

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Maximilian Körner**

**Inszenierung von Film -  
schurken verschiedener Gen-  
res im Wandel der Zeit**

**2013**

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Inszenierung von Filmschurken verschiedener Genres im Wandel der Zeit**

Autor:  
**Herr Maximilian Körner**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:  
**FF10w1B**

Erstprüfer:  
**Prof. Peter Gottschalk**

Zweitprüfer:  
**Susanne Günther M.A**

Einreichung:  
Mittweida, 23.07.2013

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Portrayal of movie villains of different genres through the ages**

author:

**Mr. Maximilian Koerner**

course of studies:

**Movie and TV**

seminar group:

**FF10w1B**

first examiner:

**Prof. Peter Gottschalk**

second examiner:

**Susanne Guenther M.A.**

submission:

Mittweida, 23.07.2013

---

## **Bibliografische Angaben**

Nachname, Vorname: Körner, Maximilian

Thema der Bachelorarbeit: Inszenierung von Filmschurken verschiedener Genres im Wandel der Zeit

Topic of thesis: Portrayal of movie villains from different genres through the ages

123 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

## **Abstract**

Die vorliegende Bachelorarbeit von Maximilian Körner im Studiengang „Film- und Fernsehregie“ befasst sich mit der filmischen Darstellung verschiedener Filmschurken unterschiedlicher Genres mit Beispielfilmen aus mehreren Zeitepochen. Die Arbeit untersucht die Darstellung der Schurken nach internen und externen Faktoren und zeigt dem Leser so dar, inwiefern sich die Präsentation des Gegenspielers innerhalb der Genres unterscheidet und welche Stilmittel zu welcher Zeit besonders vertreten waren.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	<b>1</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	<b>2</b>
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>4</b>
<b>2 Hauptteil</b> .....	<b>8</b>
2.1 Warum das Böse schwieriger, vielseitiger, interessanter ist .....	8
2.2 Erklärung der methodischen Vorgehensweise .....	9
2.3 Heile Kinderwelt? Zeichentrickschurken aus Disney - Meisterwerken .....	10
2.3.1 Die böse Königin (Schneewittchen und die sieben Zwerge) .....	11
2.3.2 Scar, der „böse Onkel" (Der König der Löwen) .....	26
2.3.3 Ist Disney erwachsen geworden? .....	43
2.4 Für England, James - Schurken in Agentenfilmen am Beispiel zweier Bond - Filme .....	43
2.4.1 Goldfinger - Mutter aller Bond-Schurken? (Goldfinger).....	43
2.4.2 Aus Bond-Girl wird Bad-Girl: Elektra King (Die Welt ist nicht genug) .....	54
2.4.3 Bond gibt immer alles - der Schurke auch? .....	65
2.5 Genial gefährlich - Schurken aus Psychothrillern .....	65
2.5.1 "Shocking Shower" - Norman Bates (Psycho) .....	66
2.5.2 Die sieben Sünden und der Peiniger - John Doe (Sieben) .....	80
2.5.3 Psychopathen früher und heute .....	94
2.6 „Somewhere over the rainbow" - Fantasyschurken am Beispiel der Welt von Oz .....	95
2.6.1 Grünes Grauen - die böse Hexe des Westens (Der Zauberer von Oz) .....	95
2.6.2 Entstehung einer bösen Hexe - Theodora (Die fantastische Welt von Oz) .....	108
2.6.3 Gleiche Hexe, gleiche Wirkung? .....	118
<b>3 Schluss</b> .....	<b>120</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>XI</b>
<b>Anlagen</b> .....	<b>XIV</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung</b> .....	<b>XLI</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Die Hexe trifft auf die Geier.....	17
Abbildung 2 Schatten an der Wand.....	19
Abbildung 3 Schatten auf Schneewittchen .....	20
Abbildung 4 Frontalperspektive der Königin .....	21
Abbildung 5 Hexe richtet sich an Zuschauer,.....	22
Abbildung 6 Der Thronsaal der Königin .....	23
Abbildung 7 Der Weg in den Kerker .....	24
Abbildung 8 Donnerschlag und Farbstimmung im Kerker .....	25
Abbildung 9 Mufasa und Scar im Vergleich, .....	29
Abbildung 10 Das geweihte Land unter Mufasa und Scar, .....	33
Abbildung 11 Scar steht meistens im Schatten, , , .....	36
Abbildung 12 Erneuter Heransprung an Scar .....	38
Abbildung 13 Scar steht dominant im Vordergrund.....	38
Abbildung 14 Die Farbstimmungen während des Schurkensongs,, .....	41
Abbildung 15 Vor der finalen Konfrontation ändert sich die Farbstimmung nochmals..	42
Abbildung 16 Goldfinger betrügt von Anfang an .....	47
Abbildung 17 Wildes Gestikulieren ist typisch für Goldfinger .....	48
Abbildung 18 Goldfinger wird häufig untersichtig, Bond aufsichtig gezeigt, .....	52
Abbildung 19 Goldfinger gegen die Gangsterbosse.....	54
Abbildung 20 Elektra will Bond langsam und qualvoll umbringen .....	58
Abbildung 21 Romantische Lichtstimmung zwischen Elektra und Bond .....	61
Abbildung 22 Lichtstimmung mit Elektra und Renard .....	62
Abbildung 23 Elektras rotes Kleid im Casino .....	64
Abbildung 24 Bates wirkt auf den ersten Blick "normal" .....	69
Abbildung 25 Bates als seine Mutter verkleidet .....	70
Abbildung 26 Bates hat einen Schatten im Gesicht .....	76
Abbildung 27 Der seitliche Blick auf Norman .....	77
Abbildung 28 Norman wird untersichtig, Arbogast aufsichtig gefilmt.....	78
Abbildung 29 Der Topshot auf die Mutter .....	79
Abbildung 30 John Doe bei seinem ersten sichtbaren Auftritt.....	83
Abbildung 31 Does Wohnung .....	86
Abbildung 32 Die Ödnis am Schluss des Films .....	87
Abbildung 33 Lichtsetzung bei John Doe,, .....	89
Abbildung 34 Doe wird möglichst lange nicht gezeigt .....	91
Abbildung 35 Kameraeinstellungen auf Doe während der Autofahrt, .....	92
Abbildung 36 Die böse Hexe des Westens.....	99
Abbildung 37 Das Hexenlabor .....	102
Abbildung 38 Die Hexe hält sich im dunklen Schatten .....	104
Abbildung 39 Die Hexe wird auch hier untersichtig gezeigt .....	105
Abbildung 40 Miss Gulch verwandelt sich in die Hexe .....	107
Abbildung 41 Die Hexe alleine gegen Dorothy, Vogelscheuche und Zinnmann.....	107
Abbildung 42 Theodora die Gute.....	110
Abbildung 43 Theodora nach der Verwandlung.....	110
Abbildung 44 Theodoras Auftreten ist von impulsanten Effekten begleitet.....	112
Abbildung 45 Der Schatten in Theodoras Gesicht .....	115

---

Abbildung 46 Mit Theodoras Ankunft ändert sich die Lichtstimmung .....	116
Abbildung 47 Theodoras dominanter Schatten .....	117
Abbildung 48 Theodora tritt in den Vordergrund .....	117

# 1 Einleitung

„Das Böse ist immer und überall‘ – wir wissen mittlerweile, daß wir dem Verbrechen nicht entkommen. Der Mensch ist schlecht. Was uns im Alltag beunruhigt, möchten wir allerdings in Film und Literatur nicht missen. Denn das makellos Gute, Wahre und Schöne ist ‚rein‘ – und damit ist auch schon fast alles gesagt. Die Ruchlosigkeit und Verdorbenheit des Bösewichts hingegen sorgt für gespannte Aufmerksamkeit und liebevolle Abscheu.“<sup>1</sup>

Das Böse existiert schon länger als das Medium Film – und so hat auch der Schurke schon länger eine feste Rolle in den Geschichten.<sup>2</sup> So war es nur eine Frage der Zeit, bis das Böse sich auch in dem Medium Film wiederfand. Doch zeitgleich entstand die Frage, wie man einen Schurken wohl am besten auf die Leinwand bringen könne. Wie vermittelt man wohl die Dunkelheit und Grausamkeit des Bösewichts im Film am geschicktesten?

Mit dieser Frage befasst sich diese Bachelorarbeit, die im Rahmen des Studiums der Film- und Fernsehregie an der Hochschule Mittweida entstand. Es gibt keinen Film ohne Gegenspieler – sei dieser nun im tyrannischen Chef, in einer außerirdischen Macht oder in einer Naturkatastrophe vertreten. Filmschurken sind schon solange aktuell, wie es Filme gibt. Dies beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Kinofilme. Auch innerhalb jeder TV-Serie oder eines jeden TV-Movies gibt es Gegenspieler, die die Handlung durch den Konflikt mit dem Helden ins Rollen bringen. Ist der Schurke leicht zu besiegen und stellt keine Herausforderung für den Helden dar, so wäre auch die Geschichte schnell erzählt und der Film nur von kurzer Dauer. Deswegen ist es zum einen für die Drehbuchautoren, zum anderen für die Filmcrew unter der Leitung eines Regisseurs entscheidend, den Schurken gut zu inszenieren um so den Konflikt des Films zu steigern. Diese Arbeit soll nun darstellen, wie diese Inszenierung in einigen bekannten Filmen der Filmgeschichte erfolgte.

In der Arbeit werden vier Genres und jeweils zwei Vertretern verschiedener Zeitepochen untersucht. Der Aspekt der Fernsehfilme und Serien soll komplett außen vor gelassen werden, da hierbei zum einen das Budget nicht vergleichbar mit dem eines

---

<sup>1</sup> Siehe DIMMLER, Klaus: Die größten Schurken der Filmgeschichte. Von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter. 1. Auflage, Leipzig, 2000. S. 9.

<sup>2</sup> Vgl. ebd. S. 10 f.



Kinofilms ist, zum anderen die Erzählstruktur von Serien deutlich von der eines Kinofilms differiert und die beiden Formate kaum miteinander vergleichbar wären.<sup>3</sup>

Analysiert werden die Genres „Zeichentrickfilm/ Kinderfilm“, „Agentenfilm“, „Thriller“ und „Fantasy“.

Der Gedanke, wie „kindergerechte Schurken“ inszeniert werden, erscheint äußerst interessant. Kommen alle Aspekte des Bösen bei den kindlichen Rezipienten an oder wirken gewisse Aspekte erst bei älteren Personen? Mit „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ (1937) und „Der König der Löwen“ (1994) fällt die Wahl auf zwei Vertreter aus dem Hause Disney.

Das Genre der Agentenfilme wird untersucht, da hierbei die Schurken realer als in den Zeichentrickfilmen waren. Mit Waffen und einer Armee von Handlangern stellen sie von vornherein eine große Gefahr für den Helden dar. Wird der Schurke in diesem Genre auch noch filmerisch dunkler und bedrohlicher dargestellt wird oder bleibt es bei der materiellen Überlegenheit? Vertreter sind zwei Filme der Agentenreihe „James Bond“: „Goldfinger“ (1964) und „Die Welt ist nicht genug“ (1999).

Die Schurken eines Thrillers sind meist Serienkiller und versetzen den Zuschauer mit ihren grausamen und blutigen Taten in Angst und Schrecken. Doch liegt das Furchteinflößende dieser Schurken nur in ihrem Blutvergießen? Hier wird ein Genre untersucht, das vor allem die Generation von jungen Erwachsenen anspricht. Als älterer Vertreter wird ein „Schocker“ des berühmten Regisseurs Alfred Hitchcock ausgesucht – „Psycho“ aus dem Jahre 1960. Bei dem neueren Vertreter handelt es sich um die Darstellung eines Serienmörders aus „Sieben“ (1995).

Das Genre „Fantasy“ richtet sich an das größte Zielpublikum von Jung bis Alt. Es werden Vertreter von Bösewichtern, die nicht der realen Welt entsprungen sind, untersucht.<sup>4</sup> Älterer Vertreter des Genres ist die böse Hexe des Westens aus dem Film „Der Zauberer von Oz“ aus dem Jahr 1939. Die Vorgeschichte zu genau dieser Hexe wird in

---

<sup>3</sup> Allein die Tatsache, dass eine Serie im Durchschnitt mehrere Staffeln mit jeweils mindestens 20 Episoden à 20 Minuten hat, stellt diese Behauptung klar. So ist hierbei eine Darstellung des Schurken über einen viel längeren Zeitraum mit viel mehr handelnden Personen möglich.

<sup>4</sup> Dieser Punkt ist zwar teilweise schon mit dem Zeichentrick – Genre abgedeckt, jedoch ist ein handgezeichneter Film nicht mit einem real gespielten Film vergleichbar, wenngleich auch in keinster Weise weniger aufwendig in der Produktion oder bedeutsam.

„Die fantastische Welt von Oz“ aus dem Jahre 2013 erzählt. Hier wird also genau die gleiche Schurkin inszeniert – jedoch mit einem zeitlichen Unterschied von 74 Jahren.

Ziel der Arbeit ist es, zu untersuchen inwiefern sich die Inszenierungen innerhalb der verschiedenen Genres voneinander unterscheiden. Funktioniert jedes Stilmittel in jedem Film zu jeder Zeit? Gibt es Unterschiede innerhalb des Genres von früher zu heute? Von der Untersuchung wird erwartet, deutliche Unterschiede zwischen den Genres vorzufinden und auch einige Unterschiede von früher zu heute. Diese werden vermutlich teils technisch, teils ästhetisch bedingt sein.

Zu Beginn der Arbeit wird analysiert, worin der eigentliche Reiz des Bösen liegt. Hierfür wird eine Sammlung von Aufsätzen über Filmschurken verwendet, "Das Böse im Kino" von Hans-Joachim Neumann.<sup>5</sup> Danach folgt die Analyse der einzelnen Filmschurken nach einem methodischen Konzept: Zu Beginn wird jeder Filmschurke kurz vorgestellt, innerhalb der Filmhandlung eingeordnet und einem Schurken-Archetypen zugeordnet. Dies wird mithilfe des Buches „Fallen Heroes: Sixteen Masters Villain Archetypes“ durchgeführt. In diesem englischsprachigen Werk stellt die Autorin Tami D. Cowden 16 verschiedene Schurken-Archetypen vor, nennt ihre Eigenschaften, Stärken, Schwächen sowie einige Vertreter aus Film und Fernsehen.<sup>6</sup> Im zweiten Punkt werden die inneren Faktoren des Schurken festgestellt, also z.B. sein Aussehen oder seine Handlungsweise. Im dritten Teil, werden die äußeren Faktoren des Schurken analysiert. Hierbei wird zum einen das Buch „Einführung in die Filmanalyse“ von Helmut Korte<sup>7</sup>, zum anderen „Farbe im Kino“ von Susanne Marschall verwendet.<sup>8</sup> Korte gibt in seinem Buch eine Einführung in die grundlegenden Mittel zur Gestaltung eines Films wie z.B. den Montagemitteln des Schnitts oder die Wirkung unterschiedlicher Kameraperspektiven. Marschalls Buch beschreibt die Bedeutung der unterschiedlichen Farben sowie ihre Wirkung auf den Zuschauer in bestimmten Kontexten.

Abschließend werden die zwei Vertreter eines Genres sowie alle acht Filme miteinander verglichen. Zum Abschluss der Arbeit erfolgt eine Schlussbemerkung, in welcher

---

<sup>5</sup> Vgl. NEUMANN, Hans-Joachim: Das Böse im Kino: alle Superverbrecher, Verrückten d. Films. 1. Auflage, Frankfurt/Main; Berlin, 1986.

<sup>6</sup> Vgl. COWDEN, Tami: Fallen Heroes: Sixteen Masters Villain Archetypes. 1. Auflage, Las Vegas, 2011.

<sup>7</sup> Vgl. KORTE, Helmut: Einführung in die Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch. 4. Auflage, Berlin, 2010.

<sup>8</sup> Vgl. MARSCHALL, Susanne: Farbe im Kino. 2. Auflage, Marburg, 2009.

---

die Unterschiede der Schurkeninszenierungen innerhalb der Genres sowie von früher zu heute festgehalten werden.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Eine genauere Erläuterung der Vorgehensweise erfolgt in Punkt 2.1. Erklärung der methodischen Vorgehensweise.

## 2 Hauptteil

### 2.1 Warum das Böse schwieriger, vielseitiger, interessanter ist

Neumann stellt in seinem Buch „Das Böse im Kino“ fest, dass der Bösewicht für den Zuschauer ein Identifikationsobjekt darstellt.<sup>10</sup> Doch worin genau liegt nun eigentlich der Reiz des Bösen? Wieso identifiziert sich der Zuschauer nicht sofort mit dem oft gutaussehenden Helden, der zum Schluss des Films entweder einen romantischen Partner, Geld und Ruhm oder im Idealfall sogar beides hat?

Diese Frage ist leicht zu beantworten: Der Schurke darf alles, was der Kinobesucher nicht darf: Regeln brechen, sich „mit nachgerade infantiler Bedenkenlosigkeit egoistisch, destruktiv und brutal austoben“.<sup>11</sup> Jedoch muss er dafür am Schluss des Films büßen und wird vernichtet. So besitzt der Bösewicht zwar über einen gewissen Zeitraum alles, was man sich erträumen kann, zahlt dafür jedoch am Schluss mit dem Leben. Dennoch spiegelt der Schurke für die Dauer seines Erfolges die innigsten Wünsche des Zuschauers wieder.<sup>12</sup>

So ergibt sich für den Zuschauer auch ein Lerneffekt, welcher ihn aus seinen Träumen zurückholt: ganz egal wie erfolgreich und mächtig das Böse während eines Films wird, am Schluss wird der Schurke immer von dem Helden eingeholt und besiegt.<sup>13</sup>

Held und Bösewicht stellen „zwei unterschiedlich attraktive dramatische Konzepte dar. Die gesellschaftliche Mission des Helden lässt nur wenig Platz für tragische Verwicklungen. Im Schurken dagegen sammeln sich geradezu jene Momente, die einer filmischen Figur Charakter und Persönlichkeit verleihen“.<sup>14</sup> Der Held hat ein Ziel, welches er erreichen muss. Dies dominiert seine Erscheinung, wohingegen der Schurke viele Momen-

---

<sup>10</sup> Vgl. Neumann 1986. S. 8.

<sup>11</sup> Siehe ebd. S. 8.

<sup>12</sup> Vgl. ebd. S. 8.

<sup>13</sup> Vgl. ebd. S. 8 f.

<sup>14</sup> Siehe ebd. S. 9.

te hat, in welchen er seinen wahren Charakter zeigen kann. Der Held muss immer ehrlich und tugendhaft sein, der Schurke darf sprunghaft, intrigant, verführerisch sein. So auch Neumann: „die sprunghafte, mehrdimensionale Genialität des Bösen aber ist Voraussetzung seines zeitweiligen Erfolges“.<sup>15</sup>

## 2.2 Erklärung der methodischen Vorgehensweise

Die Bösewichter und Gegenspieler der Helden sind ein allgemein wichtiger Bestandteil eines erfolgreichen Films. Doch wie genau kreiert man einen „perfekten Bösewicht“? Hierfür wird eine Auswahl an Filmen anhand ihres Schurken genauer untersucht.

Zuerst wird der Schurke dem Leser vorgestellt und innerhalb des Films eingeordnet. So erfährt der Leser gleich, mit was für einem Bösewicht er es bei diesem Film zu tun hat und kann außerdem grob der Handlung folgen. Anschließend wird mithilfe des Buches „Fallen Heroes: Sixteen Masters Villain Archetypes“ von Tami D. Cowden jedem Schurken ein Archetyp zugeordnet und auf seine Eigenschaften, Stärken sowie Schwächen eingegangen.

Nach der Kurzvorstellung des Bösewichts wird direkt mit der Untersuchung des Schurken begonnen. Ein Film vermittelt seine Botschaft über Bild und Ton, d.h. Dialog, Musik und Geräusche.<sup>16</sup> Der Spannungsaufbau erfolgt durch das Spiel der Akteure, den Schnittrhythmus, die Bildkomposition, den Toneinsatz, die Montage, die Kameraaktivitäten und die Beleuchtung.<sup>17</sup>

Die Untersuchung ist in zwei Bereiche aufgeteilt:

- (1) interne Faktoren. Diese beinhalten die Erscheinung sowie Maske und Kostüm, das Auftreten, die Ausdrucksweise und Stimme sowie die Handlungsweise des Schurken. Hat er/ sie besondere Merkmale oder ein Markenzeichen? Was sind seine Ziele und Motive? Hat er Handlanger und wie sieht das Umfeld aus? Welche Stellung hat der Schurke in der Gesellschaft?

---

<sup>15</sup> Siehe ebd. S. 9.

<sup>16</sup> Vgl. Korte 2010: S. 15.

<sup>17</sup> Vgl. ebd. S. 16.

(2) externe Faktoren. Mit welcher Musik ist der Auftritt des Schurken unterlegt? Hat er ein eigenes Thema? Auch die Lichtsetzung beeinflusst die Wahrnehmung des Gesehenen. So kann durch den Einsatz von High Key (viel Licht, alle Bildelemente hell, keine Schatten) eine positive Stimmung erzeugt werden, wohingegen Low Key (wenig Licht, alle Bildelemente dunkel, unbeleuchtet) bedrohlich wirkt.<sup>18</sup> Die Position der Kamera trägt ebenfalls stark zur Wirkung des Films bei. So wird „durch Nähe oder Abstand zu den Akteuren [der] Einfühlungsprozess gesteuert, [weshalb] die gewählte Einstellungsgröße von zentraler Bedeutung [ist], um die Aufmerksamkeit und Identifikationsbereitschaft des Publikums gezielt zu beeinflussen“.<sup>19</sup> Deswegen werden die Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven auf die Schurken untersucht. So kann durch eine „sehr niedrige Kameraposition (Untersicht, Froschperspektive) Macht und Stärke [erzeugt werden] und umgekehrt ein erhöhter oder sehr hoher Kamerastandpunkt (Aufsicht, Vogelperspektive) Unterlegenheit, Einsamkeit, Schwäche der gezeigten Person nahelegen“.<sup>20</sup> Die Schurken sollen auch bezüglich der Farbgestaltung untersucht werden. Letzter Punkt der externen Faktoren ist der Schnitt: durch unterschiedliche Einstellungsdauer kann z.B. Hektik und Emotionen bei dem Zuschauer erzeugt werden. Auch Montagen wie u.a. die Parallelmontage wirken spannungssteigernd.<sup>21</sup> So laufen zwei Handlungsstränge parallel zueinander auf einen Höhepunkt wie z.B. das Aufeinandertreffen der beiden Parteien, zu.

Abgeschlossen wird jedes Genre-Kapitel mit einem kurzen Vergleich der beiden Vertreterfilme des Genres bezüglich der Schurkeninszenierung.

## 2.3 Heile Kinderwelt? Zeichentrickschurken aus Disney - Meisterwerken

---

<sup>18</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft) – Kapitel Licht.

<sup>19</sup> Siehe Korte 2010: S. 34.

<sup>20</sup> Vgl. ebd. S. 49.

<sup>21</sup> Vgl. ebd. S. 46 f.

### **2.3.1 Die böse Königin (Schneewittchen und die sieben Zwerge)**

#### **Vorstellung des Schurken**

##### **(a) Kurze Vorstellung des Schurken**

In dem Zeichentrickfilm „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ aus dem Jahr 1937 (in Deutschland erst 1938 erschienen) wird der Bösewicht von der bösen Königin, Schneewittchens Stiefmutter, verkörpert. Gesprochen wird diese im amerikanischen Original von Lucille Le Verne, in der deutschen Fassung von Dagny Servaes.

##### **(b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films**

Die böse Königin will die Schönste im ganzen Land sein. Deswegen befragt sie regelmäßig ihren Zauberspiegel, um von ihm zu erfahren, ob es eine Schönerer als sie gibt. Eines Tages erzählt der Zauberspiegel der bösen Königin, dass es ein Mädchen tausendmal schöner als die Königin gibt: Schneewittchen. Die böse Königin entscheidet daraufhin, Schneewittchen von dem Jäger umbringen zu lassen. Doch dieser hat Mitleid mit dem Mädchen, erzählt ihr von den dunklen Absichten und lässt sie in die finsternen Wälder fliehen. Dort kommt Schneewittchen bei den sieben Zwergen unter.

Die böse Königin erfährt einige Zeit danach von ihrem magischen Spiegel, dass Schneewittchen noch am Leben ist und entscheidet, selbst aktiv zu werden. Dazu verwandelt sie sich in eine alte, hässliche Bettlerin, vergiftet einen Apfel und macht sich auf den Weg zum Haus der sieben Zwerge. Dort angekommen überzeugt sie Schneewittchen davon, in den vergifteten Apfel zu beißen. Schneewittchen wird daraufhin ohnmächtig und scheint tot. Die Bettlerin kann sich kurz ihres Triumphes erfreuen, muss dann jedoch vor den wütenden Zwergen fliehen. Die Flucht endet auf dem Gipfel eines Berges, von dem aus die Bettlerin die Zwerge mit einem Felsbrocken zermalmen will. Doch da schlägt ein Blitz in den Felsvorsprung der Bettlerin ein und diese stürzt hinab in den Tod. Schneewittchen schläft unter dem Zauber der bösen Königin, bis der Bann von einem Prinzen durch „der wahren Liebe Kuss“ gebrochen wird und Schneewittchen lebt mit dem Prinzen glücklich bis ans Ende ihrer Tage.

Bei der bösen Königin steckt das Boshafte praktisch schon im Namen. Zusätzlich dazu ist sie nicht Schneewittchens leibliche sondern ihre Stiefmutter – bevor man sie also das erste Mal gesehen hat, wird sie mit mehreren negativen Aspekten in Zusammenhang gebracht.

Bei der Untersuchung der bösen Königin ist wichtig, dass man ihre zwei Persönlichkeiten innerhalb des Films unterscheidet. So ist sie bis zur 14. Sequenz des Films als böse Königin und ab der 14. Sequenz als Bettlerin zu betrachten. Bei der folgenden Analyse soll deshalb zwischen der bösen Königin und der Bettlerin/ Hexe unterschieden werden.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

Tami Cowden nennt in ihrem Buch „Fallen Heroes: Sixteen Master Villain Archetypes“ die böse Königin als Beispiel für den Archetypen „Black Widow“.<sup>22</sup> Die „Black Widow“ ist auf ein bestimmtes Ziel visiert und beseitigt jeden, der ihr dabei in die Quere kommt. So will die böse Königin die Schönste im ganzen Land sein, doch laut ihres mystischen Zauberspiegels ist Schneewittchen schöner als sie. Also beschließt die böse Königin, dass Schneewittchen sterben muss.

Außerdem will sie ihre eigene Stellung sichern und verhindern, jemals wieder verletzbar zu sein. Eine „Black Widow“ ist völlig sorglos bezüglich ihrer Machtstellung. Obwohl die Gefahr besteht, dass Schneewittchen eines Tages ihren Platz als Königin einnehmen könnte, ist der Königin das völlig egal. Auch in dem Prinzen, der sich in Schneewittchen verliebt, sieht die böse Königin keine Gefahr – sie ist einzig und allein auf Schneewittchens Schönheit fixiert, die ihre eigene in den Schatten stellt.

Zu den Stärken der „Black Widow“ gehören ihre verführerische Ausstrahlung, ihre Cleverness sowie ihre manipulativen Fähigkeiten. Die Königin erkennt schnell, dass sie selber handeln muss, um Schneewittchen zu beseitigen. Nach dem Versagen des Jägers hat sie bereits einen Plan B parat und will Schneewittchen mittels eines Apfels vergiften. Dieser Apfel, so die Bettlerin gegenüber Schneewittchen, soll ihr dabei helfen, ihre Träume zu verwirklichen – sie manipuliert Schneewittchen und nutzt ihre Träume eigennützig aus.

Eine Schwäche der „Black Widow“ ist ihr dominanter Charakter. So könnte die Königin in Ruhe und Frieden bis ans Ende ihrer Tage leben, wenn sie es sich nicht in den Kopf gesetzt hätte, die Schönste im Land sein zu müssen und dafür Schneewittchen zu tö-

---

<sup>22</sup>dt: etwa „schwarze Witwe“.



ten. Doch durch diese menschenverachtende Einstellung bringt sie ihren Untergang selbst herbei.<sup>23</sup>

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Die Königin ist für einen Bösewicht extrem schön anzusehen. Dies erscheint jedoch logisch, da sie als hässliche Frau kaum glaubhaft als Ziel haben könnte, die Schönste im ganzen Land zu sein. Sie trägt ein langes, schwarzes Gewand und darunter ein lilafarbenes Oberteil. Ihr ganzer Körper ist von Kleidung bedeckt, nur ihr Gesicht ist sichtbar. Kleidungsmäßig triumphiert sie über Schneewittchen, da diese bei ihrer Einführung in Sequenz 3 in zerfetzten Lumpen gezeigt wird, während die Königin in der vor- und nachfolgenden Sequenz ihr elegantes Herrscherinnengewand trägt.

Während der Verwandlung der Königin zur Bettlerin in Sequenz 14 färben sich die Haare der Königin grau, die Augen werden giftgrün. Die Hände transformieren sich zu Klauen mit Krallen und Warzen. Ihre Augen werden größer, sie bekommt eine riesige Hakennase. Die Hautfarbe der Bettlerin wird blasser, grauer und lebloser. Sie trägt nun kein königliches Gewand mehr, sondern einen langen, schwarzen Mantel. Die hässliche Boshaftigkeit der Königin wird durch die Verwandlung zur Bettlerin nun auch äußerlich sichtbar gemacht.

### **(b) Auftreten & Handlungsweise**

Während des Prologs wird die Königin über den Text im Märchenbuch als eitel und böse beschrieben. Sie tritt sehr majestätisch auf, ist sich ihrer königlichen Stellung bewusst. So schreitet sie gleich zu Beginn des Films in langsamen Gang majestätisch auf den Spiegel zu.<sup>24</sup> Ihr Gewand wirft sie elegant und weiß, damit umzugehen.

Die Königin verhält sich rücksichtslos und egoistisch: Ihr Ziel steht für sie an oberster Stelle. Dafür ist sie auch bereit, das unschuldige Schneewittchen umbringen zu lassen. Dass der Jäger diese Tat mit seinem Gewissen nicht vereinbaren kann und versucht,

---

<sup>23</sup>Vgl. Cowden 2011: S. 69 – 75.

<sup>24</sup>Siehe DISNEY, Walt [Regie], HAND, David D. [Regie]: Schneewittchen und die sieben Zwerge. München: Walt Disney 2009 (Kinofilm 1937 mit dt. Tonspur von 1996, PAL, Farbe, 80 min) - Sequenz 2.

die Königin umzustimmen, interessiert diese nicht.<sup>25</sup> Bei der Forderung an den Jäger, ihr Schneewittchens Herz zu bringen, ist ihr Blick starr, böse und eindeutig.<sup>26</sup>

In Sequenz 13 eilt sie hastig hinab in die Untiefen ihres Schlosses, um sich zu verwandeln und Schneewittchen selbst umzubringen. Hier ist sie bereits vom Pfad der Königin abgekommen und der Zuschauer kann durch das veränderte, aufgebrauchte Verhalten der Königin erahnen, welche Veränderung ihr bald auch äußerlich bevorsteht.

Beim ersten Treffen mit Schneewittchen charakterisieren die Zwerge die Königin als „böse, ganz schlecht, eine Hexe, wie ein Sturmwind angebraust, nimmt fürchterlich Rache, weiß alles über die schwarze Magie“.<sup>27</sup> In der gleichen Sequenz beschreibt der Chef sie als klug, schlau und heimtückisch.

Als Bettlerin ist von dem königlichen Verhalten nichts mehr übrig geblieben. Vielmehr besitzt sie eine ernste, dunkle Erscheinung, eine gewisse Schwere in all ihren Taten und Handlungen. Sie bewegt sich langsam, geplagter und gekrümmter als zuvor.<sup>28</sup> Sie ist arrogant und überheblich. So macht sie sich über die Macht der Liebe lustig und hat keine Angst davor, dass diese ihren Fluch aufheben könnte. In derselben Sequenz verspottet sie das Skelett eines Gefangenen.<sup>29</sup> Dies zeigt ihre Kaltherzigkeit und die Geringschätzung des einzelnen Lebens.

In Sequenz 19 erfolgt ein Rollentausch: die Bettlerin, die jetzt Angst bekommt, wird von den wütenden Zwergen verfolgt. Der Zuschauer versteht das Motiv der Zwerge, Schneewittchen beschützen zu wollen und sympathisiert deshalb hier mit den Zwergen. Anschließend will die Bettlerin die Zwerge unter einem Felsbrocken zermalmen. Doch genau hier schlägt der Blitz in den Felsvorsprung ein, woraufhin die Bettlerin in den Tod stürzt. Sie hat ihren Untergang also selbst herbeigeführt. Es scheint, dass eine höhere Macht durch den Blitzeinschlag beim Tod der Bettlerin nachgeholfen hat, um schlimmeres zu verhindern.

---

<sup>25</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 5.

<sup>26</sup>Siehe Disney 2009 - Sequenz 5.

<sup>27</sup>Siehe Disney 2009 - Sequenz 10; orig. "wicked, bad, mighty mean, an old witch, she'll swoop down and wreck her vengeance on us, she's full of black magic".

<sup>28</sup>„gravity about her darkness, her heaviness“, siehe Disney 2009 - Sequenz 18, Audiokommentar.

<sup>29</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 16.

Auch nach ihrem Tod ist die Königin durch ihre Taten immer noch präsent: so trauern die Zwerge in Sequenz 20 in einem dunklen Raum bei verhaltener Musik um das scheinbar tote Schneewittchen – das Werk der bösen Königin.

### **(c)      Ausdrucksweise/ Stimme**

Bei „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ wird zur Untersuchung der Stimme und Ausdrucksweise komplett auf die englische Originalversion eingegangen, da es im deutschen Sprachraum nur eine aktualisierte Fassung von 1996 gibt und diese den ursprünglichen Zeitgeist des Films nicht mehr widerspiegelt.

Die Königin drückt sich sehr dominant aus. Sie wird durch einen scharfen Herrschaftston charakterisiert, ihre Stimme unterstreicht ihre Machtstellung. Im Vergleich mit Schneewittchens schon fast engelsgleicher Stimme (gesprochen von Adriana Caselotti) wirkt die Stimme von Lucille La Verne sehr düster und unheimlich. Bereits als Königin erscheint die Stimme außerdem aufgrund der vielen, gerollten „r“ leicht hexenartig.

Bei der Ausdrucksweise der Bettlerin fällt sofort auf, dass sie sich häufig wiederholt und ganze Sätze mehrfach sagt – ein für Hexen typisches Verhalten. Ihre Stimme wirkt krächzend, der Kontrast zu Schneewittchens Stimme ist nun noch deutlicher. Die Bettlerin kichert und gackert auch. Interessant ist, dass die Stimme von Königin und Bettlerin von ein und derselben Sprecherin stammt. Diese nahm, um den unterschiedlichen Klangeffekt zu erzielen, einfach ihr Gebiss heraus, um die Bettlerin zu sprechen.<sup>30</sup>

### **(d)      Ziele & Motive**

Die Königin hat sich zum Ziel gesetzt, die Schönste im ganzen Land zu sein. Ihre Motive werden nicht direkt genannt, jedoch sind hier sicherlich Eifersucht und Neid auf Schneewittchen sowie Eitelkeit und Narzissmus im Spiel.

