todesanzeiger und in keiner Weise an den Geschehnissen beteiligt. Nur ein sinistres filminternes Wissen des Zusehers lässt die Szene und den ganzen Film dämonisch wirken. Die ermordeten Menschen bleiben als Geister in dem Anwesen gefangen und können

nicht, ganz im christlichem Sinne, ins Jenseits gelangen. Hier wiederum findet sich ein Unterschied zu *The Crow*, in dem die Erlösung nicht die Verdammung am Ende steht. Die gleiche Entwicklung der Bedeutung der Corviden zeichnet sich hier schon ab. Dort wo in *The Crow* die Krähe von ihrem Symbolcharakter befreit wird, bleibt hier das Totemtier auf seinem verwunschenen Posten.

Von lediglich einer Abschwächung der Bedeutung ist aus zwei Gründen die Rede. Erstens wird durch die Redundanz sämtlicher Handlungen und Bedeutungen in den Sequels zwar die Schwere bzw. Tiefe reduziert, andererseits jedoch gerade durch die Wiederholung betont. Und zweitens ist der hohe Bekanntheitsgrad der im Film behandelten Themen durch deren kulturelle Herkunft so allgemein bekannt und alltäglich, dass selbst in abgeschwächter Form die richtigen Emotionen, das Verständnis der Geschichte etc. gewährleistet sind. Die Herkunft dieser Themen sind das abendländische und vor allem christliche Gedankengut. Die Vorstellung des glückseligen Weiterlebens nach dem Tod, der strafende Racheengel und der Frieden des Grabes werden in diesem Filmende verifiziert. Shelly als leuchtender Engel und Eric als heimgekehrter verlorener Sohn versinnbildlichen die wahre und romantische zwischenmenschliche Liebe, nicht mehr die mystische Gottesliebe der Martyrerlegenden, auch oder obwohl Erics Himmelfahrt gerade die göttliche Gnade und Liebe impliziert. Religiöse Symbolik, Idealvorstellungen der Romantik und Popkultur verbinden sich in einer düsteren, melodramatischen Beschwörung der wahren Liebe, trotz Blut, Gewalt und apokalyptischer Stimmung. Was bleibt, ist nur die Krähe, die einsam auf dem Grabstein sitzt und mit ihrem schwarzen Schnabel auf ihm herumhackt.

Christliches
Gedankengut

Vgl. Girard 1992. S 44; Hurka 2004. S 176.

Abspann

So wie der Abspann im Film einiges an Hintergrundinformationen liefert, müssen auch hier noch Komparsen dieser Arbeit erwähnt werden. Eine Fragestellung, die sich bisher im Hintergrund hielt, ist die nach dem Forschungsstand. Diese ist wie meist keine einfach zu beantwortende, dafür aber eine inhaltlich aussagekräftige. Findet sich während der Recherche ein Buch, das genau das Thema der Arbeit zum Inhalt hat? Diese Frage lässt sich einfach mit nein beantworten. Nicht einmal thematisch annähernd lässt sich etwas finden, sieht man von den unzähligen Filmanalysen von Alfred Hitchcocks Film *Die Vögel* einmal ab. Doch selbst hier stehen nie die Tiere selbst im Zentrum des Interesses. Tiefenpsychologische Interpretationen, soziokulturelle Analyseansätze und Überlegungen zur filmischen Autobiographie werden behandelt, doch die eigentlichen Protagonisten: die mörderischen Vögel, bleiben außen vor. Gerade die oft übersehenen „kleinen“ Anwendungen von Tieren im Film sprechen aber Bände über die kulturelle Interpretation und Symbolbedeutung ebendieser Elemente. Einzelne Monstern, Filme oder auch ganze Genres werden zwar untersucht, ein übergreifendes Bild eben dieses Elementes in der Populärkultur anhand eines Beispielbereiches wie dem Film, wird jedoch nicht erarbeitet. Widmet man sich nun den Tieren als Hintergrunddetail in ebendiesen Filmen mit dem Ziel, ein möglichst umfassendes Bild der Bedeutungen zu zeichnen, so findet man sich vor einem Berg von alltäglich konsumiertem aber unreflektiertem Quellenmaterial. Und dennoch stellt sich heraus, dass ein erstaunlich homogenes Bild der Rabenvögel in unserer Kultur zu existieren scheint, das in erstaunlich vielen Bereichen bzw. Erzeugnissen der Populärkultur zu finden ist. Auch wenn sich diese Arbeit nur mit dem Film beschäftigt,

Forschungsstand

Die Vögel

Häufige Analysebereiche

Krähen und
Populärkultur

stellt sich dieser Bereich als symptomatisch für eben die westliche Populärkultur heraus. So unglaublich vielfältig und abwechslungsreich wie propagiert, ist diese also durchaus nicht, zumindest wenn man sich mit einem winzigen Puzzelteil dieses Gedankenkonstruktes auseinandersetzt. Darin liegt gleichfalls die Besonderheit der Beschäftigung mit und der Analyse von Filmen. Dieses Medium erfasst durch seine Zusammensetzung aus Bild, Ton und Schrift die verschiedensten Bereiche unserer Kultur - oft auch unbewusst - und ermöglicht somit vorsichtige Rückschlüsse vom filmischen Mikrokosmos auf den Makrokosmos Popkultur. Die Welt fein säuberlich eingetütet, und im Dunkel des Kinosaals oder Wohnzimmers reproduzierbar wieder freigelassen.

In Barts Baumhaus sitzen die Simpsonkinder und erzählen sich Gruselgeschichten. Als Lisa an der Reihe ist, liest sie Poes „Der Rabe“, der Bart zwar langweilt, den draußen lauschenden Homer jedoch in Angst und Schrecken versetzt. Nach den ersten Zeilen übernimmt ein Erzähler Lisas Part, und Homer als nächtlicher Leser von einem mit Barts Kopfform ausgestatteten Raben sind zu sehen. Dem Original getreu, mit sinngemäßen Text, jedoch nicht ohne die Simpsontypischen Zitate und Umdeutungen, sehen wir Homer der um Leonore-Marge weint und von einem halb prophetischen, halb dämonischen Bart-Raben besucht wird.

Simpsons - Horror frei Haus [00:17:51].

Kaum eine andere TV-Serie erreichte jemals die Popularität die die Simpsons erreichen. Verschmitze bis ironische Zitate anderer kultureller Produkte oder aber der Realität lassen die Zeichentrickserie immer aktuell und auch für Erwachsenen interessant werden. In dieser Halloween-Folge findet sich nun eines dieser Zitate, und sogar das eines Klassikers. Mit den Hauptfiguren der Serie umgesetzt und im Vergleich zum

sonstigen Sprachgebrauch durchaus altmodisch anmutender Text, wird die allseits bekannte unheilschwangere, nächtliche Begebenheit mit dem wohl bekanntesten Raben der Literatur neu interpretiert. Wie Lisa selbst sagt, war die Geschichte für Poes Zeitgenossen eine wahre Horrorgeschichte, auch wenn ein durchschnittliches Kind unserer Zeit und Gesellschaft vermutlich kaum mehr Grusel empfinden würde. Und dennoch, inzwischen auf dem Niveau einer gebildeten, ästhetisierten Konsumebene, spricht der Rabe ganz deutliche Worte auch mit dem Menschen des 21. Jahrhunderts. Ein Urbild so scheint es, welches nicht tot zu kriegen ist und sich in immer neuen Spielarten und Genres bzw. Medien manifestiert.

Was bleibt, nachdem die Namen der Filmcrew gerade noch lesbar auf der Leinwand vorbeihuschen, sind die Emotionen des Kinobesuchers, wenn auch nur bis zum Angehen des Lichtes oder bis zur nächsten Bar. Eine kleine Auswahl immer gleicher Emotionen wohl gemerkt, die durch immer gleiche Geschichten und Figuren in unterschiedlich kreativer Verpackung im Film provoziert werden. Die eigentliche Handlung von *The Crow* - unschuldig Ermordeter kehrt aus dem Jenseits zurück um mit Hilfe eines (tierischen) magischen Führers od. Helfers Gerechtigkeit herbeizuführen - könnte aus jeder beliebigen Kultur oder Zeit stammen. Kurioser Beweis der fortwährenden Gültigkeit dieser kulturell zugesprochenen Jenseitsverbindung der Corviden konnte etwa zu Beginn des Jahres 2008 im Fernsehen beobachtet werden, in welcher ein, so zumindest in der Show propagiert, anscheinend übernatürlich begabter Mann mithilfe seines Raben Kontakt mit den Toten aufnimmt. Die unzähligen, absichtlichen oder unwissentlichen, Zitate und Verweise unterstreichen diese, positiv gesprochen, Kontinuität der (Handlungs-)Elemente. Weder das totemisch-schamanistische Tier als Seelenträger ist neu, noch der gewaltbereite Held, der seine ermordete Liebe rächt. Nur die

Kulturelle Kontinuität

Bildsprache scheint sich zu wandeln, doch sogar hier werden Urängste, wie Nacht, Nebel und Feuer, als optische Basis verwendet. Die rau krächzende Krähe die beobachtend über einer Leiche thront ist ein Bild, welches vor tausend Jahren genauso unheimlich wirkte wie heute. Trotz Aufklärung und Wissenschaftsglaube scheint der schwarze Vogel, zumindest im Kino, noch immer all seine (meist unheimlichen) Assoziationen wirkungsvoll behalten zu haben. Diese Funktionen und gedanklichen Verbindungen mit der Krähe bzw. dem Raben lassen sich stimmungsmäßig am besten mit dem wohl berühmtesten „Rabensatz“ zusammenfassen: Sprach der Rabe, „Nimmermehr!“

Poe 1982. S 21.

Fachliteratur

1. Kulturwissenschaften

- Bauman, Zygmunt: *Verworfenes Leben. Die ausgegrenzten der Moderne*. Hamburg 2005.
- Burke, Peter: *Was ist Kulturgeschichte?* Frankfurt am Main 2005.
- Duve, Karen; Völker, Thies: *Lexikon berühmter Tiere*. Frankfurt am Main 1997.
- Forstner, Dorothea: *Die Welt der christlichen Symbole*. Innsbruck 1982.
- Gerlach, Walter: *Das neue Lexikon des Aberglaubens*. Frankfurt am Main 1998.
- Gerlach, Walter: *Das neuen Lexikon des Aberglaubens*. Frankfurt am Main 1998.
- Girard, René: *Das Heilige und die Gewalt*. Frankfurt am Main 1992.
- Hermann, Paul. *Deutsche Mythologie*. Berlin 2002.
- Hünemörder, Christian. *Lexikon des Mittelalters*. Band V. München 2002.
- Hünemörder, Christian. *Lexikon des Mittelalters*. Band VII. München 2002.
- Ingpent, Robert; Page, Michael: *Faszinierende Welt der Phantasie*. Mythen - Fabeln - Zauber. Augsburg 1991.
- Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main 1991.
- Röhrich, Lutz: *Das große Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten*. Band 2. Freiburg-Basel-Wien 1992.
- Schöpf, Hans: *Volksmagie*. Vom Beschwören, Heilen und Liebe zaubern, Wien 2001.
- Simek, Rudolf: *Der Glaube der Germanen*. Kewelaeer 2005.
- Simek, Rudolf: *Götter und Kulte der Germanen*. München 2004.
- Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie*. Stuttgart 1984.

2. Film und Medienwissenschaften

- Balázs, Béla: *Der sichtbare Mensch - oder die Kultur des Films*. Frankfurt am Main 2001.
- Becker, Jens P.: *Monster, Replikanten und die Suche nach dem Gra: Die Fantasy-Filme der 80er Jahre*. In: anglistik & englischunterricht. Fantasy in Film und Literatur. Heidelberg 1996.
- Bordwell, David: *Postmoderne und Filmkritik*. Bemerkungen zu einigen endemischen Schwierigkeiten. In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.
- Eder, Jens: *Dramaturgie des Populären Films*. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg 2000.
- Elsaesser, Thomas: *Augenweide am Auge des Maelstroms? - Francis Ford Coppola inszeniert BRAM STOKERS DRACULA als den ewig jungen Mythos Hollywoods*. In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.

- Faulstich, Werner: *Die Filminterpretation*. Göttingen 1988.
- Feldvoß, Marli: *Alfred Hitchcock und die Frauen*. In: Lenk, Sabine: *Obsession. Die Alptraum-Fabrik des Alfred Hitchcock*. Marburg 2000.
- Fröhlich, Margit; Middel, Reinhard; Visarius, Karsten: *Nach dem Ende. Auflösung und Untergänge im Kino an der Jahrtausendwende*. Schüren 2001.
- Heller, Heinz-B: *Kitsch - Sensation - Kultur und Film*. In: Schenk, Imbert; Ruffert, Christine; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred (Hrsg.): *Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*. Berlin 2006.
- Holzheimer, Gerd: *Der Schurke an sich - und als solcher in der Darstellung*. In: Dimmler, Klaus (Hrsg.): *Die größten Schurken der Filmgeschichte. Von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter*. Leipzig 2000.
- Hurka, Herbert, M.: *Filmdämonen. Nosferatu, das Alien, der Terminator und andere*. Marburg 2004.
- Hurth, Elisabeth: *„Alle Toten auf ihre Plätze!“*. Mainz 2004.
- Karow, Willi: *Einführung*. In: Schenk, Imbert; Ruffert, Christine; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred (Hrsg.): *Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*. Berlin 2006.
- Maase, Kaspar: *Die ästhetische Würde des Kassenerfolges*. In: Schenk, Imbert; Ruffert, Christine; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred (Hrsg.): *Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*. Berlin 2006.
- Martin, Jörg: *„Du sollst meinen Namen nicht nennen!“* In: Dimmler, Klaus (Hrsg.): *Die größten Schurken der Filmgeschichte. Von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter*. Leipzig 2000.
- Monaco, James: *Film Verstehen. Kunst - Technik - Sprache Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien*. 2000 Hamburg .
- Petzold, Dieter: *Einleitung*. In: *anglistik & englischunterricht. Fantasy in Film und Literatur*. Heidelberg 1996.
- Redottée, Hartmut W.: *Leid-Motive. Das Universum des Alfred Hitchcock*. In: Lenk, Sabine: *Obsession. Die Alptraum-Fabrik des Alfred Hitchcock*. Marburg 2000.
- Rost, Andreas: *Einleitendes zu den vielfältigen Erscheinungsformen postmoderner Geister*. In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.
- Sandbothe, Mike: *Was heißt hier Postmoderne?* In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.
- Schäfer, Frank: *Das Böse in Reinkultur - Dr. Jekyll und Mr. Hyde*. In: Dimmler, Klaus: *Die größten Schurken der Filmgeschichte. Von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter*. Leipzig 2000.

Schreckenber, Ernst: *Stakkatostöße, Kugelkaskaden*. In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.

Schreckenber, Ernst: *Was ist postmodernes Kino?* - Versuch einer kurzen Antwort auf eine schwierige Frage. In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike (Hrsg.): *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.

Seßlen, Georg: *Die Faszination des Schreckens in WILD AT HEART von David Lynch*. In: Rost, Andreas; Sandbothe, Mike: *Die Filmgespenster der Postmoderne*. München/Frankfurt am Main 1998.

Seßlen, Roloff: *Kino des Phantastischen*. Geschichte und Mythologie des Horror-Films. Grundlagen des populären Films 2. Schondorf/Ammersee 1998.

Thiele, Jens: *Verwirrendes Erzählen*. In: Schenk, Imbert; Ruffert, Christine; Schmid, Karl-Heinz; Tews, Alfred: *Experiment Mainstream? Differenz und Uniformierung im populären Kino*. Berlin 2006.

Thompson, Kirsten; Bordwell, David: *Film History an Introduction*. USA 1994.

Vossen, Ursula (Hg.): *Filmgenres*. Horrorfilm. Stuttgart 2004.

3. Geschichte, Ur. Und Frühgeschichte

Birkhan, Helmut: *Kelten*. Bilder ihrer Kultur. Wien 1999.

Maier, Bernhard: *Lexikon der keltischen Religion und Kultur*. Stuttgart 1994.

4. Biologie

Heinrich, Bernd: *Die Seele des Raben*. München 1992.

Heinrich, Bernd: *Die Weisheit der Raben*. Begegnungen mit den Wolfvögeln. München 2002.

Quellen

1. Filme, TV-Serien

Ace Ventura. USA 1994.
Akte X. Kanada, USA 1993 -2002.
Brothers Grimm. USA 2005.
Constantine. USA 2005.
Corpse Bride. USA 2005.
Das letzte Einhorn. USA, UK, Japan, Deutschland 1982.
Das Haus der Verdammten. USA 2002.
Das siebte Zeichen. USA 1988.
Der Herr der Ringe. 2000.
Der Rabe - Duell der Zauberer. USA 1964.
Die Geistervilla. USA 2003.
Die Reise ins Labyrinth. GB, USA 1986.
Die Simpsons. USA seit 1991
Die Vorahnung. USA 2007.
Die Vögel. USA 1963.
Harry Potter und der Feuerkelch. GB 2005.
Harry Potter und der Gefangene von Askaban. GB 2004.
Helden in Strumpfhosen. USA 1993.
Highlander. USA, UK 1986.
Night of the Crow. USA 1983.
Omen II - Damian. USA 1978.
Schneewittchen. USA 1997.
Sleepy Hollow. USA 1999.
The Crow II - City of Angels. USA 1996.
The Crow. USA 1994.
Wächter der Nacht. RU 2004.
Walhalla. Dänemark 1987.

2. (Populäre) Literatur

2.1 Ratgeber, populärwissenschaftliche Sachbücher

Bauer, Wolfgang; Dümotz, Irmtraud; Golowin, Sergius: *Lexikon der Symbole*. Wiesbaden 1980.
Bruce-Mitford, Miranda: *Zeichen & Symbole*. Die verborgene Botschaft der Bilder. Stuttgart 1997.

Camphausen, Rufus C. (Hrsg.): *Hexentaschenkalender 2002*. Amsterdam 2001.

Golowin, Sergius: *Das Geheimnis der Tiermenschen*. Von Vampiren, Nixen; Werwölfen und ähnlichen Geschöpfen. München 1995.

Giesen, Rolf: *Sagenhafte Welten*. Der phantastische Film. München 1990.

Green, Miranda J.: *Die Druiden*. Die Welt der Keltischen Magie. Düsseldorf 1998.

Horowitz, Gideon: *Aus den Tiefen des Zauberwaldes*. Interlaken 1986.

Matthews, Caitlin; Matthews, John: *Die große Handbuch der keltischen Weisheit*. München 1994.

Uccusic, Paul: *Der Schamane in uns*. Schamanismus als neue Selbsterfahrung, Hilfe und Heilung. Genf 1991.

2.2 Romane, Essays, Fantasy

Francis, Dick: *Verrechnet*. Zürich 1998.

Franzetti, Dante Andrea: *Curriculum eines Grabräubers*. Zürich 2000

Kopp, Eduard: *Nacht über Canterbury*. Gütersloh 2003.

McQuinn, Donald, E.: *Die Moondark-Saga 7*. Die Verstoßene. München 2000.

Meyer, E. Y : *Das sprechende Tier oder der nicht rationalisierbare Rest*. Zu Edgar Allan Poes, seinem Gedicht „Der Rabe“ und dem sich darauf beziehendem Essay“ Die Methode der Komposition“ In: Poe, Edgar Allan: *Der Rabe*. Frankfurt am Main 1982.

Morgenstern, Christian: *Galgenlieder - Gallows Songs*. München 1990.

Mosig, Dirk W.: *Lovecraft: Der Dissonanz-Faktor in der phantastischen Literatur*, Nachwort in Lovecraft, H.P.: *Stadt ohne Namen*. Frankfurt am Main 1979.

Nietzsche, Friedrich: *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe in 15 Einzelbänden*. Colli, Giorgio; Mazzino Montinari (Hg). Bd. 11. München 1980.

Paolini, Christopher: *Eldest*. London 2006.

Paolini, Christopher: *Eragon*. London 2004.

Pickering, David: *Lexikon der Magie und Hexerei*. Wien 1996.

Poe, Edgar Allan: *Der Rabe*. Frankfurt am Main 1982.

Poe, Edgar Allan: *Die Methode der Komposition*. In: Poe Edgar: *Der Rabe*. Frankfurt am Main 1982.

Praxton, Diana L.: *Die Herrin der Raben*. Bergisch Gladbach 2001.

Redfield, James: *Die zehnte Prophezeiung von Celestine*. München 1996.

Schiller, Friedrich: *Wilhelm Tell*. Stuttgart 1979.

Seifert, Hans-Ulrich: *Das Auge der Vernunft*. In: Seifert, Hans-Ulrich; Farin, Michael: *Der Greis in Charenton*. Marquis de Sage. Letzte Aufzeichnungen und Kalkulationen. München 1990.

Shakespeare, William: *Ein Sommernachtstraum*. Stuttgart 1979.

Shakespeare, William: *Macbeth*. Stuttgart 1970.

Wilde, Oscar: *Das Gespenst von Canterville*. Stuttgart 1964.

Zimmermann, Pedro: *Das Hausbuch der Fabelhaften Fabeln*. Zürich 1989.

3. Internetquellen

Online Filmdatenbank: www.ofdb.de

Internet Movie Database: <http://german.imdb.com/>

Wikipedia. www.wikipedia.de/

4. Sonstige Quelle

4.1 PC-Spiele

The Witcher. Atari 2007.

Gothic 3. JoWood 2006.

4.2 Zeitungen, Magazine, etc.

Toriola, Lilly: *Ungeliebte Vogelschwärme in der Region Thun*. Mehr Schäden durch Krähen? In Thuner Tagblatt vom Samstag den 3. November 2007.

Steward, Phillip: *Nachgehakt*. Auf Hitchcocks Spuren, in brennpunkt - Weekend Magazin. Nov/2007

4.3 Fernsehshows, Dokumentationen, etc.

The Next Uri Geller. Erstausstrahlung am 08.01.2008 auf Pro7.

Kluge Vögel I & II von Volker Arzt und Immanuel Birmelin. Erstausstrahlung am 10.10.2006 auf WDR.

Making Off The Crow, auf The Crow DVD USA 1994.

4.4 Musikvideos (Band: Lied. Album)

Subway to Sally: *Sieben*. Nord Nord Ost. 2005

Moonspell: *Luna*. The Gear Silver Eye. 2007

Moonspell: *Finisterra*. The Gear Silver Eye. 2007

Sonata arctica: *Wolf and Raven*. Silence. 2001.

The Rasmus: *In the Shadows*. Dead Letters. 2004.

The 69 Eyes: *Brandon Lee*. Blessed Be. 2007.

Appendix I - Filmkurzinhalte

Ace Ventura - Jetzt wird's wild

Originaltitel: Ace Ventura - When Nature Calls

USA 1995

Regie und Drehbuch: Steve Oedekerk; Schauspieler: Jim Carry (Ace Ventura), Ian Mc Neice (Fulton Greenwall)

Der Tierliebhaber und Tierdetektiv Ace Ventura befindet sich nach einem Nervenzusammenbruch in folge einer missglückten Rettungsversuches eines Waschbären in einem tibetischen Kloster im Himalaja. Ein britischer Missionar, Fulton Greenwall sucht Ace auf, um ihn für einen Wiederbeschaffungsauftrag in Namibia zu gewinnen. Ein vermutlich entführtes Heiliges Tier, die weiße Fledermaus Shikaka, muss bei einer Hochzeitszeremonie zweier erwachsenen Häuptlingskinder anwesend sein. Die Hochzeit ist die letzte Möglichkeit einen Stammeskrieg zu verhindern. Der britische Diplomat Cadby, welcher Ace engagiert und der für den Distrikt zuständige afrikanische Polizist stecken jedoch selbst hinter der Entführung. Cadby will nach der Selbstausrottung der beiden Stämme über das Land verfügen und somit auch über deren einziges wirtschaftlich bedeutendes Produkt: Fledermaus Guano. In letzter Sekunde kann Ace die Fledermaus zurückbringen und den Krieg verhindern. Mit Hilfe der Dschungeltiere erledigt er am Schluss noch in bester Tarzanmanier die Bösewichte.

Akte X - Frische Knochen (2. Staffel, 15. Episode)

Originaltitel: The X-Files - Fresh Bones

USA, Kanada 1995

Drehbuch: Howard Gordon; Regie: Rob Bowman

Mulder und Scully werden von einer Soldatenwitwe kontaktiert um den angeblichen Autounfall ihres Mannes zu untersuchen. Sie glaubt, dass haitianische Insassen des Internierungslagers der Army durch Voodoo den Unfall herbeiführten. Die unmenschlichen Bedingungen im Lager werden durch Gewalt der Soldaten noch verschlimmert was Mulder schon nach kurzer Untersuchungszeit herausfindet. Aufgrund der herrschenden Machtverhältnisse kommen die beiden Agents jedoch zu keinem offiziellen Ergebnis.

Akte X - Rotes Museum (2. Staffel, 10. Episode)

Originaltitel: The X-Files - Red Museum

USA, Kanada 1995

Mehrere unerklärliche Fälle von scheinbarer Entführung von Teenagern werden von Mulder und Scully untersucht. Die Jugendlichen werden halb erfroren oder wirklich tot, in Unterwäsche im Wald gefunden. Auf ihren Rücken wurde mit tiefen Schnitten „he is one“ geschrieben. Von den Bewohnern wird die Schuld gleich bei einem Vegetariertum gesucht der sich in der Nähe der Stadt niedergelassen hat. Diese erweisen sich jedoch als Unschuldige und helfen den sie verfolgenden Stadtbewohnern am Ende sogar.

Brothers Grimm

Originaltitel: The Brothers Grimm

Tschechien, USA 2005

Regie: Terry Gilliam; Drehbuch: Ehren Kruger; Schauspieler: Matt Damon (Wilhelm Grimm), Heath Ledger (Jacob Grimm), Jonathan Pryce (Delatombe), Monica Belluci (Zauberin), Lena Headey (Angelika)

Die Brüder Jacob und Wilhelm ziehen mit ihren beiden Gehilfen durch das von Frankreich besetzte westliche Deutschland und befreien Dörfer von deren Spukgestalten, Hexen und Trolen. Die zu besiegenden Monster werden dabei von ihren Gehilfen selbst gespielt, nachdem sie einige Wochen vor der Ankunft der Gebrüder erstmals begannen Angst und Schrecken zu verbreiten. Mit allerlei Spezialeffekten täuschen sie die Bevölkerung und kassieren anschließend für ihre

exorzistischen Heldentaten. Um deren Umtriebe zu stoppen werden die Brüder von den Franzosen, besonders deren General Delatombe dazu gezwungen nach einigen vermissten Mädchen in einem kleinen Dorf zu suchen. Im nahegelegenen, verwunschene Wald stoßen die Brüder jedoch auf wahre Magie, deren Existenz Jacob begeistert, Wilhelm jedoch nicht überzeugen kann. Mit zeitweiser Hilfe einer jungen Waldläuferin (Angelika) gelingt es den Beiden trotz tollpatschiger Gehilfen und französischen Aufpassern, die böse Zauberin zu besiegen, die mitten im Wald in einem hohen Turm ihren magischen Schlaf schläft. Trotz zwischenzeitlicher Gefangennahme, Flucht durch den magisch belebten Wald und anderer Hindernisse erlösen sie zum Schluss die Entführten. Mit einem glücklichen Fest im Dorf endet die Geschichte, die gespickt ist mit Elementen und Minigeschichten aus den bekannten Hausmärchen der echten Gebrüder Grimm.

Constantine

Originaltitel: Constantine

USA 2005

Regie: Francis Lawrence; Drehbuch: Kevin Brodbin; Schauspieler: Keanue Reeves (Constantine), Rachel Weisz (Angela und Isabel Dobson)

Der Dämonenjäger Constantine, der mit seiner Tätigkeit versucht eine Todsünde wieder gut zu machen, wird zu einem Exorzismus gerufen. Was bisher unmöglich war, dass ein echter Dämon auf die Erde kommt, war nur mit Mühe zu verhindern. Denn das Böse auf der Welt sind nur Halbdämonen, die den Engeln gegenüberstehen. Um eine Zerstörung der Welt zu verhindern, existiert ein Pakt des Gleichgewichtes. Beide Gruppen von übernatürlichen Wesen dürfen nur durch Einflüsterung handeln, nicht jedoch direkt in Aktion treten. Bricht ein Halbdämon aber diesen Pakt wird er von Constantine wieder in die Hölle befördert. Durch seinen geglückten Selbstmordversuch hat er die Hölle gesehen und kann auch Engel und Halbdämonen erkennen. In seinem Leben, durch eine geglückte Reanimation eine zweite Chance, versucht er nun sich den Himmel zu erarbeiten, besonders da er an fortgeschrittenem Lungenkrebs leidet. Der Antichrist, Satans Sohn, angestachelt von Gabriel versucht nun durch erst die eine (Isabel) später die zweite (Angela) von zwei Zwillingsschwestern auf die Welt zu kommen, um diese nach seinem Bild umzuformen. Der Selbstmord der ersten Schwester läst die zweite, eine Polizistin Constantines Hilfe suchen. Gerade als der Antichrist die Welt betreten will, spielt Constantine seine letzte Karte aus, schneidet sich die Pulsadern auf und ruft damit Satan persönlich. Dieser ist wenig erfreut über die Machenschaften seines Sohnes und will diesen, gleichzeitig mit Constantine mit zurück in die Hölle nehmen. Der abtrünnige Engel wird dadurch bestraft, dass er zum Menschen gemacht wird. Constantine aber, der eine selbstlose Tat vollbracht hat, beginnt in den Himmel aufzusteigen. Einzige Möglichkeit das zu verhindern ist Satans eingreifen, der ihn vom Lungenkrebs und den Schnittwunden heilt, in der Hoffnung, dass er wieder sündigen wird.

Corpse Bride - Hochzeit mit einer Leiche

Originaltitel: Corpse Bride

USA 2005

Regie: Tim Burton, Mike Johnson; Drehbuch: John August, Pamela Pettler, Caroline Thompson; Stimmen (Original): Helena Bonham Carter (Emily), Johnny Depp (Victor van Dort), Emily Watson (Victoria Everglot), Christopher Lee (Priester)

Victor und Victoria, zwei junge und schüchterne Personen, sollen von deren Eltern arrangiert heiraten. Trotz Zweckheirat passen die Beiden perfekt zueinander und verlieben sich. Victors Unbeholfenheit lässt ihn jedoch die Hochzeitsprobe vermässeln. Vor den Augen der Eltern und Schwiegereltern flieht Victor in den Wald, wo er unwissenderweise auf einem alten Waldfriedhof den Hochzeitsschwur übt. Während er sein Gelübde auf sagt steckt er einer Wurzel den Ring an. Diese Wurzel ist in Wirklichkeit aber die verknöcherte Hand einer Verstobenen (Emily), die dadurch nun mit Victor verheiratet ist. Sie nimmt den ungläubigen Frischvermählten mit in die bunte Welt der Toten unter dem Friedhof. Die Lebenden beginnen währenddessen damit den flüchtigen Bräutigam zu suchen und erfahren dass dieser mit einer unbekannten Frau gesehen wurde. Victoria wird daraufhin kurzerhand einem Grafen zu Frau gegeben, der sich jedoch als Heiratsschwindler und Emilys Mörder entpuppt. Als schon alles verloren scheint, entschließt sich Victor wirklich Emilys Mann zu werden und dafür sogar zu sterben. Diese erkennt jedoch in Victorias neuem Ehemann ihren Mörder und beschließt Victor frei zu geben. Zur gleichen Zeit

bemächtigen sich die restlichen Toten, Emilys Freunde des Mörders und machen ihn zu einem von ihnen. Am Ende ist Emily durch ihre gute Tat erlöst und Victor und Victoria können endlich heiraten.

Das letzte Einhorn

Originaltitel: The Last Unicorn

USA, UK, Japan, Deutschland 1982

Regie: Jules Bass, Arthur Rankin Jr.; Drehbuch: Peter S. Beagle; Stimmen (im Original): Mia Farrow, Alan Arkin, Christopher Lee, Jeff Bridges, Angela Lansbury

In einem abgelegenen Wald lebt ein Einhorn, welches durch Zufall herausfindet, dass die Menschen es für das Letzte halten. Daraufhin begibt es sich auf eine Suche. Die Suche nach den anderen Einhörnern und dem Roten Stier, der anscheinend etwas mit deren Verschwinden zu tun hat. Unterwegs wird es im Schlaf überraschend von einer Hexe Mommy Fortuna gefangen genommen. Sie ist mit einem fahrenden Zoo der Fabeltiere unterwegs, wobei es sich bei allen Fabeltieren, bis auf eine Harpyie, nur um optisch Verwandelte normale Tiere handelt. Mit der Hilfe des von der Hexe angestellten Zauberers Schmendrik kann das Einhorn fliehen. Die beiden begeben sich nun gemeinsam auf die Suche nach dem Roten Stier, der im Dienste König Haggards steht. Auf dem Weg begegnen sie Molly Grue, die bisher bei einer Räuberbande lebte. Bald erreichen sie Haggards Land und das Einhorn wird vom Roten Stier gejagt. Nur durch einen unkontrollierten Zauber von Schmendrik kann das schlimmste verhindert werden, wobei das Einhorn jedoch in eine Menschenfrau verwandelt wird. Als Lady Amalthia (Original Amalthea) gelangt das Einhorn nun zu König Haggard, der ihre Begleiter als Dienstboten aufnimmt. Nach einiger Zeit in der Burg vergisst Amalthia wer sie wirklich ist, wobei sich auch Haggards Sohn Lear in sie verliebt. Schlussendlich finden sie jedoch einen Weg zum Stier und zur fast vergessenen wahren Identität der Lady. Nach der Rückverwandlung bekämpft das Einhorn den Roten Stier und treibt ihn dorthin, wo die ganzen anderen Einhörner sind: ins Meer. Am Ende verlässt das Einhorn die Menschen wieder, die ihrerseits in eine neues Leben aufbrechen.

Das siebte Zeichen

Originaltitel: The Seventh Sign

USA 1988

Regie: Carl Schultz; Drehbuch: Clifford und Ellen Green; Schauspieler: Demi Moore (Abby), Jürgen Prochnov (David)

Die hochschwangere Abby wird von eigenartigen Visionen geplagt. Diese und ihr neuer Untermieter lassen sie fürchten dass ihr Kind tot zur Welt kommt. Denn sie bekommt eine Legende erzählt, die aus dem Alten Testament stammen soll, und den Untergang der Welt vorhersieht, wenn das letzte Kind tot und somit ohne Seele auf die Welt kommt. Durch weitere Visionen wurde Abby davon überzeugt, dass ihr Kind dieses letzte Kind ist. Auch ihr Untermieter stellt sich als außergewöhnlich heraus, es handelt sich anscheinend um Jesus persönlich, dem Abby schon in einem früheren Leben kannte, was ihr auch durch die Visionen offenbart wurde. Am Ende, während der Geburt von Abbys Kind, erkennt sie wie sie den Weltuntergang verhindern kann. Aufgrund von Komplikationen muss sie sich entscheiden, ob sie das Kind retten will und ihr eigenes Leben opfern, oder sich selbst retten. Sie entscheidet sich dafür sich zu opfern und durch diese christliche Tat kann sie das scheinbar unabdingliche, den Weltuntergang, verhindern.

Das Haus der Verdammnis

Originaltitel: Steven King's Rose Red

USA 2002

Regie: Craig R. Baxley; Drehbuch: Steven King; Schauspieler: Nancy Travis, Matt Kessler.

Die Parapsychologin Joyce Readon macht sich mit einer von ihr zusammengesuchten Expeditionsgruppe von paranormal Begabten auf, um das Anwesen Rose Red zu untersuchen. Dort sollen schon seit Jahrhunderten ungewöhnliche Vorkommnisse beobachtet worden sein, wobei die Damen des Hauses gerne auf unerklärte Weise verschwinden und die Männer früh sterben. Der letzte lebende Nachfahre der Besitzerfamilie ist der junge Bauunternehmer Steven Rimbauer, der mit Joyce liiert ist, und die Untersuchung kurz bevor das Haus abgerissen werden

soll erlaubt. Bald schon beginnen auch für die Expeditionsgruppe unerfreuliche Ereignisse die darin Enden, dass immer mehr Gruppenmitglieder sterben. Joyce nimmt diese Lateralschäden in Kauf, da ihr einziges Interesse darin liegt, die Vorkommnisse zu dokumentieren, um ihre wissenschaftliche Karriere voran zu treiben. Es stellt sich heraus, dass das Haus einen eigenen Willen hat. Es ist bestrebt immer größer zu werden, wozu es die Geister der Ermordeten als Architekten und Bewohner benötigt. Bis auf Steve und den kleinen Rest der Gruppe kommen alle in dem Haus um, kurz bevor es dann doch abgerissen wird.

Der Herr der Ringe

Originaltitel: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
Neuseeland, USA 2001

Regie: Peter Jackson, Drehbuch: Fran Walsh, Phillipa Boyen, Peter Jackson; Schauspieler: Elijah Woods (Frodo), Ian McKellen (Gandalf), Viggo Mortensen (Aragorn), Liv Tyler (Arwen), Sean Astin (Sam), Ian Holm (Bilbo), Orlando Bloom (Legolas), Sean Bean (Boromir), Cate Blanchett (Galadriel)

Der Ring der Macht wurde von dem bösen Herrscher Sauron geschmiedet, der damit ganz Mittelerde beherrschen will. Lange Jahre, nachdem Sauron besiegt wurde, taucht der verloren geglaubte Ring wieder auf, in den Händen eines Hobbits (Bilbo). Sauron, der wieder erstarkt ist, bereitet gerade seinen Angriff auf Mittelerde vor, als Bilbos Erbe Frodo zusammen mit seinem besten Freund Sam und zwei weiteren Hobbits - Merry und Pippi - sich auf den Weg macht, den gefährlichen Ring an einen sicheren Ort zu bringen. Geführt von dem Waldläufer Streicher, der eigentlich Aragorn, Thronerbe des großen Menschenreiches Gondor ist, machen sie sich auf den Weg nach Bruchtal - einem der drei letzten Elbenreiche. Verfolgt werden sie von schwarzen Reitern auf schwarzen Pferden - den Nazgûl, schreckliche Geistkrieger Saurons. In Bruchtal, dessen Oberhaupt Elrond und seine Tochter Arwen Frodo nach einer schweren Verletzung helfen, treffen sich Vertreter der letzten freien Völker Mittelerdes. Menschen, Elben und Zwerge beratschlagen zusammen, was mit dem Ring zu geschehen hat, und kommen überein, dass dieser zerstört werden muss. Dies ist jedoch nur möglich, wenn der Ring wieder in den Berg geworfen wird, in dem er geschmiedet wurde - einem Vulkan in der Mitte von Mordor, dem Land Saurons. Die Gefährten - eine Gruppe zusammengestellt aus Vertretern aller Völker - nimmt die Aufgabe der Ringzerstörung auf sich, und Hobbits, der Zauberer Gandalf, der Elb Legolas, der Zwerg Gimli und die beiden Menschen Aragorn und Boromir begeben sich auf den Weg nach Mordor. Während der Durchquerung einer verlassenen Miene der Zwerge namens Moria wird Gandalf von einem sehr alten Dämon, einem Balrog, in die Tiefe gerissen. Nach der Flucht aus der Miene und einer kurzen Rast in dem letzten großen Elbenkönigreich in Mittelerde Lothlórien werden sie jedoch von einer Armee Uruk-hai verfolgt, welche dem mächtigen Zauberer Saruman unterstehen. Dieser ist zwar das Oberhaupt des Ordens der Zauberer - dem auch Gandalf angehörte - hat sich aber auf die Seite des Bösen gestellt, und will nun den Ring für sich. Schon vor der Grenze von Mordor, werden die Gefährten von den Uruk-hai überrascht und Merry und Pippin von diesen verschleppt. Boromir verliert gegen die Übermacht und stirbt in den Armen Aragorns. Frodo und Sam fliehen in der Zwischenzeit und begeben sich alleine auf die Weiterreise. Aragorn, Legolas und Gimli schließlich beschließen die Uruk-hai zu verfolgen, und die zwei entführten Hobbits zu befreien.

Der Rabe - Duell der Zauberer

Originaltitel: The Raven
USA 1963

Regie: Roger Corman; Drehbuch: Richard Matheson; Schauspieler: Vincent Price (Erasmus Craven), Peter Lorre (Bedlo), Boris Karloff (Scarabus)

Erasmus Craven wird nächtens von einem Raben besucht, der sich als im Kampf besiegter und daraufhin verzauberter Magier herausstellt. Nach der erfolgreichen Rückverwandlung berichtet der entzauberte Dr. Bedlo, dass die als verstorben angesehene Frau Leonore und Cravens gerade entführte Tochter von Scarabus festgehalten werden. Dieser ist auch für die Verzauberung von Dr. Bedlo verantwortlich. Gemeinsam mit dessen Sohn macht sich Craven auf, um seine beiden Damen zu befreien. Leonore ist, wie sich bald herausstellt, jedoch nicht gefangen, sondern die Geliebte des anderen Zauberers. Bald nach einem ersten freundlichen Auftreten des Scarabus entwickelt sich ein Duell der Zauberer - zwischen Craven und Scarabus. Craven kann das Duell gewinnen, in dessen Verlauf das Schoss des Scarabus Feuer fängt. Er flieht mit seiner Tochter,

und Dr. Bedlo und dessen Sohn, wobei Bedlo schon wieder in einen Raben verwandelt wurde. Leonore wird von Craven verstoßen und von Scarabus daran gehindert das brennende Schloss ebenfalls zu verlassen. Schlussendlich stellt sich heraus, dass sämtliche Geschehnisse auf die Machenschaften des Bedlo zurückzuführen sind, woraufhin ihn Craven verstummen lässt.

Die Geistervilla

Originaltitel: The Hounted Manison

USA 2003

Regie: Rob Minkoff; Drehbuch: David Berenbaum; Schauspieler: Eddie Murphy, Terence Stamp, Nathaniel Parker, Marsha Thomason.

Das Ehepaar Evans (beide Immobilienmakler) befinden sich auf dem Weg in einen Kurzurlaub, auf dessen Weg sie noch zu einem großen Anwesen halt machen, dessen Besitzer es verkaufen will. Bald stellt sich heraus, dass es in dem Haus spuckt, besonders nachdem die Familie aufgrund eines Unwetters die Nacht dort verbringen soll. Die beiden Kinder der Familie finden im Laufe der Nacht heraus, dass ihre Mutter der verstorbenen Ehefrau des Besitzers sehr ähnlich ist. Sie wird mittlerweile vom Besitzer umgarnt, während ihr neugieriger Ehemann sich durch ein Labyrinth von Geheimgängen und Korridoren kämpft. Kurz vor Ende des Film wird klar, dass der Butler des Anwesens derjenige ist der die Fäden in der Hand hält und dafür verantwortlich ist, dass die Evans überhaupt hierher gerufen wurden. Der Familienvater muss inzwischen eine Aufgabe lösen um seine Frau zu retten, was er jedoch nur mit Hilfe seiner Tochter schafft. Schlussendlich gelingt es der Familie zu entkommen, jedoch erst nachdem der Geist der verstorbenen Ehefrau des Besitzers den Körper der Maklerin verlassen hat. Dabei nimmt sie auch den Geist, denn um nichts anderes handelt es sich bei dem Besitzer des Anwesens, ihres Mannes mit, was den Fluch auf dem Anwesen bricht.

Die Simpsons - Angst fressen Seele (17. Staffel, 3. Episode)

Originaltitel: The Simpsons - The Girl who Slept to little

USA 2005

Gerade noch können Homer und seine Nachbarn den Bau eines Briefmarkenmuseums neben ihrem Haus verhindern. Statt des Museum kommt jedoch nun der Friedhof in die Nachbarschaft. Ausgerechnet von Lisas Zimmerfenster aus sieht man nur den unheimlichen Ort. Dieser raubt ihr auch prompt jeglichen Schlaf. Erst als die Eltern ebenfalls eine schlaflose Nacht in Lisas Zimmer verbringen glauben sie ihr, ob des beruhigenden Ausblickes. Um sich ihrer Angst zu stellen will Lisa daraufhin eine Nacht auf dem Friedhof verbringen. Nach mehr oder wenig realen Gefahren und eines hilfreichen Traumes kann sie wirklich ihre Frucht besiegen, und vor allem am Abend die Vorhänge schließen.

Die Simpsons - Horror frei Haus (2. Staffel, 3. Episode)

Originaltitel: The Simpsons - Treehouse of Horror

USA 1990

In dieser zweiten Episoden-Halloween Folge treffen sich die Simpsonskinder in Barts Baumhaus um sich Gespenstergeschichten zu erzählen. Die zweite Geschichte wird von Lisa vorgelesen. Es handelt sich um Poes der Rabe. Homer sitzt die gesamt Zeit neben dem Baumhaus auf einem Ast und im Gegensatz zu den Kindern schlottert er vor Angst. In der folgenden Nacht hat er auch prompt einen Alptraum, der seine persönliche Version von Poes Geschichte ist. Marge wird darin zur verstorbenen Leonore und Bart zu einem Raben. Handlung und Ausgang sind dem Original treu, selbst die Sprache wurde angepasst, nicht jedoch ohne die Simpsontypischen Zitate und kleinen Frechheiten.

Die Vorahnung

Originaltitel: Premonition

USA 2007

Regie: Mennan Yapo; Drehbuch: Bill Kelly; Schauspieler: Sandra Bullok (Linda)

Linda, Mutter und Ehefrau, erwacht und findet irritiert heraus, dass ihr Mann tot ist. Sie kann sich aber nicht an das wo oder wann erinnern. Am folgenden Tag ist unerklärlicherweise ihr Ehemann wieder am leben. Linda merkt langsam, dass sie die Tage einer Woche, der Woche in der ihr Mann stirbt, in ungeordneter Reihenfolge erlebt. Sie versucht die veränderte Zeit zu verstehen, muss sich gleichzeitig normal verhalten und versucht zu verhindern, dass ihr Mann stirbt, denn dessen Todestag ist der letzte in ihrer verdrehten Woche. Gerade als sie glaubt erfolgreich zu sein, stirbt ihr Mann doch. Das Schicksal lässt sich nicht verhindern.

Die Vögel

Originaltitel: The Birds

USA 1963

Regie: Alfred Hitchcock; Drehbuch: Evan Hunter; Schauspieler: Rod Taylor, Jessica Tandy

Melanie, eine junge verwöhnte Dame lernt in einer Zoohandlung (San Francisco) einen gutaussehenden jungen Anwalt (Mitch) kennen. Sie findet heraus wer er ist und will ihm ein Paar Vögel schenken, wozu sie ihm jedoch bis in einen kleine Küstenstadt folgen muss. Schon auf dem Weg zu seinem Haus wird sie von einer Möwe angegriffen. Sie beschließt in dem kleinen Ort zu bleiben und nimmt sich ein Zimmer, während sie versucht Mitch kennen zulernen bzw. etwas über ihn herauszufinden. Schon m nächsten Tag ist sie zur Geburtstagsfeier von Mitchs Schwester eingeladen, bei der es jedoch zu einem unerklärlichen Angriff durch einen Schwarm Möwen kommt. In der Folge greifen immer mehr Vögel (Möwen und später auch Raben) die Menschen in dem kleinen Ort an, wobei niemand weiß warum sie dies tun. Melanie und Mitch schaffen es am Ende mit seiner Familie zu fliehen, obwohl sie dabei mit dem Auto durch eine Unmenge an um ihr Haus sitzender Vögel fahren müssen.

