

# Die Komplexität der Figur des Bösewichts am Beispiel digitaler Animationsfilm

WOLFGANG SCHRÖCK

DIPLOMARBEIT

eingereicht am  
Fachhochschul-Masterstudiengang

DIGITAL ARTS

in Hagenberg

im Jänner 2012

© Copyright 2012 Wolfgang Schröck

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

# Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die aus anderen Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe.

Hagenberg, am 26. Januar 2012

Wolfgang Schröck

# Inhaltsverzeichnis

<b>Erklärung</b>	<b>iii</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>vi</b>
<b>Abstract</b>	<b>vii</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Motivation . . . . .	1
1.2 Aufbau und Struktur . . . . .	2
<b>2 Begriffsdefinitionen</b>	<b>4</b>
2.1 Figur . . . . .	4
2.1.1 Der Begriff der Figur . . . . .	4
2.1.2 Die Bedeutung und Funktion der Figur . . . . .	5
2.1.3 Der Inhalt der Figur . . . . .	6
2.1.4 Figurenanalyse . . . . .	6
2.2 Komplexität . . . . .	7
2.2.1 Komplexität in der Informatik . . . . .	8
2.2.2 Komplexität in der Soziologie . . . . .	8
2.2.3 Komplexität in Computerspielen . . . . .	9
2.2.4 Komplexität in der Figurenanalyse . . . . .	9
2.2.5 Zusammenfassend . . . . .	10
2.3 Der Bösewicht . . . . .	11
2.3.1 Der Begriff des Bösewichts . . . . .	11
2.3.2 Der Bösewicht – eine Frage der Perspektive . . . . .	11
2.3.3 Die Geschichte des Bösen bzw. des Bösewichts . . . . .	13
2.3.4 Archetypen von Bösewichten laut Vogler . . . . .	16
2.3.5 Arten von Bösewichten . . . . .	19
2.3.6 Handlungsrepertoire des Bösewichts . . . . .	25
<b>3 Hinweise auf die Komplexität</b>	<b>30</b>
3.1 Präsenz . . . . .	31
3.1.1 Direkte Informationsquellen . . . . .	31
3.1.2 Indirekte Informationsquellen . . . . .	36



3.2	Charakterliche Tiefe . . . . .	39
3.3	Wirkung auf den Rezipienten . . . . .	41
<b>4</b>	<b>Filmanalyse</b>	<b>43</b>
4.1	Handlung . . . . .	43
4.2	Der Bösewicht Mutter Gothel . . . . .	46
4.2.1	Etablierung des Charakters . . . . .	46
4.2.2	Die Motivation der Figur . . . . .	47
4.2.3	Die Verwandlung zum Bösewicht . . . . .	49
4.2.4	Der Bösewicht hat sein Ziel erreicht . . . . .	50
4.2.5	Die Beziehung zwischen Protagonist und Antagonist . . . . .	51
4.2.6	Der Bösewicht verliert die Fassung . . . . .	53
4.2.7	Die Flucht des Protagonisten . . . . .	54
4.2.8	Die Erkenntnis des Antagonisten . . . . .	55
4.2.9	Das Umfeld des Antagonisten . . . . .	55
4.2.10	Die Prüfung des Protagonisten . . . . .	56
4.2.11	Die Täuschung des Protagonisten . . . . .	57
4.2.12	Mitleid mit dem Protagonisten . . . . .	58
4.2.13	Der Protagonist erkennt den Bösewicht . . . . .	59
4.2.14	Der Familie, den Freunden des Protagonisten Schaden zufügen . . . . .	59
4.2.15	Anderweitig bestraft zu werden . . . . .	60
<b>5</b>	<b>Schlussbemerkungen</b>	<b>62</b>
5.1	Die Komplexität der Figur . . . . .	62
5.2	Schlussworte . . . . .	65
<b>A</b>	<b>Inhalt der DVD</b>	<b>66</b>
A.1	Audio-Ressourcen . . . . .	66
A.2	Video-Ressourcen . . . . .	66
A.3	Online-Ressourcen . . . . .	66
A.4	Sonstiges . . . . .	67
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>68</b>
	Literatur . . . . .	68
	Filme und audiovisuelle Medien . . . . .	69
	Online-Quellen . . . . .	73

# Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit thematisiert die Komplexität der Figur des Bösewichts im digitalen Animationsfilm.

Anfangs werden die Begriffe *Figur* und vor allem der *Bösewicht* selbst erläutert und anhand von Beispielen in der bisherigen Film- und Literaturgeschichte erklärt. Dazu zählen nähere Ausführungen über die Geschichte des Bösen, die Unterscheidung in Arten und Archetypen des Bösewichts und die Handlungsstränge in die er in einer Geschichte eingreift. Im Weiteren wird im Vorfeld dieser Arbeit, basierend auf Definitionen verschiedener Wissenschaften, nach einer Konkretisierung für den Begriff der Komplexität einer Figur gesucht.

Der Hauptteil behandelt jedoch die Suche nach Hinweisen, auf welche Weise die Komplexität einer Figur dem Rezipienten vermittelt werden kann und ob diese im digitalen Animationsfilm wieder auffindbar ist. Dazu wird eine Unterscheidung der Informationsgewinnung des Rezipienten in die verschiedene Quellen getroffen und anhand von Beispielen aus dem Realfilm beschrieben. Anschließend wird durch die szenenweise Analyse eines aktuellen Animationsfilms versucht, die Komplexität der Figur des Bösewichts in diesem Film zu definieren und zu veranschaulichen.

# Abstract

This thesis addresses the complexity of the figure of the villain in digitally animated film.

Initially, the terms *character* and, in particular, *the villain* are defined and explicated with previous villains from film and literature. It provides a detailed analysis of the history of evil, a clarification of the distinction between the different types and archetypes of the villain, and the plot lines that are typically employed in stories. In addition, the term *character complexity* is defined with the use of terminology from a variety of academic fields.

The main component of the thesis concerns the search for clues that convey the complexity of the character to the recipient. To achieve this, a methodology for information extraction is described and demonstrated using examples from live-action film. Subsequently, an animated film is analyzed scene by scene to investigate the complexity of the villain and define the depth of the character.

# Kapitel 1

## Einleitung

### 1.1 Motivation

Dass der Animationsfilm im Kino längst Fuß gefasst hat und mittlerweile schon als ein ebenbürtiger Werber um die Gunst des Kinobesuchers zu bezeichnen ist, stellt längst keine Neuheit mehr dar. An der Anzahl der neu eröffneten Animationsstudios im letzten Jahrzehnt kann man erkennen, dass der *Full CG Feature Film*<sup>1</sup> im Glanz von Hollywood seinen Platz gefunden und sich daraus ein eigener Wirtschaftszweig entwickelt hat.

Am Anfang oft fälschlicherweise als Zeichentrick bezeichnet und als Kinderfilm belächelt, kommt es heutzutage kaum noch vor, dass man nicht mindestens zwei dieser Unterhaltungsfilme im Programm eines nahegelegenen Kinos findet. Neu dabei ist, dass die Studios nicht mehr nur auf die jüngere Gesellschaft abzielen, sondern durch anspruchsvollere Geschichten mit komplexeren Figuren ihre Zielgruppe erweitern um auch das ältere Publikum ansprechen zu können. Denn die Zuschauer der ersten Full-CG Feature Filme sind mittlerweile erwachsen geworden. Um diese Generation von Cineasten nicht zu verlieren, ist ein „Erwachsenwerden“ bzw. eine Anpassung der Geschichten an das Zielpublikum nötig. Dabei wird Komplexität einer Geschichte durch viele Faktoren geprägt, gerade aber im Animationsfilm spielte die Figur des Bösewichts eine große Rolle, weil diese Geschichten hauptsächlich auf Märchen oder märchenhaften Geschichten aufbauen.

Dabei könnte diesem Filmtyp in der Zukunft eine ganz neue Bedeutung zugeordnet werden, indem er sich vom Genre Kinderfilm zu einem eigenen visuellen Gestaltungsmittel aller Kinogenres weiterentwickelt.

Im asiatischen Raum beispielsweise, gehört der Trickfilm mit Altersbeschränkung schon der Normalität an. Mangas und Animes sind zwei Genres, die nicht nur auf Kinderfilme und Kinderbücher beschränkt sind, sondern für alle Altersgruppen konzipiert wurden. Diese Filme besitzen mehr Komplexität, indem sie in tieferen Gefilden agieren, das heißt, auch der Tragik des

---

<sup>1</sup>Ein ausschließlich am Computer erstellter Film in Spielfilmlänge

menschliche Seins in der Geschichte ihren Platz lassen, und dabei den Rezipienten auch mit Brutalität und Perversion konfrontieren. Dem Bösewicht wird dabei ein hoher Stellenwert zugewiesen, da er zur Komplexität, Tiefe und moralischen Bedeutung des Films einen großen Teil beiträgt.

“Back in the day the evil guy was just a villain who kicked babies down the stairs; Today he even doesn’t know that he is evil.“

Diese Aussage von Ed Hooks, Autor des Buchs *Acting for Animators*, während eines Workshops auf der FMX 2011 in Stuttgart, war ein weiteres Motiv, die Thematik des Bösewichts näher zu beleuchten [1].

Inwiefern eine gewisse Komplexität des Bösewichts in aktuellen westlichen Animationsfilmen argumentiert werden kann, ist Thema dieser Arbeit.

## 1.2 Aufbau und Struktur

Das zweite Kapitel dieser Arbeit enthält ausführliche Definitionen für die Begriffe *Figur*, *Komplexität* und *Bösewicht*. Komplexität wird dabei anhand von existierenden Definitionen anderer Wissenschaften erklärt und in eine Konkretisierung des Begriffs in Bezug auf eine narrative Figur zusammengefasst. Die Frage nach dem Grat zwischen Freiheitskämpfer und Terrorist und somit nach der Perspektive wird im Anschluss behandelt und anhand der Troja Sage versucht zu veranschaulichen. Im Weiteren wird kurz die Geschichte des Bösen und dessen Stellenwert in der Religion bis zur klassischen Literatur beleuchtet und endet bei den aktuellen Kinofilmen. Anschließend wird der Bösewicht in der Narration in Arten und Archetypen eingeteilt und anhand von Figuren aus Film und Literatur näher beschrieben. Der Abschluss dieses Kapitels bietet einen Überblick über die typischen Handlungsstränge eines Bösewichts und liefert dazu Beispiele, die diese veranschaulichen.

Das Dritte Kapitel widmet sich der Suche nach Hinweisen, wie Informationen über den Bösewicht dem Rezipienten vermittelt werden können. Dabei wird zwischen direkten Informationsquellen - der Bösewicht liefert die Informationen selbst - und indirekten die durch andere Figuren oder passive Medien in der Diegese vermittelt werden, unterschieden. Diese werden anhand von Beispielen aus dem Realfilm veranschaulicht und ihre Auswirkungen näher beschrieben. Der zweite Abschnitt dieses Kapitels liefert einen kurzen Überblick über die Informationen, die der Rezipient typischerweise über den Bösewicht erhält. Im Anschluss wird auf die Wirkung des Bösewichts auf den Rezipienten bzw. dessen Reaktion eingegangen.

Im vierten Kapitel wird in der Einleitung die Handlung des Films *Tangled* kurz beschrieben und geht anschließend in eine szenenweise Analyse des Films über. Dabei wird versucht, die im vorigen Kapitel gefundenen Hinweise in Bezug auf die Komplexität im Medium Animationsfilm wiederzufinden

und aufzuzeigen. In weiterer Folge endet dieses Kapitel in einer Zusammenfassung und Charakterisierung des Bösewichts.

Das letzte Kapitel beinhaltet die Schlussbemerkungen und eine kurze Zusammenfassung der Arbeit.

Sämtliche personenbezogenen Bezeichnungen in diesem Dokument sind geschlechtsneutral zu verstehen. Sie wurden aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur in einer Form verwendet und drücken absolut keine Präferenz aus.

## Kapitel 2

# Begriffsdefinitionen

### 2.1 Figur

Die *Figur* hat eine große Anzahl an Bedeutungen und Auslegungsmöglichkeiten. Dieses Unterkapitel dient dazu, eine Einführung in das Verständnis der Figur und die dazugehörige Figurenanalyse zu geben, um im Weiteren darauf aufbauen zu können.

Dabei wird im Besonderen auf die Werke von Fotis Jannidis *Figur und Person* und Jens Eder eingegangen, der mit seinem Buch *Die Figur im Film* versucht, die Figurenanalyse zu verbessern und eine methodische Grundstruktur dafür zu definieren [2, 3].

#### 2.1.1 Der Begriff der Figur

*Figur* kommt aus dem Lateinischen von *Figura*, wörtlich übersetzt *Gebilde* und hat viele Bedeutungen. Von körperlicher Gestalt oder fiktivem Wesen über bestimmte Bewegungsabläufe beim Tanzen bis hin zum einfachen Spielstein bei Schach [63].

Jannidis versucht den Begriff am Beispiel Philosophie, Fiktionalität und Personalität näher zu beschreiben bzw. gegenüberzustellen. Als Beispiel erwähnt er dabei Sherlock Holmes, einen fiktionaler Charakter, der eigentlich in der wirklichen Welt nicht existiert. Die Figur wird in der Geschichte so gut charakterisiert, dass der Rezipient sie nicht nur nach den vorhandenen Informationen zu interpretieren versucht, sondern in seiner Vorstellung beginnt, Details auszubauen und sie mit Personen aus seinem Leben vergleicht. Gleichzeitig versucht er, das zukünftige Handeln bzw. die Reaktionen des Detektivs voraus zu sehen. Aufgrund dieser Bindung, die der Rezipient mit der Figur aufbaut, zweifelt Jannidis am eindeutigen Unterschied im Umgang mit einer fiktionalen Figur im Vergleich zu einer realen Person.

Als weiteres Beispiel erwähnt er eine Situation in der ein Filmcharakter auf einmal zu lachen beginnt. Würde man nur diese als alleinstehende Szene betrachten, käme man zu dem Schluss, dass sich die Person im Moment

sehr wohl fühlt. Im Film nimmt der Rezipient jedoch Bezug auf vorangegangene Szenen und versucht, sich in die Lage des Charakters zu versetzen. Er verbindet diese Informationen mit Erfahrungen aus seinem Alltagsleben und versteht die Szene jetzt ganz anders. Die Figur ist in dieser Situation eigentlich sehr traurig und versucht, nur nach außen glücklich zu wirken.

Im Zusammenhang mit Fiktionalität erklärt Jannidis, dass die Figur nicht immer eine reine Imagination sein muss, sondern auch eine Anlehnung an die Realität sein kann. Jedoch verliert diese Figur den Realitätsanspruch durch die Verwendung in einem fiktionalen Werk ohne direkten Wahrheitsanspruch und wird dadurch selbst fiktionalisiert.

In dem Themenbereich der Personalität erklärt der Autor wiederum, dass es sich nicht unbedingt immer um eine Person handeln muss, die als Figur bezeichnet wird. Den Unterschied zwischen Figur und Element einer Geschichte sieht Jannidis vor allem in der Fähigkeit zu einem Innenleben (mentale Prozesse wie denken, fühlen, wollen usw.) im Zusammenhang mit dem Handeln innerhalb der dargestellten Welt.

Andere Ansätze dazu beschreibt Jens Eder in seinem Buch *Die Figur im Film*, in dem er mehrere Ansätze aufzeigt, warum Figuren schon immer und auch in Zukunft eine große Rolle im menschlichen Leben spielen. Er schreibt dabei über die kulturelle Bedeutung der Figur im Zusammenhang mit der Vermittlung von Menschenbildern, Identitäts- oder Rollenkonzepten, die zum Probehandeln, zur Darstellung alternativer Seinsweisen oder auch dem Ausbruch aus den gesellschaftlichen Regelbildern dienen können. Die Figur ist somit nicht nur ein Gebilde, sondern fast schon ein Abbild, eine Mischung aus Realität und Fiktion.

Jens Eder postuliert, dass der Mensch wahrscheinlich das einzige Lebewesen ist, dass die Fähigkeit, künstliche Welten zu erschaffen, besitzt. Damit gemeint ist, dass es dem Menschen möglich ist, eine Figur zu erschaffen, die andere Wege beschreitet und all das tut, was der Mensch aufgrund von Moralvorstellungen und gesellschaftlichen Regeln nicht tun darf. Der Mensch kann sich dabei nicht nur die Geschichte bildlich vorstellen, er geht dabei sogar so weit, dass die Figur in der Geschichte ein eigenes Bewusstsein bekommt und so dem Betrachter ihre eigenständige Handlungsfähigkeit aufzeigt.

Viele Figuren fungieren dabei aber auch als Vorbilder, bestätigen Vorurteile oder sind abschreckende Beispiele. Die grundlegende Funktion jeder Figur jedoch ist, beim Betrachter Gefühle auszulösen und ihn somit noch mehr in die Geschichte einzubinden [3, S. 12].

### 2.1.2 Die Bedeutung und Funktion der Figur

Eder beschreibt die Bedeutung und Funktion der Figur folgendermaßen [3]:

Figuren sind für das Verstehen und Erleben, für die Ästhetik und Rhetorik von Filmen ein zentraler Faktor. Sie prägen entscheidend deren Affektstrukturen, Thematik und Ideologie.



Eder fügt weiters hinzu, dass die Figur, über den eigentlichen Film hinaus, eine große Bedeutung hat. Die Figur treibt nicht nur die Geschichte voran, sondern ist auch für die Erinnerungen an eine Geschichte überaus wichtig und prägt diese. Eine weitere Aufgabe der Figur liegt in der Vermarktung eines Films. Diese funktioniert zum großen Teil über Poster und Pappaufsteller, Abbildungen der Figuren, die den Kinobesucher mit Klischees und Stereotypen ködern wollen. Ein weiteres Beispiel sind die Trailer aktueller Filme, in denen der Ausformulierung der Figuren meist weit mehr Zeit gegeben wird als dem Inhalt, der Handlung selbst.

Dennoch kann man keine Aussage treffen, was nun wirklich wichtiger ist, die Handlung oder die Figur, es kommt dabei immer auf die Art der Geschichte an. Jens Eder unterscheidet in seinem Buch dabei zwischen plotorientierten (Actionfilmen) und figurorientierten Geschichten. Beide haben ihre Daseinsberechtigung und beide können nur eines der beiden Elemente in den Vordergrund rücken, nicht aber ohne das andere auskommen.

McKee beschreibt diesen Sachverhalt in seinem Buch *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting* folgendermaßen [4]:

We cannot ask which is more important structure or character,  
because structure is character and character is structure.

### 2.1.3 Der Inhalt der Figur

McKee sagt weiters, dass sich der moralische Charakter einer Figur durch ihr Handeln unter Druck, ihre Entscheidungen definiert. Im Vergleich dazu bezeichnet er aber die Charakterisierung einer Figur als die Summe ihrer Eigenschaften. Diese Eigenschaften gehen aber über die im Film dargestellten Situationen hinaus, indem sich der Rezipient durch genau diese Handlungen ein Bild über die Figur macht, zu interpretieren anfängt und so versucht den Charakter der Figur zu verstehen und zu hinterfragen [4].

Laut Eder ist diese Interpretation jedoch auch in hohem Maß von kulturell, historisch und individuell variablen Kontexten, von Menschenbildern, Persönlichkeitsvorstellungen und Darstellungskonventionen abhängig.

In weiterer Folge führt es dazu, dass diese Charakterisierung einer Figur vom Betrachter und dessen Hintergrund bestimmt wird, da der Mensch immer versucht, mit dem realen Leben und dem bisher Erlebten zu vergleichen, um zu einer Interpretation der Figur zu kommen [3].

### 2.1.4 Figurenanalyse

Aufgrund dieser Subjektivität ist es schwierig, Figuren eine allgemein gültige Charakterisierung zu geben, was nicht bedeuten soll, dass es unmöglich ist. In der Figurenanalyse ist es wichtig, die Strukturen, Rahmenbedingungen und Wirkungszusammenhänge der Theorie an die zu analysierende Filmgruppe anzupassen, schreibt Eder. Die Basis der Figurenanalyse beruht aber

auf einer allgemein gültigen theoretischen Grundlage. Nur so ist es möglich Figuren vergleichen zu können, und dabei auf mehr als nur eigene Intuition zurückzugreifen und die eigene Behauptung nachvollziehbar zu machen. Aufgrund des Werks *Charakter and the Novel* von Harvey kommt er dabei zu dem Schluss, dass in einer übergreifenden Theorie, konkrete Figuren mit Variablen vergleichbar sind, während sie im Kontext konstanter Funktionen stehen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, den es zu beachten gilt, ist die Reaktion, die das Betrachten der Figur beim Rezipienten auslöst, also wie der Betrachter die erhaltene Information über die Figur deutet. Das Interesse an der Figur selbst, sagt Eder, ist nicht nur die Analyse des fiktiven Wesen, sondern viel mehr noch das Rätsel über die Erkenntnis, dass der Mensch die Figur im Film ähnlich wie seinesgleichen wahrnimmt und versucht, ihre Handlung, ihr Tun zu verstehen [3].

Diese Themen, bezogen allerdings auf den Teilaspekt der Komplexität des Bösewichts, sollen im Laufe dieser Arbeit untersucht werden. Es wird versucht, aufgrund von Beispielen aus dem digitalen Animationsfilm exemplarisch aufzuzeigen, welche narrativen Faktoren einer Figur sich wie und warum auf die Komplexität auswirken bzw. Hinweise für Komplexität aufweisen.

## 2.2 Komplexität

Härtl, Professor der Linguistik an der Universität Kassel und Autor des Buchs *Implizite Information: Sprachliche Ökonomie und interpretative Komplexität bei Verben*, definiert Komplexität folgendermaßen [5]:

Komplexität (v. Lat. *complectere* = umarmen, umfassen; Partizip Perfekt: *complexum*) bezeichnet allgemein die Eigenschaft eines Systems oder Modells, das in seinem Gesamtverhalten nicht beschrieben werden kann, selbst wenn man vollständige Informationen über seine Einzelkomponenten und ihre Wechselwirkungen besitzt.

Härtl bezieht sich bei dieser Definition auf die Sprachökonomie selbst, wie also Sprecher und Hörer miteinander kommunizieren und dabei mit möglichst geringem Aufwand die eindeutige Kommunikation gewährleistet ist [64]. In diesem Zusammenhang ist *komplex* also als Kurzform für eine Eigenschaft zu verstehen, die nicht oder nur sehr schwer erklärt werden kann. Er bezeichnet damit zwar den Ausdruck *irgendetwas oder jemand ist komplex* definiert aber keinen Hinweis, wie Komplexität ermittelt werden kann. Er formuliert nur in sehr allgemeiner Form, wie dieses Verb verwendet werden kann und zeigt keine Grenze auf, ab welchem Zeitpunkt etwas nicht als komplex bezeichnet werden darf.

Im Vergleich dazu versucht Campbell, ein amerikanischer Enthüllungsjournalist und Autor des Buchs *Grammatical Man: Information, Entropy, Language, and Life*, eine ausführlichere Definition zu finden [6]:

Complexity is not just a matter of a system having a lot of parts which are related to one another in nonsimple ways. Instead, it turns out to be a special property in its own right, and it makes complex systems different in kind from simple ones, enabling them to do things we might not have expected.