### **(e)      Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Die Königin agiert hauptsächlich in zwei Umfeldern: Im Thronsaal, zum anderen in der Hexenküche im Kerker des Schlosses. Im Thronsaal trifft sie auf ihre zwei Untertanen: den mystischen Sklaven im Zauberspiegel, der mit Flammen, Donner und Blitzen in

---

<sup>30</sup>Siehe DISNEY, Walt [Regie], HAND, David D. [Regie]: Schneewittchen und die sieben Zwerge. München: Walt Disney 2009 (Bonus - DVD 2001, PAL, Farbe) – Kapitel „Die Stimme der Figuren“.

einem in dunklen Farben gehaltenen Raum eingeführt wird. Er erscheint als ausdrucksloses Gesicht und wirkt durch seine Darstellung sehr unheimlich auf den Zuschauer. Der andere Untertan der Königin, der Jäger, hat Angst vor ihr und bezeichnet sie als böse und eifersüchtig.<sup>31</sup> Im Kerker bekommt die Königin Gesellschaft in Form einer Krähe. Doch selbst diese als Botschafterin des Todes hat Angst vor der Königin und versteckt sich in einem Totenschädel vor ihr.<sup>32</sup>

Als Bettlerin verlässt die Königin erstmals ihr Schloss. Dabei ist es Nacht, die gesamte Umgebung ist dunkler und nebliger gehalten als in den vorhergehenden Außensequenzen.<sup>33</sup> Diese düstere Stimmung setzt sich auf der weiteren Reise der Bettlerin fort: der Wald wirkt in Sequenz 18 deutlich blasser, farb- und lebloser als bei Schneewittchens Reise in Sequenz 7. In Sequenz 18 erhält die Bettlerin tierische Begleitung: zwei Geier, welche finster und böse blicken. Diese zwei stehen wieder im Kontrast zu den vielen fröhlichen, farbigen und liebenswerten Tieren, die Schneewittchen durch den Film begleiten.<sup>34</sup> Die Geier begleiten die Bettlerin bis zu ihrem Tod. Ab ihrer Verwandlung wird jedes Auftreten der Bettlerin von Donner und Blitz begleitet.<sup>35</sup>

Die Stellung der bösen Königin innerhalb der Gesellschaft ist klar. Da sie Königin ist besitzt sie viel Macht. Sie scheint auch weit in das Land hinein bekannt zu sein, da die Zwerge bereits von ihr gehört haben, obwohl ihr Haus in sicherer Entfernung hinter den sieben Bergen liegt.

---

<sup>31</sup> Im Original: „mad and jealous“, siehe Disney 2009 - Sequenz 5.

<sup>32</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 14 .

<sup>33</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 16.

<sup>34</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 7 & 8.

<sup>35</sup> Zum einen während der Verwandlung in Sequenz 14, zum anderen nach dem scheinbaren Gelingen ihres Plans in Sequenz 19. Vgl. Disney 2009 – Sequenz 14 & 19.



Abbildung 1 Die Hexe trifft auf die Geier<sup>36</sup>

## Untersuchung äußere Faktoren

### (a) Musikalische Untermalung

Fast der komplette Film wird von Hintergrundmusik oder Gesangseinlagen begleitet. Dementsprechend spielt die Musik in dem Film eine bedeutende Rolle.

Die Königin hat, im Gegensatz zu jedem der anderen Charaktere, kein eigenes Lied.<sup>37</sup> Dafür erhielt sie mit dem „Queen Theme“ ein eigenes Thema, welches hauptsächlich aus tiefen und dunklen Klängen besteht. Eine leise, schwerfällige Violine liefert den Hauptklang, mehrere hektische Violinen bringen Tempo dazu. Leise und in Abständen erfolgende Klaviertöne erzeugen einen unheimlichen Zusatzeffekt. Dieses Thema erscheint bereits in der Sequenz 2 bei der Befragung des Zauberspiegels leicht abgewandelt. In vollem Umfang ist es in Sequenz 5 zu hören, als die Königin von dem Jäger Schneewittchens Herz fordert. Nach der Forderung der Königin pausiert die Musik und es kommt zu knapp drei Sekunden der Stille – in dem Film eine Seltenheit, welche die Dramatik der Sequenz verstärkt.

---

<sup>36</sup> Vgl. Disney 2009, 65. min.

<sup>37</sup> An der Spitze steht Schneewittchen mit insgesamt 5 Liedern („I'm wishing“, „With a smile and a song“, „Whistle while you work“, „The silly song“ sowie „Someday my prince will come“). Die Zwerge wurden mit drei Liedern bedacht („Heigh-ho“, „Bluddle-Uddle-Um-Dum“ und „The sillysong“) und der Prinz erhielt einen eigenen Titel („One song“).

Die Königin wird durch den ganzen Film von ihrem Thema begleitet, so auch bei dem Gang in den Kerker. Die Sequenzen im Kerker werden durch viele Geräusche, die an eine Hexenküche erinnern, begleitet. So sind Donnerschläge, blubbernde Kessel und zischender Dampf zu hören. Während der Verwandlung der Königin gipfelt die Musik in schrillen Tönen, die eine gewisse Ähnlichkeit zu der Musik der berühmten Duschmordszene aus Hitchcocks Psycho aufweisen.<sup>38</sup>

Nach der Verwandlung wird auch die Bettlerin von schweren Trommelschlägen und langsamen Violinen begleitet. Diese wirken zusammen mit der Bettlerin noch getragener. Während die Bettlerin Schneewittchen davon überzeugt, von dem vergifteten Apfel abzubeißen, setzt ein Trommeln der Musik ein, um die Spannung zu erhöhen.<sup>39</sup> Mit dem Triumph der Hexe ertönen Donnerschläge und eine, durch Trommelwirbel und stakkato spielende Blechblasinstrumente dramatisch-hektische Musik setzt ein, um die anstehende Verfolgung der Hexe durch die Zwerge einzuleiten.<sup>40</sup>

## **(b) Lichtsetzung**

Das Licht im Thronsaal der Königin ist eher schwach, der ganze Raum wird düster gehalten. Damit steht die Königin wieder im Kontrast zu Schneewittchen, die in ihren ersten Sequenzen unter freiem Himmel im besten Licht dargestellt wird.<sup>41</sup>

Nachdem die Königin in ihre „Hexenküche“ im Kerker des Schlosses geeilt ist, ändert sich auch die Lichtstimmung. Durch die spärliche Beleuchtung im Kerker hat die Königin einen großen Schatten. Mit Beginn der Verwandlung erlischt dann jedoch auch diese schwache Lichtquelle, die Königin wird vollends in Dunkelheit getaucht und die mit Farbtönen unterlegte Verwandlung beginnt.

---

<sup>38</sup> Eine genauere Analyse des Schurken und der Musik in Psycho erfolgt in Kapitel ...

<sup>39</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 18.

<sup>40</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 19.

<sup>41</sup> Die Königin ist während Sequenz 3 und 5 im dunklen Thronsaal, Schneewittchen während Sequenz 4 und anfangs von Sequenz 6 unter freiem Himmel.



Abbildung 2 Schatten an der Wand<sup>42</sup>

Nach Beendigung der Verwandlung sieht man nicht etwa als erstes das Gesicht der Bettlerin. Zuerst wird das Bild von ihrem riesigen, schwarzen Schatten an der Wand ausgefüllt, ehe sie sich zur Kamera dreht.<sup>43</sup> Dieser riesige Schatten ist auch das erste, was Schneewittchen von der Bettlerin sieht: Während sie Kuchen bäckt erscheint die Bettlerin am Fenster, man sieht jedoch zuerst nur den riesigen Schatten, der Schneewittchen bedeckt und erschreckt.<sup>44</sup> Die Szenerie wirkt immer düsterer, sobald die Bettlerin auftaucht.<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Vgl. Disney 2009, 49. min.

<sup>43</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 14.

<sup>44</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 18.

<sup>45</sup> Beispiele hierfür wären die leblose, grau erscheinende Natur sowie das Innere des Zwergenhauses nachdem die Bettlerin eingetreten ist in Sequenz 18.



Abbildung 3 Schatten auf Schneewittchen<sup>46</sup>

### (c) Kamerapositionen

In der Sequenz 4 erfolgt eine lange Kamerafahrt von Schneewittchen auf einem Balkon etwas oberhalb des Schlosshofes bis hinauf auf die Königin, die die ganze Szenerie von ihrem Thronsaal aus verfolgt hat. Dadurch wird bereits deutlich, dass die Königin über Schneewittchen steht und auf sie hinabblickt.

Als die Königin von dem Jäger Schneewittchens Herz fordert, wird sie frontal gezeigt und blickt so direkt den Zuschauer an. So eine Frontalperspektive wird in dem Film nur bei der Königin bzw. Bettlerin verwendet. Durch das direkte Ansprechen des Publikums erscheint die Königin diesem näher, die Bedrohung und Gefahr, welche von ihr ausgeht, wird ebenfalls realer.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Vgl. Disney 2009, 67. min.

<sup>47</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 5.





Abbildung 4 Frontalperspektive der Königin<sup>48</sup>

Während die Königin sich in die Bettlerin verwandelt wird sie kurz unscharf. Dies könnte auf eine kurze Schwächephase ihrerseits hindeuten. Auch so eine Unschärfe wird im Film an keiner anderen Stelle verwendet, der mysteriös wirkende Effekt bleibt einzig und allein der Königin vorbehalten. Während der Verwandlung wird jeweils das sich gerade verwandelnde Körperteil in den Fokus der Kamera gestellt, um die abscheuliche Transformation in allen Punkten genauestens zu zeigen.<sup>49</sup>

Als der Zuschauer die Bettlerin das erste Mal in ihrer ganzen Hässlichkeit erblickt, springt die Kamera an diese heran, wodurch sie noch dominanter und ausfüllender im Bild wirkt. Außerdem richtet sich die Hexe sowohl kurz nach ihrer Verwandlung als auch während der Zubereitung des Apfels wieder mehrmals direkt an den Zuschauer.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Vgl. Disney 2009, 46. min.

<sup>49</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 14.

<sup>50</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 14 & 16.



Abbildung 5 Hexe richtet sich an Zuschauer<sup>51, 52</sup>

Auch beim ersten Treffen mit Schneewittchen wird die Hexe beim Blick durch das Fenster frontal gezeigt - ihr Blick liegt direkt auf dem Zuschauer als wolle sie nicht Schneewittchen sondern diesen vergiften. Während der gesamten Sequenz ist die Bettlerin größer und ausfüllender im Bild als Schneewittchen und wirkt so dominanter. Interessanterweise wird kein Blick auf das ohnmächtig werdende Schneewittchen gezeigt; die Kamerarrichtungen harrt auf der Hexe aus, die zufrieden den Erfolg ihres Plans beobachtet und auf den Zusammenbruch Schneewittchens wartet.<sup>53</sup>

Auf der Spitze des Berges steht die Bettlerin deutlich über den Zwergen. Alles deutet daraufhin, dass sie kurz vor ihrem endgültigen Triumph steht. Mit der Nahaufnahme ihres hysterisch lachenden Gesichts wird dieser Eindruck nochmals verstärkt, ehe der einschlagende Blitz (in einer Halbtotale gefilmt) ihren Untergang besiegelt.<sup>54</sup>

#### (d) Farbgestaltung

Im Thronsaal der Königin sind die dominierenden Farben schwarz und blau. Schwarz wird schon immer mit dem Düsteren und Bösen in Verbindung gebracht. Blau kann zwar auch positive Bedeutungen erhalten, jedoch nicht im Zusammenspiel mit schwarz. So steht blau im Thronsaal der Königin für das Dämonische, die Kälte der Königin sowie ihre Qual und Trauer, nicht die Schönste zu sein.<sup>55</sup> Blau kann auch für

<sup>51</sup> Bild links: Vgl. Disney 2009, 61. min.

<sup>52</sup> Bild rechts: Vgl. Disney 2009, 67. min.

<sup>53</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 18.

<sup>54</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 19.

<sup>55</sup> Vgl. Marschall 2009, S. 59 f.

das Mystische und Spirituelle stehen – ein Hinweis auf die magischen Fähigkeiten der Königin?<sup>56</sup> In Sequenz 5 erhält sie zusätzlich noch einen goldenen Thron, der ihre machtvolle Ausstrahlung als Herrscherin unterstreicht.<sup>57</sup>



Abbildung 6 Der Thronsaal der Königin<sup>58</sup>

Nach der Einführung Schneewittchens steht die Königin hinter dem schwarzen Fenstergitter und zieht den roten Vorhang ihres Thronsaals erbost zu.<sup>59</sup> Rot als Farbe zieht alle Aufmerksamkeit auf sich und steht hier in Kombination mit der bösen Königin und dem schwarzen Gitter für drohende Gefahr, Aggressionen sowie Zerstörung, welche von der Königin ausgeht.<sup>60</sup>

---

<sup>56</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Beigleitheft) - DVD 1 Kapitel Farben.

<sup>57</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 3 & 5.

<sup>58</sup> Vgl. Disney 2009, 02. min.

<sup>59</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 4.

<sup>60</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44 & S. 51.



Abbildung 7 Der Weg in den Kerker<sup>61</sup>

Mit dem Betreten der „Hexenküche“ im Kerker des Schlosses erfolgt ein Farbwechsel. Die dominanten Farben sind nun ein fades, kränklich wirkendes Gelb sowie grün. Mehrere giftgrüne Gase blubbern und düstere Farbtöne dominieren die Szenerie. Gelb ist hier die Farbe der Eifersucht und des Neids sowie ein Zeichen für den verdorbenen Charakter der bösen Königin.<sup>62</sup> Grün steht als Farbe hier ebenfalls für Neid und Schmerz der Vergangenheit.<sup>63</sup> Die Königin ist schrecklich eifersüchtig auf Schneewittchens Schönheit und hat in der Vergangenheit schon öfters schmerzhafte Kränkungen deswegen hinnehmen müssen – jedes Mal, wenn ihr Zauberspiegel nicht sie als die schönste im Land nannte. Grün ist die Hexenfarbe – ein Vorbote der folgenden Verwandlung der Königin zur Bettlerin oder Hexe.<sup>64</sup>

---

<sup>61</sup> Vgl. Disney 2009, 47. min.

<sup>62</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 71 ff.

<sup>63</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 91 f.

<sup>64</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft) - DVD 1 Kapitel Farben.



Abbildung 8 Donnerschlag und Farbstimmung im Kerker<sup>65</sup>

Während der Verwandlung der Königin kommt es zu einem richtigen Farbspektakel: so färbt sich der Verwandlungstrunk aus schwarz erst blutrot und dann giftgrün. Der Kerker verschwindet komplett und wird von einem Wirbel abgelöst, der seine Farbe von rot über grün und gelb bis hin zu schwarzem Wasser mit Luftblasen verändert. Außerdem ändern die schwarzen Haare der Königin ihre Farbe zu grau. Anschließend wird das ganze Bild von dem giftgrünen Getränk förmlich überschwemmt. Das grün wird zu schwarz ehe diese Bildebene komplett ausgeblendet wird und den Blick auf die Bettlerin freigibt.<sup>66</sup>

Die Hexe trägt nun ein komplett schwarzes Gewand. Den Apfel taucht sie in einen schwarzen Topf, der mit grüner Flüssigkeit gefüllt ist. Der vergiftete Apfel färbt sich schließlich knallrot. Rot fungiert hier als „Eyecatcher“ und zieht alle Aufmerksamkeit auf sich.<sup>67</sup> Da mit der Rot-Schwarz-Kombination hier eine der Grundfarbe mit Schwarz zusammen im Bild gezeigt wird, wird die Bildspannung zusätzlich erhöht.<sup>68</sup>

Beim Treffen von Schneewittchen und der Hexe sticht der knallrote Apfel vor dem schwarzen Gewand der Hexe ins Auge. Er ist das Zielobjekt, das Objekt der Begierde für Schneewittchen. Doch kennt nur der Zuschauer die wahre Kraft der Zerstörung, die

<sup>65</sup> Vgl. Disney 2009, 48. min.

<sup>66</sup> Vgl. Disney 2009 - Sequenz 14.

<sup>67</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44.

<sup>68</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 97.

dem Apfel innewohnt. Hinter der roten Attraktivität des Apfels verbirgt sich der schwarze Tod.

Nach der Ohnmacht Schneewittchens ändert sich die Farbstimmung des Films dramatisch: durch den Wetterumschwung wirkt der ganze Film düsterer, schwärzer als je zuvor. Dies zieht sich auch in die nächste Sequenz, in der die Zwerge im schwarzen Raum um Schneewittchen trauern. Erst als der Prinz den Bann bricht, ist auch das letzte Überbleibsel der Hexe vernichtet und die Welt erstrahlt wieder in den wunderschönsten Farben.<sup>69</sup>

### **(e) Schnitt**

Während der Verwandlung der Königin wird die Schnitffrequenz erhöht. Die Schnitte erfolgen meist passend zu den Donnerschlägen. Dadurch entsteht beim Zuschauer Hektik, da der Film vorher eher einem angenehmen und geringen Schnitttempo gefolgt war.<sup>70</sup>

Die nächste Überblendung von Schneewittchen auf die Hexe erfolgt von Sequenz 15 auf 16. Die friedlich schlafenden Zwerge werden praktisch von weiß-grauem Nebel umschlossen, ehe dann die Hexe wieder erscheint und mit ihrem düsteren Plan fortfährt.

Zum Höhepunkt des Filmes hin gibt es eine Parallelmontage zwischen der Bettlerin, die Schneewittchen den vergifteten Apfel anbietet und den Tierfreunden Schneewittchens, die die Zwerge zu Hilfe holen wollen. Diese Parallelmontage hat eine Spannungssteigerung zur Folge.<sup>71</sup>

## **2.3.2 Scar, der „böse Onkel" (Der König der Löwen)**

### **Vorstellung des Schurken**

#### **(a) Kurze Vorstellung des Schurken**

---

<sup>69</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 19 – 21.

<sup>70</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 14.

<sup>71</sup>Vgl. Disney 2009 - Sequenz 18.

In "Der König der Löwen" sind die Protagonisten, wie schon der Titel vermuten lässt, ausschließlich Tiere, die meisten davon Löwen. So auch der Schurke des Films: Scar, der Bruder des Königs Mufasa, Onkel des Helden Simba und ein Bösewicht der schlimmsten Sorte. Gezeichnet wurde Scar von Andreas Deja, gesprochen im Original von Jeremy Irons und in der deutschen Fassung von Thomas Fritsch.

### **(b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films**

Scar ist der Bruder des Löwenkönigs Mufasa und somit der Onkel von Simba, dem Protagonisten des Films und zukünftigen König. Scar wäre jedoch selber gerne König und plant deshalb auch die Ermordung Simbas und Mufasas. Letztere gelingt ihm auch dank der Hilfe der Hyänen, die er sich untertan gemacht hat. Anschließend redet er Simba heimtückisch ein, dass dieser Schuld am Tod seines Vaters sei und rät ihm, weit wegzulaufen und nie wieder zurückzukehren. So kann Scar den Platz als Herrscher einnehmen, da er den verbleibenden Löwinnen erzählt, Simba wäre ebenfalls ums Leben gekommen. Später kehrt Simba, erwachsen und bereit, seinen Platz als König einzunehmen, zurück, fordert seinen Thron und besiegt Scar im Zweikampf. Scar wird anschließend von seinen früheren Komplizen, den Hyänen, umgebracht, da er diese zuvor Simba gegenüber als die Hauptschuldigen darstellt.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

Scar ist meiner Ansicht nach ein Vertreter des Archetypen „The Bastard“<sup>72</sup>. Der Bastard wird wie folgt beschrieben:

„The disfavored son, he burns with resentment. He can't have what he wants, so he lashes out to hurt those around him. (...) [He's] a bundle of hate.“<sup>73</sup>

Der „Bastard“ ist also der Sohn, der benachteiligt wurde, der nicht das erhalten hat was seiner Meinung nach ihm zusteht. Er fühlt sich benachteiligt und möchte deswegen den Bevorzugten dafür bestrafen. Dieser ist meist ein Mitglied der eigenen Familie. Außerdem hat der „Bastard“ oft ein persönliches, vielleicht sogar familiäres Verhältnis zu dem Helden sowie einen Grund diesen zu hassen. Dies ist bei Scar gegeben: Er ist der jüngere Bruder des rechtmäßigen Königs Mufasa und wird nach eigenen Angaben nie

---

<sup>72</sup> Dt. der Bastard

<sup>73</sup> siehe Cowden 2011: S. 18

König sein.<sup>74</sup> Ihm stünde seiner Meinung nach der Platz als König zu und bevor Simba geboren wurde wäre er sogar an erster Stelle als Nachfolger Mufasas gestanden. Seine ganze Wut richtet sich also auf seinen Bruder Mufasa und seinen Neffen Simba.

Zu den Stärken des „Bastard“ gehören sein Charisma und seine Erfahrung. Seine Schwächen liegen in seiner verbitterten Grundhaltung, der inneren Unruhe und seiner grenzenlosen Eifersucht. Scar erscheint sehr charismatisch und pflegt zu Simba auf den ersten Blick ein sehr gutes Verhältnis. Außerdem ist Scar sehr erfahren, weiß, wie er andere manipulieren kann. Er kennt auch die Gebiete außerhalb des Königreiches und kann so ein Bündnis mit den Hyänen schließen bzw. sich diese untertan machen. Außerdem ist Scar unverkennbar eifersüchtig auf Mufasa und Simba, die beide Könige des geweihten Lands sind bzw. werden.<sup>75</sup>

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Im Film „Der König der Löwen“ sind alle Charaktere Tiere. Diese wurden jedoch „vermenschlicht“, erhielten Charakter, Haltung und menschenähnliche Gesichtszüge. So auch bei Scar.<sup>76</sup>

Scars Körper ist im Vergleich zu Mufasas dünner und deutlich schwächer. Dies wird beim ersten Aufeinandertreffen der beiden Brüder in Sequenz 2 deutlich. Hier gibt Scar auch zu, dass er bei der Verteilung der Kraft wohl den kürzeren gezogen hat.<sup>77</sup> Generell lässt sich sagen, dass Scars Fell dunkler ist als das der anderen Löwen. Am auffälligsten an Scar sind jedoch seine schwarze Mähne und seine Narbe am linken Auge. Scars Augenfarbe ist nicht wie bei den anderen Löwen braun sondern giftgrün mit einer dunklen Umrandung. Im Vergleich zu den anderen Löwen ist Scars Gesicht zudem kantig, eckig und länglich gezeichnet. Seine Kinnpartie wirkt wie ein Bart. Interessant

---

<sup>74</sup> Vgl. ALLERS, Roger [Regie], MINKOFF, Rob [Regie]: Der König der Löwen – DIAMOND EDITION. München: Walt Disney 2011 (Kinofilm 1994, 3D, PAL, Farbe, 88 min) - Sequenz 2.

<sup>75</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 21.

<sup>76</sup> Vgl. ALLERS, Roger [Regie], MINKOFF, Rob [Regie]: Der König der Löwen – Special Edition. München: Walt Disney 2003 (Bonus – DVD 2003, PAL, Farbe).

<sup>77</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.



ist, dass Scar der einzige Löwe im Film ist, dessen Krallen permanent ausgefahren sind.



Abbildung 9 Mufasa und Scar im Vergleich<sup>78, 79</sup>,

### (b) Auftreten & Handlungsweise

Scar wirkt den ganzen Film über geknickt – er geht meist gebuckelt und wirkt im Vergleich zu den beiden anderen männlichen Löwen Mufasa und später Simba wenig königlich. Andreas Deja war der Meinung, dass man um Persönlichkeit zu vermitteln die Hände betrachten muss.<sup>80</sup> Dies ging bei Scar jedoch nicht, da dieser als Löwe Pfoten besitzt. Also musste die Persönlichkeit über die geknickte Körperhaltung vermittelt werden.

Er erscheint äußerst depressiv. So beginnt er seine erste Szene sogleich mit den Worten „Das Leben ist so ungerecht“ und vergleicht sich mit einer Maus, die „die Sonne nie wieder aufgehen sehen“ wird.<sup>81</sup> Scar spielt mit der Maus und hat ganz offensichtlich diabolische Freude daran, sie leiden zu lassen.<sup>82</sup> Diese Freude am Leid der anderen wird später bei der Ermordung Mufasas wieder deutlich. Im Vergleich zu den farbenfrohen Sequenzen davor und danach wirkt die Atmosphäre um Scar sofort düsterer und bedrohlicher.<sup>83</sup> Er frisst Zazu, den Haus- und Hofmeister des Königs, relativ früh in

<sup>78</sup> Bild links: Vgl. Allers 2003, 10. min.

<sup>79</sup> Bild rechts: Vgl. Allers 2003, 05. min.

<sup>80</sup> Vgl. Allers 2003 – Bonusdvd.

<sup>81</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.

<sup>82</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.

<sup>83</sup> In Sequenz 1 erwacht das gesamte Königreich um den neugeborenen Simba die Ehre zu erweisen - diese Sequenz ist an farbenfrohen Elementen kaum mehr zu übertreffen. In Sequenz 3 zeigt Mufasa Simba das Königreich in seiner ganzen Pracht und Glanz.

dieser Sequenz, muss ihn jedoch auf Mufasas Befehl hin wieder ausspucken. Außerdem droht er Mufasa und schärft seine Krallen mit einem ohrenbetäubenden Geräusch an der Höhlenwand – er wappnet sich also bildlich für die Konfrontation mit seinem Bruder. Scar verhält sich dem König gegenüber sehr respektlos und bedrohlich. So wendet er Mufasa den Rücken zu und ermahnt ihn mit den Worten "Pass lieber auf, dass du mir nicht den Rücken kehrst."<sup>84</sup> Als Mufasa auf die Drohung eingeht, zieht Scar zurück und gibt sich kleinlaut. Dieser Wechsel zwischen brüllendem Löwen und Schmusekater sowohl in Stimme als auch Verhalten und Erscheinung begleitet Scar durch den gesamten Film.<sup>85</sup>

Vor seinem Treffen mit Simba wird seine Frustration deutlich: Scar kickt verärgert einen Totenschädel von dem Felsvorsprung und bricht danach faul zusammen. Dieses Verhalten steht im Kontrast zum lebensfrohen Simba, der mit viel Energie an seinem Onkel herum klettert. Scar gibt sich Simba gegenüber scheinheilig und lieb, hat in Wahrheit aber keine Lust auf Simbas Anwesenheit. Während dieser Sequenz intrigiert Scar das erste Mal gegen Simba – er erzählt ihm „versehentlich“ von dem gefährlichen Elefantenfriedhof, im Wissen, dass sich Simba natürlich sofort dorthin begeben wird und damit in Lebensgefahr gerät.<sup>86</sup> Beim späteren Treffen mit den Hyänen erfährt man, dass Scar Simba absichtlich zum Elefantenfriedhof geschickt hat, damit die Hyänen ihn töten können.<sup>87</sup> Der Elefantenfriedhof war jedoch erst der Anfang von Scars Lügen und Intrigen. Nach dem Tod Mufasas redet Scar Simba ein, dieser wäre am Tod seine Vaters schuld und rät ihm, weit wegzulaufen.<sup>88</sup>

Während des Schurkensongs „Be prepared“ in Sequenz 9 bekommt der Zuschauer einen anderen Scar zu Gesicht als zuvor: die Hyänen sind der Meinung, Scar würde sich so königlich verhalten, obwohl er selber nicht König ist. Und so wirkt Scar in dieser Sequenz auch: nicht mehr gebuckelt oder schwach, sondern wie ein faschistischer Diktator, der seine Untertanen (die Hyänen) für sich aufmarschieren lässt und seinen mörderischen Komplott plant. In dieser Sequenz wirkt Scar mächtig und triumphal.

---

<sup>84</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.

<sup>85</sup> z.B. in Sequenz 10 im Gespräch mit Simba, als er Zazu in Sequenz 15 singen lässt oder nach Simbas Rückkehr in Sequenz 22.

<sup>86</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 5.

<sup>87</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 9.

<sup>88</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 23.

Als Mufasa Scar in der Schlucht um Hilfe anfleht, sieht dieser seine Chance endlich gekommen. Anstatt seinem Bruder zu helfen, bohrt er seine Klauen in Mufasas Pfoten, beugt sich zu ihm hinab, grinst ihn hämisch an und genießt den Moment seines Triumphes. Dann beugt er sich mit einem Grinsen nach vorne und stößt Mufasa, der auf die Hilfe seines Bruders vertraut hatte, mit dem Satz „Lang lebe der König“ hinab in den Tod.<sup>89</sup>

Als König wirkt Scar wieder weniger royal als sein Vorgänger Mufasa. So liegt er in der ersten Sequenz, die ihn als König darstellt, faul auf seinem Schlafplatz, spielt mit einem Totenschädel und lässt Zazu für sich fröhliche Lieder singen. Der frühere Haus- und Hofmeister wurde zum Sklaven im Knochenkäfig degradiert.<sup>90</sup>

Als Scar am Ende des Films eingestehen muss, dass er Simba unterlegen ist, spielt er seine letzte Trumpfkarte. Zuerst schiebt er die Schuld auf die Hyänen. Alles wäre ihre Idee und ihr Plan gewesen. Die Hyänen haben dies gehört und ziehen sich knurrend und fauchend zurück. Simba hatte nie vor, Scar zu töten, da er sonst keinen Hauch besser wäre als dieser. Er verlangt von Scar dasselbe wie dieser von ihm nach dem Tod Mufasas – wegzulaufen und nie wieder zurückzukehren. Scar nimmt Simbas gnädiges Angebot an, jedoch nur um ihn dann hinterrücks erneut anzugreifen. Doch Simba kann Scar besiegen und ihn den Königsfelsen hinabstoßen, wo bereits die Hyänen auf ihn warten. Scar ist erfreut, seine „Freunde“ zu sehen. Doch diese haben genug von Scars falschem Spiel und vernichten ihn. Scar hat sich endgültig in seinem Netz aus Intrigen und Lügen verfangen und seinen Untergang selbst herbeigeführt.<sup>91</sup> Hier wirkt Scar das einzige Mal während des Films verängstigt.

### **(c)      Ausdrucksweise/ Stimme**

Scars erster Satz im Film ist „Life isn't fair, is it?“<sup>92</sup> Dieser Satz spiegelt seine deprimierte Ausdrucksweise gleich von Beginn an wieder. Doch auch an der Ausdrucksweise kann man Scars Wechsel zwischen Schmusekater und brüllendem Löwen gut

---

<sup>89</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 10.

<sup>90</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 15.

<sup>91</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 23.

<sup>92</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.

beobachten.<sup>93</sup> Scar drückt sich sehr ironisch aus und erzielt so bei den erwachsenen Zuschauern teils eine komische, fast schon lustig amüsante Wirkung. Kinder jedoch verstehen diese Ironie noch nicht, genauso wie Simba. So sagt Scar ihm ganz offen, dass er der böse Onkel wird, wenn Simba König ist. Dieser findet die Bemerkung jedoch einfach nur „schräg“.<sup>94</sup>

Der Sprecher von Scar, Jeremy Irons, ist als Schauspieler durch seine vielen Rollen als Bösewicht und Schurke bekannt. Insofern assoziiert der regelmäßige Kinobesucher Scar auch anhand der Stimme mit „dem Bösen“. Scars Stimme ist sarkastisch, tief, düster und böse. Zusätzlich wird seine Stimme manchmal mit einem Fauchlaut eines Löwen unterlegt, so zum Beispiel in Sequenz 2 als er Zazu verschlingt. Wie sein Auftreten und seine Ausdrucksweise ist auch bei der Stimme ein Wechsel zwischen Schmusekater und brüllendem Löwen zu erkennen. Zwei Beispiele, in denen diese Wechsel sehr deutlich werden, sind beim Gespräch mit Simba in der Schlucht während Sequenz 10 und nach dem Tod Mufasas in Sequenz 11. In Sequenz 10 will Simba mit Scar mitkommen und so dessen Plan unbewusst durchkreuzen. Scar faucht ihn daraufhin böse an, spricht danach jedoch wieder sanft und freundlich auf Simba ein. Nach Mufasas Tod rät er Simba zutiefst bekümmert, er solle weit, weit weglaufen und nie wieder zurückkehren. Kurz darauf befiehlt er den Hyänen, Simba zu töten.

Scar wechselt außerdem oft zwischen einer melancholisch getragenen Stimme und einem knallharten Befehlston.<sup>95</sup>

#### **(d) Ziele & Motive**

Scars Ziel ist eindeutig definiert: Er will König über das geweihte Land sein und Macht erhalten. Seine Motive sind dabei Neid und Eifersucht auf seinen älteren Bruder Mufasa, den rechtmäßigen König. Außerdem wirkt Scar größenwahnsinnig.

---

<sup>93</sup> Am deutlichsten wird dies in Sequenz 2, in der er im Ausdruck gegenüber Mufasa von ironisch untergeben bis hin zu drohend alle Ausdrucksweisen einsetzt..

<sup>94</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 5; Im Original ist diese Stelle jedoch etwas anders: Scar antwortet auf Simbas Frage mit „A monkey's uncle“, was übersetzt in etwa die Bedeutung von "der Kaiser von China" hat. Im Original könnte Scar also ausdrücken, dass er nicht glaubt dass Simba jemals König wird - eine Aussage, die sich mit seinem Plan deckt.

<sup>95</sup> Vgl. Sequenz 2; melancholisch gegenüber der Maus und Zazu sowie Sequenz 9 & 10: harter Befehlston gegenüber den Hyänen.

### (e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft

Nachdem Scar die Herrschaft im geweihten Land übernommen hat, ist nichts mehr wie zuvor: grüne, lebendige Wiesen wurden durch graue ersetzt. Die Bäume sind leblos und ohne Blätter, Tiere gibt es keine zu sehen. Scars Herrschaft hat das einst so fruchtbare und farbenfrohe geweihte Land zerstört.<sup>96</sup> Erst mit Scars Tod setzt Regen ein, der wieder Fruchtbarkeit, Farbe und Leben in das geweihte Land zurückbringen wird.<sup>97</sup>



Abbildung 10 Das geweihte Land unter Mufasa und Scar<sup>98, 99</sup>,

Scar selber wird kaum mit Löwen gezeigt. Er lebt zurückgezogen und umgibt sich lieber mit den Hyänen, welche in dem Film „Der König der Löwen“ als Abschaum der Gesellschaft gesehen werden. Dennoch umgibt sich Scar lieber mit diesen, da er sich in dem düsteren Umfeld zum einen als König aufspielen und präsentieren, zum anderen seine finsternen Pläne ausarbeiten kann.

Zu Beginn des Films bekommt Scar kurz Besuch von Mufasa, allerdings auch nur um von ihm zurechtgewiesen zu werden. Auch während Sequenz 15 bekommt Scar nur von den Hyänen Besuch, die sich über die katastrophalen Umstände im geweihten Land beschweren.<sup>100</sup> In Sequenz 9 bezeichnet Banzai Scar als einen von ihnen. Sogar am Ende des Films wird Scar nur mit den Hyänen im Bild gezeigt, obwohl hier die Löwinnen in seiner unmittelbaren Nähe sind. Er gehört also nicht zu der Gemeinschaft des Löwenrudels. So muss Sarabi als Anführerin der vermutlich gegen Scar rebellie-

<sup>96</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 15.