Harry Potter und der Feuerkelch

Originaltitel: Harry Potter and the Goblet of Fire

GB, USA 2005

Regie: Mike Newell; Drehbuch: Steve Kloves, Joanne K. Rowling; Schauspieler: Daniel Radcliff (Harry), Rupert Grint (Ron), Emma Watson (Hermine), Robbie Coltrain (Hagrid), Ralph Finnes (Voldemort), Alan Rickman (Snape), Maggie Smith (McGonagall), Gary Oldman (Sirius)

Im fünften Schuljahr des jungen Zauberers Harry Potter, findet in der Schule für magische Künste Hogwarts das Trimagische Turnier statt. Durch drei magische Aufgaben soll der beste junge Zauberer oder die beste junge Hexe ermittelt werden. Aus sicherheitstechnischen Gründen sind nur 17jährige beim Wettkampf zugelassen, zu dem von den drei magischen europäischen Schulen je eine Schülerin bzw. ein Schüler antritt. Unerwarteterweise wird Harry zum vierten Teilnehmer, was wie sich später herausstellt Teil eines Planes zu Harrys Gefangennahme durch den dunklen Lord Voldemort und Harrys Erzfeind ist. Einer der neuen Lehrer und Vertrauten des Direktors Dumbledore stellt sich als verwandelter Anhänger des Bösen heraus, der sowohl für Harrys Teilnahme am Wettbewerb als auch für dessen Entführung sorgte. Auf einem Friedhof findet das Finale statt, in dem Harry alleine und verletzt Lord Voldemort und seinen Gefolgsleuten gegenüber steht. Mit Mühe und Not schafft er es zu entkommen und Dumbledore von der Wiederkehr des dunklen Lords zu unterrichten.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Originaltitel: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban.

GB, USA 2004

Regie: Alfonso Cuarón; Drehbuch: Steve Kloves, Joanne K. Rowling; Schauspieler: Daniel Radcliff (Harry), Rupert Grint (Ron), Emma Watson (Hermine), Robbie Coltrain (Hagrid), Alan Rickman (Snape), Maggie Smith (McGonagall), Gary Oldman (Sirius)

Ein neuer Lehrer und das Wissen, dass sein Pate, der gesuchte Mörder und Verräter seiner Eltern Sirius Black, ihn sucht um ihn ebenfalls zu töten, sind die Neuigkeiten in Harrys viertem Schuljahr. Der junge Zauberer und Erzfeind des Bösen Lords Voldemort findet im Laufe der Geschichte heraus, dass Sirius der beste Freund seines Vaters war, und nur durch eine Falle eines weiteren vermeintlichen Freundes als Mörder im magischen Gefängnis Askaban schmorte. Ausgebrochen ist er um diesen wahren Verräter, der als Haustier von Harrys besten Freund Ron lebt, zu finden

und zu töten. Schlussendlich gelingt es ihm den Verräter zu enttarnen und sich Harry als das zu zeigen was er wirklich ist - sein Pate und damit die einzige Familie die Harry noch hat. Doch der Verräter entkommt um wider zu seinem Meister Voldemort zurück zukehren. Sirius muss durch Harry zur Flucht geholfen werden, denn seine Unschuld kann nicht bewiesen werden. Schlussendlich bleibt Harry mit neuem Wissen über seine Eltern und deren Tod, einem neue Paten und der Hoffnung zurück doch eines Tages Teil einer richtigen Familie zu sein.

Helden in Strumpfhosen

Originaltitel: Robin Hood: Men in Tights

USA, Frankreich 1993

Regie: Mel Brooks; Drehbuch: J.D. Saphireo, Evan Chandler; Schauspieler: Cary Elwes (Robin), Richard Lewis (John), Roger Reese (Sheriff)

Robin Hood kommt von seiner Gefangenschaft in Israel befreit nach England zurück. Nachdem er den bösen Sheriff und Prinz John besiegt, heiratet er die Jungfer Marrian. Die bekannte Geschichte wurde durch Slapstick, Kalauer und Parodien auch anderer historischer Abenteuerfilme zu einer Persiflage vor allem der Verfilmung mit Kevin Costner.

Highlander - Es kann nur einen geben

Originaltitel: Highlander

USA, UK 1986

Regie: Russel Mulcahy; Drehbuch: Gregory Widen, Peter Bellwood, Larry Ferguson; Schauspieler: Christopher Lambert, Sean Connery

Einige wenige Unsterbliche leben auf der Erde, sich meist gegenseitig bekämpfend, solange bis nur mehr wenige einer übrig ist. Einer der letzten ist Connor McLeod, geboren im 16. Jahrhundert in Schottland. Connor und Kurgan, ein Kirgiese sind die letzten Beiden die sich in der neuen Welt, Amerika 1986 gegenüberstehen. Connors Leben wird in Form von Rückblenden erzählt, die sich zwischen die Ereignisse der Gegenwart schieben. Verwickelt in einen Mordfall - die Unsterblichen können sich nur töten durch enthaupten - lernt er eine Kriminaltechnikerin Brenda kennen und lieben. Nach einem immer wieder unterbrochenem Kampf zwischen Kurgan und Connor entführt dieser Brenda. Beim Showdown unterliegt der Kirgise und Connor erhält als Belohnung ein sterbliches Leben und die Chance Kinder zu haben zusätzlich zu der Fähigkeit die Gedanken aller lebenden Menschen zu beeinflussen und dadurch die Welt mitzubestimmen.

Night of the Crow

Originaltitel: Night of the Crow

USA 1983

In dem Episodenfilm spielt die zweite Episode im Amerikanischen Südenwesten. Ein junges Pärchen kommt in ein scheinbares Geisterdorf, in dem ungesehen von den Beiden nur Kinder leben. Diese haben sich eine eigene Art von Religion oder Kult geschaffen, in dem Krähen und Mais eine besondere Rolle spielen. Besondere Aggressivität gegenüber Erwachsenen ist sowohl der Grund für die ausschließlich junge Bevölkerung als auch für die brutale Attacke auf das Pärchen. Sie können zwar gerade noch fliehen, merken jedoch nicht ihren leeren Tank. Von den Krähen beobachtet und überflogen fahren sie Richtung Wüste als diese Episode endet.

Omen II - Damien

Originaltitel: Damien - Omen II

USA 1978

Regie: Don Taylor; Schauspieler: William Holden, Lee Grant, Jonathan-Scott Taylor

Nach dem Mord an seinen Eltern im ersten Teil *Omen*, lebt der junge Damien zusammen mit seinem Cousin bei seinem Onkel und seiner Tante. Im Laufe der Zeit bemerkten sowohl Damien selbst als auch einige Menschen in seiner Umgebung, dass er über besondere Fähigkeiten verfügt, welche er ohne Skrupel einsetzt. Zum erstenmal seit dem Tod seiner Eltern treten diese Fähigkeiten in Erscheinung, als bei Ausgrabungen im nahen Osten Wandfresken freigelegt

werden, die eindeutig sein Gesicht zeigen und ihn als Sohn des Teufels vorstellen. Die wenigen Menschen, die in der Folge von seiner Natur erfahren sterben alle scheinbar an drastischen Unfällen oder später sogar durch den Willen von Damien. Gegen Ende des Films sind sogar seine Zieheltern über ihn im Bilde und sein Onkel versucht ihn zu besiegen bzw. zu töten. Aufgrund Damians besonderer Fähigkeiten gelingt der Anschlag jedoch nicht und er bleibt am Ende alleine als Erbe des Familienimperiums übrig.

Reise ins Labyrinth

Originaltitel: Labyrinth

GB, USA 1986.

Regie: Jim Henson; Drehbuch: Terry Jones; Musik: David Bowie; Schauspieler: David Bowie (Jareth, der Koboldkönig), Jennifer Connelly (Sarah)

Sarah, ein mit blühender Fantasie ausgestatteter Teenager wünscht sich nichts sehnlicher, als in Ruhe gelassen zu werden. Abendliches Babysitten ihres kleinen Halbbruders fällt somit nicht gerade in ihre Kategorie der erfreulichen Aufgaben. Wie in einem ihrer Märchenbücher wünscht sie sich, dass der Koboldkönig ihren Bruder holt, damit sie von dem Kleinen befreit ist. Unerwarteterweise kommt dieser wirklich um den Wunsch zu erfüllen, welchen Sarah verständlicherweise jedoch gerne zurücknehmen würde. Ihre einzige Chance ist jedoch innerhalb von dreizehn Stunden im Land der Kobolde durch ein riesiges Labyrinth zum Schloss des Koboldkönigs zu gelangen. Denn sonst wird der Kleine zu einem von ihnen. Mit Hilfe von neugewonnenen Freunden schafft sie es zum Schloss und bis zum König. Schlussendlich kann sie ihren Bruder wieder mit sich nehmen, gerade noch rechtzeitig um ihn vor der Heimkehr ihrer Eltern wieder in sein Bettchen zu legen.

Schneewittchen

Originaltitel: Snow White: A Tale of Terror

USA 1997

Regie: Michael Cohn; Drehbuch: Deborah Serra, Thomas E. Szollosi; Schauspieler: Sigourney Weaver (Stiefmutter), Sam Neill (Vater), Monica Keena (Lilliana)

Das bekannte Märchen wurde in dieser Verfilmung sehr düster und bedrohlich umgesetzt. Die Zwerge wurden zu Verstoßenen, die im dunklen Wald nach einem Schatz graben, Schneewittchen zu einer selbstständigen jungen Frau und die Stiefmutter zu einer grausamen, mächtigen Zauberin. Das Happy End ist ebenfalls deutlich verändert, denn nicht der Prinz, sondern einer der Verstoßenen hat Schneewittchens Herz erobert.

Sleepy Hollow - Köpfe werden Rollen

Originaltitel: Sleepy Hollow

USA 1999

Regie: Tim Burton; Drehbuch: Kevin Yagher; Schauspieler: Johnny Depp (Constable Crane); Christina Ricci (Katarina), Miranda Richardson (Stiefmutter), Christopher Lee (Richter)

In einem abgelegenen Dorf in der Nähe New Yorks im Jahr 1899 werden Menschen ermordet und deren Köpfe verschwinden vom Tatort. Der junge Constable Crane, ein Verfechter moderner wissenschaftlicher Untersuchungsmethoden, soll die Vorgänge in diesem Dorf - Sleepy Hollow untersuchen. Er stößt auf eine Verschwörung und schwarze Magie, aber auch auf eine junge Dame Katarina, die ihn zu verzaubern mag. Er findet heraus, dass der Täter wirklich ein wiederkehrender kopfloser Reiter ist, wie von allen angenommen, der vor wenigen Jahrzehnten enthauptet und im Wald vergraben wurde. Dazu gebracht wird er jedoch von der Stiefmutter Katarinas die das gesamte Vermögen an sich reißen will. Alle die diesem Vorhaben im Weg stehen, werden vom Reiter ermordet, der dem gehorchen muss der seinen Kopf gestohlen hat, also Katarinas Stiefmutter. Mit knapper Not gelingt es dem Constable den Kopf dem Reiter zurückzugeben und diesen dadurch von seiner ungewollten Wiederbelebung zu befreien. Katarina kommt am Ende mit ihm nach New York.

The Crow - Die Krähe

Originaltitel: The Crow
USA 1994.

Regie: Alex Proyas; Drehbuch: David J. Schow, John Shirley; Schauspieler: Brandon Lee (Eric Draven), Rochelle Davies (Sarah), Ernie Hudson (Sergent Albrecht), Michael Wincott (Top Dollar)

Eric und Shelly werden einen Tag vor ihrer Hochzeit ermordet. Genau ein Jahr später kehrt von einer Krähe geführt Eric zurück um Rache an den Mördern zu nehmen. Durch die Krähe verfügt er über die besondere Fähigkeit unverwundbar zu sein und kann so auch im Kampf gegen die Berufsverbrecher bestehen. Einen nach dem Anderen findet Eric die Schuldigen und richtet sie. Ein Polizist, der damals des Mord bearbeitete und Sarah, eine Jugendliche und Freundin von Shelly werden von Eric besucht und in die Geschehnisse verwickelt. Sarah wird sogar am Ende vom Auftraggeber der damaligen Morde und Chef des gesamten organisierten Verbrechens als Geisel genommen. Zusammen mit dem Polizist kann Eric sie jedoch befreien und den Verantwortlichen töten. Obwohl er im Endkampf seine besonderen Fähigkeiten nicht mehr besitzt kann er also seine Mission erfüllen. Müde und dem erneuten Tode nahe legt er sich auf das Grab seiner Geliebten, die ihn als lichte, engelsgleiche Erscheinung dort findet und ins Jenseits mitnimmt.

The Crow II - Die Rache der Krähe

Originaltitel: The Crow: City of Angels
USA 1996

Regie: Tim Pope; Drehbuch: David S. Goyer; Schauspieler: Vincent Perez (Ash Corven), Mia Kirshner (Sarah); Iggy Pop (Curve)

Die seit dem ersten Teil erwachsen gewordene Sarah hat eine Vision, in der sie den Mord an einem kleinen Jungen und dessen Vater (Ash) sieht. Sie folgt daraufhin einer Krähe zum Hafen, wo sie sieht wie sich ein Mann, eben jener eigentlich Ermordete, aus dem Wasser kämpft. Sie nimmt ihn mit und erklärt ihm, dass er von einer Krähe zurückgebracht wurde, um die Schuldigen für den Mord zu richten. Mit Hilfe der Krähe findet Ash einem nach dem anderen die Mörder und tötet sie. Fast am Ende seiner Aufgabe erkennt er, dass der Verbrecherkönig Judah Earl den Auftrag für die Morde gab. Dieser bemächtigt sich jedoch durch Gefangennahme von Sarah der Krähe und tötet diese. Die Kraft der Krähe geht somit auf Judah, der nun ebenso unverletzbar und unsterblich wie Ash zuvor war ist. Der letzte Zweikampf der Kontrahenten kann von Ash nur durch die Hilfe hunderter anderer Krähen gewonnen werden, die laut Sarah die Seelen anderer Opfer sind. Am Ende des Films liegt Sarah sterbend in den Armen von Ash am Schauplatz des Kampfes.

Wächter der Nacht - Nochnoj Dozor

Originaltitel: (Ночной Дозор) Nochnoj Dozor
RU 2004

Regie und Drehbuch: Timur Bekmambetov; Schauspieler: Konstantin Khabenski (Anton), Vladimir Menshov (Geser)

Neben den Menschen leben auf unserer Welt noch die sogenannten Anderen. Magisch begabte Zauberer, Hexen, Tiermenschen, Vampire und diverse weitere Ausprägungen. Sie teilen sich in die Lichten und die Dunklen, wobei beide Parteien seit Anbeginn der Zeit versuchten sich gegenseitig zu vernichten. Inzwischen existiert ein Pakt der das Gleichgewicht wahrt und mit ihm eine Tagwache der Dunklen, die die Einhaltung des Vertrages durch die Lichten bewacht, bzw. eine Nachtwache in der die Lichten die Dunklen überwachen. Anton ist einer dieser Anderen, der sich für das Licht entscheidet und der Nachtwache beitrifft. Neben einem besonders gefährlichen Fluch muss er sich noch, zusammen mit seinen Kollegen um einen Jungen kümmern, der von einer Vampirin bedroht und verfolgt wird. Es stellt sich heraus, dass es sich um seinen Sohn handelt, von dem er jedoch nichts wusste. In einem undurchsichtigem Ränkespiel der Chefs der beiden Wachen, mündet der Kampf um den Jungen in eine Schlacht aus, denn laut einer Prophezeiung soll es sich bei ihm um einen außergewöhnlichen und besonders starken Anderen handeln, welcher das Gleichgewicht für immer verändern kann. Durch besondere Umstände und die erfolgreichen Pläne und Intrigen des Chef der Tagwache, entscheidet sich der Junge für die Dunklen.

Walhalla

Originaltitel: Valhalla

Dänemark 1987

Regie: Peter Madsen, Jeffrey James Varab; Drehbuch: Søren Håkansson; Stimmen (Deutsch): Christopher Lee (Thor, Odin)

Während eines Gewitters erblicket eine Bauernfamilie mit zwei Kindern Thor den Donnergott wie er mit seinem Wagen hammerschleudernd über den Himmel rast. Da es schon spät ist, landet der Gott in Begleitung von Loki, dem Unruhestifter Walhallas bei dem Bauernhaus und lässt sich für die Nacht dort nieder. Zum Abendmahl schlachtet er einen seiner Böcke, die seinen Wagen ziehen. Von Loki angestiftet, zerbricht der Sohn der Familie verbotenerweise einen Knochen. Am nächsten Morgen als Thor das tote Tier wiederbelebt, hinkt dieses aufgrund des gebrochenen Knochens. Loki flüstert Thor daraufhin ein, dass die beste Strafe für den Jungen die sei, ihn als Gesinde mitzunehmen. Die Schwester des Jungen ist davon weniger begeistert und versteckt sich im Wagen. Erst als sie Midgard schon verlassen haben macht sie sich bemerkbar und kann daraufhin bei ihrem Bruder bleiben. Nachdem die Kinder schon einige Zeit im Haus des Gottes fleißig mithelfen müssen, bringt Loki einen pummeligen Jungen zu Thor, der das Haus ins Chaos stürzt. Erst später stellt sich heraus, dass der Junge der Sohn eines Riesen ist, dessen Obhut Loki obliegt. Dies ist das Resultat einer verlorenen Wette. Thor beschließt daraufhin nach Udgard zu gehen um den Kleinen wieder abzugeben, was nicht ohne recht einseitige Wettkämpfe zwischen den beiden Parteien von statten geht. Thor, Loki und die beiden Menschenkinder verlieren zwar, dennoch schafft Loki durch Magie das Erwünschte und der Sohn des Riesen bleibt in Udgard zurück.

Appendix II - Sequenzierung *The Crow*

Die folgende Sequenzierung setzt sich aus verschiedenen Analysebereichen zusammen. Der erste Block (DVD Kapitel, Sequenz Nr., Zeitcode und Sequenzname) beinhaltet die notwendigen Angaben zur genauen Lokalisation der analysierten Filmstellen, mit einer zusätzlichen kleinen Inhaltsangabe der jeweiligen Sequenz. Der zweite Block (Person, Text) gibt die gesprochenen Dialoge wieder. Grund dafür ist die Frage, ob ein Zusammenhang zwischen Inhalt, Text und der Krähe besteht. Eine ähnliche Frage liegt dem nächsten Punkt Darstellungsprinzipien (Aufnahmeart) zugrunde. Um eventuelle Zusammenhänge erkennen zu können, muß auch die Funktion des Tieres im jeweiligen Filmabschnitt ermittelt werden. Die gleiche Frage nach Zusammenhängen bedingt auch die beiden letzten Punkte Akteure (anwesende andere Figuren) und Handlungsraum. Weitere mögliche Analysebereiche wie Musik, Kamerführung, Schnitttechnik etc. wurden nicht extra behandelt sondern finden sich in den vorhandenen Kategorien impliziert, wenn auch nur auf deren Wirkung und nicht den technischen Aspekt Rücksicht genommen wurde.

Die farbige erste Spalte fasst die gesamte Sequenzierung, und somit auch den Film in seinen großen Handlungsabschnitte zusammen, die sich unter dem gleichen Namen als Kapitel in der Arbeit wiederfinden. Die grau markierten Zeilen zeigen eine Verwendung als Zitat an.

Handlungsabschnitt DVD Kapitel	S.Nr.	Zeitcode	Sequenzname	Handlung	Person	Dialog	Großaufnahme Distanzaufnahme Krähen	Krähe Funktion im Film	Akteure		Handlungsraum	
						Gesprochener Text			Haupt-	Nebenrollen	Orte	Licht - Wetterverhältnis
	1 S01	00:00:00	Vorspann		Text	Brandon Lee, The Crow (Die Krähe)						
					Text	October 30th - Devils Night (30. Oktober - Devils Night, Teufelsnacht)						
Myth. Einführung	1 S02	00:00:13	Brennende Stadt und mythische Information	Kameraflug über die teils brennende nächtliche Stadt und endet beim Berühren eines Dachwohnungsfensters, hinter dem mehrere Menschen sichtbar sind.	Sarah (aus off)	Die Menschen haben früher geglaubt, wenn einer stirbt bringt eine Krähe die Seele in das Land der Toten. Aber manchmal passiert etwas ganz besonders schlimmes, das so furchtbar traurig ist, dass die Seele keine Ruhe findet. Und manchmal, aber sehr selten, kann die Krähe diese Seele wieder zurückbringen. Damit sie den Fehler korrigiert.					Luftraum über Los Angeles	Dunkelheit, lodernde Feuer
Tod	1 S03	00:01:00	Tatortermittlungen	Beim näherkommen werden die Personen als Polizisten erkennbar. Ein schwarzer Officer (Seargent Albrecht) steht am Fenster und raucht, während hinter ihm die Tatortuntersuchungen laufen.						Polizisten	Dachboden wohnung, L.A.	Einsatzlichtern, Rotlicht und Fotoapparatblitze
	1 S04	00:01:07	Coroner und Krankenwagen	Vor dem Haus sind Krankenwagen und Coroner zu sehen. Über eine am Boden liegende Person wird ein Leichentuch ausgebreitet.						Polizisten, Ärzte, Bestatter, Tatortermittler	Straße, L.A.	Dunkelheit, vom Feuer beleuchtet
	1 S05	00:01:12	Verhinderte Hochzeit	Albrecht steht immer noch am Fenster, wendet sich jedoch bald ab. Inzwischen beginnt auch hier oben das Forensische Team seine Arbeit, während dessen einige	Polizist Albrecht Arzt	Hey Searg! Shelly Webster, Eric Draven. Sie wollten morgen heiraten. Wer zu Teufel heiratet schon an Halloween?			Seargent Albrecht	Polizisten, Ärzte, Bestatter, Tatortermittler	Dachboden wohnung, L.A.	Rotlicht, Fotoapparatblitzen

		Fotos des hier lebenden Paares ins Sichtfeld kommen. Vom Boden hebt Albrecht eine Hochzeitseinladung auf, die den nächsten Tag (Halloween) als den Hochzeitstag der beiden angibt.	Albrecht	Niemand.						
1 S06	00:02:00	Shellys Abtransport Die schwerverletzte Shelly liegt am Boden und wird von mehreren Personen untersucht und versorgt. Der Arzt will sie ins Krankenhaus bringen und holt sich bei Albrecht die Erlaubnis.	Arzt Albrecht Arzt Polizist Albrecht Polizist Albrecht	Sir, wir müssen sie wegbringen. Tun sie's! Na los Leute, hoch mit ihr. Die verfluchte Nacht des Teufels. Wieviel sind es denn bisher? Hundertvierunddreißig Feuer. Das sind ja weniger als letztes Jahr Drei Stunden noch vielleicht fangen sie nur langsam an.			Shelly Albrecht	Polizisten Ärzte Tatortermittler	Dachboden wohnung, L.A.	Rotlicht und Fotoapparatblitze n
1 S07	00:02:11	Erste Krähe Ein Krähe landet auf einem Strommasten.			x	x	unbeteil. Beobachter		Straße, L.A.	Rotlicht und Fotoapparatblitze
1 S08	00:02:23	Albrechts Ungehorsam Während Shelly aus dem Haus gebracht wird, ereifert sich der Einsatzleiter, dass Albrecht die Transporterlaubnis erteilt hat, obwohl dies nicht in seinen Machtbereich fällt. Noch während der Diskussion sieht man ein Skateboard mit dazugehörigen Mädchenbeinen.	Einsatzl. Albrecht Einsatzl.	Nein so geht das nicht. Sie können sie doch nicht einfach so abtransportieren. Sie müssen sich schon an die Vorschriften halten. Das hätten sie erst mal mit mir klären sollen. (Pause) Ist das das Opfer. Nein, das ist Emilia Erhart, wir haben sie gefunden, was sie ja nie geschafft haben. Es ist mir egal wie sie heißt. Ich haben nicht erlaubt, dass sie abtransportiert wird.			Albrecht, Shelly Sarah	Einsatzleiter	s.o	s.o
1 S09	00:02:38	Freche Streife Albrecht und der Einsatzleiter diskutieren immer noch.	Einsatzl. Albrecht	Verdammt noch mal Albrecht, jetzt weiß ich auch warum man sie degradiert hat. Ja weil ich nun mal kein Arschloch bin.			Albrecht	Einsatzleiter	s.o	s.o
1 S10	00:02:44	Stiller Beobachter Die Krähe verfolgt immer noch das Geschehen.			x	x	unbeteil. Beobachter		s.o	s.o
S11	00:02:46	Sarah Das Mädchen mit dem Skateboard (Sarah) drängt sich zur Krankenhalle durch, die von Sanitätern und Albrecht zum Rettungswagen gebracht wird. Sie begleitet Shelly als diese nach Eric fragt. Nachdem sie im Krankenwagen ist wendet sich Albrecht Sarah zu und will sie trösten, sie erkennt jedoch die Lage und entzieht sich dem Tröstversuch.	Sarah Albrecht Shelly Albrecht Shelly Albrecht Sarah Albrecht Sarah Sarah Albrecht Sarah	Shelly? Geh mal zur Seite Kind. Wo ist Eric? Du brauchst dir keine Sorgen um ihn zu machen. Sag ihm er soll sich um Sarah kümmern. Das werde ich, und jetzt ruh dich lieber aus. (zum Sanitäter) Komm schon Marty. (Pause) Heißt du Sarah? Ja. Also hör zu, deine Schwester wird bestimmt wieder gesund. Sie ist nicht meiner Schwester. Shelly kümmert sich nur um mich. Sie ist mein bester Freund. Sie und Eric. Sie haben sie über Eric belogen. Was sollte ich sonst tun? Und das Shelly gesund wird war genauso gelogen. Sie stirbt doch auch.			Sarah, Albrecht	Polizisten, Sanitäter	s.o	s.o

Zwischen d. Welten		Albrecht	Hey .. (Pause) Nun mach dir mal keine Sorgen, das kommt schon alles wieder in Ordnung. (Pause) Das wird schon wieder.						
	1 S12	00:04:02	Kirchenturm Eine Krähe setzt sich auf ein Steinkreuz, dass sich als Kirchturmspitze herausstellt als die Kamera langsam dem Turm entlang nach unten, über das Dach bis zur Frontseite fährt.	Text Sarah (aus off)	Ein Jahr später - ohne year later Ein Gebäude wird abgerissen, und alles was übrig bleibt ist Staub. Ich hab geglaubt das würde auf ungefähr alles zutreffen: Familien, Freunde, Gefühle. Aber jetzt weiß ich, dass wenn es um eine wahre Liebe geht und zwei Menschen für einander bestimmt sind, sie nichts von einander trennen kann.	x	Leises kurzes Vogelgezwitscher	Kirchendach	Schwere Regenwolken, düster
	1 S13	00:04:33	Friedhof Sarahs Beine sind sichtbar. Sie geht über den Friedhof, nimmt bei anderen Gräber einzelne Blumen mit und legt diese vor Shellys Grab und eine vor Erics. Nachdem sie sich umdreht und ein Gewitter beginnt, fliegt die Krähe nieder und landet auf Erics Stein. Sarah richtet einen Satz an die Krähe und geht.	Sarah	Willst du hier vielleicht Nachtwächter spielen?	x x	Sarah	Friedhof	Gewitter, Dunkelheit
	1 S14	00:04:20	Skateboard Nach dem Verlassen des Friedhofes macht sich Sarah mit ihrem Skateboard auf den Weg.				Sarah	Straße, L.A.	s.o
	1 S15	00:04:34	Würstelbude Albrecht sitzt an einer Würstelbude und wartet auf seinen Hotdog, nimmt dem Budenbesitzer (Mickey) jedoch bald die Sache aus der Hand und macht es selbst.	Mickey Albrecht Mickey Albrecht Mickey	Weißt du was diese Stadt wirklich braucht, ist ne schöne große Naturkatastrophe. Ein Erdbeben oder ein Tornado oder so was. Nein, nein, nein! Mickey hör mal Mann, du den Senf musst du zuerst auf das Würstchen geben. Oder vielleicht ne Sintflut wie in der Bibel. Hey, gib her, lass mich das machen. Her damit. Ah, Zwiebel fehlen noch. Nun machen schon, her mit den Zwiebeln, sei bloß nicht so geizig. Na schön, hier.		Albrecht, Mickey (Budenbesitzer) Sarah	Würstelbude, Straße, L.A.	s.o.
	1 S16	00:06:00	Freies Essen Sarah kommt ebenfalls zur Würstelbude und wird von Albrecht eingeladen.	Mickey Albrecht Sarah Albrecht Sarah Albrecht Sarah Albrecht Sarah	Hey, das ist ja Sarah das kleine Monster. Wie steuerst du denn das Ding auf einer nassen Straße? Das muss man schon können. Hi! Weißt du das Sarah sich ausschließlich von Hotdogs ernährt? (zu Sarah) Hast du Hunger? Lädst du mich ein? Du bist eingeladen. Ich will aber keine Zwiebel, ok? Keine Zwiebel? .. Davon muss man nur pupen.		Albrecht, Mickey Sarah	s.o.	s.o
	1 S17	00:06:31	Zerstörungswut						

		Vor einer Spielhalle steht ein roter Firebird, während man schon T-Bird reden hört. Auf sein Zeichen hin zerstören 3 Schlägertypen das Inventar der Halle und er selbst programmiert eine Bombe.	T-Bird	Wisst ihr, dass der ganze Eriese mal gebrannt hat, weil da so viel Müll drin rumschwimmt? Das hätte ich wirklich sehr gerne gesehen.	T-Bird	Spielhalle	s.o.	
Auferstehung	2 S18	00:06:50 Auferstehung Die Krähe sitzt immer noch am Friedhof und beobachtet Erics Grab. Die Erde vor dem Grab beginnt sich zu bewegen und man erkennt, dass ein Sarg geöffnet wird. Eric kriecht aus dem Grab und bleibt schreiend im strömenden Regen liegen.			x x Beobachter, Lenker	Eric	Friedhof	s.o.
	2 S19	00:07:35 4 Freunde T-Bird und seine Kollegen verlassen die Spielhalle und steigen in den Wagen.	Alle	Feuer sie ab! Feuert sie ab! Feuert sie ab!		T-Bird, Tin Tin, Fun Boy, Skank	Straße, L.A.	s.o.
	2 S20	00:07:44 Erste Begegnung Eric versucht mit Hilfe eines tiefen Astes aufzustehen. Die Krähe lässt sich neben ihm nieder.			x Begleiter	Eric	Friedhof	s.o.
	2 S21	00:07:58 Abfahrt Der Firebird fährt von der Spielhalle weg.					Straße, L.A.	s.o.
	2 S22	00:08:01 Heimweg Eric irrt durch dunkle dreckige Hintergassen und entledigt sich der hinten offenen Begräbniskleidung.				Eric	s.o.	s.o.
	2 S23	00:08:17 Regenfahrt Durch den dichten Regen fahren die Schläger immer noch im Firebird.	Alle	(unverständliches)			T-Bird, Tin Tin, Fun Boy, Skank	s.o.
Seelen(rück)führer	2 S24	00:08:26 Schuhe Die Krähe zeigt dem barfuss gehenden ein Paar Schuhe im Müll.			x x Führer und Helfer	Eric	s.o.	s.o.
	2 S25	00:08:47 Bullenauto T-Bird sieht auf seine Uhr und bremst den Wagen, da er ein Polizeiauto sieht.	T-Bird	(unverständliches bis auf) Das ist ne Bullenkiste.		T-Bird, Tin Tin, Fun Boy, Skank	s.o.	s.o.
	2 S26	00:08:52 Schlimme Typen Albrecht und Sarah sitzen noch am Würstelstand als der Firebird vorbeifährt.	Albrecht	Schlimme Typen sind heute Nacht unterwegs.		Albrecht, Sarah	s.o.	s.o.
	2 S27	00:09:00 Explosion Der Zünder der Bombe springt auf Null und die Spielhalle fliegt in die Luft.					s.o.	s.o.
	2 S28	00:09:05 Zeugen Sarah und Albrecht erschrecken wegen der Explosion, die von ihrem Standpunkt aus	Albrecht Sarah	Verdammt! Was war das?		Albrecht Sarah	s.o.	s.o.

Wissensvermittler		noch sichtbar ist.	Albrecht Sarah	(Zu Sarah) Du wartest hier. Sei vorsichtig!						
	2 S29	00:09:08	Zum Tatort Albrecht rennt Richtung Explosionsherd und veranlasst den Budenbesitzer Verstärkung anzufordern.	Albrecht	Micky, ruf Verstärkung für mich!		Albrecht	s.o.	s.o.	
	3 S30	00:09:13	Heimweg Die Krähe sitzt auf einer Feuerleiter und weist Eric den Weg auf ein Hausdach. Durch den Gang gelangt Eric ins Haus			x x	Führer und Helfer	Eric	s.o.	s.o.
	3 S31	00:10:19	Alte Wohnung Nachdem er die Türe zu seiner alten Wohnung öffnet fliegt die Krähe in den Raum. Eine weiße Katze (Gabriel) kommt ihm entgegen.			x x	Führer und Helfer	Eric Katze (Gabriel)	Dachboden wohnung, L.A.	s.o.
	3 S32	00:10:35	Gabriel Als Eric Gabriel aufnimmt, sieht er alles in grellen Farben und lässt reflexartig wieder los.	Eric	Gabriel.			Eric Katze (Gabriel)	s.o.	Regen
	3 S33	00:10:38	Vision Die Geschehnisse seiner Todesnacht kommen als grelle physische Pein verursachende Vision wieder. Er sieht wie Shelly von den vier Schlägern überwältigt und vergewaltigt wird. Als er dazukommt, wird er erschossen und aus dem Fenster geworfen. Während der Vision erlebt Eric alles noch einmahl, kann sich jedoch am Fenster festhalten anstatt wieder in die Tiefe zustürzen. Die Schnitt in seinen Handflächen heilen augenblicklich wieder zu.	T-Bird Eric Tin Tin Fun Boy Eric Shelly	Wir kommen von der Hausverwaltung. Irgendwelche Beschwerden oder Sicherheitsmangel? Die Wohnung scheint völlig in Ordnung zu sein, nur die Einrichtung ist scheiße. (Pause) Angewidert stand der Teufel da und spürte wie grässlich Güte ist, und sah die Keuschheit in ihrer Gestalt. Wie schön ist doch dagegen Pornographie. Shelly? War schön mit ihr. Nein, nein, nein, laß mich zuerst. Shelly!! Eric!	x x	Beobachter und Visionsermöglichter	Eric Katze (Gabriel)	s.o.	s.o.
	3 S34	00:12:07	Patronenhülsen Die vier Schläger feiern in ihrem Lieblingsclub die gelungene Explosion indem sie Patronenhülsen schlucken. Der Barman redet auf die Kellnerin ein, während T-Bird sich die Zigarre auf der Zunge ausdrückt. Tin Tin hält Skank auf und schluckt seinerseits die Patrone. Nachdem er diesen noch als Feigling anspricht, zieht dieser die Pistole und hält sie Tin Tin an den Kopf. Darauf folgt Tin Tins Messer an	Alle Skank Fun Boy T-Bird Fun Boy Tin Tin T-Bird Tin Tin Skank	Gelächter und bestätigende Laute während des gesamten Gespräches. Das ist ja cool. (zu T-Bird) Na mal sehn ob du das auch kannst. Kannst du das auch? Jetzt Ich trink auf die Nacht des Teufels, meinen neuen Lieblingsfeiertag. Siehst du er kanns auch. Seht euch das dumme Schwein an. (zu T-Bird) Du hast sie ja wohl nicht mehr alle Mann. Seht euch den an. (zu Skank) Feiglinge trinken zuletzt. (zu Tin Tin) Fahr zu Hölle Tin Tin.		T-Bird, Barkeeper Tin Tin, Barbesucher Fun Boy, Skank, Darla	Bar	dunkle Umgebung	

		Gruges Kehle, Fun Boys Pistole an Tin Tins anderer Schläfe und endlich T-Birds Pistole, der zwischen den drei Anderen hin und her zielt.	Tin Tin (zu Skank) Hey, ich bin sicher, dass sie noch nicht mal geladen ist. Fun Boy (zu Tin Tin) Die hier schon. T-Bird Welches von euch dummen Schweinen will mit mir wetten, dass die hier nicht geladen ist. Alle Feuer sie ab! Feuert sie ab! Feuert sie ab! Feuert sie ab! Feuert sie ab! Kellnerin (Darla) Hier sind eure Drinks. Bitte steckt die Waffen weg, ja Jungs? Fun Boy (zu Darla) Na wie geht's dir meine Süße?						
	3 S35	00:13:26	Erinnerungen Die Krähe landet auf dem Boden Erics Wohnung und lenkt den Blick auf Eric, der an Shellys Schreibtisch sitzt. Er berührt eine Maske und erinnert sich an Shelly und ihn in glücklichen Zeiten. Fotos auf dem Schreibtisch haben den gleichen Effekt. Er erinnert sich an sie beide auf dem Sofa liegend und wie Shelly ein Topf in Feuer geriet. Nach weiteren Erinnerungen bleibt er zusammen gesunken vor dem Tisch sitzen.	Shelly Ich liebe dich! Eric Kannst du das wiederholen? Shelly Ich liebe dich. (Pause) Du meine Güte. Eric Lass uns essen gehen.	x	x Begleiter	Eric	Dachboden wohnung, L.A.	Gewitter, Blitze, Dunkelheit, nicht Lichtgebende Kerzen
Verwandlung - Wesensverschmelzung	3 S36	00:14:40	Gesichtsbemalung Mit der Faust schlägt er auf den Spiegel hinter dem Tisch, an dessen Rand auch die Maske hängt. Er schminkt sein Gesicht wie die Maske: weiß mit schwarzen Lippen und Ringen um die Augen und je einem langen Strich in den Mundwinkeln und unter den Augen.		x	x Beobachter und Leiter	Eric	s.o.	s.o.
	3 S37	00:15:12	Kleidung Die Krähe fliegt auf den Kleiderkasten, aus dem Eric dann (aus dem für die Flitterwochen gepackten Koffer) einen engen schwarzen Pullover und eine Lederhose holt.		x	Führer und Helfer	Eric	s.o.	s.o.
	3 S38	00:15:25	Aufbruch Fertig angezogen streichelt er nochmals die Katze und geht Richtung Fenster, die Krähe fliegt währenddessen auf seine Schulter.		x	x Einheit	Eric Katze (Gabriel)	s.o.	s.o.
	3 S39	00:15:40	Die Krähe voraus Von außen sieht man das kaputte Fenster mit Eric und der Krähe dahinter, die in Richtung der Kamera in die Nacht fliegt.		x	Teil von Eric	Eric	s.o.	s.o.
	3 S40	00:15:56	Hehlerware						

Rachefeldz		Tin Tin bringt einem Hehler Ringe und eine Handtasche, über die schlechte finanzielle Ausbeute fängt er an diesen zu beschimpfen, verlässt dann jedoch den Shop.	Tin Tin Hehler	Hab wieder ein paar Ringe, 24 Karat. 24 Karat? Sind höchstens 18, und außerdem ist er vermutlich noch falsch.		Tin Tin Hehler	Hehler	Palm Shop		
			Tin Tin Hehler	Ne Handtasche. Leder. Siehst ja gut aus. Was ist das hier Tin Tin? Blutflecken vielleicht? Geb dir fünfzig Mäuse, damit tu ich dir schon nen Gefallen. Also nimm es oder lass es bleiben. Mehr is einfach nicht drin. Is gar nicht so leicht sich zu entscheiden, gar nicht so leicht.						
			Tin Tin Hehler Tin Tin	Du dummes Arschloch, du Glatzköpfiger Kinderschänder, du schlammstschweißender Bambusaffe. Vergiss nicht die Tür zuzumachen. Die mach ich so fest zu, dass du sie nie wieder aufkriegst. Du Wichser.						
			Hehler	Fragt sich nur wer hier der Wichser ist.						
	3 S41	00:16:48	Beobachtet Während Tin Tin das Gitter vor dem Palshop zuzieht beobachtet ihn die Krähe von einem Strommasten aus.	Tin Tin	Dir reiß ich auch noch mal deinen fetten Arsch auf.	x	Beobachter, Wissenssammler	Tin Tin	Straße vor Palm Shop	Dunkelheit, Regen
3 S42	00:16:56	Stadtflug Die Krähe fliegt über die Dächer der Stadt.			x	Führer		Luftraum	s.o.	
3 S43	00:17:09	Dächerlauf Eric erklimmt ein Dach und folgt der vorfliegenden Krähe über die Dächer und Straßenschluchten.			x	Führer	Eric	Dächer von L.A.	s.o.	
3 S44	00:17:47	Erste Anlaufstelle Auf einem Dachsim sitzend krächzt die Krähe und zeigt Eric (und den Zusehern) durch ihre Augen Tin Tin in einer leeren Straße.			x	x Führer	Eric	s.o.	s.o.	
4 S45	00:18:02	Letzte Zigarette Tin Tin, immer noch beobachtet von der Krähe (und Eric) zündet sich an einem brennenden Fass eine Zigarette an.			x	x x Alles Sehende	Eric, Tin Tin	Seitengasse, L.A..	s.o.	
4 S46	00:18:16	Tiefer Fall Eric stürzt sich in die Tiefe und landet wild lachend auf einem Müllberg.	Eric	(Lacht)	x	Erschreckender Vogel		s.o.	s.o.	
4 S47	00:18:28	Wahnsinniger Tin Tin sieht im Halbdunkel einen Mann (Eric) und beschimpft ihn. Erst als dieser immer näher kommt zieht Tin Tin seine Messer. Dieser spricht jedoch kein Wort und ein heftiger Zweikampf beginnt.	Tin Tin	Warum zu Teufel hast du dich so angemalt, du drogensüchtiges Arschloch? (Lacht) Halloween ist erst morgen, du Idiot. (Pause) Na komm her. (Lange Pause-Mitten im Kampf) Na warte dir zeig ichs.	x	x Beobachter	Eric, Tin Tin	s.o.	s.o.	
4 S48	00:19:24	Verfluchter Mörder Nachdem die Krähe durch das Bild fliegt,	Eric	Verfluchter Mörder !	x	x Beobachter	Eric, Tin	s.o.	s.o.	

		wirft Eric Tin Tin an eine Wand und betitelt ihn als Mörder. Er will von diesem erfahren, wer hinter all dem steckt. Zwischendurch hat Eric immer wieder kurze Visionen nur wenige Bilder lang, die das Geschehen von Damals zeigen.	Tin Tin Eric Tin Tin Eric Tin Tin Eric Tin Tin	Ich hab niemanden ermordet, man. Ich weiß überhaupt nicht was du von mir willst, Mann. Ich will dass du mir eine Geschickte erzählst. Über einen Mann und eine Frau vor einem Jahr. Du musst wohl ne Vollmeise haben. Schnauze halten. Ich bin sicher, dass es dir wieder einfällt. Du hast sie umgebracht, an Halloween. Ja, ja Mann, du hast recht, an Halloween, da haben wir einen Mann und seine Schlampe umgebracht. Ihr Name war Shelly. Du hast sie aufgeschlitzt und vergewaltigt. Shelly ja ich steckte ihr mein Ding rein und schien ihr zu gefallen.		Tin			
4 S49	00:20:02	"Ich bin ein Mörder" Tin Tin erlangt beim Kampf wieder die Oberhand und schlägt mit einem Metallrohr auf Eric ein.	Tin Tin	Ich bin ein Mörder Mann, Ja! Ich erzähl dir was darüber, das macht Spaß. Und es ist ganz leicht. Das kann ich dir gern beibringen.	x	x Beobachter	Eric, Tin Tin	s.o.	Dunkelheit
4 S50	00:20:22	Kurze Freude Tin Tins Die Krähe beobachtet den Kampf und kurz sieht auch der Zuseher durch ihre Augen wie Tin Tin sich den langen Ledermantel ausieht in freudiger Erwartung auf den Mord an Eric.			x	x Beobachter	Eric, Tin Tin	s.o.	s.o.
4 S51	00:20:28	Mordopfer Tin Tin zieht zwei Wurfmesser und schießt damit auf Eric, der dem ersten ausweicht und das zweite aus der Luft fängt. Er dreht es um und trifft Tin Tin an der Schulter.	Tin Tin Eric	Zuerst möchte ich dir zwei Freunde vorstellen. Wir treffen immer. Das war wohl nichts. Versuchs noch mal. Mordopfer, sind wir das nicht alle?	x	x Beobachter	Eric, Tin Tin	s.o.	s.o.
4 S52	00:20:51	Im Club In einem Club hängt ein Bild von Erics Band an der Wand, an dem Skank und T-Bird vorbeigehen. T-Bird beschließt zum Besitzer und Anführer der Gangster zu gehen während Skank unten im Club bleibt.	T-Bird Skank T-Bird	Seht euch das mal an, da tun sich abgründe auf. Ich find die Sängerin geil. Ich wird mal nach oben gehen und Bericht erstatten. (zu tanzenden Konzertbesuchern) Los geht mir aus dem Weg ihr Würmer.			T-Bird, Skank Konzert, Clubbesucher, Band	Club	Düstere Clubbeleuchtung
4 S53	00:21:38	An der Bar 1 Skank geht zur Bar und verlangt zu Trinken.	Skank	Gibt mir das da, das da oben steht.			Skank Konzert, Clubbesucher	s.o.	s.o.
4 S54	00:21:42	Türsteher T-Bird geht eine dunkle Treppe nach oben und trifft den Bodyguard und rechte Hand des Boss (Top Dollar).	Grange T-Bird Grange T-Bird Grange T-Bird	(Zu Prostituierten) Warum kommt ihr nachher nicht vorbei, dann machen wir was zusammen? Hey, rate mal. Die Arcade Spielhalle ist im Arsch, machte einfach bum. Bum Kannst du dir das vorstellen? Sehr traurig. Schönen Gruß an deine Jungs, ihr seid morgen Abend wieder dran. Eine kleine runde Sache Ist der Boss da?			T-Bird, Grange Zwei Prostituierte	Vor dem Loft von Top Dollar	Düstere Beleuchtung