Auch Campbell bietet dabei keine präzise Definition von Komplexität, er geht aber davon aus, dass nicht alle Systeme komplex sind. Erst wenn ein System die *complexity barrier* überschreitet, zählt es zu den komplexen Systemen.

Diese Beispiele lassen schon erkennen, dass Komplexität zwar ein definierbarer Begriff ist, jedoch schwer gewichtbar bzw. herleitbar ist. Je nach Wissenschaftsgebiet gibt es daher sehr unterschiedliche Definitionen und Auslegungen, die im Weiteren einzeln exemplarisch aufgezeigt werden, um diesen Begriff allgemein verständlicher zu machen. Die Ausarbeitung dieses Teilspekts soll eine Grundlage für die Suche nach Hinweisen über die Komplexität des Bösewichts bieten.

### 2.2.1 Komplexität in der Informatik

Als Beispiel aus der Informatik gibt es die *Kolmogorow-Komplexität* (nach Andrei Nikolajewitsch Kolmogorow), die ein Maß für die Strukturiertheit einer Zeichenkette darstellt. Dieses Maß wird durch die Länge des kürzesten Programms definiert, das zur Wiederherstellung der Zeichenkette dient. Dieses Programm stellt somit die beste Möglichkeit dar, wie die Information der Zeichenkette komprimiert werden kann.

Ist die Kolmogorow-Komplexität einer Zeichenkette mindestens so groß wie die Zeichenkette selbst, dann bezeichnet man die Zeichenkette als unkomprimierbar [65].

Diese Definition nun allgemein auf einen Sachverhalt angewandt, würde bedeuten, dass die Komplexität dann hoch ist, wenn keine der Informationen weggelassen werden kann, um den ursprünglichen Sachverhalt zu beschreiben.

### 2.2.2 Komplexität in der Soziologie

Luhmann bezeichnet ein System als komplex, wenn es weder völlig geordnet noch völlig ungeordnet ist [7].

Des Weiteren sagt Luhmann, dass Komplexität nur die Definition zulässt, dass eine Einheit aus mehreren Elementen besteht und diese durch eine Vielzahl von Relationen untereinander verbunden sind. Somit bezeichnet

Komplexität *die Zahl der Möglichkeiten, die durch Systembildung ermöglicht werden* und impliziert, dass *Bedingungen der Möglichkeit angebar sind* [8].

Luhmann sagt auch, dass Komplexität keine Operation ist, die durch ein System ausgeführt werden kann oder dem System angetan werden kann. Komplexität ist vielmehr ein *Begriff der Beobachtung und Beschreibung (inklusive Selbstbeobachtung und Selbstbeschreibung)*. Die erste Frage, die man sich hinsichtlich Komplexität also stellen sollte, ist: *Wer ist der Beobachter, den wir beobachten?*, denn *ohne Beobachter gibt es keine Komplexität* [7].

Des Weiteren sagt Luhmann, dass durch Steigerung der Anzahl an Elementen die Anzahl der Relationen zwischen diesen Elementen überdimensional ansteigt und somit die Komplexität steigt.

### 2.2.3 Komplexität in Computerspielen

Salen und Zimmerman versuchen, die Komplexität in ihrem Werk *Rules of Play* eher von der konzeptionellen Sicht zu erklären [9]. Als Beispiel für ein einfaches System nennen sie einen einfachen Tisch. Er besteht aus einzelnen Teilen, definiert sich aber nicht nur durch die Summe der Teile. Erst durch das Zusammenfügen der einzelnen Teile bietet er zusätzliche Funktionen, die die einzelnen Teile nicht bieten. Diese zusätzlichen Funktionen berechtigen dabei jedoch nicht zur Verwendung des Begriffs der Komplexität, da die Relationen der einzelnen Teile zueinander klar ersichtlich und deren Funktion vorhersehbar ist.

Dem gegenüber gestellt setzen die Beiden eines der einfachsten Spiele, *Tic Tac Toe*. Die Komplexität dieses Spiels setzt sich aus den Beziehungen der einzelnen Teile zueinander, den unvorhersehbaren Spieleraktionen, den Dynamikänderungen des Spiels und vor allem dem unbestimmten Endresultat zusammen. Diese Faktoren unterscheiden das System von Tic Tac Toe grundlegend gegenüber dem System eines Tisches.

Entspricht ein Spiel nicht einer bestimmten Komplexität, kann es schnell an Spannung verlieren und vorhersehbar werden und verliert damit den eigentlichen Sinn des Spiels [9, S. 152].

Selbiges kann auch für Film und Erzählungen gelten.

### 2.2.4 Komplexität in der Figurenanalyse

Jens Eder versteht Komplexität wiederum nicht als absolute Größe, sondern eher als graduellen Faktor. Wie Luhmann sieht Eder das Problem der Messbarkeit und sieht auch die Problematik des Betrachters der Figur. Eine Besonderheit der Erzählung ist laut Eder jedoch, dass es nicht nur auf die Menge an Details ankommt, die eine Figur beschreiben und somit realistischer und menschlicher wirken lassen. Mehr Informationen erhöhen nicht die Komplexität einer Figur, wenn diese nur Stereotypen bedienen.

Im Gegenteil dazu definieren sich komplexe Figuren durch eine Vielzahl

an Eigenschaften, die sich gegenseitig widersprechen und durch ihre Verknüpfungen Verhältnisse bilden, die nicht einem bestimmten Typus entsprechen. Eine weitere Möglichkeit höhere Komplexität einer Figur zu erzeugen, schreibt Eder, ist es, mit wenigen expliziten Merkmalen eine Vielfältigkeit an charakterlichen Eigenschaften zu suggerieren. Das richtige Maß an Komplexität richtet sich nach der Bedeutung, Funktion und dem Genre in dem die Figur sich bewegt. Eder kommt dabei zu der generellen Aussage [3]:

“Je geringer die Bedeutung einer Figur und die Dauer ihrer Darstellung, desto geringer ist in der Regel auch ihre Komplexität.“

Jedoch warnt Eder vor zu komplexen Figuren, da diese beim Rezipienten zusätzlich auch Frustration hervorrufen können oder eine Geschichte unnötig in die Länge ziehen, falls sie falsch verwendet werden.

### 2.2.5 Zusammenfassend

Unter der Berücksichtigung der zuvor genannten Autoren kann man zu folgendem Schluss kommen und für die Komplexität folgende Regeln definieren:

1. **Perspektive:** Komplexität ist ein Begriff der Beobachtung und Beschreibung und keinesfalls eine Operation, die von einem System durchgeführt oder einem System angetan werden kann. Entscheidend für die Beobachtung ist in erster Linie die Perspektive, von der man das Objekt betrachtet (siehe Abschnitt 2.3.2).
2. **Anzahl an Elementen:** Ein großer Faktor für die Komplexität eines Charakters ergibt sich aus der Summe aller narrativen Elemente, die für das Verständnis der Figur oder deren Handlung in der Narration nötig sind.
3. **Detail:** Je detailreicher diese narrativen Elemente sind, umso komplexer wird die Figur. Damit gemeint sind aber keine zusätzliche Ausschmückungen, die unwesentlich für das Verständnis der Figur sind, sondern alle Details die notwendig sind um die Handlungen der Figur und dessen Wesen plausibel und nachvollziehbar zu machen.
4. **Widerspruch:** Komplexität bezeichnet weiters die Anzahl an Möglichkeiten, die durch Systembildung entstehen. Je größer die Anzahl an Elementen, umso größer sind die Möglichkeiten aus deren Kombination. In der Narration sind aber vor allem die Widersprüche zwischen den einzelnen Elementen und somit innerhalb der Figur interessant, da diese dem Charakter mehr Menschlichkeit verleihen und ihm dadurch noch eine weitere Komplexität, im Sinne von Ambivalenz, geben.

Etwas ist demnach komplex, wenn man beim Versuch es jemanden zu beschreiben, sämtliche Informationen und deren Widersprüche darlegen muss, damit dieser die Figur begreift und ihre Handlungen verstehen kann. Das

heißt, dass bei der Beschreibung kaum eine Information weggelassen bzw. komprimiert werden kann.

## 2.3 Der Bösewicht

### 2.3.1 Der Begriff des Bösewichts

Der Bösewicht ist der Überbegriff für die Figur des Widersachers in fiktiven Geschichten, in der Literatur, im Film oder in Computer- und Videospielen. Durch seine Handlungen fordert er den Helden heraus, und bildet damit die Basis für viele Geschichten.

Vogler geht sogar einen Schritt weiter und sagt [10, S. 66]:

“It’s often been said that a story is only as good as its villain, because a strong enemy forces the hero to rise to the challenge.“

Weitere Synonyme für den Begriff des Bösewichts sind Gauner, Halunke, Schuft, Schurke, Strolch, Übeltäter oder Spitzbube und sind eher verharmlosend oder ironisch im alltäglichen Sprachgebrauch wiederzufinden [66].

### 2.3.2 Der Bösewicht – eine Frage der Perspektive

Wer oder was in der Geschichte das Böse repräsentiert, kommt immer darauf an, aus welchem Blickwinkel die Erzählung beleuchtet wird. Im Weiteren soll dies anhand einer der bekanntesten Geschichten aus der griechischen Mythologie erklärt werden, dem Krieg um Troja. Die griechische Mythologie ist eines der besten Beispiele, wie Ambivalenz die Komplexität einer Figur steigern kann. Die folgende Zusammenfassung bezieht sich dabei auf die filmische Interpretation der Geschichte [22].

Der Auslöser für den Krieg zwischen Sparta und Troja ist der Raub der Helena, die nach einer Affäre mit Paris, dem Sohn des Königs der Trojaner, Menelaos verläßt. Als dieser das Verschwinden bemerkt, überredet er König Agamemnon, mitsamt der gesamten griechischen Armee, gegen Troja den Krieg zu beginnen. Nach einer Schlacht mit großen Verlusten auf beiden Seiten, fordert Menelaos Paris zum Zweikampf bis zum bitteren Ende auf. Der Sieger sollte Helena erhalten und der Krieg somit beendet sein.

Im Kampf wird Paris von Menelaos am Bein getroffen und anstatt sich weiter dem Kampf zu stellen, flüchtet er zu seinem Bruder Hektor. Menelaos, verärgert über die Feigheit von Paris und wild entschlossen den Kampf zu Ende zuführen, schimpft ihn einen Feigling worauf Hektor den Zweikampf fortführt und Menelaos tötet. Agamemnon, der Bruder von Menelaos gibt daraufhin das Zeichen zum Angriff und die Spartaner vernichten Tempel, Häuser und nehmen Prese, die Cousine von Hektor und Paris, gefangen.

Im Morgengrauen wollen die Trojaner die Griechen zurückschlagen und greifen das Lager an. Dabei kommt es zum Kampf zwischen Hektor und

Patroklos, dem Vetter von Achilles, der die Rüstung von Achilles angelegt hat, da der Held sich weigert, am Krieg weiter teilzunehmen. Hektor besiegt Patroklos im Glauben Achilles besiegt zu haben und sieht Troja als gerettet. Erst später, als ihn der echte Achilles zum abermaligen Zweikampf auffordert um seinen Vetter zu rächen, erfährt er seinen Irrtum. Im Zweikampf tötet Achilles Hektor und bindet ihn zum Spott an seinen Wagen und schleift ihn in das Lager der Spartaner. In der darauffolgenden Nacht schleicht König Priamos zu Achilles und bittet ihn um den Leichnam seines Sohnes. Achilles gewährt ihm die Bitte und die beiden handeln einen elftägigen Waffenstillstand für die Leichenfeier und die Trauerzeit aus.

Durch diese Szene wird die Ambivalenz von Achilles sehr gut sichtbar. Er ist kein Monster, sondern besitzt sehr wohl eine menschliche Dimension, die den Rezipienten berührt und dazu führt, die Figur neu zu interpretieren.

Nachdem die Zeit verstrichen ist, machen sich König Priamos und Paris wieder zum Lager der Griechen auf und finden im verlassenen Lager ein großes Holzpferd vor, ein vermeintliches Geschenk für die Götter. Anstatt dieses zu verbrennen, wie Paris es vorschlägt, befiehlt Priamos, das Pferd in die Stadt zu transportieren.

In der darauffolgenden Nacht öffnet sich eine versteckte Klappe im Bauch des Pferdes, einige Krieger klettern hervor und öffnen der eigenen Armee die Tore. Troja wird vollkommen zerstört, die beiden Könige, Priamos und Agamemnon werden im Kampf getötet. Im letzten Duell, im Kampf zwischen Paris und Achilles, wird Achilles durch einen Pfeil an der Ferse verletzt, verliert seine Unverwundbarkeit und ist damit bezwungen.

Diese Geschichte ist ein gutes Beispiel für eine ambivalente Erzählung, weil der eigentliche Bösewicht nicht fixiert werden kann. Die Intension bzw. die Grundmotivation der Figuren ändert sich permanent durch die Situationen, die sie während der Erzählung durchleben. Anders gesagt, weisen die Figuren in der Geschichte um Troja eine hohe Ambivalenz auf. Wobei hier auch auf die Form der Erzählung geachtet werden muss. Versucht man Literatur und Film gegenüberzustellen, sind einige eindeutige Unterschiede zu finden und selbst im Vergleich literarischer Werke untereinander werden deutliche Divergenzen ersichtlich, die sich auf die Figurencharakterisierung deutlich auswirken. Im Weiteren werden dazu Verschiedenheiten zwischen dem Film *Troja* von Wolfgang Petersen und *Sagen des klassischen Altertums* von Gustav Schwab aufgezeigt [22, 11].

Im Film den wirklichen Bösewicht zu finden, stellt sich als schwierig heraus, da die verwerflichen und teils unmoralischen Vergehen immer wieder die Seite wechseln. Muss man sich jedoch auf eine Figur festlegen, wird der Bösewicht durch Agamemnon dargestellt. Unter dem Vorwand, die Ehre seines Bruders wiederherzustellen, zieht er in den Krieg, obwohl sein wirklicher Grund die Gier nach Macht und der Wunsch, über die ganze Ägäis zu herrschen, ist. Er wird als der König der Könige, der eigentliche Herrscher von Griechenland dargestellt und nicht wie in der Literatur als einer von vie-

len Königen in Griechenland, die die Entführung der Helena rächen wollen. Erst durch den Tod von Menelaos durch Hektor, lenken Agamemnon auch Rachegeleüste und er schwört seinem Bruder, Troja niederzubrennen. In der Literatur ist es jedoch so, dass Paris von der Göttin Aphrodite gerettet wird, und der Zweikampf zugunsten von Menelaos und den Griechen entschieden wird. Nur durch den Einfluss der Götter ist der Krieg dennoch nicht beendet, sondern bricht neuerlich aus.

Im Film stirbt Agamemnon in der finalen Schlacht innerhalb von Trojas Mauern und Paris überlebt, ganz im Gegensatz zur Literatur. Die Katharsis wird vollzogen und der Kinobesucher verlässt die Geschichte mit der Gewissheit, dass der Böse die gerechte Strafe erhalten und der Held zwar gefallen, aber Troja weiterleben wird. Im Vergleich dazu endet der Kampf um Troja im Werk von Gustav Schwab mit der Vernichtung von Troja und König Menelaos, der sogar noch Helena töten will, hätte ihn sein Bruder Agamemnon nicht davon abgehalten.

Zusammenfassend ist somit zu sagen, dass der Bösewicht nicht immer eindeutig ist und es immer darauf ankommt inwiefern man sich in die jeweilige Figur und deren Handeln hinein versetzen kann. Der Betrachter wird immer wieder zum Überdenken seiner Meinung gezwungen. Je mehr Informationen und Hintergründe im Lauf der Geschichte preisgegeben werden, desto mehr muss der Rezipient die Figur neu interpretieren, weil sie nicht mehr eindeutig einem Klischee entspricht. Das wiederum, führt des öfteren zu einem Perspektivenwechsel, ob der Zuschauer die Figur als gut oder böse ansieht.

Ein weiteres Beispiel ist die Geschichte von Prometheus, die ebenfalls die Frage nach der Figur des Bösewichts aufwirft und im Anschluss später noch genauer erwähnt wird (siehe Abschnitt 2.3.3).

Auch in aktuellen digitalen Animationsfilmen ist diese Frage wiederzufinden. In den Filmen *Megamind* und *Despicable Me* wird dem Rezipienten die Geschichte aus der Perspektive eines Bösewichts erzählt und gibt ihm damit die Rolle des Protagonisten [23, 24]. Dadurch wird der Figur noch mehr *Screentime*, Zeit sich darzustellen, eingeräumt.

### 2.3.3 Die Geschichte des Bösen bzw. des Bösewichts

In diesem Abschnitt werden exemplarisch ausgewählte Beispiele aus der Geschichte des Bösen illustriert.

Als eine der bekanntesten und gleichzeitig eine der ersten Figuren des Bösen ist der Teufel in der christlichen Religionsgeschichte wiederzufinden. Andere Synonyme für ihn sind Satan, Luzifer, Asmodi, Beelzebub, Belial, Belphegor, Diabolos, Leviathan, Mephistopheles, Samiel, Urian und viele mehr.

Der Begriff *Teufel* leitet sich dabei von dem griechischen Wort *diabolos* ab, das selbst wiederum im Deutschen für *Feind* oder *Verleumder* steht [67].



Der Begriff *Satan* hingegen, wie er in der Bibel stets verwendet wird, steht für *Widersacher* und findet seinen Wortstamm im Hebräischen. *Widersacher* ist in diesem Zusammenhang aber nicht vollständig negativ besetzt, sondern kommt von der Bedeutung des Richters, der Fangfragen stellt oder Rätsel aufgibt, um die Wahrheit festzustellen [68].

Alfonso di Nola schreibt der Figur des Bösen in seinem Buch *Der Teufel*, einem Standardwerk der Religionswissenschaft, folgende Rolle zu [12]:

“Betrachtet man die Teufel einmal ganz nüchtern, sind sie ein Nichts, in fantastische Gestalten umgesetzte Projektionen, die den Konflikt des Menschen mit seinen historischen oder natürlichen Bedingtheiten zum Ausdruck bringen. Der Mensch empfindet Natur und Geschichte als feindselig und bedrohlich und überträgt diese Eigenschaften auf imaginäre, teuflische Gestalten.“

Im Rahmen einer Radiosendung mit dem Namen *Der Teufel hat viele Namen - Der Mythos vom Bösen* für den Bayerischen Rundfunk Bayern2 befasste sich Christine Adam mit der Entstehung des Teufels [69]. Im Folgenden wird diese Geschichte des gefallenen Engels Satan beschrieben.

Zur Zeit, als Gott den Menschen erschuf, war Satan noch ein Engel und nahm in Gottes Hofstaat noch die erste Stelle ein. Gott verlangte von seinen Engeln, sein Geschöpf zu verehren, da es sein Werk war. Daraus entstand die Eifersucht Satans auf den Menschen, er weigerte sich und sagte [69].

“Ich verehere nicht Lehm und Unrat. Ich werde meinen Thron auf den Wolken aufstellen und werde gleich sein dem Höchsten.“

Daraufhin verbannte Gott den Engel und sorgte dafür, dass das Paradies bewacht wurde. Satan verwandelte sich in einen Wurm, ließ sich von einer Schlange schlucken und schlich sich mit dieser List zurück ins Paradies, um sich am Menschen zu rächen.

Dies ist die Stelle, mit der Konrad Paul Liessmann, Universitätsprofessor für Methoden der Vermittlung von Philosophie und Ethik an der Universität Wien, seine Vorlesung über *Das Böse* mit folgendem Zitat aus der Bibelübersetzung von Martin Luther beginnt [13]:

“An dem Tage da ihr davon esset werden eure Augen aufgetan und ihr werdet sein wie Gott und wissen was gut und böse ist“

Mit dieser Aussage der Schlange in der christlichen Sündenfallgeschichte definiert Liessmann den Zeitpunkt, an dem das Böse zum ersten Mal in Verbindung mit dem Menschen erwähnt wird. Die Figur der Schlange wiederholt sich dabei und dient abermals als Symbol, als Metapher des Bösen, die im weiteren Sinn auch als der Teufel, der gefallene Engel gesehen wird [70].

Sucht man in der griechischen Mythologie nach dem ersten Erscheinen des Bösen, wird man in der Geschichte von Prometheus fündig. Prometheus formt die Menschen aus Ton und gibt ihnen gute als auch böse Eigenschaften von Tieren. Er wird ihr Lehrmeister und zeigt ihnen den Gebrauch ihrer Gaben, worauf die Götter auf sie aufmerksam werden und den Menschen Schutz versprechen, wenn sie den Olymp verehren und ihnen Opfer darbringen. Als Schutzherr der Menschen schicken sie Prometheus als ihren Bittsteller zu den Göttern. Zeus verwehrt den Menschen jedoch das Feuer, da er ihnen die Möglichkeit sich zu wehren, nicht geben will. Als Prometheus sich über das Verbot hinwegsetzt und einen Fenchelstengel am vorbeifahrenden Wagen des Sonnengottes Helios entzündet, um mit dieser List den Menschen das Feuer zu geben, lehnt er sich gegen Zeus auf und wird somit aus Sicht der Götter zum ersten Bösewicht in der Menschheitsgeschichte [11].

Bei den Kelten findet man den gehörnten Gott Cernunnos wieder, der im heidnischen Glauben ein Gott der Fruchtbarkeit war. Erst später wurde er durch das Christentum zu einer Gestalt des Bösen umgewandelt und gab dem Teufel sein heutiges Aussehen.

Im nordischen Glauben wird das Böse durch den Gott Loki vertreten. Er gilt als Halunke, der mit seinem Listenreichtum den Menschen missbraucht um seinen Willen durchzusetzen. Er ist Freund und Feind der Götter zugleich, wird von Odin geachtet und hilft Thor, seinen gestohlenen Hammer wiederzubeschaffen. Erst später wird er von Odin verbannt, als er Hödur, Odins Sohn, durch eine List dazu bringt seinen Bruder zu töten. Weiters ist Loki bekannt als Formwechsler, der immer zwischen den Gestalten Adler, Stute, Lachs, Fliege oder einem alten Weib wechselt [71].

Die Gemeinsamkeit all dieser Figuren ist der freie Wille die göttliche Ordnung in Frage zu stellen und somit etwas „Böses“ zu tun. Diese Eigenschaft und ihre Bedeutung für Geschichten wurden schon bald für das Theater entdeckt.

Im 13. Jahrhundert wird die Personifizierung des Bösen zur eigenständigen Macht jenseits von Gott und Mensch und spielt eine wesentliche Rolle in der Inquisition. Christine Adam bezieht sich dabei auf ein Zitat des französischen Inquisitor Nocholas Remy, der im 16. Jahrhundert schrieb [69]:

“Der Teufel besitzt das vollkommene Wissen über alle Dinge, die den Menschen unverständlich sind. Alles Unbekannte findet sich nur in der verfluchten Sphäre der Dämonologie; denn es gibt keine unerklärbaren Tatsachen. Alles Anormale ist durch den Teufel verursacht.“

Damit waren das heidnische Brauchtum, Astrologie, Wahrsagerei und viele naturwissenschaftlichen Erkenntnisse gebrandmarkt und hatten die Hexenverbrennungen zur Folge.