<sup>97</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 24.

<sup>98</sup> Bild links: Vgl. Allers 2003, 09. min.

<sup>99</sup> Bild rechts: Vgl. Allers 2003, 46. min.

<sup>100</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 15.

renden Löwinnen an einer Horde von Hyänen vorbeilaufen, als sie von Scar zur Berichterstattung herbeigerufen wird.<sup>101</sup>

Die Hyänen werden in Sequenz 7 auf dem Elefantenfriedhof eingeführt, welcher außerhalb des geweihten Lands im schattigen Bereich liegt. Der Elefantenfriedhof wird mit dunklen Farben, hauptsächlich schwarz und grau dargestellt. Es dampft, viele Knochen und Schädel von Elefanten sind dort zu finden.

Die Hyänen selber sind bucklig, grau-schwarz, kichernd, sabbernd, mit scharfen Zähnen und leuchtend gelben Augen dargestellt. Beim ersten Aufeinandertreffen mit Simba, Naala und Zazu wirken die Hyänen im Bild dominanter und stärker. Mufasa gegenüber sind sie jedoch unterlegen.<sup>102</sup>

## **Untersuchung äußere Faktoren**

### **(a) Musikalische Untermalung**

Ein eigenes musikalisches Thema besitzt Scar nicht. Jedoch wird er sowohl bei seinem ersten Auftreten in Sequenz 2,<sup>103</sup> bei seinem finsternen Grinsen während des Treffens mit Simba<sup>104</sup> und während seiner Auftritte im Elefantenfriedhof<sup>105</sup> und der Schlucht<sup>106</sup> von kurzen, tiefen und bedrohlich klingenden Tönen begleitet. Diese oft deprimierend wirkende Musik wird dabei durch leise, langsame und getragene Violinen oder tiefe Trommelschläge erzielt. Sequenz 11 wird von trauriger, getragener Musik dominiert, da Simba seinen toten Vater findet. Mit Scars Auftritt jedoch hört die traurige Musik auf und ein tiefes, bedrohliches Grollen setzt ein.<sup>107</sup> Die traurige Stimmung wird durch getragenen Gesang und leise Violinen erzeugt. Auch in der nächsten Sequenz, als Scar

---

<sup>101</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 22.

<sup>102</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 7.

<sup>103</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.

<sup>104</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 5.

<sup>105</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 7.

<sup>106</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 10.

<sup>107</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 11.

sich selbst zum König krönt, ist die Musik verhalten, traurig und gipfelt durch Blechblasinstrumente in einem lauten Höhepunkt.<sup>108</sup>

Die stärkste Wirkung bezüglich der Schurkenpräsentation hat ohne Frage der Schurkensong „Be prepared“<sup>109</sup> in Sequenz 9: Scar weht die Hyänen in seinen Plan ein, Mufasa und Simba zu ermorden. Außerdem macht er sie sich während des Songs Untertan. Der Song ist zugleich der einzig negativ wirkende Song im ganzen Film.<sup>110</sup> Sowohl Musik, Text als auch Aussprache Scars mit jedem Farbwechsel aggressiver werden. Ursprünglich sollte der Schurkensong erst später erfolgen, doch die Regisseure wollten einen „Komplottsong“, der die Gemüter für die folgende Mordtat erhitzt.

Sequenz 10 wird von hektisch-dramatischer Musik während der Gnupanik dominiert, bis Mufasa Scar um Hilfe anfleht. Diese musikalische Wirkung wird durch getragenen Chorgesang und schnelle Trommelschläge kombiniert mit laut und schrill aufspielenden Trompeten erzielt. Genau als Scar seine Klauen in Mufasas Pfoten rammt pausiert die Musik. Es entsteht schier unerträgliche Stille, dann ertönt Scars Stimme. „Lang lebe der König“. Und so stürzt Scar Mufasa in den Tod. Gerade dadurch, dass die Gnupanik knapp drei Minuten lang von Musik begleitet wird, wirkt diese musiklose Stelle besonders stark.

Während der finalen Konfrontation von Simba und Scar spielt die Musik wieder den beiden Löwen zu. So erklingen während Simba im Fokus der Kamera steht angenehme, positive und sanfte Klänge, erzeugt von harmonischen Violinen. Bei Scar wirkt die Melodie düster und verhalten. Als Scar schließlich Simba mit seinen Anschuldigungen in die Ecke drängt wird die Musik zunehmend spannungsgeladener und wirkt durch Trommeln, Gesang und tiefe Blechblasinstrumente beängstigend. Diese Musikwechsel ist ab Scars Satz „Muss es denn immer in Gewalt enden“ in Sequenz 22 festzustellen und zieht sich fort bis zu Beginn von Sequenz 23. Ab Scars Anschuldigung, Simba sei ein Mörder wird die Musik nochmals dramatischer und bedrohender.<sup>111</sup>

---

<sup>108</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 12.

<sup>109</sup> In der dt. Fassung „Seid bereit“

<sup>110</sup> So ist „Circle of Life“ eine Hymne an den ewigen Kreislauf des Lebens, „I just can't wait to be king“ ein Vorfreude-Song Simbas, „Hakuna Mathata“ ein Gute-Laune-Song und „Can you feel the love tonight“ eine Liebesbalade. „Be prepared“ hingegen ist ein Komplottsong zum Sturz des Königs.

<sup>111</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 22 & 23.

**(b) Lichtsetzung**

Scar wird oft im Schatten dargestellt. Bei seiner Einführung und dem ersten Treffen mit Mufasa steht er im Schatten der Höhle, während Mufasa anfangs im Licht außerhalb der Höhle erscheint, ehe er sich zu Scar in die Dunkelheit begibt.<sup>112</sup> Auch beim ersten Treffen mit Simba steht Scar immer auf der schattigen Seite des Felsvorsprungs.<sup>113</sup> Am Schluss von Sequenz 7 erfolgt ein Schwenk zu Scar, der im dunklen Bereich des Elefantenfriedhofs steht und so für Simba, Naala, Mufasa und Zazu nicht sichtbar ist. Spätestens ab hier sind seine dunklen Absichten klar. Während des Schurkensongs und in der Schlucht wirft Scar einen riesigen Schatten an die Wand, welcher im Lauf der Szene größer wird.<sup>114</sup> Kurz vor der Ermordung Mufasas beugt er sich nach vorne und verdeckt Mufasas helles Gesicht mit seinem großen, dunklen Schatten. Auch als Simba neben seinem toten Vater trauert, erscheint Scar zuerst als dunkler Schatten, dessen Augen diabolisch leuchten.



Abbildung 11 Scar steht meistens im Schatten<sup>115, 116, 117, 118</sup>

<sup>112</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 2.

<sup>113</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 7.

<sup>114</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 9 & 10.

<sup>115</sup> Bild oben links: Vgl. Allers 2003, 05. min.



Auch die Ermordung Scars wird nur als Schattenspiel gezeigt: sein dunkler Schatten baut sich nochmals kurz auf, ehe er von den zahlreichen Hyänen attackiert wird und die Feuerwand das Schattenspiel verschlingt.<sup>119</sup>

### (c) Kamerapositionen

In Sequenz 2 nähert sich Scar Zazu bedrohlich an, ehe er fast schon in die Kamera springt, um Zazu zu fressen. Er wirkt durch den „Heransprung“ an den Zuschauer bedrohlich, da ansonsten keiner der Charaktere im Film so offensichtlich in Richtung der Zuschauer agiert. Scars Dominanz endet jedoch abrupt, da Mufasa den Schauplatz betritt. Als Scar wenig später in einer Halbtotalen an Mufasa vorbeischiebt, wird nochmals das unterschiedliche Aussehen der beiden Brüder verdeutlicht.

Bei dem ersten Treffen mit Simba in Sequenz 4 steht Scar immer im Schatten und wird dominanter und größer als Simba gehalten. Zeitweise wird er hier untersichtig in einer großen Einstellung gefilmt.<sup>120</sup>

Zu Beginn von Sequenz 9 fährt die Kamera lange in die Tiefen des Untergrundes, ehe der Zuschauer auf die Hyänen trifft. Scar thront dominant, in Untersicht gefilmt, über ihnen und wirkt so wie der König der Hyänen. Bei Scars Satz „Erraten“ nähert er sich der Kamera und sein Kopf wirkt im Bild bedrohlich groß. Während des Schurkensongs wird Scars Machtstellung ebenfalls von der Kamera unterstützt: beim Einmarsch der Hyänen werden diese aufsichtig und Scar untersichtig gefilmt. Schließlich begleitet die Kamera Scar mit einer langen Fahrt vom Boden bis hinauf in den Himmel. Während dieser Fahrt erklärt Scar seinen Plan, der ihn vom unteren Ende des Rudels bis an die Spitze bringen soll.<sup>121</sup>

---

<sup>116</sup> Bild oben rechts: Vgl. Allers 2003, 11. min.

<sup>117</sup> Bild unten links: Vgl. Allers 2003, 33. min.

<sup>118</sup> Bild unten rechts: Vgl. Allers 2003, 36. min.

<sup>119</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 23.

<sup>120</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 5.

<sup>121</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 9.



Abbildung 12 Erneuter Heransprung an Scar<sup>122</sup>

Als Scar Simba in der Schlucht verlässt, bleibt er nochmals im Vordergrund stehen, spricht mit Simba und grinst nur für den Zuschauer sichtbar hämisch. In dieser Einstellung ist Scar dominanter im Bild als Simba – es wird unterstrichen, dass alles nach seinem Plan verläuft. Als Scar den Hyänen das Zeichen zum Beginn des Plans gibt, wird er wieder untersichtig gezeigt, genauso als er Mufasa und Simba in sicherer Entfernung vom Rande der Schlucht aus verfolgt. Diese Untersicht auf Scar wird während der Ermordung Mufasas beibehalten. Scar springt hier nochmals aggressiv groß in das Bild, während er seine Krallen in Mufasas Pfoten bohrt.<sup>123</sup>



Abbildung 13 Scar steht dominant im Vordergrund<sup>124</sup>

Nach der Ermordung Mufasas wird Scar neben dem trauernden Simba untersichtig gezeigt. Außerdem werden in dieser Sequenz viele Großaufnahmen von Scar verwen-

<sup>122</sup> Vgl. Allers 2003, 26. min.

<sup>123</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 10.

<sup>124</sup> Vgl. Allers 2003, 30. min.

det. Simba hingegen ist entweder verschwindend klein neben Mufasas leblosem Körper oder Scar zu sehen und wird dann meist aufsichtig gezeigt.<sup>125</sup>

In Sequenz 15 wird Scar oft in Großaufnahmen gezeigt. Wieder wird für ihn eine untersichtige, für Zazu und die Hyänen eine aufsichtige Perspektive verwendet.

Erst im finalen Aufeinandertreffen von Simba und Scar stellt sich langsam Gleichsicht zwischen den beiden Löwen ein: Simba hat jetzt Scars Intrigen durchschaut und ist bereit, sich ihm gegenüberzustellen. Dennoch lässt Scar sich auch auf perspektivischer Ebene nicht so leicht unterkriegen. So wird er anfangs zwar von Simba in den Hintergrund gedrängt, gelangt jedoch mit seiner Behauptung, Simba wäre an Mufasas Tod schuld, wieder in den Vordergrund und wird groß gezeigt. Schließlich springt er noch zweimal sehr groß in die Kamera: Als er Simba als Mörder beschuldigt und als er ihn von dem Felsvorsprung des Königfelsens abdrängen will. Einen beeindruckenden Effekt gibt es auf der 3D-Blu Ray des Films: als Scar zum finalen Sprung auf Simba ansetzt hat es in dieser Fassung die Wirkung als würde Scar direkt aus der Leinwand auf den Zuschauer zuspringen. Es entstehen kurz Angst und Zweifel an Simbas Sieg. Als Scar dann den Hyänen gegenüber steht, wird er aufsichtig gezeigt – sein Untergang ist besiegelt.

#### **(d) Farbgestaltung**

Scars Mähne ist im Gegensatz zu Mufasas und Simbas nicht braun sondern schwarz. Seine dunkle Seele wird also hier bereits durch die Farben äußerlich sichtbar gemacht. Er besitzt nicht wie die anderen Löwen braune, sondern gelb-grüne Augen, die dunkel umrandet sind. Grün steht hier für den Neid, die Eifersucht Scars auf Mufasa.<sup>126</sup> Gelb ist symbolisch für die Verdorbenheit, den Wahnsinn Scars.<sup>127</sup> Die grün-gelbe Farb Mischung leuchtet vor allem in dunklen Plätzen stark auf.<sup>128</sup> Befindet sich Scar nicht in Mufasas Herrschaftsgebiet, so ist seine Umgebung stets in grün gehalten.<sup>129</sup> Kommt

---

<sup>125</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 11.

<sup>126</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 91 f.

<sup>127</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 71.

<sup>128</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 7 & 10.

<sup>129</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 7 & Sequenz 9 Anfang

Grün wie hier in übergroßen Mengen vor, so wirkt die Farbe bedrohlich und beängstigend.<sup>130</sup> Scars Eifersucht hat sich auch auf seine unmittelbare Umgebung ausgeweitet.

Während des Schurkensongs in Sequenz 9 kommt es zu einem Wechselspiel der Farben. So wird Scars Umgebung anfangs noch in grün gehalten, wechselt dann jedoch von gelb über rot bis hin zu einer schwarz - blauen Mischung am Schluss der Sequenz. Hier soll die Farbstimmung genauer betrachtet werden:

Der Grünnton zu Beginn der Sequenz steht für Scars Neid und Eifersucht Mufasa gegenüber. Der nächste dominante Farbton, Gelb, steht für Wahnsinn, Krankheit, Verdorbenheit.<sup>131</sup> Außerdem war Gelb im westlichen Kulturkreis seit dem Mittelalter die Farbe der aus der Gesellschaft Ausgestoßenen.<sup>132</sup> Dies trifft auf die Hyänen und Scar in diesem Teil des Songs zu. Die Regisseure des Films wollten in diesem Teil den Look einer alten NS-Wochenschau imitieren.<sup>133</sup> Dies sollte durch ein schmutziges Braun-Gelb und dreckiges Gelb mit schwarzen Streifen erzielt werden. Es folgt der rote Farbton: der Boden bricht auf, Flammen schießen zum Himmel empor. Rot und schwarz dominieren die Szenerie. Rot und die Flammen assoziieren Macht, Aggression und Zerstörung.<sup>134</sup> Scar will an die Macht und das aktuelle Herrschersystem zerstören. Mit Scars diabolischem Lachen erlischt das Feuer und somit auch der Rotton des Bildes. Es bleibt eine dunkle blau-schwarze Färbung. Blau steht für Scars Kälte, das Dämonische in ihm.<sup>135</sup> Blau ist neben rot außerdem die wichtigste Farbe des Todes und symbolisiert Qual und unerfüllte Sehnsucht.<sup>136</sup>

---

<sup>130</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft), Kapitel Farben.

<sup>131</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 71.

<sup>132</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 75.

<sup>133</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 9, Audiokommentar.

<sup>134</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 51.

<sup>135</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 62.

<sup>136</sup> Vgl. Cowden 2011:S. 59 f.



Abbildung 14 Die Farbstimmungen während des Schurkensongs<sup>137, 138, 139, 140</sup>

Nach Mufasas Tod und Scar's Machtübernahme dominieren die dunklen Farben auch im geweihten Land: Scar tritt Mufasas Nachfolge bereits in dunkler, schwarz-blau gehaltener Nacht an.<sup>141</sup> Auch in Sequenz 15 wird Scar's Höhle in Grüntönen gehalten. Das einzig Farbige in dieser Sequenz, Zazu, wird in einem Käfig weggesperrt. Während dieser Sequenz leuchten Scar's gelb-grüne Augen wieder bedrohlich auf.

Mit Simbas Rückkehr in das geweihte Land verbessert sich die Farbstimmung zunehmend. Als Scar Simba dann jedoch in die Ecke drängt, werden die Farben wieder düsterer, ehe der Blitz einschlägt und mit dem Feuer nur noch Rot- und Schwarztöne in der Umgebung zu sehen sind.<sup>142</sup> Hier steht rot wieder für die Zerstörung – Scar's altes Königreich muss erst vernichtet werden, ehe Simba König werden kann. Jedoch könnte auch Scar Simba endgültig vernichten. Rot wird auch mit einem gewaltsamen Tod

<sup>137</sup> Bild oben links: Vgl. Allers 2003, 27. min.

<sup>138</sup> Bild oben rechts: Vgl. Allers 2003, 28. min.

<sup>139</sup> Bild unten links: Vgl. Allers 2003, 29. min.

<sup>140</sup> Bild unten rechts: Vgl. Allers 2003, 29. min.

<sup>141</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 11.

<sup>142</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 22 & 23.

assoziiert, da dabei oft Blut vergossen wird.<sup>143</sup> Passend dazu wird Mufasas Tod in Simbas Erinnerung hier mit einem Rotton unterlegt und als Scars Tat dargestellt. Scar hat also Simbas heile Welt zerstört.



Abbildung 15 Vor der finalen Konfrontation ändert sich die Farbstimmung nochmals<sup>144</sup>

### (e) Schnitt

Vor der Ermordung Mufasas arbeitet der Film in Sequenz 10 mit einer hohen Schnittfrequenz. Direkt vor dem Mord wird diese etwas verlangsamt, sodass Scar den Moment vor seiner Mordtat genießen kann und sich diabolisch grinsend zu Mufasa hervorbeugt, ehe er diesen in den Tod stößt.<sup>145</sup>

Durch den Wechselschnitt von Hakuna Matata in Sequenz 14, Scars Herrschaft im geweihten Land in Sequenz 15 und der Rückkehr zu Simba in den farbenfrohen Dschungel in Sequenz 16 wird dem Zuschauer der Kontrast zwischen der farbenfrohen, lebhaften Umgebung Simbas und dem tristen, ausgestorbenem Königreich Scars deutlich gemacht.

Das Schnitttempo des Films wird gegen Ende von Sequenz 22 nochmals kurz erhöht: Scar konfrontiert Simba mit der Behauptung, er wäre ein Mörder. Simba wird immer mehr in die Enge gedrängt, die gesamte Lage wird hektischer und dramatischer. Passend dazu werden die vielen Schnitte mit Blitzen und Donnergeräuschen unterlegt.

---

<sup>143</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 57.

<sup>144</sup> Vgl. Allers 2003, 73. min.

<sup>145</sup> Vgl. Allers 2011 - Sequenz 10.

Scars Sprung durch die Flammenwand direkt auf Simba zu wurde etwas verlangsamt, um die von Scar ausgehende Bedrohung nochmals zu verdeutlichen.

### **2.3.3 Ist Disney erwachsen geworden?**

Beide Filme unterscheiden sich bereits bei der Entstehung. Schneewittchen basiert auf einem Märchen, König der Löwen ist eine für den Film neu geschriebene Geschichte. So hatten die Regisseure und Drehbuchautoren bei Scars Inszenierung bereits im Vorfeld mehr Gestaltungsmöglichkeiten.

Während „Schneewittchen“ keine moralische Botschaft vermittelt, erzählt „Der König der Löwen“ von dem „Kreis des Lebens“, einem ständigen Geben und Nehmen im Einklang mit dem Kreislauf der Natur. Scar missachtet diesen, dafür muss er bezahlen. Schneewittchen ist als Heldin passiv und trägt nicht zu der Vernichtung des Schurken bei. Simba muss seine Persönlichkeit entwickeln und lernen, mit seiner Vergangenheit zurechtzukommen, ehe er Scar aus eigener Kraft besiegen kann. Der Schurke in „Der König der Löwen“ ist also eine größere Herausforderung für den Helden als in „Schneewittchen“.

Das Motiv der bösen Königin, alles daran zu setzen die „Schönste im Land“ zu sein, ist heute nicht mehr ganz zeitgemäß. Scars Wunsch nach Macht und Herrschaft dagegen ist immer aktuell.

Die Schurkendarstellung entscheidet über die Zielgruppe des Films. Die böse Königin ist ein „kindgerechter“ Schurke: Sie verwendet Magie, welche in der Realität nicht vorhanden ist und somit für Kinder weniger bedrohlich wirkt. Scars Taten hingegen können eins zu eins auf die Realität projiziert werden. Ein Kind muss mit ansehen, wie der eigene Vater stirbt und bekommt zusätzlich die Schuld daran zugesprochen. Dies ist an Grausamkeit nicht mehr zu überbieten. „Der König der Löwen“ richtet sich also wegen seines Schurken und der vermittelten Werte an ein Zielpublikum von Familien und jungen Erwachsenen, während „Schneewittchen“ als typischer Kinderfilm zu betrachten ist.

## **2.4 Für England, James - Schurken in Agentenfilmen am Beispiel zweier Bond - Filme**

### **2.4.1 Goldfinger - Mutter aller Bond-Schurken? (Goldfinger)**

## Vorstellung des Schurken

### (a) Kurze Vorstellung des Schurken

Goldfinger ist die dritte Mission des bekanntesten Agenten im Geheimdienst Ihrer Majestät, James Bond. Im Film aus dem Jahr 1964 wird der Schurke, Auric Goldfinger, von dem deutschen Schauspieler Gert Fröbe verkörpert.

### (b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films

Goldfinger ist ein Industrieller, welcher viel Gold besitzt. Dem MI6 ist er aufgrund der Verbindung zu mehreren kriminellen Aktivitäten in der Vergangenheit bereits ein Begriff. Nun droht er mit einem Goldschmuggel die Weltwirtschaft zu gefährden. Bond soll ihn deswegen überwachen, wodurch Goldfinger eindeutig zum Hauptgegenspieler des Agenten in diesem Film wird. Bond trifft Goldfinger daraufhin beim Golfen und verfolgt ihn bis zu einer Fabrik in die Schweiz, wo er von Goldfingers Männern gefangen genommen wird und dem Tod nur knapp entkommt. Als Bond wieder zu sich kommt, befindet er sich auf dem Weg zu Goldfingers Ranch in den USA, wo dieser ihn in seinen verbrecherischen Plan einweihet: Er will die Goldvorräte der USA radioaktiv verseuchen und so den Wert seines Goldes enorm steigern. Bond jedoch schafft es, Goldfingers Plan zu vereiteln und kann diesen in einem finalen Aufeinandertreffen eliminieren.

### (c) Zuordnung zu einem Archetypen

Goldfinger ist ein Vertreter des Archetypen „Tyrant“<sup>146</sup>. Dieser wird wie folgt beschrieben:

„The bullying despot, he wants power at any price. He ruthlessly conquers all he surveys, crushing his enemies beneath his feet. People are but pawns to him and he holds all the power pieces“<sup>147</sup>.

Dieser Archetyp ist darauf aus, die Kontrolle zu behalten – am besten sogar den Helden selbst unter Kontrolle zu haben. Er will unbedingt Macht, vernichtet seine Feinde gnadenlos und nimmt auf die eigenen Leuten keine Rücksicht. Seine Motivation ist

---

<sup>146</sup> dt. der Tyrann

<sup>147</sup> Siehe Cowden 2011: S. 11.



dabei die Furcht vor Kontrollverlust. Diese Punkte treffen auf Goldfinger zu: Zum einen will er durch die Verseuchung von Fort Knox den Goldweltmarkt kontrollieren. Zum anderen wird Bond in keinem anderen Film der Reihe so lange und permanent von einem Gegenspieler festgehalten wie in Goldfinger – ob in der Fabrik, während der Laserstrahlsequenz oder auf Goldfingers Ranch und zu guter Letzt in Fort Knox.<sup>148</sup> Während des knapp 100 Minuten langen Films befindet sich Bond ungefähr 50 Minuten in Gefangenschaft Goldfingers.

Die Stärken des „Tyrant“ sind zum einen seine Zielorientierung sowie seine schnelle Entscheidungsfindung. Zu seinen Schwächen gehören seine Sturheit, sein unsympathisches Auftreten sowie sein Stolz. Goldfinger weiß genau, was er will: Die Goldvorräte der USA verseuchen und so eine Monopolstellung auf dem Weltgoldmarkt erlangen. Wenn Entscheidungen in schwierigen Situationen gefällt werden müssen, hat er sofort eine Idee parat und kann diese umsetzen. So täuscht er Bonds Kollegen, als diese ihn auf der Ranch beobachten.<sup>149</sup> Jedoch ist Goldfinger sehr stur und mit seinem unsympathischen Auftreten macht er sich vor allem die Frauen zum Feinde, die dann Bonds Charme erliegen.<sup>150</sup> Außerdem verbietet ihm sein Stolz am Ende des Filmes einfach nur zu fliehen – er muss sich an Bond rächen, genießt den Moment seines Triumphes etwas zu lange und wird schließlich von Bond erledigt.<sup>151</sup>

## Untersuchung innere Faktoren

### (a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm

Goldfinger ist klein, dick und hässlich. Seine Augen sind meist verkniffen. Er besitzt ein Doppelkinn und wirkt äußerst protzig.

Bei seinem ersten Auftritt in dem Film trägt er einen harmlosen Kinderstrampelanzug.<sup>152</sup> Er wirkt auf den Zuschauer eher wie ein ungefährliches, verspieltes Kind, das

---

<sup>148</sup>Vgl. HAMILTON, Guy [Regie], SIR CONNERY, Sean [Darst.], FRÖBE, Gert [Darst.]: James Bond 007 Ultimate Edition – Goldfinger. Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2006 (Kinofilm 1964, PAL, Farbe, 105 min) - Sequenzen 7 – 16.

<sup>149</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 13.

<sup>150</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Jill Masterson und Pussy Galore in Sequenz 3 bzw. 14 & 15.

<sup>151</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 16.

<sup>152</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 3.

seinen Willen nicht bekommt. Für Bond scheint er hier noch keine ernste Bedrohung darzustellen.

Auch bei seinem zweiten Auftritt, dem ersten persönlichen Treffen mit Bond bei einer Partie Golf, trägt Goldfinger einen lächerlich wirkenden Golfanzug.<sup>153</sup> Hier steht er bereits Bond gegenüber, der immer gut gekleidet ist. Zusätzlich zu dem unvorteilhaften Golfoutfit trägt Goldfinger eine braune Schirmmütze, welche sein Gesicht in Schatten hüllt. Bereits ein Zeichen dafür, dass Goldfinger sich Bond gegenüber bedeckt halten will?

In Sequenz 7 trägt Goldfinger einen komplett schwarzen Anzug. Passend zu seinem Outfit offenbart er seine finsternen Absichten. Spätestens ab dieser Sequenz ist klar, dass Goldfinger der Bösewicht dieses Films ist.

Während des Angriffs auf Fort Knox in Sequenz 14 trägt Goldfinger wieder ein braunes Gewand, welches er jedoch während der Sequenz gegen eine schwarze Militäruniform austauscht. Diesen wird er bis zu seinem Ende anbehalten.<sup>154</sup>

### **(b) Auftreten & Handlungsweise**

Bereits in seiner ersten Sequenz bekommt man durch sein Auftreten ein gutes Bild von Goldfinger: Er fühlt sich beim Kartenspielen siegessicher, da er betrügt. Als er jedoch von Bond aufgedeckt wird und verliert, lässt er sich äußerlich kaum etwas anmerken, zerbricht vor Wut allerdings einen Stift.<sup>155</sup>

---

<sup>153</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 5.

<sup>154</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 15.

<sup>155</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 3.

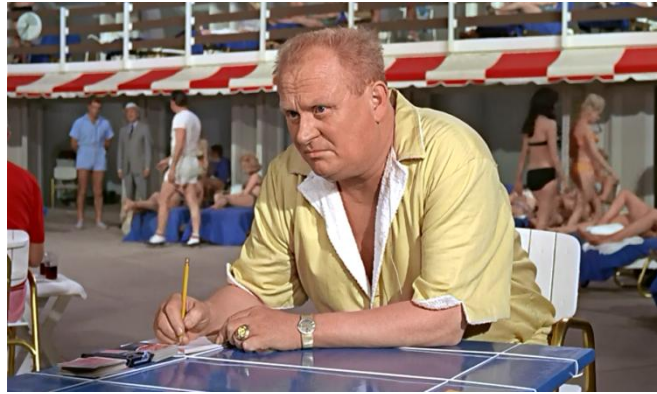


Abbildung 16 Goldfinger betrügt von Anfang an<sup>156</sup>

Auffällig sind sein häufiges, arrogantes Grinsen sowie sein wippender Gang. Goldfinger blickt meist nach unten, hält den Kopf schief und hat die Hände in den Hosentaschen. Sein Auftreten wirkt also keinesfalls elegant. Beim Golfen hat er kaum Blickkontakt zu Bond und will erneut betrügen. Doch Bond entlarvt ihn und kann ihn bloßstellen. Goldfingers schiefes Grinsen wird besonders deutlich, nachdem sein Handlanger Oddjob die Statue mittels des Hutwurfes geköpft hat. Hier fühlt Goldfinger sich wieder überlegen und denkt, er habe Bond eingeschüchtert. Bei der Verabschiedung hofft Goldfinger, er und Bond würden sich nie wieder sehen. Goldfinger droht Bond hier sogar.<sup>157</sup>

In der Laserstrahlsszene hat Goldfinger Bond wohl so knapp vor dem Ende wie kein anderer Bondschurke je zuvor oder danach: mittels eines Laserstrahls will er Bond, der an einen Tisch gefesselt ist, qualvoll halbieren und umbringen. Auf Bonds Frage, ob Goldfinger erwarte, dass er rede antwortet Goldfinger nur mit einem Lachen: „Nein, Mister Bond, ich erwarte, dass sie sterben“. Goldfinger steht hier kurz vor der endgültigen Vernichtung Bonds, doch dieser kann sich mit einer aufgeschnappten Information gerade noch so retten.

Währenddessen wird Goldfingers häufiges Fingerdeuten und wildes Gestikulieren deutlich. So ist seine Gestik im Gespräch mit dem chinesischen Forscher eindeutig. Auch später im Film ist seine Gestik immer noch sehr heftig, so z.B. beim Treffen der Gangsterbosse in Sequenz 12. Hier spielt Goldfinger den Magier: er möchte die Gangster mit seinen vielen technischen Spielereien, Tricks und Veränderungen im Raum

---

<sup>156</sup> Vgl. Hamilton 2006, 10. min.

<sup>157</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 5.

verunsichern und beeindrucken, was ihm auch gelingt. Die Gangsterbosse sind ihm in „seinem“ Raum also unterlegen. Sein Auftreten in dieser Sequenz weist gewisse Ähnlichkeiten zu Auftritten Hitlers bei Ansprachen an das Volk auf. Durch diese Ähnlichkeit verstärkt sich das negative Bild Goldfingers in den Köpfen der Zuschauer.



Abbildung 17 Wildes Gestikulieren ist typisch für Goldfinger<sup>158</sup>

Falls Goldfinger die eigenen Leute nicht mehr benötigt, tötet er sie oder lässt sie eiskalt im Stich. Er tötet die untreue Gil Masterson, indem er sie mit Goldfarbe bemalen lässt und sie erstickt.<sup>159</sup> Die Gangsterbosse werden in dem Vorführraum eingesperrt und mittels Gas erstickt. Ein weiterer wird von Oddjob erschossen.<sup>160</sup> Der chinesische Forscher und Atomexperte fleht Goldfinger in Fort Knox um Hilfe an, doch Goldfinger macht sich Sorgen, dass seine Tarnung auffliegt und erschießt ihn. Oddjob und einen weiteren seiner Männer lässt er zusammen mit dem atomaren Sprengkopf im Tresorraum einsperren – solange sein Vorhaben gelingt, ist es ihm egal, wie viele seiner eigenen Leute sterben.<sup>161</sup>

Am Ende des Films hat Goldfinger alles verloren. Er will nur noch eins von Bond – Rache. Und so stattet er ihm in dem Flieger einen Besuch mit seinem goldenen Revolver ab. Doch anstatt Bond einfach zu erschießen lässt er sich auf Smalltalk ein, will seinen

---

<sup>158</sup> Vgl. Hamilton 2006, 65. min.

<sup>159</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 3.

<sup>160</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 12.

<sup>161</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 15.

Triumph arrogant auskosten und verliert in einem unachtsamen Moment nicht nur die Kontrolle über die Situation, sondern auch sein Leben.<sup>162</sup>

Goldfinger wandelt sich während des Films von dem harmlosen Betrüger zu einem eiskalten Killer, welcher an Hitler erinnert.

### **(c) Ausdrucksweise/ Stimme**

Goldfinger drückt sich schroff und direkt aus. Er macht keine Andeutungen oder Wortspiele, sondern sagt immer genau das, was er auch ausdrücken will. Er spricht schnell, seine Sätze sind oft sehr abgehackt. Meist spricht er im Kommandoton und lacht sehr oft und böse. Auf der Ranch gibt er sich im Gespräch mit Bond sehr sarkastisch. So nimmt er den Tod vieler Menschen in Kauf, ohne mit der Wimper zu zucken.

Fröbes Stimme wirkt als Goldfinger sehr scharf und gepresst. Er wird während er spricht gerne lauter. Seine Stimme erhält einen scharfen Klang, ganz im Gegensatz zu dem eher sanft klingenden Bond. Bei Goldfinger erhält man den Eindruck, er möchte seine Feinde an die Wand reden. Auch bei seiner Ausdrucksweise und dem Klang seiner Stimme fällt eine Ähnlichkeit zu Hitler bei seinen Ansprachen auf.

### **(d) Ziele & Motive**

Goldfinger hat mehrere Ziele: er will so viel Gold wie möglich besitzen und so unendlichen Reichtum erlangen. Es reizt ihn außerdem, ein „Wunder in der Kriminalität“ zu vollbringen, so wie noch kein Mensch vor ihm.<sup>163</sup> Er ist an Macht interessiert, jedoch nicht an der Weltherrschaft. Ihm würde es genügen, die Wirtschaft mittels seines enormen Goldvorrates kontrollieren zu können.

Die Motive für Goldfingers Taten werden im Film nicht direkt genannt. Doch aufgrund Goldfingers Handlungen sind seine Motive mit ziemlicher Sicherheit Gier und Größenwahn. Außerdem hat Goldfinger „sein Leben lang die Farbe Gold geliebt, seine göttliche Schwere“ und ihm „ist jedes Unternehmen willkommen, das [seinen] Vorrat noch vergrößert“.<sup>164</sup>

---

<sup>162</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 16.

<sup>163</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 12.

<sup>164</sup> Siehe Hamilton 2006 – Sequenz 8.

**(e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Goldfinger besitzt einen Handlanger namens Oddjob. Dieser wird von einem asiatischen Kampfsportler dargestellt und verhält sich auch dementsprechend.<sup>165</sup> Das erste Mal zu sehen ist Oddjob als Schatten, welcher Bond in Sequenz 3 niederschlägt. Anhand der gleichen Musik und seiner Körperform wird er dann in Sequenz 5 als Niederschläger identifiziert. Oddjob ist den ganzen Film über in einem schwarzen Anzug gekleidet. Er spricht keinen einzigen Satz, sondern handelt lieber: so köpft er mit seinem Hut die Statue, zerstört den Golfball mit seiner Hand oder bekämpft Bond in dem Tresorraum von Fort Knox, wo er erst durch einen Stromschlag außer Gefecht gesetzt werden kann.<sup>166</sup>

Goldfinger ist ein englischer Unternehmer und Industrieller. Er scheint einigen Einfluss und Bekanntheit zu haben. So kann er in Sequenz 12 die führenden Verbrecher der USA zu sich einladen und konnte sie vorher überreden, sein Vorhaben finanziell zu unterstützen.