		Grange	Er hat grade ne Besprechung.					
4 S55	00:22:04	Der Boss	Im ganz in Schwarz gehaltenen Großraumloft über dem Club sitzt Top Dollar auf dem Bett und betrachtet eine Schneekugel. Hinter ihm eine nackte Frau mit dem Rücken zur Kamera und unter der Dusche ebenfalls eine Nackte (Myca, Top Dollars Schwester) mit einer großen tätowierten Krähe auf dem Rücken.			Top Dollar, Myca	Top Dollars Loft	s.o.
4 S56	00:22:23	Vergangenheit	Die Geduschte zieht sich einen Bademantel über und kommt zu ihm. Sie umarmen sich. In der Schneekugel sieht man einen Friedhof.	Myca	Du denkst über die Vergangenheit nach.	Top Dollar, Myca	s.o.	s.o.
4 S57	00:23:07	"Schöne Augen"	Nachdem Myca sich nach der Frau erkundigt hat, dreht To Dollar sie um und man kann sehen dass sie tot ist. Myca beugt sich mit einem gebogenen Messer über sie.	Top Dollar Myca Top Myca	Dad hat mir das zum Fünften Geburtstag geschenkt. Er sagte, die Kindheit ist dann vorbei, wenn du weißt das du stirbst. Und schläft sie? Wir haben ihren Willen gebrochen. Sie hat hübsche Augen. Ich liebe Augen.	Top Dollar, Myca	s.o.	s.o.
4 S58	00:23:24	Interlude				Sängerin	Club	s.o.
4 S59	00:23:31	Umgebung	Kurze Bilder zeigen den Club von Außen und die umliegenden Häuser.				Straßen von L.A.	s.o.
4 S60	00:23:34	Zu Mom	Sarah (man sieht nur die Füße auf dem Skateboard) fährt mitten auf der nassen Straße.			Sarah	s.o.	s.o.
4 S61	00:23:48	Darlas Arbeitsplatz	Sie öffnet die Tür zu einer heruntergekommenen Bar und betritt das Lokal. Sie sieht eine Blondine mit Fun Boy beim "herummachen" und setzt sich an deren Tisch. Darla schiebt ihr Geld über den Tisch und schickt sie nach Hause.	Sarah Darla Sarah Fun Boy Sarah Darla Sarah Fun Boy	Hem, hem. Du sollst doch nich hier herkommen. Also dann kommst du wieder erst spät in der Nacht nach Hause, na Darla? Sie ist beschäftigt. Verschwinde und geh wieder mit deine Puppen spielen. Ich hab aber gar keine. Kauf dir was zu essen ja. Es hat mich schon jemand zum Essen eingeladen, die Polizei. Es hat mich schon jemand zum Essen eingeladen, die Polizei.	Sarah, Darla, Fun Boy wenige Bargäste	Bar (Arbeitsplatz von Darla)	s.o.
5 S62	00:24:28	Gideons	Die Krähe fliegt bei einem groß an die Wand gemalten Schriftzuge vorbei: Gideons.			x x Zeigt neuen Handlungs ort	Straßen von L.A.	s.o.
5 S63	00:24:40	Mammon						

		Auf einer Glastheke liegt ein Sandwich und Haufen von Geldscheinen. Gideon, der Pfandleiher zählt sein Geld, als ein Schatten auf die Glastür fällt und laut an die Tür gepocht wird. Von den Beschimpfungen nicht beeindruckt öffnet die Person vor der Tür das Gitter und pocht nun an die eigentliche Tür. Gideon zieht eine Pistole und geht Richtung Tür.	Gideon	Zwanzig, dreißig, das sind fünfhundertvierzig Dollar, dazu kommen noch zweihundertachtundsechzig. Was zum Teufel ist das denn schon wieder? (schreit) He, mach dass du wegstommst, hier ist schon geschlossen. Schlaf deinen Rausch wo anders aus du Linkswichser. (zu sich) Oder ich schieß dir die Rübe weg. Na warte dir zeig ichs.		Eric	Gideon	Gideons Pfandleihe	s.o.
5 S64	00:25:02	Klopf, klopf! Durch die ausgelassenen Buchstabe im Milchglas erkennt man nun Eric als den Ruhestörer. Er klopft nochmals und kommt dann direkt durch da Glas in den Laden.	Gideon	(zu sich) Ihr verdammten Kreaturen der Nacht werdet ihr denn nie schlau. (zum Schatten) Hey, hey!		Eric	Gideon	s.o.	s.o.
5 S65	00:25:11	Überraschung Eric steht vor Gideon der die Pistole fallen			x x Begleiter	Eric	Gideon	s.o.	s.o.
5 S66	00:25:15	Poe lässt grüßen. Eric will von dem am Boden sitzenden Pfandleiher einen Ehering. Gideon schießt auf Eric, kann jedoch ungläubig dabei zusehen, wie der Einschuss von selbst wieder verschwindet.	Eric Gideon Eric Gideon Eric Gideon	Und auf einmal hörte ich ein klopfen, so als ob jemand ganz sanft an die Türe meines Zimmers klopfte. Wovon redest du überhaupt? Du hast doch mein Klopfen gehört nicht war? Du bist hier eingebrochen, und du bist mir ne neue Tür schuldig! Ich bin auf der Suche nach einem goldenen Verlobungsring, kann auch Platin sein. Ich fürchte nur, dass du den nicht mehr brauchen wirst. (Schuss) Was ist denn das? Verdammt Scheiße, ich werd wahnsinnig.	x x Begleiter	Eric	Gideon	s.o.	s.o.
5 S67	00:25:53	Ringsuche Nachdem Eric Gideon über den Tresen wirft, und ihn mit einem Messer durch de Handfläche "fixiert" fragt er erneut nach den Eheringen.	Eric	Mister Gideon, sie haben nicht richtig aufgepaßt! Einen Ehering, den haben sie vor genau einem Jahr ihrem guten Kunden Tin Tin abgekauft. Das hat er mir noch verraten bevor er sein Leben aushauchte.		Eric	Gideon	s.o.	
5 S68	00:26:23	Tin Tins Leiche Ein Polizist zieht den toten Tin Tin Richtung Coroner, wobei einige Messer sichtbar sind, die in Tin Tins Brust stecken.	Einsatzleiter Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht	Wer ist denn dieser Drecksack? Das ist Tin Tin, einer von T-Birds kleinen Helfern. Ich schätze Tod durch Unfall können sie ausschließen. Ich versteh nicht warum sich diese Typen solche Namen zulegen. Sieht aus als ob jemand nur sein Revier verteidigt hätte, das war kein Bandenkrieg. Ersparen sei mir das, sie sind bloß noch ein Streifenpolizist. Also benehmen sie sich wie einer. Das habe ich ihnen zu verdanken! Nicht war. Ich geb ihnen einen guten Rat! Geben sie auf was sie sagen. (Sieht die Wand Das scheint Blut zu sein Detektive. Ich nehme an sie bezeichnen so was als Graffiti		Albrecht	Einsatzleiter, Polizisten, Coroner	Straße, L.A.	Rotlicht und Fotoapparatblitze n

		Einsatz.	Sie können von mir aus jetzt verschwinden. Ok!						
5 S69	00:27:14	Ringsuche II	Während Eric die Pfandleihe immer noch die Ringe suchend auseinander nimmt, schreit ihm der inzwischen panische Gideon wo sie zu finden sind. Gideon bettelt schreiende um Hilfe, als Eric sich der Schachtel mit den Eheringe zuwendet.	Eric Gideon Eric Eric Gideon	Na? (Ängstlich) Was soll das werden? Kennst du denn dieses Spiel nicht? (Panisch) Von welchem Spiel redest du überhaupt? Die Ringe? Ich sag dir wo die Ringe sind! Sie sind in der kleinen Schachtel, sie steht da unten im Schrank. Hör mal, du kannst von mir aus alle nehmen, wenn du nur herkommst, und mir hilfst das scheiß Messer aus der Hand zu ziehen!		Eric Gideon	Gideons Pfandleihe	Düstere Beleuchtung
5 S70	00:27:35	Der richtige Ring	Mit der Ringschachtel in der Hand kommt ihm eine Erinnerung von Shelly, nach der er am Boden sitzend versucht durch Berührung aus Duzenden von Ringen den richtigen herauszufinden.	Eric (zu Shelly)	Siehst du da geht's aufs Dach.		Eric, Shelly	Gideons Pfandleihe, Shellys Wohnung	Düstere Beleuchtung, Kerzenlicht
5 S71	00:27:52	Verlobungserinnerung	Als er den richtigen Ring findet erinnert er sich in einer Rückblende an die Verlobung mit Shelly.	Shelly Eric Shelly	(In Erinnerung) Oh, der ist wunderschön! Ich kanns gar nicht fassen. Shelly. Ich liebe dich!		Eric, Shelly	Gideons Pfandleihe, Shellys	Düstere Beleuchtung, Kerzenlicht,
5 S73	00:28:12	Informationen	Eric kommt wider nach vorne zu Gideon und wirft nebenbei noch Benzinkanister um. Mit einer Pumpgun holt er sich die Informationen wo er die Kollegen von Tin Tin finden kann.	Eric Gideon Eric Gideon Eric Gideon Eric	Ich gebe dir eine Chance weiterzuleben. Nimm alles was du willst! Danke. Na los greif schon zu. Und jetzt wirst du mir freundlicherweise sagen, wo ich Tin Tins Spielkameraden finde. Die hängen doch alle in dieser Bar rum. Alle von T-Birds Gattung hängen ständig da rum. Fun Boy wohnt sogar da drüber verstehst du? Fun Boy		Eric Gideon	Gideons Pfandleihe	Düstere Beleuchtung
5 S74	00:28:42	Fun Boy I	In einem kurzen Flashback sieht man Fun Boy aus Shellys Perspektive während ihrer Vergewaltigung.	Fun Boy	Oh Baby.		Fun Boy	Shellys Wohnung	Rotes Licht
5 S75	00:28:43	Schöne Grüße	Eric demoliert den Tresen er Pfandleihe während Gideon in anfleht damit aufzuhören. Der Pfandleiher bleibt deshalb am Leben, weil Eric ihn als Boten benutzen will. Er soll weiterleiten, dass der Tot heute Nacht unterwegs ist.	Gideon Eric Gideon Eric Gideon Eric Gideon	Nein, nicht! Ein wirklich lustiger Haufen. Hör auf. Bitte hör auf! Ein lustiger Haufen mit wirklich lustigen Spitznahmen. Verdammt noch mal kannst du nicht mit dem Scheiß aufhören. Schnauze halten. Jeder einzelne von denen hat ein Leben gekostet, und du hast geholfen es zu zerstören. Ich flehe dich an nicht zu schießen, töte mich nicht, hörst du.		Eric Gideon	Gideons Pfandleihe	Düstere Beleuchtung

		Eric Gideon Eric Gideon	Ich hab nicht vor dich zu töten. Dein Job ist es vielmehr diesen Schweinen zu sagen, dass der Tot kommt um sie holen, heute Nacht. Und richte ihnen schöne Grüße von Eric Draven aus. Sobald zu hier raus bist, werden dir die Jungs den Arsch aufreißen! Du kochst Kann es sein, dass es hier nach Benzin riecht? Nein, mann, nicht.					
5 S76	00:29:35	Blow Up Nachdem Eric die Pfandleihe verlässt, schießt er von außen hinein, was eine Explosion zur Folge hat. Gideon kann schreiend und brennend durch den Hintereingang entkommen.	Gideon	Nein, nicht. Nein!	x x Begleiter	Eric Gideon	Pfandleihe (außen)	Düsteres Licht und Explosion
5 S77	00:29:53	Auf dem Weg Das brennende Gebäude im Hintergrund, machen sich Eric und die Krähe auf den				Eric	Strassen , L.A.	Explosionslicht
6 S78	00:30:10	Polizei Albrecht ist als erster am Ort des Geschehens und trifft noch Eric. Nach einem etwas skurrilen Zwiegespräch wird Albrecht von Plünderern der Pfandleihe abgelenkt.	Albrecht Eric Albrecht Eric Albrecht Eric Albrecht Eric Albrecht Eric Albrecht Eric Albrecht Eric Albrecht Eric	Polizei, stehen bleiben. Ich sagte du sollst stehen bleiben. Ich dachte immer die Polizei sagt keine Bewegung. Aber ich bin die Polizei und ich sage stehen bleiben, Schneewittchen, sonst bist du gleich tot. Und ich sage, ich bin schon tot und gehe einfach weiter. Stehen bleiben oder ich schieße. Ich meine es ernst! Dann schießen sie wen sie wollen, Officer Albrecht. Bist du verrückt? Willst du erschossen werden? Bist du high? Erkennst du mich nicht mehr? Wovon redest du überhaupt? Was ist mit Shelly. Erinnerst du dich vielleicht an Shelly Webster. Shelly Webster ist tot miemen Freund. Und ich will dass du dich jetzt da drüben hinsetzt, und zwar schön langsam. Nun mach schon beweg dich. Wir warten hier bis Verstärkung kommt. Die Sache wird mir langsam unheimlich. Ach es wird noch besser. Kennst du vielleicht jemanden der T-Bird heißt? Der hatte ein Freund, der lieber nicht mit Messern spielen sollte. Gefällt dir der Mantel? Dann bist du der Mörder von Tin Tin?		Eric, Albrecht	s.o.	Düstere Beleuchtung, leichter Feuerschein.
6 S79	00:31:31	Plünderer Von den Plünderern abgelenkt sieht Albrecht kurz von Eric Richtung Pfandleihe, nur um Sekunden später alleine vor dem brennenden Geschäft zu stehen. Kurz darauf erscheint auch die Verstärkung.	Albrecht Polizist	Los verschwindet sofort! (Pause) Na, großartig. Toll. Der taucht hier auf wie Belzebub aus der Hölle, und du lässt ihn auch nachlaufen. Tja, und wies aussieht schafft er es auch sich in Luft aufzulösen. Wieder ein Feuer. Die beschissene Nacht des Teufels.		Eric, Albrecht Polizisten	s.o.	s.o.
6 S80	00:32:02	Top Dollar						

	<p>Top Dollar und seine Halbschwester Myca befinden sich in Dollars Loft, als T-Bird und Grange (Dollars rechte Hand) den Raum betreten. Top Dollar will wissen wer für das Feuer bei Gideon verantwortlich ist.</p>	<p>Myca Du bist ruhelos.</p> <p>Top Dollar Ich wünschte nur ich hätte mal wieder ein bisschen Hunger.</p> <p>Myca Überleg dir gut was du dir wünschst ..</p> <p>Top Dollar .. Du bekommst es vielleicht. Ich weiß.</p> <p>Myca Es scheinen sich Energien gegen dich aufzulehnen.</p> <p>Top Dollar Zusehen heißt glauben, nicht war? (Pause) Hmmm, wunderbar.</p> <p>Grange Gideons Pfandleihe ist abgebrannt. Bis auf die Grundmauern.</p> <p>Top Dollar Ich hab doch diese Sache nie in Auftrag gegeben.</p> <p>T-Bird Ich habe jedenfalls nichts damit zu tun.</p> <p>Top Dollar Das klingt ja , als ob du furchtbar enttäuscht bist.</p> <p>T-Bird Ich bin ziemlich sauer. Einer von meinen Leuten ist ziemlich perforiert worden.</p> <p>Dollar Welcher von deinen Männern?</p> <p>T-Bird Tin Tin. Jemand stach seine Messer in alphabetischer Reihenfolge in seine wichtigsten Organe.</p> <p>Top Dollar Ja meine Herren, da schlage ich vor dass wir eine Schweigeminute einlegen für den armen Tin Tin. (Pause) Du arbeitest morgen für mich, stimmts?</p> <p>T-Bird Was immer du vorhast, ich krieg das schon hin.</p> <p>Top Dollar Gut, das hört sich ja sehr ermutigend an.. Ich würde zu gerne wissen, warum Gideons Pfandleihe gebrannt hat. War das ne Naturkatastrophe, oder höhere Gewalt, oder so was. Ihr wisst ja ich bin neugierig.</p>	<p>Top Dollar, Myca, T-Bird, Grange</p>	<p>Top Dollars Loft</p>	<p>Düstere Beleuchtung</p>	
6 S81	00:33:41	Stadtluft II Die Krähe flieht über die Stadt und führt zu Sarah.	x	Führer	Luftraum, L.A.	Dunkle Nacht
6 S82	00:33:53	Skateboard II Sarah fährt mit dem Skateboard los und wird fast von einem Auto überfahren. Nur Erics eingreifen in letzter Sekunde rettet sie. Während er sie berührt erinnert er sich an glückliche Zeiten mit Shelly und Sarah. Bei dem Satz "Es kann ja nicht immer Regnen" erkennt Sarah wen sie vor sich hat. In diesem Moment ist Eric jedoch schon wieder verschwunden.	<p>Sarah Las mich los zu Armluchter. (Pause) Du hast ja nicht mal versucht zu bremsen du Idiot.</p> <p>Eric Der hätte gar nicht mehr bremsen können.</p> <p>Sarah Dieses dämliche Arschgesicht, ich hätte schon vor ihm geschafft. Was soll die Schminke, bist du ein Clown oder so was?</p> <p>Eric Manchmal schon.</p> <p>Sarah Das ist mehr surfen als Skaten. Ich finde es reicht jetzt langsam mit dem Regen.</p> <p>Eric Es kann ja nicht immer regnen.</p> <p>Sarah Eric?</p>	<p>Sarah, Eric</p>	<p>Straße, L.A.</p>	<p>Dunkle Nacht, Regen</p>
6 S83	00:38:44	Polizeirevier Hinter einer dunklen und nicht zu identifizierenden Fassade befindet sich das Polizeirevier. Albrecht sitzt an seinem Schreibtisch als er von einer Kollegin die Akte über den Mord an Eric und Shelly bekommt. Auf ein Bandfoto mit Eric kritzelt er die Schminke vom Wiedererstandenen Eric	<p>Kollegin Du schuldest mir was. Kämpfen wir für eine gerechte Sache, oder was ?</p> <p>Albrecht Dieser Doppelmord vor einem Jahr. Keine Verhaftungen. Nun sieh dir das an.</p> <p>Kollegin (Liest) Wir sind die Mieter in einem ihrer Caldroncourt Appartementhaus. (zu Albrecht) Was ist das eine Beschwerde?</p> <p>Albrecht Nur weil ein nettes Mädchen auf ihren Rechten als Mieterin bestanden hat wurde sie umgebracht.</p>	<p>Albrecht Kollegin</p>	<p>Polizeirevier</p>	<p>Schreibtischlampe</p>

	ERIC.	Kollegin Albrecht Kollegin Albrecht Kollegin Albrecht Kollegin Albrecht Kollegin Albrecht	Aber in der Gegend verklagt doch keiner den Vermieter. Shelly Webster schon. Und ihr netter Freund der Rock&Roll Sänger Eric Draven. Du weißt, das letzte Mal wo du rumgeschnüffelt has haben sie dich zum Streifendienst versetzt. Ja ich weiß. Torres sagt mir das auch immer wieder. Das glaube ich sofort. (Pause) Ich fürchte du wirst noch irgendwann als Schülerlotse enden. Ich mag ihn hä? Du hast diese Akte auf jeden Fall nicht von mir, ok. Und erzähl mir bloß nicht, dass du mir etwas schuldig bist. Äh, ich schulde dir was. Ja genau. Verdammt!						
6 S84	00:36:03	Stadtflug III Die Krähe fliegt wiederum zum nächsten Handlungsort.		x x	Führer		Luftraum, L.A.	Dunkel Nacht	
7 S85	00:36:13	Stimmung Die Lautstärkenanzeiger einer Anlage ist zu sehen.				Fun Boy, Darla	Fun Boys Wohnung		
7 S86	00:36:17	Schuss Eine Spritze wird für den Schluss vorbereitet, den Fun Boy Darla gibt's.	Fun Boy			Fun Boy, Darla	s.o.	düsteres Licht	
7 S87	00:36:33	Feuerleiter Eric sitzt außerhalb von Fun Boys Wohnung auf der Feuerleiter mit der Krähe auf der Schulter.		x x	Begleiter	Fun Boy, Darla, Eric	s.o.	s.o.	
7 S88	00:36:42	Fenstergast Die Krähe landet vor dem geschlossenen Fenster und beobachtet Darla und Fun Boy beim knutschen. Schließlich fliegt sie durch ein offenes Fenster in die Wohnung. Eric folgt kurz darauf durch das gleiche Fenster. Es nimmt sich einen Stuhl und setzt sich vor das Bett auf dem sich die beiden Anderen befinden. Als Fun Boy eine Pistole auf ihn richtet, berührt er deren Lauf mit der Handfläche. Er schießt und Eric springt mit einem Loch in der Handfläche auf. Aus seinem Schmerzensschrei wird jedoch Gelächter und es wird sichtbar, dass sich das Loch von selbst wieder schließt. Eric erzählt daraufhin gut gelaunt einen Witz während Fun Boy immer weiter auf ihn	Darla Fun Boy Eric Darla Fun Boy Eric Fun Boy Eric Fun Boy Eric	Auf dem Fernseher sitzt n schwarzer Vogel. Äh, na das ist ja ne fette Taube. Komm her Vögelchen, komm her. Na komm her du dicker fetter schwarzer Vogel. Komm her Fun Boy. Hey, mann. Hör auf damit, deinetwegen hab ich fast nen Herzinfarkt gekriegt. Sieh dir den mal an. Es wird Zeit, dass du deinen Vogel nimmst und verschwindest du Spinner. Na schieß doch Fun Boy. Du hast mich schon mal erschossen. Du kleines Arschloch hast wirklich nur Scheiße in der Birne. Hast du dich A por pos Jesus. Da fällt mir grade ein Witz ein: Jesus Christus kommt in ein Hotel. (Schuß) Au. Und er drückt dem Portier drei Nögel in die Hand und fragt ihn. (Schuß) Stirbst du Schleimscheisser denn nie? Kannst du mich irgendwo festnageln? (Pause) Tut das weh?	x x	externes Auge, Warnung	Fun Boy, Darla, Eric	s.o.	s.o.

		während Fun Boy immer weiter auf ihn feuert. Sämtliche Einschusslöcher schließen sich jedoch gleich wieder. Beim dritten Schuss schlägt Eric Fun Boys Hand zur Seite und dieser schießt sich selbst in den Oberschenkel.	Fun Boy Du Arschloch, und wie das wehtut.					
7 S89	00:38:58	Ab ins Bad Darla flüchtet ins angrenzende Bad, kurz bevor Fun Boy ohnmächtig wird und Eric die Pistole fallen lässt. Er zieht den reglosen Körper hinter sich her ins Bad, in dem Darla weinend kauert.				Fun Boy, Darla, Eric	Fun Boys Bad	s.o.
7 S90	00:39:40	Darlas Bekehrung In einem kurzen Flash Back sieht man Fun Boy kurz bevor er Shelly vergewaltigt. Eric wirft ihn in die Badewanne und dreht das kalte Wasser auf. Darla bewaffnet sich inzwischen mit einem Rasiermesser. Er schlägt es ihr aus der Hand und zerrt sie vor den Spiegel in den er sie zwingt zu sehen. Er drückt ihren Arm, so dass das Rauschgift wieder herauströpfelt.	Fun Boy Die Kanone hab ich immer dabei. Na du Süße gefällt sie dir etwa nicht? Darla Laß mich in Ruhe. Du sollst mich in Ruhe lassen! Eric Sieh dich an! Mutter ist der Name für Gott, auf den Lippen und in den Herzen aller Kinder dieser Welt. Hast du das verstanden? Rauschgift ist schlecht für dich. (Pause) Deine Tochter irrt nachts durch die Straße und wartet auf dich.			Darla, Eric	s.o.	s.o.
7 S91	00:40:48	Eine Idee Eric greift sich herumliegende Spritzen.				Eric	s.o.	s.o.
7 S92	00:40:58	Gideon Gideon sitzt an einer Bad und trinkt, als Grange auftaucht und ihn auffordert mitzukommen. Hinter ihnen läuft die fliehende Darla in Unterwäsche Richtung Ausgang.	Gideon Dreckszeug. Wenn ich Eis will bestellt ich auch welches. Bark. Machs doch selbst voll du Missgeburt. Gideon Du hast mir noch gefehlt. (Pause) Das reicht. Grange Du hast mit Streichhölzern gespielt und dich verbrannt. Gideon Verschwinde. Grange Du hast ne Verabredung.- Gideon Na wie schön für mich. Grange Durchaus. Ein Frage noch: muss ich bezahlen, oder geht das aufs Haus? Gib doch Bark. Gute Nacht Darla. Grange Schön hier bleiben. Genau hier.			Gideon, Barkeeper Grange, Darla	Bar	s.o.
7 S93	00:41:47	Dritter Streich Eric holt den inzwischen wieder erwachten Fun Boy aus der Wanne, während der misstrauisch gewordenen Grange sich im Hausgang der Wohnung nähert.	Fun Boy Lass mich in Ruhe du Arschloch.			Eric, Fun Boy, Grange	Fun Boy Wohnung, Hausgang	s.o.
7 S94	00:42:14	Goldener Schuss						

	Grange betritt die Wohnung und sieht den sterbenden Fun Boy am Boden liegen, der mehrere Spritzen und er Brust stecken hat. Eric, der gerade außerhalb des Fensters ist deutet Grange leise zu sein und verschwindet in die Dunkelheit.			Eric, Fun Boy, Grange		
8 S95 00:42:29	Albrecht studiert selbst zu Hause noch die Bilder von Eric, als dieser bei ihm auftaucht. Eric will von Albrecht wissen was in der Mordnacht passiert ist. Dieser erzählt es kurz und wird am Ende von Eric am Kopf berührt, der dadurch die Erinnerung in einer Vision sieht.	Eric Keine Bewegung! Albrecht Tu das nie wieder, mann. Eric Gut gezeichnet. Albrecht Das ist nicht dein Körper mann. Du bist tot und beerdigt. Eric Trägst du die auch zu Hause? Albrecht Jetzt muss ich mich erst mal hinsetzen. Scheiße. Sag mal, bist du vielleicht ein Geist? Eric Buh! Albrecht Ich weiß nicht was ich bin. Ich wüste gerne von dir was damals passiert ist. Eric Na ja, du hast wohl einen Hechtsprung aus dem sechsten Stock gemacht, und sie wurde vergewaltigt und starb im Krankenhaus. Hey du hast mich gefragt. Von mir aus lies doch die Akte, da steht Shelly Webster lag ungefähr dreißig Stunden auf der Intensivstation. Schließlich hat ihr Körper einfach schlapp gemacht. Ich habs gesehen und ich konnte nicht das geringste für sie tun.		Eric, Albrecht	Albrechts Wohnung	düstere Beleuchtung
8 S96 00:44:16	Visionen Eric sieht und spürt Shellys Martyrium.			Shelly Ärzte	Opsaal	blaues Licht
8 S97 00:44:18	Ein Freund Eric bricht weinend zusammen nachdem er Albrechts Erinnerung gesehen hat. Die Beiden reden noch etwas bevor Eric wieder verschwindet.	Albrecht Hey! Eric Fass mich nicht an. Albrecht Hey, alles in Ordnung. Eric Ich hab sie gesehen, und zwar so wie du sie gesehen hast. Du warst während der ganzen Zeit bei ihr. Albrecht Ja weißt du, das hatte einen besonderen Grund. Ich hab gehofft dass sie es schaffen würde, damit sie mir ein paar Anhaltspunkte geben kann. Eric Wieso hast du nicht selbst versucht den Fall aufzuklären? Albrecht Glaubst du denn dass irgendeiner der anderen Mieter nach dem was euch passiert ist auspacken würde? Ich hab sie immer wieder gefragt und dann wurde ich fast gefeuert weil ich herumschnüffelte. Eric Ist das deine Frau? Albrecht Na ja, weißt du eigentlich nicht mehr, wir liesen uns scheiden. Eric Schon eigenartig. Das gerade die kleinen Dinge Shelly immer so viel Bedeutet haben. Ich hab gedacht das wär irgendwie trivial, aber glaub mir : gar nichts ist trivial. (Pause) Du solltest lieber nicht rauchen, das ist tödlich. Albrecht Willst du dich jetzt wieder in Luft auflösen? Eric Eigentlich wollt ich zur Fordertür raus. Albrecht Hör mal, es tut mir sehr leid, was dir und deiner Freundin passier ist.		Eric, Albrecht	Albrechts Wohnung	düstere Beleuchtung

	Kamerschwenk über L.A. mit Feuerschein und Sirenengeheul.				Luftraum	Nacht
9 S101 00:49:37	Alte Platten Sarah kommt nach Hause und legt eine alte Aufnahme von Erics Band auf. In einem der Lieder singt Eric: I can't rain always. Sie bekommt auch Besuch von der Krähe	Sarah	Du schon wieder. Hast dich verfolgt, oder hast du Hunger? Hallo.	x x freundlicher Besucher	Sarah	Sarahs Wohnung düstere Beleuchtung
10 S102 00:50:26	Stadtflug IV Die Krähe führt den Zuseher zum nächsten Schauplatz.			x x Führer		
10 S103 00:50:43	Vor neuen Schandaten Skank und T-Bird gehen auf einer Straße zu T-Birds Wagen. T-Bird schickt Skank noch Bier und Zigaretten holen und steigt schon mal ins Auto ein.	T-Bird Skank T-Bird Beide T-Bird Skank T-Bird Skank	Ich werde aus diesem Miststück der aus Tin Tin eine Voodoopuppe gemacht hat. Ah, Tin Tin war einfach zu blöd. Tin Tin. Feuert sie ab, Feuert sie ab. Kein Fun Boy. Wahrscheinlich fickt er immer noch mit Darla. Hohl was zu rauchen und ein paar Bier, aber mach schnell. Ich bin gleich da.		Skunk, T-Bird	Straße, L.A. s.o.
10 S104 00:41:20	Skanks Einkauf Skank nimmt sich im Laden diverses, während T-Bird im Wagen sich eine Zigarre ansteckt. Die Krähe landet vor ihm auf dem überdimensionalen Motorblock kurz bevor sich Eric auf der Rückbank aufsetzt. Er befiehlt loszufahren, was Skank im Geschäft sieht und daraufhin aus dem Laden vor das nächste Auto läuft. Er schnappt sich kurzerhand das Auto um T-Bird zu verfolgen.	T-Bird Eric Skank	Was zum Teufel willst du denn hier für ne Nummer abziehen? Ich bin dein Passagier. (Pause) Fahr los. T-Bird!	x x Warnung	Eric, Verkäufer, Skank, T-Bird, Autofahrer	Laden, in T-Birds Auto, Straßen von L.A. Neonbeleuchtung, dunkle Nacht
10 S105 00:52:27	Verfolgungsjagd T-Bird rast durch die Stadt mit einem Streifenwagen und Skank im gestohlenen Auto hinter sich. Skank und die Streifen haben im Laufe der Verfolgung einen gemeinsamen Unfall, worauf hin Eric mit seinem Opfer wieder alleine ist.	T-Bird Eric Skank T-Bird Skank	Was willst du von mir? Geld, Drogen? Kriegst du alles. Du bist der der Tin Tin getötet hat. Aber das war Geschäftlich, stimmst? Fahr schneller. Oh, sieh mal, wenn die Bullen so flott unterwegs sein müssen sind sie nicht gerade freundlich. T-Bird! Wenn es was persönliches ist, dann müssen wir drüber reden. Scheiße, ne Sackgasse. (Später) Aus dem Weg. Aus dem Weg! (Später) So	x x Verfolger, Beobachter	Eric, T-Bird, Polizisten, Skank, Passant	Straßen, L.A. Dunkle Nacht
11 S106 00:54:59	T-Birds Monolog					

	T-Bird, inzwischen an seinen Autositz gefesselt, erinnert sich an die gescheneisse vor einem Jahr und will von Eric wissen was dieser jetzt vor hat.	T-Bird kann ich mich überhaupt nicht erinnern, welchen Kerl, und welches Mädchen und welche Wohnung du damit meinst. Nein, nein, nein. Du meinst diese Wohnung im Dachgeschoss. Jetzt weiß ich wieder wen du meinst. Wir sollten die kleine nur ein bißchen erschrecken, weil sie diese verdammte Wohnung ums verrecken nicht aufgeben wolle. Und als ihr Freund aufgetaucht ist, wurde aus der kleinen Strafaktion ein riesen Haufen überkochende Scheiße. Aber wen interessiert Das is ne alte Geschichte. Was ist los, was hast du denn vor? Was soll der Scheiß, was? Spricht mit mir, sprich doch!	Eric, T-Bird, Skank	Doc im Hafen, L.A.	Dunkle Nacht	
11 S107 00:55:04	Strafaktion und seine Folgen T-Bird erinnert sich an die Begebenheiten in Shellys Wohnung. Eric klebt nun auch seinen Kopf an die Kopfstütze und wirft ihm einen Granate auf den Schoß, jedoch erst nachdem T-Bird gebriffen hat mit wem er es zu tun hast: mit einem seiner Mordopfer. Skank komm gerade noch rechtzeitig um zu sehen wie das Auto mit T-Bird expodiert und ins Wasser stürzt.	T-Bird (Erinnerung) Ist dieser Beschwerdebrief von dir? Angewiedert steht der Teufel da. Na wirst du schon feucht im Schritt? T-Bird Ich kenne dich. Ich kenne dich, ich wußte dass ich dich kenne. Ich kenne dich. Aber du kannst es nicht sein. Das ist unmöglich. Wir haben dich aus dem Fenster geworfen. Tote kommen nicht zurück.Das hier ist die richtige Welt und Tote kommen nicht zurück.Wir haben dich umgelegt. Tote kommen nicht zurück. Skank T-Bird! T-Bird Tote kommen nicht wieder. Tote kommen nicht wieder. Angewiedert stand der Teufel da, und spürte wie grausam die Güte ist. Und dann spürte er ... Skank T-Bird!	Eric, T-Bird, Skank	Doc im Hafen, L.A.	Dunkle Nacht, Explosionsschein	
11 S108 00:56:26	Feuervogel Als Markenzeichen setzt Eric noch eine mit Benzin gezeichnete Krähe in brand, bevor er dem Schuplatz den Rücken kehrt - mit der echten Krähe auf der Schulter.	x	Rachesymbol, Begleiter	Eric	Doc im Hafen, L.A.	Dunkle Nacht, Feuerschein
11 S109 00:56:44	Am Grab Grange befindet sich am Grab von Eric Draven und untersucht das frische Loch im Boden vor dem Grabstein.			Grange	Friedhof	Vormittag
12 S110 00:56:58	Frühstück Darla ist zu Hause und brät Spiegeleier zum Frühstück. Nach einer kurzen Stichelei ob der unerwarteten Anwesenheit von ihrer Mutter ist Sarah sichtlich froh über Selbige.	Fernsehmoderatorin Seit über zehn Jahren hat nunmehr die Nacht vor Halloween in der Innenstadt den überaus treffenden Spitznamen "Devils Night" Die Nacht des Teufels. Diesen Namen hat sie aufgrund der Jährlich schlimmer werdenden Serie von Brandstiftungen. Darla Magst du lieber Spiegel oder Rühreier? Ich weiß es nicht mehr. Sarah Was soll das? Ich mag doch gar keine Eier. Darla Aber früher mochtest du sie sehr. Sarah Ja als ich fünf war. Darla Und was willst du jetzt. Schwarzen Kaffee und Zigaretten? Sarah Und was ziehst du dir rein um Mutter des Jahres zu werden? Darla Jedenfalls keine Drogen. Jemand hat es geschafft mich zu wecken. Sarah Wer den? Darla Das war ganz verrückt. Sarah Du benimmst dich merkwürdig. Hast du in der Lotterie gewonen oder sowas, Darla?		Darla, Sarah	Sarabs Wohnung	etwas hellerer Vormittag

	Darla Sarah	Vergiss es, ich bin ja sowieso nie ne gute Mommy gewesen. Spiegeleier. Ich hätte gerne Spiegeleier, Mommy.			
12 S111 00:58:22 Suspendierung Albrechts Vorgesetzter wirft Albrecht vor jemanden zu decken. Er faßt seine Sicht der Dinge zusammen und beendet das Gespräch mit der Mitteilung, dass Albrecht suspendiert ist.	Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht Einsatzl. Albrecht	He, Albrecht. Das ist der dritte Tote in einer Nacht in ihrem Revier. Den haben wir gerade aus dem Fluss gefischt. Wir können ihn wahrscheinlich nur anhand seiner Zähne identifizieren. Sein Name ist T-Bird. Er war von Beruf Brandstifter, anscheinend hat er ein Kabel falsch angeschlossen. Der ist kein Verlußt. Wolln sie mich schon wieder verarschen? Kommn sie her. Sie decken doch jemanden. Da draußen läuft ein Mörder herum und schlachtet ein Schwein nach dem Anderen. Und sie verschweigen mir was. Wer ist die Witzblattfigur mit der Schminke im Gesicht. Ich denke sie sind der Detektive, warum fragen sie mich? Na schön, als Gideons Laden ind die Luft geflogen ist, unterhielten sie sich mit einem merkwürdigen Typen der später auch in T-Bird Auto gesehen wurde.Sie stehlen eine meiner Akten aus dem Mordezanat und dann versuchen sie ein Mord als Unfall darzustellen? Ach kommen sie. Ja, gut gebrüllt Lowe, ich wollt sie nicht unterbrechen. Schreiben sie den Scheiß in ihren Bericht. Na schön, sie Schlauberger. Der Kaptain, hat ein kleinen Liebesbrief für sie. Ich beglückwünsche sie zum ersten Tag ihrer Suspendierung. Suspendierung? Weswegen? Missachtung eines Vorgesetzten. (Telefon) Ja, geben sie mir das Labor.	Albrecht Einsatzleiter, Poloizisten	Polizei revier	Düsterer Innenraum
12 S112 00:59:40 Im Abbruchhaus Sarah geht zum inzwischen verlassenem Haus in dem Eric und Shelly lebten und starben. Sie bricht Bretter vor dem Eingang weg und steigt die Stiegen hinauf.			Sarah	Straße, L.A., Stiegen haus	Tageslich, Regen, düsteres unbeleuchteter Innenraum
12 S113 01:00:17 Trauerfeuer Eric verbrennt Fotos und Liebesbriefe von sich und Shelly im Kaminfeuer, während er sich an glückliche Zeiten erinnert.			Eric, Shelly	Dachboden wohnung, freies Feld (In Erinnerung)	Feuerschein, romantisches Licht und psychedelische Farbverzerrungen
12 S114 01:01:02 Wiedersehen					

	<p>Sarah betritt die Wohnung in der eben noch Eric war und findet Shellys Katze. Sie bemerkt den Rauch im Kamin und nimmt ein halb verbranntes Bild aus der Asche. Sie redet mit Eric, obwohl sie ihn nicht sehen kann, bis er schließlich doch zu ihr kommt und sie in den Arm nimmt.</p>	<p>Sarah Eric? Kommt Sarah, du wirst langsam verrückt. (Pause) Gabriel, ich dachte du wärst tot. Du bist nicht tot, nicht war. (Pause) Ich hab dich gleich erkannt. Selbst mit der Schminke. Und dann viel mir dein Lied ein. Du hast gesagt: es kann ja nicht immer regnen. Das ist doch aus deinem Lied oder? (Pause) Komm raus, Eric, ich weiss doch dass du hier bist. Ich vermisse dich, und Shelly. So ganz allein, fühl ich mich einsam. Ach zum Teufel mit dir, ich dachte du hast mich gern.</p> <p>Eric Sarah, ich hab dich gern.</p>	<p>x x Begleiter</p>		<p>Dachboden wohnung</p>	<p>Düstere Wohnung</p>
<p>13 S115 01:03:01 Skanks Bericht</p>	<p>Skank berichtet panisch von seinen Beobachtungen und wird schließlich von Top Dollar mit einem Faustschlag zum Schweigen gebracht, da ihm Granges Bericht vom offenen Grab völlig ausrasten lässt. Auch schiebt er die Schuld an Erics Tod auf T-Bird, der den Befehl zum Fensterwurf gab.</p>	<p>Skank Das ist er, das ist er. Aber er sieht anders aus. Hat soviel Schminke im Gesicht wie ne scheintote Hure. Hab ihn gesehen als T-Bird mich zum Birhohlen geschickt hat. Er hat ihn entführt, aber ich hab sie verfolgt, bis er dann T-Bird in seinem Auto abgefackelt hat. Ich trink auf die Kumpel.</p> <p>Top Dollar Vielleicht sollten wir das auf Video filmen und in Zeitlupe abspielen.</p> <p>Skank Feuert sie ab, feuert sie ab, feuert sie ..</p> <p>Dollar Hast du das Grab gesehen?</p> <p>Grange Es war leer.</p> <p>Skank ..ab. Grab? Welches Grab denn? Was ist mit dem beschissenen Grab denn?</p> <p>Grange Drei von vier sind tot. Er arbeitet sich langsam zu diesem Speedfreak hier vor.</p> <p>Skank Das ist nicht fair. Das war Fun Boys Schuld. Er ist völlig ausgerastet. T-Bird hat damals gesagt: schmeiß ihn aus dem Fenster. Und jetzt hohlt sich der Geist meinen beschissenen Arsch. (Pause) Dieser Geist wird mich als nächsten töten. Dieser Geist bringt ..</p> <p>Top Hey, das ist kein Geist.</p> <p>Myca Alle sind eingetroffen.</p> <p>Top Pass auf, wir brauchen ihn noch.</p> <p>Skank Der Geist bringt mich um.</p>		<p>Skank, Top Dollar, Myca, Grange</p>	<p>Top Dollars Loft</p>	<p>Düsteres Tageslicht</p>
<p>13 S116 01:04:13 Gemeinsame Sichtungen</p>	<p>Sarah sitzt an der Würstelbude (mit dem Kater) und wird von Albrecht angesprochen. Sie sprechen kurz über Eric, bevor Albrecht ihr anbietet sie nach Hause zu bringen.</p>	<p>Albrecht Mag er denn wenigstens Zwiebeln? (Pause) Na schön, dann reden wir eben nicht.</p> <p>Sarah Wenn jemand tot ist, kann er doch nicht wiederkommen, oder?</p> <p>Albrecht Das hab ich auch gedacht. Hast du da jemanden bestimmten im Sinn?</p> <p>Sarah Du wirst denken ich bin verrückt.</p> <p>Albrecht Naja, vielleicht gehören wir ja beide in die Klapsmühle.</p> <p>Sarah Hast du ihn auch gesehen? JA ich sah jemanden. Und er sah deinem ehemaligen Patenonkel ähnlich. Eric ist nicht meinetwegen wieder hier. Er kann nicht mehr mein Freund sein, weil ich noch am Leben bin.</p> <p>Albrecht Soll ich dich vielleicht nach Hause bringen?</p>		<p>Sarah, Mickey Albrecht</p>	<p>Wustebude Straße, L.A.</p>	<p>s.o.</p>
<p>13 S117 01:05:05 Sonnenspiel</p>						

	Eric sitzt wieder auf dem Dach, diesmal in der Abendsonne und spielt auf seiner Gitarre. Nicht lange und er demoliert Gitarre und Verstärker, beobachtet von der Krähe		x x Beobachter	Eric	Dach	Abendsonne
13 S118 01:05:33	Konzert und erneuter Flug In einem Club findet gerade ein Metalkonzert statt, während die Krähe wieder zum nächsten Schauplatz fliegt.			Band , Konzertsbesucher	Luftraum über L.A., Konzerthall	Nacht, Stroboskop
14 S119 01:06:20	Konferenz An einer langen Tafel sitzen sämtliche Bosse diverser Verbrecherorganisationen der Stadt mit Top Dollar an deren Spitze zusammen. Top Dollar tut seine Meinung zur Neuorientierung der Nacht der Teufel kund.	<p>Top Dollar Meine Herren. Unser Freund T-Bird ist heute Abend leider verhindert. Er hatte ein leichten Anfall von Tot. (Zu Skank) Setz dich hin.(Zu Allen) Tja, liebe Freunde, die Nacht des Teufels steht wieder vor uns. Und ich dachte wir feiern ein bisschen, legen n paar Brände und machen ein netten Profit.</p> <p>Myca Er kann am besten lügen.</p> <p>Top Dollar Das Problem is nur, dass das immer das Selbe ist, versteht ihr?</p> <p>Boss 1 Kein Grund um aufzuhören.</p> <p>Top Dollar Falsch, es ist der beste Grund um aufzuhören. Und sogar er einzige der Zählt. Am Anfang steht da eine Idee. Diese Idee gefällt Anderen, Nachahmern. Die Idee verbreitet sich und sie wird langsam zu einer Institution. Was is aus dieser Idee geworden. Dieser Gedanke ärgert mich schon lange, meine Freunde. Aber wenn ich über diese Idee an sich nachdenke, dann bekomme ich sofort wieder gute Laune. Damit wir uns richtig verstehen. Die Gier ist etwas für Amateure. Unordnung, Chaos, Anarchie sind das ware vergnügen.</p> <p>Boss 2 Was ist mit der Nacht de Teufels.</p> <p>Top Dollar Was damit ist?</p>		Top Dollar, Myca, Grange, Skank	Konferenzsaal (alte Fabriks halle)	Düstere Beleuchtung
14 S120 01:07:49	Zaungast Eric sitzt mit der Krähe auf der Schulter auf einem Geländer über den Köpfen der versammelten Verbrecherchefs. Top Dollar amüsiert sich noch über Skank, als die Krähe am Konferenztisch landet.	<p>Top Dollar Ich hab das erste Feuer in dieser scheiß Stadt gelegt. Bevor ich wußte wie mir geschah, hat mich jedes verdammt Arschloch imitiert. Wisst ihr was es jetzt schon gibt's? Nacht des Teufels ansichtskarten. Ist das nicht beeindruckend? Ja. Diese Idee ist zu einem Gesellschaftlichen Ereignis verkommen. Wir müssen vorwärts gehn.</p> <p>Boss 3 Also sollen wir diesmal nicht überall in der Stadt Feuer legen? Nein, ich erwarte von euch, dass ihr diesmal so ein großes Feuer legt, dass sogar die Götter zur kenntnis nehmen müssen. Ich will ass ihr mir alle mawieder in die Augen blicken könnt und sagt: Ja, dass war doch endlich mal wieder ein Spaß. (Zu Skank) Du wie heißt noch mal, Skank. Wie fühlst du dich jetzt?</p> <p>Skank Ich fühl mich so wie ein Wurm am Angelhacken. Du siehst auch aus wie ein Wurm der am Angelhacken hängt. JA, mein</p>	x x Beobachter Begleiter, Ankündigung	Eric, Top Bosse Dollar, Myca, Grange, Skank	s.o.	s.o.
14 S121 01:08:58	Kugelhagel Skank flieht beim Anblick der Krähe sofort	Top Dollar Wie kommt die scheiß Krähe hier rein?		Eric, Top Bosse	s.o.	Düstere

<p>unter den Tisch, während der Rest der Anwesenden erst beim Auftauchen von Eric erschrecken. Vor den Augen der erstaunten Ganstern mit sämtlichen Kanonene auf sich gerichtet, setzt sich Eric auf das Ende des Tisches, direkt Top Dollar gegenüber. Er teil ihnen mit, dass er nur Skank will. Als ihm Top Dollar jedoch lapidar mitteilt, dass er ihn icht haben kann. Eine darauffolgende Salve aus diversen Schußwaffen läßt den inzwischen am Tisch stehenden Eric rückwärts auf den Boden fliegen. Myca versucht noch die Krähe zu fangen, diese kann jedoch entkommen. Kurz darauf wird jedoch bemerkt, dass die erwartete Leiche verschwunden ist. Einen Augenblick später ist Eric bewaffnet zurück und liefert sich ein ausführliches Duell mit der versammelten Mannschaft. Top Dollar, Myca und Grange verschwinden währenddessen.</p>	<p>Eric Guten Abend Skank Ah!! Ich will weg. Lass mich doch loss. Ich will raus hier. Top Dollar Also du bist das, hä? Du bist der Rächer,Der die Mörder umbringt. Nettes Outfit. Nur ein bisschen zu stark geschminkt finde ich. Eric Ich will nur den da (zeigt auf Skank) haben. Top Dollar Ich fürchte nur du wirst ihn nich bekommen. Eric Wie schön. Du hast deine Entscheidung bereits getroffen. Dann trägst du auch die Verantwortung für alles. Top Dollar Ah, es wird jetzt langsam langweilig. Legt ihn um. (mehrere Salven) Uh, das hat sicher weh getan. Soweit sogut. Boss 4 Der Kerl war ja verrückt! Er ist weg. Skank Oh, verdammt Schieße nein! Eric Ihr fahrt alle zur Hölle.</p>	<p>Dollar, Myca, Grange, Skank</p>		<p>Beleuchtung, Mündugsfeuer, flackerndes Licht</p>
<p>15 S123 01:11:48 Flugzeit Während des Kampfes fällt einer der Bosse durch ein Fenster und landet in der Menge der Konzertbesucher, die daraufhin in Panik den Saal erlassen. Die letzten Bosse werden erschossen und Eric wendet sich dem bisher unberührten Skank zu. Ein kurzer Flashback zeigt Shank wie der Shelly festhält. Einen Augenblick später fliegt er schon von Eric beobachtet aus dem Fenster.</p>	<p>Eric Heute scheint kein guter Tag für Schweine wie dich zu sein, Shank. Shank Ich heiß nich Shank, der dahinten heißt Shank. Shank is tot. Eric Ja, das stimmt.</p>	<p>Eric, Shank</p>	<p>Konferenz saal und Konzert halle.</p>	<p>s.o.</p>
<p>15 S124 01:12:42 Shanks Ende Shank landet auf dem Dach einer Polizeisteife die in diesem Moment vor dem Club hält. Kurz darauf stürmen mehrere Polizisten den Raum. Eric springt durch ein Fenster von allen Richtuneg von den Polizisten beschossen.</p>	<p>Polizist Was zum Teufel! Polizisten Hände hoch! Stehenbleiben. Keine Bewegung! Sind sie schwerhörig? Hände hoch oder wir schießen. Er versucht abzuhausen!</p>	<p>Eric Polizist</p>	<p>Straße, L.A.</p>	<p>Nacht, flackerndes Licht</p>
<p>15 S125 01:12:59 Verfolgungsjagd II</p>				

	Eric entkommt in die Nacht als Albrecht in Zivil erscheint und ihm mit dem Auto zu folgen beginnt. Dicht verfolgt vom Polizeihubschrauber, stürzt sich Eric aus dem vierten Stock in einen Müllberg um kurz darauf von Albrecht aufgelesen zu werden.	Albrecht Verdammte Scheiße! (Später) Komm her, beeil dich.		Eric, Albrecht	Polizisten Dächer von L.A.	Nacht, Such.- Autoscheinwerfer
15 S126 01:14:08	Albrechts Hilfe Albrecht fährt mit Eric durch die Stadt als er von einem Polizeiauto geschnitten wird. In diesem Moment verschwindet Eric aus dem Auto	Albrecht Ich geb dir einen Rat: das nächste mal duckst du dich. Hier sind so viele Cops da muß irgendwo ein Nest sein. (Pause) Scheiße. (Pause) Ich wusste dass du das tun würdest.		Eric, Albrecht	Straßen, L.A.	Autoscheinwerfer
15 S127 01:14:18	Macht der Krähe Top Dollar und Myca sitzen hinter Grange im Auto. Sie sind als einzige dem Massaker entkommen und sprechen nun über Eric. Myca teilt ihnen mit, dass die Krähe Eric Kraft und Verbindung zu dieser Welt darstellt.	Top Dollar Sieh dir das an, eigentlich hätte die ganze Stadt in Flammen stehen sollen. So dass der Himmel rot leuchtet. Grange Seh ich das richtig? Das war also der tote Eric Draven? Myca Er besitzt magische Kräfte. Aber du kannst sie ihm auch wieder wegnehmen. Top Dollar Irgendwie mag ich ihn. Myca Die Krähe ist seine einzige Verbindung zwischen der Welt der Lebenden und dem Reich der Toten. Grange Also töte die Krähe und zerstöre den Mann.		Top Dollar, Myca, Grange	Autoinnerr aum	Düstere Regennacht
15 S128 01:15:05	Müdigkeit Eric glaubt seinen Auftrag erfüllt zu haben und wandert Richtung Friedhof. Kinder in Kostümen laufen an ihm vorbei.	Eric Ich komme nach Hause Shelly.	x	Begleiter	Eric Kinder	Straße. L.A. s.o.
15 S129 01:15:52	Abschied Er kommt am Friedhof an und geht langsam zu Shellys (und seinem Grab). Sarah liegt auf dem nassen Boden vor Shellys Grabstein. Sie verabschieden sich und Eric schenkt ihr noch den Verlobungsring von Shelly, den er aus der Pfandleihe hat.	Sarah Du erzählst mir jetzt wahrscheinlich, dass ich nicht mitten in der Nacht auf dem Friedhof schlafen soll. Eric So sicher schläfst du auf der ganzen Welt nirgends. Sarah Es gibt's nur Tote hier. Ich wusste dass du kommst. Eric Es ist schon sehr spät. Sarah Du hast dich nicht verabschiedet. Eric Eines Tages kannst du mir das hoffentlich verzeihen. Sarah Du kommst auch nie wieder zurück. Eric Das hier hab ich Shelly mal geschenkt. Der Gedanke dass du ihn jetzt trägst gefällt ihr sicher. So wirst du sie niemals vergessen.		Eric, Sarah	Friedhof	s.o.