Später, im 16. Jahrhundert, wird der Begriff des *Vice*, eine Figur, die das Laster symbolisiert, im englischen Theater geprägt. Dieses Figurenbild

gilt als Übergang zwischen Allegorie und Charakterrolle und löst somit den Teufel durch die Figur des personifizierten Bösen ab [72].

Das erste Mal in der Literatur, dass dem Teufel eine Komplexität im Sinne von Ambivalenz gegeben wird, findet man in dem Werk *Verlorenes Paradies* des englischen Dichters John Milton im 17. Jahrhundert wieder. Er schreibt dem Teufel menschliche Eigenschaften wie Würde, Persönlichkeit und Tragik zu [69].

Im weiteren Verlauf der Theatergeschichte wird aus dem personifizierten Laster der lasterhafte Mensch und somit das Böse von der eigenen Figur zur Charaktereigenschaft.

Ein Beispiel dafür ist die Rolle des Johann Faust, bei dem das Laster der Gier auf Wissen und Lust dazu führt, dass er sich dem Teufel verschreibt und damit das Leben eines unschuldigen Mädchens zerstört. Der Teufel tritt dabei nicht selbst auf, sondern entsendet seinen Diener, Mephisto. Damit erhält die Gestalt des Bösen zum ersten Mal einen individuellen Charakter. Er spielt eine weltgewandte aber zynische, intellektuell und amüsante Rolle, hinter der sich in Wirklichkeit aber Melancholie und Resignation verbergen [69].

Auch in William Shakespeares *Macbeth* ist das menschliche Laster der Gier wiederzufinden. Dieses Laster ist es, das die Titelfigur vom mutigen, heldenhaften Krieger zum grausamen, machtbesessenen Bösewicht und Staatsoberhaupt verwandelt. Shakespeare zeigt dabei auf, dass es nicht zwangsläufig die selbstständige Entscheidung zur Unmoral sein muss, die einen Menschen zum Bösewicht macht, sondern auch der anständigste Mensch vor dem Wandel zum Bösen nicht bewahrt werden kann [66].

Im Film gibt es neben den typischen Klischee-Bösewichten viele Beispiele, die über die flache Figur hinauswachsen. Figuren wie Hannibal Lecter in *Das Schweigen der Lämmer*, Darth Vader in *Krieg der Sterne* oder Jack Torrance in *Shining* schaffen es, den Zuschauer zur Empathie zu bewegen bzw. fast schon zwingen und erschließen damit ganz neue Sphären der Komplexität [25–27].

### 2.3.4 Archetypen von Bösewichten laut Vogler

Christoph Vogler teilt in seinem Buch *The Writer's Journey* die Charaktere einer Geschichte in folgende acht Archetypen ein: *Hero*, *Mentor*, *Threshold Guardian*, *Herald*, *Shapeshifter*, *Shadow*, *Ally* und *Trickster*, wobei hier nur auf für den Bösewicht relevante Archetypen näher eingegangen wird [10].

Diese Überkategorien dienen dem Zuschauer als Schablone oder Muster, mit dem er die Figuren schnell in gut und böse einteilen kann und sich somit viel leichter in der Geschichte zurecht finden kann. Je genauer der Bösewicht einer dieser Gruppen entspricht, desto mehr Komplexität bringt er im Regelfall mit sich. Natürlich gibt es auch Figuren, in denen die Geschichte verlangt, dass die Komplexität des Bösewichts sehr gering bleibt, obwohl er

eindeutig einem Archetypen zugeteilt werden kann.

Ein gutes Beispiel dafür ist die Figur von Cruella de Vil aus dem Film *Hundert und ein Dalmatiner*. Sie entspricht dem Typos des Shadows der später noch genauer erklärt wird. Schon ihr Name setzt sich aus den Wörtern *cruel* und *devil* zusammen und deutet auf die Bösartigkeit hin. Die Komplexität dieses Charakters ist nicht besonders hoch, da ihr einziges Ziel die Entführung der Dalmatiner ist, um daraus einen Mantel zu produzieren. Im zugrunde liegenden Buch aus dem Jahr 1956 von Dodie Smith, erfährt man zumindest noch ein bisschen mehr über das Umfeld des weiblichen Antagonisten. Die Figur des Kürschners zum Beispiel – der Mann von Cruella – wurde in der Adaptierung von Disney im Jahre 1961 einfach weggelassen [28].

### Threshold Guardian

Sogleich er nicht immer der Bösewicht per se ist, stellt er oft eine Bedrohung für den Helden dar. *Threshold Guardian*, Grenzwächter wörtlich übersetzt, ist ein Charakter dem der Held auf seiner Reise an wichtigen Grenzen begegnet und sich ihm in den Weg stellt. Er muss dabei jedoch nicht die Rolle des Antagonisten übernehmen, sondern stellt meist eher einen Untergebenen des Hauptbösewichts dar. In manchen Fällen wird im Lauf der Geschichte aus dem Bösewicht ein Anhänger, der den Held auf seinem weiteren Weg begleitet. Dies passiert an einem dramaturgischen Höhepunkt, bei dem der Held Verständnis für die vorangegangene Handlung des Bösewichts zeigt oder nach einem Kampf den Gegner aus Mitleid am Leben lässt. Trotzdem ist und bleibt er ein Bösewicht, der nichts Gutes im Schilde führt.

Ein typisches Beispiel aus der griechischen Mythologie für die Figur des Grenzwächters ist der Kerberos. Er bewacht den Eingang zur Unterwelt und hindert mögliche Eindringlinge, diese zu betreten. Die Figur gilt auch als Vorlage für den Balrog in *Herr der Ringe*, der die *Gemeinschaft des Ringes* hindern will, die Brücken von Moria zu überqueren [29].

Eine weitere, aber weitaus komplexere Figur für den Archetypen des Threshold Guardian aus der *Herr der Ringe* Trilogie ist *Golumn*, der zusätzlich auch die Züge des Shapeshifters in sich trägt [29]. Beim Versuch die Bergstollen von Moria zu durchqueren, trifft die Gemeinschaft des Ringes auf die dunkle Gestalt, die sie schon seit ihrem Eintritt in die Welt der Zwerge verfolgt, um sich des Ringes zu bemächtigen. Er wird von Frodo und Sam überwältigt und als Frodo ihn am Leben lässt, schwört er dem Ringträger ewige Treue. Er wird zum scheinbaren Anhänger von Frodo und zeigt ihnen einen geheimen Weg nach Mordor. Schon bald wird die Versuchung nach dem Ring jedoch wieder zu groß und er bringt sie in das Lager der Riesenspinne Kankra, um die Gefährten in den Untergang zu führen und so in den Besitz des Ringes zu kommen.

Der Kampf zwischen den beiden Fronten endet in der erfolgreichen Flucht

von Sam und Frodo. Sie haben den Plan von Golumn durchschaut und er muss den beiden wieder heimlich folgen. Am Ende des Filmes kommt es zum finalen Kampf zwischen Frodo und Golumn, der versucht Frodo aufzuhalten, als dieser den Ring für immer in der Lava des Schicksalsbergs vernichten will. Er beißt dem Ringträger den Finger ab, stolpert und findet sein Ende samt Ring in der Lava.

### **Shapeshifter**

Der *Shapeshifter* ist ein Charakter, der, wie der Name schon sagt, seine Rolle in der Geschichte wechselt. Meist ist er am Beginn ein Freund oder Anhänger des Helden, entwickelt sich im Lauf der Erzählung aufgrund einer Meinungsverschiedenheit, dem Kampf um eine Frau oder ein bestimmtes Ereignis, zum Gegner des Helden. Problematisch dabei ist, dass er ein Bösewicht ist, der den Helden genau einschätzen kann und seine Schwächen kennt. Meist erhöht das die Dramaturgie, da der Held den Rollenwechsel nicht gleich feststellt und erst langsam zu zweifeln beginnt, ob er ihm überhaupt noch trauen kann. Dabei ist der *Shapeshifter* die Figur, die beim Betrachter starke Empathie auslöst, weil er sich mit dem tragischen Hintergrund der Transformation identifizieren kann. Diese Ambivalenz des Charakters, der nur aufgrund dieses Ereignisses die Seiten wechselt, macht sie für den Rezipienten nachvollziehbar.

Um diesen Archetypus anhand eines Beispiels aus dem Animationsfilm zu erklären bietet sich *The Incredibles* an. Dieser Film handelt von einer Superheldenfamilie, die in der Stadt Municiberg Tag täglich gegen das Verbrechen kämpft. Nach einem verhinderten Bombenanschlag des Superschurken Bomb Voyage, muss Mister Incredible sich wieder einmal seinem großen Fan Buddy Pine stellen, der als Incrediboy gerne sein *Sidekick* werden möchte. Der Superheld lehnt dies entschieden ab, was aber nicht ohne Folgen bleibt. Jahre später taucht Buddy, durch die damalige Ablehnung zum größten Feind der Familie geworden, als Superverbrecher Syndrom wieder in der Geschichte auf [30].

Ein weiteres Beispiel für diesen Archetypus findet man in der Comicverfilmung von Spiderman wieder. Im ersten Teil ist der Antagonist durch die Figur des *grünen Kobold* dargestellt, der im wahren Leben der Vater von Spidermans/Peters Freund (Harry Osborne) ist. Im finalen Kampf stirbt er und trägt Spiderman seinen letzten Wunsch auf. Er möchte verhindern, dass sein Sohn von seiner zweiten Identität erfährt und Spiderman soll ihn nach Hause bringen. Als dieser ihn zu Hause auf seinem Bett demaskiert aufbahrt, wird er jedoch von seinem Freund Harry überrascht. Bei der Beerdigung schwört Harry, in Gegenwart von Peter dem vermeintlichen Mörder seines Vaters ewige Rache, ohne zu wissen, dass er ihm gegenüber steht [31].

### Shadow

Der *Shadow* ist ein Archetyp, der meist alles Dunkle vereint. Er kann dasselbe Ziel wie der Protagonist haben, um es zu erreichen, geht er dabei aber sprichwörtlich über Leichen. Er kann auch eine Phantasiefigur des Helden sein, die ihm zeigt, wie leicht das Problem auf seine „dunkle“ Art und Weise zu lösen wäre und bringt ihn damit zum Zweifeln. Er versucht, ihn vom rechten Weg abzubringen und ihm die Entscheidung leichter zu machen. Meist ist diese Figur von geringer Komplexität, erreicht jedoch eine ganz neue Stufe wenn dieser Charakter als Alter Ego in Erscheinung tritt.

Bei C. G. Jung kann man in der analytischen Psychologie das Konzept der Archetypen, auch kollektives Unterbewusstsein genannt, wiederfinden. Jung führt unter anderem den Schatten als Archetypus auf, der dem *Shadow* nach Vogler sehr ähnlich ist. Unterdrückte oder verdrängte Persönlichkeitsanteile symbolisieren sich durch einen „dunklen Doppelgänger“, der die Person immer wieder in Versuchung führt [14].

Eines der besten Beispiele dafür ist die Rolle des bösen Imperators in der *Star Wars* Reihe. Diese Figur weist vor allem in den ersten drei Teilen eine sehr hohe Komplexität auf, in denen sich Senator Palpatine immer mehr zu seinem Alter Ego Imperator Darth Sidious verwandelt bzw. seine dunkle Seite dem Rezipienten offenbart.

Nach außen ist er vor allem an den herrschenden Politikformen und verschiedenen Ansichten der anderer Völker interessiert. Dieses Interesse für Politik führte ihn nach einigen Wahlmisserfolgen zu einem politischen Amt, dem Senator von Naboo.

Wie und warum er seinen Zugang zu den dunklen und verbotenen Lehren der Sith findet, wird in der Geschichte nicht erzählt. Seine Doppelrolle wird aber lange nicht erkannt und so entwickelt er sich zu einem Meister der Sith, der direkten Bedrohung der Jedi, die Beschützer der Republik. Er nutzt seine Macht als Senator und sein Ansehen geschickt aus, um zum Obersten Kanzler aufzusteigen und in weiterer Folge die galaktische Republik zu zerstören, den Jedi Orden aufzulösen und die Galaxis in eine jahrzehntelange Dunkelheit zu führen. Sein größter Gegner ist Luke Skywalker, den er immer wieder dazu verführen will, den leichteren Weg einzuschlagen und sein Schüler zu werden.

Im finalen Kampf will er Luke dazu bringen, die Ehre der Jedi zu verletzen und seinen Vater zu töten und damit endlich die Stärke der dunkle Seite der Macht in ihm zu wecken. Doch durch diesen Verrat an seinem treuen Gefährten Darth Vader findet er sein vermeintliches Ende im Reaktorkern des Todessterns [26].

#### 2.3.5 Arten von Bösewichten

Im Vergleich zu Archetypen, die als Überkategorien angesehen werden, gibt es verschiedene Arten von Figuren, die bereits eine detailreichere Charak-

terisierung zulassen. Dabei geht es nicht, wie bei Vogler, um die Figur als erzählerisches Mittel und Strukturierungsgegenstand, sondern eher um die Geschichte der Figur selbst und ihre Motivation, ihr Umfeld und ihr Wesen. Im Folgenden wird dabei nur auf die Figuren des Bösewichts eingegangen.

### **Das Urböse**

Die Figur des Urbösen ist in vielen Geschichten durch den Teufel selbst oder Abwandlungen dieser Figur vertreten, deren Ziel die Wiederherstellung des Urchaos ist. Oft haben sie dabei gar kein visuelles Auftreten, sondern beeinflussen nur die vorhandenen Figuren und deren Handlungen.

Auch Kriegsherren und Diktatoren ohne große Hintergrundgeschichte zählen zum Urbösen. Von den Lastern des Menschen getrieben, ist das Ziel bzw. die Motivation dieser Charaktere meist Machtgier und Unterjochung der Gesellschaft. Diese Figuren bzw. ihre Vorlagen kann man oft in den Kriegsgeschichten bzw. in der Geschichte wiederfinden, da einige auf real existierenden Diktatoren und Kriegsherren der Vergangenheit basieren [66].

In der Regel besitzen diese Figuren jedoch meist eine sehr geringe Komplexität und ihre Charakterisierung geht nicht sehr weit in die Tiefe.

In dem Film *Der Exorzist*, ist es das Böse, das Besitz von einem kleinen Mädchen nimmt. Um Chaos und Unruhe zu stiften, finden sich die Charaktere in verschiedenen unwirklichen, erschreckenden Situationen wieder. Der eigentliche Bösewicht dieser Geschichte bleibt im Hintergrund und seine Motivation unbekannt [32].

Ein weiteres Beispiel ist Sauron aus der Filmtrilogie *Der Herr der Ringe* [29]. Er strebt nach Alleinherrschaft über Mittelerde, wofür er mit seiner Armee durch die Landschaft zieht und dabei jeden mordet, der sich ihm in den Weg stellt. Er kennt weder Ehrgefühl noch moralische Grundsätze, jegliche menschliche Ambivalenz sucht man vergeblich.

### **Der verrückte Wissenschaftler**

Die Figur des verrückten Wissenschaftlers ist oft dem Alter Ego sehr ähnlich oder kann eine Mischform sein. Dieser Charakter ist zwischen Genialität und Wahnsinn gefangen und verfällt leicht dem Bösen. Eine geniale Erfindung die Geschichte schreiben könnte, aber sprichwörtlich verlangt über Leichen zu gehen oder moralische Vorschriften zu missachten, ist schließlich ausschlaggebend für die Charakteränderung. Von der Menschheit missverstanden und erfolglos bei dem Versuch, diese von einem kleinen Opfer zu überzeugen, wendet er sich schließlich dem Bösen zu [66].

Meist gerät der Plan außer Kontrolle und der Wissenschaftler und seine Erschaffung werden getötet oder er richtet sich selbst, nachdem er seine Verfehlung eingesehen hat.

Zu den bekanntesten Beispielen der europäischen Literatur zählt dabei

die Figur von Heinrich Faust aus dem gleichnamigen Werk von Johann Wolfgang von Goethe [73].

Die Rolle die dem *mad scientist* am besten entspricht, ist die Figur des Dr. Strangelove aus dem gleichnamigen Film *Dr. Strangelove - How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* aus dem Jahre 1964 von Regisseur Stanley Kubrick [33]. Er ist die Schablone für zahlreiche *Mad Scientists* in unzähligen Cartoons, die durch deutschen Akzent das Klischee des Nazi-Wissenschaftlers geprägt haben.

Ein übergeschnappter General startet einen Nuklearschlag gegen die Sowjetunion, der jedoch durch eine *Weltvernichtungsmaschine* einen weltweiten Fallout auslösen würde. Nach einigen missglückten Versuchen, die losgeschickte Fliegerstaffel aufzuhalten, versuchen die Amerikaner einen Überlebensplan zu entwickeln. Dieses Problem ruft die Figur des Dr. Strangelove auf die filmische Bühne. Bestimmt durch den Wechsel zwischen Genie und Wahnsinn, ist es diese Figur, die im Hintergrund die Fäden zieht und schlussendlich einen Ausweg findet. Ein Zuchtprogramm in unterirdischen Bergwerksstollen soll das Überleben der amerikanischen Nation sichern. Vor allem die glaubwürdige Darstellung dieses komplexen Charakters regt den Rezipienten zum Nachdenken an.

Die Rolle des Dr. Octavius im zweiten Teil der Spiderman Trilogie spiegelt den Bösewicht als verrückten Wissenschaftler sehr gut wieder [34]. Er ist ein genialer Kopf der mit Hilfe eines in seinen Körper implantierten Exoskeletts seine körperlichen Fähigkeiten erweitert. Die hochentwickelten, intelligenten, zusätzlichen Arme erlauben ihm komplizierte Laborversuche unter Kontrolle zu halten. Ein einziger kleiner Chip ermöglicht es ihm nicht die Oberhand über die zusätzlichen Extremitäten zu verlieren und so selbst zur Marionette zu werden. Beim Versuch durch Fusion eine neue unerschöpfliche Energiequelle zu erschaffen, wird der Chip aber zerstört und die Tentakel nehmen Einfluss auf das Denken und Handeln des Charakters. Bei dem missglückten Experiment verliert er auch noch seine Frau, was ihn noch weiter in seinen Wahnsinn treibt und dazu bringt, sich seinen Lebenstraum der nie endenden Energie unter allen Umständen zu erfüllen.

### **Rächende Bösewichte**

Ähnlich dem verrückten Wissenschaftler, ist der rächende Bösewicht nicht von vornherein dem Bösen zugewandt. Erst durch einen Schicksalsschlag wird er zum Feind, obwohl er zuvor vielleicht sogar noch Freund oder Verbündeter des Protagonisten war. Das Ereignis, das diese Charakteränderung auslöst, ist meist der Tod einer nahestehenden Figur. Zurecht oder durch ein Missverständnis, wird dem Helden die Schuld am Tod dieser Figur gegeben, unabhängig davon, ob diese selbst ein Verbrecher war und somit eigentlich die gerechte Strafe erhielt [66]. Vor allem die Tragik als Grund der Transformation, lösen beim Rezipienten Mitleid oder Mitgefühl mit dem Bösewicht



aus.

Rache ist auch das Motiv des Bösewichts im *Phantom der Oper* [35]. Von Geburt an ist Eric schwer entstellt und fristet sein Leben auf der Flucht vor der Verachtung der Menschen in den Kellern der Pariser Oper. Er lebt dabei von etwas Geld, das ihm die Besitzer der Oper zur Verfügung stellen und die Loge mit der Nummer fünf wird nicht vermietet, sondern ist für ihn reserviert. Durch den Wechsel der Direktoren und dem Unverständnis des neuen Leiters, der der entstellten Gestalt keinerlei Unterhalt mehr zahlen möchte, kommt es zum Eklat und das Phantom beginnt sein Unwesen zu treiben.

Ein weiteres Beispiel für diesen Bösewicht kann man in der Figur des *Two Face* in *The Dark Knight* wiederfinden [36]. Im ersten Teil der Geschichte agiert der beliebte Bezirksstaatsanwalt als Freund an der Seite von Batman gegen das Verbrechen. Als der Joker ihn und seine Freundin gefangen nimmt und getrennt von einander an verschiedenen Orten an Bomben festschnallt, wird Batman vor die Wahl gestellt. Der Schurke teilt ihm zwar die Aufenthaltsorte der beiden mit, vertauscht sie aber vorausschauend. Batman entscheidet sich unwissend dabei für Dent, obwohl er eigentlich Rachel Dawes retten wollte. Im letzten Moment kann er den Anwalt aus den Flammen retten, während Rachel stirbt. Dabei trägt Dent einseitige Gesichtverbrennungen davon, die ihm seinen späteren Namen geben. Durch den Verlust seiner Geliebten verwandelt sich Dent zum neuen Feind von Batman und will ihn und all jene zur Rechenschaft ziehen, die für den Tod seiner Verlobten verantwortlich waren.

### **Der böse Doppelgänger/Zwilling/Alter Ego**

Wie der Name verrät, besitzt der Doppelgänger/Zwilling eine große äußerliche Ähnlichkeit mit dem Helden, unterscheidet sich jedoch in seinem Wesen meist komplett von ihm. In den meisten Fällen tritt er als eigene visuelle Figur auf. Ein weit komplexerer Typus von Bösewicht ist das direkte Alter Ego. Hier führt ein innerer Zwiespalt des Protagonisten zum Entstehen des Bösewichts. Er kann, muss aber nicht, optisch der Originalfigur entsprechen.

Das wohl berühmteste Beispiel dafür sind die Figuren Dr. Jekyll und Mr. Hyde aus der gleichnamigen Novelle. Um seiner Neigung zur Gewalt nachgeben zu können, entsteht aus dem angesehenen Dr. Jekyll eine zweite Gestalt, Mr. Hyde, die es ihm ermöglicht, seine nicht gesellschaftskonformen Wünsche und Taten auszuleben [15, S. 43].

Aktuellere Beispiele aus dem Medium Film, die sich diese Figurensplattung zu Nutze machen sind *Hulk*, *Tyler Durden* in *Fight Club* oder auch *Venom* in *Spiderman* [37–39].

### Geistesranke

Eine weitere Kategorie des Bösewichts ist die des Geistesranken. Er hat kein höheres Ziel, für das er seine Taten begeht oder sein Leben aufs Spiel setzt. In diesem Fall handelt die Figur, ohne einen direkten Grund zu offenbaren, weil er dabei seiner eigenen Logik folgt, die der Person mit gesundem Menschverstand verborgen bleibt. Dies erschwert es dem Protagonisten und auch dem Rezipienten immens, die Motivation des Antagonisten zu verstehen oder seine Aktionen nachzuvollziehen[66].

Ein gutes Beispiel für diesen Bösewicht ist im Film *The Shining* unter der Regie von Stanley Kubrick, basierend auf dem Roman von Steven King, zu finden [27]. Jack Torrance, gespielt von Jack Nicholson, verwandelt sich dabei vom Familienvater zum Psychopathen.

Um seinen Roman in Ruhe fertig zustellen und ein bisschen als Hausmeister dazu zu verdienen, zieht Jack mit seiner Familie in ein, über die Wintermonate leer stehendes, abgelegenes Hotel. Die Abgeschiedenheit und Isolation treiben die Familie in den Wahnsinn und vor allem Jack beginnt sich durch Wahnvorstellungen und Dialogen mit im Hotel Verstorbenen, zu verwandeln. Schließlich geht er auf seine Familie los und beginnt ein Massaker, wie es vor vielen Jahren schon einmal im Hotel passiert ist.