**Untersuchung äußere Faktoren****(a) Musikalische Untermalung**

Goldfinger wird bereits im Titelsong besungen, untermalt von vielen schrillen Trompetenklänge. Außerdem wird Goldfinger hier bereits mit negativen Wörtern in Verbindung gebracht: death, lies, fear, heart of gold is cold. Vor allem der Satz „He loves only gold“ mit der Betonung auf „only“ wird mehrfach wiederholt. Am Ende des Songs sieht man nur noch einen brennenden Körper – wo Goldfinger war, hinterlässt er Zerstörung.<sup>167</sup>

In Goldfingers Fabrik in Sequenz 7 ertönt eine durch plötzlich einsetzende Trompetenklänge und tiefe Trommelschläge beunruhigende Musik, welche Goldfingers finstere Absichten unterstreicht. Höhepunkt ist die Musik während der Laserstrahlzene in Sequenz 8: Die im Tempo und Dynamik ansteigenden Streichinstrumente mit den immer wiederkehrenden selben Klaviertönen tragen enorm zu der Spannungssteigerung bei.

---

<sup>165</sup> Vgl. Hamilton 2006 - Bonus – DVD – Making-Of.

<sup>166</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 5 & 15.

<sup>167</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 2.

Das Bond-Thema ist überhaupt nicht zu hören, Goldfingers Thema erscheint immer wieder in Ansätzen.

Während des Films wird Goldfinger von schrillen, plötzlich einsetzenden Blechblasinstrumenten, ähnlich wie im Vorspann, begleitet. V.a. bei den Auftritten von Oddjob sind die plötzlich einsetzenden Klänge sehr auffällig. Das Bond-Thema erklingt immer wieder im Wechsel mit dem Goldfinger-Thema, welches dem Titelsong sehr ähnlich ist.

Insgesamt jedoch ist die musikalische Untermalung in Goldfinger eher zurückhaltend.

### **(b) Lichtsetzung**

Bei dem ersten Aufeinandertreffen mit Bond hat Goldfinger durch seine Schirmmütze einen Schatten im Gesicht. Bond hingegen besitzt keine dunklen Flächen in seinem Gesicht.<sup>168</sup> Auch in den späteren Szenen sind die Räume, in welchen Goldfinger sich befindet, oft dunkler gehalten. So zum Beispiel die Fabrik in Sequenz 7 oder der Raum mit dem Laserstrahl in Sequenz 8. Den Versammlungssaal der Gangsterbosse lässt Goldfinger absichtlich abdunkeln.<sup>169</sup>

### **(c) Kamerapositionen**

Zu Beginn des Films wird Goldfinger oft von oben gefilmt und wirkt unterlegen. Dies wird bei dem Kartenspiel am deutlichsten.<sup>170</sup> Mit zunehmender Dauer des Films wird Goldfinger jedoch zunehmend untersichtig gefilmt – er gewinnt immer mehr die Oberhand und scheint schließlich am Ziel seines Plans angelangt:

Am deutlichsten wird Goldfingers Überlegenheit Bond gegenüber in zwei Sequenzen: Während der Laserstrahlsszene in Sequenz 8 ist Goldfinger immer untersichtig zu sehen, Bond hingegen wird aus der Aufsicht gefilmt. Dies wiederholt sich in Sequenz 16, als Goldfinger Bond in dem Flugzeug mit einer Pistole bedroht. Erst als Bond ihn entwaffnen kann und der Kampf beginnt, setzt wieder Gleichsicht ein.

---

<sup>168</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 5.

<sup>169</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 12.

<sup>170</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 3.



Abbildung 18 Goldfinger wird häufig untersichtig, Bond aufsichtig gezeigt<sup>171, 172</sup>,

Doch nicht nur Bond gegenüber wird Goldfinger übermächtig gezeigt. Auch bei dem Treffen der Gangsterbosse ist Goldfinger meist aus der Untersicht zu sehen. Die vielen Gangsterbosse hingegen werden nicht so nah wie Goldfinger und aus der Aufsicht gezeigt. Sie wirken also kleiner, schwächer und Goldfinger unterlegen.<sup>173</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Kameraführung in Goldfinger den Schurken bewusst mächtiger als seine Widersacher in Szene setzt.

#### (d) Farbgestaltung

Goldfinger ist meist in Gelb- oder Brauntönen gekleidet oder er trägt schwarze Uniformen oder Anzüge. Da schwarz schon immer als die Hauptfarbe für Tod, Leid und Unglück gilt, soll auf deren Wirkung nicht weiter eingegangen werden. Interessanter sind bei Goldfinger die Gelbtöne der Kleidung. Zum einen könnte es sein, dass Goldfinger gerne diese Farbe trägt, da die Farbe Gelb wohl am ehesten an Gold herankommt –

<sup>171</sup> Bilder oben: Vgl. Hamilton 2006, 49. min.

<sup>172</sup> Bilder unten: Vgl. Hamilton 2006, 102. min.

<sup>173</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 12.



Goldfingers Lieblingsgegenstand. Zum anderen steht gelb und auch ein helles Braun für Wahnsinn, gallige Trübheit, Schmutz und einen verdorbenen Charakter.<sup>174</sup>

In der Laserstrahlzene, Sequenz 8, ist der gesamte Raum dunkel gehalten. Goldfingers Laserstrahl, mit welchem er Bond langsam und qualvoll umbringen möchte, erscheint in leuchtendem Rot inmitten der Schwärze des Raumes. Rot steht für Zerstörung, Tod und Gefahr, welcher Bond durch den Laserstrahl ausgesetzt ist.<sup>175</sup> Eine Kombination von Grundfarben untereinander oder mit Schwarz/ Weiß erhöht zusätzlich die Bildspannung.<sup>176</sup>

Die Versammlung der Gangsterbosse in Sequenz 12 findet in einem braunen Raum statt, welchen Goldfinger jedoch verdunkeln lässt und so in Schwarz taucht. In diesem Farbton enthüllt er schließlich seine finsternen Absichten.

### **(e) Schnitt**

In Sequenz 6 wird mittels eines Wechselschnitts von Bond und Goldfinger ein wesentlicher Unterschied zwischen den beiden gezeigt: Bond muss selbst fahren, er beobachtet derweilen Goldfinger und steuert die Gadgets seines Autos. Goldfinger hingegen hat mit Oddjob einen Chauffeur. So kann der Schurke in aller Ruhe faulenzen und gelangweilt Zeitung lesen. Bond wird hier also als pflichtbewusster Agent, Goldfinger als Herrenmensch, der seine Vorrechte genießt, dargestellt.

Während der Laserstrahlzene in Sequenz 8 sieht man Bond und Goldfinger erneut im Wechselschnitt. Dies wird, zusammen mit der dramatischen Musik, verwendet, um die Spannung zu steigern. Je näher Goldfingers tödlicher Laserstrahl Bond kommt, desto höher wird die Schnittfrequenz, ehe sie mit dem Abschalten des Laserstrahls wieder abfällt. Doch dem Zuschauer ist klar: hier hätte nicht mehr viel gefehlt und Goldfinger hätte Bond vernichtet.

Bei der Versammlung der Gangsterbosse kommt es wieder zu einem Wechselschnitt. Hier werden die Gangsterbosse in einer Gruppe gezeigt, dann wird zu Goldfinger, der alleine im Bild zu sehen ist, geschnitten. Dies zieht sich durch die ganze Sequenz hin-

---

<sup>174</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 71.

<sup>175</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft), Kapitel Farben.

<sup>176</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 97 f

durch. So soll gezeigt werden, dass Goldfinger der Ansammlung von Ganoven alleine gegenübersteht und ihnen trotzdem nicht unterlegen ist. Er hält an seinem Plan fest und verliert nicht die Kontrolle – die Gangster jedoch ihr Leben, als sie nicht mit Goldfinger kooperieren wollen.<sup>177</sup>

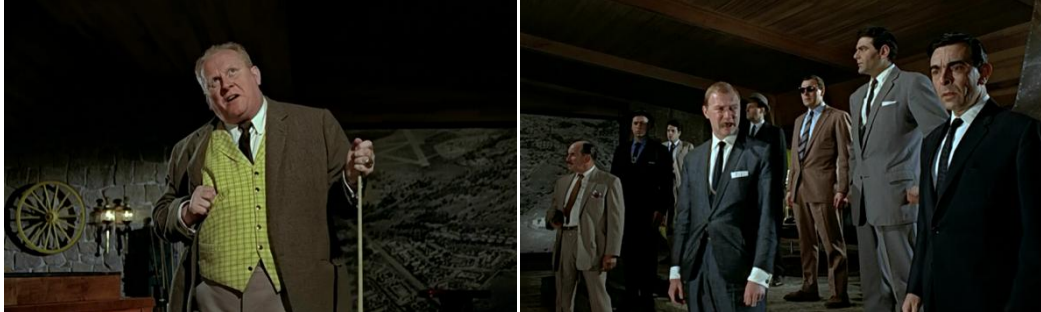


Abbildung 19 Goldfinger gegen die Gangsterbosse<sup>178</sup>

## 2.4.2 Aus Bond-Girl wird Bad-Girl: Elektra King (Die Welt ist nicht genug)

### Vorstellung des Schurken

#### (a) Kurze Vorstellung des Schurken

Elektra King ist die Schurkin des 19. Bond-Films „Die Welt ist nicht genug“ aus dem Jahr 1999. Zudem ist sie der erste weibliche Hauptbösewicht eines Bondabenteuers. Gespielt wird Elektra King von Sophie Marceau, die deutsche Synchronisation übernahm Judith Brandt.

#### (b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films

Elektra King ist die Tochter des reichen Ölmoguls Sir Robert King. Dieser wird zu Beginn des Films von Unbekannten ermordet, sodass der MI6 Bond zur Bewachung und zum Schutz Elektras abstellt. Elektra wurde einige Zeit zuvor bereits einmal von Terroristen unter der Führung des gefährlichen Renards entführt. Sie konnte nach eigenen

<sup>177</sup> Vgl. Hamilton 2006 – Sequenz 12.

<sup>178</sup> Vgl. Hamilton 2006, 65. min.

Angaben ihre Bewacher verführen, ermorden und so fliehen. In Wahrheit hatte sie Renard verführt und nutzt ihn für ihre eigenen, finsternen Pläne. Außerdem wollte sie sich an ihrem Vater und dem MI6 rächen, da ihr Vater auf Anraten des MI6 unter M's Führung kein Lösegeld für Elektra zahlen sollte. Deswegen hatte Elektra ihren Vater umgebracht. Mit Renards Hilfe will sie in Istanbul eine Atombombe zünden, um so die Ölpipelines der Konkurrenzunternehmen zu zerstören. Bond jedoch kommt Elektra rechtzeitig auf die Schliche und kann gemeinsam mit der Atomwissenschaftlerin und Sprengstoffexpertin Dr. Jones fliehen. Am Ende des Films ist sich Elektra zu sicher: sie denkt, Bond würde sie nicht erschießen, da er sie einmal geliebt hatte. Doch bei Bond steht die Mission über den eigenen Gefühlen und er eliminiert Elektra. Anschließend rettet Bond Dr. Jones, tötet Renard und entschärft die Atombombe.

Elektra wird während der Analyse mit Renard verglichen, da dieser anfangs für den Zuschauer den Hauptschurken darstellt.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

Auf Elektra King passt der Archetyp „Black Widow“: Eine verführerische Frau, die ihre Opfer in ein Netz aus Intrigen lockt. Sie verfolgt jeden, der etwas hat was sie will. Sie nutzt ihren Charme und Körper um ihre Ziele zu erreichen.<sup>179</sup>

Die „Black Widow“ hat einmal gelernt, dass sie durch ihre Attraktivität gewisse Vorteile erhalten kann. Außerdem will die „Black Widow“ oft in die Fußstapfen der Mutter treten.<sup>180</sup> All diese Fakten passen auf Elektra King: sie sieht gut aus und nutzt dies, um sowohl Bond als auch Renard zu verführen.<sup>181</sup> Durch ihr Aussehen konnte sie außerdem Renard davon überzeugen, sie freizulassen – sie hat ihren Entführer schlichtweg mit ihrem Charme eingewickelt. Außerdem verabscheute Elektra ihren Vater, der sein Ölimperium von ihrer Mutter geklaut hatte. Dieses möchte sie nun wieder zurückerlangen und die Ehre ihrer Mutter wiederherstellen.<sup>182</sup>

---

<sup>179</sup> Vgl. Cowden 2011:S. 69.

<sup>180</sup> Vgl. Cowden 2011:S. 69 f.

<sup>181</sup> APTED, Michael [Regie], BROSNAN, Pierce [Darst.], MARCEAU, Sophie [Darst.]: James Bond 007 Ultimate Edition – Die Welt ist nicht genug. Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2006 (Kinofilm 1999, PAL, Farbe, 123 min) - Sequenz 8 , 9, 11 sowie 16.

<sup>182</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 18 & 19.

Zu den Stärken der „Black Widow“ gehören ihr verführerisches Aussehen, ihre Cleverness sowie ihre manipulativen Fähigkeiten. Ihre Schwächen liegen in ihrer zynischen Haltung und der Selbstwahrnehmung – sie hält sich für unwiderstehlich.<sup>183</sup> Elektra weiß um ihr gutes Aussehen und nutzt dieses bewusst um zuerst Renard und dann Bond zu verführen und für ihre Ziele einzusetzen. Durch ihre zynische Haltung jedoch schafft sie sich einige Feinde. Letztendlich ist sie sich ihrer Wirkung auf Bond zu sicher und findet so ihr Ende.<sup>184</sup>

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Elektra tritt während der Beerdigung ihres Vaters in Sequenz 4 zum ersten Mal in Erscheinung. Hierbei trägt sie, passend zu dem traurigen Anlass, komplett schwarze Trauerkleidung. Jedoch bemerkt man bereits hier, dass sie sehr wohl auf ihr Äußeres bedacht ist und sich mit Make-Up und viel Schmuck präsentiert. Dies setzt sich während ihrer späteren Auftritte fort.

In Sequenz 5 lernt der Zuschauer eine andere Elektra kennen: Bond findet im Archivmaterial des MI6 eine Videonachricht aus der Zeit der Entführung Elektras. Diese erscheint verletzt und geschwächt, ist mit blauen Flecken übersät und blutet an mehreren Stellen. Nach Betrachten der Bilder und der Erkenntnis, dass Elektra vor kurzem ihren Vater verloren hat, hat vermutlich nicht nur Bond sondern auch der Zuschauer Mitleid mit Elektra.

Bei dem ersten Gespräch mit Bond trägt Elektra ein edles, nobles Kleid in grün. Sie wirkt sehr elegant und hübsch. Bereits hier erahnt man, dass es zwischen ihr und Bond zu einer Romanze kommen wird. Auch beim Skifahren ist Elektra sehr gut gekleidet: sie trägt einen roten Winteranzug in Kombination mit einer dunklen Pelzmütze.<sup>185</sup>

Bei ihrem Auftritt im Casino während Sequenz 9 weiß Elektra, wie sie sich bewusst in Szene setzen kann: sie trägt ein knallrotes Kleid, dazu den passenden roten Lippenstift und wirkt so sehr verführerisch.

---

<sup>183</sup> Vgl. Cowden 2011:S. 72 f.

<sup>184</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 20.

<sup>185</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 6 & 7.

Als Bond das erste Mal den Verdacht äußert, Elektra könne auf Renards Seite stehen, trägt diese passend zum Anlass ein dunkles, jedoch immer noch schickes Kleid.<sup>186</sup> Bei dem ersten gezeigten Treffen von Renard und Elektra trägt diese ein edles, weiß-goldenes Kleid und wirkt noch herausgeputzter als sonst.<sup>187</sup> Als Elektra in Sequenz 18 kurz vor der Verwirklichung ihres Plans steht, trägt sie ein lilafarbenes Kleid kombiniert mit einem schwarzen Oberteil.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Elektra immer sehr nobel und gepflegt auftritt. Sie trägt wunderschöne Kleider, keines von ihnen doppelt oder länger als einen Tag. Außerdem verwendet sie viel Schmuck. Jedoch hat auch Elektra eine äußerliche Hässlichkeit: sie besitzt eine Wunde am Ohr, welche sie jedoch immer mittels eines Ohrings bedeckt hält.<sup>188</sup>

Beim Vergleich von Erscheinung und Kleidung drängt sich bei Elektra und Renard der Gedanke „Die Schöne und das Biest“ auf. Äußerlich wirkt Renard deutlich stärker als Schurke. Jedoch hat auch Elektra etwas düsteres und verführerisches in ihrer Erscheinung. Betrachtet man die Farbstimmung der Kleidung, wird dies noch deutlicher unterstützt.<sup>189</sup>

## **(b) Auftreten & Handlungsweise**

Elektras Auftreten ist zwiegespalten: so gibt sie sich anfangs als knallharte Chefin mit sehr dominanter Erscheinung.<sup>190</sup> im Casino wirkt sie sehr risikobereit, da sie eine Million Dollar verspielt.<sup>191</sup> In ihrer Privatsphäre jedoch zeigt Elektra ein anderes Gesicht: sie ist schutzbedürftig, unsicher und hilflos.<sup>192</sup> In Sequenz 14 wendet sie sich per Videobotschaft an M, um diese zu bitten, persönlich vorbeizukommen.

---

<sup>186</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 14.

<sup>187</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 16.

<sup>188</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 18.

<sup>189</sup> Mehr Informationen dazu im Abschnitt Farbsymbolik.

<sup>190</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 6.

<sup>191</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 9.

<sup>192</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 11 & 14.

Bond gegenüber zeigt sie sich als starke Frau und redet viel von Angst und dass sie davon keine mehr hat.<sup>193</sup> Auch verhält sie sich in Gesprächen mit Bond immer gerne herausfordernd und versucht mehrfach, ihn zu verführen, was ihr letztendlich gelingt. Sie fordert Bond permanent heraus und ohrfeigt ihn sogar.<sup>194</sup> Elektra benutzt Männer für ihre Zwecke: So hat sie zuerst Renard verführt, um mit dessen Hilfe ihren Plan umzusetzen. Auch Bond verführt sie, um ihn bei seinen Ermittlungen zu hindern.

Bei dem Treffen mit Renard in Sequenz 16 wirkt Elektra wie ein glückliches, kleines, verspieltes Kind. Dass sie M an Renard verschenkt zeigt, dass sie das Leben anderer in keinsten Weise würdigt. Sie will Bond schließlich langsam und qualvoll umbringen – typisch für Bond-Schurken. Während sie ihn umkreist erläutert sie Bond gegenüber ihr doppeltes Spiel und genießt die letzten Momente mit ihm.<sup>195</sup> Als Bond sie in Sequenz 18 mit seiner Waffe bedroht wirkt Elektra überhaupt nicht verunsichert. Sie denkt, dass Bonds Gefühle ihn daran hindern würden, sie zu erschießen.



Abbildung 20 Elektra will Bond langsam und qualvoll umbringen<sup>196</sup>

### (c) Ausdrucksweise/ Stimme

Elektra drückt sich meist sehr gewählt aus, kann jedoch durchaus emotional werden. Wie bei ihrem Auftreten wechselt sie auch bei der Ausdrucksweise und der Stimme zwischen dem dominanten und schutzbedürftigen Ton.<sup>197</sup> Ihre Stimme klingt einerseits

---

<sup>193</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 8.

<sup>194</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 8 & 14

<sup>195</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 18.

<sup>196</sup> Vgl. Apted 2006, 100. min.

<sup>197</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 6, 10, 14.

scharf und dominant, andererseits sanft säuselnd – je nachdem was sie gerade ausdrücken will. Vor allem in Gesprächen mit Bond drückt sie sich herausfordernd aus – sie will Bond verführen und zeigt dies sprachlich auch deutlich.<sup>198</sup> Oft wirkt ihre Stimme auch eiskalt und gefühlslos, obwohl dies sicherlich zu Renard besser passen würde.<sup>199</sup>

#### **(d) Ziele & Motive**

Elektras Ziele sind die Kontrolle über alles Öl der Welt, der damit verbundene Reichtum und das Wiederherstellen der Ehre der Mutter. Motive für ihre Taten sind die Rachegedanken an ihrem Vater und an M, der Drang, den Stolz und die Familienehre ihrer Mutter verteidigen zu müssen und Größenwahn.

Vergleicht man Ziele und Motive der beiden Schurken, so wirken Renards Motive doch etwas menschlicher als Elektras: er handelt nicht zum eigenen Vorteil, sondern für Elektra und ist bereit für sie zu sterben. Elektra hingegen hat nur ihr eigenes Ölimperium und die Ehre ihrer Mutter im Sinn.

#### **(e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Elektras Anwesen in Baku ist sehr nobel und edel gehalten und etabliert sie als Tochter eines reichen Ölindustriellen.<sup>200</sup>

Nach der Ankunft auf der Insel in Istanbul erscheint das Gebäude auf den ersten Blick auch sehr nobel. Doch bei genauerem Betrachten fällt der schlechte innere Zustand des Gebäudes auf: mehrere Fassaden bröckeln und die Wände im Treppenhaus sind fast schon komplett zerstört. Auch Elektras feine, unschuldige Fassade ist zerbröckelt und zeigt ihren verdorbenen, zerstörten Charakter.<sup>201</sup>

Elektra hat als Handlanger zwei Agenten ihres Sicherheitsdienstes. Einer von ihnen, Davidov, wird jedoch bereits in Sequenz 10 mit Renard in Verbindung gebracht und

---

<sup>198</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 8.

<sup>199</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 14 & 16.

<sup>200</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 8.

<sup>201</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 16 & 21.

kurz darauf von Bond erledigt.<sup>202</sup> Außerdem hält sich Elektra einen der gefährlichsten Terroristen der Welt als Komplizen und zahmen Liebhaber, Renard.

Elektra ist sehr reich und wohlhabend. Ihr Vater war einer der führenden Öl - Industriemänner und zudem ein guter Freund von M. Dementsprechend ist Elektra bekannt und angesehen.

### **Untersuchung äußere Faktoren**

#### **(a) Musikalische Untermalung**

Elektras musikalische Begleitung nimmt während des Films immer weiter zu. Sie hat kein eigenes Thema. In Sequenz 14 wird ihre Ohrfeige mit getragener, tiefer Musik untermalt.

Nachdem sie ab Sequenz 15 als Bösewicht entlarvt ist, wird das Schurken-Thema, welches zuvor nur in Verbindung mit Renard gespielt wurde, bei ihr ebenfalls verwendet.

Renard wird von seiner ersten Szene bis zum Ende des Films von einem, durch hallende Klavierklänge gespenstisch klingendem Thema begleitet. Dieses ist erstmals in der heiligen Pilgerstätte während Sequenz 10 zu hören – Renards erstem Auftritt in dem Film.

#### **(b) Lichtsetzung**

Eine besondere Lichtstimmung ist bei Elektra erstmals in Sequenz 11 zu sehen: sie erzählt Bond von der Geiselnahme, nachdem beide miteinander geschlafen haben und gemeinsam unbekleidet im Bett liegen. Das Licht ist hierbei sehr schwach und sanft gehalten, der ganze Raum in helle, freundliche Farben getaucht. Die Atmosphäre wirkt sehr romantisch und der Zuschauer wird so in seinem Glauben bestärkt, Renard wäre der Bösewicht und Elektra ein klassisches Bondgirl.

---

<sup>202</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 10 f.





Abbildung 21 Romantische Lichtstimmung zwischen Elektra und Bond<sup>203</sup>

Die Lichtstimmung verdüstert sich jedoch bis zu Elektras Entlarvung hin immer mehr: so wird Sequenz 14 in düsteren, grauen Licht gehalten. Am dunkelsten erscheint Elektra dann in dem schwarz gehaltenen Kontrollraum. Einzig die vielen Monitore und das rote Warnblinklicht sorgen hier für Licht - die perfekte Stimmung zur Entlarvung Elektras.

Mit Renard kommt es zu einer weiteren romantischen Szene für Elektra. Sie liegt, in eine Decke gehüllt, auf dem Bett, Renard ist komplett bekleidet. Hier ist die Lichtstimmung gegenüber Sequenz 11 jedoch deutlich düsterer gehalten. Da sich hier zwei Schurken lieben und nicht wie in Sequenz 11 der Held und seine derzeitige Geliebte, ist die dunklere Stimmung sehr passend.<sup>204</sup>

---

<sup>203</sup> Vgl. Apted 2006, 49. min.

<sup>204</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 16.



Abbildung 22 Lichtstimmung mit Elektra und Renard<sup>205</sup>

Renard wird den kompletten Film über in düsterer Lichtstimmung gehalten. Bei seiner Einführung in Sequenz 10 sorgen einzig und allein die roten Fackeln für Licht in der pechschwarzen Nacht. Auch in der Mine bei dem ersten Aufeinandertreffen mit Bond dominieren Schatten und dunkle Stellen das Bild.<sup>206</sup>

Wie bereits bei den vorherigen Punkten fällt auch bei der Lichtstimmung auf, dass bis zu Elektras Entlarvung in Sequenz 15 alle Vermutungen, sie könne doch die Böse sein, durch die externen Faktoren beseitigt werden sollen. Renard hingegen wird von Beginn des Films an als der Böse gezeigt.

### (c) Kamerapositionen

Als Bond versucht, die Bombe in der Pipeline zu entschärfen, befindet sich Elektra zusammen mit einigen ihrer Mitarbeiter, M, sowie weiteren Mitarbeitern des MI 6 im Kontrollraum. Die Kamera legt hier bewusst den Fokus auf Elektra, welche M genau beobachtet, um sie herumschleicht und ihren Mitarbeitern eindeutige Blicke zuwirft. Der Zuschauer soll merken, dass sich in dieser Sequenz etwas an Elektra ändert. Als Elektra schließlich ihr Geschenk an M übergibt, arbeitet die Kamera mit verschiedenen Positionen: so wird Elektra in Untersicht und M in Aufsicht gefilmt - Elektra ist M hier überlegen und nimmt sie gefangen.<sup>207</sup>

---

<sup>205</sup> Vgl. Apted 2006, 82. min.

<sup>206</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 13.

<sup>207</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 15.

Als Elektra durch das Treppenhaus vor Bond wegrennt, wird sie direkt von unten, also in einer extremen Froschperspektive gefilmt. Bond hingegen wird in einem Top-Shot gezeigt. Diese Perspektiven sollen nochmals Elektras gefühlte Überlegenheit darstellen. Als Bond jedoch in dem Zimmer auf Elektra trifft, werden beide in Gleichsicht gezeigt - es scheint also niemand mehr überlegen.<sup>208</sup>

#### **(d) Farbgestaltung**

Bereits bei ihrem ersten Treffen mit Bond kann man farblich auf Elektras wahres Ich schließen: sie trägt ein grünes Kleid.<sup>209</sup> Grün steht als Farbe für emotionale Verletzung sowie einen in der Vergangenheit erfahrenen Schmerz.<sup>210</sup> Elektra wurde bei der Lösegeldzahlung von ihrem Vater im Stich gelassen und hat sich zutiefst verraten gefühlt. Dieser Schmerz hat sie bis zu Beginn des Films nicht vergessen und deshalb Rache an ihrem Vater und dem MI 6 geübt.

In Sequenz 7 trägt Elektra einen roten Winteranzug und eine schwarze Pelzmütze. Schwarz steht hier wieder für das Dunkle in Elektra. Rot zieht als Farbe alle Aufmerksamkeit auf sich.<sup>211</sup>

Bei ihrem Auftritt im Casino trägt Elektra ein rotes Kleid sowie roten Lippenstift: Elektra will alle Blicke, vor allem Bonds, auf sich ziehen.<sup>212</sup> Rot symbolisiert hier auch Elektras Macht und Kraft sowie die Aggressionen und Zerstörungskraft, die tief in ihr stecken.<sup>213</sup>

---

<sup>208</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 20.

<sup>209</sup> Vgl. Apted 2006 - Sequenz 6.

<sup>210</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 91 f.

<sup>211</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44.

<sup>212</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44.

<sup>213</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 51.



Abbildung 23 Elektras rotes Kleid im Casino<sup>214</sup>

In Sequenz 14 sticht der düstere Himmel am Anfang besonders hervor. Der graue Himmel bewirkt im Zuschauer das Gefühl von Angst und Schrecken – er erwartet ein schlimmes Ereignis.<sup>215</sup> Die gesamte Sequenz steckt voller Schrecken und Gefahr – so weiß Elektra zuerst nicht, wer der Eindringling in ihrem Anwesen ist. Anschließend konfrontiert Bond sie mit seiner Vermutung, auf welche Elektra mit einem tätlichen Angriff auf Bond, eine Ohrfeige, reagiert. Einer der Wendepunkte des Films, unterstützt durch die dunkle Farbatmosphäre.

Der nächste Wendepunkt des Films in Sequenz 15 wird farblich unterstützt. So enthüllt Elektra ihre wahre Seite im dunklen Kontrollraum. Dazu passend leuchtet im Hintergrund immer noch die rote Alarmleuchte auf – es herrscht höchste Gefahr. Rot wird hier zur aufmerksamkeitslenkenden Farbe und symbolisiert gleichzeitig die Gefahr, die von Elektra ausgeht.<sup>216</sup>

Interessanterweise trägt Elektra bei ihrem ersten Treffen mit Renard in Sequenz 16 ein weißes Kleid. Weiß stellt die Unschuld dar, jedoch kann man bei Elektra nicht von einer unschuldigen Frau sprechen. Vermutlich wird das helle Kleid verwendet, um den Kontrast zu dem dunkel gekleideten Renard zu verstärken.

Während die Farbsymbolik bei Elektra also sehr wechselhaft ist, ist Renard von Beginn des Films an farblich als der Böse etabliert – er trägt durchgehend dunkle Farben.

---

<sup>214</sup> Vgl. Apted 2006, 45. min.

<sup>215</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 126.

<sup>216</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 51.

### (e) Schnitt

Im Schnitt lassen sich keine besonderen Merkmale bezüglich der Schurkeninszenierungen feststellen.

#### 2.4.3 Bond gibt immer alles - der Schurke auch?

In seiner Erscheinung, seinem Auftreten und seinem Ausdruck agiert Goldfinger abstoßend und anekelnd gegenüber dem Zuschauer. Elektra King hingegen wirkt sehr gepflegt und elegant, auch wenn ihre Handlungsweise sie nicht unbedingt sympathisch wirken lässt. Dennoch hat sie anfangs den Status einer Schutzbedürftigen.

Beide leben in einer noblen und luxuriösen Umgebung. Außerdem haben sie – für Bondfilme typisch – gefährliche Handlanger: einen Kampfsportler mit Killer-Hut und einen der meistgesuchtesten Terroristen der Welt. Des Weiteren sind sie in der Gesellschaft ein großes Kaliber und haben einen Ruf.

Die musikalische Untermalung der beiden Schurken ist sehr zurückgehalten. Goldfinger hat wenigstens noch ein eigenes Thema basierend auf dem Titelsong, Elektra hingegen muss sich ein paar düstere Töne mit Renard teilen.

Die Lichtsetzung in „Goldfinger“ trägt durch Schatten wesentlich zur Schurkeninszenierung bei. In „Die Welt ist nicht genug“ wird ihr nur noch eine begleitende Funktion zuteil. So auch die Kamerapositionierung: während „Goldfinger“ deutlich mit Auf- und Untersicht arbeitet ist davon in „Die Welt ist nicht genug“ kaum mehr etwas zu sehen.

Farbe wird sowohl in „Goldfinger“ als auch „Die Welt ist nicht genug“ eingesetzt, jedoch eher verhalten: Goldfinger soll durch die Gelb- und Brauntöne verfault und schlecht wirken, Elektra soll durch die Farbe ihrer Kleider hingegen Attraktivität ausstrahlen.

Dem Schnitt kommt in beiden Filmen keine große Rolle bezüglich der Schurkeninszenierung zu. So könnte höchstens durch den häufigen Wechselschnitt zwischen Goldfinger und seinen Gesprächspartnern Kontrast geschaffen werden.

Bei "Goldfinger" wird der Schurke also von Anfang an als "der Böse" dargestellt, während in "Die Welt ist nicht genug" lange unklar ist, wer der eigentliche Schurke ist. Als filmische Mittel wird nur die Kameraposition verwendet, und dies auch nur bei Goldfinger. In dem moderneren Agentenfilm erfolgt die Schurkeninszenierung nur über Auftreten und Handlungsweise.

## 2.5 Genial gefährlich - Schurken aus Psychothrillern

## 2.5.1 "Shocking Shower" - Norman Bates (Psycho)

### Vorstellung des Schurken

#### (a) Kurze Vorstellung des Schurken

Norman Bates (und der Teil seiner Mutter in ihm) ist der Bösewicht in Hitchcocks Thriller „Psycho“ aus dem Jahr 1960. Bates wird von Anthony Perkins verkörpert, im deutschen lieh ihm Eckart Dux seine Stimme. Die Stimme der Mutter stammt im Original von Virginia Gregg .

#### (b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films

Bates gehört ein Motel namens „Bates Motel“. Dort sucht Marion Crane, eine junge Frau aus Phoenix während eines heftigen Gewitters Schutz. Marion hatte zuvor ihren Chef bestohlen und befindet sich auf der Flucht.. Norman und Marion unterhalten sich miteinander. Dabei erzählt Norman auch von seiner psychisch kranken Mutter. Marion bekommt mit, dass Norman unter dieser leidet und schlägt ihm vor, sie in ein Heim zu bringen, was Norman allerdings vehement ablehnt. Anschließend entscheidet Marion, am nächsten Tag wieder nach Phoenix zurückzukehren und das Geld zurückgeben. Doch dazu kommt es nicht mehr, da sie unter der Dusche von einer Unbekannten brutal ermordet wird. Im Anschluss hört man Norman zu seiner Mutter rufen „Mutter, Mutter, überall Blut“, woraus der Zuschauer schließt, dass wohl Normans Mutter Marion ermordet hat. Norman beseitigt Marions Leiche zusammen mit dem gestohlenen Geld, indem er sowohl Marion als auch all ihre Habseligkeiten in ihr Auto packt und dieses dann in einem Sumpf versenkt.

Marions Freund Sam und ihre Schwester Lila beauftragen einen Privatdetektiv namens Arbogast mit der Suche nach Marion. Dabei trifft Arbogast auch auf Bates, verhört diesen und schleicht sich schließlich in Bates' Haus, da ihm etwas merkwürdig vorkommt und er gerne mit Normans Mutter sprechen möchte. Doch diese ermordet ihn dann im Haus und Norman lässt abermals die Leiche verschwinden.

Lila und Sam entscheiden schließlich, selbst Nachforschungen anzustellen und checken in Bates Motel ein. Während Sam Norman beschäftigt, findet Lila die mumifizierte Leiche von Normans Mutter im Keller des Hauses. Norman, der Bates kurz k.o.-schlagen konnte, will sie dann als seine Mutter verkleidet umbringen, doch Sam kommt rechtzeitig hinzu und kann Norman überwältigen.