		Sarah	Ich trag ihn von jetzt an immer. (Pause) Ich geh jetzt lieber wieder mal nach Hause. (Pause) Wiedersehen.						
	16 S130 01:17:39	Unangenehmen Überraschung	Als Sarah beim Kirchenportal vorbeikommt trifft sie auf Grange der sie von hinten packt und ihr den Mund zuhält. Er trägt die strampelnde Sarah Richtung Kirche.	Grange	Halt die Schnauze Schätzchen.		Grange, Sarah	s.o.	s.o.
	16 S131 01:17:59	Sarah als Geisel	Grange bringt Sarah in die Kirche in der schon Top Dollar und Myca warten. Top Dollar reißt ihr den Ring, den sie um den Hals hängen hat ab.	Top Dollar Myca	Was ist das vielleicht ein kleines Andenken von deinem Freund. Das behalte ich als Talisman in Ordnung? Ihre Augen sind so unschuldig.			Kirche	s.o.
	16 S132 01:18:38	Hilferuf	Eric kniet mit einem Sträußchen Blumen vor Shellys Grab als er Sarahs Stimme hört, die um Hilfe schreit. Er springt auf und läuft Richtung Kirche.	Sarah	Eric, Eric hilf mir Bitte!	x x verlängertes Organ	Eric	Friedhof	s.o.
Die Magie der Krähe	17 S134 01:18:59	Kraftmangel	Eric folgt langsam dem Mittelgang der Kirche als Grange seitlich von ihm auftaucht und auf die Krähe feuert. Top Dollar taucht ebenfalls auf und verhöhnt ihn bevor er auf ihn schießt. Erstaunt merkt Eric, dass er blutet und wieder verwundbar ist, da die Krähe getroffen wurde.	Top Dollar Eric	Rate mal was das sein soll: Krah, krah, Peng, Scheiße ich bin tot. Gibt mir die kKeine und ich lass dich lebend wieder hier raus. Darf ich darüber vielleicht ein Augenblick nachdenken. (Pause) Nein, ich scheiß drauf.	x x Begleiter	Eric, Top Dollar, Grange	Kirche	s.o.
	17 S135 01:20:18	Geisel im Turm	Sarah wird von Myca im Glockenturm gefesselt, woraufhin sie wieder nach unten eilt.				Sarah, Myca	Glockenturm	s.o.
	17 S136 01:20:16	Machtloser Eric	Top Dollar verhöhnt Eric bevor er ihn k.o. schlägt. Grange bemerkt, dass die Krähe noch lebt und bekommt sogleich den Befehl sie zu töten.	Top Dollar Grange Top Dollar	Tja, alter Junge, es kommt mir so vor, als hätte sich deine Lebenserwartung seit ein paar Minuten ziemlich nachteilig entwickelt. Findest du nicht auch? Die Krähe lebt noch. Dann töte sie.	x Opfer	Eric, Top Dollar, Grange	Kirche	s.o.
	17 S137 01:20:41	Unerwartete Hilfe							

	Während Grange auf die Krähe zielt, taucht Albrecht auf und es entsteht eine Schießerei. Eric kann sich aus der Schusslinie bringen und Grange wird an der Schulter getroffen. Inzwischen gelingt es Myca die verletzte Krähe zu fangen. Top flieht schon in Richtung Kirchturm, als Grange tödlich getroffen wird.		x x gefangenes Opfer	Grange, Albrecht, Eric, Top Dollar, Myca	s.o.	s.o.
17 S138 01:21:21	Beratschlagungen Eric und Albrecht sitzen an einer Säule und beraten über ihr weiteres vorgehen. Da Eric nicht mehr unverwundbar und sogar verletzt ist, ist er auf die Hilfe des Polizisten angewiesen.	Albrecht Weißt du, eigentlich wollte ich bloß die Beichte ablegen und jetzt schießen die schon wieder auf dich. Eric Die haben Sarah. Albrecht Wie viele? Eric Noch zwei. Keine Angst ich schaff das schon. Albrecht Ich hab keine Angst. Ich sag dir was. Du lässt sie ihre ganze Munition auf die anfeuern und dann verhafte ich sie. Eric Eigentlich ist das ein guter Plan. Ich hab da nur ein Problem. Scheiße. Albrecht Lass mal sehen. Du blutest ja wie ein Schwein. Ich dachte immer du wärst unbesiegbar. Eric Das war ich auch. Aber jetzt leider nicht mehr. Albrecht Tja, dann brauchst du wohl doch meine Hilfe. Komm hoch.		Albrecht, Eric	s.o.	s.o.
17 S139 01:22:02	Zur Selbstverteidigung Neben der gefesselten Sarah übergibt Top Dollar seiner Schwester eine Pistole.	Top Dollar Nimm die.		Sarah, Top Dollar, Myca	Glockenturm	s.o.
17 S140 01:22:10	Mycas Ende Eric und Albrecht begeben sich an den Fuß der Treppe im Glockenturm. Myca und Albrecht liefern sich ein Feuergefecht. Albrecht wird dabei an der Schulter getroffen. Weiter oben im Turm trifft Eric auf Myca die die Krähe in der Hand hält. Plötzlich befreit sich der Vogel und greif sie im Gesicht an, worauf sie im Turm herabfällt	Eric Du hast doch selbst gesagt, du bleibst hinter mir. Albrecht Ich schätze ich habs vermasselt. Myca Das hier ist die ganze Kraft die du je hattest. Und jetzt gehört sie mir. Schade dass wir nicht mehr Zeit haben für uns.	x x x Übernatürliche, mächtige Instanz	Eric, Albrecht, Myca	s.o.	s.o.
Endkampf 17 S141 01:23:32	Endkampf Eric erreicht die oberste Plattform und folgt Sarahs Hilfescrei auf das Kirchendach. Eric bietet sich als Gegenleistung für die Freilassung von Sarah, woraufhin Top Dollar	Sarah Hilfe! Hilf mir Eric. (Pause) Lass mich los. Eric Lass sie los. Du kriegst mich dafür. Ich wird dir auch nichts tun. Na schön.	x Beobachter	Eric, Top Dollar, Sarah	Kirchdach	Gewitterblitze

	das Mädchen anstößt und sie das Dach entlang nach unten rutscht. Im gleichen Moment greift er auch Eric mit seinem Samuraischwert an. Die beiden liefern sich einen Zweikampf während Sarah sich an Dachschindeln festkrallt.		Nein!					
17 S142 01:24:58	Talisman Während des Kampfes verliert Top Dollar den Verlobungsring, den er Sarah abnahm. Eric ruft nach Sarah, die inzwischen nur mehr an einem Balken durch das kaputte Dach hängt. Sie schreit ihm eine Warnung zu, doch Top durchbohrt Eric von hinten mit dem Schwert.	Eric Sarah	Sarah! Hinter dir. (Pause) Eric!	x	Beobachter	Eric, Top Dollar, Sarah	s.o.	s.o.
17 S143 01:25:18	Shellys Vermächtnis Top Dollar beugt sich inzwischen ohne Schwert über den nach Luft ringenden Eric. Kurz bevor Top Dollar Eric die Kehle durchschneiden will, legt Eric ihm seine Hand aufs Gesicht um ihm die von Albrecht aufgenommenen letzten Stunden von Shelly als Vision zu übermitteln.	Top Dollar Eric	Weißt du mein Daddy hat immer gesagt: jeder Mensch hat den Teufel in sich und kann nicht ruhen, solange er ihn nicht gefunden hat. Weißt du warum ihr ins Gras beißen musstet? Ich ließ dieses Gebäude räumen. In dieser Stadt geschieht nichts ohne mein Einverständnis. Leider ist die Hochzeit geplatzt. Aber falls dich das irgendwie tröstet, du hast mich mal wieder zum Lachen gebracht. Du hast sehr viel Mut mein Junge, ich werd dich vermissen. Ich hab da noch was für dich, das ich loswerden möchte.			Eric, Top Dollar	s.o.	s.o.
17 S144 01:25:56	Shellys Martyrium In der Vision sieht man Shelly auf dem Op-Tisch und im Intensivzimmer. Sämtliche Vorkommnisse und Schmerzen werden in wenigen Sekunden zusammengefasst und übermittelt. Top Dollar stützt daraufhin auf einen Wasserspeier der ihn aufspießt.	Eric	Dreißig Stunden Schmerzen, alle auf einmal! Alle für dich.	x	x Beobachter	Eric, Top Dollar	s.o.	s.o.
17 S145 01:26:24	Gerettet Eric wendet sich wieder der immer noch um Halt kämpfenden Sarah zu und zieht sie zu sich herauf.	Eric	Ja.				s.o.	Düstere Regennacht
17 S146 01:26:38	Nach unten Eric bringt die durchweichte Sarah durch den Turm zurück nach unten, wo noch immer der verwundetet Officer liegt. Eric bedankt sich bei Albrecht und bittet Sarah bei ihm zu bleiben.	Eric Sarah Albrecht Eric	Geh und Hilf ihm. Tut es sehr weh? Jetzt würd ich gern eine rauchen. (Pause) Sind jetzt alle tot. Du hast mich gerettet. Was dich an mich erinnerte hat mir geholfen.			Eric, Sarah, Albrecht	Glockenturm	düstere Beleuchtung

		Albrecht (unverständlich) Ich glaub ich hör damit auf, falls ich überleben sollte. Eric Bleib bitte bei ihm bis Hilfe kommt. Sarah Er schafft das schon. Stimmts? Eric? Albrecht Das tut er dauernd.				
Ruhe (nun) in Frieden	17 S147 01:27:52 Letzte Ruhestätte Während die Polizei vor der Kirche ankommt legt sich Eric auf Shellys Grab und lehnt sich an den Grabstein.	Eric Shelly		Eric, Shelly	Friedhof	Mondlicht
	17 S148 01:28:20 Hilfe für Albrecht Inzwischen sind die Polizei und die Rettung angekommen, die Albrecht abtransportieren. Albrechts Vorgesetzter will zwar noch wissen was geschehen ist, bekommt von Albrecht jedoch u hören, dass er versagt hat.	Albrecht Es regnet gar nicht mehr. Sarah Es kann ja nicht immer regnen. Einsatzl. Das glaub ich einfach nicht. Ist dieser Alptraum ihr Werk Albrecht? Albrecht Geh jetzt nach Hause, ich komm schon klar. Einsatzl. Was war denn hier eigentlich lost. Albrecht Der Verdächtige ist oben auf dem Dach. Sie haben versagt! Einsatzl. Schafft ihn hier weg.		Albrecht, Polizisten, Sarah Sanitäter	Kirchplatz	Blaulicht
	17 S149 01:28:49 Erlösung Wind kommt auf und Shelly kommt auf den sterbenden Eric zu um ihn mitzunehmen.			Eric, Shelly	Friedhof	Mondlicht
	17 S150 01:29:32 Nun Ruhe in Frieden Die Krähe setzt sich auf Erics Grabstein vor dem wieder geschlossenen Grab. Sie trägt Shellys Verlobungsring im Schnabel und lässt ihn in Sarah Hand fallen	Sarah Dankeschön.	x Überbringer von Erinnerung (stück)	Sarah	s.o.	Blaulicht
	17 S151 01:29:54 Moral Die Krähe fliegt über der nächtlichen Stadt, während Sarahs Stimme aus dem Off die Moral der Geschichte vorträgt.	Sarah (aus off) Wenn uns die Menschen die wir lieben genommen werden, dann können wir sie trotzdem behalten, indem wir nie aufhören sie zu lieben. Gebäude brennen und Menschen sterben, aber die wahre Liebe hält ewig.	x Wildtier und Beobachter		Luftraum, L.A.	dunkle Nacht
18 S152 01:30:11 Abspann	Text For Brandon an Elza					

Appendix III - Filmanalysen und Ergebnisse

Im folgenden Appendix befinden sich die Filmanalysen der Beispielfilme, die mit der Ausnahme von *The Crow*, bezüglich Häufigkeit und Funktion des Erscheinens der Rabenvögel untersucht wurden. Die Analyse selbst zeigt in tabellarischer Form zu welcher Zeit welche Tiere in jedem Film zu sehen oder zu hören sind. Auch ob es sich um ein lebendiges Tier oder einen Kadaver handelt wurde berücksichtigt, ebenso wie in manchen Filmen die Möglichkeit einer Abbildung eines Tieres. Die jeweilige Funktion der Tiere wurde ebenfalls aufgelistet, um einen Vergleich mit dem Untersuchungsgegenstand – den Corviden – zu ermöglichen. Treten Krähen in optische oder verbale Erscheinung wurde zusätzlich kurz die jeweilige Handlung zusammengefasst.

Einen Überblick über die Ergebnisse dieser Analysen befindet sich jeweils nach den oben beschriebenen Tabellen, wobei mehrere Beobachtungen zusammengefasst wurden. Erstens findet sich jeweils eine Liste der auftretenden Funktionen und Bedeutungen im Film aller Tiere, welche nach Bereichen geordnet sind. Magische Funktion, Lokalisation und Stimmungsbildung (negativ oder positiv) sind hierbei die häufigsten. Des Weiteren wurde aufgelistet, wie häufig die Darstellung rein bildlich, rein akustisch oder auch beides zusammen erfolgt. Ähnliches zeigt auch die dritte Tabelle, in welcher zu sehen ist welche Tiere wie im Film vorkommen. Dies ist insofern von Bedeutung, da einige Tiere bevorzugt als Hintergrundgeräusch genutzt werden, wie etwa Singvögel oder Grillen. Zu guter Letzt ist in einem Graphen noch die zeitliche Verteilung der Tiere zu sehen, deren Auftreten besonders am Beginn der Filme zu häufen scheinen – ein starkes Indiz für die stimmungsbildende Funktion, welche bei fortschreitendem Film meist zugunsten der Handlung zurücktritt.

Die grau markierten Filmstellen finden sich in der Arbeit als Zitate in der rechten Spalte.

Ace Ventura - Jetzt wird's wild

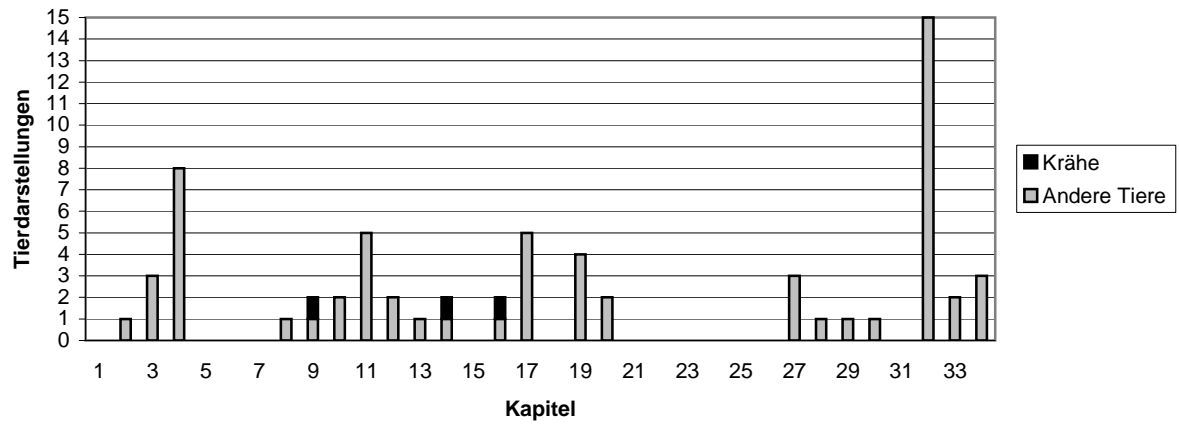
Tier	Kapitel	Sequenz	Lebendig	Geräusch	Kadaver	Funktion	helfende, angreifende Natur
			Darstellung				
Spike (Totenkopffaffe)	2	S06	x	x		Begleiter und Freund	
Spike	3	S07	x	x		Begleiter und Freund	
Waschbär	3	S07	x	x		Tier in Not	
Waschbär	3	S08	x	x		Tier in Not	
Möwen	4	S09	x	x		Signalisieren die Einsamkeit der Gegend	
Löwe	4	S12	x	x		Symbolisation der harmonischen, friedlichen (utopischen)	
Tiger	4	S12	x			Entrückung durch friedliches Koexistenz	
Lama	4	S12	x				
Papageien	4	S12	x				
Schmetterlinge	4	S12	x				
Hunde	4	S12	x				
Lamm	4	S12	x				
Löwin	7	S17	x			Lokalisation: Afrika	
Giraffe	7	S17	x			Lokalisation: Afrika	

Äffchen	7	S17	x		Lokalisation: Afrika	
Gnus	7	S17	x		Lokalisation: Afrika	
Spike	7	S18	x	x	Begleiter und Freund	
Elefant	7	S18	x		Arbeitstier	
Pferd	7	S19	x		Reittier beim Polo (sozial oberste Schicht)	
Pferd	8	S20	x		Reittier beim Polo (sozial oberste Schicht)	
Rabe	9	S22	x	x	Exotisierung eines vermeintlichen Bösen	Sitzt auf der Schulter des Safarigebietbesitzers
Fuchspelz	9	S23		x	Prestigeobjekt	
Ausgestopfte Tiere	10	S25		x	Prestigeobjekte (gezeigt um Tierschützer zu schockieren)	
Elefant	10	S27	x		Arbeitstier	
Schlange	11	S28	x		Lokalisation: Dschungel	
Spike	11	S28	x	x	Begleiter und Freund	
Giraffe	11	S28	x		Lokalisation: Dschungel	
Gorilla	11	S28	x	x	Lokalisation: Dschungel	
Singvögel	11	S29		x	Lokalisation: Dschungel	
Spike	12	S31	x	x	Begleiter und Freund	
Pavian	12	S32	x		Wachen vor der Heiligen Hütte	
Spike	13	S34	x	x	Begleiter und Freund	
Pavian	14	S35	x		Wachen vor der Heiligen Hütte	
Rabe	14	S36			Feder dient als vermeintliche Spur zum Bösewicht	
Fledermaus-Geräusche	16	S40		x	Lokalisation: bewohnte Höhlen	
Rabe	16	S43			Feder dient als vermeintliche Spur zum Bösewicht	Feder wird am Tatort gefunden
Affen	17	S43	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Vögel	17	S43	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Flusspferd	17	S43	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Löwen	17	S43	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Spike	17	S43	x	x	Begleiter und Freund	
Löwe	19	S47	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Gepard	19	S47	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Aras	19	S47	x		Lokalisation: Dschungel und Savanne (Safaripark)	
Spike	19	S47	x	x	Begleiter und Freund	

Ace Ventura - Der Tiereische Detektiv

Tier	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Körperteil	Funktion	
					Mögliche Bedeutungen	Art der Dargestellt durch
Affen	x				Direktes Symbol	
Aras	x				Arbeitstier	Elefant
Ausgestopfte Tiere			x		Wachen vor der Heiligen Hütte	Pavian
Elefant	x	x			helfende, angreifende Natur	Dschungeltiere (außer Fledermaus)
Fledermausgeräusche		x			Begleiter und Freund Heiliges Tier	Totenkopffäffchen (Spike) Weiße Fledermaus
Flußpferd	x				Stimmung - negativ	
Fuchspelz			x		Kritik an Obrigkeit	Pferd, Fuchspelz, ausgestopfte Tiere
Gazellen	x				Prestigeobjekt	Fuchspelz, ausgestopfte Tiere
Geier	x				Reitier beim Polo	Pferd
Gepard	x				Lokalisation:	
Giraffe	x				Afrika	Giraffe, Löwen, Schimpansen
Gnus	x	x			Dschungel und Savanne (Safaripark)	Flußpferde, Löwen, Affen ,...
Gorilla	x	x			Häufigkeit des Auftretens	
Hunde	x					Szenen
Lama	x					Rabe
Lamm	x				Bild (ohne Ton)	28
Löwe	x	x			Ton und Bild	3 1
Maus	x				Ton (ohne Bild)	2
Möven	x	x			Körperteil (Feder)	2
Papageien	x	x				33 3
Pavian	x	x				
Pferd	x	x				
Rabe	x	x				
Schimpansem	x	x	x			
Schlange	x					
Schmetterlinge	x					
Spike (Totenkopffaffe)	x	x				
Stinktief	x					
Strauß	x					
Tauben	x					
Tieger	x					
Vögel	x	x				
Waschbär	x	x				
Weiße Fledermaus	x	x				
Zebras	x					

Tierdarstellungen



Brothers Grimm

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Pferd (1)							(1) Werden Pferde gezeigt, die rein der Fortbewegung dienen, werden diese in der Folge nicht aufgelistet.
Krähenschrei	2	00:05:05		x		Stimmungsbildung: Unheimlich (Nacht, Land)	Ein Spuckhaus wird von Außen gezeigt.
Schafblöcken	2	00:05:05		x		Stimmungsbildung: Unheimlich (Nacht, Land)	
Krähenschrei	2	00:05:10		x		Stimmungsbildung: Unheimlich (Nacht, Land)	
Gans	2	00:05:47	x			Schreckmoment (unheimliches Lachen der "Hexe")	
Huhn	2	00:05:49	x	x		Lokalisation: Stall; Stimmungsbildung: Unruhe	
Kühe	2	00:05:50	x	x		Lokalisation: Stall; Stimmungsbildung: Unruhe	
Ziege	2	00:05:52	x	x		Lokalisation: Stall; Stimmungsbildung: Unruhe	
Huhn	2	00:05:55	x	x		Lokalisation Stall, Panik vor dem Kampf	
Huhn	2	00:06:06	x			s.o.	
Huhn	2	00:06:17	x			Lokalisation: Kampf	(Zielloses flattern, fliehen der Tiere aufgrund eines Kampfes.)
Huhn	2	00:06:25	x	x		Lokalisation: Kampf	
Schwein	2	00:06:30	x	x		Lokalisation: Kampf	
Huhn	2	00:06:31	x			Lokalisation: Stall	
Huhn	2	00:07:29	x			Lokalisation: Stall	
Schlangen	2	00:07:35	x	x		Direktes Symbol: Verwandelte Hexe	
Schlangen	2	00:07:38	x	x		Direktes Symbol: Verwandelte Hexe	
Huhn	2	00:08:50	x			Schreckmoment	
Kuh	2	00:08:56		x		Lokalisation: Stall	
Kuh	2	00:08:59		x		Lokalisation: Stall	
Huhn	2	00:09:01	x			Lokalisation: Stall	
Huhn	2	00:09:24		x		Lokalisation: Stall	
Schwein	2	00:10:30	x	x		Lokalisation: Stall	
Huhn	2	00:10:36	x			Lokalisation: Stall	
Schwein	2	00:10:36	x	x		Lokalisation: Stall	
Krähen	3	00:11:12	x	x		Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähen	3	00:11:19		x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Wolf	3	00:11:40		x		Stimmungsbildung: Unheimlich; Gefahr	Wolfsheulen
Wolf	3	00:11:55		x		Gefahr	Knurren
Wolf	3	00:11:57		x		Gefahr	Knurren
Wolf	3	00:12:05		x		Gefahr	Wolfsheulen
Wolf	3	00:12:19		x		Gefahr	Knurren
Schnecken	4	00:18:41	x			Kuriose Foltermethode	
Schnecken	4	00:18:52	x			Kuriose Foltermethode	
Schnecken	4	00:19:14	x			Kuriose Foltermethode	
Schnecken	4	00:19:31	x			Kuriose Foltermethode	
Schnecken	4	00:19:37	x			Kuriose Foltermethode	
Schnecken	4	00:19:41	x			Kuriose Foltermethode	
Krähen	5	00:20:16	x	x		Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähen	5	00:20:26	x	x		Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Eule	5	00:20:27		x		Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähen	5	00:20:36	x	x		Gehilfen der Königin (Schadenswirker)	Krähen fressen die Brotkrümel die Hänsel zur Orientierung austret.

Krähen	5	00:20:40		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Eule	5	00:20:49		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	5	00:20:55	x	x	Beobachter (des Unheils)	Sitzt auf einem Ast als Gretel Hänsel nicht mehr findet.
Krähe	5	00:21:34		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	5	00:21:38	x	x	Beobachter (des Unheils)	Sitzt auf einem Ast als Hänsel merkt, dass Gretel verschwunden ist.
Käfer	5	00:21:58	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	
Fliegen	5	00:22:02	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	
Gänse	5	00:22:14	x	x	Gestörtes Landleben	Gänse schrecken auf als Grimms durch den Schwarm fahren.
Krähe	5	00:22:21		x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Krähe sitzt auf einem totem Baum.
Ziegen	5	00:22:37	x		Lokalisation: Land	
Gänse	5	00:22:37	x		Lokalisation: Land	
Ziege	5	00:22:40	x		Lokalisation: Land	
Gänse	5	00:22:41		x	Lokalisation: Land	
Ziege	5	00:23:22		x	Lokalisation: Land	
Ziege	5	00:23:28		x	Lokalisation: Land	
Ziege	5	00:23:49		x	Lokalisation: Land	
Krähe	5	00:00:00		x	Stimmungsbildung: Unfreundlich	
Ziege	5	00:24:12		x	Lokalisation: Land	
Ziege	5	00:24:16		x	Lokalisation: Land	
Krähe	5	00:24:22		x	Stimmungsbildung: Unfreundlich	
Kuh	5	00:24:35		x	Lokalisation: Land	
Krähe	5	00:24:38		x	Stimmungsbildung: Unfreundlich	
Gänse	5	00:24:54		x	Lokalisation: Land	
Ziege	5	00:24:59		x	Lokalisation: Land	
Kuh	5	00:25:07		x	Lokalisation: Land	
Gänse	5	00:25:15		x	Lokalisation: Land	
Hase	6	00:27:57		x	Verdeutlichung (Wildheit, Unangepasstheit der Jägerin)	
Fliegen	6	00:28:03		x	Stimmungsbildung: Unfreundlich	
Gänse	6	00:29:24	x	x	Lokalisation: Land	
Krähen	7	00:29:58	x	x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Eule	7	00:30:03		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Eule	7	00:30:05	x		Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähen	7	00:30:05	x	x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Eule	7	00:30:10		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	7	00:30:41	x	x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	7	00:31:52		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	7	00:31:54	x	x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	7	00:32:29	x		Lokalisation: Ort des Bösen; Stimmungsbildung: Unheimlich	Ein Schwarm fliegt über einem einsame Turm auf einer Waldlichtung, der von anderen Tieren gemieden wird. (Der vermeintliche Ort des Bösen.)
Krähe	7	00:32:52	x	x	Lokalisation: Ort des Bösen; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	7	00:33:15	x		Lokalisation: Ort des Bösen; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Vogelgezwitscher	7	00:35:24	x		Lokalisation: Wald	
Pferde	7	00:36:06	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich und Gefahr	(Scheuen vor verfluchtem Wildhüter.)
Spinnen	7	00:36:14	x		Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	(Eine Hand voll Spinnen werden vom Wildhüter an ein Pferd verfüttert.)

Käfer	7	00:36:26	x		Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	(Kommen aus einem Steinsakopharg)
Krähe	7	00:36:38	x	x	Schreckmoment	Aufflatternde Krähe erschrickt habgierigen Italienischen Foltermeister (Begleiter der Grimms).
Krähe	7	00:36:42	x	x	Stimmungsbildung: Gefahr	Krähe flieht vor Mensch, der auf sie schießt.
Krähe	7	00:36:45			Rächende Intelligenz; lustiges Element	Eine weitere Krähe schießt auf den Folterknecht.
Krähen	7	00:36:50	x		Lokalisation: Ort des Bösen;	Schwarm sitzt auf einem Toten Baum
					Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähen	7	00:36:49	x	x	Lokalisation: Ort des Bösen;	Ein Krähenschwarm fliegt auf.
					Stimmungsbildung: Unheimlich	
Kröte	8	00:36:33	x		magischer Helfer: Orientierungshilfsmittel	Lecken der Kröte zeigt den Weg aus dem verwunschenen Wald.
Krähe	8	00:38:27		x	Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Vogelgezwitscher	8	00:38:42		x	Lokalisation: Wald	
Krähen	8	00:38:47		x	Lokalisation: Wald	
Spinnen	8	00:39:09	x		Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	
Gänse	8	00:39:22	x		Lokalisation: Dorf	
Wolf	8	00:41:30		x	Stimmungsbildung: Wildnis, unheimlich	
Pferd	8	00:42:09	x	x	Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	
Pferd	8	00:42:22		x	Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	
Pferd	8	00:43:00	x	x	Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	
Spinnen	8	00:43:09	x		Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	Spinnen ein Netz aus dem Maul des Pferdes.
Pferd, Spinnen	8	00:43:02	x	x	Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	Das Pferd verschlingt eingesponnenes Mädchen.
Pferd	8	00:43:32	x		Alarm	Das wiehern weckt die Menschen.
Pferd	9	00:44:27	x		Unheimliche, grausige Gefahrenquelle	Rennt mit Mädchen im Bauch in den Wald
Pferde	9	00:44:33	x	x	Stimmungsbildung: Gefahr	(angstvolle Flucht)
Wolf	9	00:45:21	x	x	magische Gefahrenquelle	
Wolf	9	00:45:48	x	x	magische Gefahrenquelle	
Wolf	9	00:46:03	x		magische Gefahrenquelle	
Wolf	9	00:47:21		x	magische Gefahrenquelle	
Wolf	9	00:47:22	x		magische Gefahrenquelle	
		bis 00:48:04				
Dobermann	10	00:52:58	x	x	Stimmungsbildung: Gefährliche Haustiere (im Kerker, vor der	
Katzenbaby	10	00:53:03	x		Deplacierterheit (Symbol für Reinheit, Unschuld)	
Katzenbaby	10	00:53:05	x		Deplacierterheit (Symbol für Reinheit, Unschuld)	
Katzenbaby	10	00:53:20	x	x	Deplacierterheit (Symbol für Reinheit, Unschuld)	Vom Folterknecht getreten fliegt es in rotierendes Messer.
Dobermann	10	00:53:33		x	Stimmungsbildung: Gefährliche Haustiere (im Kerker, vor der	
Schwein	11	00:55:20	x	x	Lokalisation: Land	
Gänse	11	00:55:24	x	x	Lokalisation: Land	
Kuh	11	00:55:42	x		Lokalisation: Land	
Kuh	11	00:55:46		x	Lokalisation: Land	
Kuh	11	00:55:55		x	Lokalisation: Land	

Kuh	11	00:56:01		x		Lokalisation: Land	
Kuh	11	00:56:57	x			Lokalisation: Land	
Wildenten	11	00:56:58			x	Lokalisation: Jagdhütte	
Gänse	11	01:00:12	x	x		Lokalisation: Land	
Krähe	11	01:00:17	x			Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Käfer	11	01:03:19	x	x		magische Gefahrenquelle; Stimmungsbildung: Unheimlich	
Huhn	12	01:03:53	x	x		Lokalisation: Land	
Krähe	12	01:04:11	x	x		magische Gefahrenquelle; Stimmungsbildung: Unheimlich	Eine Krähe spricht mit verkleidetem Mädchen, und stürzt in Brunnen.
Krähe	12	01:04:34	x	x	x	s.o.	Sie wird von Mädchen herausgezogen, und beginnt dieses mit Lehm Vollzuspritzen.
Krähe	12	01:04:53	x	x		s.o.	Eine Krähe fliegt kreischend davon.
Hühner	12	01:06:34	x			Lokalisation: Land	
Krähe	13	01:07:10	x	x		Vorwarnung, unheimliches wird geschehen	Jacob klettern am Turm nach oben, als die Krähe an ihm vorbeifliegt.
Krähe	13	01:07:15	x	x		Stimmungsbildung: Alarmbereitschaft	Mehrer Krähen wurden von Jacobs beinahe Absturz aufgeschreckt.
Krähen	13	01:07:48	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Krähen fliegen im Schwarm um den Turm auf dessen Dach Jacob sitzt.
Krähen	13	01:08:44			x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Sie krächzen, als Jacob den Turmraum betritt, einige sitzt auch im Zimmer.
Kröte	13	01:10:21	x			magischer Wegweiser	
Wolf	13	01:10:57			x	magische Gefahrenquelle	
Wolf	13	01:11:03	x	x		magische Gefahrenquelle	
Krähen	13	01:12:03	x			Stimmungsbildung: Unheimlich	Sitzen auf dem Bett der Königin, als Jacob sich langsam im Turmzimmer umsieht.
Käfer	13	01:21:19	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Masse von Käfern	13	01:12:21	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	13	01:13:04	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Eine Krähe berührt fast zärtlich das Gesicht der mumifizierten Königin, und lässt etwas in deren Mund fallen, was sie sofort zum Leben erweckt.
Krähen	13	01:13:08	x	x		Vorwarnung, unheimliches wird geschehen	Krähen fliegen aufgeschreckt aus dem Turmfenster, als die Königin erwacht.
Krähe	13	01:13:17	x	x		Schreckmoment	Krähe erschrickt bei dem versuch durch das Fenster zu fliegen, Jacob, der gerade nach seinem Bruder rief.
Krähe	14	01:15:32	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Sitzt immer noch am Bett, als Jacob zu fliehen versucht.
Gänse	14	01:18:30	x	x		Stimmungsbildung: Land, Aufregung	Gackernde Gänse als Beweis der Ruhestörung
Wolf	15	01:23:10	x	x		magische Gefahrenquelle	

Krähen	15	01:23:55	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich; Boten des Todes	Krähen kommen zum erfrierenden Fallensteller, bevor dieser von der Königin verzaubert wird.
Krähen	15	01:25:15	x	x	Vorwarnung, unheimliches wird geschehen	Die Königin bläst mit ihrem Atem den brennenden Wald aus und verscheucht nebenbei die Krähen von ihrem Bett
Käfer	16	01:26:44	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähen	16	01:27:12	x	x	Helfer der Königin (magisches Transportmittel)	Krähen tragen den Fallensteller in den Turm, als der Zauber der Königin (ihre Verjüngung) bevorsteht
Krähen	16	01:30:27	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Krähen sitzen immer noch im Gemacht der Königin, als Jacob zum zweitenmal den Turm betritt.
Krähen	16	01:30:31	x	x	Helfer der Königin	Krähen entfernen Jacobs Aufstiegsmöglichkeit zum Turmzimmer, um ihn am Eingreifen zu hindern.
Krähe	17	01:32:16		x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Der Krähen sitzen im Zimmer, als Fallensteller trägt die noch mumifizierite Königin auf dem Arm.
Krähen	17	01:32:16	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Krähen sitzen im Zimmer als Königin auf Thron abgesetzt wird.
Krähe	17	01:32:46	x	x	Schreckmoment	Jacob, inzwischen im Turm, greift nach einer Waffe und schreckt eine Krähe auf, die ihn wiederum erschreckt
Krähe	17	01:33:43	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Flattern als William ebenfalls das Turmzimmer durchs Fenster erreicht.
Krähe	17	01:36:46	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Die wiederhergestellte Königin auf ihrem Thron weist Jacob auf seinen Irrtum bezüglich Wahrheit und Fantasie auf.
Krähe	17	01:37:01	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Krähen umgeben den Thron
Krähe	18	01:39:31	x	x	Vorwarnung, unheimliches wird geschehen	Krähen fliehen aus dem zusammenstürzenden Turm.
Krähen	18	01:40:02	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Krähen umfliegend die Turmruine.
Kuh	18	01:45:55	x		Lokalisation: Land	
Ziege	18	01:45:49	x		Lokalisation: Land	
Krähen	18	01:46:01	x		Lokalisation: Land	Überfliegen das feiernde Dorf im Sonnenschein.