Eine der Figuren, die dem Geistesranken ebenfalls entspricht, ist die Figur des Jokers in der Verfilmung von *The Dark Knight* unter der Regie von Christopher Nolan aus dem Jahr 2008 [36]. Vor allem die Dialoge, in denen er über seine Gesichtsnarben spricht und versucht, deren Herkunft zu erklären, unterstützen sein Kranksein.

Im Dialog mit Harvey Dent betont er selbst noch einmal, dass hinter seinem Wahnsinn kein bestimmtes Ziel steckt [36]:

“Seh ich aus wie einer, der immer nen Plan hat?! Weißt du, was ich bin?! Ich bin ein Hund, der Autos nachjagt. Ich wüsste gar nicht, was ich machen sollte, wenn ich eins erwische! Verstehst du, ich tue die Dinge einfach. Die Mafia hat Pläne, die Cops haben Pläne, Gordon hat Pläne. Verstehst du, das sind Pläneschmieder. Pläneschmieder wollen ihre kleinen Welpen unter Kontrolle halten. Ich bin kein Pläneschmieder. Ich versuche, Pläneschmieder zu zeigen, wie armselig ihre Versuche etwas zu kontrollieren in Wahrheit sind.“

### Der Verführer

Der Bösewicht als Verführer hat meistens das Ziel, den Protagonisten zum Bösen zu verführen, indem er dem Helden den vermeintlich leichteren Weg zeigt. Vor allem in der Literatur, in Geschichten rund um den Pakt mit dem Teufel, der als Erlös die Seele des Helden bekommt, bestimmt diese Figur die Handlung.

Als bestes Beispiel aus der klassischen Literatur für diese Figur gilt *Faust* von Johann Wolfgang von Goethe [73]. Dabei wettet Mephisto mit Gott um Fausts Seele, dass es ihm gelingen wird, Faust zum Bösen zu bekehren. Er bietet Faust übermenschliche Kräfte im Handel um seine Seele an und Faust willigt ein. Im weiteren Lauf der Geschichte versucht der Teufel, Faust immer wieder vom rechten Weg abzubringen.

*Im Auftrag des Teufels* handelt von einem aufstrebenden Strafverteidiger, der aufgrund seiner nicht enden wollenden Siegesserie von einer großen New Yorker Anwaltskanzlei engagiert wird und dort schon in kurzer Zeit Macht und Reichtum erlangt [40]. Der Bösewicht John Milton – gespielt von Al Pacino – ist dabei der Chef dieser Firma und führt den Anwalt Kevin Lomax in Versuchung, seine moralischen Vorstellungen und sein Gewissen gegen Ansehen und Wohlstand zu tauschen. Erst im späteren Verlauf der Geschichte stellt sich heraus, dass Kevin der Sohn von John ist, der in Wirklichkeit der Leibhaftige ist. Sein Ziel war es von Beginn an, ihn von der dunklen Seite zu überzeugen und ihn dazu zu bringen, mit seiner Halbschwester den Antichristen zu zeugen. In einem Dialog im Penthouse des Bösewichts bringt Kevin die Verführung des Teufels auf den Punkt [40]:

“Lieber in der Hölle regieren, als dem Himmel zu dienen, ist es das?”

Um der Wahl und somit dem Teufel zu entgehen, setzt sich der Anwalt die Pistole an die Schläfe und begeht Selbstmord. Der Film endet wie er beginnt, Kevin befindet sich in der Herrentoilette, kurz bevor er einen Kinderschänder vor seiner gerechten Strafe bewahrt. Doch diesmal entscheidet er sich anders und beschließt, seinen Mandanten nicht mehr zu verteidigen. Anschließend, beim Verlassen des Gerichtsgebäudes, läßt er sich von einem Reporter zu einer Titelstory überreden, ohne daran zu denken, dass es wieder der Teufel ist, der ihm damit eine Falle stellt.

### **Handlanger**

Als Handlanger bezeichnet man Bösewichte, die für die Geschichte zwar eine große Rolle spielen, aber nicht die eigentlichen Drahtzieher des Bösen sind. Vielmehr sind sie die Untergebenen des Hauptbösewichts und führen dessen Auftrag aus.

Der Handlanger kann aber auch eine ganz andere Rolle einnehmen. In der Einführung der Geschichte meist als Bösewicht vorgestellt, erkennt der Rezipient mit dem Fortlaufen der Geschichte jedoch die Ambivalenz dieser Figur. Obwohl er die rechte Hand des Bösen ist, besitzt dieser Charakter noch einen guten Kern und hilft dem Protagonisten schlussendlich, das Böse zu besiegen [66].

Beispiele für Handlanger, die sich auf dem schmalen Grad zwischen Gut und Böse bewegen sind *Severus Snape* in *Harry Potter* und *Darth Vader* in

*Star Wars* [26, 41].

### 2.3.6 Handlungsrepertoire des Bösewichts

Hinweise auf Funktionen des Bösewichts findet man im Buch *Morphologie des Märchens* von Vladimir Propp. In seinem Buch geht er dabei auf die Funktionen der handelnden Personen im Zaubermärchen ein, aus denen man folgende für die Figur des Bösewichts herausfiltern kann [16].

Weitere Hinweise liefern dabei noch Joseph Campbell mit seinem Werk *Der Heros in tausend Gestalten*, der als Begründer der Grundmuster der Heldenfahrt in der Literatur aber auch für die psychologische Therapie zukunftsweisend war, und Christoph Vogler, der mit seinem Buch *The Writer's Journey* das Modell in Hollywood bekannt machte [10, 17].

#### Prüfung des Protagonisten

Dieser Zeitpunkt der Heldenreise gilt laut Propp als der des ersten Erscheinens des Gegenspielers im Märchen. Vorangegangen ist die Einführung in die Geschichte, in der die zufriedene Atmosphäre, das Umfeld und die Ausgangssituation des Protagonisten beschrieben wird. Zeitgleich wird aber auch ein Verbot etabliert, das diese Situation schlagartig ändern könnte. Der Antagonist spielt dabei die Rolle des Prüfers, der die Hauptfigur in Versuchung führen soll, dieses Verbot zu brechen. Er beginnt Informationen zu sammeln, um die friedliche Situation zu zerstören oder ein Unglück herauf zu beschwören [16, S. 31-14].

In *Beowulf* von Regisseur Robert Zemeckis aus dem Jahr 2007, macht sich der gautische Krieger Beowulf auf den Weg zur Höhle einer Wasserdämonin, die seine Gefolgsleute aus Rache an dem Tod ihres Sohnes kaltblütig ermordet hat [42]. Dort angekommen, kann er aber ihrer Schönheit nicht widerstehen und verfällt ihr. Anstatt sie zu töten, nimmt er ihr verlockendes Angebot an und zeugt ein Kind mit ihr, wofür ihm im Gegenzug versprochen wird, ihn zum mächtigsten König der Erde zu machen.

Jahre später, der Pakt ist erfüllt und Beowulf ist König, verwüstet ein Feurdämon in Form eines Drachen die Stadt und die umliegenden Dörfer. Es kommt zum Kampf zwischen Beowulf und dem Dämon und der Held erkennt, dass sein Gegner das Produkt seiner damaligen Liaison ist.

#### Täuschung des Protagonisten

Propp bezeichnet die Täuschung auch als Betrug. Oft verkleidet sich der Bösewicht oder ändert seine Gestalt um den Protagonisten in die Irre zu führen und so das Versprochene zu erhalten, bzw. in den Besitz eines bestimmten Gegenstandes zu kommen.

In den meisten Fällen nützt der Antagonist eine Notlage der Hauptfigur aus, in welcher der Held auf seinen Gegenspieler angewiesen ist. Diese Notlage

kann jedoch auch durch den Bösewicht selbst, zum Beispiel durch direkte Bedrohung, hervorgerufen werden und muss somit nicht immer durch das Schicksal entstanden sein [16, S. 25].

In dem Zeichentrickfilm *Arielle, die Meerjungfrau* der Walt Disney Studios aus dem Jahr 1989 ist der Bösewicht durch die Meereshexe Ursula dargestellt [43]. Arielle, die Tochter des Königs, rettet einem Menschenprinzen das Leben, als dieser in einem Sturm Schiffbruch erleidet, und verliebt sich in ihn. Als er aufwacht, kann er sich nur mehr an den Gesang der Meerjungfrau erinnern.

Ursula überredet Arielle zu einem Pakt. Die Hexe verwandelt sie für drei Tage in einen Menschen und erhält im Gegenzug dafür die Stimme der Meerjungfrau, das einzige Erkennungsmerkmal für den Prinzen, als „Bezahlung“. Schafft Arielle es nicht, den Prinzen innerhalb dieser drei Tage zu einem Kuss der wahren Liebe zu bewegen, gehört ihre Seele der Hexe. Ursula sieht ihre Chance und verwandelt sich in ein Mädchen und will mit Arielles Stimme den Prinzen täuschen und sein Herz für sich zu gewinnen, um den Pakt zu ihren Gunsten zu entscheiden.

Weitere Beispiele für die Täuschung des Protagonisten bzw. eines ganzen Volkes sind *1984* von Autor George Orwell, *Dark City* von Regisseur Alex Proyas, *Equilibrium* von Regisseur Kurt Wimmer, *Matrix* von dem Regisseur-Brüderpaar Wachowski oder auch ihr Drehbuch zu *V wie Vendetta* [18, 44–47].

### **Der Familie, den Freunden des Protagonisten Schaden zufügen**

Zu dieser Handlungsmöglichkeit führt Propp unzählige Beispiele auf. Vom Raub einer geliebten Person oder eines Gegenstands bis zur Tötung eines Familienmitgliedes, sind in der Literatur des Zaubermärchens alle Abstufungen der Bösartigkeit zu finden. Propp sagt weiter, dass das Zufügen von Schaden jeglicher Art in einer Geschichte erst den Kampf zwischen Gut und Böse startet. Im Gegensatz zu den vorangegangenen Handlungen, die nur zur Einleitung und zur Etablierung der Charaktere dienen, ist die Handlung der Schädigung meist die wichtigste einer Geschichte [16, S. 36-39].

Als gutes Beispiel ist eine Szene aus *WALL-E* zu erwähnen [48]. Die Menschheit ist von der Erde geflüchtet, die aufgrund der Umweltverschmutzung durch den gesteigerten Massenkonsum unbewohnbar wurde. Eve, ein Roboter der viele Jahre später auf der Erde landet, um nach organischem Leben zu suchen, trifft dabei auf den kleinen Müllroboter WALL-E der sich sogleich verliebt. Als sie ein kleines Pflänzchen und somit den Beweis für eine mögliche Neubesiedelung der Erde findet, ist ihr Auftrag erfüllt, und sie begibt sich zurück an Bord des Raumtransporters Axiom, der den Menschen in der Zwischenzeit als neues Zuhause diente. Der Autopilot des Transporters hat jedoch in der Zwischenzeit ein Eigenleben entwickelt und will sich gegen den Rückflug zur Erde wehren, indem er alle Beweise für die Erholung der

Erde verschwinden lässt. Zusätzlich sorgt er dafür, dass Eve in die Reparaturabteilung transportiert wird, in der alle Roboter gelöscht und wieder neu gestartet werden. WALL-E kann dies jedoch verhindern und versucht, sich gegen den Autopiloten zu wehren und den Menschen zu helfen.

### **Verfolgung des Protagonisten**

Der Gegenspieler versucht den Protagonisten vom Ziel abzubringen, ihn aufzuhalten oder zu blockieren. In vielen Märchen eilt der Gegenspieler voraus und verwandelt sich in Tiere oder verlockende Gegenstände, die sich dem Helden in den Weg stellen [16, S. 35,36].

Ein klassisches Beispiel dazu, findet sich in der Disney Verfilmung von *Dornröschen* wieder [49]. Dornröschen sticht sich kurz vor ihrem 16. Geburtstag an einer Spindel und löst so den Fluch des hundertjährigen Schlafes der bösen Hexe Malefiz aus. Prinz Phillip will zur Hilfe eilen und den Fluch durch einen Kuss der wahren Liebe aufheben, wird aber selbst von der Hexe gefangen genommen und kann nur durch die Hilfe der drei Feen entkommen. Am Schloss angekommen, steht ihm Malefiz, als Drachen verwandelt, gegenüber und will ihn an seinem Plan hindern. Im Kampf kann der Prinz die Bedrohung durch einen tödlichen Stich abwenden und eilt ins Schloss, um Dornröschen wachzuküssen.

### **Den Protagonisten im direkten Zweikampf herausfordern**

Die Konfrontation und somit der Höhepunkt der Geschichte ist die logische Konsequenz der Verfolgung. Sie muss dabei nicht in einer direkten kämpferischen Auseinandersetzung enden, sondern kann auch durch ein Messen der Kräfte anhand derselben Aufgabe erfolgen. Der Ausgang dieses Aufeinandertreffens eröffnet wieder neue Handlungsmöglichkeiten, sagt Propp [16, S. 53-54].

Es gibt viele Beispiele für einen Zweikampf zwischen Protagonist und Antagonist. Exemplarisch wird der Endkampf des Films *Die Legende der Wächter* von Regisseur Zack Snyder näher beschrieben [50]. Es herrscht Krieg zwischen den Wächtereulen von Ga'Hoole und der Armee der Reinsten unter der Führung von Eisenschnabel, der sich das gesamte Eulenreich untertan machen will. Am Ende trifft Ezylyrb, einer der ältesten Wächter, auf den Anführer der Rebellen. Ezylyrb verliert und als Eisenschnabel ihm gerade den Gnadenstoß geben will, mischt sich der Protagonist, eine junge Schleiereule namens Soren, ein und kann es im letzten Moment verhindern. Es folgt der eigentliche Endkampf zwischen Protagonist und Antagonist, in dem Soren den Bösewicht im letzten Moment besiegen kann.

### Vom Protagonisten besiegt werden

Ähnlich wie die Täuschung des Protagonisten, ist es hier die Hauptfigur selbst, die meist durch eine List oder die Anwendung eines Zaubers den Gegenspieler besiegt. Meist ist in diesem Teil der Geschichte die Katharsis bzw. die Moral der Geschichte eingebettet. Das Gute siegt über das Böse, der Böse sieht seine Fehler ein oder der Protagonist siegt über seine eigenen Laster [16, S. 54-56].

Ein gutes Beispiel dazu ist der dritte Teil der *Shrek-Trilogie* von den Regisseuren Chris Miller und Raman Hui aus dem Jahr 2007 [51]. Der Schurke, Prinz Charming, will den Thron vom Land *Weit Weit Weg* an sich reißen und wird dabei von einer Schar von Bösewichten aus diversen Märchen unterstützt. Er plant Shrek, den Oger und eigentlichen Thronfolger, während einer Theateraufführung zu ermorden, doch im letzten Moment können ihn die Frau des Ogers und ihre Freundinnen überwältigen. Artus, der von Shrek für den Thron vorgeschlagen wurde, weil er selbst diese Aufgabe nicht übernehmen möchte, betritt die Bühne und überzeugt die Anhänger des Bösewichts vom Guten [51]:

“Nur weil einen die anderen wie einen Schurken, einen Loser oder einen Oger behandeln, heißt das noch lange nicht, dass man einer ist. Das Wichtigste ist nämlich, was du über dich selbst denkst. Wenn du etwas unbedingt haben oder jemand anderes sein willst, dann steht dir nur eine einzige Person im Weg, nämlich du. Ich meine damit, dass sich jeder von euch in irgend einer Weise selbst im Weg steht“

### Anderweitig bestraft werden

Der Bösewicht flieht nach dem verlorenen Kampf vor dem Protagonisten und entkommt dabei im ersten Moment der gerechten Strafe. Später ereilt sie ihn aber doch, wobei die Bestrafung aber nicht immer vom Helden ausgeführt werden muss [16, S. 64-66]. In der antiken Tragödie wird diese Form einer Konfliktlösung mit dem Begriff *Deus ex machina* geprägt und bedeutet sinngemäß das überraschende Eingreifen einer Gottheit, die dem Streit, dem Konflikt, ein Ende setzt. Somit ist es möglich, den Helden moralisch schadlos bzw. rein zu halten.

Eines der aktuellsten Beispiele für diese Form mit gutem Ende, ist der Animationsfilm *Küss den Frosch* der Disney-Studios aus dem Jahr 2009 [52]. Der Film endet mit einer direkten Gegenüberstellung der Protagonistin *Tiana* und dem Bösewicht *Dr. Facilier*. Der Voodoo-Hexendoktor bietet dem Mädchen an, sie zurück in ihre menschliche Gestalt zu verwandeln, wenn sie ihm im Gegenzug das Voodoo Amulett aushändigt, das er für seinen Plan benötigt. Anstatt es ihm zu geben, wirft sie es auf den Boden, es zerbricht und damit werden die Voodoo-Geister in die Welt gerufen. Wütend über die

Zerstörung ziehen sie Dr. Facilier in die Unterwelt und nehmen seine Seele als Bezahlung für einen in der Geschichte vorangegangenen Pakt.



## Kapitel 3

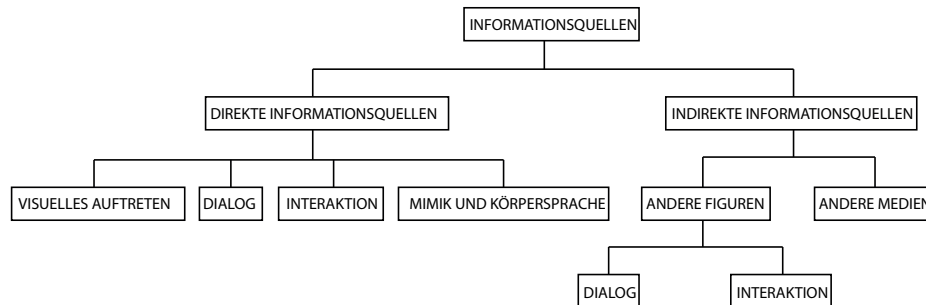
# Hinweise auf die Komplexität

In diesem Kapitel werden die auf Basis der im Abschnitt 2.2.5 erarbeiteten Regeln aus der Literatur auf die Komplexität des Bösewichts übertragen. Dazu wird versucht, Hinweise anhand von Beispielen aus dem Realfilm zu finden, die Einfluss auf die Komplexität der jeweiligen Figur nehmen. In der Filmanalyse im Kapitel 4 wird untersucht, ob die erarbeiteten Hinweise auch im Animationsfilm wieder auffindbar sind und auch dort die Komplexität des Bösewichts beeinflussen.

Grundsätzlich ist zwischen der Komplexität der Figur und der Komplexität der Geschichte zu unterscheiden. Oft wird der Bösewicht selbst erst relativ spät in der Geschichte etabliert. Durch die vorangegangenen Handlungen und Situationen, baut sich der Zuschauer ein gewisses Bild des Schurken auf, das sich am Ende aber nicht bestätigt und ihn überrascht. Dieses Bild kann dabei in beide Extreme zeigen. In der einen Geschichte wird dem Zuschauer bis zum Ende verkauft, dass der Bösewicht keinerlei Menschlichkeit oder Moral besitzt und nur die pure Lust an der Grausamkeit in seinem Tun genießt. Erst am Ende werden dem Rezipienten die wahren Hintergründe eröffnet und das Bild verändert sich. In einer anderen Geschichte ist die Figur selbst von niedriger Komplexität, durch den Aufbau der Geschichte wird im Zuschauer allerdings ein anderes Bild erzeugt. Die Art bzw. der Zeitpunkt der Etablierung ändert nichts an der Komplexität der Figur, sondern nur an der Komplexität der Geschichte und wie diese erzählt wurde.

Im ersten Abschnitt wird dabei erklärt, wie der Zuschauer an die Informationen über die Figur gelangt, und wie sich diese Informationen auf die Komplexität auswirken können. Um dies nachvollziehbar zu gestalten, wurden dabei Beispiele gewählt, die den jeweiligen Einzelaspekt veranschaulichen.

Der zweite Abschnitt dieses Kapitels soll einen kurzen Überblick über die gewonnenen Informationen geben, die der Rezipient durch die Diegese erhält. Anschließend werden im dritten Abschnitt die Begriffe *Antipathie*, *Sympathie* und *Empathie* definiert und versucht, deren Zusammenhang mit



**Abbildung 3.1:** Informationsquellen des Rezipienten über die Figur

der Komplexität zu erklären. Zusammenfassend dient dieses Kapitel somit als Erklärung der Teilaspekte, die in Kapitel 4 analysiert werden.

### 3.1 Präsenz

Der Begriff *Präsenz* wurde in diesem Zusammenhang gewählt, um zu verdeutlichen, dass es sich dabei um die Art der Informationsdarstellung handelt, wie der Rezipient Informationen über die Figur im Medium Film erhält und sich diese Quelle auf den Informationsgehalt, die Glaubwürdigkeit und somit in weiterer Folge auf die Komplexität auswirkt. Eine Übersicht, der in diesem Unterkapitel beschriebenen Differenzierung, wird in Abbildung 3.1 visualisiert. Grundsätzlich ist dabei in erster Linie zu unterscheiden, wer oder was die Informationsquelle darstellt. Darunter versteht man, ob die Figur selbst Informationen über sich preisgibt, oder der Zuschauer durch andere Figuren oder andere Medien im Film etwas über sie erfährt.

#### 3.1.1 Direkte Informationsquellen

Mit dem Begriff *Screentime* wird im Fachjargon jene Zeit definiert, die der Figur im Film zur Verfügung gestellt wird. Es stellt sich dabei die Frage, ob die Steigerung der Präsenz des Bösewichts automatisch zu mehr Information und damit höherer Komplexität führt. Dieser Formel ohne weiteres direkt zuzustimmen wäre aber nicht richtig. Natürlich kann in mehr Zeit mehr Information dargestellt werden, relevant für die Komplexität ist aber der Inhalt und die Auswirkung der Information. Eine Figur, die ihre *Screentime* dazu nutzt, ihre Vergangenheit zu erzählen, ohne dabei wichtige Hinweise für das Verständnis der Figur zu liefern, würde ihr damit mehr charakterliche Tiefe verleihen, diese Informationen hätten aber keine Auswirkung auf ihre Komplexität.

### Visuelles Auftreten

Mit *visuellem Auftreten* ist jene Information gemeint, die sich durch Anhalten des Films – also nur über sein Standbild – auf die äußere Erscheinung des Bösewichts reduzieren lässt. Vor allem in Kinderfilmen ist dieser meist stark überzeichnet und stereotypisch dargestellt, um sich vom Helden abzuheben. Kleine, zurück gesetzte, dunkle Augen, spitze Ohren, fehlende Zähne, eine große Nase, ausgeprägte Augenbrauen oder Narben im Gesicht und am Körper, dunkle Kleidung, eine Behinderung oder körperliche Verunstaltung sind nur ein paar Beispiele, die einem sofort im Zusammenhang mit dem Klischee des Bösewichts einfallen. Grundsätzlich tragen alle visuellen Elemente abseits der Norm zur Darstellung des unheimlichen Bösen bei und erleichtern dem Zuschauer die Einteilung in „gut“ und „böse“. Diese starke Abgrenzung ist vor allem bei der Etablierung der Figur sehr wichtig, um dem Rezipienten in wenigen Sekunden klar zu machen, welche Rolle diese Gestalt darstellt.