Ein Psychiater erklärt am Schluss des Films, dass der schizophrene Bates seine Mutter und deren Liebhaber ermordet, den Leichnam seiner Mutter mumifiziert und in deren Rolle die Morde begangen hat.

Während der Analyse soll hier zwischen Bates und Bates als seine Mutter (nachfolgend "Die Mutter" genannt) unterschieden werden. Da der Film in schwarzweiß gedreht wurde, kann bei Farbanalysen nur auf „hell“ oder „dunkel“ verwiesen werden.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

„ (...) [Do] not make the mistake of thinking that crazy automatically mean OUTCAST. But it can help. Being crazy prevents you from getting close to others (...). And so, in one's loneliness, one might just to develop a fantasy of someone who loves you a little too much ...“.<sup>217</sup> Mit diesen Worten wird Norman Bates als Beispiel für den „Outcast“ – Archetypen genannt.

Als „Outcast“ versteht man den von der Gesellschaft verstoßenen oder absichtlich außerhalb lebenden Einzelgänger. Er ist oft interessant für Filmemacher und das Publikum, da er enorme psychologische Komplexität aufweist. Oft erweckt er auch die Sympathie des Publikums, da er einfach nur zu der Gesellschaft gehören will oder Gefühle für eine ihm unerreichbare Frau entwickelt.<sup>218</sup> Dennoch kann ein „Outcast“ den Zuschauern Angst einflößen, da man nie genau weiß, was ihm momentan durch den Kopf geht.

Auch Norman Bates lebt in seinem Motel, außerhalb der Gesellschaft. Der Sheriff meint, er würde zurückgezogen vom Rest der Stadt leben.<sup>219</sup> Mit seiner freundlichen und schüchternen Art Marion Crane gegenüber erweckt er auch bei einigen Zuschauern Sympathien – vor allem, da er sehr besorgt um seine kranke Mutter wirkt und diese mit allen Mitteln beschützen will. Das „doppelte Spiel“ des Norman Bates wird erst zum Schluss des Films aufgedeckt und Norman als Schizophrener entlarvt.

---

<sup>217</sup> Siehe Cowden 2011:S. 53.

<sup>218</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 49f. Cowden nennt in ihrem Buch u.a. King Kong als weiteren Vertreter dieses Archetypen – ein Beispiel für eine von Beginn an hoffnungslose Romanze.

<sup>219</sup> Vgl. HITCHCOCK, Alfred [Regie], PERKINS, Anthony [Darst.], LEIGH, Janet [Darst.]: Alfred Hitchcock Collection. Psycho. Hamburg: Universal Pictures Germany GmbH 2009 (Zusammenstellung von 16 Filmen Hitchcocks, darunter Psycho. 1960, PAL, SW, 104 min) - Sequenz 11.

Zu den Stärken des „Outcast“ gehören seine Hingabe sowie seine Scharfsinnigkeit. Ergibt alles für die eine Sache, an die er glaubt und ist auch nicht zur Aufgabe zu bringen. Außerdem durchschaut er alles und jeden, da er sein Leben lang immer von außen beobachtet und beurteilt hat. Die Schwächen des „Outcast“ sind seine Intoleranz und seine Dünnhäutigkeit. Sein Leben ist von Frustration erfüllt, er kann nicht einsehen dass jeder Mensch Fehler macht und vor allem keine Fehler verzeihen. Er ist verletzlich und nachtragend.

Bates erfüllt all diese Punkte und besitzt die genannten Eigenschaften. So findet er schnell heraus, dass mit Marion Crane etwas nicht stimmt.<sup>220</sup> Sein Ziel ist es, für seine Mutter zu sorgen und sich um diese zu kümmern – ein Ziel, für welches er alles opfert und sogar über Leichen geht und diese „für die Mutter“ beseitigt.<sup>221</sup> Fehler vergibt Norman nicht und wenn ihn jemand auf seine Mutter anspricht bzw. diese sogar beleidigt oder als „krank“ bezeichnet, verliert er schnell die Kontrolle und zeigt seinen düstere Seite. Dies wird v.a. im Gespräch mit Marion und Arbogast deutlich.<sup>222</sup>

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Norman Bates ist immer ordentlich gekleidet und hat in seinem Kleidungsstil nichts Auffälliges. So trägt er bei Marions Eintreffen und den darauf folgendem Gespräch eine normale, eher dunkle Hose, ein helles Hemd und darüber ein dunkles Jackett.<sup>223</sup> Bei dem Treffen mit Arbogast trägt Norman einen schwarzen Pullover.<sup>224</sup> Als Lila und Sam in dem Motel einchecken, trägt er ein weißes Hemd.<sup>225</sup>

---

<sup>220</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6.

<sup>221</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 8 & 10.

<sup>222</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6 & 10.

<sup>223</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 5 f.

<sup>224</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.

<sup>225</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 12.





Abbildung 24 Bates wirkt auf den ersten Blick "normal"<sup>226</sup>

Die Mutter ist erstmals während des Duschmordes sichtbar, hier jedoch meistens nur als schwarze Silhouette. Jedoch kann man, als sie den Raum verlässt, einen kurzen Blick auf ihren Rücken erhaschen. Sie trägt einen Morgenmantel und hat die Haare zusammengebunden. Zwar kann man das Gesicht nicht erkennen, aber da Norman zuvor erzählt hat, dass er hier alleine mit seiner Mutter wohnt, wird diese Frau als Normans Mutter identifiziert.<sup>227</sup>

In Sequenz 12 sieht der Zuschauer das wahre Gesicht der Mutter: Norman hat eines ihrer langen, gestreiften Kleider angezogen und trägt außerdem eine Perücke, um wie seine Mutter zu erscheinen.<sup>228</sup>

Auch am Kleidungsstil der Mutter lässt sich nichts Außergewöhnliches feststellen. Der eigentliche Schock erfolgt dann erst, als der Zuschauer erfährt, dass in den Kleidern nicht die Mutter, sondern Norman steckt.

---

<sup>226</sup> Vgl. Hitchcock 2009, 39. min.

<sup>227</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 7.

<sup>228</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 12.



Abbildung 25 Bates als seine Mutter verkleidet<sup>229</sup>

### (b) Auftreten & Handlungsweise

Norman tritt Marion gegenüber sehr freundlich und zuvorkommend auf. Er bietet ihr sogar an, für sie Essen zu machen und tut alles, um ihr den Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten. Der Zuschauer merkt relativ schnell, dass Bates sich zu ihr hingezogen fühlt und hofft auf eine Romanze zwischen den beiden. Bates ist Marion gegenüber auch sehr schüchtern und nervös. So weiß er während des Essens nicht, wohin mit seinen Händen. Er atmet nervös, blickt oft nach unten oder im Raum umher. Auch mit dem Tablett in der Hand wirkt er sehr unsicher. Er geht erst fröhlich auf Marion zu, zieht dann jedoch wieder zurück. Er kann sich nicht genau festlegen, wo er mit Marion Essen will: zuerst in ihrem Zimmer, dann in dem Büro und schließlich in Normans Hinterzimmer. Während des Essens öffnet sich Norman Marion gegenüber und spricht über seine Hobbies und seine Mutter. Marion merkt, dass Norman unter dem starken Einfluss seiner Mutter leidet. Doch Norman zeigt hier bereits seine düstere Seite: als Marion ihm vorschlägt, seine Mutter in eine Anstalt zu bringen, wird er todernt und fast schon böse Marion gegenüber. Danach fängt er sich wieder. Auch nach dem Essen ist es mit Normans unsicherem Verhalten noch nicht vorbei. Nachdem er Marion durch das Loch in der Wand beobachtet hat, hält er kurz inne, blickt hinauf zu dem Wohnhaus, hält wieder kurz inne und geht dann schließlich zu seiner Mutter in das Haus. Hier wirkt er bereits mysteriös auf den Zuschauer<sup>230</sup>

---

<sup>229</sup> Vgl. Hitchcock 2009, 96. min.

<sup>230</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 5 f.

Nach der Entdeckung von Marions Leiche reagiert Norman verständlicherweise sehr nervös. Jedoch handelt er dann sehr schnell und planerisch. Während Marions Auto mitsamt ihrer Leiche in einem Sumpf versinkt, wartet Norman nervös ab und als es kurz zum Stocken kommt hat nicht nur Norman eine Schrecksekunde. Auch der Zuschauer ertappt sich dabei, dass er sich auf Normans Seite schlägt und hier mit ihm Mitleid bekommt: er steht unter dem Kommando seiner Mutter, hat ansonsten keine sozialen Kontakte und beseitigt jetzt sogar für seine geistesranke Mutter die Spuren des Mordes.

Auf den ersten Blick ist Norman sehr aufopferungsvoll: so bleibt er nur wegen seiner Mutter im Motel, da er sie nicht alleine lassen kann. Er erzählt Marion von dem verstorbenen Liebhaber ihrer Mutter, den Norman für das ganze Unglück seiner Mutter verantwortlich macht.<sup>231</sup> Später stellt sich heraus, dass in Wahrheit Norman seine Mutter und deren Liebhaber aus Eifersucht umgebracht hat.<sup>232</sup> Außerdem tut er alles, um die Morde der Mutter zu verheimlichen. Den Privatdetektiv belügt er mehrfach und versucht ihn, so gut wie möglich von der Mutter abzulenken.<sup>233</sup>

Arbogast gegenüber ist Norman deutlich nervöser und unfreundlicher. Er tut nicht mehr als er muss, antwortet äußerst knapp und ungenau auf seine Fragen, stottert, wiederholt oder widerspricht sich und kaut permanent auf Süßigkeiten herum. Schließlich drängt er Arbogast zum gehen. Mit Arbogasts Abfahrt zieht Bates sich in den Schatten zurück und grinst zufrieden.<sup>234</sup>

Im Gespräch mit Lila und Sam ist Bates sehr kurz angebunden. Sams aggressive und hinterfragende Art machen ihn sichtlich nervös. Norman kaut wieder auf seinen Süßigkeiten herum, hat die Hände in den Hosentaschen und trommelt nervös mit den Fingern auf dem Tisch.<sup>235</sup> Hier kommt es auch zu Normans erster offensichtlicher Gewalttat: er schlägt Sam nieder.<sup>236</sup>

---

<sup>231</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 5 f.

<sup>232</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 13.

<sup>233</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 8, 10 f.

<sup>234</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.

<sup>235</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 12.

<sup>236</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 12.

**(c) Ausdrucksweise/ Stimme**

Im Gespräch mit Marion drückt sich Norman höflich aus, jedoch stottert er regelmäßig. Manchmal fehlen ihm die Worte, an anderen Stellen weiß er wieder ganz genau was er sagen will und drückt sich teilweise sehr philosophisch aus. Dies wird vor allem deutlich, als es ihm gelingt soweit an Marions Gewissen zu appellieren, dass diese entscheidet, nach Phoenix zurückzukehren und das gestohlene Geld zurückzugeben.<sup>237</sup> Seine vielen „uhs“, die Wiederholungen und das Stottern im Gespräch mit Marion lassen ihn schüchtern wirken und machen ihn sympathisch.

Arbogast gegenüber ist Norman deutlich unsicherer: er stottert mehr als zuvor bei Marion und wiederholt sich oft, beginnt manchmal sogar ganze Sätze erneut.<sup>238</sup> Auf Arbogasts Aussage, Marion würde ihn nur ausnutzen und einen Narren aus ihm machen, reagiert Norman sehr wütend.<sup>239</sup>

Sam gegenüber drückt sich Norman aggressiv aus. Seine Stimme nimmt erstmals einen aggressiven Grundton an. Er verteidigt seine Mutter vehement und geht auf Sams Provokationen ein.<sup>240</sup> Zu diesem Zeitpunkt wird aus dem braven, ungefährlichen Norman der dunkle Mann, der anfangs zu sprachlichen und später zu körperlichen Angriffen fähig ist.

Bates' Stimme nimmt einen ernsten Klang an, sobald er auf seine Mutter angesprochen wird. Dies wird vor allem in Sequenz 6 deutlich, als Marion ihm vorschlägt, seine Mutter in eine Anstalt zu bringen. Auch im Gespräch mit Arbogast wird Normans Stimme ernster, als dieser ihn über seine Mutter ausfragt.<sup>241</sup>

Die Mutter drückt sich den ganzen Film über aggressiv und beleidigend aus. Sie redet Bates an die Wand und beleidigt ihn. Außerdem macht sie sich wenn möglich über ihn lustig und ist gehässig. Ihr Kommandoton ist schroff.<sup>242</sup>

---

<sup>237</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 5 f.

<sup>238</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.

<sup>239</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.

<sup>240</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 12.

<sup>241</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.

<sup>242</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6.

Bei dem ersten Gespräch zwischen Norman und seiner Mutter wird der starke Kontrast in Ausdrucksweise und Stimme, der beiden deutlich: so führt die Mutter das Gespräch mit ihrer lauten, aggressiven Stimme welche durch einen Halleffekt noch übermächtiger wirkt. Sie beleidigt Norman und Marion indirekt. Norman hingegen spricht unterlegen, versucht seine Mutter zu besänftigen.<sup>243</sup> War Norman während des ersten Gespräches mit seiner Mutter anfangs noch zurückhaltend und eher schüchtern, so ist er bei dem zweiten Gespräch sehr sanft und kontrolliert. Er dominiert und schafft es, seine Mutter in den Keller zu bringen.<sup>244</sup>

#### **(d) Ziele & Motive**

Normans einziges und wichtigstes Ziel ist es, seine Mutter zu beschützen. Motive sind seine unendliche Mutterliebe, jedoch auch sein Wahnsinn. So war sein Schuldbewusstsein nach der Ermordung der eigenen Mutter so groß, dass er ihren Leichnam wieder ausgrub, mumifizierte und seiner „wiederauferstandenen“ Mutter versprach, sie von diesem Tag an zu beschützen.

#### **(e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Norman Bates wohnt in einem zweistöckigem Anwesen auf einem Berg direkt hinter dem typisch amerikanischen Motel. Dadurch dass das Anwesen oberhalb des Motels thront und man sich in diesem bis zum Ende des Films kaum orientieren kann, erhält es einen düsteren Look.<sup>245</sup> Außerdem ist es sehr dunkel gehalten. Innerhalb des Motels befindet sich Normans Hinterzimmer. Dieses ist schlicht eingerichtet und wird von den ausgestopften, unheimlich wirkenden Vögeln dominiert.<sup>246</sup>

Norman ist durch seine Schizophrenie sozusagen sein eigener Handlanger: der Teil seiner Mutter in ihm begeht die Morde, Normans verbliebene Persönlichkeit beseitigt daraufhin die Spuren und führt die Gespräche mit dem Detektiv sowie Lila und Sam.

---

<sup>243</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6.

<sup>244</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 5 & 11.

<sup>245</sup> So wird das Anwesen bis Sequenz 10 kaum von innen gezeigt. In Sequenz 10 folgen nur Nahaufnahmen von Arbogast sowie ein Topshot auf die Treppe. Erst mit Lila gemeinsam entdeckt der Zuschauer das Innere des Anwesens komplett.

<sup>246</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6.

Norman Bates antwortet auf die Frage, ob er sich viel mit Freunden trifft, mit „A boy's best friend is his mother“.<sup>247</sup> Daraus lässt sich schließen, dass Norman keine Freunde oder sozialen Kontakte besitzt. Der Sheriff stimmt dieser Aussage in Sequenz 11 zu, als er sagt, Norman Bates „lives like a hermit“.<sup>248</sup>

## **Untersuchung äußere Faktoren**

### **(a) Musikalische Untermalung**

In Psycho ist die Musik während des ganzen Films düster und verschreckend. Dies wird bereits während des Vorspanns deutlich: die Musik wirkt durch hektische, unharmonische Violinen verstörend, erschreckend und angsteinflößend.<sup>249</sup>

Nach Marions langer Autofahrt und der Flucht mit dem gestohlenen Geld, welche mit hektischer Musik sehr ähnlich zu der Vorspannmusik unterlegt war, kommt es zu einer kurzen musikalischen Stillphase während Sequenz 5. Auch während des Gesprächs zwischen Marion und Bates in Sequenz 6 pausiert die Musik, jedoch nur bis zu Marions Vorschlag, Normans Mutter in eine Anstalt zu bringen. Daraufhin setzt eine getragene, leise Violinenmusik ein, die die gesamte Stimmung des Gesprächs ins Bedrohliche zieht.

Als Bates während Sequenz 6 alleine in dem Hinterzimmer ist, wird die Musik noch bedrohlicher. Der Zuschauer fragt sich an dieser Stelle, was Norman wohl als nächstes plant.

Während des Duschmordes gibt es zwei Teile: die Zeit vor dem Mord und während des Mordes. Vor dem Mord ertönt keine Musik, außer den im Film entstehenden Geräuschen ist es komplett still. Während des Mordes wird die Tat der Mutter mit schrillen, stakkatohaften Violinenklängen untermalt.<sup>250</sup> Dieses Thema begleitet die Mutter bzw. Norman in Gestalt der Mutter auch bei dem Mord an Arbogast in Sequenz 10 und bei dem Mordversuch an Lila während Sequenz 12.

---

<sup>247</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6; dt. „Der beste Freund eines Jungen ist seine Mutter“.

<sup>248</sup> dt. Norman Bates lebt wie ein Einsiedler.

<sup>249</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 1.

<sup>250</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 7.

Norman wird während des "Saubermacheprozesses" nach der Entdeckung von Marions Leiche wieder von Violinenklängen begleitet. Diese klingen zwar immer noch düster, sind jedoch nicht mehr so stakkatohaft wie während der Duschszene, sondern langsam und getragen.<sup>251</sup>

Die Musik spielt in Psycho zur Darstellung des Bösewicht eine entscheidende Rolle, da sie zum einen dem gesamten Film durch den tiefen, verstörenden Klang eine dunkle Grundstimmung verpasst, zum anderen mit den erschreckenden Klängen des Duschemordes bei jedem weiteren Auftritt der Mutter für Angst sorgt.

### **(b) Lichtsetzung**

Während des Gesprächs mit Marion im Hinterzimmer des Büros sind viele schattige Flächen zu sehen. Diese nehmen später, als Norman alleine im Zimmer ist, weiter zu. Teilweise bedecken sie sogar sein Gesicht und lassen ihn so besonders düster wirken.<sup>252</sup>

Als Bates nach dem Mord Marions Auto im Sumpf verschwinden lässt, ist sein halbes Gesicht schattig gehalten. Auch beim Versinken von Arbogasts Auto steht er im Schatten und wird so äußerst dunkel gehalten.<sup>253</sup>

Bei dem Gespräch von Arbogast und Bates an der Motelrezeption beugt sich Bates in einer Großaufnahme nach vorne, um ebenfalls in die Gästeliste blicken zu können. Dabei wird sein Gesicht von einem großen, schwarzen Schatten bedeckt. Nachdem Arbogast das Motel verlassen hat zieht sich Norman in den Schatten der Motelwand zurück und grinst böse.<sup>254</sup>

---

<sup>251</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 8.

<sup>252</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 6.

<sup>253</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 8 & 10.

<sup>254</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.



Abbildung 26 Bates hat einen Schatten im Gesicht<sup>255</sup>

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Psycho zur Schurkeninszenierung viel mit Lichtstimmungen arbeitet und vor allem gerne das Gesicht des Bösewichts zur Hälfte oder ganz in Schatten hüllt.

### (c) Kamerapositionen

Als Norman vor dem Motel das erste Mal auf Marion trifft, wird er meist von unten und sie von oben gefilmt. Durch die Aufsicht auf Norman wird dessen Unsicherheit gegenüber Marion verdeutlicht, die durch eine aufsichtige Kameraperspektive Norman überlegen und selbstsicher wirkt.<sup>256</sup> Jedoch gibt es auch vor dem Motel eine kurze Stelle, wo dieses Verhältnis umgekehrt wird. Als Norman sich nicht genau entscheiden kann, wo er mit Marion zum Essen gehen will wird er untersichtig und Marion aufsichtig gezeigt. Marion erwartet von ihm eine Entscheidung, die Norman auch fällen wird.<sup>257</sup>

Durch diesen Perspektivenwechsel wird der Zuschauer bereits gut auf die folgende Sequenz 6 eingestimmt: hier wird Norman durchgehend untersichtig, Marion hingegen aufsichtig gefilmt. Norman kontrolliert das Gespräch, verhört Marion schon fast bezüglich dem, was sie getan hat. Desweiteren führt Norman auch weitestgehend das Gespräch und spricht die meiste Zeit.

---

<sup>255</sup> Vgl. Hitchcock 2009, 64. min.

<sup>256</sup> Vgl. Korte 2010: S. 49 f.

<sup>257</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 5.





*Abbildung 27 Der seitliche Blick auf Norman<sup>258</sup>*

Als Marion dann auf Normans Mutter zu sprechen kommt erfolgt ein erster Perspektivenwechsel. Norman wird weiterhin untersichtig gefilmt, nun jedoch seitlich von unten. Ein weiterer Wechsel erfolgt bei Marions Vorschlag, Normans Mutter in eine Anstalt zu bringen. Norman wird von da an in groß fast frontal gefilmt und bewegt sich auch noch bedrohlich auf die Kamera zu. So bekommt der Zuschauer Angst vor Norman und realisiert, dass er bei diesem Thema keinen Spaß versteht.

Als Marion Norman verlässt, wird dieser erstmals in dem Hinterzimmer untersichtig gezeigt. Man merkt, dass er die Kontrolle verliert und gerne noch etwas mit Marion plaudern würde. Doch diese möchte lieber duschen und schlafen gehen und lässt Norman alleine zurück.

Bei dem Zusammentreffen mit Arbogast wird Norman leicht untersichtig und der Privatdetektiv leicht aufsichtig gefilmt. So wird klar, dass Norman Informationen vor Arbogast zurückhält, dieser ihm jedoch langsam aber sicher auf die Schliche kommt und ihn verdächtigt. Als Arbogast dann das Motel verlässt wirkt Bates durch seine Positionierung am Bildrand sehr bedrohlich.<sup>259</sup>

---

<sup>258</sup> Vgl. Hitchcock 2009, 37. min.

<sup>259</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.



*Abbildung 28 Norman wird untersichtig, Arbogast aufsichtig gefilmt<sup>260</sup>*

Bei dem Gespräch mit Lila und Sam wird Norman erneut untersichtig gezeigt, dieses Mal fast ausschließlich in Großaufnahmen. Dadurch wird seine Unsicherheit besonders deutlich.<sup>261</sup>

Die Mutter wird immer so gefilmt, dass man von ihr nicht mehr als nötig sieht. Während des Duschmordes ist sie anfangs nur als schwarzer Schatten zu sehen, danach beim Verlassen des Raumes von hinten.<sup>262</sup> Bei dem Mord an Arbogast sieht man sie aufgrund des Topshots nur von oben.<sup>263</sup>

---

<sup>260</sup> Vgl. Hitchcock 2009, 64. min.

<sup>261</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 12.

<sup>262</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 7.

<sup>263</sup> Vgl. Hitchcock 2009 – Sequenz 10.



Abbildung 29 Der Topshot auf die Mutter<sup>264</sup>

Die Kameraperspektiven in Psycho tragen ebenfalls einen großen Teil zur Inszenierung des Schurken bei. So wirkt Norman seinen Gesprächspartnern oft überlegen, obwohl er sprachlich einige Unsicherheiten aufweist. Auch durch die Großaufnahmen seines Gesichts wirkt er dominant und bedrohlich. Die Mutter hingegen bleibt bis zu ihrer Entlarvung durch eben die Kameraperspektiven ein Geheimnis.

#### **(d) Farbgestaltung**

Da Psycho ein Schwarzweißfilm ist, lässt sich über die Farbsymbolik nicht viel sagen. Das Fehlen der Farbe trägt sicherlich zu der schockierenden und beängstigenden Gesamtwirkung des Films bei, jedoch schränkt es auch die Inszenierungsmöglichkeiten Bates ein.

Nichtsdestotrotz lässt sich bezüglich Bates' Kleidung etwas über ihn sagen: So trägt er während Sequenz 5, 6 und 10 jeweils eine dunkle Jacke, welche ihn doch etwas düster wirken lässt. Ab Sequenz 12 fehlt diese Jacke und er erscheint im weiß wirkenden Hemd. Weiß ist meist die Unschuldssfarbe, so auch hier.<sup>265</sup> Bates ist sich selbst keiner Schuld bewusst, hat seiner Meinung nach doch die Mutter all die Morde begangen.

#### **(e) Schnitt**

---

<sup>264</sup> Vgl. Hitchcock 2009, 73. min.

<sup>265</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 105.

Die auffälligste Sequenz in Psycho bezüglich des Schnitts ist der Duscharmord in Sequenz 7. So wird durch die vielen Schnitte, das hohe Schnitttempo (eine Einstellung ist meist höchstens eine Sekunde lang) und die vielen Kameraperspektiven eine unglaubliche Brutalität der Tat vermittelt. Durch diese Schnittmontage sieht der Zuschauer in Normans Mutter also einen brutalen Mörder, der vor keinem Verbrechen zurückschreckt.

Bei den Gesprächen Normans mit anderen Personen kommen die im Punkt "Kamerapositionen" besprochenen Perspektiven erst durch den Wechselschnitt von Norman und seinem Gesprächspartner zur Geltung.

## **2.5.2 Die sieben Sünden und der Peiniger - John Doe (Sieben)**

### **Vorstellung des Schurken**

#### **(a) Kurze Vorstellung des Schurken**

Im Thriller „Sieben“ von David Fincher aus dem Jahr 1995 ist John Doe der Antagonist. Gespielt wird er von Kevin Spacey, im deutschen von Till Hagen synchronisiert. „John Doe“ ist in den USA zusätzlich der Name für eine fiktive oder unbekannte Person und entspricht in etwa dem dt. "Max Mustermann".

#### **(b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films**

John Doe ist ein Serienmörder, der sieben Menschen, welche die Todsünden begangen haben, umbringen will. Dabei lässt er seine Opfer qualvoll sterben und plant sein Vorhaben perfide durch. Sein erstes Opfer ist ein übergewichtiger Mann, den er pausenlos Spaghetti essen lässt bis dessen Magen platzt und er an inneren Blutungen stirbt. Dieser Mord steht für die Sünde Maßlosigkeit.

Das zweite Opfer, ein prominenter Anwalt, wurde von Doe gefesselt und dazu gezwungen, Teile seines Körpers abzuschneiden bis er an dem Blutverlust starb. Auf dem Teppich des Büros steht, im Blut des Anwalts geschrieben, Habgier. Das nächste und dritte Opfer ist ein Drogendealer und Kinderschänder, der von dem Mörder ein Jahr lang an ein Bett gefesselt wurde und so langsam und qualvoll verkommen ist. Dieses Opfer steht für Trägheit. Eine Prostituierte, die von einem Freier mit einem speziell angefertigtem Sexspielzeug ermordet wird ist Does viertes Opfer. Hier zwang er den Freier mittels eines Revolvers dazu, mit der Prostituierten zu schlafen und sie dabei mit einem messerartigen Phallus umzubringen. Die Prostituierte verkörpert hierbei die Sünde der Wollust. Does fünftes Opfer ist ein Fotomodell, welchem Doe die Nase

abschnitt und anschließend vor die Wahl stellte, verstümmelt weiterzuleben oder sich das Leben mittels Tabletten zu nehmen. Dieses Opfer verkörpert die Sünde Hochmut.

Die beiden ermittelnden Detectives Mills und Somerset sind ihm gegenüber machtlos, müssen sein Spiel mitspielen. Zwar kommen sie ihm während der Verfolgungsjagd einmalsehr nahe, können ihn jedoch nicht verhaften und müssen hilflos mit ansehen, wie er sein verrücktes Morden fortsetzt. Doch da stellt sich Doe plötzlich freiwillig und bietet den Detectives an, sie zu den letzten beiden Leichen zu führen. Während der Autofahrt zu dem von Doe genannten Ziel kommen Somerset, Mills und Doe ins Gespräch und Doe erläutert seine Motive und Gedanken. Mills wird zunehmend aggressiver dem Killer gegenüber, doch Somerset bringt ihn zur Vernunft.

Der Film gipfelt in der Enthüllung des sechsten Opfers: Doe selbst war neidisch auf Mills normales Leben und hat deshalb dessen Frau Tracey ermordet. Ihren abgetrennten Kopf lässt er von einem Postboten zu dem Treffpunkt bringen. Doe selbst wird also zur Verkörperung der Sünde Neid. Somerset versucht nun, Mills zur Vernunft zu bringen und Doe so am Erreichen seines Zieles zu hindern. Doch Doe provoziert Mills so lange, bis dieser Doe erschießt. So wird Mills zur Verkörperung der siebten und letzten Sünde, des Zorns. Nach der Erschießung Does wird Mills verhaftet und von Polizisten abtransportiert.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

John Doe gehört dem Archetypen „Evil Genius“<sup>266</sup> an. Dieser Archetyp ist sehr intelligent und liebt es, dies zu demonstrieren. Er spielt mit seinem Gegner gerne ein Katz- und Maus- Spiel, um zu zeigen dass er intelligenter als dieser ist. Oft werden Serienkiller, die absichtlich Hinweise für die Ermittler zurücklassen, als „Evil Genius“ dargestellt – so auch John Doe.<sup>267</sup>

Doe ist sicherlich sehr intelligent, vorausschauend und weitsichtig. All seine Taten hat er von langer Hand geplant.<sup>268</sup> Er liebt es, mit den beiden Detektiven zu spielen und hinterlässt ihnen an jedem Tatort Hinweise oder Nachrichten. Außerdem fordert er die beiden Detektives, v.a. Mills, während der Autofahrt des Öfteren heraus und erläutert

---

<sup>266</sup> Dt. etwa „teuflisches Genie“.

<sup>267</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 37 f.

<sup>268</sup> So hat er z.B. das dritte Opfer in Sequenz 13 ein ganzes Jahr lang an sein Bett gefesselt.

ihnen, dass sie voll und ganz wie Marionetten unter seiner Kontrolle stehen. Mit dieser Aussage hat er auch Recht, immerhin führt er sie mit dieser Autofahrt selbst zum sechsten und provoziert schließlich den Tod des siebten Opfers, sich selbst.

Zu den Stärken des „Evil Genius“ gehören seine Begabung und sein analytisches Denken. Er plant alle Schritte genauestens und führt sie perfekt aus. Seine Schwächen liegen in seiner Inflexibilität und seiner Anmaßung. Läuft etwas einmal nicht so, wie er es will, will er das nicht wahrhaben. Wenn er sich dann doch entscheidet, etwas zu ändern, ist es meistens zu spät. Der „Evil Genius“ hält sich für den Intelligentesten und glaubt nicht daran, dass er ebenbürtige oder gar überlegene Gegenspieler haben könnte.<sup>269</sup>

John Doe besitzt die Stärken des „Evil Genius“ definitiv. Seine Morde sind langfristig und akribisch geplant. Im Spuren legen, morden und diese Morde als „Kunstwerk“ zu präsentieren, besitzt er sicherlich unvergleichbares Talent. Auch im Gespräch mit Mills und Sumerset wirkt er sehr gebildet.<sup>270</sup> Bei den Schwächen sieht es jedoch etwas anders aus – John Doe hat praktisch keine. So muss er nach dem überraschenden Treffen mit Mills und Sumerset von seinem Plan abweichen, was ihn aber nicht im Geringsten zu stören scheint.<sup>271</sup> Doe fixiert sich bewusst auf Mills, der aufgrund seiner Wut und Zorn Does Taten gegenüber nicht mehr klar denken kann und Doe so unterlegen ist.

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Bei seinem ersten Auftritt ist John Doe nur als schwarze Silhouette zu sehen. Während der anschließenden Verfolgungsjagd sieht man, dass er komplett in schwarz gekleidet ist. Zusätzlich zu der schwarzen Jacke trägt er außerdem einen schwarzen Hut. Dieses Outfit unterstreicht seine dunkle Persönlichkeit.<sup>272</sup>

---

<sup>269</sup> Vgl. Cowden 2011: S 39 f.

<sup>270</sup> Vgl. FINCHER, David [Regie], PITT, Brad [Darst.], FREEMAN, Morgan [Darst.], SPACEY, Kevin [Darst.]: Sieben. Hamburg: Warner Home Video – DVD 2011 (Kinofilm 1995, PAL, Farbe, 127 min) - Sequenz 13.

<sup>271</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 17.

<sup>272</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 16.



Abbildung 30 John Doe bei seinem ersten sichtbaren Auftritt<sup>273</sup>

Als Doe sich in Sequenz 20 stellt, ist er erstmals komplett zu sehen. Dabei trägt er eine schwarze Hose und ein weißes Hemd. Von dem Kleidungsstil her wirkt er nicht weiter auffällig. Jedoch sind seine Hände blutverschmiert und das Hemd mit Blutflecken übersät. Außerdem hat er sich die Fingerkuppen abrasiert, um keine Fingerabdrücke zu hinterlassen. Die Wunden hat er mit Pflastern überklebt. Dadurch wirkt er bereits äußerlich schon sehr unheimlich.<sup>274</sup>

Nach seiner Verhaftung wird Doe in eine rot-orangene Zwangsjacke gesteckt. Jetzt erkennt man den geisteskranken Killer.<sup>275</sup>

## **(b) Auftreten & Handlungsweise**

Bereits im Vorspann gibt es eine kurze Vorschau auf Doe: So wird dieser bei den Vorbereitungen zu seinen Morden gezeigt. Zwar kann man ihn hier noch nicht als den Killer identifizieren, jedoch bekommt man Angst vor demjenigen und seinen Plänen. Diese wird gesteigert durch den Wechsel von düsteren Bildern, Zeichnungen, Großaufnahmen der Mordvorbereitungen Does oder wie er sich die Fingerkuppen abschneidet.<sup>276</sup>

Doe selber tritt erst gegen Ende des Films in Erscheinung und ist auch nur für knapp 30 der 130 Minuten sichtbar. Während der ersten 100 Minuten wird er also ausschließ-

---

<sup>273</sup> Vgl. Fincher 2011, 95. min.

<sup>274</sup> Siehe dazu den Abschnitt Ausdrucksweise/ Stimme.

<sup>275</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 21 & 22.

<sup>276</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 2.

lich durch seine Vorgehensweise und seine Taten charakterisiert. Doe geht mit seinen Opfern sehr grausam um und hat ein genaues System. So hat er jedes Opfer speziell für eine Sünde ausgewählt und plant ihre Ermordungen, welche systematischen Hinrichtungen gleichen, langfristig. So wurde Does erstes Opfer, ein Fettleibiger, gefesselt und musste über einen längeren Zeitraum Spagetti essen, bis er an inneren Blutungen starb. Das zweite Opfer, ein gieriger Anwalt, sollte sich laut Doe im Verzicht üben und deshalb die für ihn unwichtigen Körperteile abschneiden – er starb an Blutverlust. Das dritte Opfer, ein träger Drogendealer und Kinderschänder, wurde ein Jahr lang von Doe an ein Bett gefesselt. Das vierte Opfer, eine Prostituierte als Symbol für die Wollust, wurde durch ein modifiziertes Sexspielzeug von einem Freier, welchen Doe zum Geschlechtsverkehr zwang, aufgeschlitzt. Dem fünften Opfer, einem Fotomodel mit der Sünde des Stolzes, schlitzte Doe das Gesicht auf und ließ ihm die Wahl zwischen „sich das Leben nehmen“ und „mit der Schande weiterleben“.