Brothers Grimm

Art der Darstellung

Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver
	Darstellung		
Eule	x	x	
Fliegen		x	
Gans		x	
Hase			
Huhn	x	x	x
Käfer	x		
Krähe	x	x	
Kröte	x		
Kuh		x	
Pferd		x	
Schafe		x	
Schlange	x	x	
Schnecken	x		
Schwein	x	x	
Spinne	x		
Vögel		x	
Wolf		x	
Ziege		x	

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	45	8
Ton und Bild	67	34
Ton (ohne Bild)	48	13
Kadaver	2	1
	162	56

Funktion

Mögliche Bedeutungen Tier

Direktes Symbol

Wildheit,	Hase
Unangepasstheit der Jägerin	
Deplaziertheit (Symbol für Reinheit, Unschuld)	Katzenbaby
Verwandelte Hexe	Schlangen

Stimmung - positiv

Komisches Element	Krähe
-------------------	--------------

Stimmung - negativ

Gefahr	Dobermann, Käfer, Krähen , Pferd, Spinnen, Wolf
Alarmbereitschaft	Krähe , Hühner, Gänse
Boten des Todes	Krähe
Kampf	Huhn, Pferde, Schwein
Foltermethode	Schnecken
Schreckmoment	Krähe , Hühner, Gänse
Unfreundlich	Fliegen
Unheimlich	Eule, Käfer, Krähen , Pferde, Schafe
Unruhe, Aufregung	Gänse, Hühner, Kühe, Pferde, Ziegen

Magie

Helfer des Bösen	Krähe
magischer	Kröte
Orientierungshelfer	
Rächende Intelligenz	Krähe

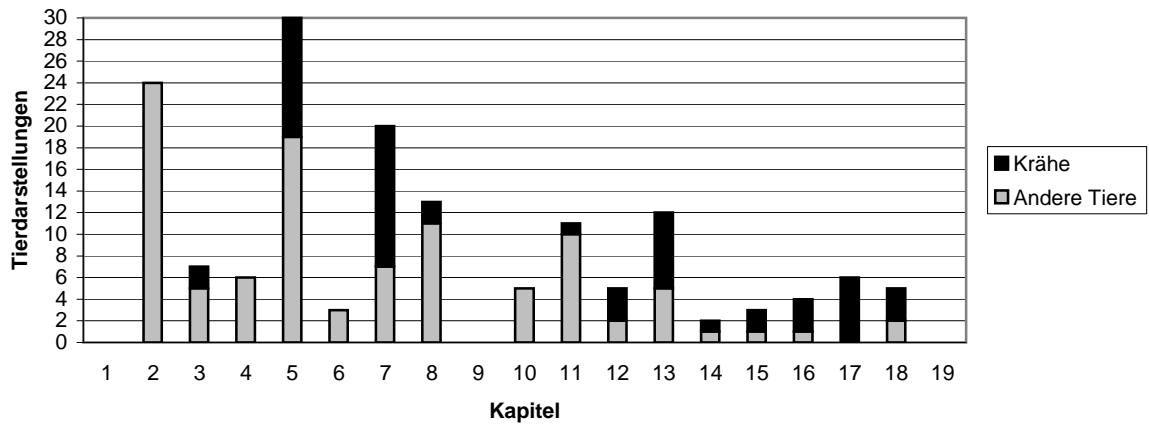
Neutrale Funktion

Beobachter	Krähe
------------	--------------

Lokalisation

Wald, Wildnis	Krähe , Singvögel, Wolf
Land	Gänse, Hühner, Kühe, Schweine, Ziegen
Jagdhütte	Wildenten
Ort des Bösen	Krähe
Stall	Gänse, Hühner, Kühe, Schweine, Ziegen

Tierdarstellungen



Constantine

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Hund	1	00:00:48	x			Stimmungsbildung: Armut, Wüste, Trostlosigkeit	
Vögel, Insekten	1	00:00:50		x		Lokalisation: Wüste	
Katze	4	00:13:39	x	x		Visionsverstärker	
Rinder	5	00:16:59	x		x	Opfer (magischer negativer Aura)	
Käfer	6	00:18:03		x		Kampfgegenstand (Geräusch des Käfers stört Dämonen)	
Krähe	9	00:26:28	x			Ankündiger etwas (negativ)	Eine Krähe fliegt vor dem
Ratte	9	00:26:49	x			Ankündiger etwas (negativ)	ungewöhnlichem
Krebs	9	00:26:52	x			Ankündiger etwas (negativ)	ungewöhnlichem
Insekten	9	00:27:07 bis 00:27:55	x	x		(bilden) Dämonenkörper	
Spinne	11	00:33:14	x			Opfer (sadistischer Laune)	
Spinne	11	00:35:49	x			Opfer (sadistischer Laune)	
Katze	13	00:39:44 bis 00:42:05	x	x		Visionsverstärker	
Katze	13	00:44:12	x			Visionsverstärker	
Fliege	17	00:58:12	x			Totesbringer	
Fliegen	17	00:58:42				Totesbringer	
Vögel, Insekten	18	00:58:59		x		Lokalisation: Wüste	
Grillen	18	00:59:21		x		Stimmungsbildung: Abendstimmung	

Constantine

Art der Darstellung

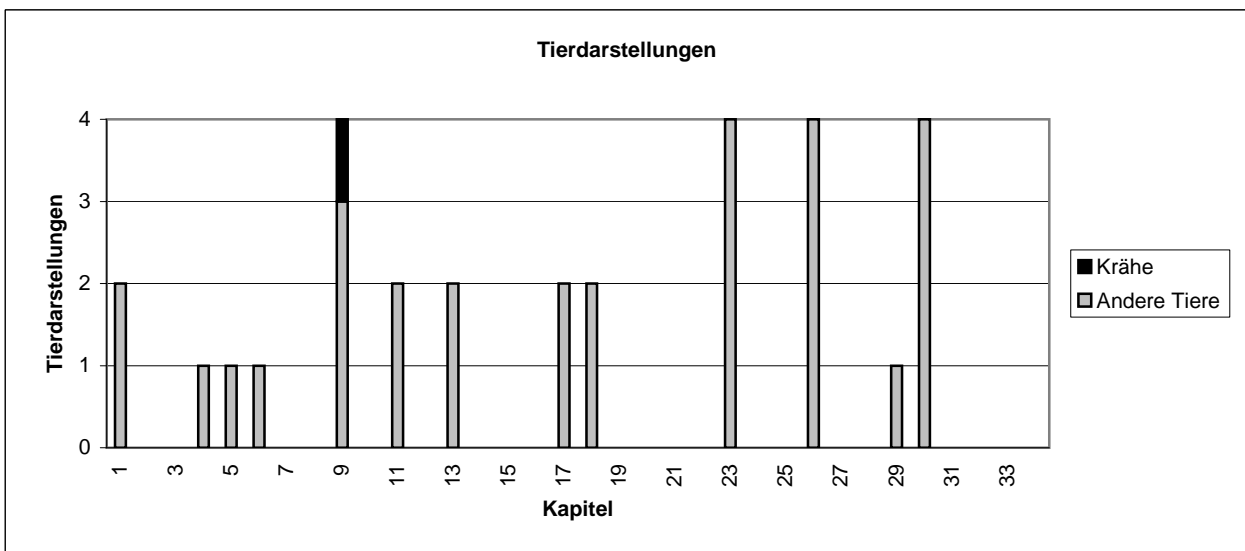
Tier	Darstellung		
	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Vögel		x	
Insekten	x	x	
Krebs	x		
Grillen		x	
Krähe	x		
Fliegen	x	x	
Katze	x	x	
Spinne	x		
Ratte	x		

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	8	1
Ton und Bild	3	
Ton (ohne Bild)	4	
Kadaver	1	
	<u>16</u>	<u>1</u>

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Tier
Direktes Symbol	
Stimmungsbildung: Armut, Wüste, Trostlosigkeit	Hund
(bilden) Dämonenkörper	Insekten
Stimmung - positiv	
Totedbringer	Fliegen
Abendstimmung	Grille
Stimmung - negativ	
Opfer (sadistischer Laune)	Spinne
Ankündiger etwas (negativ) ungewöhnlichem	Krebs, Krähe , Ratte
Opfer (magischer negativer Aura)	Rinder
Magie	
Visionsverstärker	Katze
Kampfgegenstand	Käfer
Lokalisation	
Wüste	Vögel, Insekten



The Crow II - Die Rache der Krähe

Tier	Kapitel	Zeitindex	Darstellung			Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
			Lebendig	Geräusch	Kadaver		
Krähe (1)	1	00:02:06	x	x			(1) Wird bei Wechseln des Blickwinkels und der Darstellung als neues Auftreten gewertet.
Krähe	1	00:02:19	x		Leitet die Kamera zum Handlungsort		Krähe fliegt durch die dicken nächtlichen Wolken Und über Los Angeles.
Katze	1	00:02:54	x	x	Symbol für mystische Geborgenheit		
Krähe	1	00:03:01	x	x	Verweist auf eine Hauptperson		
Krähe	1	00:03:34	x		Teil einer wahren Vision		Krähe ist Zeuge eines Verbrechens.
Krähe	1	00:03:42	x	x	Verfliegt wie Vision		Durch Ende des Schlafes verscheucht.
Katze	1	00:03:44	x	x	Mitbewohner		
Katze	1	00:04:22	x		Geheimnisvolles mythisches Wesen (direkter Vergleich mit Frau)		
Krähe	1	00:10:18	x	x	Führer der Aufmerksamkeit		Die Krähe fliegt über Tatort.
Krähe	3	00:10:48	x	x	Benachrichtigung der Visionärin		Sie schickt Sarah auf den Weg.
Krähe	3	00:11:10	x		Führer		Und führt sie zum Pier (ehem. Tatort).
Krähe	3	00:12:12	x	x	Anzeiger des Handlungsortes		Sie sitzt am Ende des Piers.
Krähe	3	00:12:17	x	x	Beobachter		Beobachtet Ash`s Wiedergeburt
Krähe	3	00:12:20	x	x	Beobachter		Beobachtet Ash`s Wiedergeburt
Krähe	3	00:12:44	x		Beobachter		Beobachtet Ash`s Wiedergeburt
Krähe	3	00:12:57	x		Führer		Krähe überfliegt die sich nähernde Sarah, setzt sich wieder an Rand des Piers.
Krähe	3	00:13:07	x	x	Beobachter		Beobachtet Ahs`s Wiedergeburt und sein Betreten der Welt.
Krähe	3	00:13:38	x	x	Beobachter		Beobachtet Ahs`s Wiedergeburt und sein Betreten der Welt.
Skara- bäus	4	00:13:44	x		Kleinstes Opfer des Sadismus		
Krähe	4	00:14:50	x	x	Anzeiger des Handlungsortes		Krähe ist wieder bei Sarah.
Krähe	4	00:16:34	x		Begleiter und Bewacher des Auferstandenen		Krähe beobachtet Ash auf seinem Weg.
Krähe	4	00:16:49	x		s.o.		s.o.
Krähe	4	00:16:59	x		s.o.		s.o.
Krähe	4	00:17:01	x	x	Anzeiger des Handlungsortes		Sie wartet in Ashs Garage auf ihn.
Krähe	5	00:17:27	x	x	Beobachter		Und beobachtet Ash beim Erinnern.
Krähe	5	00:18:52	x	x	Ankündiger		Sie zeigt die Anwesenheit von Sarah an.
Krähe	5	00:20:50	x		Beobachter		Beobachtet die Verwandlung von Ash in "the Crow".
Krähe	5	00:21:10	x		Beobachter		Beobachtet die Verwandlung von Ash in "the Crow".
Krähe	5	00:21:31	x		Ankündiger		Krähe zeigt eine neue Situation bzw. den Abschluß des Alten an.
Krähe	6	00:21:38	x	x	Anzeiger eines neuen Handlungsstranges		Ash verwandelt sich nun ganz in "the crow"

Krähe	6	00:21:27	x	x	Beobachter	Beobachtet die Verwandlung von Ash in "the Crow". (Anfang der Verschmelzung)
Krähe	6	00:21:59	x	x	Symbol für Kraft, Wildheit, Entschlossenheit (K als dunkler Raubvogel)	Direkter optischer Vergleich zwischen Flügeln und schwarzem Ledermantel.
Krähe	6	00:22:00	x		s.o.	s.o.
Krähe	6	00:22:05	x	x	s.o.	s.o.
Krähe	6	00:22:06	x		s.o.	s.o.
Krähe	6	00:22:18	x	x	s.o.	Direkter Vergleich zwischen Ash Gesicht und Krähenkopf.
Krähe	6	00:22:20	x		s.o.	Direkter Vergleich zwischen aufspringendem Ash und losfliegender Krähe.
Krähe	6	00:22:22	x	x	s.o.	s.o.
Krähe	6	00:22:38	x		Begleiter und Bewacher des Auferstandenen	Beide begeben sich auf dem Weg zur ersten Aufgabe.
Krähe	6	00:22:51	x	x	s.o.	s.o.
Krähe	6	00:23:12	x		Anzeiger des Handlungsortes	s.o.
Krähe	6	00:23:18	x	x	Lokalisation: bewohnte Höhlen	Ash sieht fragend zur Krähe auf, diese bestätigt mit einem Krächzter das Ziel.
Krähe	6	00:23:49	x	x	Anzeiger des Handlungsortes	Krähe landet im Lagerhaus (Drogenerzeugungsplatz).
Krähe	6	00:23:53	x		Allsehende Auge	Zuseher sieht durch das Auge der Krähe und dann deren Auge von Außen.
Stier	6	00:24:00	x		Stierkampf als Belustigung des (Drogen-) Wahnsinnigen	
Krähe	6	00:26:47	x	x	Beobachter	Kähe beobachtet den Vollzug der Rache.
Krähe	6	00:26:59	x		Beobachter	Beobachtet Ash wie er unversäht aus dem Feuer kommt.
Krähe	6	00:27:13	x	x	Kraftträger und direkt Verbunden mit Ash	Fliegt los und entzündet im vorbeifliegen Palmen am Straßenrand.
Symbol krähe	7	00:28:01			Krähe als Zeichen für Ash(s Rache)	Krähe aus Glasscherben am Boden wird von anderem Täter-Opfer gefunden.
Symbol krähe	7	00:28:10			Krähe als (Schicksals-) Zeichen	Auf des Finders Bauch ist ein Tاتoo in Krähenform
Symbol krähe	7	00:29:49			Krähe als (Schicksals-) Zeichen	Er dringt in das Tättoovierstudio ein und will von Sarah wissen was die Krähe soll, die antwortet dass sie sich nur an die Vorlage gehalten hat
Krähe	8	00:32:07	x	x	Anzeiger des Handlungsortes	Landet vor nächstem Handlungsort.
Krähe	8	00:32:08			Beobachter	Krähe beobachtet zweites Täter-Opfer beim betreten einer Peepshow, wiederum durch Krähenaugen.
Krähe	9	00:36:00	x	x	Anzeiger eines neuen Handlungsstranges	Schreit beim Ankommen der Verstärkung (und zweier weiterer Täter-Opfer), die ab jetzt aktiv nach Ash suchen.
Krähe	9	00:36:14	x	x	Begleiter und Bewacher des Auferstandenen	Wartet auf Ash, der den Schauplatz wieder verläßt.

Symbol Krähe	9	00:37:01		Krähe als Zeichen für Ash(s Rache)	Origamikrähe im Mund des Toten.		
Hund	9	00:37:30	x		Einsamer Hund der eine verlassene Straße entlanggeht.		
Hund	9	00:37:57	x	Symbol für Einsamkeit (der Menschenbegleiter alleine in einem apokalyptischen Großstadtdschungel)	Einsamer Hund der auf dem Gehsteig sitzt (vor einer Kirche).		
Hund	9	00:37:49	x	Der schwarze Hund als Todesomen	(Hund trägt eine Totenkopfmaske.)		
Krähen	10	00:40:46		x	Krähe ist gleich Ash	Krähenschrei als Ash einen Ort plötzlich verkläßt (wie eine ausgescheuchte Krähe).	
Krähe	10	00:42:13		x	Anzeiger eines neuen Handlungsstranges	Flügelschlagen als Signal für die Rückkehr der Krähe/Ashs.	
Skarabäus	10	00:44:12		x	Hilfloses ausgeliefertsein	(dem Schicksal)	
Krähe	11	00:49:58		x	Grabvogel/ Erinnerer an Mission/ Begleiter	Landet auf dem Grabkreuz von Ashs Sohn (das dieser soeben angefertigt hat).	
Katze	12	00:50:23		x	mystische Verbindung/Halbvisionsbegleiter	Sarah vor ihrem Gemälde, die Katze bewegungslos an ihrer Seite.	
Krähe	12	00:51:04		x	x	Begleiter und Bewacher des Auferstandenen	Krächst als Warnung (ein Täter-Opfer ist noch hier), Sarah jedoch entführt.
Krähe	12	00:51:13		x		Krähe sitzt auf Ashs Schulter bevor der Kampf beginnt.	
Krähe	12	00:51:31		x		Verläßt Ash Schulter.	
Krähe	12	00:53:37		x		Beobachtet den tödlichen Sturz eines der Täter-Opfer.	
Krähe	12	00:53:40		x	x	Beobachtet den Aufschlag und fliegt auf.	
Symbolk	12	00:53:49		x		Die Blutlache unter der Toten form eine Krähe.	
Krähe	13	00:56:33		x		Folgt Ash (der einem weiteren Täter-Opfer folgt).	
	13	00:56:39		x		Die Krähe verfolgt das Täter-Opfer (schneller als Ash) und zeigt diesem, dass er noch von Ash verfolgt wird.	
Krähe	13	00:57:17		x	x	s.o.	
Krähe	13	00:57:41		x	x	s.o.	
Krähe	14	00:58:21		x		Läßt sich auf Ashs Schulter nieder, als der Täter-Opfer in der ausweglosen Sackgasse sitzt.	
Symbolk	14	01:01:48				Blumen schwimmen in Krähensilhouette um den Sterbenden im Kanal.	
Krähe	15	01:03:03		x	x	Fliegt an Ash vorbei Richtung Innenstadt.	
Krähe	15	01:03:15		x		Blick durchs Krähenaugen zeigt die gefangene Sarah (Ash sieht dies wie der Zuseher).	
Krähe	15	01:04:09		x		Sarah sieht die Krähe die sie sieht.	

Krähe	15	01:04:11	x	x	s.o.	Fliegt zu Sarah herunter und wird gefangen.
Krähe	15	01:04:26	x	x	Krähe als Zeichen für Ash (und seine Kraft), selbst jedoch hilflos	Wird im Käfig vom Oberbösen bewundert.
Krähe	16	01:06:06	x	x	s.o.	Der Käfig wird neben den Tisch gestellt, auf dem schon die Dolche bereit liegen.
Krähe	16	01:06:19	x	x	s.o.	Die Krähe wird aus dem Käfig geholt, und auf den Tisch gelegt.
Krähe	16	01:06:40	x	x	s.o.	Auf dem Tisch liegend wird sie angestachelt und mit heftigen Bewegungen zusätzlich nervös gemacht.
Krähe	16	01:06:45	x	x	s.o.	Der Böse greift nach dem ersten Dolch.
Tauben	16	01:06:54	x	x	Hoffnung und Erlösung verlassen das Zentrum des Geschehens	Tauben flattern aufgeschreckt durch den Turm erklimmenden Ash auf und fliegen davon.
Krähe	16	01:07:09	x	x	Kraftträger und direkt Verbunden mit Ash	Mit dem ersten Dolch in einen Flügel muß Ash die Wand loslassen aufgrund der schmerzenden, blutenden Hand.
Krähe	16	01:07:10	x	x	s.o.	s.o.
Krähe	16	01:07:20	x	x	Kraftträger und direkt Verbunden mit Ash	Das selbe geschieht mit dem zweiten Flügel bzw. der zweiten Hand.
Krähe	16	01:07:24	x	x	s.o.	Ash strauchelt auf seinem schmalen Sims, während der letzte Herzstoß vorbereitet wird.
Krähe	16	01:07:38	x		s.o.	Der Herzstoß läßt Ash rückwärts in die Tiefe stürzen.
Krähe	16	01:07:42	x		s.o.	Die Krähe stirbt.
Krähe	16	01:08:18		x	s.o.	Ash liegt in einem Bett aus Blumen vor dem Turm und die Krähe blutend auf dem Tisch im Turm
Krähenb	16	01:08:55		x	Gequälte Seelen	Durch das Auftragen und Trinken von Krähenblut wird der Oberböse nun mit der Kraft der Krähe ausgestattet
Krähe	16	01:09:06	x	x	Gequälte Seelen	Eine Krähe kreist um den Turm
Krähen	17	01:10:07	x	x	Gequälte Seelen	Mehere Krähen kreisen langsam um den Turm
Krähen	17	01:11:49	x	x	Gequälte Seelen	Noch mehr Krähen umkreisen ihn.
Krähen	17	01:13:27	x	x	Gequälte Seelen	Das Kreisen wird schneller.
Krähen	17	01:13:35	x	x	Gequälte Seelen	Der Krähenschwarm stürzt sich in die Tiefe.
Krähen	17	01:13:40	x	x	Gequälte Seelen	Der Schwarm fliegt durch Ash hindurch auf den Oberbösem.
Krähen	17	01:13:40	x	x	Gequälte Seelen	Und reißt diesem im Durchfliegen die Kraft und die Seele heraus.
Krähen	17	bis 01:14:(x	x	Gequälte Seelen	
Krähen	17	01:14:02	x	x	Gequälte Seelen	Der Schwarm kehrt zum Turm zurück um diesen wieder ruhig zu umkreisen.

The Crow - City of Angels

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Geborgenheit	Katze
Geheimnisvolles mythisches Wesen (direkter Vergleich mit Seelen der gequälten Toten)	Krähe
Visionsbegleiter	Katze

Art der Darstellung

Tier	Lebendig	Geräusch
Hunde	x	
Krähe	x	x
Skarabäus	x	
Taube	x	x
Katze	x	
Stier	x	

Stimmung - negativ

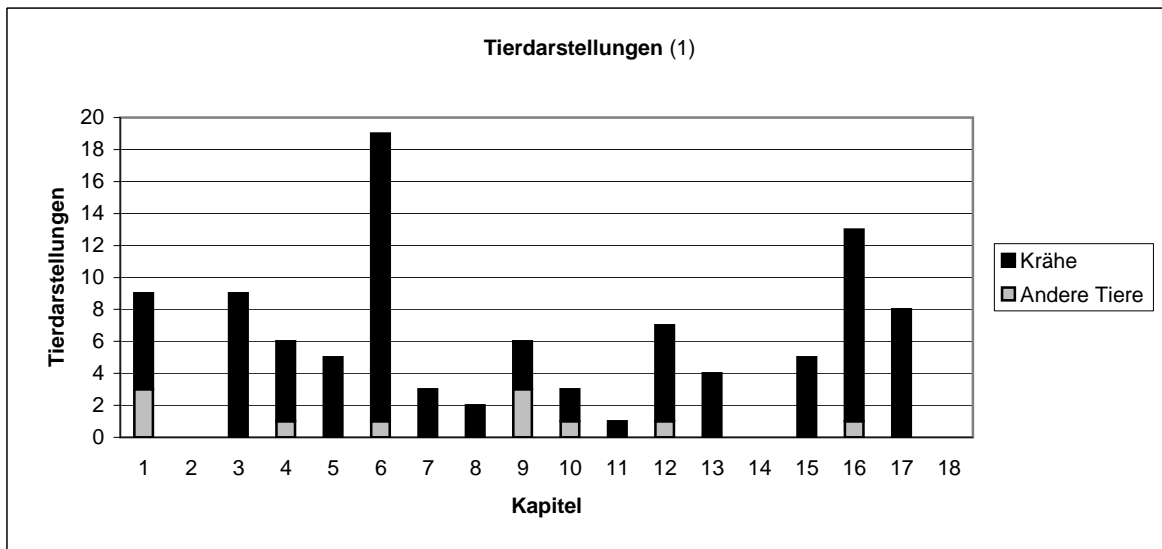
Belustigung eines (Drogen-) Wahnsinnigen	Stier (Opfer im Stierkampf)
Der schwarze Hund als Hoffnung (verläßt den Ort)	Hund
Kleinstes Opfer des Sadismus	Tauben
Symbol für Einsamkeit (der Menschenbegleiter alleine in einem apokalyptischen Großstadtdschungel)	Skarabäus
	Hund

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	8	32
Ton und Bild	2	55
Ton (ohne Bild)		2
Kadaver		2
	10	91

Magie

Beobachter	Krähe
Erinnert an Mission	Krähe
Macht-, Kraftquelle	Krähe
magischer Verbündeter	Krähe
Verlängerung/Teil des Protagonisten	Krähe
Visionsträger und Begleiter	Krähe



(1) Die in Kapitel 7 gezählten Krähen sind Krähenabbildungen oder Symbole.

Corpse Bride

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Falter	1	00:00:41	x			Schönheit und Unschuld wird Bewundert (von positiver Hauptfigur)	
Falter	1	00:00:46	x			s.o.	
	1	00:01:00	x			Führt durch trostlose Stadt	
		bis 00:01:48					
Katze	1	00:01:30	x			Belebung der Stadt	
Fische	1	00:01:34			x	Belebung der Stadt	
Falter	1	00:01:48	x			Böser Lord verscheucht Falter	
Hund	2	00:02:10	x			Dackel als Kinderbegleiter	
Fuchs (1)	2	00:02:24			x	Fuchspelz als Statussymbol (der Neureichen)	
Pferd (2)	2	00:02:50	x			Unbeeindruckt ob menschlicher Begierden	
Krähe	5	00:14:37	x			Stimmungsbildung: Unheimlich, Nacht	
Krähe	5	00:14:48	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich, Nacht	Eine Krähe fliegt hinter Held auf einen toten Baum zu ihrem Schwarm.
Krähe	5	00:05:15		x		Ankündigung unheimlicher Ereignisse	Sitzen krächzend im Baum.
Krähe	5	00:15:59	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Aufflattern des Krähenschwarmes markiert unheimliches Ereignis.
Krähe	5	00:17:31	x	x		s.o.	Krähen verfolgen fliehenden Held.
Krähe	5	00:17:54	x			s.o.	Die Krähen umgeben den Eingeholten.
Wurm	6	00:18:59	x	x		Wurm ist ständiger Begleiter der Braut (lebt in Verbleibende	
Mistkäfer (3)	6	00:18:50	x			Beweglichkeit des toten Körpers.	Tragen einen belebten, abgetreten Kopf.
Wurm	8	00:24:56	x	x		Freund und Helfer.	Sucht mit nach Viktor.
Spinne	8	00:25:32	x	x		Verrät Mann, nachdem dieser einen Grund dafür liefert.	
Skelett-Hund	9	00:27:25	x	x	x	Über den Tod hinaus treuer Freund der Kindheit.	
Skelett-Hund	9	00:29:03	x	x	x	Hilft den richtigen Weg zu finden.	
Skelett-Hund	10	00:29:25	x	x	x	Begleiter auf allen Wegen.	
Krähe	10	00:29:34	x	x		Anzeiger der Ruhestörung	Krähen fliegen auf, als Ruhe eines Weisen Alten gestört wird.
Krähe	10	00:29:37	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Enthüllen Lampe, die dramatische Schatten wirft.
Krähe	10	00:29:43	x	x		Begleiter des Weisen	Eine Krähe sitzt zur rechten des Weisen.
Krähe	10	00:30:38	x	x		Schreckmoment	Fliegen aus geöffneter Schublade, bei der Suche nach einem wichtigen Buch.
Hund	10	00:30:44		x	x	Freund und Helfer.	
Krähe	10	00:30:49	x	x		Wartet auf Wissen.	Krähe wartet noch am Pult.
Krähe	10	00:31:21	x	x		Magische Zutat	Krähenfeder wird für Trank verwendet.
Krähe	10	00:31:41	x	x		Magische Zutat	Ein Krähenei ermöglicht eine Reise in Welt der Lebenden.

Skelett-Hund	10	00:31:42		x	x	Versteckt sich vor ungewöhnlichem.	
Krähe	11	00:32:06	x			Begleiter und Freund	Sitzen auf Bäumen im Waldfriedhof als das Paar wieder in die Welt der Lebenden kommt.
Falter	11	00:32:23	x			Unschuld und Schönheit	
Wurm	11	00:32:49	x	x		Freund und Helfer	
Krähe	11	00:33:40	x			Beobachter	Eine Krähe beobachtet den flüchtenden Viktor.
Krähe	11	00:33:43	x	x		Beobachter	Auch die Ankunft des Fliehenden wird beobachtet.
Eule	11	00:34:10		x		Stimmungsbildung: Melancholische Nachtstimmung.	
Wurm	11	00:34:11	x	x		Böse Vorahnung	(Erwartet nichts gutes vom langen Ausbleiben Viktors.)
Krähe	12	00:34:46	x			Stimmungsbildung: Unheimliches; Übergangshelfer zwischen den Welten.	Umkreisen die enttäuschte Braut und begleiten sie in die Welt der Toten zurück.
Krähe	12	00:37:40	x			Stille Beobachter	Krähen beobachten Aussprache zwischen Hauptfigur und toter Braut.
Skelett-Hund	13	00:38:35 bis 00:41:32			x	Lokalisation: bewohnte Höhlen	
Spinne, Wurm	13	00:38:40 bis 00:41:32	x	x		Freund und Helfer	
Skelett-Hund	16	00:47:43	x	x	x	Treuer Gefährte	
Mistkäfer	17	00:50:05	x			Verbleibende Beweglichkeit eines toten Körpers.	
Wurm	18	00:53:13	x	x		Freund und Helfer	
Skelett-Hund	19	00:54:55	x	x	x	Begleiter von Kindern	
Spinne	19	00:55:04	x	x		Freundliche Helferinnen	
Spinnen	19	00:56:46	x	x		Freundliche Helferinnen	
Wurm	19	00:56:55	x	x		Freund und Helfer	
Wurm	19	00:57:14	x			Freund und Helfer	
Skelett-Hund	20	00:59:09		x	x	Ausdruck der Gefühle	
Wurm	20	00:59:21	x	x		Überbringer von Nachrichten aus dem Reich der Toten.	
Skelett-Hund	21	01:01:06	x	x	x	Verbrüderung der Lebenden und Toten.	
Skelett-Hund	21	01:01:49	x	x	x	Freund und Begleiter	
Skelett-Hund	22	01:05:42		x	x	Ausdruck der Gefühle	
Skelett-Hund	22	01:05:46		x	x	Freund und Begleiter	
Wurm	22	01:07:27	x	x		Freund und Helfer	
Wurm	22	01:07:56	x	x		Bestätigt tod des Bösen	
Wurm	23	01:09:14	x			Beobachtet die Erlösung Emilys	
Falter	23	01:09:50	x			Erlösung erfolgt durch Verwandlung in Falter, die Richtung Vollmond fliegen.	

(1) Der Fuchspelz ist fixer Bestandteil der Garderobe der Mutter von Viktor und daher noch öfter zu sehen. Die implizierte Bedeutung ist jedoch nur am Anfang wichtig und wird später nicht weiter betont.

(2) Werden Pferde gezeigt, die rein der Fortbewegung dienen, werden diese hier nicht aufgelistet.

(3) Da die Mistkäfer fixer Teil der Physiognomie des Kellners sind, bleiben diese ohne weitere Auflistung.

Corpse Bride

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	22	5
Ton und Bild	27	11
Ton (ohne Bild)	2	
Kadaver	4	
Lebendes Skelett	12	
	67	16

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Begleiter des Weisen	Hund, Krähe
Begleiter und Führer	Skelett-Hund
Freund und Helfer	Spinne, Wurm
Statussymbol	Fuchs(pelz)
Symbol für humaniode Nichtigkeit	Pferd
Unschuld und Schönheit der Welt	Falter
Wissender	Hund, Krähe

Stimmung - positiv

Hintergrundstimmung	Katze, Fische
---------------------	---------------

Art der Darstellung

Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Wurm	x	x	
Skelett-Hund	x	x	
Krähe	x	x	
Spinne	x	x	
Falter	x		
Fisch	x		
Pferd	x	x	
Eule		x	
Fuchs			x
Katze	x		
Fische			x
Mistkäfer	x		

Stimmung - negativ

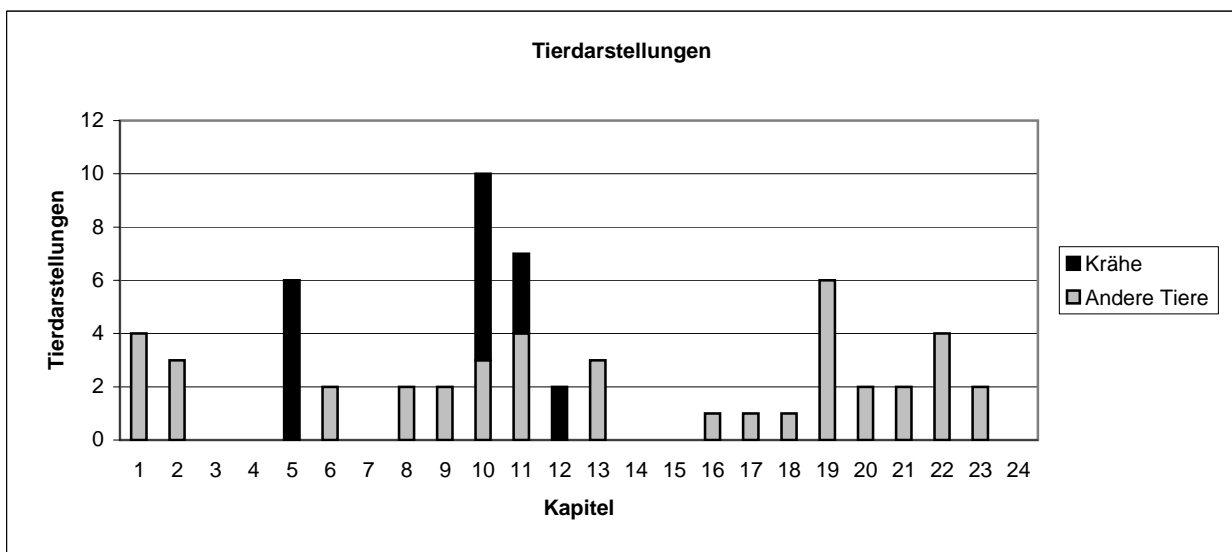
Grotesker Grusel	Mistkäfer
Melancholische Nachtstimmung	Eule
Anzeiger von Negativem	Krähe
Schockmoment	Krähe
Unheimliche Stimmung	Krähe
Ankündiger von Negativem	Krähe, Wurm

Magie

Magische Zutat	Krähe
----------------	--------------

Neutrale Funktion

Beobachter	Wurm
Vermittler zwischen den Welten	Krähe
Versinnbildlichung der Gefühle	Skelett-Hund



Das letzte Einhorn

Tier	Kapitel	Zeitcode	Geräusch	Lebend	Abbild	Kadaver	Bedeutung	Handlung (bei Krähe)
Vögel	1	00:00:00 bis 00:00:32	x				Lokalisation: Waldidyll	(1) Das Einhorn und andere Fabelwesen zählen hier nicht als Tiere.
Löwe	1	00:00:00 bis 00:00:32	x				Harmonische Wildnis	
Kautz	1	00:00:34	x				s.o.	
Hund		00:00:59	x	x			Begleiter des Menschen (Kein Teil der Wildnis mehr)	
Pferde	1	00:00:59	x	x			Reittier des Menschen (s.o.)	
Vögel	1	00:01:10	x				Lokalisation: Waldidyll	
Hund	1	00:01:13 bis 00:02:07	x	x			Begleiter des Menschen (s.o.)	
Pferde	1	00:01:13 bis 00:02:07	x	x			Reittier des Menschen (s.o.)	
Vögel	1	00:02:06 bis 00:02:20	x				Lokalisation: Waldidyll	
Adler	1	00:02:20 bis 00:03:00	x	x			Harmonische Wildnis	
Löwen	1	00:02:43	x	x	x		Magischer Wandteppich	
Tauben	1	00:02:52		x			s.o.	
Fasane	1	00:02:52		x			s.o.	
Hirsch	1	00:03:02			x		s.o.	
Hasen	1	00:03:02			x		s.o.	
Hirsch	1	00:03:12			x		s.o.	
Hasen	1	00:03:12			x		s.o.	
Eichhorn	1	00:03:36		x	x		s.o.	
Hirsch	1	00:04:42			x		s.o.	
Hasen	1	00:04:42			x		s.o.	
Tauben	1	00:04:45			x		s.o.	
Fasane	1	00:04:45			x		s.o.	
Löwen	1	00:04:45			x		s.o.	
Enten	1	00:04:45			x		s.o.	
Eichhorn	1	00:04:45			x		s.o.	
Uhu	1	00:04:57	x				Lokalisation: nächtlicher, harmonischer Wald	
Grillen	1	00:05:00 bis 00:05:56	x				s.o.	
Eichhörnchen	1	00:05:02		x			Lokalisation: nächtlicher, harmonischer Wald	
Vögel	1	00:05:02		x			s.o.	
Häschen	1	00:05:09		x			s.o.	
Uhu	1	00:05:13	x	x			s.o.	
Rehe	1	00:05:16		x			s.o.	
Uhu	1	00:05:19	x	x			s.o.	
Vögel	1	00:05:56 bis 00:10:28	x				Lokalisation: bew Lokalisation: Waldidyll	
Schmetterling	1	00:06:00 bis 00:10:15	x	x			(Magiewesen: singender, sprechender Geschichtenerzähler)	
Grillen	1	00:10:16 bis 00:10:50	x				Lokalisation: nächtlicher, harmonischer Wald	
Grillen	1	00:11:00	x				Lokalisation: nächtlicher, harmonischer Wald	
Fledermäuse	1	00:11:01		x			Beobachten das sie verlassende Einhorn;	
Füches	1	00:11:01		x			zurückgelassene Heimat	
Vögel	1	00:11:01	x	x			s.o.	
Rehe	1	00:11:01		x			s.o.	

Dodos	1	00:11:01	x		s.o.	
Bär	1	00:11:01	x		s.o.	
Häschen	1	00:11:01	x		s.o.	
Dachse	1	00:11:01	x		s.o.	
Siebenschläfer	1	00:11:01	x		s.o.	
Uhu	1	00:11:01	x		s.o.	
Wildschwein	1	00:11:01	x		s.o.	
		alle bis 00:11:17				
Vögel	1	00:12:57	x		Lokalisation: Land	
Hund	1	00:12:57	x		Begleiter des Menschen (Kein Teil der Wildnis mehr)	
Stier	1	00:13:02	x		s.o.	
Hund	1	00:13:02	x	x	s.o.	
Adler	1	00:13:33	x	x	Lokalisation: Harmonische Wildnis, Einsamkeit	
		bis 00:13:41				
Vögel	1	00:14:32	x		Beobachten als Pärchen das einsame Einhorn - indirektes	
Eichhörnchen	1	00:14:32	x		s.o.	
Grillen	1	00:14:52	x		Lokalisation: Nacht	
		bis 00:16:38				
Pferde	1	00:14:56	x	x	Begleiter der Menschen	
Rabe	2	00:15:28	x	x	Begleiter der Bösen Hexe	Sitz auf dem Hut der Bösen H
		bis 00:16:38				
Pferde	2	00:16:39	x		Begleiter der Menschen	
		bis 00:20:01				
Mantikor (Löwe)	2	00:16:56	x	x	Als Fabelwesen getarnes Wildtier	
Drache	2	00:17:26	x		s.o.	
Mantikor (Löwe)	2	00:17:47	x	x	s.o.	
Satyr (Affe)	2	00:17:54	x	x	s.o.	
Midgardschlange (Schlange)	2	00:18:17	x	x	s.o.	
Mantikor (Löwe)	2	00:19:42	x	x	Als Fabelwesen getarnes Wildtier	
Grillen	2	00:20:02	x		Lokalisation: Nacht	
		bis 00:27:11				
Rabe	2	00:20:11	x	x	Begleiter der Bösen Hexe	
Rabe	2	00:21:22	x	x	s.o.	Ist als steter Begleiter immer
Rabe	2	00:22:38	x	x	s.o.	auf dem Hut der Hexe, die
11 Waldtiere	2	00:24:02		x	(zurückgebliebene) Heimat	mit dem Einhorn redet.
Mantikor (Löwe)	2	00:25:32	x	x	Als Fabelwesen getarnes Wildtier	
Mantikor (Löwe)	2	00:26:25	x	x	s.o.	
Affe	3	00:26:45	x	x	Wildtier	
Schlange	3	00:26:49	x		Wildtier	
Rabe	3	00:28:06	x		Begleiter der Bösen Hexe	Verläßt die Hexe als diese
						von der Harpye getötet
						wird.
Rabe	3	00:29:03	x	x	Beobachter	Beobachtet den Zauberer
						und das Einhorn am
						nächsten Morgen.
Vögel	3	00:29:03	x		Lokalisation: Wald	
Schafe	3	00:30:28	x	x	Belebung der Landschaft	
Pferde	3	00:31:23	x		Begleiter der Menschen	
Rabe	4	00:31:47	x	x	Gehilfe des Bösen (auch	Verrät den versteckten
					nach Tod der Hexe)	Zauberer an Banditen.
Grillen	4	00:32:08	x		Lokalisation: Nacht	
		bis 00:28:35				
Pferde	4	00:32:24	x	x	Begleiter des Menschen	
Vögel	4	00:32:25	x		Lokalisation: Wald	
Möven	5	0:57:34	x		Lokalisation: Küste	

Waldtiere	5	00:52:00		x	(zurückgebliebene) Heimat
Fliegende Fische	5	00:53:12		x	Lokalisation: Meer
Kater	5	00:53:42		x	Begleiter des Menschen
Narwal	5	00:54:01		x	Anspielung auf Einhorn
Rabe	5	00:54:05	x	x	Beobachter
Kater	5	00:55:42		x	Begleiter des Menschen
Kater	5	00:56:10		x	Begleiter des Menschen
Kater	5	00:59:50	x	x	Um Geheimnisse Wissender
Tauben	6	01:04:07		x	Personifikation liebender
Rehe	6	01:04:38		x	Seelen
Häschen	6	01:04:42		x	s.o.
Eichhörnchen	6	01:04:42		x	s.o.
Möven	7	01:09:53	x	x	Lokalisation: Meer
Rabe	10	01:25:32	x	x	Beobachter
Pferde	10	01:25:32		x	Begleiter des Menschen
Schmetterlinge	10	01:25:33		x	Lokalisation: Naturidyll
Vögel	10	01:25:33	x		Lokalisation: Naturidyll
Rabe	10	01:27:50		x	Wildtier
Vögel	10	01:28:22	x		Lokalisation: Naturidyll
Grillen	10	01:28:48	x		Lokalisation: Nacht

Das Letzte Einhorn

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Kräfte
Bild (ohne Ton)	47	3
Ton und Bild	24	6
Ton (ohne Bild)	25	
	<u>96</u>	<u>9</u>

Art der Darstellung

Tier	Lebendig	Geräusch	Abbild
Adler	x	x	
Affe	x	x	
Bär	x		
Dachs	x		
Dodo	x		
Eichhörnchen	x	x	x
Enten			x
Fasan		x	x
Fledermaus		x	
Fliegender Fisch		x	
Fuchs	x		
Grille		x	
Hasen	x		x
Hirsch			x
Hund	x	x	
Kater	x	x	
Kautz		x	
Kühe	x		
Löwe	x	x	
Möven	x	x	
Narwal	x		
Oche	x		
Pferde	x	x	
Rabe	x	x	
Rehe		x	
Schafe	x		
Schlange	x	x	
Schmetterling	x	x	
Siebenschläfer	x		
Tauben	x		x
Uhu	x	x	
Vögel	x	x	
Wildschwein	x		

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Als Fabelwesen getarnte Tiere	Löwe, Affe, Schlange
Anspielung auf Einhorn	Narwal
Begleiter, Anzeiger des Menschen (Kein Teil der Wildnis mehr)	Hund, Pferd, Ochse, Kühe, Kater
Begleiter der bösen Hexe (untreu doch bleibt negativ)	Rabe
Beobachter	Rabe
Historisch-mythische Stimmung (magischer Wandteppich)	Löwen, Tauben, Fasane, Hirsch, Hasen, Eichhorn, Enten
Gehilfe des Bösen (auch nach Tod der Hexe)	Rabe
Lauernde Gefahr	Rabe
Personifikation liebender Seelen	Weißer Tauben
Zurückbleibende Heimat	Fledermäuse, Füches, Vögel, Eichhörnchen, Rehe, Bär, Dachse, Wildschwein, Siebenschläfer, Dodos, Uhu

Neutrale Funktion

Belebung der Landschaft	Schafe, Schmetterling, Vögel
-------------------------	------------------------------

Stimmung - negativ

Einsamkeit	Adler, Vögel
Leicht unheimlich	Kautz

Stimmung - positiv

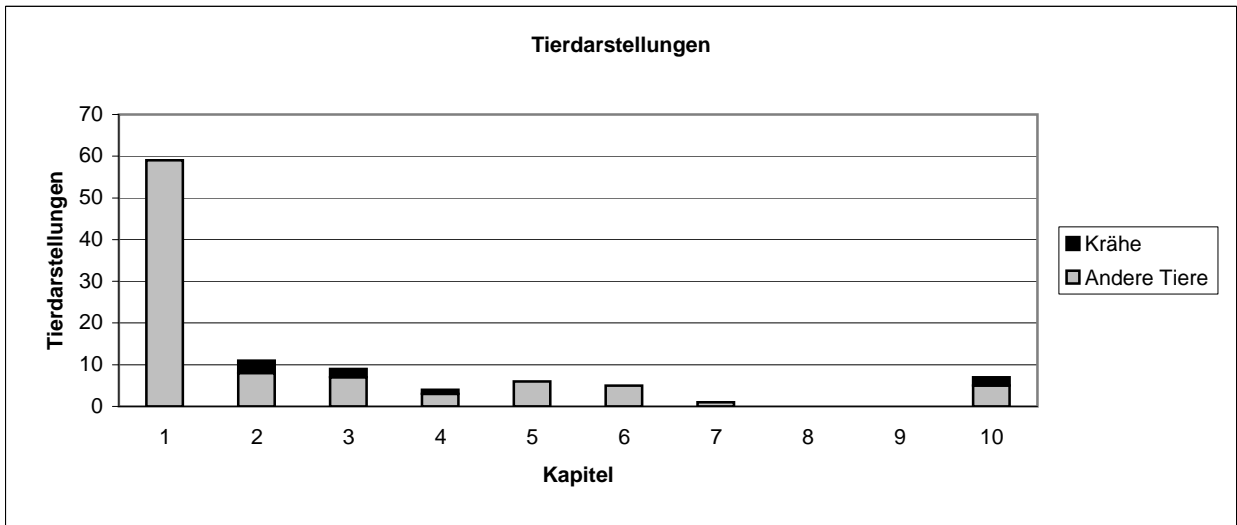
Harmonische Wildnis	Vögel, Löwen Adler
---------------------	--------------------

Lokalisation

Küste	Möven
Land	Vögel
Meer	Fliegende Fische, Möven, Narwal
Nachtdytl	Uhu, Grillen, Eichhörnchen, Hasen, Vögel, Rehe
Waldidyll	Vögel, Rehe, Hasen, Siebenschläfer, Schmetterling

Magie

Um Geheimnisse Wissender	Kater
Singender, sprechender Geschichtenerzähler	Schmetterling



Das siebte Zeichen

Tier	Kapitel	Zeitcode	Geräusch	Bild	Kadaver	Bedeutung	Handlung (bei Krähe)
Kühe	1	00:01:21		x		Lokalisation: Land	
Fische	1	00:03:13			x	Stimmungsbildung: Unheil	
Fische	1	00:03:46			x	Stimmungsbildung: Unheil	
Fische	1	00:03:55			x	Böses Vorzeichen	
Hund	4	00:09:48	x			Stimmungsbildung: Vorstadtidyll	
Hund	4	00:10:05	x	x		Familienmitglied, Stimmungsbildung: glückliches Heim	
Krähe	5	00:14:16	x			Stimmungsbildung: Unheimlich	Die hochschwängere Abby befindet sich in einem Alptraum in unbekanntem düsteren Gängen und hört eine Krähe schreien.
Krähe	5	00:14:23	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Unter einer Glaskuppel die Abby immer noch träumend betritt, fliegt eine krächzende Krähe. Später berichtet sie, sie habe in diesem Raum den Tod gespürt.
Dschungel insekten	6	00:15:39	x			Stimmungsbildung: gefährliche Wildnis	
Krabben	6	00:15:39		x		Todesbegleiter (krabbeln über menschliche Leiche)	
Hund	8	00:12:11	x	x		Menschenfreund, Identifikation eines Fremden als gut.	
Grillen	8	00:23:48	x			Stimmungsbildung: friedlicher Abend	
Hund	9	00:26:32	x			Kündigt Ungewöhnliches durch bellen an	
Sperling	9	00:26:43	x	x		ungewöhnliches positives Ereignis	
Fliege	9	00:28:38	x			Todesbegleiter	
Dschungel insekten	12	00:27:32	x			Stimmungsbildung: gefährliche Wildnis	
Fische, Reiher	13	00:38:57			x	Böses Vorzeichen (in TV-Nachrichten)	
Hund	13	00:14:01	x			Kündigt Ungewöhnliches durch bellen an	
Singvögel	14	00:43:10	x			Stimmungsbildung: Vorstadtidyll	
Krähe	14	00:44:10	x			Schicksalsbewahrer	Der Krähenschrei (im Haus) unterbricht Abby, die gerade ein versiegeltes altes Dokument öffnen will.
Sperling	14	00:44:15	x			erneutes positiv belegtes Erscheinen des Singvogels	(Dieser lenkt Abby weiter von ihrem Vorhaben ab.)
Hund	15	00:45:57	x			Kündigt Ungewöhnliches durch bellen an	
Ameisen	15	00:46:23		x		Böses Vorzeichen (fressen)	
Sperling	15	00:46:23			x	toten Sperling)	
Krähe	20	00:57:10	x	x		Visionsbegleiter	Ein Teil des Alptraumes wiederholt sich als Vision, gerade als Abby mit Beruhigungsmitteln behandelt wird, nachdem sie ihren unheimlichen Untermieter erstochen hat, der sich jedoch in Licht auflöste.