Inwiefern diese Äußerlichkeiten Einfluss auf die Komplexität der Figur ausüben, ist immer abhängig davon, wie sie eingesetzt werden. Im Weiteren wird anhand von Beispielen versucht zu erklären, warum nicht immer ein direkter Zusammenhang zwischen dem visuellen Auftreten und der Komplexität gegeben ist.

**Plausibilität:** Der Begriff *plausibel* beschreibt einen Zustand bzw. Umstand etwas wahr oder zumindest realitätsnah erscheinen zu lassen. Film ist trotz allem eine optische Illusion der Realität. Es ist Aufgabe der Filmschaffenden, eine imaginäre Phantasiewelt zu schaffen, die trotz allem noch plausibel ist, und es dem Zuschauer ermöglicht, sich auf die Geschichte einzulassen. Je mehr die Darstellung und die kleinsten Details in sich stimmig sind, umso leichter fällt es dem Rezipienten, die Welt außerhalb des Kinosaals auszublenden. Ein wesentlicher Bestandteil ist dabei auch das visuelle Auftreten der einzelnen Figuren.

Wenn man zum Beispiel die Bösewichte einiger James Bond Filme näher betrachtet, kommt man dabei jedoch zu dem Schluss, dass das Äußere einer Figur keinen oder nur einen sehr geringen Einfluss auf die Komplexität hat. Für diese Figuren werden in der Preproduktion zwar Biographien entwickelt, allerdings dienen diese nur dem Charakter Designer als Hilfestellung und nehmen in der Geschichte selbst keinen Platz ein. Ihre Charakterisierung beschränkt sich meist auf ihre auffallende Egozentrik und ihr Motiv, die Welt zu vernichten oder zu beherrschen.

Unter all den Gegnern des britischen Geheimagenten James Bond, kommt Blofeld, als *Nummer 1* der Terror Organisation *SPECTRE*, gleich in mehreren Filmen vor. Seine äußeren Merkmale beschränken sich auf eine Gesichtsnarbe, einen hellen Anzug mit großen Knöpfen, einen goldener Ring mit einem Oktopus und eine weiße Perserkatze, die er genüßlich beim Ausführen seiner grausamen Pläne streichelt. Diese Merkmale zeichnen sich vor

allem durch einen großen Wiedererkennungswert aus, dienen aber nicht der Komplexität der Figur. Es wird zum Beispiel nie erklärt, wie sich Blofeld die Narbe zugezogen hat oder welche Bedeutung sein Ring hat. Diese äußerlichen Details dienen einzig und allein der Kategorisierung zum „Bösen“ durch den Zuschauer [74].

**Widerspruch** Manchmal wird durch einen deutlichen Widerspruch das Interesse auf das Aussehen des Bösewichts gelenkt. Damit ist in diesem Zusammenhang gemeint, dass die eigentliche Kategorisierung im ersten Moment der des Bösewichts widerspricht, aber im weiteren Verlauf der Geschichte diese sogar noch unterstreicht.

Ein gutes Beispiel dazu ist die Figur des Clowns, der in Filmen wie *The Dark Knight* oder *Es* das Äußerliche des Bösewichts prägt [36, 53]. Ursprünglich beschreibt der Clown eine positive Figur, dessen Aufgabe es ist, die Leute zum Lachen zu bringen [75]. In *The Dark Knight* wird der Joker als böser Clown dargestellt, wobei das Aussehen seine Geisteskrankheit noch unterstützt und er durch seine dunklen Augen und seine Narben an den Mundwinkeln eindeutig zu den „Bösen“ gehört.

In *Es* fungiert das äußerliche Auftreten des Bösen in der Gestalt des Clowns Pennywise als Täuschung. *Es* ist ein Wesen, welches das pure Böse verkörpert und Illusionen erzeugt. Um Kinder anzulocken, die es später quält und frißt, verwandelt sich der Bösewicht in die Gestalt des Clowns.

In beiden Beispielen hat die Unstimmigkeit zwischen dem Aussehen und der Rolle aber keinen direkten Einfluss auf die Komplexität der Figur.

Eine weitere Möglichkeit den Widerspruch im *Charakter Design* zu verwenden ist, unterdrückte Wünsche oder innere Konflikte einer Figur durch diese „Unstimmigkeit“ auszudrücken.

Ebenfalls in *The Dark Knight* visualisiert sich der Konflikt von Gut und Böse im Gesicht der Figur des Two Face (s. auch 2.3.5). Betrachtet man die linke Gesichtshälfte, spiegelt diese seinen Wunsch, dem Verbrechen in Gotham City ein Ende zu bereiten, wider. Die andere Gesichtshälfte steht jedoch für den Konflikt mit Batman und stellt seinen Wunsch nach Rache dar [36].

In *The Incredibles* ist es der kleine Junge Buddy, der in seinem ersten Auftritt im Film, als „Möchtegern-Superheld“ zu Mr. Incredible ins Auto steigt (s. auch 2.3.4). Seine durchschnittliche Figur und sein selbst zusammengebasteltes Superheldenkostüm erklären seinen insgeheimen Wunsch, zeigen aber sogleich, dass er in Wirklichkeit kein Superheld ist. Dieser innere Konflikt und die Ablehnung von Mr. Incredible erzeugen in Buddy das Bestreben, es allen zu beweisen und machen ihn später zum Superschurken Syndrom [30].

**„Show, don't tell“:** Das Äußerliche erzählt eine Geschichte, die im Film gar nicht oder nur zum Teil weiter erklärt wird, deren Auswirkungen aber

wichtig für den weiteren Verlauf der Erzählung sind und somit zur Komplexität der Figur beitragen.

In der Verfilmung des Buchs und Bühnenstücks *Peter Pan* von James M. Barrie ist Captain Hook der Gegenspieler des gleichnamigen Protagonisten [54]. Sein Name *Hook*, gibt dabei schon einen direkten Hinweis auf sein Äußeres. In der ersten Konfrontation mit Peter Pan, die in der Geschichte nur kurz erwähnt wird, verliert Hook durch Peters Verschulden im Kampf seine Hand durch ein riesiges Krokodil. Zusätzlich verschluckt es gleichzeitig einen Wecker, weshalb Hook immer nervös wird, sobald er ein Ticken wahrnimmt. Anstelle der Hand trägt er nun, für einen Piraten typisch, einen Haken.

Diese Einschränkung und die damit verbundene Geschichte stehen somit zum Einen für das Motiv Peter Pan zu jagen und zum Anderen für die Angst vor dem Krokodil. Diese Angst macht Hook gewissermaßen menschlich und zeigt eine – wenn auch geringe – Komplexität der Figur auf.

Ein weiteres Beispiel ist die Hintergrundgeschichte des Bösewichts im *Phantom der Oper* [35]. Er ist von Geburt an im Gesicht schwer entstellt und hat sich auf der Flucht vor der Verachtung der Menschen in die Keller der Oper zurückgezogen, um dort sein Dasein zu fristen. Als ihm sein Unterhalt und seine letzten Freuden im Leben von der neuen Operndirektion verwehrt werden, verwandelt er sich zum mordenden Ungetüm.

In einer Szene wird bewusst die Tragödie seiner Hässlichkeit visualisiert, um dem Rezipienten die ausweglose Situation des Phantoms zu verdeutlichen. Die Motivation des Antagonisten ist nicht das grundlose Töten, sondern er sieht dies als einzigen Weg, um seine weitere Existenz zu sichern. Der Betrachter erkennt dabei die menschliche Seite der Figur und kann ihre Handlungen bis zu einem gewissen Punkt sogar nachvollziehen.

### **Dialog**

Die Quelle, die dem Rezipienten in vielen Filmen die meisten Information liefert, ist der Dialog. Dabei kommt es bei deren Glaubwürdigkeit immer auf den Dialogpartner an.

Spricht der Bösewicht mit seinen Untergebenen oder Gefolgsleuten, kann er diese bewusst beeinflussen, um sie auf seine Seite zu ziehen. In den meisten Fällen erklärt er ihnen sein Motiv oder versucht, ihnen ein Motiv zu geben, sich ihm anzuschließen. In diesem Zusammenhang gibt er dem Zuschauer im Dialog Informationen über sich selbst preis, die dem Helden meist verborgen bleiben.

Eine weitere Quelle ist der Dialog mit seinen Gegnern. Dabei ist die Glaubwürdigkeit dieser Aussagen in Frage zu stellen, da der Dialog gerne benutzt wird, um den Helden auf eine falsche Fährte zu locken oder in die falsche Richtung zu schicken. Eine andere Möglichkeit ist es, dem Zuschauer in diesem Zusammenhang Details beiläufig zu unterbreiten, die dem Klischee des Bösewichts widersprechen, oder auch seine Unmenschlichkeit in Frage

stellen und damit beim Rezipienten Mitleid auszulösen.

Ein sehr gutes Beispiel für dieses Spiel mit anderen Figuren und in weiterer Folge mit dem Zuschauer sind zwei Dialoge in *The Dark Knight*, durch die der Joker seinen Charakter bzw. seine Geisteskrankheit unterstreicht [36]:

“Wanna know how I got these scars? My father was... a drinker. And a fiend. And one night he goes off crazier than usual. Mommy gets the kitchen knife to defend herself. He doesn't like that. Not one bit. So - me watching - he takes the knife to her, laughing while he does it! Turns to me, and he says, why so serious? Comes at me with the knife, why so serious?. He sticks the blade in my mouth Let's put a smile on that face! ...“

Der Zuschauer, der bis zu diesem Dialog die gerechte Strafe für den Bösewicht fordert, glaubt den Auslöser für die Abnormität des Bösewichts gefunden zu haben. Da ihm als unschuldiges Kind dieses Trauma zugefügt wurde, das gleichzeitig eine Erklärung für seine Geisteskrankheit liefert, gewinnt die Figur charakterlicher Tiefe und in weiterer Folge an Komplexität. Einige Zeit später folgt ein zweiter Dialog mit derselben Thematik, doch dieses Mal erzählt er die Geschichte etwas anders [36]:

“Come here. Hey! Look at me. So I had a wife. She was beautiful, like you. Who tells me I worry too much. Who tells me I ought to smile more. Who gambles and gets in deep with the sharks. One day, they carve her face. And we have no money for surgeries. She can't take it. I just want to see her smile again. I just want her to know that I don't care about the scars. So... I stick a razor in my mouth and do this... „

Durch diesen zweiten Dialog, diesmal bedroht er die Figur Rachel Davis, will er ihr zusätzlich Angst machen. Der Rezipient erkennt erst jetzt die Lüge, die den Joker noch „böser“ erscheinen lässt. Gleichzeitig gewinnt er dadurch noch zusätzlich an Komplexität, indem er den Rezipienten in die Irre führt und die Glaubwürdigkeit des Bösewichts generell in Frage stellt, ob diese Figur wirklich geisteskrank ist oder hinter alledem doch ein Plan steckt.

### **Mimik, Körpersprache, Interaktion**

Auch Mimik, Körpersprache und Interaktion werden oft im *Establishing* – im ersten Auftreten des Bösewichts – verwendet, um dem Zuseher die Zuordnung der Figur zu erleichtern. Die Bösewichte in James Bond Filmen, wie auch Jafar in *Aladin* oder Skar in *König der Löwen*, weisen eine Egozentrik in Körpersprache und Mimik auf, die auf den Rezipienten sofort unsympathisch wirkt und ihm klar macht, dass diese Figur ein Bösewicht ist [55].



**Abbildung 3.2:** Edward Norton als Bösewicht in *Zwielicht* [57]

Manchmal wird aber durch das Gegenteil, ein freundliches Gesicht ohne böartigen Blick, eine noch viel stärkere Charakterisierung erreicht, indem die eigentliche „böse“ Handlung extrem im Widerspruch mit Körpersprache und Mimik steht.

Das wohl bekannteste Beispiel dazu ist in der Figur des Norman Bates im Film *Psycho* von Alfred Hitchcock wiederzufinden [56]. Der äußerlich freundlich und nett erscheinende Manager eines Motels, entpuppt sich am Ende des Film als geistesgestörter Mörder. Der Zuschauer wird im Lauf des Films in die Irre geführt. Er glaubt den Mörder in der Mutter von Norman zu erkennen. In Wirklichkeit hat Norman seine Mutter schon vor Jahren vergiftet und konnte seine Tat später nicht verarbeiten. Er entwickelte eine multiple Persönlichkeitsstörung und nahm manchmal die Rolle der Mutter ein, in welcher er die Bluttaten beging.

In einigen Filmen wird der Bösewicht zum größten Teil nur durch Mimik und Körpersprache, nicht aber durch sein Aussehen definiert. Vor allem in Rollen, in denen die Figur eine Persönlichkeitsspaltung oder Persönlichkeitsveränderung erlebt, wird hauptsächlich über diese Quellen die Komplexität kommuniziert.

Das vielleicht beste Beispiel dieser Darstellung ist Edward Norton in *Zwielicht* aus dem Jahr 1996 gelungen [57]. Aaron Stampler wird angeklagt, einen Mord begangen zu haben und täuscht zwei verschiedenen Persönlichkeiten vor, um seine Strafe als geistig abnormer Rechtsbrecher zu mildern und in die Psychiatrie eingewiesen zu werden. Dabei manifestiert sich seine gute oder böse Seite vor allem durch Mimik und Körpersprache (Abb. 3.2).

Ein weiteres Beispiel dafür ist *Shining* [27]. Dabei verwandelt sich der Schriftsteller Jack Torrance vom gelassenen Familienvater zum mordenden Geisteskranken (Abb. 3.3).

### 3.1.2 Indirekte Informationsquellen

Unter *indirekten Informationsquellen* versteht sich im Rahmen dieser Arbeit, dass nicht immer der Bösewicht selbst die Quelle der Informationen ist.



**Abbildung 3.3:** Jack Nicholson als Jack Torrance in *Shining* [27]

### Andere Figuren

Informationen über den Bösewicht durch andere Figuren zu erhalten, ist immer einer gewissen Färbung durch das Fremdbild, der Perspektive, unterzogen.

In der Verfilmung der Abenteuer der *X-Men*, wird *Magneto* als machtgieriger Bösewicht und Gegner einer anderen Gruppe von Mutanten, die um die Akzeptanz unter den Menschen kämpfen, dargestellt [58]. Sein einziges Ziel, so wird einem durch die „guten“ Mutanten vermittelt, ist, die Anführer der Menschheit ebenfalls zu mutieren, um so die Herrschaft an sich zu reißen.

Erst im fünften Film der Geschichte wird dem Rezipienten die Hintergrundgeschichte eröffnet. Magneto kämpfte einst an der Seite von Professor Xavier um die Akzeptanz der Menschen gegenüber den Mutanten. Der Bösewicht in diesem Film ist Shaw, ebenfalls ein Mutant, der durch das Zünden von russischen Atomraketen einen dritten Weltkrieg auslösen will, in dem sich die Menschheit selbst vernichtet und nur die Mutanten überleben. Magneto und Xavier machen sich auf die Jagd und stellen ihn, Magneto tötet Shaw, als er ihn aufgrund einer Kindheitserinnerung als Mörder seiner Mutter erkennt. Mittlerweile haben die Amerikaner und Russen den Versuch, sie gegeneinander auszuspielen erkannt und beschließen die Bedrohung durch die Mutanten zu beenden und diese zu bekämpfen. Xavier glaubt weiterhin an das Gute im Menschen, während Magneto sich gegen die Menschen entscheidet und diese zu seinen Feinden erklärt.

### Andere Medien

Informationen kann der Rezipient auch indirekt über andere im Film verwendete Medien erhalten. Bilder an den Wänden, Zeitungsausschnitte, Gegenstände oder die Umgebung des Bösewichts können Hinweise auf die Vergangenheit und somit Hinweise auf die Komplexität der Figur geben.

In *Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast* werden zusätzliche Informationen durch einen Zeitungsartikel über den vermeintlichen Bösewicht bekannt, um ihn zu charakterisieren [59]. Eine Gruppe von Jugendlichen ist



mit dem Auto unterwegs und überfahren plötzlich eine Person. Sie können nur mehr den Tod feststellen und werfen den scheinbar leblosen Körper ins Meer um alles zu vertuschen. In der weiteren Folge stirbt einer nach dem anderen der Gruppe einen gewaltsamen Tod. Die restlichen versuchen, den Mörder zu identifizieren, der in einem Brief mit dem Satz *Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast* darauf aufmerksam macht, dass er in direktem Zusammenhang mit dem damaligen Ereignis steht. Die Protagonistin Julie behauptet, den Mörder durch einen alten Zeitungsartikel herausgefunden zu haben, erfährt aber später, dass sich diese Person nach einem tragischen Ereignis selbst gerichtet haben soll. Es beginnt ein Verwirrspiel rund um die Suche nach dem Mörder. Bis zum Ende der Trilogie erfährt der Rezipient nicht mehr als aus dem Zeitungsartikel und den äußerlichen Merkmalen, einer Fischerjacke und einem Fischerhaken.

## 3.2 Charakterliche Tiefe

In den meisten Fällen ist der Bösewicht der Antagonist und spielt daher nicht die Hauptrolle im Film. Um ihn trotzdem lebendig dazustellen, muss sich der Drehbuchautor bei der Charakterisierung der Figur auf die wichtigsten Details beschränken. Je vielseitiger ein Bösewicht ist, umso komplexer ist er.

*Charakterliche Tiefe* ist im Grunde als Zusammenspiel zwischen Qualität und Quantität zu verstehen. Figurenspezifische Merkmale machen den Charakter lebendiger und interessanter für den Rezipienten, aber die Tiefe zeichnet die Nachvollziehbarkeit der Figur aus. Dabei geht es nicht immer um Details, die die Geschichte vorantreiben, sondern eher um Fragen die sich der Zuschauer bei der Imagination der Figur stellt. Warum handelt die Figur wie sie handelt, was fühlt oder denkt sie dabei. Wie sieht sie die Welt oder wie ist ihre Perspektive der Handlungen sind Fragen, die auf einer subtileren Ebene beantwortet werden bzw. sich aus den verschiedenen Informationsquellen (siehe Abschnitt 3.1) ergeben.

Oft wird in diesem Zusammenhang von ein-, zwei- oder dreidimensional gesprochen. Diese drei Dimensionen sind dabei folgendermaßen zu unterscheiden [76]:

**Höhe:** Unter dem Begriff *Höhe* versteht man hier die eigentliche Funktion der Figur in der Geschichte. Zusätzlich zu dieser ist sie meist durch zwei wesentliche Charaktereigenschaften definiert.

**Breite:** Die *Breite* beschreibt die Vielfalt der Eigenschaften und wie diese in der Geschichte zusammenspielen.

**Tiefe:** Der Begriff der *Tiefe* beschreibt den Hintergrund, warum der Charakter die jeweilige Eigenschaft besitzt und wie sich diese im Lauf der Geschichte ändern.

Dieser Abschnitt soll einen kurzen Überblick geben, welche Informationen eine Geschichte typischerweise über den Bösewicht bekannt gibt.

### Motivation und Ziel

Die Motivation oder sein direktes Ziel verrät viel über die Komplexität des Bösewichts. Das Ziel wiederum hängt in Geschichten meist auch von der Art des Charakters selbst ab (siehe Abschnitt 2.3.5).

Vor allem aber auch der Weg, den er wählt, um dieses Ziel zu erreichen zeigt, ob er eher eine geringe oder hohe Komplexität aufweist (siehe Abschnitt 2.3.6).

### **Biographie und Umfeld**

Die Lebensgeschichte eines Bösewichts ist ein weiterer Faktor, der Komplexität erzeugen kann. Oft wird bei komplexen Figuren die Geschichte ihrer Entwicklung erklärt, um sie lebendiger und ihre Handlungen plausibler zu gestalten. In der griechischen Tragödie erfährt die Figur, meist durch einen äußeren Umstand, einen Schicksalsschlag, ihre Verwandlung zum Bösewicht. Menschliche Ambivalenz kann dabei Ausdruck hoher Komplexität sein, da dem Zuschauer der Hintergrund des Charakters eröffnet wird. Eine weitere Information kann das Umfeld der Figur liefern, das unter Umständen wesentlich an dieser „Prägung“ Anteil hat. Dies spiegelt sich meist im Handeln mit Untergebenen oder dem Einblick in den Alltag des Bösewichts wider.

### **Achillesferse und charakterliche Eigenheiten**

Die Frage, wie der Bösewicht aufgehalten werden kann, kann ein weiterer Hinweis auf dessen Komplexität sein. Ist es die reine Zerstörung des Bösen, die ihn aufhält oder gibt es eine Situation, ein Gespräch mit dem Helden oder einen anderen Faktor, der ihn zum Überlegen bringt und vielleicht doch seinen weichen Kern sichtbar macht. Gleichzeitig können Ticks oder charakterliche Eigenheiten die Menschlichkeit im Bösewicht zum Vorschein bringen.

### **Grundsätze für Denken und Handeln, Verständnis von Moral**

Dabei stellt sich vor allem die Frage, wie die Figur die Welt sieht. In einigen Geschichten sieht sich der Antagonist gar nicht als Bösewicht. Die Gratwanderung zwischen *Terrorist* und *Freiheitskämpfer* ergibt sich durch die Erzählperspektive (siehe Abschnitt 2.3.2).

### **Entwicklung des Charakters**

Im Gegensatz zur ersten Etablierung im Film, in der der Zuschauer der Figur sofort die richtige Rolle zuweisen können sollte, kann im weiteren Verlauf der Diegese durch Widerspruch und Uneindeutigkeit des Charakters, das Interesse des Publikums gesteigert werden. Die Entwicklung des Charakters spielt eine weitere wesentliche Rolle. Der Bösewicht kann aus seinen Fehlern lernen und am Ende der Geschichte noch zum Helden werden. Dieses *Kippen* des Charakters deutet wiederum eindeutig auf eine Mehrdimensionalität hin und gibt der Figur zusätzliche Ambivalenz.

### 3.3 Wirkung auf den Rezipienten

In diesem Abschnitt werden kurz die unterschiedlichen Reaktionen des Rezipienten definiert und anschließend hinterfragt, ob zwischen diesen Reaktionen und der Komplexität der Figur ein Zusammenhang hergestellt werden kann oder ob diese eine Folge von hoher oder geringer Komplexität sind. Wie in Abschnitt 2.1.4 erwähnt, ist laut Eder die Reaktion des Rezipienten einer der wichtigsten Aspekte der Figurenanalyse [3].

Die Wirkung der Figur auf den Rezipienten kann dabei durchaus unterschiedlich ausfallen. Umberto Eco versucht schon in der Einführung seines Werks *Die Geschichte der Hässlichkeit*, das sich mit der visuellen Darstellung des Abnormen und dessen Wirkung in der Kunst und Religion beschäftigt, auf die Problematik der Definition der *Hässlichkeit* hinzuweisen [19]. Während das Bild des geißelten, blutenden und gedemütigten Jesus bei einem Christen tiefes Mitgefühl erregt, kann das selbe Bild für Anhänger einer außereuropäischen Religion abscheuerregend sein. Was der Autor damit sagen will ist, dass zusätzlich zur Zeit der Entstehung des Bildes auch das Umfeld und die Erfahrung des Betrachters eine große Rolle bei der Beurteilung spielen.