John Doe wirkt ab seiner Festnahme sehr gelassen und kontrolliert. Während des Verhörs verhält er sich nicht auffällig und sucht den Blickkontakt zu den Detectives, die ihn (für Doe nicht sichtbar) hinter einer Glaswand beobachten. Doe wirkt in diesem Verhör überlegen, da er die Fragen gelassen beantwortet und stets ruhig bleibt.<sup>277</sup>

Während des Transports zu dem Auto wirkt Doe emotions- und aussagelos. Bei der anschließenden Autofahrt verhält er sich stets ruhig und verzieht keine Miene. Zweimal muss er allerdings kurz lächeln: zum einen als er über seine Arbeit spricht, zum anderen, als Mills auf sein Spiel eingeht und langsam unbewusst unter Does Kontrolle gerät.<sup>278</sup> Er wirkt Mills die ganze Zeit überlegen, lehnt sich sogar einmal nach vorne und provoziert Mills mit seiner Aussage, dieser würde nur noch leben, weil Doe ihn hat leben lassen. Doe wirkt ebenfalls bescheiden und nüchtern seine eigene Person betreffend: er hält sich für normal, seine Arbeit jedoch für außergewöhnlich<sup>279</sup>

Sumerset nennt ihn „methodical, exacting, and worst of all, patient“.<sup>280</sup> Dass ein so erfahrener Detektiv wie Sumerset Respekt vor Doe hat, zeigt, wie gefährlich der Killer wirklich sein muss. Mills ist nicht so weitsichtig wie Sumerset: er geht voll und ganz auf Does provokantes Spiel ein und wird komplett zu seiner Marionette. So schafft Doe es schließlich, dass Mills ihn erschießt. Vor seiner Ermordung schließt Doe die Augen – er

---

<sup>277</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 20.

<sup>278</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 21.

<sup>279</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 21.

<sup>280</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 15. Übersetzt etwa: „methodisch, exakt und, am schlimmsten, geduldig“.



hatte all dies genau eingeplant und war immer Herr der Lage. Zuletzt inszeniert er seinen eigenen Tod.<sup>281</sup>

### (c) **Ausdrucksweise/ Stimme**

Does Stimme ist das erste Mal zu hören, als die Detectives seine Wohnung durchsuchen: Doe ruft an und wendet sich mit einer Nachricht an Mills und Sumerset: er sei von den beiden Detectives beeindruckt und bewundere sie. Er drückt sich dabei sehr sachlich, höflich und förmlich aus.<sup>282</sup>

Doe drückt sich sehr emotionslos aus. Seine Sprache ist gewählt und emotionslos, wie beispielsweise während des langen Gespräches während der Autofahrt, wo er nur zweimal kurz die Kontrolle verliert und aufbraust.<sup>283</sup> Auch im Angesicht des baldigen Todes bleibt Doe ruhig und entspannt. Er weiß genau, was er sagen muss, um Mills zu provozieren und so sein Ziel zu erreichen.<sup>284</sup>

Does Stimme unauffällig und monoton. Dies wird zum einen während des ersten Gespräches mit den Detectives in Sequenz 17 klar, zum anderen als Doe in Sequenz 20 in der Notrufzentrale anruft und den fünften Mord gesteht. Trotz seiner schrecklichen Tat bleibt er gelassen, nüchtern und erzählt mit den Worten „I’ve gone and done it again“<sup>285</sup> von seinem Verbrechen.

Als Doe sich in Sequenz 20 stellt, fragt er zuerst zweimal ruhig nach den beiden Detectives. Jedoch wird ihm anfangs keine Beachtung geschenkt, weshalb er seine Stimme erhöht und sehr jähzornig nach den Detectives brüllt. Als er dann die gewünschte Aufmerksamkeit hat, spricht er wieder ruhig weiter, als ob nichts gewesen wäre.

Does Stimme wird an noch zwei weiteren Stellen des Films lauter, beide Male während der Autofahrt in Sequenz 21. Auffällig ist, dass er sich als Person beleidigen lässt ohne darauf einzugehen. Laut wird Doe erst, wenn man seine Arbeit oder sein Handeln kritisiert: zuerst meint Mills, Does Opfer wären allesamt Unschuldige gewesen. Daraufhin

---

<sup>281</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 22.

<sup>282</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 17.

<sup>283</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 21.

<sup>284</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 22.

<sup>285</sup> Dt. etwa: „Ich bin losgezogen und habe es wieder getan“.

erläutert Doe aufgebracht, dass keiner von ihnen ohne eine Sünde gewesen wäre. Does zweite Stimmenerhebung erfolgt, nachdem Mills arrogant meint, Somerset und er hätten ihn früher oder später auch selbst geschnappt. Doch Doe ist hier komplett anderer Meinung: er sieht die Detectives als seine Marionetten, die sich immer genau dort befinden, wo er sie gerne hätte.

#### **(d) Ziele & Motive**

Does Ziel ist es, die sieben Morde zu begehen und damit Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit zu erhalten. Er möchte auf die Krankheit der Gesellschaft hinweisen, da seine Opfer aus allen möglichen Gesellschaftsgruppen stammen und jeder von ihnen symbolisch für eine Gruppierung ist. Als Beispiel seien hier die gierigen Anwälte und Geschäftsleute, die stolzen Models sowie die maßlosen Fettleibigen genannt.<sup>286</sup>

#### **(e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Doe arbeitet alleine. Er besitzt keine Komplizen und ist auch nicht anderweitig über Freunde in die Gesellschaft integriert. Während Sequenz 17 durchsuchen Somerset und Mills mit mehreren Polizisten Does Wohnung und erfahren so einiges über Does Charakter.



*Abbildung 31 Does Wohnung<sup>287</sup>*

Does Wohnung ist sehr düster gehalten. Die einzigen Lichtstrahlen kommen hier von den Taschenlampen der Polizisten und bringen unheimliche Werkzeuge, welche Doe

---

<sup>286</sup> Jeweils die Gruppen zu dem zweiten, fünften und ersten Opfer.

<sup>287</sup> Vgl. Fincher 2011, 71. min.

an der Wand angebracht hat, zum Vorschein. Eine weitere, schwache Lichtquelle ist das rot leuchtende Neonkreuz. In einer Schublade von Does Schreibtisch finden die Detektives viele Tabletten, Schmerzmittel und eine Bibel. In Does Arbeitsraum erwartet die Beamten eine Unmenge von Büchern. Doe hat genauestens Tagebuch geführt und all seine Gedanken aufgeschrieben. Auf einer weißen Röntgenwand hat Doe mehrere Bilder angebracht, daneben bewahrt er die abgehackte Hand eines Opfers in einem Einmachglas auf.

Unter einer Tür leuchtet bedrohlich rotes Licht hervor. Dahinter verbirgt sich das Bad, welches Doe in ein Fotostudio umgebaut hat. Neben merkwürdigen Aufbauten wird das Bad von roten Lampen und den vielen dokumentarischen Bildern der Opfer dominiert. In der Sequenz wird eine Parallelmontage angewandt: so decken abwechselnd Mills im Bad und Sumerset in Does Arbeitszimmer immer mehr schreckliche Dinge Doe betreffend auf.

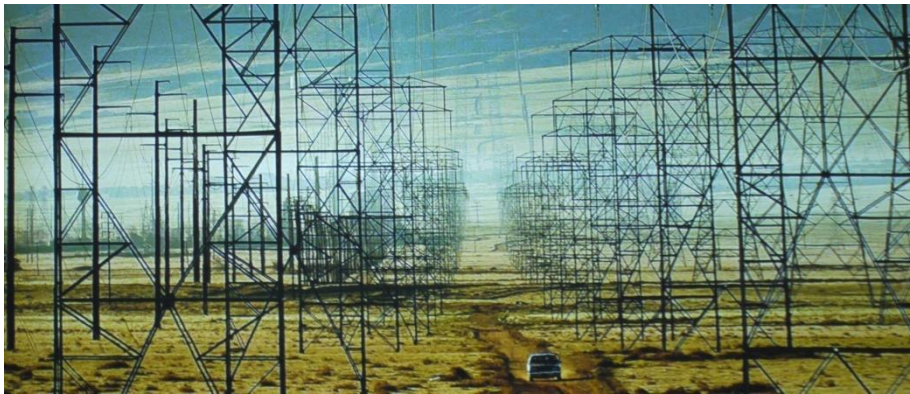


Abbildung 32 Die Ödnis am Schluss des Films<sup>288</sup>

Die Schlusszenen des Films spielen sich in einer verlassenem, einsamen Ödnis ab. Passend zu der Stimmung des Filmes befinden sich dort neben den beiden Detectives und dem Mörder nur noch viele Hochspannungsmasten, ein verwaarloster Wohnwagen und der Kadaver eines Hundes. Die untergehende Sonne steht hierbei für das Ende Does, die Vollendung seines Werkes und das Ende von Mills' Laufbahn als Polizist.

Über Does Stellung in der Gesellschaft lässt sich nicht viel sagen. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass er keine Freunde oder sozialen Kontakte hat. Schon sein Name, John Doe, weist auf, dass er lieber unentdeckt bleibt.

---

<sup>288</sup> Vgl. Fincher 2011, 110. min.

## Untersuchung äußere Faktoren

### (a) Musikalische Untermalung

Bereits während des Vorspanns wird der Zuschauer verstörend wirkender Musik ausgesetzt: tiefe, dumpfe Bassschläge, Geräusche, die sich wie das Kreischen einer Frau oder das Zerschneiden eines Gegenstandes anhören und harte, aggressive Musik vermitteln, dass dieser Film nicht gut ausgehen wird.

Bei Does erstem Auftritt setzt die musikalische Untermalung mit den Schüssen und der anschließenden Verfolgungsjagd ein. Diese Musik besitzt viele Höhepunkte und spannungserzeugende Pausen. Während der Verfolgungsjagd kommt es auch zu hektischen Passagen, welche das Tempo erhöhen. Durch sich immer wiederholende Blechblas- und Trommelpassagen wächst die Anspannung des Zuschauers stetig an. Damit die Musik hier nicht monoton wirkt, übernimmt abwechselnd eine Posaune, eine Trompete oder eine Violine die Führung und steigert so die Dramatik der Musik und der Verfolgung.

Nachdem Doe sich im Polizeirevier stellt, steigert sich die Dynamik der Musik nochmals und ähnelt der Musik während der Verfolgung, ehe sie während des Verhörs wieder abfällt. Während Sequenz 21 nimmt die Dynamik, zusammen mit der Anspannung Mills zu. Passend zu den Schnitten besteht die Musik in Sequenz 22 nur noch aus staccato spielenden Blechbläsern mit gleich bleibenden Rhythmus.

Doe selbst wird von der Musik nicht untermalt und er besitzt auch kein eigenes musikalisches Thema. Dennoch wird er mit der tiefen, getragenen Musik, welche bei seinen Taten und seinem Auftreten gespielt wird, in Verbindung gebracht.

### (b) Lichtsetzung

Bei seinem ersten Auftritt steht John Doe komplett im Gegenlicht.<sup>289</sup> Dies lässt ihn noch düsterer wirken. Sein Gesicht ist nicht sichtbar und er bleibt weiterhin ein Mysterium. Während der ganzen Verfolgung wird die dunkle Lichtstimmung beibehalten. An zwei Stellen jedoch wird damit gebrochen: zum einen, als die Verfolgung von Mills und Doe durch eine große, hell erleuchtete Halle geht. Zum anderen am Schlusspunkt der Verfolgung unter freiem Himmel, als Doe Mills niederschlägt.

---

<sup>289</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 16.

Während des Verhörs hat Doe einen Schatten im Gesicht.<sup>290</sup> Diese Schattierung wird sich für den Rest des Films fortsetzen. So wird Doe bei seinem Transport zu dem Auto in Sequenz 21 von unten gefilmt – durch das helle Licht im Hintergrund wird er selber komplett dunkel. Während der anschließenden Autofahrt geht die Sonne immer weiter unter, was zur Folge hat, das auch die Schatten größer werden, so auch der Schatten auf Does Gesicht. Als er sich zu Mills vorbeugt, wird dieser Schatten noch größer – Doe provoziert Mills immer weiter und die von ihm ausgehende Bedrohung wächst.

Am deutlichsten ist Doe in Sequenz 22 von Schatten bedeckt. Da er mit dem Rücken zur Sonne steht ist sein gesamter Vorderkörper im Schatten. Im Vergleich zu den beiden frontal beleuchteten Mills und Sumerset wird Doe hier noch deutlicher als der Bösewicht gezeigt.



Abbildung 33 Lichtsetzung bei John Doe<sup>291, 292, 293, 294</sup>

Interessant sind auch die Lichtstimmungen an den Tatorten. So ist die Wohnung des ersten Opfers nur von gelblichen Lampen beleuchtet.<sup>295</sup> Auch bei dem zweiten und

<sup>290</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 20.

<sup>291</sup> Bild links oben: Vgl. Fincher 2011, 101. min.

<sup>292</sup> Bild rechts oben: Vgl. Fincher 2011, 111. min.

<sup>293</sup> Bild links unten: Vgl. Fincher 2011, 111. min.

<sup>294</sup> Bild rechts unten: Vgl. Fincher 2011, 120. min.

<sup>295</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 4.

dritten Opfer stammt die Hauptlichtquelle von gelben Lampen.<sup>296</sup> Das vierte Opfer wird in einem von Rotlicht ausgeleuchteten Raum gefunden.<sup>297</sup> Die gelben Lichtstimmungen stehen zum einen für verfaultes und verdorbenes, zum anderen sind sie die Farbe der gesellschaftlichen Außenseiter.<sup>298</sup> Das Rotlicht hingegen sorgt für Aufmerksamkeit und steht für Aggressionen und einen gewaltsamen Tod.<sup>299</sup>

### (c) Kamerapositionen

Bereits im Vorspann gibt es zahlreiche, verstörend wirkende Großaufnahmen von Doe bei der Vorbereitung zu seinen späteren Morden. So schneidet er sich die Fingerkuppen mit einem Rasiermesser ab und führt mysteriöse Aufzeichnungen. Kombiniert werden diese Bilder mit beängstigenden Aufnahmen von nichtidentifizierbaren Objekten und roten Bildern aus Does Fotolabor. In Kombination mit Musik und Schnitt führt dies zu einer angsteinflößenden Kopfkino-vorstellung des Zuschauers.<sup>300</sup>

Während der Verfolgungsjagd in Sequenz 16, der ersten Sequenz in der Doe persönlich auftritt, fallen die hektische Kameraführung und die vielen Großaufnahmen und engen Bildkompositionen auf. So möchte der Regisseur Doe hier zwar auftreten lassen, allerdings noch keinerlei Rückschlüsse auf sein Äußeres zulassen. So könnte Doe z.B. auch noch eine Frau sein. Der Zuschauer wird so zwar mit dem Killer konfrontiert, hat aber noch kein Bild von seiner Person. So liegt, als Doe kurz davor ist, Mills gegen Ende der Sequenz zu erschießen, der Fokus auch auf dem Revolver und nicht auf dem dahinterstehenden Doe, der durch die Unschärfe weiterhin unerkannt bleibt.<sup>301</sup>

Selbst als Doe sich in Sequenz 20 freiwillig stellt, setzt der Regisseur dieses geheimnisvolle Spiel fort. So zeigt er Doe so lange wie möglich nicht direkt sondern nur im Anschnitt, von hinten oder unscharf im Bild. Als er dann das erste Mal komplett sichtbar ist, wird er untersichtig frontal gezeigt und wirkt so dominant und überlegen.

---

<sup>296</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 6 & 13.

<sup>297</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 18.

<sup>298</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 71 & 75.

<sup>299</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44, 51, 57.

<sup>300</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 2.

<sup>301</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 16.



Abbildung 34 Doe wird möglichst lange nicht gezeigt<sup>302</sup>

Doe wird hauptsächlich in Untersicht gefilmt: so wie gerade beschrieben bei seiner Verhaftung, als er während Sequenz 21 zu dem Auto gebracht wird und während der Autofahrt und der finalen Konfrontation in Sequenz 21 und 22. In Sequenz 21 gibt es insgesamt drei verschiedene Kameraperspektiven auf ihn: die häufigste ist eine Frontalperspektive auf ihn in nah, durch die Gitter hindurch. Diese unterstreichen dabei seinen Status als Gefangenen der Polizisten. Die zweite Perspektive zeigt ihm im Rückspiegel, dabei ist wieder das Gitter deutlich sichtbar. In der dritten Perspektive befindet sich die Kamera in Does Zelle. Hier wird er von der Seite gefilmt und spricht an den Detectives vorbei. Dabei wird er immer nah und von unten gefilmt.

Interessant ist die Verteilung der Perspektiven in dieser Sequenz. So wird die dritte Perspektive hauptsächlich während des Gespräches zwischen Doe und Somerset verwendet. Als Doe dann mit Mills spricht, wird er meistens in der ersten Perspektive gezeigt. Auch bei Mills sind die Gitter deutlich zu erkennen, sodass der Zuschauer hier langsam nicht mehr weiß, wer eigentlich der Gefangene ist und wer die Situation kontrolliert.

---

<sup>302</sup> Vgl. Fincher 2011, 94. min.





Abbildung 35 Kameraeinstellungen auf Doe während der Autofahrt<sup>303, 304</sup>

Auch in der letzten Sequenz wird Doe durchgehend in Nah und untersichtig gezeigt, obwohl er wegen seiner knienden Haltung unter Mills stehen müsste. Doch dank der Untersicht wirkt Doe auch hier überlegen. Je näher der Film seinem Höhepunkt kommt, desto größer wird Does Gesicht, welches aufgrund der Sonne im Rücken komplett in Schatten gehüllt ist, gezeigt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Doe durch die Kameraperspektiven triumphierend und übermächtig dargestellt wird.

#### **(d) Farbgestaltung**

John Doe wird bereits im Vorspann farblich charakterisiert. Ein schwarzes Bild erscheint im Wechselschnitt mit Bildern seiner Vorbereitung auf die Morde. Neben den schwarzen Bildern bleiben vor allem die roten Bilder aus Does Fotolabor in Erinnerung. Neben schwarz, der Farbe des Todes, erscheint also auch rot als Farbe der Zerstörung

---

<sup>303</sup> Bilder oben und Mitte: Vgl. Fincher 2011, 92. min.

<sup>304</sup> Bild unten: Vgl. Fincher 2011, 94. min.



und Aggressivität im Vorspann.<sup>305</sup> Rot gilt außerdem als Farbe für den gewaltsamen Tod – da Doe während des Films sechs Morde begeht, eine passende Assoziation.<sup>306</sup>

Auch an den Mordschauplätzen ist die Farbe Rot am dominantesten vertreten. Dies liegt zum einen daran, dass Doe die Sünde immer mit dem Blut der Opfer groß aufschreibt. Zum anderen sorgt Rot als Farbe für Aufmerksamkeit.<sup>307</sup> Doe will auf sein „Werk“ hinweisen und dieses besonders groß in der Öffentlichkeit platzieren – dies gelingt ihm durch seine Blutnachrichten besonders.

Beim ersten Auftritt Does in Sequenz 16 erscheint er in komplett schwarzer Kleidung – er wirkt wie der Teufel in Person, ein Bote des Todes unterwegs in einem mörderischen Auftrag. Die in dieser Sequenz folgenden Außenszenen sind komplett in grau gehalten und bewirken so ein beängstigendes Gefühl beim Zuschauer, der zusammen mit Mills um dessen Leben bangt.<sup>308</sup>

Als Doe sich freiwillig bei der Polizei stellt, trägt er eine schwarze Hose und ein weißes Hemd übersät mit roten Blutflecken. Er selbst sieht sich als Unschuldigen, der mit seinem Werk die Welt auf die sieben Sünden aufmerksam machen will. Bei der Ausführung seiner Taten ist er jedoch aggressiv und zerstört damit Leben – dafür steht das rote Blut an seinen Händen und dem Hemd. Seine zerstörerischen Taten beflecken also seine Unschuld.

Nach der Festnahme trägt Doe ein rot- oranges Outfit.<sup>309</sup> Da dieses Outfit für amerikanische Gefangene typisch ist, denkt der Zuschauer nun, Doe ist eingesperrt und ungefährlich. In orange wirkt er nicht mehr so gefährlich wie in schwarz. Doch der Zuschauer wird in die Irre geführt, genauso wie die beiden Detektive: Doe ist gefährlicher denn je zuvor.

## **(e) Schnitt**

---

<sup>305</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 51.

<sup>306</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 57.

<sup>307</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44.

<sup>308</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 126.

<sup>309</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 22 & 23.

Im Vorspann finden sich viele, schnelle Schnitte zwischen den unheimlichen Bildern, mehrfache Titel- und Darstellereinblendungen und ständiges Flackern des gezeigten Bildes. Der ganze Vorspann wirkt unruhig, zerrissen und weckt Erwartungen auf ein aufregendes Szenario.<sup>310</sup>

Bei der Verfolgung während Sequenz 16 ist die Schnittfrequenz höher als im bisherigen Film. Dadurch wird Spannung erzeugt. Die Parallelmontage von Mills – welcher den Killer verfolgt und auch mit ihm direkt konfrontiert wird – und Sumerset – welcher einen Ausgang aus dem Wohnhaus sucht – steigert sie noch mehr.

In Sequenz 22 trägt der Schnitt entscheidend zur Dramatik bei. Durch die vielen wechselnden Schnitte zwischen dem rennenden Sumerset, dem unruhig fliegendem Helikopter, dem zögernden Mills und dem ruhigen Doe steigen die Erwartungen beim Zuschauer. Die Perspektive auf Doe ist sehr ruhig und spiegelt so Does Inneres wieder: Ruhe und Gelassenheit, da er genau geplant hat, was passieren wird. Im Wechselschnitt mit den unruhigeren Perspektiven wirkt Doe so noch kalkulierender. Jeder Schnitt ist hier passend mit einem Trommelschlag unterlegt.

### 2.5.3 Psychopathen früher und heute

Sowohl Bates als auch Doe wirken in ihrer Erscheinung, Ausdrucksweise und Auftreten nicht bedrohlich oder gefährlich: Bates erscheint eher freundlich und erntet durch sein schüchternes Verhalten sogar Sympathien des Zuschauers; Doe hingegen ist in sich gekehrt und ruhig. Umso schockierender ist die Brutalität ihrer Taten. Diese werden den beiden jedoch lange nicht zugeordnet, da der Zuschauer nicht genau weiß, wer eigentlich der Schurke des Films ist.

Bates und Doe leben zurückgezogen und haben keine Handlanger. Während Bates' Motel typisch amerikanisch wirkt, erscheint Does Wohnung verstörend und bedrohlich. Dies erfolgt jedoch hauptsächlich durch die Farbstimmung, welche in Psycho praktisch nicht vorhanden ist. Genau dieser Schwarzweiß-Look trägt zur bedrohlichen Wirkung des Schurken bei.

Sowohl in Psycho als auch in Sieben dominiert den ganzen Film über düstere Musik – dies kann also nicht zur spezifischen Schurkeninszenierung gezählt werden sondern eher zu der bedrohlichen Wirkung des gesamten Films. Jedoch hat die Mutter in „Psy-

---

<sup>310</sup> Vgl. Fincher 2011 – Sequenz 2.

cho“ ein eigenes Thema, welches z.B. während dem Duschmord oder dem Mord an Arbogast erklingt.

Das Licht wird in beiden Filmen sehr bewusst eingesetzt um Schatten in die Gesichter der Schurken zu legen. Auch die Kamera trägt durch häufige Unter- und Aufsicht entscheidend zu der Inszenierung bei. Dem Schnitt hingegen kommt nur eine allgemein spannungssteigernde Aufgabe zu.

Beide Filme werden durch Abwesenheit des Schurken dominiert: so hat man in „Psycho“ den ganzen Film über zwar die Mutter als Feindbild im Kopf, sieht diese jedoch erst gegen Schluss richtig. Auch Doe erscheint in „Sieben“ erst im letzten Drittel des Films und wird vorher hauptsächlich durch seine Taten charakterisiert.

Zusammenfassend unterscheidet sich die Schurkeninszenierung in den beiden Thrillern kaum: Der Killer wird durch Abwesenheit, dunkle Schatten und seine Taten dargestellt. Eine Aussage, welcher der beiden Schurken gefährlicher wirkt, kann nicht getroffen werden.

## **2.6 „Somewhere over the rainbow“ - Fantasyschurken am Beispiel der Welt von Oz**

### **2.6.1 Grünes Grauen - die böse Hexe des Westens (Der Zauberer von Oz)**

#### **Vorstellung des Schurken**

##### **(a) Kurze Vorstellung des Schurken**

Im Fantasyfilm „Der Zauberer von Oz“ des Regisseurs Victor Fleming aus dem Jahr 1939 verkörpert Margaret Hamilton zwei Schurken auf einmal: die gemeine Miss Gulch, welche Dorothy ihren Hund wegnehmen will, und die böse Hexe des Westens, welche Dorothy nach dem Leben trachtet.

##### **(b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films**

Miss Gulch ist eine wohlhabende und einflussreiche Bewohnerin eines Dorfes in Kansas. Ihr gehört auch das Land, auf welchem Dorothys Tante und Onkel ihre Farm haben. Dorothys Hund Toto ist Miss Gulch ein Dorn im Auge: so hat sie ihn einmal

getreten, woraufhin der Hund sie böse angeknurrt hatte. Dieser Vorwand reicht Miss Gulch, um gegen Dorothys besten Freund einen Haftbefehl zu erlassen und ihr den Hund wegzunehmen. Doch Toto kann Miss Gulch entkommen und zu Dorothy zurückkehren.

Daraufhin will Dorothy von zuhause weglaufen, wird jedoch von einem Magier zum Umkehren überredet. Dabei gerät sie in einem Wirbelsturm, sucht Zufluss in dem Haus und wird ohnmächtig. Als sie wieder zu sich kommt befindet sich das Mädchen im Auge des Wirbelsturms, auf dem Weg nach Oz. Dabei entdeckt sie Miss Gulch, welche sich in eine böse Hexe verwandelt. Schließlich landet Dorothy in Oz und erschlägt dabei versehentlich die böse Hexe des Ostens. Daraufhin schwört ihre Schwester, die böse Hexe des Westens (ebenfalls von Margaret Hamilton gespielt), Rache an Dorothy zu nehmen.

Dorothy macht sich nach dem Rat der guten Hexe des Nordens, Glinda, auf den Weg zum Zauberer von Oz, welcher sie nach Hause bringen kann. Dabei trifft sie auf neue Freunde: die Vogelscheuche, den Zinnmann und den feigen Löwen. Der Zauberer verlangt von Dorothy jedoch den Besen der bösen Hexe des Westens. Diese wiederum versucht Dorothy an ihrer Reise zu hindern und nimmt sie schließlich in ihrem Schloss gefangen. Dort will sie das Mädchen umbringen, um an die Macht der roten Schuhe, welche Dorothy trägt, zu kommen. Doch Dorothy kann die Hexe mithilfe ihrer Freunde besiegen und mittels der magischen roten Schuhe nach Hause zurückkehren.

Bei der Analyse des Schurken muss man beachten, dass Margaret Hamilton hier zwei verschiedene Personen verkörpert: Miss Gulch in der realen Welt (Kansas) und die böse Hexe des Westens in der Fantasywelt (Oz). Deswegen sollen im Folgenden sowohl Miss Gulch als auch die böse Hexe des Westens analysiert werden.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

Die böse Hexe des Westens ist eine Vertreterin des Archetypen "The Bitch".

Dieser Archetyp wird als lügend und betrügend beschrieben, jemand, der sich nicht um andere kümmert, sondern nur die Erfüllung der eigenen Wünsche anstrebt.<sup>311</sup>

---

<sup>311</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 62.

Eine „Bitch“ kommandiert gerne ihre Untertanen herum. Dieses Verhalten kombiniert mit ihrem Größenwahn macht sie zu einem gefährlichen Gegner. Zu ihren Stärken gehören ihre Entschlossenheit, ihr gebieterisches Auftreten sowie ihre Gefühllosigkeit. Sie weiß immer, was sie will - und sie ist entschlossen, dies zu bekommen. Wenn der Held/ die Heldin gewinnt, macht das die „Bitch“ noch stärker. Mit ihrem dominanten Auftreten flößt sie all ihren Untertanen Angst ein und bringt diese zum bedingungslosen Gehorsam. Auch wenn ihr Opfer sie um Gnade oder Mitleid anfleht, spürt die „Bitch“ nichts und fährt mit ihren grausamen Taten fort. Die Schwächen der „Bitch“ liegen in ihrer Verbissenheit sowie in ihrem Sinn für Überlegenheit. Sie kann einfach nicht von ihrem Plan ablassen, auch wenn die Lage für sie hoffnungslos erscheint. Die „Bitch“ fühlt sich immer überlegen und ahnt nicht, dass sie sich schon längst auf der Verliererstraße befindet.<sup>312</sup>

All diese Punkte treffen auf die böse Hexe des Westens zu - Cowden nennt sie in ihrem Buch sogar als erstes Beispiel. So will die böse Hexe von Anfang an die roten Schuhe ihrer Schwester, da diese ihr unbegrenzte magische Kräfte geben würden. Den Tod der Schwester zu rächen steht für sie nie wirklich im Vordergrund.<sup>313</sup> Gegenüber ihren Untertanen, den fliegenden Affen, legt sie einen strengen Ton an und gibt zahlreiche Befehle. Sie hat kein Mitleid mit Dorothy, die eigentlich nur nach Hause zu ihrem Onkel und ihrer Tante möchte.<sup>314</sup> Anstatt Dorothy zu töten und so die Schuhe zu erhalten, kostet sie ihren hartnäckig erarbeiteten Sieg jedoch etwas zu lange aus, da sie sich sicher überlegen fühlt. Dies wird ihr letztlich zum Verhängnis.<sup>315</sup>

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Miss Gulch trägt gepflegte Kleidung und einen dunklen Hut. Sie ist besser gekleidet als die Farmer und Dorothys Tante und Onkel. Ihr Blick ist streng und sie lächelt kein ein-

---

<sup>312</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 65 f.

<sup>313</sup> vgl. FLEMING, Victor [Regie], THORPE, Richard [Regie], GARLAND, Judy [Darst.], MORGAN, Frank [Darst.]: Der Zauberer von Oz. Hamburg: Warner Home Video – DVD 2001 (Kinofilm 1939, PAL, SW und Farbe, 98 min) - Sequenz 8.

<sup>314</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 15.

<sup>315</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 66.

ziges Mal. Dorothy bezeichnet sie hier auch als „wicked, old witch“, zu welcher sie später im Lande von Oz tatsächlich werden soll.<sup>316</sup>

Während Dorothys anscheinendem Traum innerhalb des Wirbelsturms erscheint ihr Miss Gulch auf ihrem Fahrrad, welche sich dann vor Dorothys Augen in die böse Hexe des Westens verwandelt. Damit ist für den Zuschauer eine Verbindung zwischen den beiden hergestellt.<sup>317</sup>

Die böse Hexe des Westens trägt während des gesamten Films ein komplett schwarzes Kostüm sowie einen schwarzen Hexenhut. Ihr Gesicht ist grün und mit einer Warze versehen. Außerdem sind sowohl ihr Kinn als auch ihre Nase äußerst markant. Die Hexe trägt ihren strubbligen Besen immer mit sich.<sup>318</sup>

Die Buchvorlage von L. F. Baum gab keine genaue Vorgabe bezüglich der Figur der bösen Hexe des Westens vor. Also waren die Filmemacher bei ihrer Inszenierung an nichts gebunden und hatten alle Freiheiten. Aufgrund des großen Erfolges Schneewittchen zwei Jahre zuvor kam die Idee auf, eine verführerische, gut aussehende böse Hexe zu inszenieren. Diese wurde jedoch wieder fallen gelassen.<sup>319</sup>

## **(b) Auftreten & Handlungsweise**

Miss Gulchs Körperhaltung ist leicht gebeugt und aggressiv. So nimmt sie bei ihrem Besuch auf der Farm eine angreifende Haltung ein.<sup>320</sup> Sie hat bei ihrem Auftritt nur ein einziges Ziel: sie will Dorothy ihren liebsten Spielgefährten, den Hund Toto, wegnehmen. Dazu beantragt sie sogar bei dem Sheriff einen Haftbefehl gegen den Hund.<sup>321</sup>

Die böse Hexe des Westens wird von Glinda in ihrem Handeln „worse than the other“ beschrieben.<sup>322</sup> Glinda bezieht sich dabei auf die böse Hexe des Ostens, welche Doro-

---

<sup>316</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 3.

<sup>317</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 6.

<sup>318</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 8.

<sup>319</sup> Vgl. Fleming 2001 - Making-Of.

<sup>320</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 3.

<sup>321</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 3.

<sup>322</sup> Siehe Fleming 2001 – Sequenz 8; dt: „schlimmer als die andere“.

thy bei ihrer Ankunft in Oz versehentlich umbrachte. Die böse Hexe des Westens hat eine extrem gebuckelte Haltung und wirkt sehr bedrohlich. Sie erscheint zu ersten Mal mit einem lauten Knall in einer roten Dampfwolke und unterbricht so jäh die fröhliche Feier der Munchkins. Ihre Hände hält sie hexentypisch voraus, als ob sie mit ihren Klauen alles ergreife wolle. Auffallend ist auch, dass sie nie aus ihrer gebuckelten Haltung ausbricht und keinen Moment des Films aufrecht steht.<sup>323</sup>



Abbildung 36 Die böse Hexe des Westens<sup>324</sup>

Wie Miss Gulch will auch die böse Hexe etwas von Dorothy – jedoch in diesem Fall nicht ihren geliebten Hund sondern die magischen roten Schuhe, welche einst der bösen Hexe des Osten gehörten.<sup>325</sup> Um diese zu bekommen, ist ihr jedes Mittel recht. Sie schüchtert Dorothy immer wenn möglich ein und bedroht ihre Freunde, weil sie so hofft, Dorothy kleinzukriegen. So spielt sie z.B. leidenschaftlich gerne mit der Vogelscheuche Feuerball, da die Vogelscheuche Todesängste vor Feuer hat und bei Kontakt sofort verbrennen würde.<sup>326</sup>

---

<sup>323</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 8.

<sup>324</sup> Vgl. Fleming 2001, 28. min.

<sup>325</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 8.

<sup>326</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 10.

Als Dorothy im Schloss der bösen Hexe gefangen ist, tut die Hexe alles, um Dorothy psychisch leiden zu lassen. Sie verzichtet auf körperliche Gewalt jedoch nur, da dadurch die magischen Schuhe ihre Kraft verlieren könnten. So sperrt die böse Hexe als erstes Dorothys geliebten Hund Toto in einem Korb – interessanterweise genauso, wie Miss Gulch Toto schon in Sequenz 3 weggesperrt hat. Auch der Korb gleicht verblüffend stark dem Korb von Miss Gulch. Toto jedoch kann fliehen und Dorothys Freunde zu Hilfe holen. Die Hexe ändert daraufhin ihre Strategie, zeigt Dorothy eine Sanduhr, welche ihre verbleibende Lebenszeit beschreibt und lässt das Mädchen dann alleine. Durch die Kristallkugel sieht Dorothy nun ihre verängstigte Tante, welche nach dem Mädchen ruft. Doch die böse Hexe funkt dazwischen und lacht Dorothy aus.<sup>327</sup> So bringt die böse Hexe Dorothy erneut zum weinen.