Das siebte Zeichen

Art der Darstellung

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	3	
Ton und Bild	3	2
Ton (ohne Bild)	10	2
Kadaver	5	
	<u>21</u>	<u>4</u>

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Seele von Embryos	Sperling
Heile Welt, Trautes Heim	Hund
Todesbegleiter - Wasser	Krabben
Todesbegleiter - Land	Fliegen, Ameisen

Stimmung - positiv

friedlicher Abend	Grillen
Identifikation einer Figur	Hund
Vorstadtidyll	Hund, Singvögel

Häufigkeit des Auftretens

Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Ameisen		x	
Dschungel- insekten	x		
Fische			x
Reiher			
Fliege	x		
Grillen	x		
Hund	x	x	
Hund	x	x	
Krabben		x	
Krähe	x	x	
Krähe	x		
Krähe	x	x	
Kühe		x	
Singvögel	x		
Sperling	x	x	x

Stimmung - negativ

Böses Omen	Fischkadaver, Reiherkadaver, Ameisen (die Sperling fressen)
Alarmgeber	Hund
drohendes Unheil	Fischkadaver
Unheimlich	Krähen
gefährliche Wildnis	Dschungelinsekten

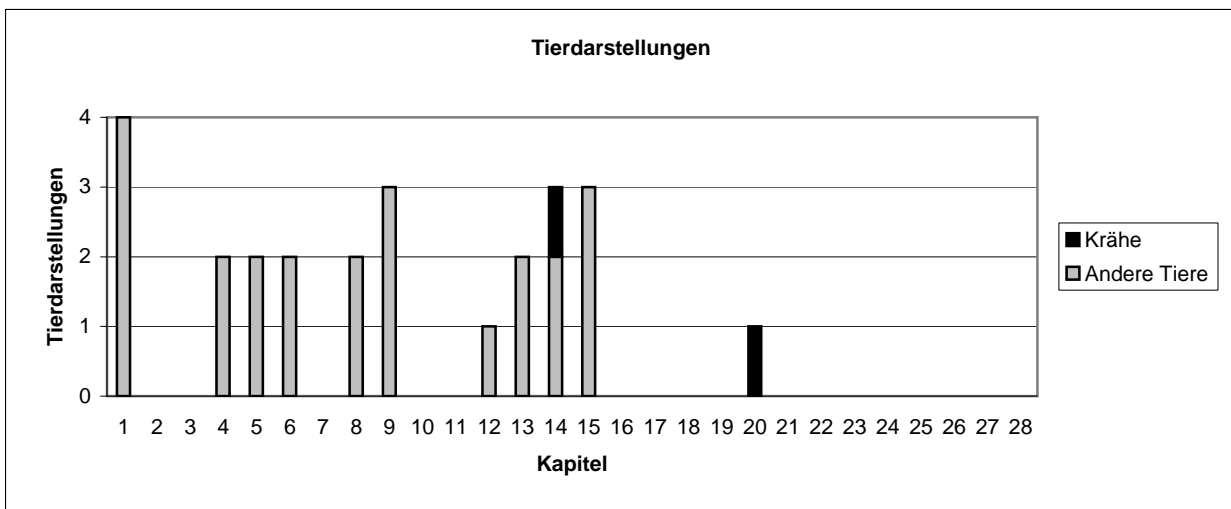
Magie

Schicksalsbewahrer	Krähe
Ankündiger von Ungewöhnlichem	Sperling
Visionsbegleiter	Krähe

Neutrale Funktion

Lokalisation: Land	Kühe
--------------------	------

Begleiter und Freund



Der Rabe - Das Duell der Zauberer

Tier	Zeitindex	Darstellung			Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
		Lebendig	Geräusch	Schatten		
Rabe	00:00:37 bis 00:00:52		x		Direkte Assoziation mit Text	Poes Gedicht wird gelesen; Bedrohlicher Schatten (vor psychedelisch buntem Bild)
Rabe	00:02:03			x	Magisches Abbild	Ein Mann sitzt in einer Bibliothek und zeichnet eine Krähe mit der Hand in die Luft
Rabe	00:02:15			x	Magisches Abbild	s.o.
Rabe	00:05:45	x	x		Unerwarteter, eigenartiger Besuch	Rabe klopft an Fenster.
Rabe	00:06:19 bis 00:06:40	x			s.o.	Und wird vom Menschen eingelassen.
Rabe	00:06:42 bis 00:06:45				s.o.	Rabe sitzt auf einer Büste
Rabe	00:06:54	x	x		Sprechendes, intelligentes Wesen	Und spricht den verblüfften Mann an.
Rabe	00:07:33	x	x		Sprechendes, intelligentes Wesen	
Rabe	00:08:10	x	x		s.o.	Dieser wird vom Raben als Zauberer angesprochen und um Hilfe gebeten, da er zum Menschen zurückverwandelt werden will.
Rabe	00:09:42	x			Begleiter; Sprechendes, intelligentes Wesen	Zauberer geht Richtung Labor mit der Krähe auf den Schlutern
Rabe	00:09:50	x			s.o.	s.o.
Rabe	00:10:29	x			s.o.	Mensch und Rabe betreten das Labor.
Rabe	00:10:54	x	x		s.o.	Der Rabe fliegt auf den Labortisch.
Spinne	00:11:10	x			Schockmoment	
Rabe	00:11:12	x	x		Ansporn	Er treibt den Mensch an.
Rabe	00:11:35	x	x		Befehlshaber	s.o.
Rabe	00:12:11	x	x		Wissender	Bestätigt gefundene Zutat zur Rückverwandlung.
Rabe	00:12:39	x	x		Wissender und Befehlshaber	Leitet das Brauen des Trankes an.
Rabe	00:12:49	x	x		Wissender und Befehlshaber	Leitet das Brauen des Trankes an.
Rabe	00:13:00	x	x		Wissender und Befehlshaber	Leitet das Brauen des Trankes an.
Rabe	00:13:12	x	x		Wissender und Befehlshaber	Erklärt Trank für fertig.
Rabe	00:13:31	x	x		Wissender und Befehlshaber	Trinkt von dem Zaubertrank.
Rabe	01:04:19	x			Opfer	Der ehemalige Rabe wird vom Bösewicht wieder verwandelt.
Rabe	01:04:39	x	x		Opfer	Und fliegt durch ein Fenster, nicht ohne sich zu bedanken, davon.
Welpen	01:09:47	x	x		Magische Erscheinung	
Rabe	01:09:49	x			Begleiter	Der verwandelte Vater sitzt auf der Schulter seines Sohnes.
Rabe	01:11:28	x			Begleiter	s.o.
Rabe	01:12:12	x			Begleiter	s.o.
Küken	01:12:24	x	x		Magische Erscheinung	
Rabe	01:15:00	x			Begleiter	Sitzt auf der Schulter seines Sohnes

Der Rabe - Das Duell der Zauberer

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Kräfte
Bild (ohne Ton)	1	9
Ton und Bild	2	15
Ton (ohne Bild)		
Schatten		1
Abbild		2
	<u>3</u>	<u>17</u>

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Stimmung - negativ	
Opfer	Rabe
Schockmoment	Spinne
Unerwarteter, eigenartiger Besuch	Rabe

Magie

Magische Erscheinung	Welpen, Küken
Magisches Abbild	Rabe

Art der Darstellung

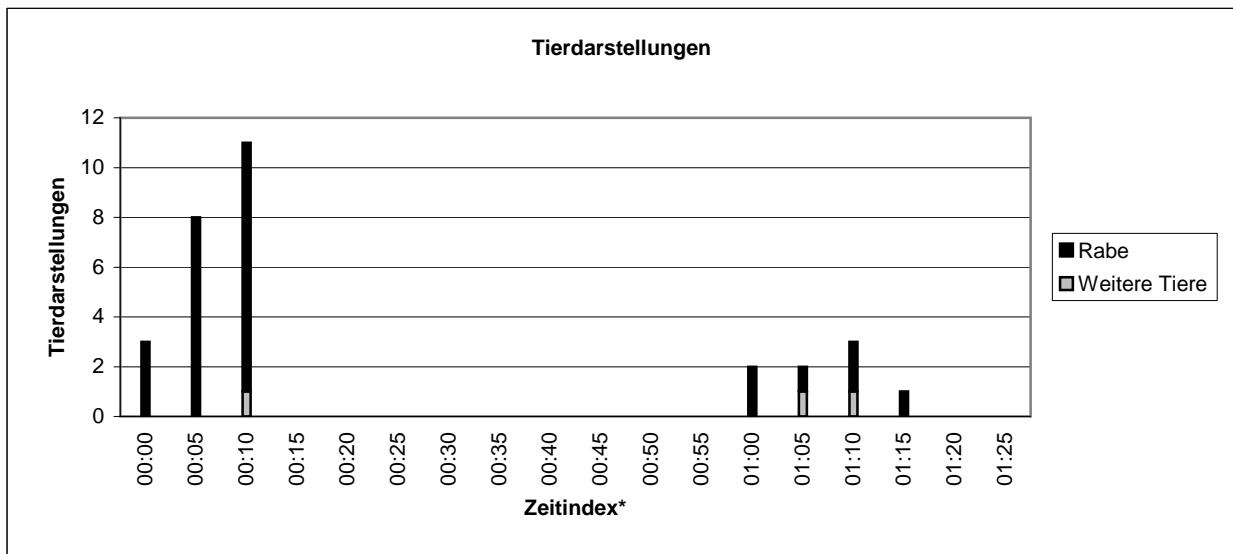
	Lebendig	Geräusch	Schatten	Abbild
--	----------	----------	----------	--------

Neutrale Funktion

"Befehlshaber"	Rabe
Begleiter	Rabe
Sprechendes, intelligentes Wesen	Rabe
Wissender	Rabe

Tier

Rabe	x	x	x	x
Küken	x	x		
Spinne	x			
Welpen	x	x		



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Die Geistervilla

Tier	Zeitcode	Geräusch	Bild	Kadaver	Bedeutung	Handlung (bei Krähe)
Krähe	00:03:26	x			Stimmungsbildung: Unheimlich, gefährlich	Ein Junge wurde von einer geisterhaften Stimme erschreckt und verjagt, als er vor einem einsamen Spukhaus stand.
Spinne	00:09:01		x		Bedrohung für Zehnjährigen	bedrohliche Wildnis
Grillen	00:10:48	x			Stimmungsbildung: leicht bedrohliche Wildnis	
Grillen, Frösche, Uhu	00:11:29	x			Stimmungsbildung: leicht bedrohliche Wildnis	
	bis 00:15:03					
Krähe	00:11:36	x			Stimmungsbildung: leicht bedrohliche Wildnis	Als die Familie gerade vor das Haus fährt, setzt sich eine Krähe auf das Hausdach.
Krähe	00:13:27	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Das Maklerehepaar mit seinen Kindern im Auto steht vor einem Tor eines großen, alten und unheimlichen Anwesens.
Greifvogel	00:14:30	x			Stimmungsbildung: Unheimlich	
Spinne	00:16:24		x		Bedrohung für Zehnjährigen	
Krähe	00:35:08	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich; Schockmoment	Der im Haus verirrte Ehemann steht vor einem Spiegel auf dem eine Krähe sitzt. Im nächsten Moment blickt er wieder in den Spiegel und sieht sich selbst als verwesenen Leichnam.
Pferde- skelett	00:44:19			x	Stimmungsbildung: Unheimlich	
Katze	00:47:27	x			Stimmungsbildung: Unheimlich	
Krähe	00:48:57	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich; wichtiger Ort wird markiert	Der Vater und seine Kinder finden am Friedhof das Mausoleum, in dem sie einen Schlüssel zur Rettung ihrer Mutter und zum Brechen des Fluches finden sollen.
Krähe	00:49:06	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Kurz vor dem Betreten des Mausoleums flattert die Krähe krächzend auf.
Krähe	00:50:48		x		Beobachter, Verbindung mit negativem Geist	Als der Vater das Mausoleum betritt wird er vom unfreundlich gesinnten Geisterbutler und einer Krähe durch eine Kristallkugel beobachtet.
Spinnen	00:55:31	x	x		Bedrohung für Zehnjährigen, Angst die überwunden werden muss	

Die Geistervilla

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	2	1
Ton und Bild	1	4
Ton (ohne Bild)	7	2
Lebendes Skelett		
	<u>10</u>	<u>7</u>

Art der Darstellung

Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Greifvogel		x	
Grillen		x	
Frösche		x	
Katze		x	
Krähe	x	x	
Pferde-skelett			x
Spinnen	x	x	
Uhu		x	

Funktion

Mögliche Bedeutungen Dargestellt durch

Direktes Symbol	
Personifizierte (überwindbare) Kinderangst	Spinne

Stimmung - negativ

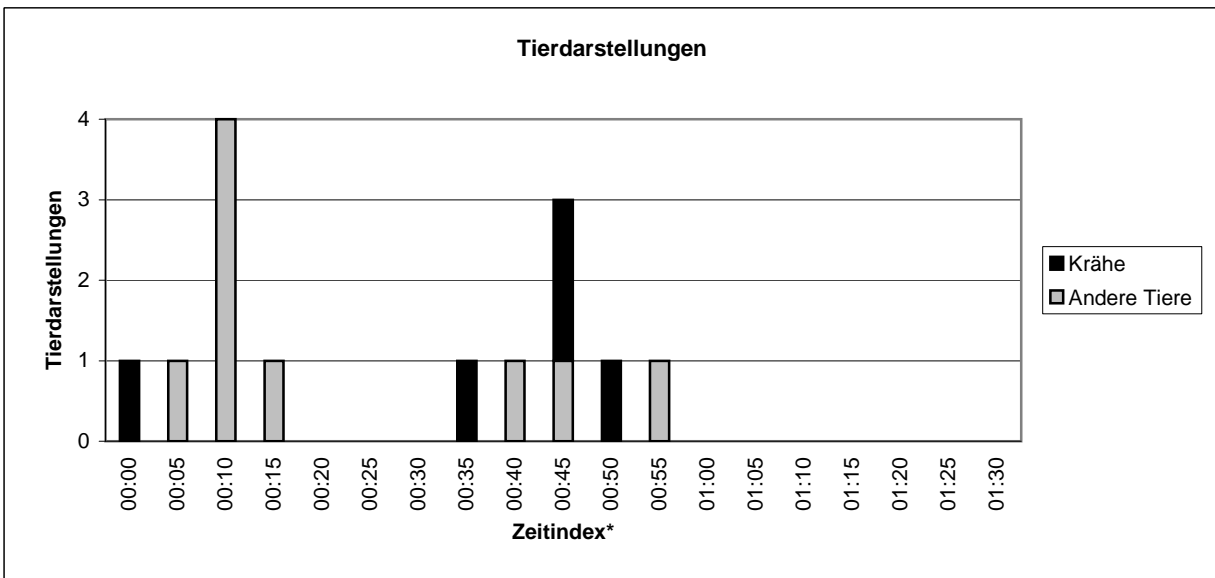
Leicht bedrohliche Wildnis	Krähe , Grillen, Frösche
Schockmoment	Krähe
Gefährlich	Krähe
Unheimlich	Krähe , Katze, Pferdeskelett, Greifvogel

Magie

Gefährte eines bösen Geistes	Krähe
Beobachter	Krähe

Neutrale Funktion

Anzeiger eines wichtigen Ortes	Krähe
--------------------------------	--------------



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Haus der Verdammnis

Tier	Zeitindex	Lebendig		Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
		Darstellung	Geräusch		
Krähe	00:08:30	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Kameraflug über ein unheimliches, altes Haus mitten in der Stadt.
Krähe	01:04:22	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Eine Person betritt das Anwesen durch ein beeindruckendes Gittertor.
Krähe	01:17:38	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Die Expeditionsgruppe fährt auf das Grundstück.
DVD 2					
Krähen	00:01:51 bis 00:02:09	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Im Park um das Anwesen schimmt eine Frauenleiche in einem Zierteich.
Krähen	00:07:10	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich, Definition des Todes	Zwei Krähen sitzen auf einer Leiche, um für die Beobachter sicherstellen, dass sie wirklich tot ist.
Vögel	00:09:25	x		Lokalisation: im Freien	
Krähen	00:09:34	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	Ein Mitglied der Expedition ist im Garten und versucht trotz Spukgestalten seine Mutter dort zu suchen.
Krähen	00:10:22	x	x	Stimmungsbildung: latente Gefahr	s.o.
Vögel	00:12:16	x		Lokalisation: im Freien	
Bienen	00:19:21	x	x	Stimmungsbildung: latente Gefahr	
Krähen	00:19:28	x	x	Stimmungsbildung: Einheimlich, Definition des Todes	Zwei Krähen sitzen auf einer Leiche, um für die Beobachter sicherstellen, dass
Krähen	00:19:57	x	x	Stimmungsbildung: Einheimlich,	s.o.
Grillen	00:20:16	x		Lokalisation: Nacht	
Zikaden	00:20:16	x		Lokalisation: Nacht	
Krähen	00:36:17	x		Stimmungsbildung: latente Gefahr	Eine Krähe faltet unnatürlich auf der Stelle, vor einem Fenster.
Krähen	01:06:05	x	x	Stimmungsbildung: Einheimlich, Definition des Todes	s.o.
Vögel	01:15:13	x		Stimmungsbildung:	
Möwen	01:17:27	x		Lokalisaiton: Meernähe	

Haus der Verdammnis

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	13	2
Ton und Bild	5	3
Ton (ohne Bild)	17	3
Kadaver/Tierteile	2	
Gesamt	35	8

Art der Darstellung

Tier	Lebendig Darstellung	Geräusch
Krähe	x	x

Funktion

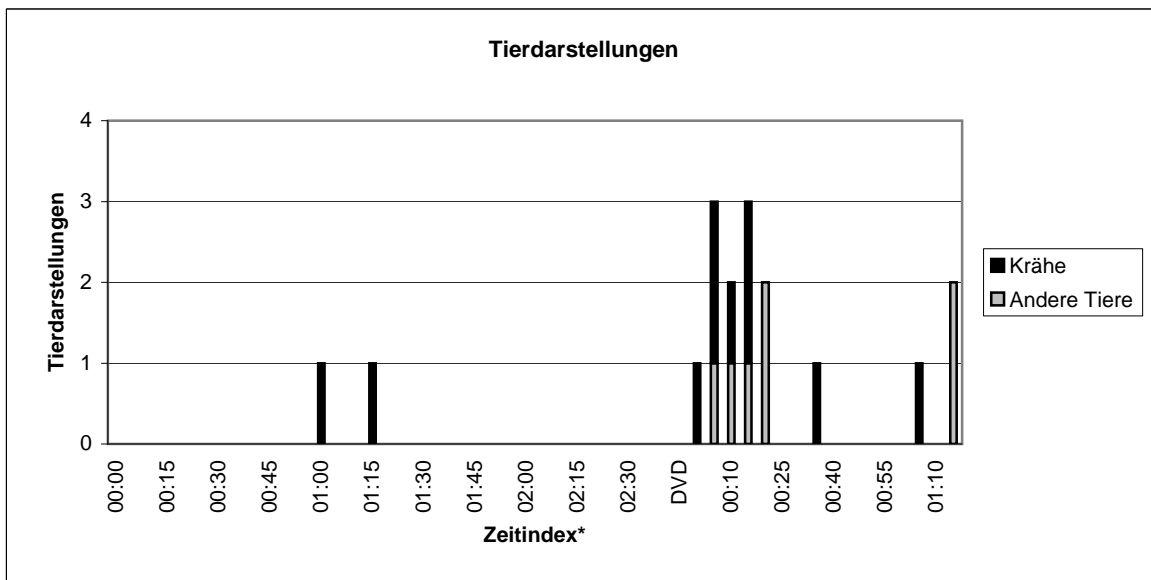
Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Stimmung - negativ	
latente Gefahr	Bienen
Unheimlicher, bedrohlicher Ort	Krähen

Symbol

Markierung des Todes	Krähe
----------------------	-------

Lokalisation

Außenraum	Vögel
Nacht	Grillen, Zikaden
Meernähe	Möven



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Der Herr der Ringe - Die Gefährten

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Pferd (1)	1	00:04:33	x				(1) Pferde werden da sie als Reitere dienen nicht weiter Aufgeführt.
Frösche	1	00:05:05		x		Lokalisation: Gewässer	
Fische	1	00:05:37			x	Stimmungsbildung: negative, unheimliche Höhle	
Fischgräten	1	00:06:26			x	Stimmungsbildung: negative, unheimliche Höhle	
Vögel	2	00:07:00 bis 00:08:40		x		Lokalisation: Landidyll	
Kühe	2	00:08:21	x			Lokalisation: Landidyll	
Schafe	2	00:08:21		x		Lokalisation: Landidyll	
Kühe	2	00:08:42	x			Lokalisation: Landidyll	
Schwein	2	00:08:46	x	x		Lokalisation: Landidyll	
Ziege	2	00:08:48	x			Lokalisation: Landidyll	
Vögel	2	00:08:50	x			Lokalisation: Landidyll	
Schafe	2	00:08:58	x			Lokalisation: Landidyll	
Vögel	2	00:08:58 bis 00:11:45		x		Lokalisation: Landidyll	
Grillen	6	00:22:51		x		Lokalisation: Nachtidyll	
Hund	7	00:27:42	x	x		Begleiter des Hobbits, Wachhund	
Nachtvogel	8	00:28:52		x		Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht	
Vögel	8	00:35:37		x		Stimmungsbildung: Unheimlicher Wald	
Krähen	8	00:36:05	x	x		Lokalisation: Ländlicher Herbst	Sitzen auf Vogelscheuche in einem Getreidefeld.
Vögel	8	00:36:05		x		Lokalisation: Landidyll	
Vögel	8	00:36:50		x		Lokalisation: Landidyll	
Krähen	8	00:36:50		x		Stimmungsbildung: Unheimlicher Morgen	Untermahlen schöne aber trieste Nebellandschaft bevor der erste Nazguhl ins Blickfeld kommt.
Krähen	9	00:37:31	x	x		Lokalisation: Bergidyll	Umfliegen Sarumans Turm.
Vögel	10	00:41:33		x		Lokalisation: Land	
Hund	10	00:10:42		x		Stimmungsbildung: Ländliche Gefahr	
Vögel	10	00:43:16 bis 00:43:41		x		Lokalisation: Waldidyll	
Insekten, Spir	10	00:44:17	x			Stimmungsbildung: Unheimliche Gefahr	
Marder	12	00:49:28	x			Stimmungsbildung: Unheimlicher Ort, unheimliche Menschen	
Katze	12	00:49:51	x			Stimmungsbildung: Unheimlicher Ort	
Nachtfalter	16	01:02:44	x			Hoffnungsbote	(Soll für Gandalf hilfe holen)
Nachtfalter	18	01:11:50	x			Hoffnungsbote	(Kehr mit Hilfe wieder)
Nachtfalter	18	01:12:03	x			Hoffnungsbote	
Adler	18	01:12:04 bis 01:12:34	x	x		Retter und Fluchthelfer	
Vögel	23	01:23:04		x		Lokalisation: Waldidyll	
Vögel	24	01:29:44		x		Lokalisation: Waldidyll	
Krähen	25	01:33:36	x			Stimmungsbildung: Gefahr	Die Krähen (aus Dunland) sind die Späher Sarumans.

Krähen	25	01:33:53	x	x	Stimmungsbildung: Gefahr
		bis 01:34:11			
Krähen	26	01:35:40	x		Stimmungsbildung: Gefahr
					Die Späher kehren zurück um Saruman von den Gefährten zu berichten.
Krakenmonst	27	01:42:19	x		Tödliche Gefahr
Vögel	31	02:06:16		x	Stimmungsbildung: Waldidyll
Krähe ?	35	02:20:53		x	Stimmungsbildung:
Krähe ?	35	02:20:58		x	Unruhe, Gefahr
					Schreckt auf, da feindliche Krieger durch den Wald laufen.
Vögel	36	02:22:19	x	x	Lokalisation: unberührte Wildniss
Vögel	36	02:22:34	x	x	Lokalisation: unberührte Wildniss

Der Herr der Ringe - Die Gefährten

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	13	2
Ton und Bild	5	3
Ton (ohne Bild)	17	3
Kadaver/Tierteile	2	
	<u>35</u>	<u>8</u>

Art der Darstellung

Tier	Darstellung		
	Lebendig	Geräusch	Kadaver(teil)
Adler	x	x	
Fische			x
Frösche		x	
Grillen		x	
Hund	x	x	
Insekten, Spinnen	x		
Katze	x		
Krähe ?		x	
Krähen	x	x	
Krakenmonster	x		
Kühe	x		
Marder	x		
Nachtfalter	x		
Nachtvogel		x	
Pferd	x		
Schafe	x	x	
Schwein	x	x	
Vögel	x	x	

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Stimmung - positiv	
Hoffnungsbote	Nachtfalter
Helfer, Retter	Nachtfalter, Adler
helfende, angreifende Natur	Dschungeltiere (außer Fledern)

Stimmung - negativ

Unheimliche, bedrohliche	
Höhle	Fisch(kadaver)
Gefahr	Krähen
Ländliche Gefahr	Hund, Insekten, Spinnen
Unheimlicher Morgen	Krähen
Unheimlicher Ort	Katze, Marder
Unheimlicher Wald	(Nacht)vogel

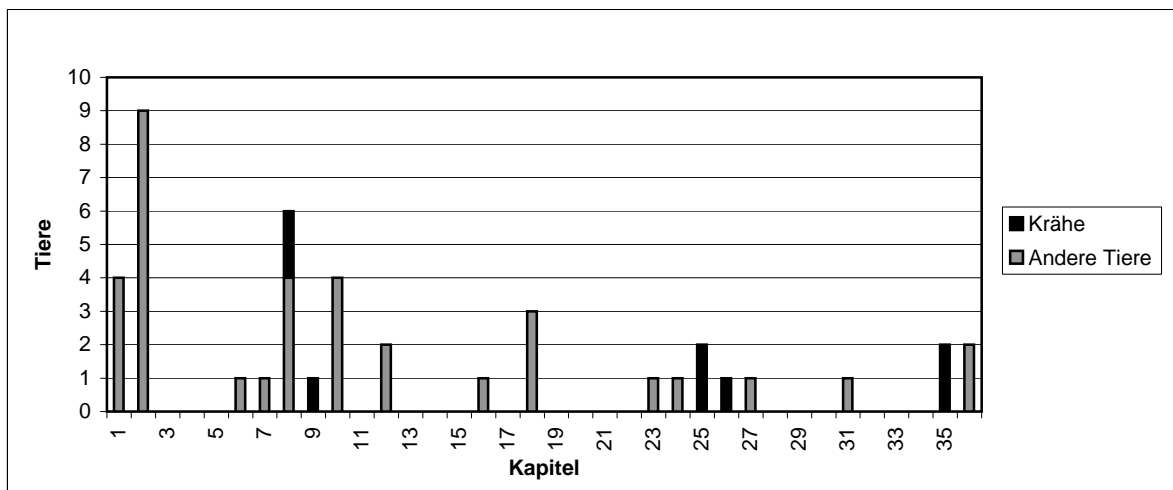
Lokalisation

Bergidyll	Krähen
Gewässernähe	Frösche
Landidyll	Vögel, Kühe, Schafe, Schwein, Ziege
Ländlicher Herbst	Krähen (auf Vogelscheuche)
Nachtidyll	Grillen
Tödliche Gefahr	Krakenmonster
Transport, Präindustrielle	Pferd
Gesellschaft	
Unberührte Wildniss	Vögel
Waldidyll	Vögel

Neutral

Begleiter und Bewacher	Hund
------------------------	------

Begleiter und Freund



Helden in Strumpfhosen

Tier (1)	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Singvögel	6	00:15:00		x		Lokalisation: Landidyll	
Singvögel	7	00:18:41		x			
Schafe	8	00:22:04	x			Lokalisation: Landidyll (vor Burg)	
Singvögel	8			x		Lokalisation: Landidyll	
"Rotbackenpfeifdrübling"	8	00:24:14	x	x		"Unschuld der Jungfrau"	
"Rabenei"	10	00:27:50					
Henne"	10	00:27:53					
"Augäpfel eines Krokodils"	10	00:27:59					
"Hoden eines Wassermolches"	10	00:28:03					
Singvögel	11	00:30:36		x		Lokalisation: Landidyll	
Singvögel	12	00:34:59				Lokalisation: Landidyll	
Pferde	13	00:37:23	x			Parkservice und Pferdeschloss	
Grillen	13	00:38:15		x		Stimmungsbildung: Nächtliches Idyll	
Schwein	13	00:39:17		x		Ungehobelter Eindringling mit Tierkadaver	
Grillen	15	00:47:12		x		Stimmungsbildung: Nächtliches Idyll	
Singvögel	16	00:49:49		x		Lokalisation: Landidyll	
Singvögel	18	00:52:25		x		Lokalisation: Landidyll	
Singvögel	19	00:53:30		x		Lokalisation: Landidyll	
Lurch	20	00:57:45	x			Schoßtier des komischen Auftragskillers	
Grillen	20	00:56:35		x		Stimmungsbildung: Nächtliches Idyll	
Grillen	21	01:03:55		x		Stimmungsbildung: Nächtliches Idyll	
Grillen	22	01:06:59		x		Stimmungsbildung: Nächtliches Idyll	
Singvögel	23	01:11:00		x		Lokalisation: Landidyll	
Fuchs	23	01:19:13	x			Nachrichtenübermittlung ("Foxen")	
Flippersound	23	01:19:35		x		(Während Fuchs mit Botschaft davon rennt)	
Schafe	23	01:19:44	x			Lokalisation: Umgebung der Burg	
Ziege	25	01:23:04	x			Lokalisation: Umgebung der Burg	
Singvögel	28	01:30:00		x		Lokalisation: Landidyll	
Grillen	28	01:35:49		x		Lokalisation: Landidyll	

(1) Pferde als reine Transportmittel werden nicht aufgeführt.

Helden in Strumpfhosen

Art der Darstellung

	Szenen	Rabe
Bild (ohne Ton)	6	
Ton und Bild	1	
Ton (ohne Bild)	18	
Kadaver/Tierteile	3	1
	<u>28</u>	<u>1</u>

Häufigkeit des Auftretens

Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver(teil)
"Augäpfel eines"			x
"Blut einer frühen"			x
"Hoden eines Wassermolches"			x
"Rabenei"			
"Rotbackenpfeifdrübling"	x	x	
Flippersound		x	
Fuchs			
Grillen		x	
Lurch	x		
Pferde	x		
Schafe	x		
Schwein		x	
Singvögel		x	
Ziege	x		

Funktion

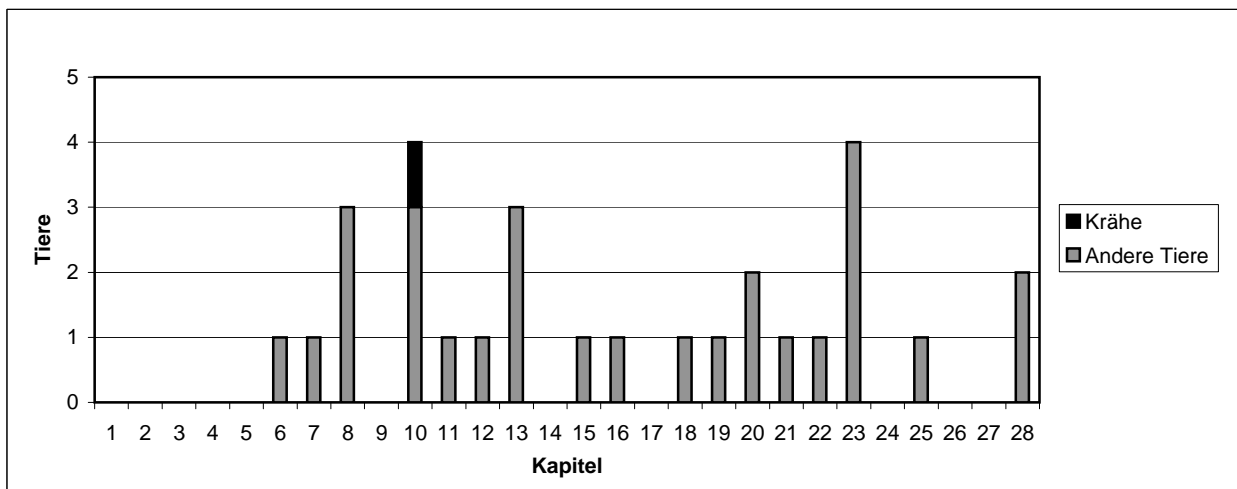
Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Stimmung - positiv	Singvögel
"Unschuld der Jungfrau"	"Backpfeifendrübling"
Nächtliches Idyll	Grillen
helfende, angreifende Natur	Dschungeltiere (außer
Stimmung - komisch	
Parkservice und Pferdeschloss	Pferde
Unzivilisiertheit	Schweinekadaver
Schoßtier des komischen Auftragskillers	Lurch
Nachrichtenübermittlung ("Foxen")	Fuchs

Lokalisation

Landidyll	Singvögel
Umgebung der Burg	Ziegen, Schafe

Magie

Magische Zutaten	Rabenei, Krokodiel, Henne, Molch
------------------	----------------------------------



Harry Potter und der Feuerkelch

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Schlange	1	00:00:28		x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Falke	1	00:00:38		x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Falke	1	00:01:15		x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Falke	1	00:01:55		x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Schlange	1	00:03:03	x	x		Gefahr	
Singvögel	2	00:04:07		x		Lokalisation: Landidyll	
Katze	5	00:13:20	x			Haustier (v. Hermine)	
Schleiereule	5	00:14:00	x			Haustier (v. Harry)	
Schleiereule	5	00:14:38	x			Haustier (v. Harry)	
Pegasusse	5	00:14:57	x			Magische Welt	(ziehen fliegende Kutsche)
Schmetterlinge	5	00:17:10	x			Liebliche Schönheit	
Spinne	7	00:23:15	x			Opfer einer Demonstration grausamer Zaubersprüche	
Spinne	7	00:25:31	x	x		Opfer einer Demonstration grausamer Zaubersprüche	
Spinne	7	00:26:16	x			Opfer einer Demonstration grausamer Zaubersprüche	
Eulen	11	00:39:49	x	x		Lokalisation: Schlossumgebung; Stimmungsbildung: Düsternis, Melancholie	
Frosch	12	00:43:57		x		Lokalisation: Seeufer	
Singvögel	12	00:43:57		x		Lokalisation: Landidyll	
Drachen	12	00:46:13	x	x		Magische Gefahr	
Frettchen	13	00:48:49	x			Magische Bestrafung (Verwandelter Schüler)	
Drachen	14	00:55:55 bis 00:59:36	x	x		Magische Gefahr (Kampfgegner)	
Eulen	15	01:02:08	x	x		Lokalisation: Schlossumgebung	
Möven	15	01:02:08		x		Lokalisation: Schlossumgebung, See	
Eulen	15	01:02:21	x	x		Magische Welt (Posteulen)	
Tauben	16	01:06:22	x			Lokalisation: Schlosshof	
Eulen	16	01:09:28	x	x		Lokalisation: Schlossumgebung	
Krähe	18	01:19:17		x		Stimmungsbildung: Unheimlich, Nacht	
Krähe	18	01:19:29	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich, Nacht	Krähe sitzt vor Harrys Fenster, als dieser einen visionären Alptraum hat.
Krähe	18	01:20:50		x		Stimmungsbildung: düsterer Herbst, trostlos	
Möven	19	01:27:05		x		Lokalisation: Seeufer	
Fische	19	01:29:03	x			Lokalisation: Im See	
Fische	19	01:29:14	x			Lokalisation: Im See	
Fische	19	01:30:43	x			Lokalisation: Im See	
Hai	19	01:31:36	x	x		Magische Fähigkeiten (Verwandelter Zauberschüler)	
Fische	19	01:32:47	x			Lokalisation: Im See	
Möven	20	01:35:55		x		Lokalisation: Seeufer	
Krähe	20	01:36:44		x		Stimmungsbildung: unheimlicher Wald, Nacht	
Phönix	20	01:37:39	x			Magisches Wesen; Attribut von Dumbeldor; Erinnerung an früheres Abenteuer	
Lakritzschnapper	21	01:31:48	x			Magische Süßigkeiten (beleben sich bei Berührung)	
Krähe	24	01:54:29	x			Lokalisation: Friedhof; Nacht; Akute Lebensgefahr	
Krähe	24	01:54:40		x		Lokalisation: Friedhof; Nacht; Akute Lebensgefahr	
Krähe	24	01:54:49		x		Lokalisation: Friedhof; Nacht; Akute Lebensgefahr	
Eule	28	02:12:02		x		Lokalisation: Schlossumgebung	
Pegasusse	28	02:17:20	x	x		Magische Welt	(ziehen fliegende Kutsche)

Harry Potter und der Feuerkelch

Art der Darstellung

Tier	Darstellung	
	Lebendeig	Geräusch
Krähe	x	x
Drache	x	x
Eule	x	x
Falke		x
Fische	x	
Frettchen	x	x
Frosch		x
Hai	x	
Katze	x	
Lakritz-schnapper	x	x
Möve		x
Pegasus	x	x
Phönix	x	
Schlange	x	x
Singvögel		x
Spinne	x	x

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	16	1
Ton und Bild	11	1
Ton (ohne Bild)	16	5
	43	7

Funktion

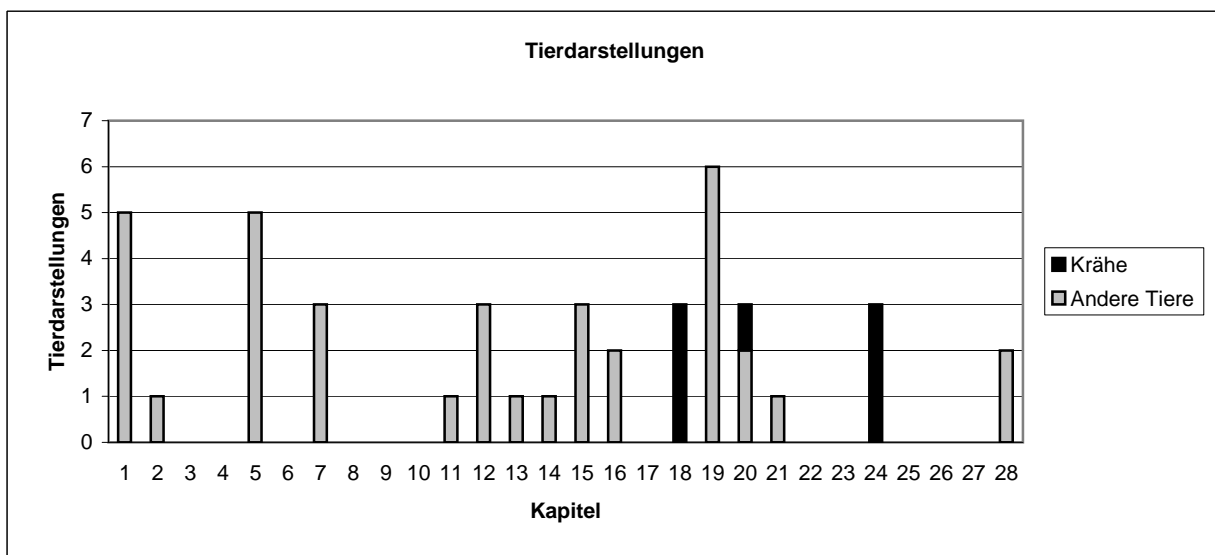
Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Das Böse	Schlange
Gefahr	Schlange, Drache
Kampf	Drache
helfende, angreifende Natur	Dschungeltiere (auß
Person: Voldemort	Schlange

Stimmung - positiv	
Haustiere	Katze, Schleiereule
Kraft	Phönix
Weisheit	Phönix

Stimmung - negativ	
Gefährliche, unheimliche Nacht	Krähe
Opfer magischer Demonstration	Spinne
Unheimliche Nacht	Falke, Schlange

Magie	
Magische Bedeutung	Eulen(post)
Magische Wesen	Phönix, Pegasus, Drache
Verzauberter Mensch	Frettchen, Hai

Lokalisation	
Landidyll	Singvögel
Schlosshof	Tauben
Schossumgebung	Eulen
See	Fische
Seeufer	Möven, Frosch



Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Geräusch Kadaver Abbild	Darstellung	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Hund	2	00:01:43	x x		Hässliches Schoßtier der bösen Tante	
Hund	2	00:02:00	x x		s.o.	
Hund	2	00:02:25	x x		s.o.	
Hund	2	00:04:03		x	s.o.	
Hund	2	00:04:17	x x		s.o.	
Hund	2	00:04:33	x x		s.o.	
Hund	2	00:04:38	x x		s.o.	
Hund	2	00:04:59	x x		s.o.	
Hund	2	00:05:26	x x		s.o.	
Hund	2	00:05:30	x x		s.o.	
Hund	2	00:05:35		x	s.o.	
Hund	2	00:05:50	x x		s.o.	
Hunde	3	00:06:38		x	Nachtstimmung	
Hund	3	00:07:04		x	Nachtstimmung	
Hund	3	00:07:47	x x		Gefährliche Nacht	
Katze	3	00:12:02		x	Wird fast von magischem Bus überfahren und schreit.	
Schleiereule	4	00:12:28	x x		Haustier (Harry)	
Schleiereule	5	00:14:46	x x		Haustier (Harry)	
Schleiereule	5	00:15:20	x x		Haustier (Harry)	
Ratte	6	00:15:42	x x		Haustier (Ron)	
Katze	6	00:15:42	x x		Haustier (Hermine)	
Ratte	6	00:16:14	x x		Haustier (Ron)	
Katze	6	00:16:14	x x		Haustier (Hermine)	
Ratte	6	00:18:06	x x		Haustier (Ron)	
Ratte	6	00:18:29		x	Haustier (Ron)	
Ratte	7	00:20:56	x x		Haustier (Ron)	
Katze	7	00:22:24		x	Haustier (Hermine)	
Kröten	8	00:23:17	x x		Haustiere und Gesangspartner eines Schülerchores.	
Singvögel	9	00:27:38		x	Lokalisation: Landidyll	Führt Zuseher zum Handlungsort
Hund	10	00:30:01			x Hund im Teesatz, der als Todesohmen gilt.	
Specht	10	00:30:49		x	Lokalisation: Waldidyll	
Hyppogreif	10	00:32:10	x x		Magisches Wesen	
Singvögel	10	00:30:52 bis 00:37:11		x	Lokalisation: Waldidyll	
Eule	11	00:38:19		x	Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht	
Drachenskelett	11	00:38:39		x	Lokalisation: Klassenzimmer	
Tauben	12	00:43:33	x x		Lokalisation: Schlosshof	
Singvögel	12	00:44:10		x	Lokalisation: Landidyll (Schlossumgebung), Wildnis	
Singvögel	12	00:45:01		x	Lokalisation: Landidyll (Schlossumgebung), Wildnis	
Krähen	12	00:45:04	x x		Lokalisation: Landidyll (Schlossumgebung), Wildnis	
Hund	14	00:47:34		x	Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht	
Hund	15	00:42:58			Hund in den Wolken (Todesohmen)	
Singvögel	16	00:55:06		x	Lokalisation: Waldidyll	
Schleiereule	16	00:55:52	x x		Haustier (Harry)	
Eule	18	01:00:49		x	Magisches Kommunikationsmittel	
Krähen	18	01:01:10	x x		Lokalisation: Verschneites Dorf	
Tauben	18	01:03:18		x	Lokalisation: Verschneites Dorf	
Highlandrind	18	01:03:24		x	Lokalisation: Schottland	
Tauben	18	01:03:24		x	Lokalisation: Verschneites Dorf	

Schmetterling	19	01:04:22	x	Stimmungsbildung: Frühling(sbote)
Singvögel	19	01:04:22	x	Stimmungsbildung: Frühling(sbote)
Tauben	20	01:09:04	x	Lokalisation: Schlosshof

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

Art der Darstellung

Tier	Darstellung				Anzahl
	Lebendeig	Geräusch	Kadaver	Abbild	
Drache			x		1
Enten	x				1
Eule	x	x			4
Fledermaus	x				2
Frettchen			x		1
Greifvogel		x			2
Grillen		x			1
Highlandrind	x				1
Hirsch				x	1
Hund	x	x		x	21
Hyppogreif	x	x			10
Katze	x				5
Krähe	x	x			13
Kröte	x	x			1
Ratte	x	x			10
Schleiereule	x	x			1
Schmetterling	x				1
Singvögel		x			8
Specht		x			1
Taube	x	x			4

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	12	
Ton und Bild	29	9
Ton (ohne Bild)	18	2
	<u>59</u>	<u>11</u>

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Person: Sirius Black	Hund
Gefahr	Krähen , Hund
P: Wurmschwanz	Ratte
P: Harrys Vater	Hirsch

Stimmung - positiv	
Frühlingsbeginn	Schmetterling, Singvögel
magischer Schutzgeist	Hirsch

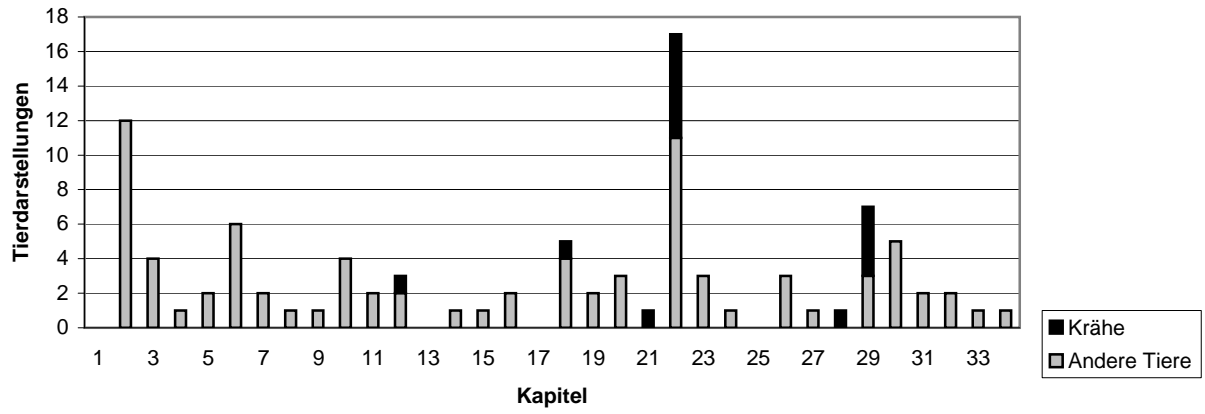
Stimmung - negativ	
Gefährliche Nacht	Krähe , Hund
Unheimliche Nacht	Krähen , Eulen
Todesomen	Hund

Magie	
Magische Bedeutung	Eulen(post)
Magische Wesen, Flugtier	Hyppogreif
Verwandelter Mensch	Hund, Ratte

Lokalisation	
Landidyll	Singvögel
Schlosshof	Tauben
Schossumgebung	Eulen
Nacht	Hund(eheulen)
Klassenzimmer	Drachenskelett
Wildniss	Krähen , Singvögel, Greifvogel, Enten
Verschneites Dorf	Krähen , Tauben, Highlandrind
Wildhüterhaus	Frettchen, Fledermaus, Hyppogreif
Nachtidyll	Fledermaus, Grillen
Wald(Idyll)	Specht, Singvögel

Haustier	
Ron	Ratte
Harry	Schleiereule
Hermine	Katze
Harrys Tante	Hund
Hagrid	Hyppogreif
Andere Schüler (Chor)	Kröten