Mit einem Bild kann ebenfalls Sympathie und Antipathie als Reaktion des Rezipienten ausgelöst werden, allerdings ist dies meist mehr eine Folge von Schönheit oder Hässlichkeit der optischen Darstellung der Figur. Im Vergleich dazu kommen im Film noch das Handeln und Tun des Charakters als Beurteilungsfaktoren dazu und machen es somit leichter, den Rezipienten an die Figur zu binden.

Eine weitere Unterscheidung bei der Analyse der Wirkung auf den Rezipienten ist im Rahmen der zeitlichen Komponente zu treffen. Antipathie und Sympathie können sowohl spontane Gefühlsreaktionen auf eine bestimmte Szene oder Handlung sein, als auch eine Einteilung, die der Zuschauer nach vollständiger Betrachtung des Films trifft. Empathie auszulösen, funktioniert im Vergleich dazu selten spontan, sondern baut sich durch das Hintergrundwissen des Rezipienten über die Figur nach und nach auf.

**Antipathie:** Unter dem Begriff *Antipathie* versteht man die Abneigung einer Person gegenüber anderen Personen oder Gegenständen. Antipathie weist dabei auf eine Unvereinbarkeit oder einen starken Widerspruch hin, den der Rezipient im Handeln, Tun oder in der Moral der Figur einer Geschichte wahrnehmen kann [77]. Somit ist Antipathie das stärkste Mittel, um den Bösewicht zu etablieren und dem Zuschauer die Rolle der Figur klar zu machen. Diese Antipathie ist auch ein Hinweis für den Ausgang der Geschichte, da sich der Rezipient durch seine Abneigung gegenüber dem Bösewicht die „gerechte“ Strafe und somit ein „Happy End“ wünscht (siehe Abschnitt 2.3.6).

**Sympathie:** Unter dem Begriff *Sympathie* versteht man die gefühlsmäßige Übereinstimmung zwischen Rezipient und Figur. Dabei kann sich der Zuschauer mit den Problemen und Zielen der Figur identifizieren und somit ihre Handlungen und ihr Tun nachvollziehen [78]. Gesamtheitlich über die Länge eines Films wird Sympathie eher der Rolle des Helden zugeschrieben und stellt eine klare Abgrenzung zur Antipathie gegenüber dem Bösewicht dar.

In einzelnen Situationen kann der Rezipient, trotz moralischem Widerspruch, spontane Sympathie mit dem Bösewicht empfinden, wenn dieser in einer bestimmte Szene genau jene Bosheit verübt, die man selbst aus moralischen Gründen nie wagen würde, aber selbst gerne einmal ausgelebt hätte.

**Empathie:** Unter dem Begriff *Empathie* versteht man die Fähigkeit sich in die Rolle der Figur hineinversetzen und *mitfühlen* zu können. Dieses *Mitfühlen* ist dabei der grundsätzliche Unterschied zwischen Sympathie und Empathie, der die Reaktion des Rezipienten auf eine höhere Ebene hebt. Es bezeichnet dabei die Reaktion des Zuschauer auf ein Gefühl der Figur. Gefühlsregungen wie Mitleid, Trauer, Schmerz oder ein Hilfsimpuls des Rezipienten gegenüber der fiktiven Figur sind deutliche Hinweise auf Empathie [79].

Wenn der Zuschauer genug Hintergrundinformationen vermittelt bekommen hat, um die „missliche“ Lage des Bösewichts zu verstehen, kann dies zur Reaktion von Empathie führen. An diesem Punkt wird dem Zuschauer gezeigt, dass die Figur aufgrund ihrer Vorgeschichte gar keine andere Handlungsweise wählen kann. Dem Zuschauer fällt die Wahl des Helden auf einmal nicht mehr so leicht, weil er die Handlungen beider Seiten verstehen und sich in die jeweilige Rolle hinein versetzen kann. Er versteht die Gefühle, die den Charakter zu seinen Handlungen „zwingen“ und er denkt, dass er wahrscheinlich genauso handeln würde, wäre er in diese Situation geraten.

Allgemein ist zu sagen, dass die Wirkung des Rezipienten kein Hinweis auf die Komplexität darstellt, sondern vielmehr eine Folge von Komplexität ist. Die Faktoren die Antipathie auslösen zeichnen sich oft durch Abnormalität und somit reflexartigem Unverständnis des Rezipienten aus, das in weiterer Folge eher für geringe Komplexität spricht. Nur im Ausnahmefilm gelingt es mittels dieser antipathischen Irritation, den Eindruck einer hohen Komplexität zu vermitteln. Klassisch hierfür ist die Rolle des Psychopathen wie die Figur des Jokers in *The Dark Knight* [36]. Im Gegenteil dazu sind Sympathie und Empathie, Folgen von hoher Komplexität.

## Kapitel 4

# Filmanalyse

Der Animationsfilm *Rapunzel, neu verföhnt* erschien im Dezember 2010 in den österreichischen Kinos und beruht auf dem Märchen *Rapunzel* der Gebrüder Grimm. Er ist der 50. abendfüllende Disney-Animationsfilm und gleichzeitig die erste 3D-Computeranimation der Walt Disney Studios in Spielfilmlänge. *Rapunzel, neu verföhnt* wurde vor allem aus dem Grund der Neuinterpretation eines Märchens, dessen Antagonist ursprünglich dem typischen Klischee-Bösewicht entspricht, gewählt. Im Originalmärchen wird der Antagonist durch eine Zauberin dargestellt, deren Charakter und eigentliches Motiv unbekannt bleiben. Anders im neuen Disney Film, in dem der Figur des Bösewichts wesentlich mehr Platz für charakterliche Tiefe eingeräumt wird, und dessen Motive und Handlungen plausibler gestaltet wurden.

Im folgenden Abschnitt werden anhand einer detailreichen Analyse der einzelnen Szenen des Bösewichts, Verbindungen zwischen den vorher erarbeiteten Hinweisen im Realfilm und dem Einsatz im Animationsfilm hergestellt. Dabei wird im Besonderen die Wirkung auf den Rezipienten genauer betrachtet.

### 4.1 Handlung

Der Prolog beginnt mit der Etablierung von Gothel, einer sehr alten Frau, die sich mit Hilfe einer magischen Blume immer wieder verjüngt und so ihre Schönheit behält. Eines Tages wird die gerade schwangere Königin des Reiches krank, und jeder Bürger macht sich auf, ein Heilmittel zu finden. Dabei entdecken sie die Blume der alten Frau, die diese versteckt gehalten hatte, um so auf ewig von der Magie der Pflanze zu profitieren. Die Königin wird durch einen Trank, bereitet aus der Blume, geheilt, und die Wirkung geht auf ihre bald darauf geborene Tochter Rapunzel über. Ihre Haare beginnen golden zu leuchten, sobald die Heilkraft durch ein bestimmtes Lied aktiviert wird.

Gothel will sich ihren Jungbrunnen zurückholen, schleicht sich ins Kö-

nigshaus und will Rapunzel die Haare abschneiden, entdeckt dabei allerdings, dass diese dadurch ihre Wirkung verlieren. Kurzerhand entführt sie Rapunzel in einen im dichten Wald versteckten Turm, wo sie die Magie für sich alleine besitzen will, versteckt vor der Welt außerhalb des Waldes.

Gothel zieht Rapunzel als ihr eigenes Kind auf und verbietet ihr von klein an nach draußen zu gehen, mit der Begründung, dass die Welt außerhalb des Turms unsicher und böse ist.

In der Hoffnung, dass Rapunzel irgendwann zurückkehren wird, lässt das Königspaar jedes Jahr zu Rapunzels Geburtstag Tausende von fliegenden Laternen aufsteigen, die Rapunzel vom Turm aus erblicken kann. Sie fragt sich jedes Jahr aufs Neue, warum die Lichter immer zu ihrem Geburtstag leuchten und woher sie kommen.

Eines Tages flüchtet der Dieb Flynn Rider nach einem Diebeszug in den Wald, verfolgt von den berittenen königlichen Wachen und zwei betrogenen Halunken. Er stößt einen der Reiter vom Pferd, um seine Verfolger los zu werden. Plötzlich findet er sich jedoch im Kampf mit dem Pferd Maximus wieder, der kein normales Pferd zu sein scheint, sondern Flynn gefangen nehmen will. Flynn kann dem Kampf entfliehen und versteckt sich, wobei er zufällig den verborgenen Turm entdeckt. Dort wird er von Rapunzel überwältigt und in einen Kasten gesperrt. Gleichzeitig versteckt sie auch seine Beute, die königliche Tiara der verschwundenen Prinzessin.

Rapunzel erzählt ihrer vermeintlichen Mutter nichts von dem Dieb und schickt sie unter dem Vorwand eines besonderen Geburtstagswunsches auf eine Dreitagesreise. Kaum hat Gothel den Turm verlassen, schlägt sie Flynn vor, ihn freizulassen und ihm seine Beute zurückzugeben, wenn er sie zum Ursprung der fliegenden Laternen bringt.

Flynn ist von dem Gedanken, in die Stadt zurückzukehren, wo er als Dieb gesucht wird, nicht gerade entzückt und versucht, Rapunzel von ihrem Plan abzuhalten. Um ihr klarzumachen, dass ihre Mutter recht hat, und die Welt dunkel und böse ist, geht er mit Rapunzel in eine Taverne voller dunkler Gestalten, die ihr Angst machen sollen. Doch plötzlich taucht die Palastwache auf, und die beiden können gerade noch rechtzeitig über einen Geheimgang fliehen. Auf der Flucht vertraut sie sich Flynn an und offenbart ihm die magische Kraft ihrer Haare.

Inzwischen trifft Gothel auf das verlassene Pferd und kehrt sofort zum Turm zurück. Nachdem sie einen Steckbrief von Flynn und seine Beute findet, macht sie sich auf die Suche nach Rapunzel und begegnet auf dem Weg den betrogenen Halunken, den Stabington-Brüder. Gothel verspricht ihnen die Tiara und Rache an Flynn, wenn sie sich zusammenschließen.

Als Rapunzel alleine am Lagerfeuer sitzt, weil Flynn gerade Brennholz sucht, nutzt Gothel ihre Chance und will Rapunzel überzeugen, dass der Dieb nur hinter der Tiara her ist, und ihm Rapunzel in Wirklichkeit nichts bedeutet. Rapunzel, die sich mittlerweile verliebt hat, will das nicht wahr haben. Gothel kann sie jedoch dazu überreden, ihn mit Hilfe des Schmuckstücks

einer Prüfung zu unterziehen.

Am nächsten Tag – Rapunzels Geburtstag – treffen die beiden auf das Pferd Maximus, Rapunzel gewinnt seine Freundschaft und wünscht sich von ihm einen Waffenstillstand für 24 Stunden, dem der Hengst nur widerwillig zustimmt.

Die drei verlassen den Wald und kommen über eine Brücke in die Stadt, die zu Ehren des Geburtstags der verschwundenen Prinzessin geschmückt ist. Rapunzel lernt das Leben außerhalb des Waldes kennen und genießt den Tag in der Stadt. Flynn will ihr am Abend einen schönen Aussichtspunkt für das Laternenspektakel bieten und fährt sie in einem Boot auf den See hinaus, wo Rapunzel ihm die Tiara zurückgibt.

Daraufhin erblickt Flynn die Brüder mit einer Laterne am gegenüberliegenden Ufer der Stadt, die sich daraufhin aber gleich wieder verstecken, worauf Flynn ans Ufer rudert und ihnen die Beute zurückgeben möchte. Er lässt Rapunzel unwissend im Boot sitzen und geht zu den beiden. Die Halunken überwältigen Flynn und fesseln ihn ans Steuer eines Bootes, das zurück Richtung Stadt segelt. Für Rapunzel sieht es nun so aus, als hätte er sich gegen sie entschieden. Als die beiden Rapunzel entführen wollen, wird sie von Gothel gerettet und zurück in den Turm gebracht.

Während dessen wird Flynn von den Palastwachen gefangen genommen und soll noch am selben Tag zum Tod verurteilt werden. Maximus hat die Gefangennahme jedoch beobachtet und kann ihn mit Hilfe der Gestalten aus der Taverne befreien.

Zurück im Turm löst das Sonnensymbol, mit dem vorher die ganze Stadt geschmückt war, bei Rapunzel eine Erinnerung an ihre Kindheit aus und macht ihr bewusst, dass sie die verschwundene Prinzessin ist.

In der Zwischenzeit verlässt Flynn die Stadt und reitet in den Wald, um Rapunzel zu befreien. Am Turm angekommen, findet er Rapunzel in Ketten und geknebelt vor und wird hinterrücks von Gothel mit einem Dolch erstochen. Gothel will den Turm mit Rapunzel verlassen, doch die Prinzessin schlägt ihr einen Pakt vor. Wenn sie es ihr erlaubt, Flynn zu heilen, wird sie ihr ohne Widerstand folgen und nie mehr versuchen zu fliehen. Gothel willigt ein, doch als Rapunzel Flynn heilen will, nimmt Flynn eine, am Boden liegende, Glasscherbe und schneidet Rapunzel die Haare ab, wodurch diese ihre Zauberkräfte verlieren. Im selben Moment hebt sich auch die Wirkung des Jungbrunnens auf und Gothel altert rapide. In ihrer Verzweiflung über ihre Hässlichkeit stolpert sie über das abgeschnittene Haar, fällt aus dem Fenster und zerfällt zu Staub.

Rapunzel will sich den Verlust ihrer Kraft nicht eingestehen und versucht, die magische Wirkung der Haare ein letztes Mal zu beschwören, doch die Magie ist erloschen. Nach einem gegenseitigen Liebesgeständnis und einem letzten Atemzug, stirbt Flynn in den Armen von Rapunzel. Sie kann es nicht fassen und singt mit Tränen in den Augen das Lied, das früher die Magie ihrer Haare ausgelöst hat. Dabei fällt eine Träne auf das Gesicht von Flynn,





**Abbildung 4.1:** Etablierung: Diese Szene zeigt wie Gothel – als alte Frau – die magische Blume entdeckt [60, T=00:01:25].

die Wunde heilt und er wird wieder zum Leben erweckt. Die Geschichte endet mit der Rückkehr des Paares zu den Eltern von Rapunzel, und die königliche Familie ist wieder vereint.

## 4.2 Der Bösewicht Mutter Gothel

### 4.2.1 Etablierung des Charakters (Abb. 4.1)

**Visuell:** Betrachtet man nur das erste Bild und somit nur die optische Präsenz der Figur, so wird im Vergleich zu anderen Filmen die Figur nicht von vornherein als der Bösewicht dargestellt. Einzig die Lampe und die Ausleuchtung des Gesichts von unten verleihen der Figur etwas Hexenhaftes. Entfernt man die Lampe, würde die Figur an sich nur mehr eine alte verbitterte Frau mit Umhang darstellen. Rein visuell findet man eine gewisse Ähnlichkeit mit der Figur der bösen Königin in *Schneewittchen* wieder, die, in einer Szene als alte Frau verkleidet, der Hauptfigur einen vergifteten Apfel schenkt [61]. Die Bösartigkeit wird durch die Handlung bestimmt, und Schneewittchen nimmt den Apfel vertrauensvoll an.

**Animation, Mimik:** In der Animation und der Mimik des Charakters spiegelt sich hier ebenfalls eine alte Frau wieder, das „Böse“ ist noch nicht klar sichtbar. Sie stellt eine gebrechliche Frau dar, die schon sehr genau darauf achten muss, wohin sie steigen kann, um das Plateau am Felsen zu

erreichen. Mit hilfloser Miene ergreift sie die Blume.

**Audio:** Gleichzeitig wird die Figur auch auditiv, durch die Erzählerstimme von Flynn, als alte Frau und nicht als Bösewicht in die Geschichte eingeführt:

“Oh, seht ihr die alte Frau da, die solltet ihr euch merken, die spielt auch noch eine Rolle“

#### 4.2.2 Die Motivation der Figur (Abb. 4.2)

**Visuell:** Als sie ihre Kapuze abnimmt, kommen ihre weißen Haare, ihre tiefen Falten und ihre knochigen Finger mit spitzen Fingernägeln zum Vorschein. Diese optischen Details unterstreichen das Klischee der Hexe, verraten aber dennoch noch nichts Genaueres. Die Wirkung der Blume und somit die Motivation der Figur wird durch die visuelle Verwandlung dargestellt. Gothel verändert sich von der „hässlichen“ alten Hexe zu einer anmutigen schönen Frau. Die Hinweise auf die Ähnlichkeit mit einer Hexe zeichnen sich nur mehr durch ihre kantigen Gesichtszüge aus. Im Kontrast zur Figur der als lieblich dargestellten Rapunzel, die im Vergleich eher aus runden Formen besteht, hebt sie sich durch ihr kantiges Kinn, ihre spitze Nase und die ausgeprägten Wangenknochen dennoch deutlich von der Hauptfigur ab. Durch die leicht zurückgesetzten Augen wirken ihre Augenhöhlen durch das Schattenspiel der Beleuchtung immer ein bisschen dunkler. Kameratechnisch wird die Figur immer von unten gefilmt und wirkt dadurch erhabener und mächtiger.

**Animation:** In der ersten Einstellung dieser Szene sieht man die alte Frau, wie sie den Korb umwirft, und die Blume zum Vorschein kommt. In gebückter Haltung hockt sie vor der Blume und beginnt, die Blume mit zitternden Fingern zu beschwören, wodurch auch hier die Hexen-Thematik verdeutlicht wird. Ihre Handbewegungen unterstützen das Lied, das einem Zauberspruch gleicht und verändern sich gleichzeitig mit der Verwandlung, der Verjüngung der alten Frau, zu schwungvollen Gesten.

Als sie anschließend die Stimmen der immer näher kommenden „Stadtmenschen“, die die Blume suchen, vernimmt, springt sie auf, versteckt die Blume wieder unter dem Korb und verlässt die Szene mit kraftvollen, schnellen Schritten. Die anfangs sehr mühevollen und vorsichtigen Bewegungen sind verschwunden und spiegeln die wiedererlangte Jugend und Agilität wieder.

**Audio:** Die Erzählerstimme gibt uns in dieser Szene noch weitere Hinweise auf die Motivation der Figur:

“Anstatt das Geschenk der Sonne zu teilen, behielt dieses Weib die magische Kraft für sich allein und benutzte sie, um viele hunderte Jahre jung zu bleiben.“



**Abbildung 4.2:** Motivation: Gothel hat die Kraft der Blume entdeckt und will sie für sich alleine besitzen und versteckt die Blume unter einem, als Busch getarnten Korb. Die magische Kraft der Blume wirkt wie ein Jungbrunnen und Gothel bekommt ihre Schönheit zurück [60, T=00:01:59].

Flynn gibt dabei dem Rezipienten zusätzlich die Information, dass Gothel die Blume nicht gerade erst gefunden hat, sondern schon mehrere Hundert Jahre seit der vorherigen Szene vergangen sind. Dies wird auch in einer vorangegangenen Szene, der Entstehung des Königreichs, symbolisiert.

Dadurch ist nicht nur mehr das Motiv der ewigen Schönheit gegeben, sondern auch die Feststellung, dass Gothel nur mit Hilfe der Blume am Leben bleibt bzw. so alt geworden ist. Die Figur handelt somit nicht mehr nur aus Eitelkeit, sondern benötigt die Magie auch, um nicht zu sterben.

**Wirkung:** Die Motivation der Figur ist nicht die eines typischen Bösewichtes, der die Herrschaft an sich reißen will. Im Gegenteil, sie ist eine Motivation, die in unserer heutigen Gesellschaft eine große Rolle spielt. Schönheitswahn und Jugendkult sind heutzutage mehr denn je ein Thema der Gesellschaft und der Medien.

Der aufmerksame Zuschauer kann sich mit der Problematik der Figur, dem Kampf gegen das äußerliche Altern, grundsätzlich identifizieren. Er versteht vielleicht, warum Gothel die Blume vor der Außenwelt versteckt hält und kann auch in dieser Szene keine eindeutige Bösartigkeit der Figur feststellen.

Einzig und allein könnte man ihr vorwerfen, die Gesundheit der schwangeren Königin aufs Spiel zu setzen. Ob ihr das dabei wirklich bewusst ist, oder ob sie von all dem nichts weiß, wird dem Rezipienten nicht verraten.



**Abbildung 4.3:** Verwandlung zum Bösewicht: Gothel weiß, dass die Wirkung der Blume auf die Haare von Rapunzel übergegangen ist. Erst als sie sieht, dass die Haare durch das Abschneiden ihre magische Kraft verlieren, entschließt sie sich, Rapunzel zu entführen [60, T=00:03:33].

#### 4.2.3 Die Verwandlung zum Bösewicht (Abb. 4.3)

**Visuell:** Als Gothel die Szene betritt sieht man zuerst nur die Finger der Figur. Das Alter ist deutlich zurückgekehrt und die knöchigen Finger erblickend, wird dem Rezipienten sofort wieder Gothels Motivation ins Gedächtnis gerufen. Durch die anschließende Verjüngung und die neuerliche Alterung wenige Momente später werden die Beweggründe ihres Handelns zusätzlich visuell verdeutlicht.

**Animation, Mimik:** Der endgültige Bruch in der Figur, jede menschliche Moral vergessen zu wollen, um ihr Ziel zu erreichen, spiegelt sich am besten in ihrer Mimik wieder (Abb. 4.4).

Ihr Blick wechselt dabei von ihren abermals gealterten Fingern plötzlich zu Rapunzel, verbunden mit der Änderung der Mimik von blankem Entsetzen und Innehalten zu einem entschlossenen Gesichtsausdruck. Durch das kurze Innehalten wird dem Rezipienten noch einmal klar gemacht, dass es nicht ihr ursprünglicher Plan war, Rapunzel zu entführen, sondern in diesem Moment die Entscheidung dazu fällt.

Im Schlussbild (Abb. 4.3, rechts) wird dem Zuschauer endgültig der Wechsel zum Bösewicht klar gemacht.



**Abbildung 4.4:** Verwandlung zum Bösewicht: Gothel begreift, dass die Haare nur in Verbindung mit Rapunzel die Magie behalten [60, T=00:03:55].

**Audio:** Zu Beginn dieser Szene leitet der Sprecher den Bruch, und somit eine der wichtigsten Szenen des Films, ein:

„Und für diesen einen Moment war alles perfekt, und dann war der Moment vorbei.“

Im letzten Bild der Szene, in dem sich Gothel, mit Rapunzel im Arm, vom Balkon schwingt, wird die Figur noch zusätzlich negativ vom Sprecher gefärbt:

“Heimlich schlich sich die alte Schachtel ins Schloss, stahl das Kind und im nächsten Moment, war sie weg.“

#### 4.2.4 Der Bösewicht hat sein Ziel erreicht (Abb. 4.5)

**Visuell:** Der Bildausschnitt ist absichtlich so gewählt, dass der Fokus auf den Haaren, nicht aber auf Rapunzel selbst liegt, die ihr Gesicht im Hintergrund, abgewandt von der Kamera, hält. Dadurch wird dem Rezipienten abermals verdeutlicht, dass es Gothel nur um ihre eigene Jugend geht und nicht um Rapunzel selbst.