Als sie die Gruppe um Dorothy in ihrem Schloss eingesperrt hat, tritt die Hexe dominant auf und will ihren Triumph auskosten.

Die böse Hexe hat gegen Ende von Sequenz 16 Dorothy und ihre Freunde mit ihrer Armee umstellt und will nun jeden einzeln umbringen, Dorothy als letzte, damit diese vorher noch den grausamen Tod ihrer Freunde zu sehen bekommt. Die Hexe beginnt mit der Vogelscheuche, welche sie qualvoll verbrennen will. Dabei grinst sie diabolisch und genießt die panischen Aufschreie ihres Opfers. Doch mit ihrem boshaften Auftreten ist es vorbei, als sie durch das Wasser, welches Dorothy auf sie geschüttet hat, dahin schmilzt. Statt böser, aggressiver Sätze ist die Hexe verwundert, wie es zu ihrer Vernichtung kommen konnte: „What a world! What a world! Who would've thought a good little girl like you could destroy my beautiful wickedness?“.<sup>328</sup> Entscheidend für die Darstellung des Schurken hierbei ist, dass Dorothy keine der beiden Hexen absichtlich umbringt: Die erste wird von Dorothys herabfallendem Haus erschlagen, wofür das Mädchen nichts kann. Mit dem Eimer Wasser, welchen sie auf die Vogelscheuche und die Hexe schüttet, will sie nur ihrem Freund das Leben retten. Dass sie damit zugleich die böse Hexe vernichtet, hat sie nie beabsichtigt. Die böse Hexe jedoch will gezielt die Vogelscheuche und die anderen Freunde Dorothys umbringen.<sup>329</sup>

### (c) Ausdrucksweise/ Stimme

---

<sup>327</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 15.

<sup>328</sup> Siehe Fleming 2001 – Sequenz 16; dt: „Oh wie scheußlich ist die Welt? Wer hätte gedacht, dass so ein gutes, kleines Mädchen meine herrliche Boshaftigkeit vernichten würde?“.

<sup>329</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 16.



Miss Gulch drückt sich in ihrem Gespräch mit Dorothys Familie aggressiv, gnadenlos und unmissverständlich aus. Dies wird v.a. in Sequenz 3 deutlich: Sie will Dorothys Hund vernichten Ihre Stimme klingt schrill, aggressiv und böse.<sup>330</sup>

Die böse Hexe des Westens drückt sich drohend, beleidigend und aggressiv aus. Sie droht Dorothy mehrfach, dass sie sie irgendwann fangen würde. Auffällig ist ihr schroffer, dominanter Kommandoton vor allem ihren Soldaten gegenüber. Sie wiederholt sich oft, was für Hexen typisch ist. Die Stimme der bösen Hexe klingt schrill und kreischend.<sup>331</sup>

#### **(d) Ziele & Motive**

Miss Gulch hat ein eindeutiges Ziel: sie will Dorothy den Hund wegnehmen. Vordergründiges Motiv dafür ist, dass sie sich von Toto bedroht und belästigt fühlt. In Wirklichkeit ist sie getrieben von Gefühllosigkeit und Herrschsucht.

Auch die böse Hexe des Westens will Dorothy etwas wegnehmen – jedoch nicht den Hund, sondern die roten Schuhe. Dafür ist ihr jedes Mittel recht, sogar Dorothys Tod. Die roten Schuhe besitzen magische Kräfte, welche die böse Hexe für sich nutzen will. Diese Gier nach Macht sowie die pure Böshaftigkeit der Hexe sind die Motive für all ihre dunklen Taten.

#### **(e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Über das Umfeld oder Handlanger von Miss Gulch ist nichts bekannt. Sie ist eine einflussreiche Person und mit vielen mächtigen Leuten befreundet. Ihr gehört wohl mindestens das halbe Land, auf dem die Farm von Dorothys Familie steht. Miss Gulch mag in der Stadt angesehen sein, auf der Farm jedoch kann sie niemand leiden.<sup>332</sup>

Die böse Hexe des Westens lebt in ihrem Teil der Welt von Oz, ausgestoßen von dem Großteil der Gesellschaft. Sie besitzt große Macht in Oz: Ihr gehört das Land des Westens mitsamt all seiner Bewohner. Diese wurden von der Hexe versklavt und zu ihren Dienern und Soldaten gemacht. Die Welt der bösen Hexe ist düsterer gehalten als der

---

<sup>330</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 3.

<sup>331</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 8.

<sup>332</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 3.

Rest der Welt von Oz. Überall stehen Warnschilder und tote Bäume, auf welchen Eulen mit blutroten Augen bedrohlich auf jeden Eindringling hinabblicken. Schwarze, zerklüftete Felsen ragen vor dem Schloss der bösen Hexe in den von dunklen Wolken bedeckten Himmel hinauf. Das Schloss der Hexe wirkt monströs und ist komplett in grau gehalten.<sup>333</sup>



Abbildung 37 Das Hexenlabor<sup>334</sup>

Im Turm der Hexe steht die schwarze Kristallkugel, die jedoch ihre Farbe ändern kann. Der Hintergrund ist dunkel gehalten, voller Schluchten und Berge in Blau- und Schwarztönen. Das Turmzimmer gleicht einem Forschungslabor mit dämonischen Farbkombinationen wie rot-schwarz.

Als Untertanen hält sich die böse Hexe geflügelten Affen und menschenähnliche Wesen mit grünen Gesichtern. Diese führen ihre Anweisungen zwar treu und ergeben aus, jedoch zeigen sie nach dem Tod ihrer Herrin ihr wahres Gesicht: sie sind glücklich, endlich von der bösen Hexe befreit zu sein und danken Dorothy für diese Tat.

### Untersuchung äußere Faktoren

---

<sup>333</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 14 f.

<sup>334</sup> Vgl. Fleming 2001, 51. min.

### **(a) Musikalische Untermalung**

Bei ihrem ersten Auftritt wird Miss Gulch von schriller Musik begleitet. Da dieser im direkten Anschluss an „Somewhere over the rainbow“ erfolgt, wirkt der musikalische Umbruch noch stärker. Der Zuschauer wird von dem Auftritt dieser Frau sofort aufgeschreckt.<sup>335</sup>

Auch während der Verwandlung von Miss Gulch in die Hexe ist dieses Thema nochmals kurz in die Musik eingebunden. Es wirkt fast wie eine musikalische Umsetzung des schrillen Lachens der bösen Hexe des Westens.<sup>336</sup> In kurzen Ausschnitten wird dieses Thema auch bei der bösen Hexe wieder verwendet, so z.B. in Sequenz 10.

Als die böse Hexe in Sequenz 8 zum ersten Mal in Erscheinung tritt, wird die fröhliche Feiermusik der Munchkins abrupt gestoppt und eine dramatische Musik setzt ein. Trommelschläge und tiefe Streichklänge unterstreichen die dunkle Erscheinung der bösen Hexe. Dies passiert auch bei dem nächsten Auftritt der Hexe in Sequenz 10: während das Lied der Vogelscheuche am Ausklingen ist, erscheint die böse Hexe kurz, um Dorothy versteckt beobachten zu können. Die Hexe soll also auf keinen Fall mit fröhlicher Stimmung in Verbindung gebracht werden – vielmehr ist sie das Ende aller schönen Lieder und schöner Musikstimmungen.

Die böse Hexe hat als einer der wenigen Charaktere keinen eigenen Song während des Films.<sup>337</sup> Dafür ist sie durchgehend von tiefer, durch trillernde Streichinstrumente bedrohlich klingender Musik begleitet. So auch, als sie ihre geflügelten Affen aussendet um Dorothy gefangen zu nehmen.<sup>338</sup> Auch der Marsch ihrer Soldaten ist mit tiefen Klängen und unheimlichen Gesang unterlegt.

### **(b) Lichtsetzung**

Bei der Lichtsetzung bezüglich Miss Gulch gibt es keine Auffälligkeiten.

---

<sup>335</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 2 & 3.

<sup>336</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 6.

<sup>337</sup> Hier wird eine Parallele zu der bösen Königin aus Disneys „Schneewittchen und die sieben Zwerge“ deutlich

<sup>338</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 14.

Nach ihrem ersten Auftritt, bei dem die böse Hexe komplett im Licht steht, versteckt sie sich während Sequenz 10 im Schatten der Bäume des Waldes. Auch bei dem Gespräch mit Dorothy und ihren Freunden bleibt sie im Schatten, ist jedoch gut ausgeleuchtet.



Abbildung 38 Die Hexe hält sich im dunklen Schatten<sup>339</sup>

Im Land der bösen Hexe ist die Lichtstimmung allgemein dunkler als noch in den „guten“ Ländern der Welt von Oz. Jedoch gibt es auch hier kaum schattige Flächen, die Dunkelheit wird hauptsächlich durch die Farben erzeugt.<sup>340</sup>

Im Schloss der bösen Hexe gibt es nur wenige Lichtquellen wie z.B. die schwach leuchtenden Fackeln an den Wänden. Diese erzeugen dennoch große Schatten, welche die drohende Gefahr seitens der bösen Hexe symbolisieren.

Der gesamte Film ist durchgehend gut ausgeleuchtet, selbst in den düsteren Szenen sind alle Stellen gut erkennbar. Es fällt also schwer, hier von Lichtsetzung zu sprechen, welche den „Schurkenstatus“ der bösen Hexe oder Miss Gulch unterstreicht.

### (c) Kamerapositionen

Die Kamerapositionen bezüglich Miss Gulch sind nicht besonders auffällig. Jedoch gibt es keine Nahaufnahme von ihr.

---

<sup>339</sup> Vgl. Fleming 2001, 37. min.

<sup>340</sup> Vgl. Fleming 2001 – Sequenz 14; mehr dazu im Abschnitt Farbgestaltung.

Bei dem Treffen der Hexe mit Dorothy und ihren Freunden in Sequenz 10 wird die Hexe groß und untersichtig gezeigt, während Dorothy und ihre Freunde halbnah aufsichtig gezeigt werden. So wirkt die Hexe zum einen übermächtig, zum anderen größer und dominanter als Dorothy und ihre Freunde.

Als Dorothy von der Hexe gefangen genommen wurde und sich beide im Turmzimmer unterhalten, wechselt die Unter- und Aufsicht: so wird Dorothy untersichtig gezeigt und die böse Hexe in Aufsicht. Dies ist nötig, da die Hexe während des ganzen Films gebückt läuft und dies in einer untersichtigen Einstellung nicht deutlich werden würde. Nachdem die böse Hexe die Sanduhr umdreht und somit Dorothys Schicksal besiegelt, wechseln die Perspektiven wieder und die Hexe wirkt deutlich dominanter.

Auch nachdem die Hexe Dorothy und ihre Freunde im Schloss eingesperrt hat, wird sie wieder alleine und untersichtig gezeigt, im Kontrast dazu Dorothy und die Gruppe aufsichtig. Dieses Mal verzichtete der Regisseur auf eine Großaufnahme der Hexe, um zu zeigen, dass sie nicht mehr so stark überlegen ist wie noch zu Beginn des Films.



Abbildung 39 Die Hexe wird auch hier untersichtig gezeigt<sup>341</sup>

#### (d) Farbgestaltung

---

<sup>341</sup> Vgl. Fleming 2001, 81. min.

Zur Farbsymbolik von Miss Gulch lässt nichts sagen, da ihre Sequenz in schwarz-weiß gedreht wurde.

Die böse Hexe passt mit ihrem schwarz-grünem Farbton so überhaupt nicht in die knallbunte Welt der Munchkins. Durch ihr grünes Gesicht wird sie sofort als Hexe erkannt.<sup>342</sup> Während der gesamten Sequenz 8 wirkt sie als böser Fremdkörper in der friedlichen Munchkinwelt. Zusätzlich dazu erscheint und verschwindet sie immer mit rotem Rauch. Rot steht hier wieder für Zerstörung, Macht und Aggressionen.<sup>343</sup> Zusammen mit grün steht rot außerdem in einem besonders starken Rot-Grün-Kontrast.<sup>344</sup>

Die Kristallkugel der Hexe durchwandert mehrere Farbtöne: sie färbt sich von schwarz, der Farbe des Todes, über Rot (Farbe der Zerstörung und der Aggression) nach Grün (Hexenfarbe, Farbe des Neids und des Zorns).<sup>345</sup> Die Kristallkugel spiegelt also gut das seelische Innenleben der bösen Hexe wieder.

In der Welt der bösen Hexe (Sequenz 14-16) dominieren die dunklen Farben: die Bäume sind schwarz und lila gehalten. Die Tiere haben leuchtend rote Augen und wirken dadurch feindselig und aggressiv. Der Hintergrund ist ebenfalls Schwarz und Blau gehalten und wirkt so weit entfernt, mystisch und kalt.<sup>346</sup> Blau ist, nach Rot, die wichtigste Farbe des Todes.<sup>347</sup> Der Tod ist im Land der bösen Hexe also allgegenwärtig.

Das Schloss der bösen Hexe ist sowohl äußerlich als auch innerlich komplett in grau gehalten und wirkt so auf den Zuschauer sehr bedrohlich und gefährlich.

Allgemein muss man zu den Farben in „Der Zauberer von Oz“ sagen, dass der Film für die damaligen Verhältnisse extrem bunte Farben vorweist. Umso verstörender wirken deshalb die Sequenzen im Land der bösen Hexe, in denen die dunklen und negativen Farbtöne dominieren.

---

<sup>342</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft) – Kapitel Farben

<sup>343</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44.

<sup>344</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 55/ 94.

<sup>345</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 51 & 91.

<sup>346</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 59 f.

<sup>347</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 60.

**(e) Schnitt**

Im Schnitt wird bei Miss Gulch während des Wirbelsturms in Sequenz 6 besonders getrickt: so verwandelt sie sich von „Miss Gulch auf dem Fahrrad“ in „die böse Hexe des Westens auf ihrem Besen“. So wird ein direkter Zusammenhang zwischen den beiden Charakteren dargestellt.



Abbildung 40 Miss Gulch verwandelt sich in die Hexe<sup>348</sup>

In Sequenz 10 wird die böse Hexe des Westens im Wechselschnitt mit Dorothy und ihren Gefährten gezeigt. Durch die bereits genannten Kamerapositionen und der Nah – bis Großaufnahme der bösen Hexe wirkt sie alleine im Bild dominanter als Dorothy und ihre Freunde, die zu dritt im Bild halbnahe nicht so groß und mächtig wirken. Dadurch, dass die beiden Einstellungen im direkten Wechsel gezeigt werden, wird dieser Unterschied noch deutlicher.



Abbildung 41 Die Hexe alleine gegen Dorothy, Vogelscheuche und Zinnmann<sup>349</sup>

---

<sup>348</sup> Vgl. Fleming 2001, 17. min.

## 2.6.2 Entstehung einer bösen Hexe - Theodora (Die fantastische Welt von Oz)

### Vorstellung des Schurken

#### (a) Kurze Vorstellung des Schurken

In Sam Raimis Fantasyfilm „Die fantastische Welt von Oz“ wird der analysierte Schurke „Theodora die Gute“ bzw. später die „böse Hexe des Westens“ von Mila Kunis gespielt. Der Film lief 2013 in den Kinos an. Die deutsche Synchronisation übernahm Anja Stadlober.

#### (b) Einordnung in den Gesamtzusammenhang des Films

Der Wanderzirkuszauberer Oscar Diggs wird durch einen Wirbelsturm in ein fernes Land namens Oz gebracht. Dort trifft er auf Theodora, welche ihm von einer Prophezeiung erzählt: Eines Tages wird ein Magier kommen und das Land von der bösen Hexe befreien. Theodora hält Oz für diesen Magier und will ihn in die Smaragdstadt bringen. Während ihrer Reise verliebt sich Theodora in Oz und die beiden küssen sich.

Evanora, Theodoras Schwester und Beraterin des früheren Königs, empfängt Oz und misstraut ihm. Sie verlangt von ihm, die böse Hexe zu töten, um den Platz als König einnehmen zu können. Oz macht sich daraufhin auf den Weg und trifft Glinda, die vermeintlich böse Hexe. Diese klärt ihn jedoch darüber auf, dass Evanora die wahre böse Hexe ist. Evanora hat derweilen in Theodora Zweifel geweckt und sie belogen, Oz würde sie nur ausnützen. Theodora, unter einem gebrochenem Herz leidend, bittet ihre Schwester, ihr zu helfen. Evanora verzaubert Theodora daraufhin und weckt das Böse, welches tief in ihr geschlummert hat.

Theodora verwandelt sich in eine hässliche, grüne Hexe und empfindet nur noch Hass für alles und jeden. Oz kann jedoch, gemeinsam mit den guten Bewohnern von Oz, seinen neuen Freunden und der guten Hexe Glinda, die beiden bösen Hexen aus der Smaragdstadt vertreiben und seinen Platz als Herrscher über das Land einnehmen.

Die Analyse bezieht sich in diesem Film auf Theodora, da diese sich während des Films erst in die Schurkin verwandelt und so ein interessanteres Analyseobjekt als

---

<sup>349</sup> Vgl. Fleming 2001, 44. min.



Evanora ist. Außerdem können so Parallelen zu der Inszenierung derselben bösen Hexe aus dem unter 2.6.1. analysierten Film „Der Zauberer von Oz“ gezogen werden.

### **(c) Zuordnung zu einem Archetypen**

Hierbei wird Theodora nach ihrer Verwandlung zu der bösen Hexe des Westens in Sequenz 15 analysiert. Wie bereits in Punkt 2.6.1. (c) begründet, ist die böse Hexe des Westens ein Vertreter des Archetypen „The Bitch“.

Die böse Hexe des Westens kommandiert in „Die fantastische Welt von Oz“ ihre Untertanen gerne und oft herum. Außerdem weiß sie, was sie will: Rache an Oz indem sie ihn oder Glinda, welche er liebt, tötet. Sie ist entschlossen und gefühllos. Gegen Ende des Films flieht sie und lehnt Oz' Angebot, in Frieden gemeinsam zu leben, hartnäckig ab.<sup>350</sup>

## **Untersuchung innere Faktoren**

### **(a) Erscheinung/ Maske/ Kostüm**

Zu Beginn des Films ist Theodora eine bildhübsche, junge Frau. Sie trägt ein weißes Hemd, darüber eine rote Jacke sowie einen roten Hut, eine schwarze Hose und roten Lippenstift.<sup>351</sup> In Sequenz 12 trägt sie ein weißes Kleid und einen roten Mantel. In ihrer Erscheinung wirkt Theodora edel und nicht wie eine Schurkin.<sup>352</sup>

---

<sup>350</sup> Vgl. Cowden 2011: S. 65 f.

<sup>351</sup> Vgl. RAIMI, Sam [Regie], FRANCO, James [Darst.], KUNIS, Mila [Darst.]: Die fantastische Welt von Oz. München: Walt Disney 2013 (Kinofilm 2013, 3D, PAL, SW und Farbe, 124 min) - Sequenz 5.

<sup>352</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 12.



Abbildung 42 Theodora die Gute<sup>353</sup>

Durch ihre Verwandlung wird Theodora äußerlich zur Schurkin. Ihr Körper färbt sich grün, ihre Augen werden gelb. Sie trägt schwarze, zerfetzte Kleidung und einen schwarzen Hut. Zudem haben sich ihre Nase und ihr Kinn typisch für Hexen markant verformt. Ihre Hände haben sich in krallenartige Klauen verwandelt.<sup>354</sup>



Abbildung 43 Theodora nach der Verwandlung<sup>355</sup>

## (b) Auftreten & Handlungsweise

Zu Beginn des Films ist Theodora lebensfroh, gutmütig und von Oz begeistert. Jedoch schlummert tief in ihr auch ein trauriger, dunkler Teil.

So ist sie bei Oz' Ankunft begeistert und voller Hoffnung, er würde dem Land endlich Frieden bringen. Gleichzeitig gesteht sie ihm, dass sie bisher noch nie ein Geschenk erhalten oder zum Tanzen aufgefordert wurde, sondern immer alleine und einsam

---

<sup>353</sup> Vgl. Raimi 2013, 24. min.

<sup>354</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 16.

<sup>355</sup> Vgl. Raimi 2013, 83. min.

war.<sup>356</sup> Doch in Oz glaubt sie, endlich ihren Seelenverwandten gefunden zu haben und springt glücklich und lebensfroh durch das Land.<sup>357</sup> Ihre Gutmütigkeit zeigt sich darin, dass sie den Affen Finley süß findet und ihn unbedingt retten möchte.<sup>358</sup>

Neben ihrer Schwester Evanora wirkt Theodora unsicher, verhalten und unterdrückt. Auf Evanoras Aussage, sie wäre tief in ihrem Innersten böse, reagiert Theodora jähzornig und zerstört eine Vase mit einer Feuerkugel. Kurz darauf ist sie über ihre Tat schockiert und entschuldigt sich bei ihrer Schwester.<sup>359</sup>

Evanora erzählt Theodora in Sequenz 12 die Lüge, der Zauberer würde sie nur ausnutzen. Theodora reagiert zuerst geschockt, schreit sich danach selbst böse an und zerstört fluchend ihr eigenes Spiegelbild. Aufgrund ihres Herzschmerzes und des unerträglichen Leidens erweckt sie beim Zuschauer Mitleid.<sup>360</sup>

Nach ihrer Verwandlung ist Theodora eine komplett neue Person: Als erste Tat zerkratzt sie eine Marmortischplatte voller Wut und Hass. Desweiteren lehnt sie von nun an jegliche Hilfe der Schwester ab.<sup>361</sup> Sie drängt sich sogar in den Vordergrund und gibt z.B. den Armeen Evanoras neue, brutalere Befehle.<sup>362</sup>

Theodora ist von nun an aggressiv und kennt keine Gnade mehr. Sie droht Glinda, erschrickt die guten Bewohner von Oz nur zu der eigenen Belustigung und führt Oz mithilfe ihrer Magie vor. So verspottet sie den Zauberer, der ihr das Herz gebrochen hat. Ihr Erscheinen wird von Feuer und Rauch begleitet, nichts ist mehr von dem zurückhaltendem, schüchternen Mädchen übriggeblieben.<sup>363</sup>

---

<sup>356</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 7.

<sup>357</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 7 f

<sup>358</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 7.

<sup>359</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 8.

<sup>360</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 12 & 15.

<sup>361</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 15.

<sup>362</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 18.

<sup>363</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 16

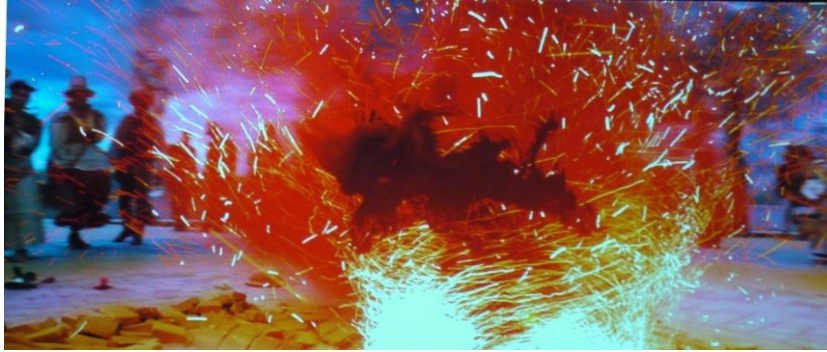


Abbildung 44 Theodoras Auftreten ist von impulsanten Effekten begleitet<sup>364</sup>

### (c) Ausdrucksweise/ Stimme

Zu Beginn des Filmes drückt sich Theodora höflich, freundlich, sanft und gutmütig aus.<sup>365</sup> Ihre Stimme klingt freundlich. Im Gespräch mit Evanora wirkt sie verzweifelt und will ihrer Schwester klar machen, dass sie nur Frieden für Oz will. Theodora versucht, sanft zu bleiben, verliert jedoch kurz die Kontrolle und brüllt ihre Schwester an. Dies ist das erste Mal, dass Theodora während des Films die Stimme erhebt und schreit.<sup>366</sup> Als Theodora von dem Betrug des Zauberers erfährt, ist ihre Stimme gekränkt von Verzweiflung und Zorn. Sie kann kaum ausdrücken, wie sehr sie unter dem Schmerzen leidet. Dafür schreit sie umso mehr auf, um ihre Verzweiflung kundzutun.<sup>367</sup>

Nach der Verwandlung ist Theodoras Stimme tiefer und stärker. Sie ist nun durchgehend laut und schreit häufiger als zuvor. Besonders markant ist ihr häufiges, kreischendes Kichern, welches schon in „Der Zauberer von Oz“ typisch für die böse Hexe des Westens war.

### (d) Ziele & Motive

Anfangs möchte Theodora Oz vor der bösen Hexe retten, dem Land Frieden bringen und mit dem Zauberer zusammen sein. Ihre Motive sind der Glaube an das Gute und Hoffnung auf Frieden.

---

<sup>364</sup> Vgl. Raimi 2013, 82. min.

<sup>365</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 7

<sup>366</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 8.

<sup>367</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 12.

Nach ihrer Verwandlung will Theodora das Land und den Zauberer Oz vernichten und alles Gute auslöschen. Motiviert sind ihre Taten durch die pure Boshaftigkeit und Hass auf alle glücklichen Lebewesen des Landes. Außerdem hat Oz ihr Herz gebrochen, weswegen sie auf Rache sinnt.

### **(e) Umfeld/ Handlanger/ Stellung innerhalb der Gesellschaft**

Zu Beginn des Films findet sich Theodora immer in farbenfroher, hell erleuchteter Umgebung wieder.<sup>368</sup> Vielmehr erscheint Glinda wie die wahre, böse Hexe, da sie sich auf einem Friedhof im Dunkelwald befindet.<sup>369</sup> Doch nach der Entlarvung der wahren bösen Hexe und Theodoras Verwandlung befindet sie sich nur noch in dunklen Gegenden von Oz.<sup>370</sup>

Direkte Handlanger besitzt Theodora nicht. Später übernimmt sie die Befehlsgewalt über die fliegenden Affen und die Soldaten, welche einst unter dem Kommando ihrer Schwester Evanora standen. Die geflügelten Affen sehen wie Monster aus und besitzen scharfe Klauen und Zähne. Die Soldaten sind mit gefährlichen Waffen ausgerüstet und tragen komplett schwarze Uniformen.

Theodora ist eine der Hexen von Oz. Sie selbst deutet an, dass Hexen oft einsam sind und von der Gesellschaft ausgestoßen.<sup>371</sup> Sie ist die Schwester der zwischenzeitlichen Königin und herrscht später mit dieser über die Smaragdstadt. Jedoch wird sie vom Volk von Oz gefürchtet und nicht als Herrscherin akzeptiert.<sup>372</sup>

## **Untersuchung äußere Faktoren**

### **(a) Musikalische Untermalung**

Als Theodora zum ersten Mal zu sehen ist, erklingt sanfte, geheimnisvolle Musik. Diese steht in diesem Zusammenhang aber für das Neue, Unbekannte, welches Oz in dem

---

<sup>368</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 5 - 7.

<sup>369</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 11.

<sup>370</sup> Siehe dazu Abschnitt Lichtsetzung und Farbgestaltung.

<sup>371</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 6.

<sup>372</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 20.

Land widerfahren ist. Die Stimmung wird dabei durch sanfte, langsame Streichinstrumente, Chorgesang und sanfte Blechblasklänge erzeugt. Theodora wird ab Sequenz 6 von dem Spieluhr-Thema begleitet: eine leise, traurige Glockenspiel-Melodie. Mit der Ankunft in der Smaragdstadt ertönen fröhliche Fanfaren, die Theodoras derzeitigen Glückszustand unterstreichen. Bei dem darauffolgenden Gespräch mit Evanora ist davon nichts mehr zu spüren: Durch trillernde, tiefe Töne wird eine bedrohliche Stimmung zwischen den beiden Schwestern vermittelt. Diese setzt sich in Sequenz 12 fort, als Evanora in Theodora Misstrauen gegenüber Oz weckt. Sanfte, gespenstisch klingende Violinen kombiniert mit Chorgesang und schweren Glockenschlägen erhöhen die unheimliche Wirkung dieser Sequenz. Diese lösen dabei das traurige Spieluhr-Thema ab.

Diese streichende Violinenmusik kombiniert mit dem tiefen Chorgesang und mysteriös klingenden Soundeffekten wie z.B. dem Heulen des Windes, erklingen auch bei Theodoras Verwandlung wieder. Zusätzlich wurde eine Variation des Spieluhr-Themas hinzugefügt sowie der Herzschlag Theodoras, welcher langsam verstummt. Nach der Verwandlung ertönt Trommelwirbel und die Dynamik der Musik steigt, wie die Erwartungshaltung des Zuschauers, an.<sup>373</sup> Bei ihren weiteren Auftritten wird Theodora mit Donnerschlägen oder tiefen Blechblasinstrumenten untermalt.<sup>374</sup>

## **(b) Lichtsetzung**

Während des Weges zur Smaragdstadt sowie bei dem Lagerfeuer wird Theodora von einer fröhlichen, positiven Lichtstimmung begleitet.<sup>375</sup> Ab Sequenz 12 ist die Stimmung dunkler als zuvor und deutet so auf Theodoras bevorstehende Verwandlung hin. Evanora bedeckt Theodoras Gesicht mit einem Schatten und sät Zweifel in ihr.<sup>376</sup> Während Theodoras Verwandlung ist die einzige Lichtquelle innerhalb des dunklen Raums ein Kaminfeuer, welches mit Vollendung der Transformation kurz zerstörerisch auflodert.<sup>377</sup>

---

<sup>373</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 15

<sup>374</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 16, 18 f.

<sup>375</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 5 - 8.

<sup>376</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 12.

<sup>377</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 15.

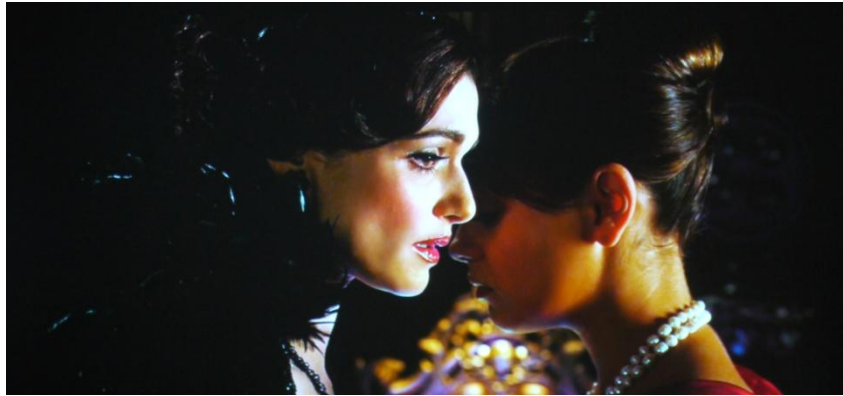


Abbildung 45 Der Schatten in Theodoras Gesicht<sup>378</sup>

Nach ihrer Verwandlung ist von Theodora anfangs nur der Schatten an einer Wand zu sehen. Auch bei ihrer Ankunft in Glindas Stadt bleibt sie lange ein schwarzer Schatten, ehe der Zuschauer sie erstmals komplett zu sehen bekommt.<sup>379</sup> Die dunkle Lichtstimmung um Theodora setzt sich für den Rest des Filmes fort, so z.B. bei der Versammlung der Soldaten in der Smaragdstadt oder der finalen Konfrontation.<sup>380</sup> Erst mit dem Feuerwerk, welches Theodora letztendlich in die Flucht schlägt, wird mit der dunklen Lichtstimmung gebrochen.

---

<sup>378</sup> Vgl. Raimi 2013, 64. min.

<sup>379</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 16.

<sup>380</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 18 & 20.



Abbildung 46 Mit Theodoras Ankunft ändert sich die Lichtstimmung<sup>381</sup>

### (c) Kamerapositionen

Bis zu ihrer Verwandlung wird Theodora aufsichtig gezeigt, ihre Schwester Evanora hingegen untersichtig.<sup>382</sup> So wirkt Theodora schwach und unterlegen. Nach der Verwandlung wird Theodora untersichtig gezeigt und erscheint so stärker als vorher. Beispiele hierfür sind zum einen die Versammlung der Soldaten, zum anderen als Theodora Oz bei seiner Flucht beobachtet.<sup>383</sup> Erstmals deutlich wird Theodoras neue Machtstellung kurz nach ihrer Verwandlung, als ihr schwarzer Schatten neben Evanora dominanter und größer wirkt.<sup>384</sup>

---

<sup>381</sup> Vgl. Raimi 2013, 81./ 82. min.

<sup>382</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 8 & 15.

<sup>383</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 18 & 20.

<sup>384</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 15





Abbildung 47 Theodoras dominanter Schatten<sup>385</sup>

Der Unterdrückung durch ihre Schwester entflieht Theodora in Sequenz 18 endgültig. So unterbricht sie Evianora bei ihrer Befehlsrede gegenüber den Soldaten, tritt in den Vordergrund und übernimmt mit dominanter Bildpositionierung das Kommando.<sup>386</sup>



Abbildung 48 Theodora tritt in den Vordergrund<sup>387</sup>

---

<sup>385</sup> Vgl. Raimi 2013, 77. min.

<sup>386</sup> Vgl. Raimi 2013 - Sequenz 18

<sup>387</sup> Vgl. Raimi 2013, 93. min.

### (d) Farbgestaltung

Theodora wird bis zu der Entlarvung der wahren bösen Hexe in Sequenz 11 in bunten und positiven Farben dargestellt. So wird sie in der farbenfrohen Welt von Oz eingeführt und trägt rote und weiße Kleidung. Rot steht in diesem Zusammenhang für Liebe und Wärme.<sup>388</sup> Der giftgrüne Apfel in Sequenz 15 soll Theodora von ihren Schmerzen erlösen. Grün steht hier einerseits für den Schmerz der Vergangenheit.<sup>389</sup> Andererseits ist grün die Hexenfarbe.<sup>390</sup>

Diese Bedeutung behält grün für den Rest des Films bei. Die roten Farbtöne ihrer Zaubenangriffe stehen jetzt für Zerstörung und Tod.<sup>391</sup>

### (e) Schnitt

Beim Schnitt des Films ließen sich keine Besonderheiten feststellen.

## 2.6.3 Gleiche Hexe, gleiche Wirkung?

Die böse Hexe des Westens ist durch ihr hässliches Aussehen, gebuckeltes Auftreten und ihre böse Handlungsweise von Anfang an als Schurke erkennbar. Theodora ist zu Beginn des Films noch die Gute, verwandelt sich dann in die Hexe und wird hässlich, aggressiv und böse.

Das Umfeld der bösen Hexe ist durchgehend düster gehalten, sie lebt von der Gesellschaft ausgestoßen und hält sich Soldaten und geflügelte Affen als Handlanger. Theodora wird in farbenfroher Landschaft eingeführt, ist nach ihrer Verwandlung nur noch in dunklen Umgebungen zu sehen. Sie übernimmt die Handlanger ihrer Schwester, ebenfalls Soldaten und geflügelte Affen.