Tierdarstellungen



Highlander

Tier	Kapitel	Zeitcode	Geräusch	Lebend	Kadaver	Funktion	Handlung bei Krähe
Pferde	2	00:03:50		x		Reittier (1)	(1) Werden Pferde nur zur Fortbewegung genutzt scheinen sie hier nicht weiter auf.
Wolfshunde	4	00:11:18		x		Lokalisation: historisches Szene (Hunderasse); Hinweis auf Feudalsystem (Jagd)	
Krähe	4	00:11:30			x	Stimmungsbildung: blutige Zeit, Barbarisch	Die Krähe hängt kopfüber an den Beinen neben einem Folterkäfig inkl. Skelett an einem Galgenähnlichen aufbau auf der Brücke zum Schloß der McLeods.
Krähen	4	00:11:37			x	s.o.	Vier weitere Krähen hängen in gleicher Art und Weise neben den zwei nächsten vollen Käfigen.
Krähen	4	00:11:46			x	s.o.	
Krähen	4	00:12:07			x	s.o.	
Ziegen	4	00:12:14		x		Lokalisation: Land	
Wolfshunde	4	00:12:16		x		Lokalisation: historisches Szene (Hunderasse); Hinweis auf Feudalsystem (Jagd)	
Gänse	4	00:12:31		x		Lokalisation: Land	
Gänse	4	00:12:38				Lokalisation: Land	
Vögel	5	00:17:56	x			Lokalisation: Land, Abend	
Hühner	9	00:33:58	x	x		Lokalisation: Land	
Ziegen	9	00:34:40		x		Lokalisation: Land	
Vögel	10	00:37:02	x			Lokalisation: Land	
Hund	10	00:37:11		x		Lokalisation: Land	
Hühner	10	00:37:14		x		Lokalisation: Land	
Gänse	10	00:37:14		x		Lokalisation: Land	
Pferde	10	00:37:15		x		Lokalisation: Land	
Enten	12	00:43:11	x			Lokalisation: Seenähe	
Vögel	12	00:43:15	x			Lokalisation: Land	
Fische	12	00:43:53		x		Lokalisation: Seenähe; Bestätigung des Unmöglichen (Connor war im See unter Wasser ohne zu ertrinken.)	
Hühner	12	00:44:13		x		Lokalisation: Land	
Pferde	12	00:44:13		x		Lokalisation: Land	
Gänse	13	00:45:24		x		Lokalisation: Land	
Vögel	13	00:45:37	x			Lokalisation: Waldidyll	
Ziegen	13	00:46:00		x		Lokalisation: Land	
Pferde	13	00:46:00		x		Lokalisation: Land	
Vögel	13	00:46:28	x			Lokalisation: Waldidyll	
Hirsch	13	00:46:48		x		Personifikation von Kraft und Ausdauer	
Vögel	13	00:48:37	x			Lokalisation: Waldidyll	
Pferde	14	00:49:16		x		Lokalisation: Dorf,	
Hund	14	00:49:18		x		Lokalisation: Dorf,	
Highlandrinder	14	00:49:47		x		Lokalisation: Land	
Hühner	14	00:49:52				Lokalisation: Dorf,	

Taube	14	00:51:43	x	x	Mitbewohner von
Vögel	14	00:52:41	x		Lokalisation: Land
Taube	15	00:53:44	x	x	Aufflattern als Anzeichen von Gefahr
Taube	15	00:55:00	x	x	Zeigen Unruhe die den Kampf begleiten
Taube	15	00:55:10	x	x	s.o.
Hochlandrinder	18	01:08:56		x	Lokalisation: Land
Greifvogel	18	01:08:59	x		Stimmungsbildung:
Ziegen	18	01:09:16	x		Lokalisation: Land
Gänse	18	01:09:17	x	x	Lokalisation: Land
Hochlandrinder	18	01:09:19		x	Lokalisation: Land
Gänse	18	01:09:26	x	x	Lokalisation: Land
Hochlandrinder	18	01:09:26		x	Lokalisation: Land
Ziegen	18	01:09:26		x	Lokalisation: Land
Hund	18	01:09:32		x	Lokalisation: Land
Hochlandrinder	18	01:09:48		x	Lokalisation: Land
Ziegen	18	01:09:53	x	x	Lokalisation: Land
Gänse	18	01:09:55		x	Lokalisation: Land
Schaf	18	01:10:30		x	Lokalisation: Land

Highlander

Art der Darstellung

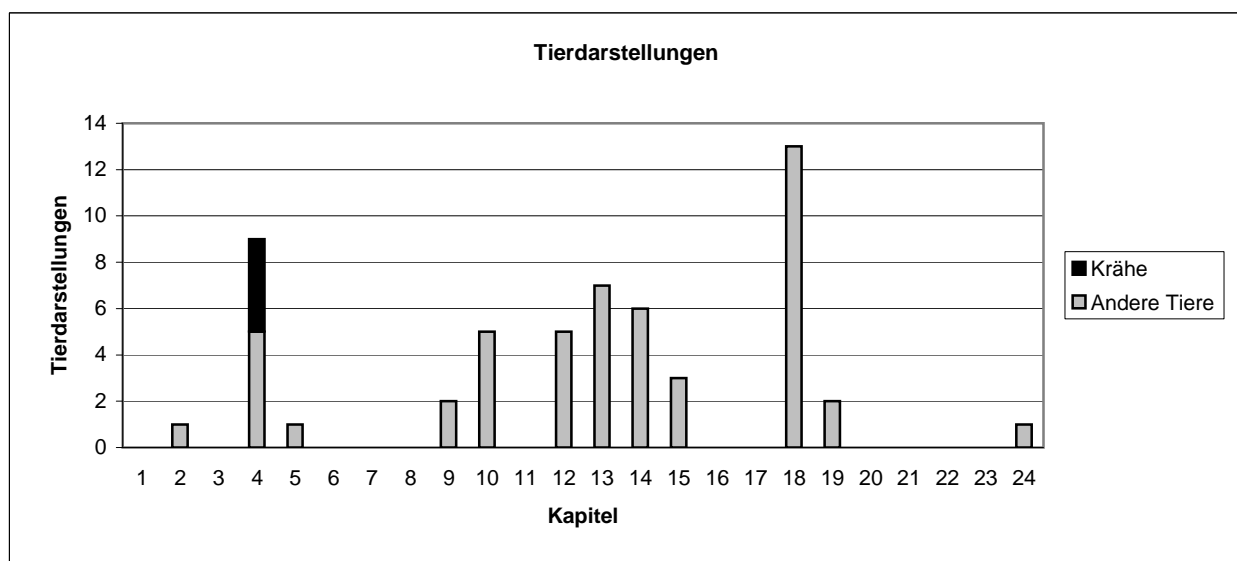
Tier	Darstellung			Anzahl
	Lebendeig	Geräusch	Kadaver	
Enten		x		1
Fische	x			1
Gänse	x	x		7
Greifvogel		x		1
Hirsch	x			1
Hochlandrinde	x			5
Hühner	x	x		4
Hund	x			3
Krähen			x	4
Löwe	x	x		1
Pfau		x		1
Pferde	x			5
Schaf	x			1
Taube	x	x		4
Vögel		x		8
Wolfshunde	x			2
Ziegen	x	x		6

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	30	4
Ton und Bild	9	
Ton (ohne Bild)	12	
Gesamt	51	4

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Anzeigen von Gefahr (durch Aufplattern)	Tauben
Naturnahes Wohnen	Tauben
Personifizierte Kraft, Ausdauer	Hirsch
Schreckmoment	Löwe
Stimmung - negativ	
Einsamkeit	Greifvogel
barbarische, grausame Zeit	Krähen
Lokalisation	
Dorf, Markttreiben	Pferde, Hund, Rinder, Hühner
historische Gesellschaft	Wolfshunde
Land	Gänse, Rinder, Ziegen, Schaf, Hühner, Vögel, Hund, Pferde
Parkidyll	Pfau
Seenähe	Enten, Fische
Waldidyll	Vögel



Reise ins Labyrinth

Tier (1)	Kapitel	Zeitindex	Lebendig Darstellung	Geräusch	Kadaver	Funktion	(1) Nur wirkliche Tiere werden hier aufgezählt, obwohl einige der Phantasiewesen Mischformen sind. Handlung (nur bei Krähe)
Schleiereule	1	00:00:37 bis 00:02:53	x			Verbindung des Vorspanns mit Inhalt (Umfliegt Schrift)	
Schwan	1	00:02:50	x			Lokalisation: Parklandschaft	
Hund	1	00:03:38 bis 00:04:58		x		Freund und Helfer (Erinnert Sarah an Realität)	
Schleiereule	1	00:03:55	x			Unbeteiligtes Wildtier	
Schleiereule	4	00:11:02	x			Unheimlicher Besucher am Nächtlichen Fenster	
Schleiereule	4	00:11:20	x			Unheimlicher Besucher am Nächtlichen Fenster	
Schleiereule	4	00:11:25	x			Unheimlicher Besucher im Zimmer, der sich in den Koboldkönig verwandelt	
Singvögel	4	00:14:23 bis 00:16:20		x		Stimmungsbildung: Friedlicher Morgen	
Grillen	7	00:19:31		x		Stimmungsbildung: Einsamkeit	
Huhn	8	00:22:00	x	x		Stimmungsbildung: komischer Haufen (Kobolde und Hühner)	
Hühner	8	00:22:20	x			Belebung der Kulisse	
Krähe	8	00:22:42	x			Stimmungsbildung: komische Tätigkeiten von Kobolden	Wird von einem Kobold mit Netz gefangen als sie auf dem Fenstersims sitzt.
Krähe	8	00:22:48	x			Belebung der Kulisse Stimmungsbildung: komische Tätigkeiten von Kobolden	Sitzt auf einem Fenstersims Immer noch im Netz gefangene Krähe.
Krähe	8	00:22:58	x			Tätigkeiten von Kobolden	
Huhn	8	00:23:11	x			Belebung der Kulisse	
Huhn	8	00:25:16	x			Belebung der Kulisse	
Singvögel	14	00:38:24		x		Stimmungsbildung: friedliche Labyrinthstelle	
Singvögel	15	00:43:00 bis 00:45:13		x		Stimmungsbildung: wieder friedliche Labyrinthstelle	
Vögel, Frösche	16	00:45:14		x		Lokalisation: Dschungel	
Vögel, Frösche	16	00:45:55		x		Lokalisation: Dschungel	
Krähen	16	00:47:06 bis 00:48:00	x			Stimmungsbildung: latente Bedrohung	Sitzen hinter dem Koboldkönig auf einem toten Baum, nur teilweise echte Vögel.
Grillen	16	00:47:06		x		Lokalisation: Wüste, trockene Gegend	
Vögel, Frösche	17	00:48:49		x		Lokalisation: Dschungel	
Vögel, Frösche	17	00:51:56		x		Lokalisation: Dschungel	
Krähen		00:54:56	x	x		Lokalisation: Sumpf (wahrscheinlicher Tod), Stimmungsbildung: latente Gefahr	Die Krähen sitzen auf einem umgestürzten Baum, als Sarah mit ihren Freunden einen Weg durch den Sumpf sucht.
Hund	19	00:59:38	x			Begleiter und Reittier	
Singvögel	19	01:00:25		x		Lokalisation: Waldidyll	
Vögel, Frösche	20	01:00:54 bis 01:02:08		x		Lokalisation: Dschungel; Stimmungsbildung: leicht unheimlich	
Hund	21	01:03:03	x			Begleiter und Reittier (teile echter, teils Puppenhund)	
Krähe	21	01:06:54	x			Belebung der Kulisse, Stimmungsbildung: leicht unheimlich	Sarah fällt in eine riesige Müllhalde, und wird dabei von einer Krähe beobachtet.
Krähe	22	01:08:03	x	x		Belebung der Kulisse, Stimmungsbildung: leicht unheimlich	

Hund	22	01:11:31	x		Begleiter und Reittier (teile echter, teils Puppenhund)	
		bis 01:13:26				
Hund		01:15:58	x		Begleiter und Reittier (teile echter, teils Puppenhund)	
		01:16:14				
Katze	23	01:16:01	x	x	Belebung der Stadt	
Hund	23	01:16:04		x	Belebung der Stadt	
Maus	23	01:16:11	x	x	Belebung der Stadt	
Krähe	24	01:16:28	x		Belebung der Kulisse	Sitzt auf dem Tronhaupte des Koboldkönigs.
Huhn	24	01:16:41	x		Belebung der Kulisse	
Huhn	24	01:16:43	x	x	Belebung der Stadt	
Hund	24	01:16:43	x		Begleiter und Reittier (teils echter, teils Puppenhund)	
		mit Unterbrechungen bis 01:19:35				
Krähe	24	01:16:50	x		Belebung der Stadt, Stimmungsbildung: latente Bedrohung	Auf den Palisaden rund um das Koboldschloss sitzt eine Krähe und beobachtet die Freunde um Sahara bei ihrer Ankunft.
Hühner	24	01:17:23	x		Belebung der Stadt	
		mit Unterbrechungen bis 01:19:38				

Reise ins Labyrinth

Art der Darstellung

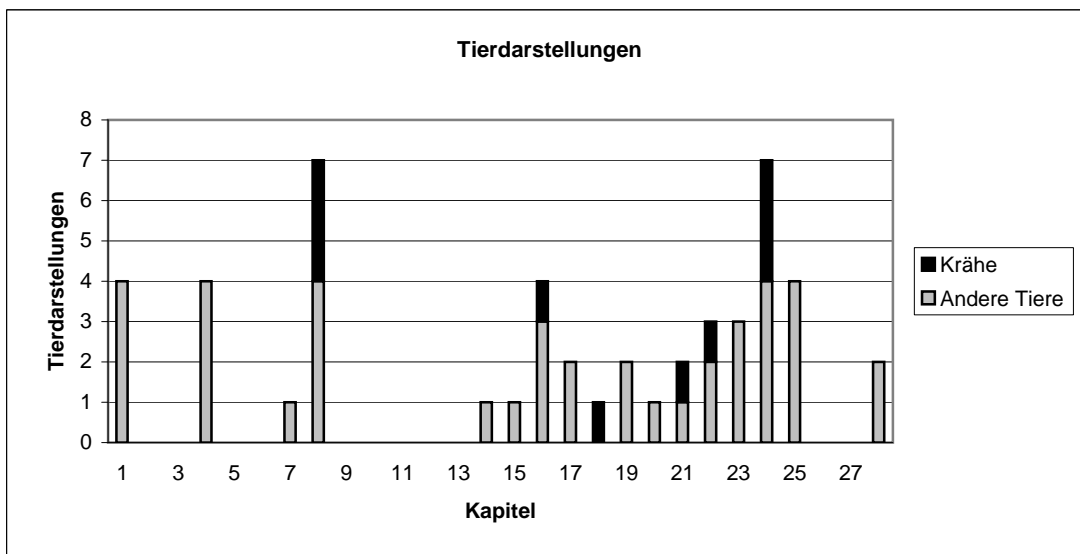
Tier	Darstellung		
	Lebendeig	Geräusch	
Grillen		x	2
Huhn	x	x	10
Hund	x	x	8
Katze	x	x	1
Krähe	x	x	10
Maus	x	x	1
Schleiereule	x		7
Schwan	x		1
Singvögel		x	4
Vögel		x	5
Frösche		x	5

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähen
Bild (ohne Ton)	22	8
Ton und Bild	4	2
Ton (ohne Bild)	13	
	<u>39</u>	<u>10</u>

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Freund und Helfer (Reittier)	Hund
Verwandelter Koboldkönig	Schleiereule
Stimmung - positiv	
Friedliche Zeit, Ort	Singvögel
komischer Haufen Koblode	Hühner
komische Tätigkeit der Koblode	Krähe
Stimmung - negativ	
Unheimlicher Besucher am nächtlichen Fenster	Schleiereule
Einsamkeit, Wüstengefühl	Grillen
Latente Gefahr	Krähen
etwas Unheimlich	Krähen, Grillen
Lokalisation	
Parklandschaft	Schwan
Dschungel	Vögel, Frösche
Sumpf	Krähe
Waldsidyll	Singvögel
Belebung	
der Kulisse	Hühner, Krähen
der Stadt	Hund, Katze, Mäuse



Night of the Crow

Tier	Zeitindex	Lebendig Geräusch Kadaver Bild	Darstellung	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Krähe	00:00:01		x	Plakative Illustration	Unterstreichung des Titels
Krähe	00:20:54	x x		Plakative Illustration	Interlude
Singvögel	00:21:04		x	Lokalisation: Landidyll	
Krähe	00:21:31	x x		Lokalisation: Land	Krähe fliegt über weites Maisfeld
Krähen	00:21:40	x x		Stimmungsbilung: Unheimlich	Schwarm sitzt im Baum, in dessen Nähe ein Junge bei einem Grab kniet.
Krähe	00:22:07	x x		Definition des Jungen als fragwürdig (ob gut oder böse)	Der Junge steigt in eine Baumhaus und lächelt eine nahe Krähe an.
	00:22:24				"Opfere jedes beliebige Tier, außer der Krähe, denn sie ist heilig."
Krähe	00:25:11	x x		Stimmungsbilung: Unheimlich	Nachdem der Junge die Axt gegen die Mutter erhebt.
Krähe	00:25:28		x	Stimmungsbilung: Unheimlich	Der erwachsene Junge im Gras beim Fallenaufstellen.
Krähe	00:25:40	x x		Stimmungsbilung: Unheimlich; Beobachtend; Kommentierend	Ein Kind rennt im Feld davon.
Hund	00:25:43		x	Gefahr (verfolgendes) Hundebellen	
Krähe	00:25:44	x x		Stimmungsbilung: Unheimlich; Beobachtend; Kommentierend	Ein Kind rennt vor einem Hund davon.
Klapperschlange	00:27:21		x	Gefahr	
Krähenbein	00:27:49		x	Tödliche Gefahr	Ein junger Mann der aus Unachtsamkeit einen Jungen überfährt, zieht einen Krähenfuss aus dessen Beutel, nachdem er feststellt, dass der Junge ein Messer im Torso stecken hatte.
Krähe	00:27:52	x x		Stimmungsbilung: Unheimlich; Beobachtend; Kommentierend	Eine Krähe sieht dem Mann zu.
Krähe	00:28:03	x x		Stimmungsbilung: Unheimlich; Beobachtend; Kommentierend	Fliegt auf, als das Auto wegfährt
Hase	00:28:04		x	Lokalisation: Land	
Hase	00:28:10		x	Unverständliche Grausamkeit	
Krähe	00:28:12	x x		Warnend; Informierend	Fliegt krähend auf Baum, als der nun erwachsene Mörder-Junge den Hasen fängt
Hase	00:28:18		x	Unschuldiges Opfer	
Hase	00:29:00		x	Unschuldiges Opfer	(Der Hase wird über Maiskörnern ausgeblutet.)
Hund	00:29:57		x	scheinbar einziger Stadtbewohner	
Hund	00:30:59		x	scheinbar einziger Stadtbewohner	

Hund	00:31:26	x		scheinbar einziger Stadtbewohner	
Krähe	00:35:01		x	Stimmungsbilung: Unheimlich	Bild in der Kirche der Geisterstadt
Krähen	00:35:51	x	x	Stimmungsbilung: Unheimlich, Beobachtend; Kommentierend	Sitzen auf einem Baum in der Nähe der Kirche
Krähen	00:36:17	x	x	Stimmungsbilung: Unheimlich; Beobachtend; Kommentierend	Sitzen auf einem Baum in der Nähe der Kirche
Krähe	00:36:32		x	Illustration in einer Bibel des Körner/Krähengkultes	Fahrer blättert in der Kirche in einer selbstgemachten Bibel.
Krähe	00:36:44	x		Tödliche Gefahr; Schreckmoment	Ein Jugendlicher schlägt mit einer Stange auf die Scheibe des Autos in dem noch die Frau des Fahrers sitzt.
Krähe	00:37:27	x		Stimmungsbildend: Unheimlich; Kommentieren das Geschehen	Eine Krähe sitzt auf einer Vogelscheuche mit echtem Totenkopf, als die beiden Erwachsenen gerade knapp entkommen.
Krähe	00:38:06		x	s.o.	Die Beiden fahren durch die Wüste, mit unwissenderweise gleich kochendem Motor.
Krähe	00:38:17	x		Plakative Illustration	Interlude
Krähe	00:54:26	x	x	Plakative Illustration	Interlude

Night of the Crow

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	9	3
Ton und Bild		13
Ton (ohne Bild)	2	2
Kadaver	1	1
Bild		3
	<u>12</u>	<u>22</u>

Art der Darstellung

Tier	Darstellung			
	Lebendig	Geräusch	Kadaver	Abbild
Hase	x		x	
Hund	x	x		
Klapperschlange		x		
Krähe	x	x	x	x
Singvögel		x		

Funktion

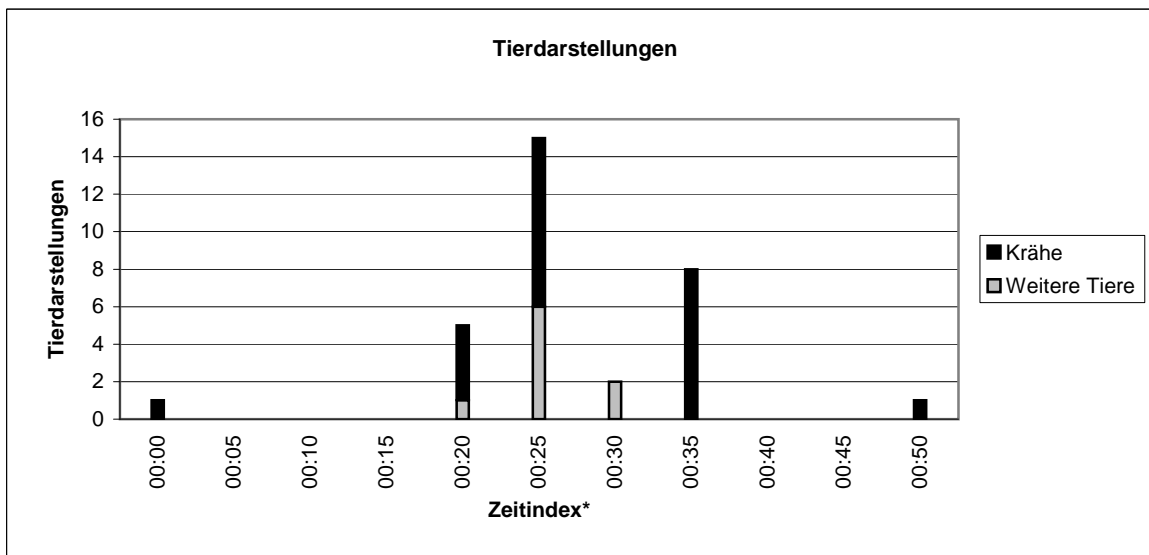
Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Gefahr	Hund, Klapperschlange
Identifikation als Böse	Krähe
Illustration eines negativen Kultbuches	
Schreckmoment	Krähe
Tödliche Gefahr	Krähe
Unschuldiges Opfer	Hase

Stimmung - positiv	
Warnung vor Unheimlichem	Krähe

Stimmung - negativ	
Unheimlich	Krähe
Verlassengeit	Hund
Wüste (Hoffnungslosigkeit)	Krähe

Lokalisation	
Land	Hase, Krähe
Landidyll	Singvögel

Neutrale Funktion	
Beobachter des Geschehens	Krähe
Kommentieren des Geschehens	Krähe
Plakative Illustration	Krähe



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Damien - Omen II

Tier	Zeitcode	Geräusch	Lebendig	Abbildung	Bedeutung	Handlung (bei Krähe)
Katze	00:00:53	x			Lokalisation: ländliche Gegend	
Pferd	00:00:53	x			Lokalisation: rückständige Gegend (Nahe Osten)	
Pferd	00:01:08	x			Lokalisation: rückständige Gegend (Nahe Osten)	
Möwen	00:02:02	x			Lokalisation: am Meer	
Schafe	00:03:53	x	x		Lokalisation: ländliche Gegend	
Krähe	00:04:52	x			Beobachter, Bote von Unheil	Ein Archäologe und ein Priester betreten
Drachen	00:06:29			x	Tierische, mythologische Begleiter des Teufels	
Ziegen	00:06:29			x	Tierische, mythologische Begleiter des Teufels	
Krähe	00:06:31			x	Tierische, mythologische Begleiter des Teufels	
Schlange	00:06:32			x	Tierische, mythologische Begleiter des Teufels	
Vögel	00:09:07	x			Lokalisation: Parkidyll	
Vögel	00:12:43	x			Lokalisation: Landidyll	
Grillen	00:15:58	x			Lokalisation: ländliche Nacht	
Grillen	00:17:40	x			Lokalisation: ländliche Nacht	
Krähe	00:17:55	x	x		Beobachter, Bote von Unheil, Grund von Unheil?	Sitzt am Bettende der erwachenden Großmutter, die vor Damien warnte und nun einem Herzinfarkt erliegt.
Vögel	00:23:10	x			Lokalisation: Gartennähe	
Vögel	00:28:05	x			Lokalisation: Gartennähe	
Krähe	00:36:09	x			Bote von Unheil	Eine junge Reporterin, die erkannt hat wer Damien ist, bleibt auf einer Landstrasse mit dem Auto liegen. Als sie querfeldein zu einer Farm gehen will, sitzt plötzlich eine Krähe auf ihrem Auto.
Krähe	00:36:20	x	x		Tödliches Werkzeug des Bösen	Die Krähe greift die laufende Frau an. Blind und blutend kriecht diese auf die Fahrbahn und wird von einem LKW überfahren.
Krähe	00:37:42	x			Beobachter	
Krähe	00:44:36	x	x		Beobachter, Bote von Unheil, Grund von Unheil?	Einer der alten Eminenzen der Firma von Damines Onkel bricht beim Eislaufen auf dem See ein und ertrinkt.
Vögel	01:26:00	x			Frühling, friedliche Stimmung trotz Begräbnis	

Omen II

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	
Bild (ohne Ton)	6	4
Ton und Bild	1	3
Ton (ohne Bild)	8	
	15	7

Art der Darstellung

Tier	Darstellung		
	Lebendig	Geräusch	Abbildung
Drachen			x
Grillen	x		
Katze		x	
Krähe	x	x	x
Möwe	x		
Pferd		x	
Schafe	x	x	
Schlange			x
Vögel	x		
Ziegen			x

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Tierische Mythologische Begleiter des Teufels	Drache, Krähe , Ziege, Schlange

Stimmung - positiv

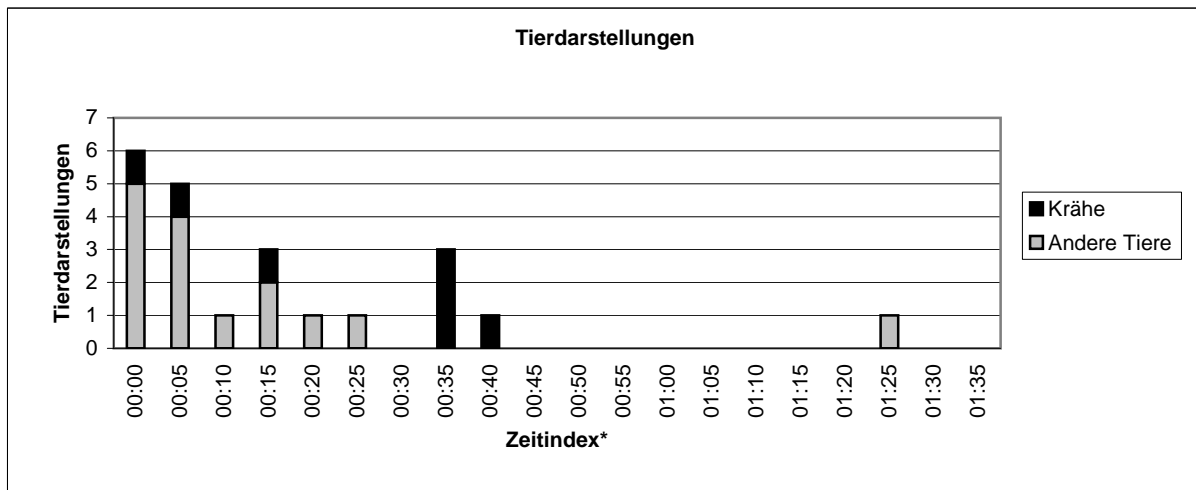
Frühling, friedliche Stimmung trotz Begräbnis	Vogelgezwitscher
---	------------------

Stimmung - negativ

Beobachter	Krähe
Unheilsbote	Krähe
Tödliches Werkzeug des Bösen	Krähe

Lokalisation

Ländliche Nacht	Grillen
Ländliche Gegend	Schafe, Katze
Parkidyll	Vogelgezwitscher
Landidyll	Vogelgezwitscher
Gartennähe	Vogelgezwitscher
rückständige Gegend	Pferd
Meernähe	Möwen



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Schneewittchen

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig		Geräusch	Kadaver	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)	
			Darstellung						
Krähe	1	00:00:46	x	x			Beobachter	Führt zum Handlungsgeschehen und beobachtet.	
Pferde (1)	1								
Wolf	1	00:01:11	x	x			Beobachter, Verfolger		
Krähe	1	00:01:30	x	x			Beobachter		
Wolf	1	00:01:31	x	x			Beobachter, Verfolger		
Wölfe	1	00:01:48	x				Teil der gefährlichen Wildnis		
Krähe	1	00:02:00	x	x			Beobachter		
Wölfe	1	00:02:41	x	x			Beute (Mensch) reißend		
Hühner	2	00:08:13	x				Lokalisation: Land		
Schwein	7	00:35:15			x		Wird an Schneewittchens (Lilly) Stelle geopfert - Opfer		
Wildschwein	7	00:37:56				x	Stimmungsbildung: Unheimliche Wildnis		
Wolf	7	00:38:00	x	x			Bedrohung der Wildnis		Bedroht Lilly
Wolf	7	00:38:23			x		Stimmungsbildung: Unheimliche Wildnis		Wildnis
Ratte	7	00:38:53				x	kleine Bedrohung der Wildnis		Erschreckt Lilly
Dobermann	8	00:40:07	x	x			Schoßtier der Bösen		"Spielt" mit verrückter Stiefmutter die einen Zauber wirkt
Dobermann	8	00:40:16	x	x			Schoßtier der Bösen	Frisst Lillys vermeintliches Herz	
Spinne	8	00:43:32	x				Schoßtier der Bösen	Läuft neben dem magischen Spiegel in ihrem Netz.	
Krähe	9	00:47:53	x	x			Unfreiwilliger magischer Spion der Bösen	Die Stiefmutter spricht eine Krähe im Käfig an: "Gib mir deine Augen und deine Flügel!"	
Schlange	9	00:48:47	x	x			Bedrohung der Wildnis		
Krähe	9	00:48:57			x		magischer Spion	Waldgeräusch, einer der "Zwerge" wirft einen Stein nach der Krähe.	
Krähe	9	00:49:06	x	x			magischer Spion	Sitzt beobachtend auf einem Baum	
Krähe	9	00:49:15	x	x			magischer Spion	s.o.	
Spatz	10	00:51:11	x	x			magisches Opfer, lebendige Voodoopuppe.	In Sanduhr gefangener Spatz, der magisch für Lily geopfert wird.	
Spatz	10	00:51:45	x	x			s.o.	s.o.	
Spatz	10	00:52:06	x	x			s.o.	s.o.	
Krähe	12	01:05:52			x		magischer Spion	Beobachtet wie die Zwerge mit Lilly vor einem magischen Sturm fliegen	
Krähe	12	01:06:56	x	x			magischer Spion	Einer der Zwerge tötet die Krähe mit einer Steinschleuder.	
Vogelgezwitscher	15	01:18:15			x		Stimmungsbildung: Waldidyll	Nach Lillys Auferstehung, erstmalig sicherer Wald.	

(1) Werden Pferde gezeigt, die rein der Fortbewegung dienen, werden diese in der Folge hier nicht aufgelistet.

Schneewittchen

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	Krähe
Bild (ohne Ton)	3	
Ton und Bild	17	7
Ton (ohne Bild)	4	2
Kadaver	3	
	<u>27</u>	<u>9</u>

Art der Darstellung

Tier	Darstellung			Auftreten
	Lebendig	Geräusch	Kadaver	
Dobermann	x	x		2
Hühner	x			1
Krähe	x	x		9
Pferde				
Ratte			x	1
Schlange	x	x		1
Schwein		x		2
Spatz	x	x		3
Spinne	x			1
Vogelgezwitscher		x		1
Wildschwein			x	
Wolf	x	x		6

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Gefährliche/Tödliche Wildnis	Wolf
Gefährliche/Tödliche Wildnis	Schlange
Opfertier	Schwein
Unschuldiges Opfer (Prinzessin)	Spatz

Stimmung - positiv

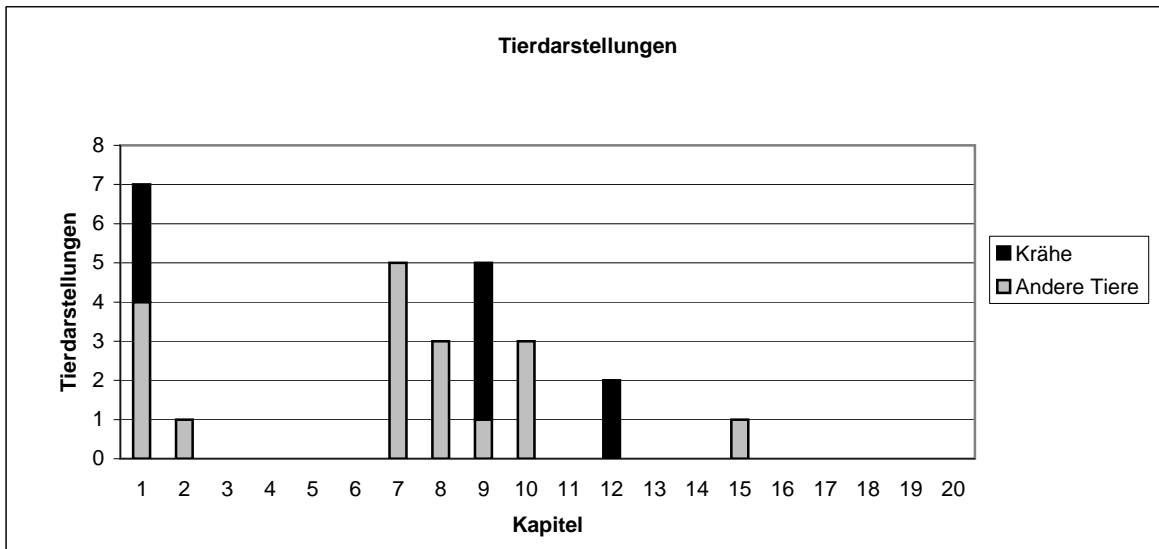
Landidyll	Hühner
Waldidyll	Vogelgezwitscher

Stimmung - negativ

Harmloser Schrecken	Ratte
Heimtückische Macht	Spinne

Magie

Beobachter	Krähe
Kanalisation magischer Macht	Krähe
Wissensübermittler	Krähe



Die Simpsons - Horror frei Haus (Staffel 2, Episode 3)

Tier	Zeitcode	Geräusch	Lebendig	Bedeutung	Handlung (bei Krähe)
Wolf(sgeheul)	00:00:50	x		Stimmungsbildung: unheimliche Gewitternacht	
Katze	00:01:00	x	x	Stimmungsbildung: unheimliche Gewitternacht	
Greifvogel	00:01:50	x		Stimmungsbildung: unheimliche, verlassene Gegend	
Greifvogel	00:04:08	x		Stimmungsbildung: unheimliche, verlassene Gegend	
Grillen	00:04:11	x		Stimmungsbildung: unheimliche Nacht	
Grillen	00:08:04	x		Stimmungsbildung: unheimliche Nacht	
Fliegen	00:08:25		x	lästiges Ungeziefer	
Rabe mit Barts Kopf	00:17:51 bis 00:20:27	x	x	Nächtlicher, unheimlicher Besucher	Poes Gedicht durch die Homer, Marge und Bart dargestellt.
Grillen	00:50:55 bis 00:21:25	x		Stimmungsbildung: unheimliche Nacht	
Rabe mit Barts Kopf	00:21:18	x	x	Nächtlicher, unheimlicher Besucher	Homer liegt vor Angst zitternd im Bett, als der Rabe mit Barts Kopf auf einem Ast vor dem Fenster sitzt.
Wolf(sgeheul)	00:21:23	x		Stimmungsbildung: unheimliche Nacht	

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen
Bild (ohne Ton)	
Ton und Bild	1 2
Ton (ohne Bild)	7
	8 2

Funktion

	Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	Besucher aus einer anderen Welt	Rabe

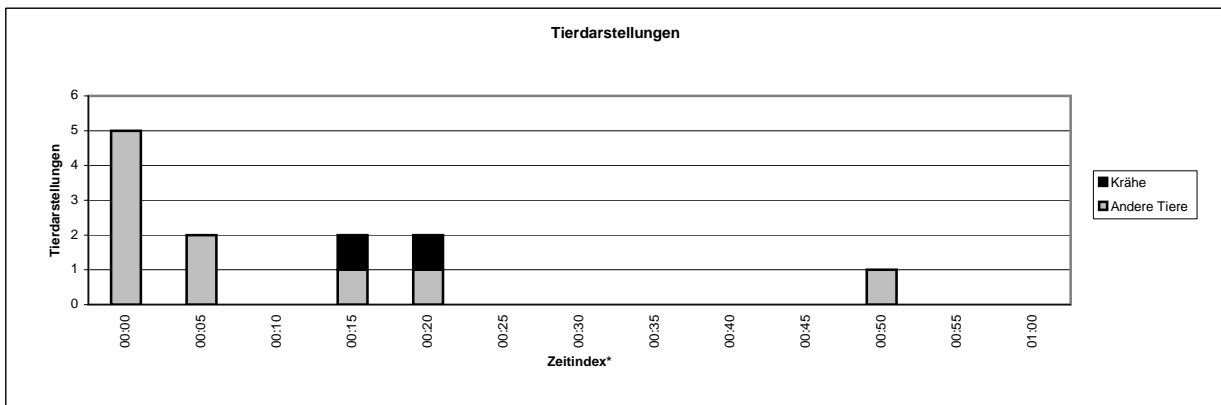
Art der Darstellung

Tier	Lebendig	Geräusch
Fliegen		x
Greifvogel	x	
Grillen	x	
Katze	x	x
Rabe mit Barts Kopf	x	x
Wolf(sgeheul)	x	

Stimmung - negativ

Unheimliche Nacht	Wolf, Grillen
lästiges Ungeziefer	
Unheimliche, verlassene Gegend	Greifvogel
Unheimliche Gewitternacht	Katze, Wolf

* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Die Simpsons - Angst fressen Seele auf (Staffel 17, Episode 3)

Tier	Zeitcode	Geräusch	Lebendig	Bedeutung	Handlung (bei Krähe)
Singvögel	00:01:05 bis 00:03:45	x		Stimmungsbildung: Morgenidylle	
Krähe	00:03:47	x	x	Stimmungsbildung: düsterer, unheimlicher Ort	Wird auf einen toten Baum gesetzt, als ein verlagerter Friedhof neben dem Haus der Simpsons wiedererrichtet wird.
Singvögel	00:04:00	x		Stimmungsbildung: düsterer, unheimlicher Ort	
Uhu	00:04:00	x		Stimmungsbildung: düsterer, unheimlicher Ort	
Katze (mit	00:04:41	x	x	Stimmungsbildung: düsterer, unheimlicher Ort	
Hund	00:05:09	x		Haustier	
Singvögel	00:05:27 bis 00:07:09	x		Stimmungsbildung: Vorstadtidylle	
Grillen	00:09:38	x		Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort	
Krähe	00:11:02	x	x	Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort (teils falscher Vogelruf!)	Marge und Homer schlafen in Lisas Zimmer mit Friedhofsblick. Eine Krähe landet auf dem Fenstersims und ängstigt sogar die Erwachsenen.
Singvögel	00:12:55	x		Stimmungsbildung: Vorstadtidylle	
Hund	00:13:31 bis 00:14:24		x	unverlässlicher da zu ängstlicher Freund und Begleiter	
Grillen	00:13:45 bis 00:16:11	x		Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort	
Uhu	00:13:46	x		Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort	
Wolf	00:14:08	x		Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort	
Uhu	00:15:50	x	x	Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort; vermeintlicher	
Fledermäuse	00:15:58	x	x	Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort; vermeintlicher	
Katze, Maus, Hunde	00:16:35	x	x	Comicfiguren im Fernsehen	
Grillen	00:17:00	x		Stimmungsbildung: nächtlicher, unheimlicher Ort	
Spinne	00:17:34	x	x	Tödliche Gefahr in Alptraum	
Singvögel	00:19:45	x		Stimmungsbildung: Morgenidylle	

Die Simpsons - Angst fressen Seele auf (Staffel 17, Episode 3)

Art der Darstellung

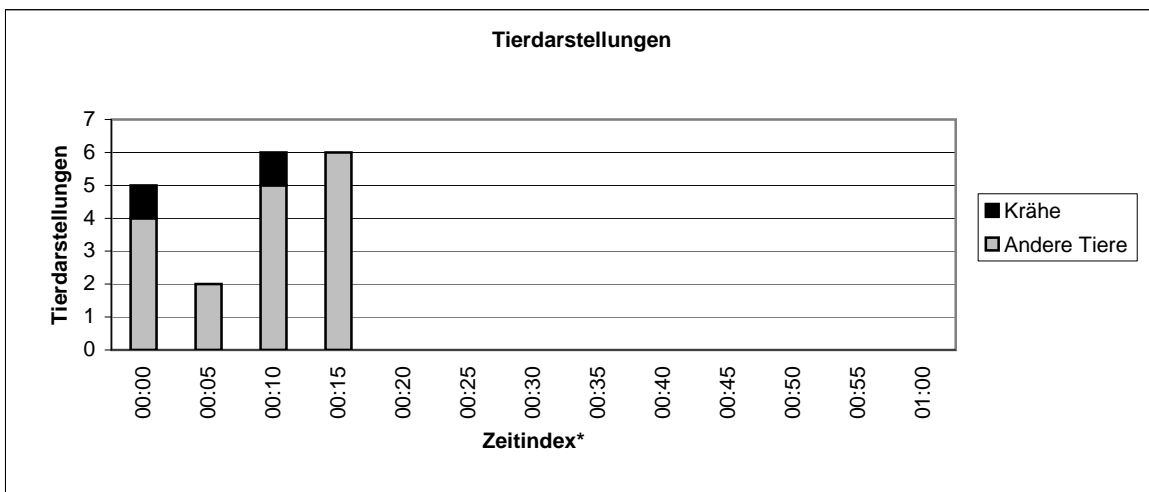
	Szenen
Bild (ohne Ton)	1
Ton und Bild	7 2
Ton (ohne Bild)	12
	<u>20</u> 2

Häufigkeit des Auftretens

Tier	Darstellung	
	Lebendig	Geräusch
Fledermäuse	x	x
Grillen	x	
Hund	x	x
Katze	x	x
Krähe	x	x
Maus	x	x
Singvögel	x	
Spinne	x	x
Uhu	x	x
Wolf	x	

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
versagender Freund und Begleiter	Hund
Stimmung - positiv	
Morgenidylle	Singvögel
Vorstadtidylle	Singvögel
Stimmung - negativ	
düsterer, unheimlicher Ort	Krähe , Singvögel, Uhu, Katze
nächtlicher, unheimlicher Ort	Krähe , Grillen, Uhu, Wolf
vermeintliche Gefahr	Fledermäuse, Katze
Tödliche Gefahr im Alptraum	
Neutral	
Comicfiguren im TV	Hund, Katze, Maus
Haustier	Hund



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Sleepy Hollow

Tier	Kapitel	Zeitindex	Lebendig	Geräusch	Kadaver	Darstellung	Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
Pferd (1)	1					x	Anwesenheit des Bösen (Schnaufen, Hufgeräusche)	
Schafe	2	00:09:22	x	x			Ländliches Idyll	
Kardinal	2	00:09:40	x	x			Freilassen der Unschuld und der eigenen Sicherheit	
Singvögel	2	00:09:50		x			Belebung eines trislosen, leeren Dorfes (leises Gezwitscher)	
Hunde	2	00:09:50		x			Belebung eines trislosen, leeren Dorfes (leises Bellen)	
Schafe	2	00:10:19		x			Ländliches Idyll	
Eule	3	00:10:57		x			Unheimliche Nachtstimmung (Eulenschrei)	
Grillen	3	00:11:00		x			Friedliche Nachtstimmung (Zirpen)	
Eule	4	00:18:28		x			Unheimliche Nachtstimmung (Eulenschrei)	
Schafe	4	00:18:41	x	x			Gestörtes Idyll (Schafe fliehen)	
Rehe	4	00:19:06	x				Gestörtes Idyll (Rehe fliehen)	
Pferd	4	00:19:14		x			Nahen des Bösen (Hufgeräusch)	
	4	00:19:19		x			Triumph(schrei) des Bösen (Wiehern)	
	4	00:19:27	x	x			Verfolgung durch das Böse	
Rind, Ente, Ziege	4	00:19:46	x				Ländliches Idyll	
Krähe	4	00:20:46		x			Unheimliche Stimmung (Krähenschrei)	Vor Eintreffen des Protagonisten bei Leiche
	5	00:26:22		x			Unheimliche Nachtstimmung (Krähenschrei)	Friedhof nach Exhumierung
Eule	5	00:28:28		x			Unheimliche Nachtstimmung (Eulenschrei)	
Kröte	5	00:28:46		x			Unheimliche Nachtstimmung (unnatürliches Quaken)	
Pferd	5	00:29:04		x			Anwesenheit des Bösen (Schnaufen, Hufgeräusche)	
Kardinal	5	00:29:04					Emotionale Ablenkung durch Unwissenheit	
(Zeichnung)								
Singvögel	6	00:34:08		x			Ländliches Idyll	
Kardinal	6	00:34:29	x	x			Unschuld, Frieden	
Schafe	6	00:36:37	x	x			Gestörtes Idyll (Schafe fliehen)	
Pferd	6	00:36:55		x			Anwesenheit des Bösen (Schnaufen, Hufgeräusche)	
Krähe	7	00:40:25		x			Unheilvolle Stimmung	
Kardinal	7	00:42:35			x		Getötete Unschuld (noch nicht automatisch das Böse)	
Fledermaus	7	00:43:30			x		Blut als Zutat zur schwarzmagischen Divination	
Pferd	8	00:44:35		x			Triumph(schrei) des Bösen (Wiehern)	
Krähe	9	00:56:08			x		Zutat (Fuß) für Zaubertrank (Heiltrank)	
Gänse	10	00:02:36	x	x			Gestörtes Idyll (Aufgerete Gänse)	
Fledermaus	10	01:05:30		x			Unheimliche Nachtstimmung	
Spinne	10	01:06:38		x			Führt zur Entdeckung eines (fälschlich negativ interpretierten) magischen Symboles.	
Kardinal	12	01:18:38					Erinnerung an optische Täuschung	
(Zeichnung)								
Pferd	14	01:24:53		x			Triumph(schrei) des Bösen (Wiehern)	
Schafe	14	01:34:32	x	x			Ländliches Idyll wiederhergestellt	

(1) Werden Pferde gezeigt, die rein der Fortbewegung dienen, werden diese in der Folge hier nicht aufgelistet.

(2) Ergibt sich durch das Auftreten des Bösen in Form eines Reiters.

Sleepy Hollow

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen
Bild (ohne Ton)	6
Ton und Bild	6
Ton (ohne Bild)	21 2
Kadaver	3 1
	<u>36</u> 3

Art der Darstellung

Tier	Darstellung			Anzahl
	Lebendig	Geräusch	Kadaver	
Ente	x			1
Eule		x		3
Fledermaus	x		x	2
Gänse	x	x		1
Grillen		x		1
Hunde		x		1
Kardinal	x	x	x	5
Krähe		x	x	4
Kröte		x		1
Rehe	x			7
Rind,	x			1
Schafe	x	x		1
Singvögel		x		5
Spinne	x			2
Ziege	x			1

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Emotionale Ablenkung	Kardinal
helfende, angreifende Natur (optische Täuschung)	Dschungeltiere (außer Fledermaus)
Erinnerung an optische Täuschung	Kardinal
Unschuld, Frieden	Kardinal
Freilassen von Unschuld und Sicherheit	Kardinal
Getötete Unschuld	Kardinal

Stimmung - positiv

Friedliche Nachtstimmung	Grille
Ländliches Idyll	Schaf, Ente, Rind, Ziege, Singvögel
Ländliches Idyll wiederhergestellt	Schaf

Stimmung - negativ

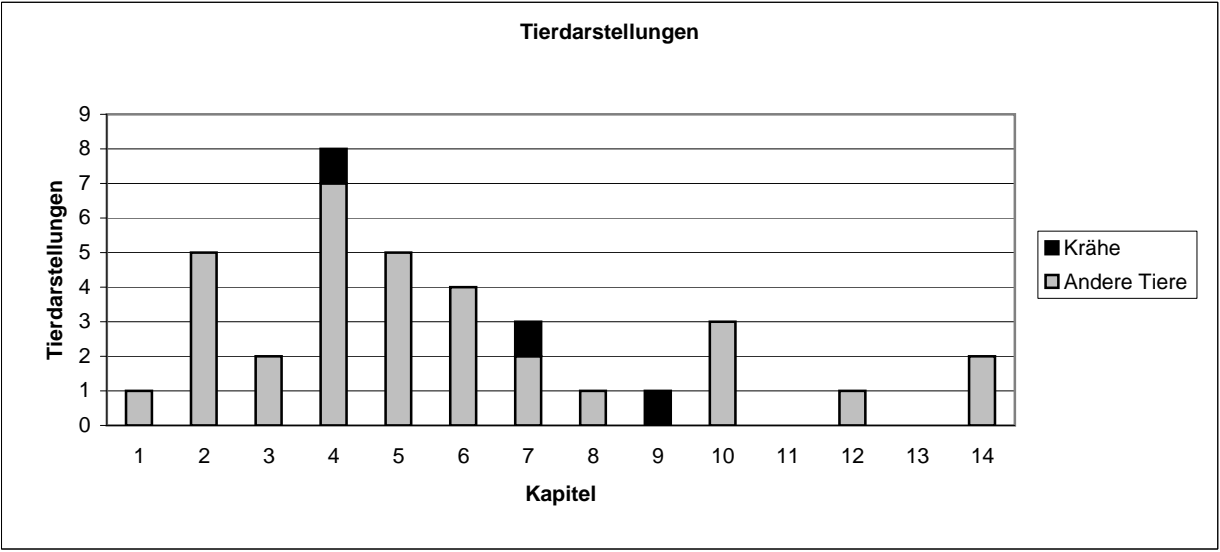
Unheimliche Belebung	Krähe
Gestörtes Idyll	Krähe
Unheimliche Stimmung	Krähe
Unheimliche Nacht	Eule, Fledermaus, Kröte, Krähe
Nahen des Bösen	Pferd
Anwesenheit des Bösen	Pferd
Verfolgung durch das Böse	Pferd
Triumph des Bösen	Pferd

Magie

Führt zur magischem (vermeintlich negativem) Symbol	Spinne
Zutat zur schwarzmagische Divination	Fledermaus
Zutat für Zaubertrank	Fledermaus(blut), Krähe(nbein)

Neutral

Belebung eines troslosen, leeren Dorfes (leises Gezwitscher)	Singvögel, Hund
--	-----------------



Die Vorahnung

Tier	Zeitindex	Darstellung		Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
		Lebendig	Kadaver		
Krähen	00:10:10	x	x	Stimmungsbildung: bedrückte Melancholie	Fliegen krächzend vorbei, als die Ehefrau (Linda) vom Tod ihres Mannes hört.
Krähen	00:23:18			x Stimmungsbildung: Bedrohlichkeit	Beim Wäscheaufhängen gestürzt, greift Linda in die Leiche einer Krähe. Sie läuft daraufhin schnell ins Haus um sich das Blut von den Händen zu waschen.
Krähen	00:24:03			x Stimmungsbildung: Bedrohlichkeit	Mit Gummihandschuhen ausgestattet wirft Linda den Kadaver in die Mülltonne neben dem Haus.
Krähen, Fliegen	00:44:58			x Stimmungsbildung: Bedrohlichkeit	Linda öffnet die Mülltonne um zu sehen ob der Krähenkadaver noch bzw. schon in der Tonne liegt. Als ihr ein Schwarm wimmelnder Fliegen entgegenkommt schreckt sie zurück, schließt die Tonne und läuft ins Haus.
Krähen	01:19:52		x	Stimmungsbildung: Bedrohlichkeit	Während ein Gewitter losbricht und Linda mit ihrem Mann im Garten steht, hören sie eine Krähe krächzen.
Krähen	01:20:06			x Stimmungsbildung:	Als ein Blitz in den nahen Strohmmasten

Die Vorahnung

Art der Darstellung

	Szenen	
Bild (ohne Ton)	1	1
Ton und Bild	1	1
Ton (ohne Bild)	1	1
Kadaver	4	
	1	6

Häufigkeit des Auftretens

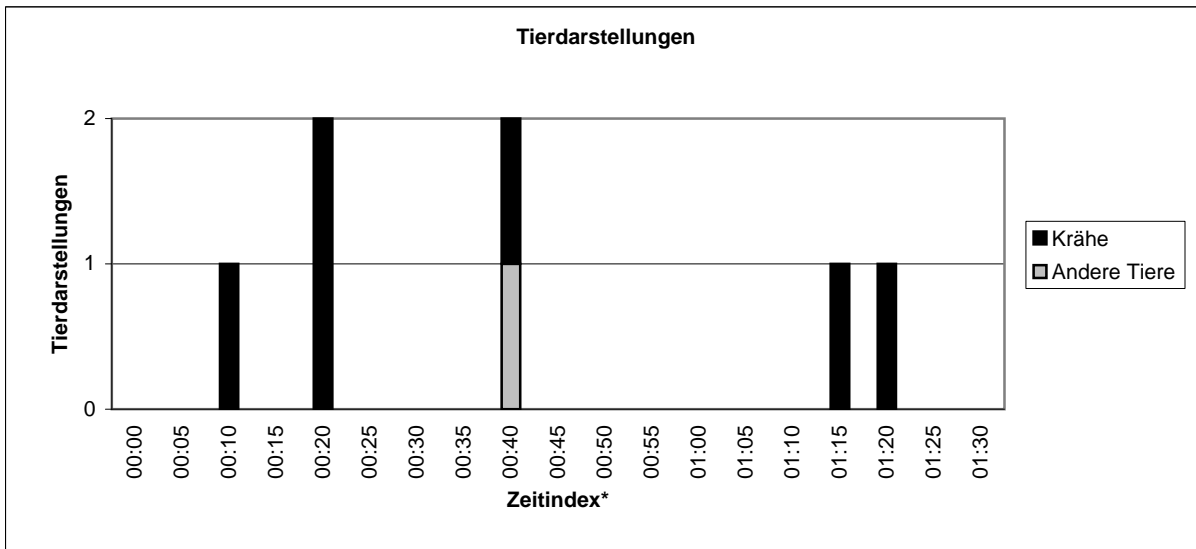
Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Krähe	x	x	x
Fliegen	x		

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
eines von mehreren	Krähen
Indizien für zeitlichen Ablauf (der in der Wahrnehmung der Protagonistin anormal abläuft)	

Stimmung - negativ

bedrückte Melancholie	Krähen
Bedrohlichkeit	Krähe
Ekel und Schrecken	Fliegen



* Der Graphenbalken bezieht sich auf den jeweils Beginnenden Abschnitt von fünf Minuten.

Die Vögel

Tier	Kapitel	Zeitindex	Darstellung			Funktion	Handlung (nur bei Krähe)
			Lebendig	Geräusch	Kadaver		
Krähen	1	00:00:00 bis 00:01:39	x	x		Hintergrundfüllung	Vorspann
Möwen	2	00:01:44		x		Lokalisation: Küstennähe	
Möwen	2	00:02:05	x	x		Belebung des Stadthimmels	Lokalisation: Küstennähe
Katze		00:02:10	x			Belebung: Zoogeschäft	
Hunde	2	00:02:13	x			s.o.	
Katze	2	00:02:18	x			s.o.	
Vögel	2	00:02:18 bis 00:09:10	x	x		s.o.	
Sperlingspapageien	3	00:09:15 bis 00:10:10	x			Geschenk u. Aufhänger für interessanten Mann.	Besuch bei einem
s.o.	3	00:10:37	x			s.o.	
s.o.	3	00:10:45	x			s.o.	
s.o.	3	00:17:42	x	x		s.o.	
Möwen	3	00:18:50 bis 00:19:50		x		Lokalisation: Küstennähe	
Sperlingsp.	3	00:19:10	x			Geschenk	
Möwen	3	00:21:00		x		Lokalisation: Meer	
Sperlingsp.	4	00:19:50 bis 00:21:35	x			Geschenk	
Möwen	4	00:22:40		x		Lokalisation: Meer	
Möwen	4	00:23:07		x		Lokalisation: Meer	
Möwen	4	00:23:18	x	x		Lokalisation: Meer	
Möwen	4	00:24:27	x			Gefahr	Greift Hauptdarstellerin an
Möwen	5	00:30:50	x	x		Lokalisation: Küstennähe	
Möwen	6	00:31:14		x		Lokalisation: Küstennähe	
Möwen	6	00:31:39		x		Lokalisation: Küstennähe	
Vögel	6	00:39:12	x	x		Stimmungsbildung: Unheimlich	
Möwe	7	00:45:37			x	Stimmungsbildung: Unheimlich	
Möwen	8	00:49:56 bis 00:51:10	x	x		Gefahr	Greifen Geburtstagsgemeinschaft an
Sperlingsp.	9	00:51:59		x		Friedliche aber leicht erregte Haustiere	
s.o.	9	00:52:28		x		s.o.	
Spatzen	9	00:52:34 bis 00:54:02	x	x		Stimmungsbildung: unheimliches wiedernatürliches Verhalten, Gefahr	
Möve	10	00:57:57			x	s.o., Zeugnis der vorherigen Gefahr	
Krähe	11	01:07:10 bis 01:08:58	x	x		Stimmungsbildung: unheimlich, latente Gefahr	
Krähen	11	01:10:22 bis 01:12:36	x	x		Bedrohliche tödliche Gefahr	Bei einem Fluchtversuch der Schulkinder werden diese, die Lehrerin und die Hauptdarstellerin von einem Schwarm Krähen verfolgt und angegriffen.
Möwen	13	01:22:30 bis 01:24:20	x	x		s.o.	
Pferde	14	01:32:15	x			Nutztiere des Menschen	
Möwen	15	01:24:20 bis 01:25:00		x		Brodelnde tödliche Gefahr	
Möwen	15	01:25:44	x	x		Abziehende Gefahr	

Krähen	15 01:25:55 bis 01:29:30			Drohende Gefahr	Die Krähen sitzen wieder auf dem Spielplatz.
Möwen	17 01:30:54	x	x	Drohende Gefahr	
Möwen	17 01:32:46	x		Drohende Gefahr	
Sperlingsp.	17 01:34:15	x		Letzte noch friedliche Vögel	
Möwen	17 01:36:34 bis 01:40:35	x	x	Brodelnde tödliche Gefahr	
Sperlingsp.	18 01:42:05	x		Letzte noch friedliche Vögel	
Möwen	18 01:43:26 bis 01:45:27	x	x	Brodelnde tödliche Gefahr	
Möwen, Krähen	19 01:47:37 bis 01:49:08	x	x	Stimmungsbildung: lebensbedrohlich, unheimlich	
s.o.	19 01:50:11 bis 01:51:27	x	x	s.o.	
s.o.	20 01:52:09 bis 01:54:29	x	x	s.o.	

Die Vögel

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	
Bild (ohne Ton)	13	
Ton und Bild	17	3
Ton (ohne Bild)	10	
Kadaver	2	
	<u>42</u>	<u>3</u>

Art der Darstellung

Tier	Darstellung		
	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Krähen	x	x	
Möwen	x	x	
Sperlingspapeien	x	x	
Pferde	x		
Hunde	x		
Katze	x		
Spatzen	x	x	

Funktion

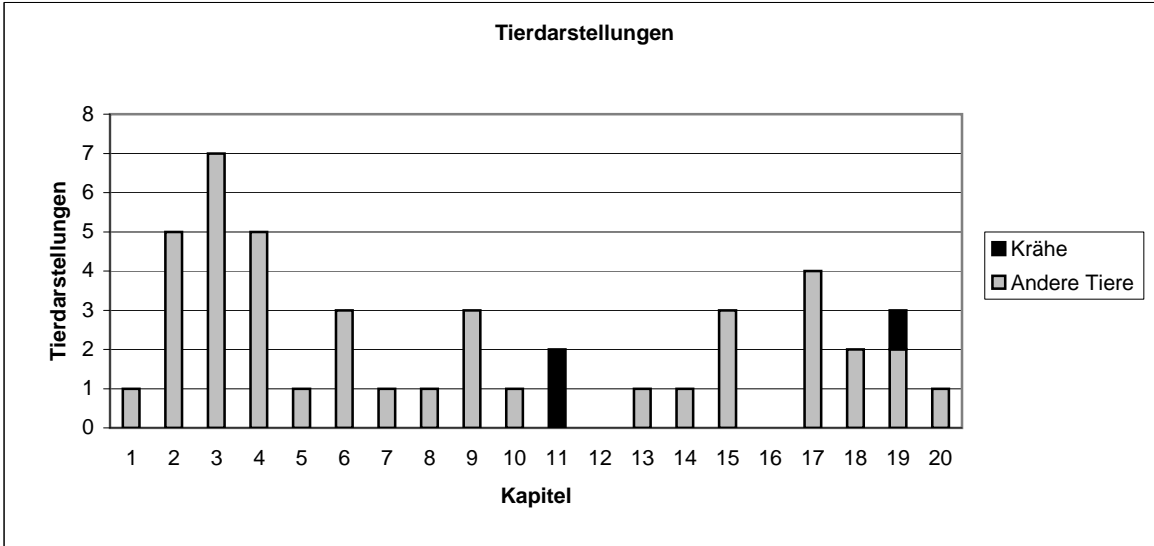
Mögliche Bedeutung Dargestellt durch	
Direktes Symbol	
Belebung des Stadthimmels	Vögel
Nutztiere	Pferde
Sperlingspapeien	helfende, angreifende Natur
Tödliche Gefahr	Möwen, Krähen , Spatzen

Stimmung - negativ

Gefahr (Wiedernatürliches Verhalten)	Krähen, Möwen
Unheimlich	Krähen, Möwen

Lokalisation

Küste, Meer	Möwen
Zoogeschäft	Katze, Hunde, Vögel



Wächter der Nacht

Tier	Kapitel	Zeitcode	Lebendig Darstellung	Geräusch Kadaver	Funktion im Film	Inhalt
Hund	1	00:00:53	x		Lokalisation: Stadt	
Krähen	1	00:00:53	x	x	Lokalisation: Schlachtfeld; Magieanzeiger	Auf einer Brücke tobt die Schlacht zwischen den Kriegerern des Lichtes und der Dunkelheit, umwirbelt von einem rießigen Krähenschwarm.
Krähen	1	00:02:12	x		Lokalisation: Schlachtfeld;	Magieanzeiger
Krähen	1	00:03:11	x		s.o.	
Mücken	2	00:06:11		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	2	00:07:30		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	2	00:08:18		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	2	00:09:49		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	3	00:12:34		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	5	00:20:21		x	Anzeiger von "Anderen"	
Krähen	5	00:22:24	x		Magieanzeiger	Mit eingeschaltetem Licht sieht Anton in einer wirren Vision einen Flugzeugabsurz und einen rießigen Wirbel mitsamt Krähen übereinem Hochhaus.
Mücken	7	00:27:07		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	8	00:34:40		x	Anzeiger von "Anderen"	
Krähen	8	00:34:40	x		Magieanzeiger	Wiederholung der Vision von Anton.
ausgestopfte Eule	11	00:41:54	x		Verwandelte Magierin	
Eule	11	00:45:34	x	x	Verwandelte Magierin	
Krähen	11	00:47:30	x		Stimmungsbildung: leicht Unheimlich, Magieanzeiger	Noch wenige Krähen sitzen und fliegen um das Hochhaus in das Swetlana gerade geht.
Welpen	11	00:47:56	x		Unschuldiges, liebenswürdiges Lebewesen	
Krähen	11	00:48:32	x		Magieanzeiger	Immer mehr Vögel kreisen über dem Wohnhaus der Verfluchten Swetlana.
Eule	12	00:48:40	x	x	Verwandelte Magierin	
Krähen	13		x		Zufällige Bedrohung für Flugzeug, Magieanzeiger	
Kakerlaken	13	00:59:10	x		Lokalisation: dreieckiges Hochhaus	
Mücke	13	01:02:30		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	13	01:02:57		x	Anzeiger von "Anderen"	
Mücken	13	01:04:01		x	Anzeiger von "Anderen"	
Welpen	16	01:13:32	x		Unschuldiges, liebenswürdiges Lebewesen	
Krähe	17	01:23:01	x		Magieanzeiger	Während Anton auf Swetlanas Haus zugeht, sieht er den Wirbel über dem Haus in dem sie wohnt.
Krähen	17	01:29:29			Magieanzeiger	Der Wirbel ist wieder sichtbar.
Krähen	18	01:29:39			Magieanzeiger	Anton versucht Swetlana zu beruhigen, die inzwischen Angst vor ihm hat, zwischendurch wird immer wieder der Fluchstrudel sichtbar.
Krähen	18	01:32:32			Magieanzeiger	Im Moment in dem klar ist, dass sie selbst sich verfluchte, ist der Fluch gebrochen und die Situation gerettet, der Strudel löst sich auf.

Krähen	19	01:34:31			Magieanzeiger	Die durch einen Kampf gelösten Betonteile fallen vom Dach und verwandeln sich im Flug teilweise in Krähen.
Dobermann	19	01:34:40	x	x	Schoßtier des Bösen	
Krähen	19	01:34:44		x	Stimmungsbildung: Gefahr und Unheil;	Auch an diesem Kampfplatz sind Krähen, teils als Vision zu sehen.
Mücken	19	01:36:05		x	Anzeiger von "Anderen"	
Krähen	19	01:38:02		x	Lokalisation: Schlachtfeld; Magieanzeiger	Auf dem langgezogenen Hausdach sieht man die Heere der Lichten und der Dunklen kämpfen. Anton der in einer Vision das Getümmel sieht, schlägt mit der Neonröhre um sich.
Krähen	19	01:39:02		x	Stimmungsbildung: Gefahr und Unheil; Magieanzeiger	Das Hausdach ist wieder die Brücke von einst und erhebt sich hoch und dunkel über dem hell erleuchteten Moskau, die Krähen ziehen sich zurück.
Krähen	19	01:39:38		x	Stimmungsbildung: Gefahr und Unheil; Magieanzeiger	Anton kniet inzwischen verwundet vor Sebulon. Jegor findet das Medaillon, das Anton um ihn zu retten abnahm. Sebulon stellt sich neben Anton und bereitet sich darauf vor diesen zu Köpfen. Als er aushohlt, zieht Anton einen Dolch und will sich in letzter Sekunde wehren.

Wächter der Nacht

Häufigkeit des Auftretens

	Szenen	
Bild (ohne Ton)	4	14
Ton und Bild	3	1
Ton (ohne Bild)	14	2
	20	17

Art der Darstellung

Tier	Darstellung		
	Lebendig	Geräusch	Kadaver
Dobermann	x	x	
Eule	x	x	
Hund			x
Kakerlaken	x		
Krähen	x	x	
Mücken			x
Welpen	x		

Funktion

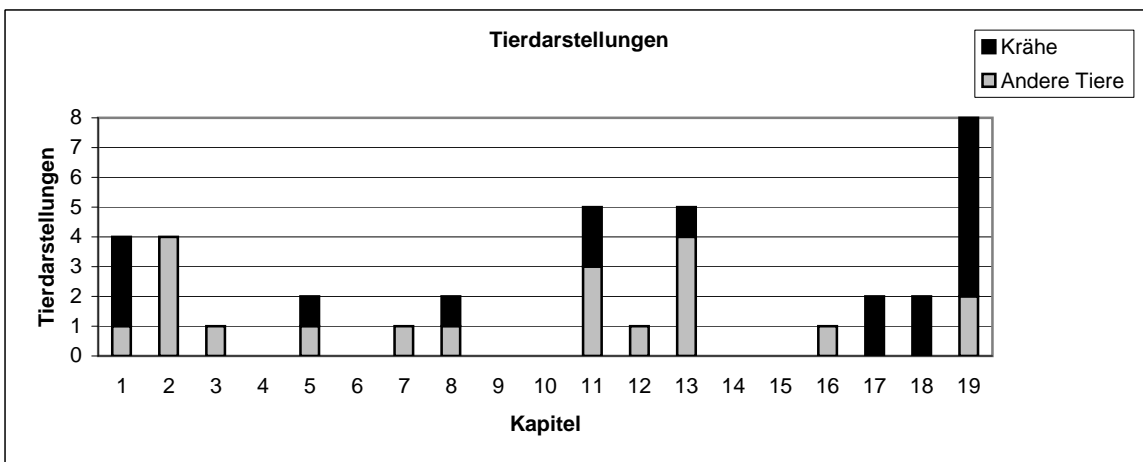
Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Anzeiger von "Anderen"	Mücken
Magieanzeiger	Krähen
Fluchanzeiger	Krähen
Schoßtier des Bösen	Dobermann
Verwandte Zauberin	Eule
Zufällige Bedrohung für Flugzeug	Krähen
Unschuldiges, liebenswürdiges Lebewesen	Welpen
Dreckiges Hochhaus	Kakerlaken

Stimmung - negativ

leicht Unheimlich	Krähen
Gefahr, drohendes Unheil	Krähen

Lokalisation

Schlachtfeld	Krähen
--------------	---------------



Walhalla

Tier	Kapitel	Zeitcode	Geräusch Lebend	Kadaver Abbild	Funktion	Handlung bei Krähe
Krähen	1	00:01:10		x	Führen den Zuseher aus Walhalla durch die anderen Wleten der nordischen Mythologie	"und von hier aus sandte Odin seine Raben Hugin und Munin aus, um ihm Neuigkeiten aus den Ländern der Ferne zu bringen."
Krähen	1	00:01:43	x		Belebung der statisch gezeichneten Welt und Allgegenwart Odins	Thors Wagen fliegt über Midgard
Ziegen	1	00:01:44		x	Zugtiere von Odins Donnerwagen	
Krähen	1	00:01:59	x		Verbindung des Vorspanns mit den Firmenlogos	
Krähen	1	00:02:09	x		Verbindung des Vorspanns mit den Firmenlogos	
Krähen	1	00:02:10	x	x	Odins Kundschafter; Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht	Hugin und Munin fliegen durch einen düsteren Wald in Midgard.
Kuh	1	00:02:16	x		Lokalisation: Land	
Waldtiere	1	00:02:19	x		Lokalisation: Wald	
Krähen	1	00:02:26	x	x	Odins Kundschafter; Lokalisation: Wald; Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht	Führen den Zuseher zum ersten Schauplatz: ein Waldrand nahe dem ein Junge Holz hackt.
Kuh	1	00:02:43	x		Lokalisation: Land	
Hund	1	00:02:51	x	x	Gesellschaft für den Jungen, jedoch ängstlich und keine Wachhund	
Vögel	1	00:03:02	x	x	Stimmungsbildung: Nahendes Unheil	
Krähen	1	00:03:04	x	x	Stimmungsbildung: Unheimlich	Ein Sturm zieht auf, der andere Tiere beunruhigt (Hund, Vögel), die Krähen jedoch nicht betrifft.
Hund	1	00:03:08	x	x	Gesellschaft für den Jungen	
Ziegen	2	00:03:40		x	Zugtiere von Thors Wagen	(Glühende Augen und Funken-Blitze schlagende Hufe, sehr dämonisches Erscheinungsbild)
Ziegen	2	00:03:48		x	Zugtiere von Thors Wagen	
Ziegen	2	00:04:05	x	x	Zugtiere von Thors Wagen	
Hund	2	00:04:06		x	(versagender) Wachhund bzw. Beschützer.	
Ziege	2	00:04:38	x	x	Zugtiere von Thors Wagen und dessen Begleiter	(Eingebildete da übernatürliche Ziege)
Ziege	2	00:04:45		x	Thors Begleiter	
Ziege	2	00:04:59		x	Thors Begleiter und Schlachtvieh	
Hühner	2	00:05:13	x	x	Lokalisation: Land	
Kuh	2	00:05:19		x	Lokalisation: Land	
Ziege	2	00:06:01		x	Abendessen	
Ziegenknochen	2	00:06:36		x	Abendessen, dessen Reste gesammelt werden.	
Stier	2	00:06:59		x	x Stierkopf als Köder für die Midgardschlange	
Midgardschlanç	2	00:07:09		x	Kampfgegner	

Krähen	3	00:08:27	x	x	Beobachter (Odins Kundschafter) und kommentieren das Gesehene.	Die beiden Krähen beobachten das Landhaus in dem Thor übernachtete. Sie wiederholen das Gesehene, obwohl sie dieses unmöglich physisch beobachten konnten.
Ziegenknochen	3	00:08:47		x	Reste der Abendmahlzeit	
Ziege	3	00:09:22	x	x	Wiedererstandener Begleiter Thors	
Ziege	3	00:10:22	x	x	Wiedererstandener Begleiter Thors	
Krähen	3	00:11:42	x	x	Beobachter (Odins Kundschafter)	Odins Kundschafter sehen zu, wie Thors und Loki aufbrechen, zusammen mit dem Menschenjungen als zukünftigen Diener für Thor.
Ziegen	3	00:12:19		x	Zugtiere von Thors Wagen	
Ziegen	3	00:12:41		x	Zugtiere von Thors Wagen	
Schwäne	3	00:12:47		x	Lokalisation: auf der Regenbogenbrücke in schwindelnder Höhe	
Ziegen	3	00:13:23		x	Zugtiere von Thors Wagen	
Vögel	4	00:14:07	x		Lokalisation: Landidyll	
Ziegen	4	00:15:31		x	Zugtiere von Thors Wagen	
Fisch	5	00:17:52		x	Teil der Vorräte in Thors Haushalt	
Fledermaus	5	00:18:09		x	Misslungenes Experiment Lokis	
Krähen	6	00:24:57	x	x	Beobachter und Odins Kundschafter	Begleiten Roskva und Quark auf den letzten Metern vor Walhalla und fragen sie nach ihren Plänen. Sie sind es auch die die Beiden zu Odin führen.
Krähen	7	00:26:30		x	Beobachter und Odins Kundschafter	Fliegen in Odins Halle und künden die Kinder an.
	7	00:03:28	x		Lokalisation: Waldidyll	
	7	00:31:19		x	Tascheninhalt des Tunichtgutes (Quark)	
	7	00:31:35	x	x	Lokalisation: Waldidyll	Der Honig dient Quark als Aufheiterung und Entschuldigung für Roskva.
Krähen	8	00:32:20		x	Lokalisation: Waldidyll	
	8	00:32:38		x	Allwissende (prophetische) Göttervögel	Die Krähen weissagen dem Jungen, dass er als einziger bei Thors Unterweltreise die Täuschungen der Riesen erkennen wird.
Schmetterling	8	00:34:17		x	Lokalisation: Waldidyll	
Raubtiere	8	00:34:23		x	Lokalisation: gefährlicher, wilder Wald	
Schmetterling	8	00:34:54		x	Lokalisation: Waldidyll	
Vögel	8	00:34:54		x	Lokalisation: Waldidyll	
Eichhörnchen	8	00:36:35		x	Lokalisation: Waldidyll	

Walhalla

Art der Darstellung

	Szenen
Bild (ohne Ton)	20 1
Ton und Bild	21 7
Ton (ohne Bild)	10 5
Kadaver	4
Abbild	3 1
	<u>58</u> 14

Häufigkeit des Auftretens

Tier	Lebendig	Geräusch	Kadaver	Abbildung	Anzahl
Bienen	x	x			1
Eichhörnchen		x			1
Fledermaus		x			1
Greifvögel	x				1
Hühner	x	x			1
Insekten	x				1
Katze	x	x			1
Midgardschlange				x	1
Nagetier	x	x			1
Ratte		x			1
Raubtiere	x				1
Schwäne		x			1
Stier			x	x	1
Waldtiere	x				1
Wurm	x				1
Fisch		x			2
Schmetterling		x			2
Hahn	x	x			3
Hund	x	x			3
Kuh	x	x			3
Schwein	x	x			3
Salamander	x	x			5
Vögel	x	x			6
Krähen	x	x		x	14
Ziege	x	x	x	x	16

Funktion

Mögliche Bedeutungen	Dargestellt durch
Direktes Symbol	
Führer durch und Verbindung von Welten	Krähen
Kommentatoren der Handlung	Krähen
Odins Allgegenwart, Allwissende und Kundschafter	Krähen
Propheten	Krähen
Verzauberte Midgardschlange	Katze

Stimmung - positiv

Lokalisation: Waldidyll	Vögel, Bienen, Eichhörnchen, Insekten(summen), Schmetterlinge
Lokalisation: (potentielles) Landidyll	Hahn, Kuh, Vögel
Lokalisation: Land(wirtschaft)	Hühner, Kuh

Stimmung - negativ

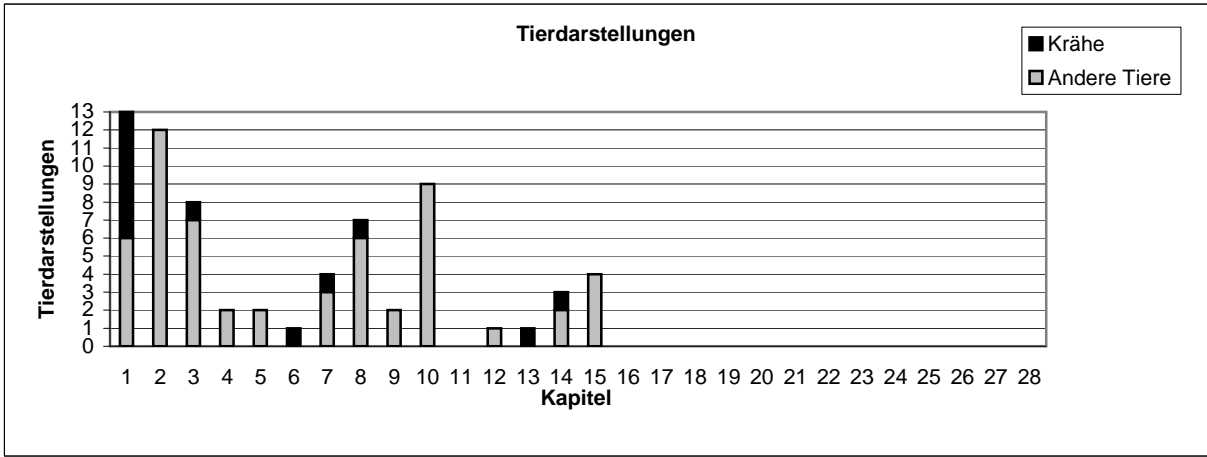
Lokalisation: Gefährliche	Greifvögel, Raubtiere,
Lokalisation: Udgard	Fisch, Salamander, Schwein
Stimmungsbildung: nahendes Unheil	Vögel
Stimmungsbildung: unheimliche Tascheninhalt eines Tunichtgutes	Krähen Ratte

Magie

Köder für die Midgardschlange	Stier(kopf)
Mislungenes magisches Experiment	Fledermaus
Teil eines Zaubertricks	Hahn
Thors Begleiter und Schlachttiere	Ziegen
Verdeutlichung der magischen Besonderheit	Schwäne
Zugtiere von Thors Wagen	Ziegen

Neutral

Wurm	Hühnerfutter
(Ängstlicher) Begleiter und Freund	Hund
Vorratshaltung	Fisch



Bedeutung der Rabenvögel in den einzelnen Filmen

Film	Tier	Darstellung				Anzahl		Bedeutung
		Lebendig	Stimme	Kadaver	Abbild, Schatten	Einzeltier (1)	Schwarm	
Ace Ventura	Rabe	x	x			x		Prestigeobjekt, Exotisierung und Stigmatisierung eines vermeintlich Bösen
	Krähe		x			x		Steigerung der unheimlichen Stimmung
Akte X - Frische Knochen	Krähen	x	x			x	x	Visionärer Angreifer bei unfreiwilligem Medikamentenkonsum
Akte X - Rotes Museum	Krähe	x	x				x	Angreifer
Die Vögel	Krähen	x	x			x		Tödliche Angreifer Stimmungsbildung: Unheimliche, tödliche Bedrohung
The Crow	Krähe	x	x	x		x	x	Beobachter intelligenter Wegweiser, Begleiter Kampfkünder, -begleiter Magieanzeiger, -zutat (Prophetie) Markierung des Bösen Nachrichtenübermittler Ortsmarkierung Seelenvogel Totenvogel, Todessymbol Unglückskünder/-bringer Stimmungsbildung: unheimlich, Gefahr
Der Herr der Ringe - Die Gefährten	Krähen	x	x				x	Gefahr Spione des bösen Zauberers Warnung vor Gefahr Stimmungsbildung: Unheimlich Lokalisation: Bergidyll, ländlicher Herbst
Der Rabe - Duell der Zauberer	Rabe	x	x	x		x		Opfer Unerwarteter, eigenartiger Besuch Wissender Sprechendes intelligentes Wesen Begleiter Magisches Abbild Befehlshaber
Corpse Bride	Krähen	x	x			x	x	Ankündiger von Negativen Anzeiger von Negativem Begleiter des Weisen Beobachter Schockelement Wissender Stimmungsbildung: Unheimlich
The Crow II - City of Angeles	Krähe	x	x				x	Seelen der gequälten Toten Begleiter

					Beobachter Magie- und Kraftquelle magischer Verbündeter Mahner (erinnert an Mission) Verlängerung bzw. Teil des Protagonisten Visionsvermittler	
Brothers Grimm	Krähen	x	x	x	x	Beobachter Boten des Todes Helfer des Bösen Rächende Intelligenz Spion der bösen Königin Suspense Release durch Auslösen komischer Szene Lokalisation: Wald, Wildnis, Ort des Bösen Stimmungsbildung: Gefahr, Alarmbereitschaft, Unheimlich, Schreckmoment
Sleepy Hollow	Krähe		x	x	x	Zutat für Zaubertrank; Hintergrundgeräusch vor Finden der Leiche Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht
Helden in Strumpfhosen	Rabenei					Rabenei als magische Zutat
Walhalla	Huginn und Munnin	x	x		x	Führer durch die Welt der Götter Kommentatoren der Handlung Odins alles sehende Kundschafter Wanderer zwischen den Welten Weissagen die Zukunft des Protagonisten Stimmungsbildung: Unheimliche Nacht
Constantine		x				Kündigt ungewöhnliches, gefährliches Ereignis an
Harry Potter und der Feuerkelch	Krähen	x	x		x	Stimmungsbildung: Gefährliche, unheimliche Nacht
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Krähen	x	x		x	Gefahr Lokalisation: Wildnis, Winterdorf Stimmungsbildung: Gefährliche, unheimliche Nacht
Night of the Crow	Krähen	x	x	x	x	Identifikation eines Jungen als Böse Illustration eines Kultbuches Schreckmoment Tödliche Gefahr Warnung vor Unheimlichem Beobachter und Kommentatoren des Geschehens Plakative Illustration negativer menschlicher Absichten Stimmungsbildung: Unheimlich, Wüste (Hoffnungslosigkeit) Lokalisation: Land
Schneewittchen	Krähe	x	x			Beobachter Kanalisation magischer Macht Wissensübermittler
Vorahnung	Krähen	x	x	x	x	Indizien für Zeitablauf (der im Film durcheinander gerät)

				Stimmungsbildung: bedrückte Melancholie, Bedrohlichkeit
Simpsons - Angst fressen Seele	Krähe	x x	x	Stimmungsbildung: düsterer oder nächtlicher, unheimlicher Ort
Simpsons - Horror frei Haus	Rabe m. Barts Kopf	x x	x	Besucher, Bote aus einer anderen Welt (Totenwelt)
Die Geistervilla	Krähe	x x	x	Anzeiger eines wichtigen Ortes Beobachter Gefährte des Bösen Leicht bedrohliche Wildnis Schockmoment Stimmungsbildung: unheimlicher, gefährlicher Ort
Haus der Verdammnis		x		Stimmungsbildung: unheimlicher, bedrohlicher Ort
Das siebte Zeichen	Krähen	x x	x	Bewacher, Bewahrer des Schicksals Teil einer Vision
Omen II	Krähen	x x x	x	Beobachter Tödliches Werkzeug des Bösen Unheilsbote Tierische Mythologische Begleiter des Teufels
Labyrinth	Krähen	x x	x x	Teilelement einer komischen Szene Belebung der Kulisse Stimmungsbildung: latente Gefahr, leicht unheimlich
Highlander	Krähen	x		Lokalisation: barbarisch, grausame Zeit
Das letzte Einhorn	Rabe	x x	x	Begleiter und Gehilfe der bösen Hexe bzw. des Bösen Beobachter Lauernde Gefahr
Wächter der Nacht	Krähen	x x	x	Magie und Fluchanzeiger Bedrohung für Flugzeug (Menschen) Gefahr, drohendes Unheil Lokalisation: Schlachtfeld

(1) Treten zwei oder drei Tiere in Großaufnahme auf, werden diese als Einzeltiere angesehen, da die gleichen Darstellungsregeln angewandt werden, wie bei wirklich einzelnen Tieren.

Darstellung der Rabenvögel in den Filmen

Film	Zeit			Witterung					Bedeutung(1)				Andere Figuren			
	Tag	Nacht	Dämmerung	Innenraum	Sonne	Regen/Gewitter	Schnee	Bewölkt	Undefiniert düster	Nebel	Positives Ereignis	Neutrales Ereignis	Negatives Ereignis	Magie	Protagonist(en)	weitere Personen
Ace Ventura	x	x		x								x		x	x	x
Akte X - Frische Knochen			x					x				x			x	
Akte X - Rotes Museum																
Brothers Grimm	x		x	x	x		x	x			x	x	x	x	x	x
Constantine		x				x						x		x		
Corpse Bride		x		x			x	x		x	x	x	x	x	x	
Das siebte Zeichen				x							x		x			x
Der Herr der Ringe - Die Gefährten	x						x					x		x	x	
Der Rabe - Duell der Zauberer		x		x				x				x		x	x	x
Die Geistervilla		x										x				
Die Vögel	x	x	x	x				x				x		x	x	x
Harry Potter und der Gefangene von Askaban		x										x				
Harry Potter und er Feuerkelch	x	x						x		x	x					
Haus der Verdammnis	x		x					x								
Helden in Strumpfhoden				x									x		x	x
Labyrinth	x				x					x	x	x		x	x	x
Night of the Crow	x				x						x	x		x	x	
Omen II	x				x		x					x			x	
Schneewittchen			x					x				x	x	x	x	
Simpsons - Angst fressen Seele		x	x			x		x				x		x	x	
Simpsons - Horror frei Haus		x		x								x		x		
Sleepy Hollow		x		x								x		x		
The Crow - City of Angeles		x		x		x		x	x	x	x	x		x	x	
Vorahnung	x	x				x		x				x		x	x	x
Wächter der Nacht	x	x	x			x	x	x				x	x	x	x	
Walhalla	x	x			x	x						x	x	x	x	x
Das letzte Einhorn	x	x				x		x				x	x	x	x	
Highlander	x					x						x		x	x	x

(1) Erscheinen der Krähe während eines bedeutenden Momentes für den Protagonisten.

Qualität der Bedeutung	Beispiel
Positives Ereignis	Bote, Anzeiger, Wissender, Weisheit, Berater, Begleiter
Neutrales Ereignis	Lokalisation, Beobachter
Negatives Ereignis	Tod, Unfall, Omen bzw. Symbol für Böses, Schock, Ekel
Magie	Magische Kraft od Zutat, Verbindung mit anderen Welten (Jenseits)

Symbolfunktionen in *The Crow* und Beispielfilmen

Funktion der Krähe in *The Crow* Parallelen zu anderen Filmen Parallelen in anderen Quellen

Funktion der Krähe in <i>The Crow</i>	Parallelen zu anderen Filmen	Parallelen in anderen Quellen
Nachrichtenübermittler	Crow II,III Herr der Ringe Walhalla	Hugin&Munin Herr der Ringe Augurenvogel
Seelenvogel	Crow II,III	Seele als geflügeltes Wesen Märchen (Raben als verwunschene Menschen)
Totenvogel, Todessymbol	Die Vögel Crow II,III Corpse Bride Akte X - Frische Knochen Simpsons - Angst fressen See Omen II	Schlachtvogel Galgenvogel Farbsymbolik Aasfresser Biologie
Unglückskünder/ bringer	Wächter der Nacht Corpse Bride Omen II Simpsons Akte X Die Vögel	Begleiter von Hexen Schlachtvogel Galgenvogel Aasfresser Literatur
Kampfkünder, -begleiter	Wächter der Nacht Crow II, III Königreich der Himmel Night of the Crow Die Vögel	Schlachtvogel Galgenvogel Wodans/Wilde Jagd Begleiter Volksglaube Aasfresser Keltische, nordische Mythologie Literatur
Ortsmarkierung	Brüder Grimm Corpse Bride	Hugin&Munin Schlachtvogel Galgenvogel
intelligenter Wegweiser, Begleiter	Crow II,III Corpse Bride	Hugin&Munin Biologie (Aggressives-soziales Verhalten) Biologie (Sprachfähigkeit) Magische Kraft od Zutat, Verbindung mit anderen Welten Biologie (für Menschen verständlich, trotz Nichtsäuger) Literatur
Magieanzeiger, -zutat (Prophetie)	Wächter der Nacht Gebrüder Grimm Corpse Bride Sleepy Hollow Helden in Strumpfhose Akte X - Rotes Museum Die Vorahnung Das siebte Zeichen	Volkmedizin, Volkgläub Literatur

	Walhalla Das letzte Einhorn	
Stimmungserzeuger	Wächter der Nacht Brüder Grimm Sleepy Hollow Corpse Bride Geistervilla Harry Potter Labyrinth Walhalla Das letzte Einhorn Die Vögel Highlander	Literatur (Poe, Schiller, Shakespeare) Fantasy
Markierung des Bösen	Ace Ventura Night of the Crow Das letzte Einhorn	Christliche Mythologie
Beobachter	Corpse Bride Crow II, III Gebrüder Grimm Omen II Walhalla Das letzte Einhorn	Biologie Hugin&Munin

Auftreten der Rabenvögel in diversen Filmgattungen

Erwünschter Effekt	Filmgenre	Filme
Amüsement	Komödie	Ace Ventura, Helden in Strumpfhosen, Die Geistervilla
	Schwarze Komödie	Corpse Bride, Sleepy Hollow, Simpsons, 6 Feet Under, Simpsons
Schock, Grusel	Horror	Night of the Crow, Die Vögel, Haus der Verdammnis, Omen II
Nervenkitzel, Spannung	Thriller	Constantine, Die Vögel
	Drama	Vorahnung
	TV Serie	Akte X
Magie (unnatürliches Allgemein)	Action	The Crow I, II
	Thriller	Die Vorahnung, Das siebte Zeichen
	Fantasy & Märchenfilme	Herr der Ringe, Harry Potter, Wächter der Nacht, Brothers Grimm, Schneewittchen, Walhalla, Labyrinth, Das letzte Einhorn

Abstract „Rabenschwarz“

Ein einsamer Krähenschrei lässt Filmkonsumenten schon ahnen, dass Gefahr in der Luft liegt. Woher diese Verbindung von Krähen / Raben und negativen Stimmungen bzw. Ereignissen in Film und TV-Serien kommt, lässt sich bei einem kulturhistorischen Vergleich herausfinden. Von keltisch, nordischer Mythologie bis zu Beobachtungen der Verhaltensforschung in der Biologie findet sich eine Verbindung der Vögel mit dem Tod. Der Aasfresser wird in der menschlichen Interpretation zum Todesomen, -boten, Visionsüberbringer und Begleiter von Hexen oder gar Göttern. Im Film werden diese Interpretationen wieder aufgegriffen bzw. zitiert und vorwiegend zur Stimmungsbildung eingesetzt. Besonders in Genres wie Horror und Fantasy kommen diese Vögel zum Einsatz, jedoch auch in Comedy-Filmen, wobei hier deren Funktionen (Stimmungsbildung, Begleiter des Übernatürlichen, von Magie und dem Tod, ...) sogar entlarvt und zum komischen Element umfunktioniert wird. Die genaue Analyse mehrerer Filme (*Corpse Bride*, *Die Vögel*, *Brothers Grimm*, ...) bildet die Grundlage der Untersuchung, wobei ein Film *The Crow* (1994) besonders heraussticht. Hier ist die Krähe sowohl Namensgeber als auch Protagonist. Diverse Bedeutungen und Funktionen der Vögel sind in diesem Film zu finden, dessen Handlung daher als Struktur der Arbeit dient. Das Ergebnis der Analysen ist eine unerwartete Bestätigung traditioneller Interpretationen und Funktionen von Krähen / Raben im Film. Die für das Medium besonders praktikable Plakativität der Vögel als Symbol wird durch häufige und eindeutige Verwendung belegt. Geändert hat sich nur, dass das blutige Schlachtfeld zum urbanen Tatort wurde.

Abstract „Rabenschwarz“ (Englisch)

A lonely cry of a crow makes the watcher of a film suspect some kind of upcoming danger. Where this connection between crows / ravens and negative atmospheres or happenings in films and TV-sequels comes from, may be discovered by the comparison of historic and modern cultural phenomena. From Celtic and Nordic mythology to biological research these birds and death go together. The scavenger becomes an omen and companion of death, magic, witches and even gods, as well as a bringer of visions and supernatural knowledge. In films these roles are quoted and used, most of the time for the creation of ambience. These birds are mainly used in genres like Horror and Fantasy, but also in Comedy. Although here the revealing of their functions (ambience creation, companion of the supernatural and or death, etc.) is used as a funny element. Accurate analysis of several films (*Corpse Bride*, *The Birds*, *Brothers Grimm*, etc.) is the basis of this research. In one film the crow is both protagonist and name-giver: *The Crow* (1994). Several meanings and functions of the birds can be found in this film, consequently its plot is used as structure of this thesis. The result of the analysis is an unexpected affirmation of the traditional use and interpretation of crows / ravens in films. For this medium especially, the feasible usage of the birds as a symbol is proved by many apparent examples. The only thing which has changed is that the blood-soaked battlefield became an urban crime-scene.