**Animation, Mimik:** Die Art und Weise, wie Gothel während dieser Szene die Haare in der Hand hält, als wären sie ihr wichtigstes Gut, verdeutlichen ihre Motivation. Erleichtert atmet sie auf, sie ist wieder im alleinigen Besitz ihres Jungbrunnens und glaubt ihn diesmal besser versteckt zu haben.





**Abbildung 4.5:** Mutter-Kind Beziehung: Gothel zieht Rapunzel als ihr eigenes Kind auf. Im Vordergrund steht dabei aber die Magie, nicht Rapunzel [60, T=00:04:10].

**Audio:** Eingeleitet wird die Szene wieder vom Sprecher, der erklärt, dass Gothel die Prinzessin nicht in einen Käfig einsperrt, sondern sie als ihr eigenes Kind aufzieht. Der Bösewicht entspricht damit nicht dem Klischee der Hexe aus *Hänsel und Gretel* und ähnlichen Märchen.

Dennoch erkennt der Zuschauer im Dialog zwischen Rapunzel und Gothel, dass die magische Wirkung im Vordergrund steht:

“Verstehst du das mein Blümchen“

**Wirkung:** Diese Szene zeigt Gothel, wie sie Rapunzel die Haare kämmt, womit dem Rezipienten eine typische Mutter-Kind Situation vermittelt wird. Obwohl er weiß, dass Gothel der Bösewicht in der Geschichte ist, spiegelt diese bekannte Szenerie einen Funken Menschlichkeit in ihr wieder.

#### 4.2.5 Die Beziehung zwischen Protagonist und Antagonist (Abb. 4.6 )

**Animation, Mimik:** Durch die theatralischen, exzentrischen Bewegungen von Gothel wird dem Rezipienten klar gemacht, dass Gothel die Mutterrolle nur spielt, aber keine gute Absichten hegt.

**Audio:** Mit dem Lied *Wann fängt mein Leben an* wird Rapunzel in den unterschiedlichsten Situationen gezeigt. Sie erlebt eine typische Kindheit,



**Abbildung 4.6:** Die Beziehung zwischen Protagonist und Antagonist: Rapunzel fehlt es an nichts. Sie kann ihre Kindheit genießen, allein andere Kinder bzw. das Spielen im Garten waren ihr nicht erlaubt [60, T=00:05:55].

und Gothel scheint ihr alle Wünsche zu erfüllen, bis auf den einen, den Turm zu verlassen (Abb. 4.6).

Im Dialog zwischen Gothel und Rapunzel bringen versteckte Hinweise immer wieder die Zeit als Motivation des Bösewichts in den Vordergrund zurück:

„Rapunzel lass dein Haar herunter, ... ich werde hier unten nicht gerade jünger.“

**Wirkung:** In dieser Szene soll dem Rezipienten das Mutter-Kind Verhältnis beschrieben werden. Die offenen Fenster verdeutlichen, dass Rapunzel nicht gefangen gehalten wird, aber durch den Turm trotzdem von der Außenwelt abgeschnitten ist. Der Dialog enthält zuerst das typische Lob der Mutter, wird dann aber durch die Gehässigkeit, dass das alles viel zu lange dauert, zur Machtdemonstration. Sie versucht Rapunzel klar zu machen, dass ihre Ansagen nicht zu hinterfragen sind. Gleichzeitig argumentiert sie aber mit dem Lied *Mutter weiß mehr*, dass sie für ihre Tochter nur das Beste will und redet ihr damit ein schlechtes Gewissen ein.

Der Zuschauer kann nachvollziehen, warum Rapunzel den Turm bisher noch nicht verlassen hat. Sie hat ihre Mutter als einzige Bezugsperson und damit besteht eine Abhängigkeit zwischen den beiden Figuren. Gothels Regeln zu missachten, stellt dabei eine zu große Hürde dar, da sie nicht nur der



**Abbildung 4.7:** Das Böse zeigt sein Gesicht: Gothel verliert die Fassung und zeigt Rapunzel für einen Augenblick ihr wahres Gesicht [60, T=00:22:10].

eigenen Mutter widersprechen müsste, sondern auch riskiert, in einer Welt allein dazustehen, in der scheinbar nur das Böse auf sie wartet.

#### 4.2.6 Der Bösewicht verliert die Fassung (Abb. 4.7)

Die Szene beginnt mit einer, dem Zuschauer bekannten Mutter-Kind Situation. Gothel ist aufgrund Rapunzels abermaligem Fragen, den Turm verlassen zu wollen, genervt und verliert die Fassung:

“Schluss mit den Lichtern, Rapunzel. Du verlässt auf keinen Fall diesen Turm, niemals.“

Allerdings kommt durch diese Reaktion auch ihre eigentliche Absicht zum Vorschein, und sie macht unmissverständlich klar, dass Rapunzel diesen Turm niemals verlassen wird. Rapunzel sieht Gothel zwar weiterhin als ihre Mutter und schöpft noch keinen Verdacht, will sich aber nicht mehr weiter hinhalten lassen und beschließt insgeheim Gothel zu hintergehen. Im selben Moment wird auch Gothel klar, dass sie den Bogen überspannt hat und versucht vorerst, die Schuld wieder Rapunzel zu geben.

Es vollzieht sich ein Wechsel. Dem Rezipienten wird klar, dass Rapunzel Gothel etwas vorspielt, um sie los zu werden, während Gothels Reaktion im Gegenzug überraschend ehrlich wirkt. Rapunzel versucht, Gothel zu besänftigen und macht ihr klar, dass es gar nicht mehr darum ging die Laternen zu sehen, sondern sie einen anderen Geburtstagswunsch hätte. Gothel lenkt ein,





**Abbildung 4.8:** Die Flucht des Protagonisten: Als Gothel den Turm verlässt, erpresst Rapunzel Flynn mit der Tiara, die er nur dann zurück erhält, wenn er sie zu den Laternen und wieder zurück führt. Während Sie zum ersten Mal den Boden des Waldes berührt und ihre Freiheit genießt, plagt sie gleichzeitig das schlechte Gewissen ihrer Mutter gegenüber [60, T=00:30:40].

reagiert liebevoll und will sich sofort auf den Weg machen, um Rapunzel das Geburtstagsgeschenk zu besorgen. Durch die Frage „*Und du kommst auch ganz sicher allein zurecht*“, wird dem Zuschauer zum ersten Mal bewusst, dass Rapunzel mittlerweile mehr ist als nur die Quelle der ewigen Jugend. Sie empfindet sie zwar nicht als Tochter, aber sie fühlt sich für Rapunzel verantwortlich und verabschiedet sich mit einem „*Ich liebe dich sehr mein Schatz*“.

#### 4.2.7 Die Flucht des Protagonisten (Abb. 4.8)

Während der Flucht, die zu diesem Zeitpunkt noch als verbotener Ausflug geplant ist, plagt Rapunzel immer wieder das schlechte Gewissen. Dem Rezipienten wird der Einfluss von Gothel klar, als Rapunzel sich selbst vorwirft, eine schlechte Tochter zu sein:

“Ich bin eine furchtbare Tochter, ich geh wieder zurück“

Sie bezeichnet sich sogar als schlechten Menschen. Erst als Flynn ihr Gewissen beruhigt und ihr sagt, dass diese Art der Rebellion gegen die Mutter ganz normal ist, setzen die beiden den Ausflug fort. Selbst Flynn denkt zu diesem Zeitpunkt, dass Rapunzel mit ihrer Mutter ein normales Verhältnis führt und hat keine Ahnung von der Vorgeschichte.



**Abbildung 4.9:** Die Erkenntnis des Antagonisten: Gothel erkennt, dass Rapunzel nicht vor hat in den Turm zurückzukehren [60, T=00:41:49].

#### 4.2.8 Die Erkenntnis des Antagonisten (Abb. 4.9)

Gothel eilt zum Turm zurück um festzustellen, ob Rapunzel entdeckt wurde. Wieder ist es die Mischung aus der besorgten Mutter um ihr Kind und der Angst, dass ihr wertvollstes Gut gestohlen wurde, die die Figur menschlich erscheinen lässt. Mit dem Griff zum Dolch wird dem Rezipienten jedoch klar gemacht, dass sie weiterhin der Bösewicht ist. Später, in der Taverne, lauscht Gothel am Fenster, hört Rapunzel singen und erkennt, dass Rapunzel die Lüge über die grausame Welt außerhalb des Turms nicht mehr glauben wird:

“Erst mit jeder Stunde Freiheit, weiß ich, dass der Turm mich langweilt.“

#### 4.2.9 Das Umfeld des Antagonisten (Abb. 4.10)

Bisher wurde dem Rezipienten kein Hinweis über das Umfeld von Gothel bekannt gegeben. Erst jetzt, nachdem sie Flynn und Rapunzel in der Taverne gemeinsam beobachtet hat, sieht sie in Flynn einen Gegenspieler. Als sie beim Ausgang des geheimen Tunnels ein Gespräch zwischen den Stabington Brüdern belauschen kann, entwickelt sie den Plan, die Rachegefühle der Brüder zu ihren Gunsten auszunützen. In dieser Szene wird Gothel zum typischen Bösewicht und von den Muttergefühlen gegenüber Rapunzel ist nichts mehr zu spüren. Sie engagiert die beiden als ihre Handlanger, gibt ihnen aber



**Abbildung 4.10:** Das Umfeld des Antagonisten: Gothel schließt sich mit den Stabbington Brüdern zusammen [60, T=00:50:57].

das Gefühl ebenbürtig zu sein und den Racheplan gegen Flynn zu teilen. Der Plan an sich wird dem Rezipienten zu diesem Zeitpunkt vorenthalten. Später erfährt man, dass sie die, zuvor als Vertrauensbeweis ausgehändigte Tiara zurückerhält, nachdem sie den Brüdern ihren Plan erklärt hat. Weiters weiht Gothel die beiden in die Geschichte der Magie von Rapunzels Haaren ein, verrät aber nicht, dass sie die verschwundene Prinzessin ist.

#### 4.2.10 Die Prüfung des Protagonisten (Abb. 4.11)

In der Szene kommt es zum ersten Aufeinandertreffen von Rapunzel und Gothel außerhalb des Turms. Gothel probiert, ihr zuerst in der Mutterrolle ein schlechtes Gewissen einzureden, um sie zurück auf ihre Seite zu ziehen.

Rapunzel: "Wie hast du mich gefunden?"

Gothel: "Oh, das war leicht, ich hörte das schneidende Geräusch des absoluten Verrats und bin ihm einfach gefolgt."

Als sie mit mütterlicher Dominanz ihren Willen durchzusetzen versucht, widersetzt sich Rapunzel und erklärt ihr, dass sie nicht mehr alleine auf ihre Mutter angewiesen ist. Auf einmal findet sich der Zuschauer in einem typischen Streitgespräch zwischen Mutter und Tochter wieder, in dem die Mutter versucht, dem Kind klarzumachen, dass ihr Freund nicht der Richtige für sie ist:

Rapunzel: "Ich hab jemanden kennengelernt."



**Abbildung 4.11:** Die Prüfung des Protagonisten: Gothel spielt Rapunzel wie bisher die Mutter vor. Erst als Rapunzel ihr widerspricht, lässt sie Rapunzel scheinbar ihren eigenen Weg wählen. Zuvor schlägt sie ihr aber noch vor, Flynn vor die Entscheidung zwischen ihr und der Tiara zu stellen [60, T=00:56:17].

Gothel: “Ja ich weiß, einen gesuchten Dieb, ich bin ja so stolz auf dich.“

Gothel fordert sie ein weiteres Mal auf, ihr zurück in den Turm zu folgen. Dabei kommt es abermals zu einem klaren Bruch zwischen Mutter und Tochter. Gothel reagiert wie eine in ihren Gefühlen verletzte Mutter und erklärt Rapunzel, dass, wenn sie sich schon auf eigene Füße stellt, sie auch mit den Folgen alleine klarkommen muss. Von nun an kann sie nicht mehr mit dem mütterlichen Schutz rechnen und muss die Folgen ihrer Fehler selbst tragen. Allerdings verunsichert sie Rapunzel noch zusätzlich mit dem Lied *Rapunzel weiß mehr* und schlägt ihr abschließend noch vor, Flynn zu prüfen. Rapunzel soll die Entscheidung also scheinbar selbst treffen. In Wirklichkeit verfolgt sie mit der Prüfung einen ganz anderen Plan und verlässt die Szene mit einer weiteren typisch mütterlichen Äußerung.

“Lügt er, komm nicht heulend zu mir, Mutter weiß mehr.“

#### 4.2.11 Die Täuschung des Protagonisten (Abb. 4.12)

Niedergeschlagen, im Glauben Flynn verloren zu haben und dass sich die Beschreibungen von Gothel über die Welt bewahrheitet haben, lässt sich Rapunzel von Gothel täuschen. Gothel befreit sie aus den Armen der Halunken, indem sie die beiden niederschlägt. In Wirklichkeit war das von Anfang





**Abbildung 4.12:** Die Täuschung des Protagonisten: Gothel kann Rapunzel von den Halunken befreien und Rapunzel folgt ihr zurück in den Turm, im Glauben, dass sie sich in Flynn und der Welt getäuscht hat [60, T=01:13:04].

an ihr Plan. Sie wollte zwar, dass sich die Halunken ihr anschließen aber nur als Mittel zum Zweck, um Rapunzel eine scheinbare Lektion zu erteilen.

#### 4.2.12 Mitleid mit dem Protagonisten (Abb. 4.13)

Zurück im Turm sitzt Rapunzel ziemlich niedergeschlagen auf ihrem Bett. Gothel scheint Mitleid zu bekommen, bestärkt ihre Position jedoch im selben Moment als Mutter, die sie doch extra gewarnt hat.

Dem Zuschauer ist in dieser Situation nicht mehr ganz klar, wie er ihr Mitleid deuten soll. Spielt sie noch immer ihre Rolle oder ist diese Gefühlsregung echt.



**Abbildung 4.13:** Mitleid mit dem Protagonisten: Als Gothel sieht, wie niedergeschlagen Rapunzel ist, will sie alles tun, damit es ihr besser geht [60, T=01:15:15].

#### 4.2.13 Der Protagonist erkennt den Bösewicht (Abb. 4.14)

Erst in dieser Szene erkennt Rapunzel in Gothel ihren Gegner. Im Gegensatz zu der Beschreibung von Propp im Abschnitt 2.3.6, ist es hier der Protagonist, der den Antagonisten zur Rede stellt:

„Ich bin die verschwundene Prinzessin, ist es nicht so. Hab ich gebrabbelt, Mutter, oder sollte ich dich vielleicht gar nicht so nennen?“

Gothel reißt sich von Rapunzel los und zeigt ihr wahres Gesicht:

„Ich soll jetzt also die Böse sein. Bitte sehr, dann werd ich jetzt einmal die Böse sein.“

#### 4.2.14 Der Familie, den Freunden des Protagonisten Schaden zufügen (Abb. 4.15)

Als Flynn am Turm ankommt und Rapunzel rettet will, ruft er nach ihr:

„Rapunzel, lass dein Haar herunter“

Diese Szene entspricht wieder dem Original, denn es ist Gothel, die Rapunzels Haar vom Turm herunter lässt. Sie lockt Flynn in den Hinterhalt und



**Abbildung 4.14:** Den Antagonisten zum Zweikampf herausfordern: Rapunzel stellt Gothel zur Rede und Gothel zeigt ihr wahres Gesicht [60, T=01:17:30].



**Abbildung 4.15:** Der Familie, den Freunden des Protagonisten Schaden zufügen: Als Flynn den Turm erklimmt, um Rapunzel vor Gothel zu beschützen, findet er Rapunzel in Ketten vor. Als er ihr zur Hilfe eilen will, wird er kaltblütig von hinten durch Gothel erdolcht [60, T=01:17:30].

als dieser den Turm erklimmt und Rapunzel in Ketten vorfindet, erdolcht sie ihn hinterrücks. Für den Rezipienten ist nun die Grenze klar überschritten und er empfindet für Gothel nur mehr Antipathie, er fordert die gerechte Strafe für den Bösewicht. Erst mit dem Mord entspricht Gothel dem Klischee Bösewicht, der jegliche moralischen Vorstellungen vergisst, um sein Ziel zu erreichen.

#### 4.2.15 Anderweitig bestraft zu werden (Abb. 4.16)

Flynn schneidet Rapunzel die Haare ab, um Rapunzel zu retten und die einzige Motivation von Gothel zu zerstören. Damit ist jedoch gleichzeitig die bisherige Wirkung der Magie zerstört, Gothel verliert ihr Jugend und



**Abbildung 4.16:** Anderweitig bestraft zu werden: Durch das Abschneiden der Haare, verlieren diese ihre Zauberkraft. Im selben Moment hebt sich auch die Wirkung des Jungbrunnens auf und Gothel altert rapide [60, T=01:24:30].

Schönheit. Der Protagonist wird rein gehalten, indem Gothel aus dem Turm stolpert und Rapunzel sogar noch versucht, sie davor zu bewahren.



## Kapitel 5

# Schlussbemerkungen

### 5.1 Die Komplexität der Figur

*Rapunzel, neu verföhnt* beruht, wenn auch nur mehr in Fragmenten, auf dem Märchen *Rapunzel* [60, 20]. Vor allem aber der Bösewicht entspricht nicht mehr dem der Vorlage und hat dabei wesentlich mehr Tiefe im Vergleich zu anderen Klischee-Bösewichten. Sie ist keine Zauberin wie in der Originalgeschichte, und sie besitzt auch keine sonstigen Superkräfte, wie so manche böse Hexe im typischen Märchen. Im Gegenteil, in der Etablierung wird die Figur ganz anders in die Geschichte eingeführt. Um es mit den Worten von Donna Murphy zu sagen, die Gothel im Film ihre Stimme leiht [80]:

“She is a very self envolved woman. We meet her early in the film and she is an older woman let us just say, and she comes upon something that allows her to regain her youth and she becomes kind of junkie for that object.“

Ihre Motivation ist also nicht unverständlich für den Rezipienten, denn anfangs ist die Blume in ihrem Besitz. Erst als ihr dieser Gegenstand weggenommen wird, manifestiert sich der Bösewicht in der Figur. Weiters spielen Themen wie Jugendkult und Schönheitswahn in der heutigen Gesellschaft eine große Rolle und sind somit als Motiv für den Zuschauer leicht nachvollziehbar.

Im Gegenteil zum typischen Bösewicht beeinflusst ihre Motivation anfangs keine andere Personen. Erst durch den Schicksalsschlag, der plötzlichen Krankheit der schwangeren Königin, kommt es, ähnlich wie in der griechischen Tragödie, zum Konflikt und Gothels Motiv nimmt Einfluss auf die Königsfamilie. Grundsätzlich ist Gothels Charakter einfach als egoistisch zu beschreiben, denn sie will den Jungbrunnen für sich selbst beanspruchen, aus Angst er könnte durch das Teilen mit anderen zerstört werden. Die Figur zeichnet sich vor allem durch ausgeprägte Intelligenz aus, die sie nutzt, um andere Figuren gegeneinander auszuspielen.

Die menschliche Seite von Gothel ist eine Gratwanderung zwischen der Beziehung zu und ihrer Abhängigkeit von Rapunzel. Im Vordergrund steht natürlich, als klarer Bösewicht, ihre Sorge um ihre Verjüngung/Lebenszeit, die sich scheinbar nur auf die Haare von Rapunzel fokussiert. Die Beziehung zwischen den beiden wird aber in mehreren Szenen durch bekannte Mutter-Kind Situationen erklärt. Meist ist sich der Rezipient im Klaren, dass Gothel nur schauspielert um Rapunzel im Turm festzuhalten. Es gibt aber auch Szenen, in denen sich der Zuschauer nicht mehr sicher ist, ob sie nicht doch etwas für Rapunzel empfindet und damit Gothel eine gewisse Menschlichkeit zuschreibt. In einem weiteren Interview mit Donna Murphy beschreibt sie die Beziehung folgendermaßen [81]:

“And again, I think she actually really, I think Mother Gothel loves Rapunzel, in her own warped way. As much as this woman is capable of loving anyone. Even though, she is definitely using her and needs something desperately for her own purposes.“

Zusammenfassend kann keine wertende Aussage, wie zum Beispiel *sehr komplex* oder nur *komplex*, über die Komplexität der Figur Gothel getroffen werden, da für diese allgemein kein Werteschema festgeschrieben werden kann. Um es mit den Worten von Jens Eder zu sagen, ist *Komplexität* nicht als *absolute Größe*, sondern als *gradueller Faktor* zu verstehen [3]. Damit gemeint ist, dass Komplexität immer nur im Vergleich eine Wertung erhalten kann. Stellt man also den Film *Rapunzel, neu verföhnt* einigen älteren Animationsfilmen gegenüber, kann man die Aussage treffen, dass eine Steigerung in der Komplexität des Bösewichts klar festzustellen ist.

Natürlich ist dies nur als ein Beispiel zu sehen. Betrachtet man aber *Toy Story 3* (2010) und die Filme *Despicable Me* und *Megamind*, die 2011 erschienen sind, kann man eine Steigerung der Komplexität der Figur im Animationsfilm auch hier feststellen [23, 24, 62].

In *Toy Story 3* wird der Bösewicht durch einen Teddybär mit dem Namen *Lotso* dargestellt. Er ist ein kuscheliger, rosaroter Riesent Teddy, dessen Äußeres keinen Hinweis auf seine spätere Rolle als Bösewicht liefert. Lotso, als Oberhaupt der Spielzeuge im Kindergarten *Sunny Side* beschließt Buzz Lightyear und seine Freunde im *Butterfly Room* unterzubringen, der bekannt für seine schlimmen Kinder ist, die gerne Spielzeuge zerstören. Als Buzz Lotso überreden möchte, sie in einen anderen Raum umzuquartieren, zeigt Lotso sein wahres Gesicht. Er lässt Buzz umprogrammieren und macht ihn zu seinem Handlanger, der seine Freunde wegsperrt. Woody erfährt zum selben Zeitpunkt die Hintergrundgeschichte von Lotso, und warum er zum Bösewicht wurde. Der Bär wurde als Spielzeug eines Kleinkindes am Spielplatz vergessen und einfach ersetzt, nachdem er nicht mehr gefunden wurde. Dieses Trauma löst seinen Bruch aus und Lotso wird zum bösen Gefängnisdirektor von Sunny Side. Seine wirkliche Bösartigkeit wird für den Rezipienten erst

in der Müllverbrennungsanlage sichtbar, als er die Chance hat, die anderen Spielzeuge zu retten, sich aber dagegen entscheidet.

In *Despicable Me* und *Megamind* bekommt der Bösewicht sogar die Hauptrolle und stellt somit den Protagonisten dar. *Dru* in *Despicable Me* möchte als größter Schurke aller Zeiten endlich Beachtung von seiner von ihm enttäuschten Mutter erlangen. Während des Films erfährt die Figur jedoch eine Entwicklung zum liebenden Familienvater von drei Adoptivtöchtern.

*Megamind* stellt im gleichnamigen Film eine Figur dar, die von ihren Eltern als Kind von ihrem Planeten, der kurz vor der Zerstörung steht, Richtung Erde geschickt wird. Durch einen Schicksalsschlag auf diesem Weg wächst er im falschen Umfeld auf und wird vom Versager zum Bösewicht mit diversen technologischen Fähigkeiten. Nach einigen Jahren im Kampf mit *Metro Man*, lässt sich dieser scheinbar besiegen, um seinem „Superheldentum“ ein Ende zu setzen und endlich sein Leben als „Normalbürger“ zu verbringen. *Megamind* verliert somit seinen Gegenspieler, übernimmt die Stadt und findet sich schon bald in totaler Langweile wieder. Um dies zu verändern, verwandelt er den Kameramann Hal in einen Superhelden. Doch dieser entwickelt sich vom Helden zum Bösewicht und *Megamind* muss die Stadt vor seiner Zerstörung bewahren. Am Ende der Geschichte erstrahlt der ursprüngliche Bösewicht als Held.

In diesen drei Geschichten finden sich somit die Hinweise auf die Komplexität der Figur wie in *Rapunzel, neu verhöhnt* wieder. Eine verständliche Motivation, eine plausible Hintergrundgeschichte, die den Bösen menschlich erscheinen lässt und das im Zwiespalt dargestellte Schauspiel zwischen Gut und Böse sind die wichtigsten Zutaten für einen komplexen Bösewicht.

Den Abschluss dieser Schlussbetrachtung soll das Zitat Alfred Hitchcocks in dem Taschenbuch *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* bilden, das ins Deutsche übersetzt lautet [21]:

“Je gelungener der Schurke ist, umso gelungener ist der Film.“

## 5.2 Schlussworte

Dass der Begriff der *Komplexität* schwer zu definieren sein wird, war schon zu Beginn dieser Arbeit klar ersichtlich. Die Analyse selbst verhalf mir, einen Einblick in die Figurenkonzeption und in die Art, wie aufwendig ein Charakter etabliert wird, zu bekommen. Wie viele Details verwendet werden, um den Bösewicht plausibel zu gestalten, und auf wie vielen Ebenen der Charakter dem Zuschauer näher gebracht wird, sind Erkenntnisse, die ich heute nicht mehr vermissen möchte.

Die vielen Stunden, die dabei in diese Arbeit geflossen sind, sehe ich daher nicht nur als Notwendigkeit für eine Abschlussarbeit, sondern auch als Vorbereitung für mein Berufsleben in der Animationsbranche.

Dass diese Arbeit ohne die Unterstützung vieler hilfsbereiter Menschen nicht möglich gewesen wäre, sei an dieser Stelle noch erwähnt. An erster Stelle möchte ich mich bei meinem Betreuer Dipl. Designer Alexander Wilhelm bedanken, der mich vor allem zu Beginn dieser Arbeit unterstützend in die richtige Richtung gelenkt hat und in zahllosen Skype Konferenzen für etwaige Fragen zur Verfügung stand. Weiters möchte ich mich bei meiner Familie, im Besonderen bei meiner Schwester Rosemarie bedanken, die so manche Diskussion über sich ergehen lassen musste und mir immer mit Rat und Tat zur Seite stand. Besonderer Dank gebührt auch meinen Studienkollegen und Freunden Jürgen Koller und Sigrid Garstenauer, sowie meinen Freunden Elisabeth Gschaidler, Mathias Tiefenbacher und Martin Fasching, die mir so manch zusätzlichen Motivationsschub verpasst haben. Zuletzt möchte ich noch explizit meine Eltern erwähnen, die mir mein Studium, das durch meinen direkten Berufseinstieg nach der Matura nicht mehr geplant war, erst wieder ermöglicht haben.

# Anhang A

## Inhalt der DVD

**Format:** DVD-R, Single Layer, ISO9660-Format

**Pfad:** /

Diplomarbeit\_schroeck.pdf Diplomarbeit

### A.1 Audio-Ressourcen

**Pfad:** /audio

/bayern3 . . . . . Radiosendung „Der Teufel hat viele Namen -  
Der Mythos vom Bösen“ von Bayern 3  
(2007). Redaktion: Christine Adam

/liessmann . . . . . Ordner beinhaltet den Podcast „Das Böse“  
von Universitätsprofessor Konrad Paul  
Liesmann (2010)

### A.2 Video-Ressourcen

**Pfad:** /video

/andreasDejaInterview Ordner beinhaltet das Interview mit Andreas  
Deja von Kulturblick TV auf der Pixel 2011

/donnaMurphyInterview Ordner beinhaltet die zwei Interviews mit  
Donna Murphy von Youtube

### A.3 Online-Ressourcen

**Pfad:** /docs

/\*.pdf . . . . . Ordner beinhaltet alle verwendeten Artikel  
laut Quellenverzeichnis

## A.4 Sonstiges

**Pfad:** /images

- \*.eps . . . . . Dateien aller verwendeten Bilder
- \*.pdf . . . . . Dateien aller verwendeten Bilder

# Quellenverzeichnis

## Literatur

- [1] Ed Hooks. *Acting for Animators*. Bd. 3. London, United Kingdom: Routledge Chapman & Hall, 2011.
- [2] Fotis Jannidis. *Figur und Person*. Berlin, Germany: De Gruyter, 2004.
- [3] Jens Eder. *Die Figur im Film*. Marburg, Germany: Schüren Verlag GmbH, 2008.
- [4] Robert McKee. *Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting*. It Books, 1997.
- [5] Holden Härtl. *Implizite Informationen: Sprachliche Ökonomie und interpretative Komplexität bei Verben*. Berlin, Germany: Oldenbourg Akademieverlag, 2008.
- [6] Jeremy Campbell. *Grammatical Man: Information, Entropy, Language, and Life*. New York, USA: Simon und Schuster Trade, 1982.
- [7] Niklas Luhmann. *Die Gesellschaft der Gesellschaft*. Bd. 7. Berlin, Germany: Suhrkamp Verlag, 1998.
- [8] Niklas Luhmann. *Vertrauen: Ein Mechanismus der Reduktion sozialer Komplexität*. Bd. 4. Stuttgart, Germany: UTB, 2000.
- [9] Katie Salen und Eric Zimmermann. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, USA: Mit Press, 2003.
- [10] Christopher Vogler. *The writer's Journey - Mythic structure for writers*. Bd. 3. Los Angeles, USA: Michael Wiese Productions, 2007.
- [11] Gustav Schwab. *Sagen des klassischen Altertums*. Bd. 6. Berlin, Germany: Insel Verlag, 2001.
- [12] Alfonso Di Nola. *Der Teufel*. Erfstadt, Germany: Area Verlag, 2004.
- [13] Martin Luther. *Die Bibel nach der Übersetzung Martin Luthers. Standardausgabe mit Apokryphen*. Stuttgart, Germany: Deutsche Bibelgesellschaft, 1985.
- [14] C.G. Jung. *Die Archetypen und das kollektive Unbewusste*. Bd. 5. Ostfildern, Germany: Schwabenverlag AG, 2011.

- [15] Alexandra Fried. „Transformation von Charakteren - Das Alter Ego als narratives Element im Animationsfilm“. Diplomarbeit. Hagenberg, Austria: Upper Austria University of Applied Sciences, Digitale Medien, Juni 2010. URL: <http://theses.fh-hagenberg.at/thesis/Fried10>.
- [16] Vladimir Propp. *Morphologie des Märchens*. Berlin, Germany: Suhrkamp Verlag KG, 1986.
- [17] Joseph Campbell. *Der Heros in tausend Gestalten*. Bd. 6. Berlin, Germany: Insel Verlag, 1999.
- [18] George Orwell. *Nineteen Eighty-four*. London, United Kingdom: Penguin, 2011.
- [19] Umberto Eco. *Die Geschichte der Hässlichkeit*. München, Germany: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2010.
- [20] Wilhelm und Jacob Grimm. *Kinder- und Hausmärchen*. Stuttgart, Germany: Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, 2010.
- [21] Francois Truffaut. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München, Germany: Heyne Verlag, 2003.

## Filme und audiovisuelle Medien

- [22] *Troy / Troja*. Film. Regie: Wolfgang Petersen. Autor: Homer (Gedicht), David Benioff (Drehbuch). Mit Brad Pitt, Eric Bana und Orlando Bloom. 2004.
- [23] *Megamind*. Film. Regie: Tom McGrath. Autor: Alan J. Schoolcraft, Brent Simons. Mit den Stimmen von Will Ferrell, Jonah Hill und Brad Pitt. 2010.
- [24] *Despicable Me / Ich, einfach unverbesserlich*. Film. Regie: Pierre Coffin, Chris Renaud. Autor: Cinco Paul, Ken Daurio, Sergio Pablos. Mit den Stimmen von Steve Carell, Jason Segel und Russel Brand. 2010.
- [25] *The Silence of the Lambs / Das Schweigen der Lämmer*. Film. Regie: Jonathan Demme. Autor: Thomas Harris (Roman), Ted Tally (Drehbuch). Mit Jodie Foster, Anthony Hopkins und Scott Glenn. 1991.
- [26] *Star Wars*. Film. Regie/Autor: George Lucas. Mit Mark Hamill, Harrison Ford und Carrie Fisher in der ersten Trilogie. Mit Hayden Christensen, Natalie Portman und Ewan McGregor in der neuen Trilogie. 1977-1983, 1999 - 2005.
- [27] *The Shining / Shining*. Film. Regie: Stanley Kubrick. Autor: Stephen King (Roman), Stanley Kubrick und Diane Johnson (Drehbuch). Mit Jack Nicholson, Shelley Duvall und Danny Lloyd. 1980.



- [28] *101 Dalmatians / 101 Dalmatiner*. Film. Regie: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wolfgang Reitherman. Autor: Bill Peet (Drehbuch). Produktion: Walt Disney. 1961.
- [29] *The Lord of the Rings / Der Herr der Ringe*. Film. Regie: Peter Jackson. Autor: J.R.R. Tolkien (Roman), Fran Walsh (Drehbuch), Philippa Boyens (Drehbuch), Peter Jackson (Drehbuch). Mit Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen und Orlando Bloom. 2001,2002,2003.
- [30] *The Incredibles / Die Unglaublichen*. Film. Regie/Autor: Brad Bird. Mit den Stimmen von Craig T. Nelson, Samuel L. Jackson und Holly Hunter. 2004.
- [31] *Spider-Man*. Film. Regie: Sam Raimi. Autor: Stan Lee und Steve Ditko (Marvel Comic), David Koepp (Drehbuch). Mit Tobey Maguire, Kirsten Dunst und Willem Dafoe. 2002.
- [32] *The Exorcist / Der Exorzist*. Film. Regie: William Friedkin. Autor: William Peter Blatty (Drehbuch), William Peter Blatty (Roman). Mit Ellen Burstyn, Max von Sydow und Linda Blair. 1973.
- [33] *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb / Dr. Seltsam, oder wie ich lernte, die Bombe zu lieben*. Film. Regie: Stanley Kubrick. Autor: Stanley Kubrick, Terry Southern und Peter George. Mit Peter Sellers, George C. Scott und Sterling Hayden. 1964.
- [34] *Spider-Man 2*. Film. Regie: Sam Raimi. Autor: Stan Lee und Steve Ditko (Marvel Comic), Alfred Gough, Miles Millar, Michael Chabon, Alvin Sargent. Mit Tobey Maguire, Kirsten Dunst und Alfred Molina. 2002.
- [35] *The Phantom of the Opera / Das Phantom der Oper*. Film. Regie: Joel Schumacher. Autor: Gaston Leroux (Roman „Le Fantôme de L’Opéra“), Andrew Lloyd Webber (Musical) Andrew Lloyd Webber (Drehbuch) Joel Schumacher (Drehbuch). Mit Gerard Butler, Emmy Rossum und Patrick Wilson. 2004.
- [36] *The Dark Knight*. Film. Regie: Christopher Nolan. Autor: Jonathan Nolan und Christopher Nolan (Drehbuch), Christopher Nolan und David S. Goyer (Geschichte), Bob Kane (Charaktere). Mit Christian Bale, Heath Ledger und Aaron Eckhart. 2008.
- [37] *The Incredible Hulk / Der unglaubliche Hulk*. Film. Regie: Louis Leterrier. Drehbuch: Zak Penn. Mit Edward Norton, Liv Tyler und Tim Roth. 2008.
- [38] *Fight Club*. Film. Regie: David Fincher. Drehbuch: Jim Uhls. Roman: Chuck Palahniuk. Mit Brad Pitt, Edward Norton and Helena Bonham Carter. 1999.

- [39] *Spider-Man 3*. Film. Regie: Sam Raimi. Drehbuch: Alvin Sargent, Sam Raimi und Ivan Raimi. Comic: Stan Lee und Steve Ditko (Marvel Comic). Mit Tobey Maguire, Kirsten Dunst und Topher Grace. 2007.
- [40] *The Devil's Advocate / Im Auftrag des Teufels*. Film. Regie: Taylor Hackford. Autor: Andrew Neiderman (Roman), Jonathan Lemkin und Tony Gilroy (Drehbuch). Mit Keanu Reeves, Al Pacino und Charlize Theron. 1997.
- [41] *Harry Potter and the Deathly Hallows / Harry Potter und die Heiligtümer des Todes*. Film. Regie: David Yates. Drehbuch: Steve Kloves. Roman: J.K. Rowling. Mit Daniel Radcliffe, Emma Watson und Rupert Grint. 2010,2011.
- [42] *Beowulf / Die Legende von Beowulf*. Film. Regie: Robert Zemeckis. Autor: Neil Gaiman und Roger Avary (Drehbuch), Unbekannt (Heldengedicht „Beowulf“). Mit Ray Winstone, Crispin Glover und Angelina Jolie. 2007.
- [43] *The Little Mermaid / Arielle die Meerjungfrau*. Film. Regie: Ron Clements, John Musker. Autor: John Musker und Ron Clements (Drehbuch), Hans Christian Andersen (Märchen). Mit den Stimmen von Jodi Benson, Samuel E. Wright und Rene Auberjonois. 1989.
- [44] *Dark City*. Film. Regie: Alex Proyas. Drehbuch: Alex Proyas, Lem Dobbs und David S. Goyer. Geschichte: Alex Proyas. Mit Rufus Sewell, Kiefer Sutherland und Jennifer Connelly. 1998.
- [45] *Equilibrium*. Film. Regie: Kurt Wimmer. Drehbuch: Kurt Wimmer. Mit Christian Bale, Sean Bean und Emily Watson. 2002.
- [46] *The Matrix / Matrix*. Film. Regie: Andy und Lana Wachowski. Drehbuch: Andy und Lana Wachowski. Mit Keanu Reeves, Laurence Fishburne und Carrie-Anne Moss. 1999.
- [47] *V for Vendetta / V wie Vendetta*. Film. Regie: James McTeigue. Drehbuch: Andy und Lana Wachowski. Comic: David Lloyd. Mit Hugo Weaving, Natalie Portman und Rupert Graves. 2005.
- [48] *WALL·E / WALL·E - Der letzte räumt die Erde auf*. Film. Regie: Andrew Stanton. Autor: Andrew Stanton und Pete Docter (Geschichte), Andrew Stanton Jim Reardon (Drehbuch). Mit den Stimmen von Ben Burtt, Elissa Knight und Jeff Garlin. 2008.
- [49] *Sleeping Beauty / Dornröschen*. Film. Regie: Clyde Geronimi. Autor: Erdman Penner (Adaption der Geschichte), Charles Perrault (Geschichte). Mit den Stimmen von Mary Costa, Bill Shirley und Eleanor Audley. 1959.

- [50] *Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole / Die Legende der Wächter*. Film. Regie: Zack Snyder. Autor: John Orloff und Emil Stern (Drehbuch), Kathryn Lasky (Roman „Guardians of Ga'Hoole“). Mit den Stimmen von Jim Sturgess, Hugo Weaving und David Wenham. 2010.
- [51] *Shrek the Third / Shrek der Dritte*. Film. Regie: Chris Miller, Raman Hui. Autor: William Steig (Buch „Shrek!“), Andrew Adamson (Geschichte), Jeffrey Price (Drehbuch), Peter S. Seaman (Drehbuch), Chris Miller (Drehbuch), Aron Warner (Drehbuch). Mit den Stimmen von Mike Myers, Cameron Diaz und Eddie Murphy. 2007.
- [52] *The Princess and the Frog / Küß den Frosch*. Film. Regie: Ron Clements, John Musker. Autor: Ron Clements, John Musker, Greg Erb, Jason Oremland, Don Hall (Geschichte), Ron Clements, John Musker, Rob Edwards (Drehbuch), E.D. Baker (Märchen „The Frog Princess“). Mit den Stimmen von Anika Noni Rose, Keith David und Oprah Winfrey. 2009.
- [53] *It / Es*. Film. Regie: Tommy Lee Wallace. Autor: Stephen King (Roman), Lawrence D. Cohen (Drehbuch Teil 1), Lawrence D. Cohen und Tommy Lee Wallace (Drehbuch Teil 2). Mit Richard Thomas, Tim Reid und Annette O'Toole. 1990.
- [54] *Peter Pan*. Film. Regie: P.J. Hogan. Autor: J.M. Barrie (Märchen „Peter Pan“), P.J. Hogan und Michael Goldenberg (Drehbuch). Mit Jeremy Sumpter, Jason Isaacs und Olivia Williams. 2003.
- [55] *Kulturblick.TV trifft Andreas Deja*. Kopie auf DVD (Ordner video/andreasDejaInterview) vom 21.12.2011. 2011.
- [56] *Psycho / Psycho*. Film. Regie: Alfred Hitchcock. Autor: Joseph Stefano (Drehbuch), Robert Bloch (Roman). Mit Anthony Perkins, Janet Leigh und Vera Miles. 1960.
- [57] *Primal Fear / Zwielight*. Film. Regie: Gregory Hoblit. Autor: William Diehl (Roman), Steve Shagan and Ann Biderman (Drehbuch). Mit Richard Gere, Laura Linney und Edward Norton. 1996.
- [58] *X-Men: First Class / X-Men: Erste Entscheidung*. Film. Regie: Matthew Vaughn. Drehbuch: Ashley Miller, Zack Stentz, Jane Goldman und Matthew Vaughn. Geschichte: Sheldon Turner und Bryan Singer. Mit James McAvoy, Michael Fassbender und Jennifer Lawrence. 2011.
- [59] *I Know What You Did Last Summer / Ich weiß, was Du letzten Sommer getan hast*. Film. Regie: Jim Gillespie. Autor: Lois Duncan (Roman), Kevin Williamson (Drehbuch). Mit Jennifer Love Hewitt, Sarah Michelle Gellar and Anne Heche. 1997.

- [60] *Tangled / Rapunzel - Neu verföhnt*. Film. Regie: Nathan Greno and Byron Howard. Autor: Dan Fogelman (Drehbuch), Jacob and Wilhelm Grimm (Märchen). Mit den Stimmen von Alexandra Neldel, Moritz Bleibtreu und Monica Bielenstein. 2010.
- [61] *Snow White and the Seven Dwarfs / Schneewittchen und die sieben Zwerge*. Film. Regie: William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce und Ben Sharpsteen. Drehbuch: Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander, Dick Rickard, Earl Hurd, Merrill De Maris, Dorothy Ann Blank und Webb Smith. Autor: Wilhelm und Jacob Grimm (Märchen). Geschichte: Sheldon Turner und Bryan Singer. Mit den Stimmen von Adriana Caselotti, Harry Stockwell und Lucille La Verne. 2011.
- [62] *Toy Story 3*. Film. Regie: Lee Unkrich. Geschichte: John Lasseter, Andrew Stanton und Lee Unkrich. Drehbuch: Michael Arndt. Mit den Stimmen von Tom Hanks, Tim Allen und Joan Cusack. 2010.

## Online-Quellen

- [63] *Figur Definition*. Kopie auf DVD (Datei docs/figurDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Figur> (besucht am 04.07.2011).
- [64] *Sprachökonomie*. Kopie auf DVD (Datei docs/sprachökonomieDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Sprachökonomie> (besucht am 04.07.2011).
- [65] *Kolmogorow-Komplexität*. Kopie auf DVD (Datei docs/kolmogorow-DefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Kolmogorow-Komplexität> (besucht am 04.07.2011).
- [66] *Bösewicht*. Kopie auf DVD (Datei docs/boesewichtWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Bösewicht> (besucht am 08.09.2011).
- [67] *Teufel*. Kopie auf DVD (Datei docs/teufelDefWikipedia.pdf)1. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Teufel> (besucht am 16.11.2011).
- [68] *Satan*. Kopie auf DVD (Datei docs/satanDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Satan> (besucht am 16.11.2011).
- [69] Christine Adam. *Der Teufel hat viele Namen - Der Mythos vom Bösen*. Kopie auf DVD (Ordner /audio/bayern3/). 2007. URL: <http://www.br-online.de/wissen-bildung/collegeradio/medien/religion/teufel/audio/> (besucht am 14.10.2011).
- [70] Konrad Liessmann. *Das Böse*. Kopie auf DVD (Ordner /audio/liessmann/). 2010. URL: <http://kovo.philo.at/podcasts/liessmann-das-boese> (besucht am 14.10.2011).
- [71] *Loki*. Kopie auf DVD (Datei docs/lokiWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Loki> (besucht am 19.12.2011).

- [72] *Vice*. Kopie auf DVD (Datei docs/viceWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Vice> (besucht am 08.09.2011).
- [73] *Faust. Eine Tragödie*. Kopie auf DVD (Datei docs/faustWikipedia.pdf). URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Faust.\\_Eine\\_Tragödie](http://de.wikipedia.org/wiki/Faust._Eine_Tragödie) (besucht am 21.12.2011).
- [74] *Figuren aus James-Bond-Filmen*. Kopie auf DVD (Datei docs/figurenJamesBondWikipedia.pdf). URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Figuren\\_aus\\_James-Bond-Filmen](http://de.wikipedia.org/wiki/Figuren_aus_James-Bond-Filmen) (besucht am 20.12.2011).
- [75] *Clown*. Kopie auf DVD (Datei docs/clownDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Clown> (besucht am 20.12.2011).
- [76] *Character Depth*. Kopie auf DVD (Datei docs/characterDepth.pdf). URL: <http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CharacterDepth> (besucht am 23.12.2011).
- [77] *Antipathie*. Kopie auf DVD (Datei docs/antipathieDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Antipathie> (besucht am 03.01.2012).
- [78] *Sympathie*. Kopie auf DVD (Datei docs/sympathieDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Sympathie> (besucht am 03.01.2012).
- [79] *Empathie*. Kopie auf DVD (Datei docs/empathieDefWikipedia.pdf). URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Empathie> (besucht am 03.01.2012).
- [80] *Donna Murphy - Tangled Interview*. Kopie auf DVD (Ordner /video/donnaMurphyInterview/donnaMurphyInterview1.mp4). 2010. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=bqEyl0msaB0> (besucht am 11.01.2012).
- [81] *Interview with Donna Murphy from Tangled!* Kopie auf DVD (Ordner /video/donnaMurphyInterview/donnaMurphyInterview2.mp4). 2011. URL: <http://www.youtube.com/watch?v=4kC7nlrvA3M> (besucht am 11.01.2012).