Die böse Hexe des Westens wird permanent von tiefer Musik begleitet. Theodoras musikalische Untermalung ist im Vergleich dazu eher schwach. Zu Beginn des Films

---

<sup>388</sup> Vgl. Marschall 2009: S. 44.

<sup>389</sup> Vgl. Marschall 2009: 91 f.

<sup>390</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft) – Kapitel Farben

<sup>391</sup> Vgl. Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft) – Kapitel Farben

---

wird sie mit positiven Klängen, nach ihrer Verwandlung mit tieferer Musik untermalt. Die Inszenierung über die Lichtsetzung ist in beiden Filmen eher verhalten.

Während bei „Der Zauberer von Oz“ die böse Hexe oft durch die Kamerapositionen übermächtig und stärker als Dorothy wirkt, wird Theodoras Inszenierung kaum durch Kamerapositionen unterstützt.

Die böse Hexe des Westens wird v.a. durch den schwarz-grün Kontrast farblich bewusst inszeniert. Bei Theodora ist diese farbliche Inszenierung auch vorhanden, allerdings aus „Traditionspflicht“. Der Schnitt trägt in beiden Filmen nicht zu der Inszenierung der Schurken bei.

Die Besonderheit bei diesen Schurken ist, dass mit „Die fantastische Welt von Oz“ ein Prequel zu „Der Zauberer von Oz“ inszeniert wurde. Deshalb flossen beim Auftreten und Aussehen des Schurken viele typische Elemente von „Der Zauberer von Oz“ in die Inszenierung Theodoras ein. Von den externen Faktoren wird kaum Gebrauch gemacht.

### 3 Schluss

Zusammenfassend sollen die markanten Kennzeichen der Schurkeninszenierungen der untersuchten Filme dargestellt werden. Es folgen ein Vergleich zwischen älteren und jüngeren Inszenierungen und ein Ausblick auf den „Schurken der Zukunft“.

Wichtigstes Mittel zur Inszenierung sind die Handlungsweise und Motive der Schurken. Die böse Königin will „nur“ die Schönste im ganzen Land sein, Scar hingegen will ein gesamtes Königreich beherrschen. Die Mordtat des Schurken wird direkt gezeigt, weshalb er auf den Zuschauer eine enorm böse Wirkung hat. Die böse Königin verfolgt ihre Ziele mithilfe von Magie, Scar schmiedet intrigante Pläne und hat mit den Hyänen eine große Schar an Handlangern. Er manipuliert Simba und redet ihm ein, am Tod des eigenen Vaters schuld zu sein.

Goldfinger handelt durchwegs böse, ist geldgierig und erzielt durch seine zeitweilige Überlegenheit Bonds gegenüber eine große Wirkung bei dem Zuschauer. Elektra ist zu Beginn des Films noch nicht als Schurkin identifizierbar, bleibt in ihrem gesamten Handeln blass und kann Bond nie wirklich gefährlich werden, weshalb ihre Wirkung auf den Zuschauer nicht sehr stark ist. Das Besondere an ihr ist, dass sie ihre weiblichen Waffen einsetzt, um Bond zu verführen und so am Ausführen seiner Mission zu hindern. Ihr Handlanger ist Renard, der lange Zeit für den Hauptschurken des Films gehalten wird.

Norman Bates und John Doe schockieren den Zuschauer. Dies liegt daran, dass der Zuschauer lange nicht mit diesen Bösewichten rechnet: In „Psycho“ hält der Zuschauer die Mutter für die Mörderin, in „Sieben“ erweist sich Doe nicht als der blutrünstige, geistesranke Killer, den der Zuschauer erwartet hatte, sondern als klar denkender, ruhiger Mensch. Das Besondere an diesen Schurken ist, dass ihre Motive nachvollziehbar sind: Bates will seine Mutter beschützen, Doe bestraft Sünder und hält der Gesellschaft den Spiegel vor. Beide täuschen den Zuschauer durch ihre Normalität - sie sind Menschen wie du und ich.

Das Fantasy-Genre arbeitet bei der Darstellung von Schurken oft mit Klischees: Im Falle der Oz-Filme ist die Böse von Anfang an eine Hexe. Während die böse Hexe des Westens in „Der Zauberer von Oz“ von Anfang an durch hexentypische Elemente als böse dargestellt wird, leidet der Zuschauer in „Die fantastische Welt von Oz“ anfangs noch mit Theodora, ehe sie sich der dunklen Seite zuwendet. So hat der Zuschauer nicht direkt Angst vor der bösen Hexe, sondern Mitleid mit Theodora.

Die externen Faktoren fließen ebenfalls in die Inszenierung des Schurken ein, hier unterscheiden sich Gewichtung und Häufigkeit des Einsatzes.

Tiefe, mit negativen Assoziationen verbundene Musik begleitet die Schurken in allen Filmen. In den Zeichentrickfilmen ist dies am stärksten, da der Schurke entweder ein eigenes Thema oder einen eigenen Song erhält. Bei den Agentenfilmen ist die musikalische Untermalung zurückgehalten und bei dem früheren Vertreter stärker - Goldfinger hat hier zumindest noch ein eigenes Thema, den Titelsong, während Elektra musikalisch kaum inszeniert wird. Im Thriller-Genre ist der ganze Film von tiefer Musik begleitet, weshalb diese nicht speziell auf die Schurkeninszenierung bezogen werden kann. Bei den beiden Fantasyfilmen wird der Schurke von tiefen, bedrohlich wirkenden Klängen begleitet - zwar stärker als in den Agentenfilmen, aber nicht so wirkungsvoll wie in den Zeichentrickfilmen.

Die Kamera wird in den Zeichentrickfilmen bewusst als Inszenierungsmittel verwendet. Dies ist logisch, da man in diesem Genre an keine physikalischen Gesetze gebunden ist und den Bösewicht aus jeder beliebigen Perspektive zeigen kann. So wird dann die am Bedrohlichsten wirkende Perspektive wie die Frontalperspektive oder häufige Untersicht gewählt. In Goldfinger wird bewusst und viel mit den Kameraperspektiven gearbeitet, während dieses Mittel in „Die Welt ist nicht genug“ komplett außen vorge lassen wird. Dementsprechend fehlt auch hier eine überlegene Darstellung Elektras Bond gegenüber. Das Thriller-Genre arbeitet mit extremer Unter- und Aufsicht, um den Schurken zu inszenieren. In „Der Zauberer von Oz“ wird die Kamera ebenfalls verwendet um den Schurken zu inszenieren, in „Die fantastische Welt von Oz“ wird die Kamera als stilistisches Mittel nur selten verwendet.

Die Lichtsetzung ist ein beliebtes Inszenierungsmittel durch alle Genres und Zeiten hinweg: Jeder Schurke wird entweder mit Schatten im Gesicht oder in dunklen Lichtstimmungen dargestellt. Durch das Fehlen an Licht und der Dominanz der Dunkelheit wirkt das Böse übermächtig und stärker als das Helle, Reine. Die Lichtsetzung ist jedoch in den modernen Vertretern des Agenten- und Fantasygenres nicht so stark wie in den anderen Filmen.

Die Farbsymbolik ist in den Zeichentrickfilmen am stärksten, da hier (wie bei der Kameraposition) keine Grenzen gesetzt sind. Im Agentenfilm ist die Farbsetzung eher verhalten. „Psycho“ schafft es, durch die fehlende Farbe allgemein dunkler zu wirken als die anderen Filme. Das Schwarz-Weiß-Element ist innerhalb des Thriller-Genres sehr verbreitet und findet teilweise heute in Horrorfilmen noch Anwendung. In „Sieben“ wird Doe farblich nicht direkt inszeniert, die dunkle Grundstimmung der Farben verleiht aber dem ganzen Film einen düsteren Look. Im Fantasy-Genre wird Farbe ebenfalls stark eingesetzt, da hier der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind. So wird die böse Hexe in der Farbe des Todes und der Hexenfarbe inszeniert und steht damit im Kontrast zu der farbenfrohen Welt von Oz. In dem modernen Fantasyfilm spielt die farbliche Inszenie-

rung keine große Rolle mehr - Theodoras farbliche Veränderung basiert auf dem, durch „Der Zauberer von Oz“ gegebenen Voranschuss.

Der Schnitt wird nur selten als Inszenierungsmittel verwendet, höchstens um den Kontrast zwischen Held und Schurken durch Umgebungswechsel oder Schnitte zwischen Unter- und Aufsicht darzustellen.

In den älteren Filmen ist der Schurke für Held und Zuschauer von Anfang des Films an klar durch die inneren Faktoren definiert. In den moderneren Filmen ist dies nicht mehr so. Eine Ausnahme ist das Thriller-Genre. Der Schurke wird möglichst lange geheim gehalten, um die Spannung beim Zuschauer zu steigern.

Schurken werden früher wie heute mit viel Schatten, tiefer, getragener Musik und Farben, welche im Zusammenhang immer eine negative Bedeutung erhalten, inszeniert. Die Inszenierung über Kameraperspektiven besaß früher große Bedeutung, wohingegen sie heute nicht mehr so wichtig erscheint. Diese Tendenz ist mit Vorsicht zu betrachten. Denn der Schurke wirkt auf den Zuschauer bedrohlicher, wenn er dem Helden überlegen erscheint und eine großes Hindernis für ihn darstellt. Diese Überlegenheit wird hauptsächlich bildlich, über die Kamerapositionierung, dargestellt. Sollte diese ausfallen, wie in den beiden Beispielen „Die Welt ist nicht genug“ und „Die fantastische Welt von Oz“, so wirkt der Schurke bei weitem nicht mehr so gefährlich.

Alle untersuchten Filme waren beim Publikum zu ihrer Erscheinungszeit äußerst erfolgreich, viele sind es darüberhinaus immer noch. Der Zuschauer will den Schurken, sogar, wenn er - wie in „Sieben - am Schluss den Helden besiegt. Auch in Zukunft wird die Inszenierung des Schurken einen entscheidenden Einfluss auf den Erfolg des Films haben.

Der „ideale Schurke“ sollte meiner Einschätzung nach folgende Kriterien erfüllen:

- (1) Der Schurke sollte nicht von Anfang als „der Böse“ erkennbar sein. Den ersten Eindruck erhält der Zuschauer über die inneren Faktoren, weswegen diese angepasst werden müssen: Nicht jeder Bösewicht sollte entstellt sein, sofort aggressiv und brutal handeln oder in schwarze Kleidung gehüllt sein. Das dramaturgische Konzept des ungewissen Bösewichts wird sich durchsetzen: Entweder wissen sowohl Zuschauer und Held von Beginn des Films an nicht, wer der eigentliche Schurke ist oder werden auf eine falsche Spur geführt. Wenn schon für den Zuschauer klar ist, wer der Bösewicht ist, so sollte wenigstens der Held im Unklaren sein, um die Spannung des Films zu erhöhen.
- (2) Verdorbene und intrigante Schurken kommen bei den Zuschauern gut an. Besonders kaltherzig und diabolisch wirkt ein Schurke, wenn er Menschen aus-

nutzt, die ihm vertrauen, wie z.B. Scar. Schurken, die völlig Unschuldige ins Verderben ziehen, wie John Doe, haben ebenfalls eine starke Wirkung auf die Zuschauer.

- (3) Handlanger kommen immer gut an. Sie erweitern das Spektrum des Bösen und können der „dunklen Seite“ völlig neue Facetten geben. Interessant werden Handlanger, wenn sie völlig anders als der Schurke agieren, also z.B. eine Kombination aus hinterlistigem Bösewicht und brutalem Handlanger.
- (4) Die Farben sollten hauptsächlich in Zeichentrick- und Fantasyfilmen zur Darstellung der Schurken genutzt werden. Hier wird ihr Potential, im Gegensatz zum „realen“ Film, voll und ganz ausgeschöpft.
- (5) Die Lichtsetzung sollte bei dem Schurken immer verhalten sein. Vor allem Schatten im Gesicht des Bösewichts steigern seine unheimliche Wirkung. Der Schatten kann auch auf den Helden gelegt werden, um seinen inneren Konflikt zu unterstreichen und anzudeuten, dass auch der Held die Reize des Bösen erkennt.
- (6) Die Kameraposition macht die Überlegenheit eines Schurken am deutlichsten. Deswegen sollte der Schurke häufig in Untersicht gezeigt werden, der Held im Gegenschnitt dazu in Aufsicht. Dieses filmische Mittel wurde zwar seit Beginn des Filmdrehs verwendet, hat jedoch bis heute nichts von seiner Wirkung verloren.

Es bleibt abzuwarten, welche Rolle die neue 3 D - Technologie bei der Inszenierung der Schurken erhält. Diese Technologie beinhaltet viele Möglichkeiten, die Bedrohung durch den Schurken dem Zuschauer noch näher zu bringen. Mit Scars "Sprung aus der Leinwand" wurde bereits ein guter Anfang gemacht. Vielleicht durchdringt in naher Zukunft neben der tiefen, bedrohlichen Musik auch noch der Schurke selbst den Kinosaal, indem er sich aus der Leinwand heraus auf den Zuschauer zubewegt. So wäre dann das Böse wirklich überall.

---

# Literaturverzeichnis

## Bücher

COWDEN, Tami: Fallen Heroes: Sixteen Masters Villain Archetypes. 1. Auflage, Las Vegas, 2011.

*Englisches Literaturwerk und Nachfolgebund zu "Sixteen Hero Archetypes" der gleichen Autorin. Hier werden je 8 weibliche und männliche Schurken-Archetypen vorgestellt, analysiert und Beispiele aus bekannten Filmen genannt.*

DIMMLER, Klaus: Die größten Schurken der Filmgeschichte. Von Dr. Mabuse bis Hannibal Lecter. 1. Auflage, Leipzig, 2000.

*Sammlung von Aufsätzen verschiedener Autoren zu bekannten Filmbösewichtern aus verschiedenen Filmen.*

KORTE, Helmut: Einführung in die Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch. 4. Auflage, Berlin, 2010.

*Standardwerk zur Einführung in die Filmanalyse mit genauer Erklärung der einzelnen Aspekte sowie vier Beispielanalysen bekannter Filme.*

MARSCHALL, Susanne: Farbe im Kino. 2. Auflage, Marburg, 2009.

*Eine Zusammenfassung über die Farben bezüglich ihrer Geschichte, Bedeutung und der Entwicklung von Farbe im Kinofilm von den Anfängen bis hin in die Moderne.*

NEUMANN, Hans-Joachim: Das Böse im Kino: alle Superverbrecher, Verrückten d. Films. 1. Auflage, Frankfurt/Main; Berlin, 1986.

*Eine Kurzvorstellung der Bösewichter in Filmen anhand von verschiedenen Kategorien.*

## DVD - Roms

Grundlagen der Filmästhetik Filme sehen lernen 1. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (1 DVD – Rom mit Begleitheft).

*Eine Einführung in die Filmästhetik mit vielen Basics wie Kamerapositionen, Schnitt usw. Dazu passend ausgewählt bekannte Filmbeispiele von den dem ersten Filmaufnahmen der Gebrüder Lumière bis in die Moderne.*



Licht, Farbe, Sound Filme sehen lernen 2. Leipzig: Zweitausendeins 2011 (2 DVD – Roms mit Begleitheft).

*Nachfolgebund zu dem oben genannten Buch mit DVD. Hier werden Licht - und Farbwirkung sowie die Bedeutung von Ton und Sounddesign vorgestellt. Auch mit passenden Filmausschnitten als Beispielen.*

### **Filme**

ALLERS, Roger [Regie], MINKOFF, Rob [Regie]: Der König der Löwen – DIAMOND EDITION. München: Walt Disney 2011 (Kinofilm 1994, 3D, PAL, Farbe, 88 min).

ALLERS, Roger [Regie], MINKOFF, Rob [Regie]: Der König der Löwen – Special Edition. München: Walt Disney 2003 (Bonus – DVD 2003, PAL, Farbe).

APTED, Michael [Regie], BROSNAN, Pierce [Darst.], MARCEAU, Sophie [Darst.]: James Bond 007 Ultimate Edition – Die Welt ist nicht genug. Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2006 (Kinofilm 1999, PAL, Farbe, 123 min).

APTED, Michael [Regie], BROSNAN, Pierce [Darst.], MARCEAU, Sophie [Darst.]: James Bond 007 Ultimate Edition – Die Welt ist nicht genug. Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2006 (Bonus - DVD 2006, PAL, Farbe).

DISNEY, Walt [Regie], HAND, David D. [Regie]: Schneewittchen und die sieben Zwerge. München: Walt Disney 2009 (Kinofilm 1937 mit dt. Tonspur von 1996, PAL, Farbe, 80 min).

DISNEY, Walt [Regie], HAND, David D. [Regie]: Schneewittchen und die sieben Zwerge. München: Walt Disney 2009 (Bonus - DVD 2001, PAL, Farbe).

FINCHER, David [Regie], PITT, Brad [Darst.], FREEMAN, Morgan [Darst.], SPACEY, Kevin [Darst.]: Sieben. Hamburg: Warner Home Video – DVD 2011 (Kinofilm 1995, PAL, Farbe, 127 min).

FLEMING, Victor [Regie], THORPE, Richard [Regie], GARLAND, Judy [Darst.], MORGAN, Frank [Darst.]: Der Zauberer von Oz. Hamburg: Warner Home Video – DVD 2001 (Kinofilm 1939, PAL, SW und Farbe, 98 min).

HAMILTON, Guy [Regie], SIR CONNERY, Sean [Darst.], FRÖBE, Gert [Darst.]: James Bond 007 Ultimate Edition – Goldfinger. Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2006 (Kinofilm 1964, PAL, Farbe, 105 min).

---

HAMILTON, Guy [Regie], SIR CONNERY, Sean [Darst.], FRÖBE, Gert [Darst.]: James Bond 007 Ultimate Edition – Goldfinger. Frankfurt: Twentieth Century Fox Home Entertainment 2006 (Bonus - DVD 2006, PAL, Farbe).

HITCHCOCK, Alfred [Regie], PERKINS, Anthony [Darst.], LEIGH, Janet [Darst.]: Alfred Hitchcock Collection. Psycho. Hamburg: Universal Pictures Germany GmbH 2009 (Zusammenstellung von 16 Filmen Hitchcocks, darunter Psycho. 1960, PAL, SW, 104 min).

RAIMI, Sam [Regie], FRANCO, James [Darst.], KUNIS, Mila [Darst.]: Die fantastische Welt von Oz. München: Walt Disney 2013 (Kinofilm 2013, 3D, PAL, SW und Farbe, 124 min).

## Anlagen

Sequenzprotokolle - Die Höhe der Zeilen in mm entspricht der Dauer der Sequenz in Sekunden. So ist eine 0,84 cm hohe Spalte 84 Sekunden lang. So sollen die Sequenzen optisch besser im Verhältnis zueinander stehen. Die Blaufärbung einer Zeile bedeutet immer, dass der Bösewicht des Films während dieser Sequenz in Erscheinung tritt.

### Sequenzprotokoll - Schneewittchen und die sieben Zwerge

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Vorspann.
01:25	2	Exposition, Text im Märchenbuch.
02:10	3	Königin befragt ihren Zauberspiegel.
03:30	4	Schneewittchen trifft ihren Prinzen. Schneewittchen singt „I'm wishing”. Der Prinz singt „One song”.
06:48	5	Königin befiehlt Jäger, Schneewittchen zu töten.
07:31	6	Jäger warnt Schneewittchen. Dieses flieht in den Wald
10:20	7	Schneewittchen erwacht und freundet sich mit den Tieren an. Sie singt „With a smile and a song”. Sie brechen auf zum Zwerghaus.
14:25	8	Schneewittchen kommt am Zwerghaus an. Schneewittchen putzt dieses mithilfe der Tiere. Sie singen „Whistle while you work”.
20:37	9	Zwerge arbeiten in der Mine. Sie singen „Heigh-Ho”.

23:14	10	Schneewittchen legt sich schlafen, die Zwerge kommen heim. erstes Treffen von Schneewittchen und den sieben Zwergen.
37:37	11	Essenszeit. Zwerge werden von Schneewittchen zum waschen geschickt.
41:06	12	Zwerge singen „Bluddle-Uddle-Um-Dum“.
45:56	13	Königin befragt ihren Zauberspiegel erneut & geht in den Keller.
47:17	14	Königin verwandelt sich in Hexe.
49:59	15	Zwerge feiern mit Schneewittchen. Sie singen „The silly song“ und „One day my prince will come“. Zwerge und Schneewittchen gehen schlafen.
60:09	16	Hexe vergiftet den Apfel und macht sich auf den Weg.

63:04	17	Zwerge verabschieden sich von Schneewittchen.
65:40	18	Hexe durchwandert den Wald und kommt zum Zwergenhaus. Hexe trifft auf Schneewittchen. die Tiere warnen die Zwerge. Schneewittchen beißt vom Apfel ab.
72:30	19	Verfolgung der Hexe durch die Zwerge. Tod der Hexe.
74:37	20	Zwerge trauern um Schneewittchen.
75:37	21	Prinz küsst Schneewittchen und bricht so den Zauber. Ende.
-		

## Sequenzprotokoll - Der König der Löwen

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Intro, „Circle of Life”. Tiere begrüßen Simba, den neuen König.
04:20	2	Treffen Scar und Mufasa.
06:25	3	Rafiki zeigt, dass Simba gewachsen ist.
07:42	4	Mufasa zeigt Simba das geweihte Land.
11:34	5	Treffen von Simba und Scar.
13:19	6	Simba überredet Naala, zum Wasserloch zu gehen. „I just can't wait to be king”.
17:42	7	Elefantenfriedhof. Hyänen jagen Simba und Naala. Mufasa rettet die beiden und verjagt die Hyänen.
22:32	8	Mufasa hält Simba eine Predigt.
25:06	9	Scar trifft sich mit den Hyänen. „Be prepared”.
29:42	10	Schlucht. Mufasa rettet Simba und wird von Scar umgebracht.

34:56	11	Simba trauert um Mufasa. Scar rät Simba zu fliehen. Simba wird von Hyänen gejagt.
39:09	12	Scars Machtübernahme. Rafiki trauert um Simba.
40:04	13	Simba trifft auf Timon und Pumba.
43:00	14	„Hakuna Matata“.
46:54	15	Scar lässt Zazu singen. Hyänen sind unzufrieden.
48:35	16	Simba, Timon und Pumba reden über die Sterne. Rafiki erfährt, dass Simba doch noch am Leben ist.
51:38	17	Simba trifft auf Naala.
56:00	18	„Can you feel the love tonight“.
58:58	19	Simba und Naala streiten.
60:30	20	Simba trifft auf Rafiki. Mufasas Geist spricht zu Simba. Simba macht sich auf den Rückweg in das geweihte Land.
66:31	21	Naala, Timon und Pumba folgen Simba in das geweihte Land.
70:13	22	Simba trifft auf Scar.

73:16	23	Scar gesteht Simba Ermordung Mufasas,. Beginn des Kampfes. Ermordung Scars durch die Hyänen.
77:57	24	Simba übernimmt den Thron. ewiger Kreis wird mit Geburt von Simbas und Naalas Tochter fortgeführt.
80:30 - 85:16	25	Abspann.



## Sequenzprotokoll - Goldfinger

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Bond jagt eine Fabrik in die Luft.
04:49	2	Vorspann.
07:28	3	Miami: Goldfinger betrügt beim Kartenspielen. Bond entlarvt Goldfinger als Betrüger. Bond wird niedergeschlagen. Frau aus Gold.
17:02	4	Besprechung im Hauptquartier. Bond bekommt Auftrag zur Überwachung Goldfingers. Neue Gadgets von Q.
24:15	5	Treffen Goldfinger - Bond im Golfclub. Golfduell der beiden. Einführung des Hutwerfers.
32:13	6	Bond verfolgt Goldfinger via Auto.

39:01	7	Bond beobachtet die Fabrik. Bond wird gefangen genommen. Autorennen über Fabrikgelände endet mit Bonds K.O.
48:07	8	Goldfinger will Bond mittels eines Laserstrahls umbringen lassen.
51:55	9	Bond wird von Goldfingers Privatjet transportiert. Bond trifft auf Pussy Galore. Bond macht sich frisch.
57:43	10	Landung des Fliegers. Bond trifft auf Fliegerstaffel.
60:20	11	Treffen Bond - Goldfinger auf der Ranch.
62:04	12	Treffen der Gangsterbosse. Bond entflieht aus der Zelle.

71:39	13	Gespräch Bond - Goldfinger auf der Ranch.
81:38	14	Bond und Pussy bekämpfen sich und kommen sich dann näher.
84:16	15	Angriff auf Fort Knox.
101:08	16	Letzte Konfrontation Bond - Goldfinger im Flugzeug. Tod Goldfingers.
104:10	17	Abspann.

105:27

Ende.

## Sequenzprotokoll - Die Welt ist nicht genug

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Bond holt Geldkoffer aus Büro.
04:21	2	Ermordung Kings. Jagd auf der Themse.
13:41	3	Vorspann.
16:25	4	Beerdigung Kings. Besprechung MI6. Neue Gadgets von Q.
21:57	5	Bond überprüft Elektras Akte, Besprechung des MI6 wegen Renard.
27:22	6	Fahrt durch Ölfeld. erstes Gespräch Bond - Elektra.
32:30	7	Skifahrt von Bond und Elektra.

38:39	8	Gespräch Bond - Elektra über Angst.
40:37	9	Casino - Besuch.
46:34	10	Erster Auftritt Renards in der Pilgerstätte.
48:30	11	Bettszene Bond - Elektra. Bond erledigt Davidoff. Bond fliegt zur Mine.
54:13	12	Ankunft Bond bei der Mine, erstes Treffen mit Dr. Jones
57:04	13	Erstes Treffen Bond - Renard in Mine. Flucht aus der Mine.
65:59	14	Elektra wendet sich per Videochat an M. Bond konfrontiert Elektra mit Vermutung wegen Stockholm-Syndrom.
69:31	15	Bombe in der Pipeline wird gefunden. Bond und Jones entschärfen die Bombe. Elektra zeigt ihre wahre Seite und nimmt M gefangen.

78:33	16	Renard kommt auf der Insel in Istanbul an. Bettscene Elektra - Renard.
83:51	17	Angriff auf Fabrik Zukovskys.
92:29	18	U-Boot kommt auf der Insel an. Bond und Jones werden gefangen genommen.
96:44	19	Renard taucht mit U-Boot und Jones ab. Elektra foltert Bond.
104:17	20	Bond erschießt Elektra. Bond nimmt Verfolgung des U-Boots auf.
111:11	21	Finale Konfrontation im U-Boot.

---

117:32	22	Ende und Abspann.
-		
123:04		

## Sequenzprotokoll - Psycho

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Vorspann.
01:53	2	Marion und Sam treffen sich im Hotel.
06:21	3	Marion klaut das Geld und packt ihre Sachen. Marion fährt mit dem Auto weg.
13:04	4	Marion wird von einem Polizisten beobachtet. Marion tauscht das Auto aus. Ankunft in Bates Motel.
25:05	5	Marion trifft Bates. Marion packt ihre Sachen aus und belauscht derweilen Bates und seine Mutter.



33:03	6	Marion und Bates unterhalten sich in seinem Zimmer.
44:20	7	Duscharmord.
47:06	8	Bates findet die Leiche. Bates beseitigt die Leiche und versenkt das Auto.
57:24	9	Lila trifft Sam. Arbogast, ein Privatdetektiv, kommt dazu.
60:59	10	Arbogast in Bates Motel. Arbogast unterhält sich mit Bates. Arbogast ruft Lila an und gibt Bericht ab. Arbogast wird von der Mutter ermordet.

74:04	11	Sam und Lila stellen Nachforschungen an. Sie besuchen den Sheriff.
84:18	12	Sam und Lila checken in Bates Motel ein. Sam lenkt Bates ab. Lila durchsucht das Haus. Bates schlägt Sam nieder. Lila entdeckt die Leiche der Mutter. Sam überwältigt Bates.
97:17 - 103:58	13	Erklärung von Bates' Schizophrenie durch einen Psychiater.

## Sequenzprotokoll - Sieben

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Einführung . Sumerset ermittelt an einem Mordplatz. Mills kommt dazu. Mills und Sumerset lernen sich kennen.
04:11	2	Vorspann.
06:19	3	Mills + Tracey im Bett.
07:34	4	Ermittlungen bei erster Leiche (Völlerei). Autofahrt zum Büro. Autopsie der ersten Leiche.
14:41	5	Besprechung mit dem Chef. Sumerset will Mills nicht an den Fall lassen.
17:07	6	Dienstag. zweiter Mord (Habgier). Gespräch Sumerset und Chef.
21:42	7	Sumerset untersucht ersten Mordschauplatz nochmals. findet Botschaft hinter dem Kühlschrank.
23:20	8	Besprechung Mills, Sumerset und Chef. Sumerset macht Nachforschungen in Bibliothek. Mills überlegt derweilen wegen Fall.
29:28	9	Mittwoch. Mills überprüft von Sumerset empfohlene Bücher. Mills und Sumerset teilen sich ein Büro. Tracey lädt Sumerset zum Essen ein.

33:13	10	Abendessen bei Mills. Mills und Sumerset diskutieren über den zweiten Mord.
42:10	11	Befragung der Frau des zweiten Opfers. Mills und Sumerset entdecken Nachricht hinter Gemälde.
46:12	12	Gespräch Mills Sumerset im Flur über Gerechtigkeit.
47:44	13	Donnerstag. Großeinsatz im Wohnkomplex. finden das dritte Opfer (Trägheit).
56:15	14	Gespräch Sumerset - Tracey. Tracey erzählt Sumerset dass sie schwanger ist.
61:45	15	Freitag. Besprechung Mills und Sumerset über den Mörder.

67:26	16	Mills und Somerset stoßen in der Bücherliste auf Jonathan Doe. Verfolgungsjagd durch das Apartment.
74:45	17	Durchsuchung von John Does Wohnung. Ermittlung in dem Lederladen.
84:07	18	Samstag. 4. Opfer (Wollust). Verhör des Freiers, der für den Mord benutzt wurde.
88:15	19	Besprechung Somerset und Mills abends. Mills schläft zusammen mit Tracey ruhig. Somerset kann nicht schlafen.
93:05	20	Sonntag. 5. Opfer (Stolz). Doe stellt sich freiwillig im Polizeiquartier.
95:36	21	Gespräch mit Anwalt Does. Doe will sich freiwillig stellen wenn die Polizisten seine Bedingungen erfüllen, ansonsten plädiere er auf geistige Behinderung.

100:53	22	Doe, Mills und Somerset fahren zu dem von Doe festgelegten Treffpunkt.
110:23	23	Paket mit Traceys Kopf (6. Opfer, als Person auf die sich Does Neid bezieht) kommt am Treffpunkt an. Mills erschießt Doe nach einigem zögern und wird so zur Verkörperung des Zorns.
120:58	24	Mills wird verhaftet.
122:00 - 126:47	25	Abspann.

## Sequenzprotokoll - Der Zauberer von Oz

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Vorspann.
01:32	2	Beginn des Films. Dorothy flieht vor Miss Gulch auf die Farm. „Somewhere over the rainbow“.
07:42	3	Miss Gulch kommt auf die Farm. nimmt Dorothy Toto weg.
09:57	4	Toto flieht aus dem Korb zurück auf die Farm. Dorothy rennt weg von der Farm. Dorothy trifft einen Zauberer.
14:29	5	Der Wirbelsturm erscheint. Dorothy flieht in das Haus und wird bewusstlos geschlagen.
16:19	6	Im Wirbelsturm.
18:41	7	Ankunft in Oz. Munchkins und Glinda begrüßen Dorothy mit mehreren Liedern.
27:55	8	Die böse Hexe des Westens erscheint.
32:40	9	Dorothy trifft auf die Vogelscheuche.

37:40	10	Dorothy trifft auf den Zinnmann.
45:59	11	Dorothy trifft auf den Löwen.
51:42	12	Die Hexe verzaubert die Mohnblüten. Dorothy und der Löwe schlafen ein. durch einen Zauber Glindas erwachen sie wieder.
56:00	13	Ankunft in der Smaragdstadt. Treffen mit dem Zauberer.
69:46	14	Im Land der Hexe des Westens. Angriff der geflügelten Affen.
73:04	15	Dorothy wird die Gefangene der bösen Hexe des Westens. Dorothys Freunde machen sich auf dem Weg um sie zu befreien.



79:55	16	Hexe hält Dorothy und ihre Freunde im Schloss gefangen. Hexe wird vernichtet.
84:00	17	Zurück beim Zauberer. der Zauberer wird als Schwindler entlarvt.
90:00	18	Der Zauberer verlässt Oz ohne Dorothy. Glinda erscheint und hilft Dorothy bei der Heimkehr.
95:16	19	Dorothy erwacht daheim im Kreis ihrer Familie und Freunde.

97:15      20      Abspann.

-

97:39

## Sequenzprotokoll - Die fantastische Welt von Oz

Timecode	Sequenz	Handlung
00:00	1	Vorspann.
02:38	2	Besprechung zwischen Oz und seiner Assistenten vor der Show, Show. Treffen mit Annie, Oz' früherer Freundin bzw. Geliebten.
15:20	3	Flucht vor dem zornigen Muskelprotz. Reise in den Tornardo.
20:02	4	Ankunft in Oz.
24:02	5	Treffen mit Theodora. Theodora erzählt Oz von der Prophezeiung nach welcher er der große Zauberer ist und die böse Hexe ihn töten will.
29:39	6	Gespräch am Lagerfeuer. Oz und Theodora tanzen und küssen sich.
32:44	7	Rettung des geflügelten Affens Finley. Oz erzählt Finley, dass er nicht der Magier ist.

37:24	8	Begrüßungskomitee und Ankunft in der Smaragdstadt. Gespräch zwischen Evanora und Theodora über den Magier und die böse Hexe.
43:09	9	Evanora zeigt Oz die Schatzkammer. Oz macht sich auf den Weg, die böse Hexe zu töten.
45:34	10	Oz und Finley treffen auf das Porzellanmädchen. Oz repariert ihre Beine und rettet sie so.
53:32	11	Das Trio kommt im Land des Westens an und trifft dort auf die böse Hexe. Die böse Hexe stellt sich ihnen als Glinda vor und erzählt ihnen die Wahrheit über die böse Evanora.
62:08	12	Evanora redet Theodora ein, Oz hätte sie betrogen. Evanora sendet ihre geflügelten Affen aus.
65:31	13	Oz und seine Freunde fliehen vor den geflügelten Affen.
72:22	14	Ankunft in der Stadt Glindas.

74:46	15	Verwandlung Theodoras.
78:13	16	Die guten Bewohner von Oz werden dem Zauberer vorgestellt. Theodora erscheint Oz in ihrer neuen Gestalt.
86:36	17	Oz will das Land verlassen. Oz bringt das Porzellanmädchen zu Bett und bekommt dabei eine Idee.
91:37	18	Montage. Armeen bereiten sich auf den Kampf vor.
94:24	19	Der Kampf beginnt. Oz kann die geflügelten Affen ausschalten. Glinda wird von Evanora gefangen genommen.
101:31	20	Finale Konfrontation in der Stadt. Oz schlägt Evanora und Theodora in die Flucht.

---

114:26	21	Evanora und Glinda bekämpfen sich im Thronsaal.
117:58	22	Oz verteilt Geschenke an seine Freunde.
124:38 - 130:00	23	Abspann

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname